

# GUIDA ALLE REGOLE DEL RUGBY 2020





<b>Il Rugby in Breve</b>	<b>4</b>	<b>Durante la Partita - Parte II</b>	<b>32</b>
<b>Lo Spirito del Rugby</b>	<b>5</b>	<b>13. Calcio d'invio e ripresa del gioco</b>	32
<b>Introduzione</b>	<b>7</b>	Calcio d'invio	32
<b>Prima della Partita</b>	<b>9</b>	Calcio di rinvio	32
<b>1. Il terreno di gioco</b>	10	<b>14. Pallone a terra, nessun placcaggio</b>	33
<b>2. Il pallone</b>	14	Il "grillotalpa"	33
<b>3. Numero di giocatori</b>	14	<b>15. Placcaggio: portatore del pallone messo a terra</b>	34
<b>4. Abbigliamento dei giocatori</b>	16	<b>16. Ruck</b>	35
<b>5. Il tempo</b>	17	<b>17. Maul</b>	36
<b>6. Ufficiali di gara</b>	18	<b>18. Mark</b>	38
<b>Durante la Partita</b>	<b>21</b>	<b>Durante la Partita - Parte III</b>	<b>40</b>
<b>Durante la Partita - Parte I</b>	<b>22</b>	<b>19. Touch e rimessa laterale</b>	40
<b>7. Modo di giocare</b>	23	Il sacking	43
<b>8. Vantaggio</b>	23	<b>20. Mischia</b>	44
<b>9. Computo del punteggio</b>	24	L'introduzione	45
Elementi del punteggio	24	<b>21. Calci di punizione e calci liberi</b>	47
- La meta	24	<b>Durante la Partita - Parte IV</b>	<b>48</b>
- La trasformazione	25	<b>22. Area di meta</b>	48
- Calcio di punizione	25	<b>Appendice</b>	<b>51</b>
- Calcio di rimbalzo (drop)	26	Ruoli	52
Piccolo compendio storico del punteggio	26	I Tre Quarti	53
<b>10. Antigioco</b>	26	Gli Avanti	54
Ostruzionismo	27	<b>I Gestì dell'Arbitro</b>	<b>59</b>
Gioco sleale	27	<b>Postfazione</b>	<b>91</b>
Infrazione ripetute	27	<b>Glossario e Alcuni Termini Fondamentali</b>	<b>92</b>
Gioco pericoloso e scommesse	27		
Appendice:	27		
Il placcaggio pericoloso	27		
I cartellini	29		
<b>11. Fuori gioco/ in gioco nel gioco aperto</b>	30		
<b>12. Avanti e passaggio in avanti</b>	30		
In avanti	30		
Passaggio in avanti	31		

Il rugby incarna, senz'altro, più di ogni altra disciplina di squadra, i valori propri dello sport: l'abnegazione, il coraggio, il sacrificio, la generosità, la correttezza, la lealtà, il rispetto per l'avversario.

Si narra che tutto ebbe inizio un giorno del lontano 1823. Sul campo del college inglese di Rugby si disputava una partita di calcio interclasse. Lo studente William Webb Ellis, forse non molto abile di piede, decise inopinatamente di afferrare la palla con le mani e di lanciarsi in una corsa sfrenata verso la porta avversaria: era nato un nuovo sport.

Diffuso soprattutto nei paesi anglosassoni, il Rugby, anche in Italia, vanta una forte comunità di appassionati in grande crescita.

Nel nostro Paese la nascita del Rugby va fatta risalire a Genova, fra il 1890 e il 1895. Il primo Campionato Italiano si è disputato nel 1929; lo stesso anno, la Nazionale esordiva in una partita internazionale.



*“A rugby si gioca con le mani e con i piedi, ma in particolare con la testa e con il cuore”*

Diego Dominguez – ex Nazionale Italiana

Il rugby ha una lunga avvincente storia e inossidabili tradizioni.

Il rugby è uno sport di contatto disciplinato da regole inviolabili e fondamentali. Il RISPETTO DELLE REGOLE, di se stessi e dell'avversario sono condizione necessaria per poterlo giocare.

Il rugby è uno sport puro perché FAIR PLAY, TECNICA e AGONISMO prevalgono sempre.

Il rugby è uno sport in cui AFFIATAMENTO, COOPERAZIONE e CONDIVISIONE sono la matrice del successo.

Il rugby è uno sport con un codice etico rigoroso che cementa ALLEANZE e AMICIZIE fra chi le adotta (in campo e nella vita).

Il rugby è la massima espressione dello SPORT DI SQUADRA, l'unico in cui il lavoro del gruppo prevale sulle doti del singolo.

*“Quello che fa un giocatore in campo è legato a quello che fanno tutti i suoi compagni”*

Olivier Magne – ex Nazionale francese e allenatore

A rugby si gioca in 15, CON l'avversario mai contro.

*“Otto giocatori forti e attivi, due leggeri e furbi, quattro rapidi e un ultimo, modello di flemma e sangue freddo. Una squadra di rugby è la proporzione ideale fra gli uomini”*

Jean Giraudoux – giornalista e scrittore francese

La palla ovale, dal rimbalzo imprevedibile, si passa con le mani solo indietro.

L'azione si divide in fasi: CONQUISTA, AVANZAMENTO, SOSTEGNO, MANTENIMENTO, REALIZZAZIONE.

Per raggiungere l'obiettivo comune - la meta - occorre conquistare terreno avanzando con la palla e passandola al compagno che accorre in sostegno alle tue spalle.

***“Il rugby è uno sport straordinario, l'unico dove la vittoria passa sempre dalle mani del compagno”***

Sabrina Melis – giocatrice

Il rugby è uno sport COLLETTIVO e DEMOCRATICO.

A prescindere dal ruolo in squadra, chiunque può raggiungere la META e segnare, grazie al SOSTEGNO, alla DETERMINAZIONE, all'IMPEGNO, alla COESIONE, al CORAGGIO e al SACRIFICIO del gruppo.

***“Il rugby sono 14 uomini che lavorano insieme per dare al quindicesimo mezzo metro di vantaggio”***

Charlie Saxton – giocatore (All Black 443)

***“Il potente sfonda, il piccolo s'infiltra, l'alto salta, il guizzante corre. In una squadra di rugby c'è posto per tutti”***

Luciano Ravagnani – giornalista

La consacrazione dello spirito del rugby è il TERZO TEMPO, il momento in cui - dopo la partita - le due squadre, come i loro sostenitori, si ritrovano allo stesso tavolo accomunati dai medesimi valori.

***“La partita è di due tempi, ma il più importante è il terzo, fatto di birre, sudore e strette di mano”***

Francesco Bucchieri – giocatore

***Adesso so che quando si avanza uniti ci sono possibilità di successo.***

***Adesso so che se non andrò in meta io, ci andrà un mio compagno.***

***Adesso so che cosa vuol dire rispettare un avversario che è a terra.***

***Adesso so che potrò cadere e perdere il pallone, ma un compagno sarà pronto a raccogliermi e a lavorarlo per me.***

***Adesso so che bisogna avere sempre qualcosa da portare avanti.***

***Adesso so che si può anche perdere, ma non ci si deve mai arrendere.***

***Adesso so che per ottenere qualcosa bisogna essere determinati.***

***Adesso so che correre non vuol dire scappare, ma andare incontro al futuro.***

***Adesso so che affrontare la vita sarà un gioco da ragazzi e che, se la vita è un gioco, il rugby è una gran bella maniera di viverla!***

Mirko Petternella – giornalista

UN GIOCO COMPLICATO E INTELLIGENTE



***Cosa sta succedendo?***

***Cos'ha fischiato l'arbitro?***

***Perché lo ha fischiato?***

Chi si dovesse accostare al rugby per la prima volta nella vita si troverà sicuramente a porsi degli interrogativi che superano l'iniziale stupore per l'entità degli scontri fisici.

«In questo sport la palla si passa indietro». Questa è la prima cosa che viene spiegata a chiunque. Ma è sempre vero? Perché il rugby è disciplina complicata e dall'alto numero di casistiche che anche gli stessi giocatori non conoscono fino in fondo. Tanto che gli staff tecnici più evoluti prevedono nel proprio organigramma la presenza di un arbitro che aiuti gli atleti a dirimere le questioni regolamentari meno chiare introducendo, nel frattempo, le novità del momento. Il gioco, infatti, si evolve continuamente; per regalare più spettacolo, per ridurre i tempi morti e per tutelare la salute dei giocatori. Diffidate dei vecchi rugbisti che esordiscono con “ai miei tempi si che era rugby”. Quello dei nostri giorni è un altro sport, anche solo rispetto al gioco di pochi anni fa.

Questo piccolo compendio ha la pretesa di rappresentare un corso introduttivo alle regole del rugby dando le risposte a quelle domande che tutti, prima o poi, ci siamo fatti quando abbiamo scoperto il sacco di vento.

***“Il rugby è trenta uomini che inseguono un sacco di vento.”***

Willie John Mc Bride



PRIMA DELLA PARTITA

## 1. IL TERRENO DI GIOCO

Arrivi al campo, ti siedi in tribuna e guardi il rettangolo di gioco. Partono le prime, ovvie ma non troppo scontate, domande.

### ? *Quant'è grande il campo?*

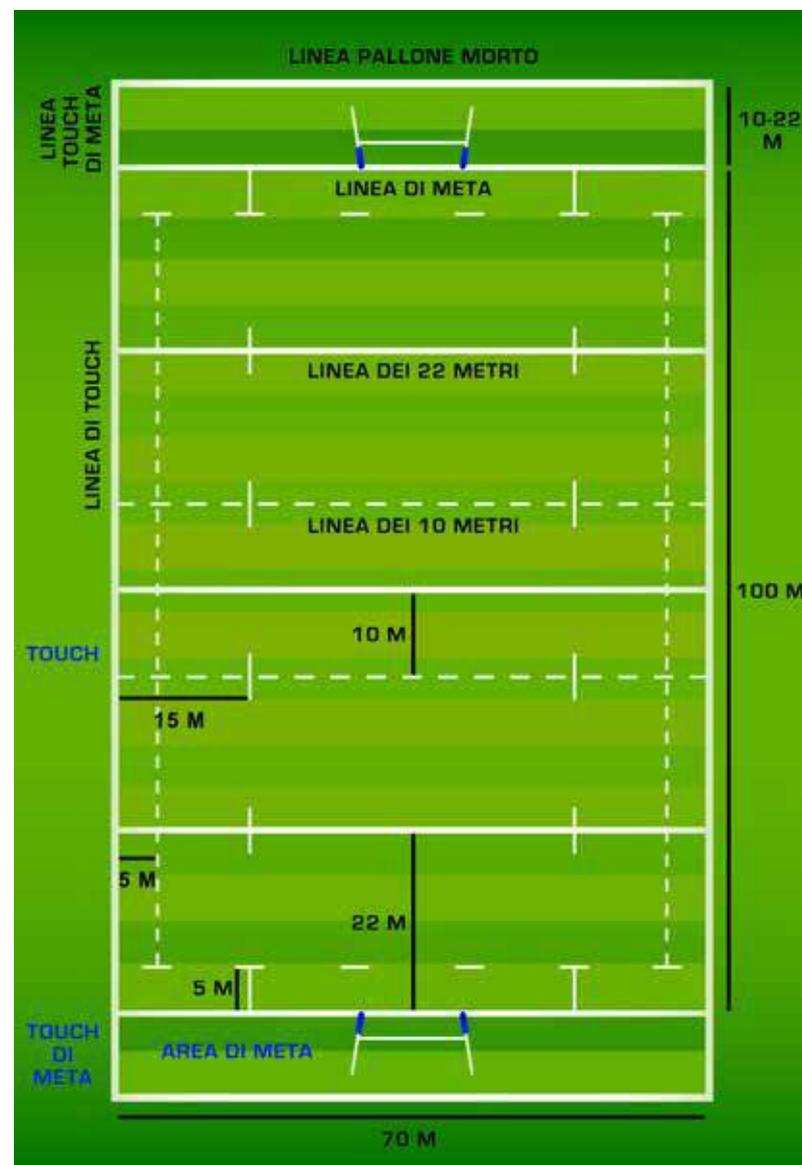
Non deve superare i 100 metri sul lato lungo e i 70 su quello corto.

L'area di meta non deve essere più lunga di 22 metri e non più corta di 10. Aree di meta molto grandi permettono soluzioni tattiche diverse a ridosso della linea di meta.

Un calcio alto o un **grabber** (calcio rasoterra) avrà più spazio per essere agguantato dal proprio compagno. Allo stesso tempo, però, un'area piccola consente al pubblico di restare più vicino al campo. Problemi che, ovviamente, non si pongono per tutti i club. Chi ha la fortuna di disporre di un campo dedicato solo al rugby se lo tiene stretto senza fare troppi sofismi. Perlomeno in Italia.

### ? *A cosa servono tutte quelle linee?*

- **Linea dei 5 metri laterali:** è tratteggiata. Serve per tenere la giusta distanza tra il lanciatore della touch e i due allineamenti
- **Linea dei 22:** delimita l'omonima area. Se ci sei dentro e calci l'ovale in **touch** si riprende da dove è uscita la palla. Se invece entri e poi calci in touch, si riprende nel punto in cui hai calciato.
- **Linea dei 10 metri.** Sul calcio d'invio il pallone la deve superare. Altrimenti gli avversari possono scegliere se far ripetere il calcio o se fare una **mischia** a metà campo.
- **Linea dei 15 metri.** Gli allineamenti in touch devono stare dalla linea dei 5 a quella dei 15.
- **Linea dei 5 metri di fronte alla meta.** Meta non segnata? Mischia ai 5 metri. Pallone annullato in area di meta? Mischia ai 5 metri.

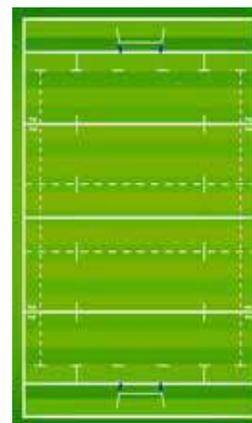


## ? Come si divide?

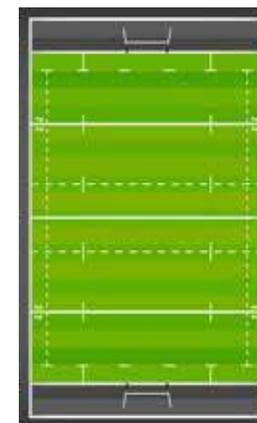
Il **recinto** è la superficie totale di gioco. (1)

Esso comprende:

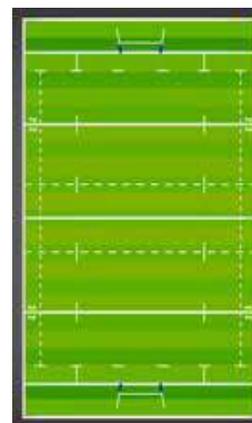
- Il **campo di gioco** ossia l'area delimitata dalle linee di meta e dalle linee di touch, a esclusione delle linee che non fanno parte del campo di gioco. (2)
- L'**area di gioco** composta dal campo di gioco e dalle aree di meta. Anche in questo caso le linee di touch, di touch di meta e di pallone morto non ne fanno parte. (3)
- L'**area perimetrale**, ossia lo spazio intorno all'area di gioco e le linee che la delimitano. Questo spiega perché, a differenza del calcio, nel rugby quando il pallone o un giocatore toccano le linee sono considerati fuori. (4)
- L'**area di meta** che è la superficie del terreno delimitata dalla linea di meta, dalla linea di pallone morto e dalle linee di touch di meta. Essa non include la linea di pallone morto e le linee di touch di meta, ma comprende la linea di meta. Basterà quindi che il pallone tocchi la linea di meta (senza doverla oltrepassare come nel calcio) perché una meta venga assegnata. (5)
- L'**area dei 22** è lo spazio delimitato dalla linea di meta e la linea dei 22 metri, essa include la linea dei 22 metri, ma non la linea di meta. (6)



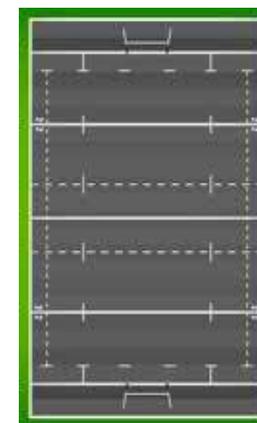
1. Recinto



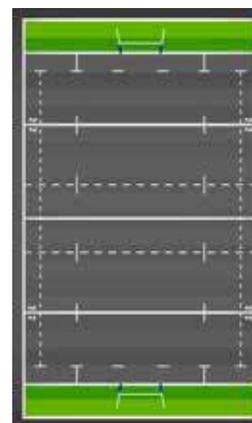
2. Campo di gioco



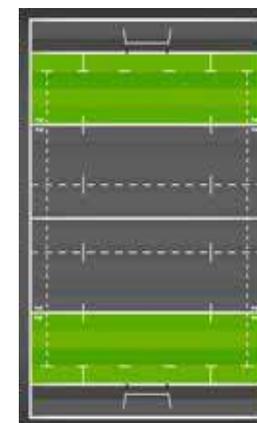
3. Area di gioco



4. Area preimetrica



5. Area di meta

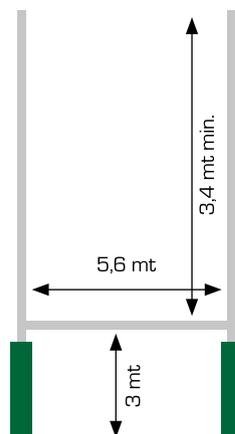


6. Area dei 22

## ? La porta da rugby è grande come quella del calcio?

Classica domanda di una Repubblica fondata sul Calcio. Ovviamente sono due strutture molto diverse.

La porta da calcio è larga 7,32 metri, mentre quella del rugby 5,6. I pali del calcio arrivano 2,44 metri, mentre quelli del rugby, all'intersezione con la traversa, raggiungono i 3 metri. Ma la tipica forma ad "acca" impone un prolungamento che deve essere minimo di 3,4 metri per un totale, minimo, di 6,4 metri. Si può, ovviamente, andare più in alto. Naturalmente, nel rugby la palla va calciata sopra la traversa.



### Curiosità:

A Lourdes i pali sono lunghi 15 metri e solo una sollevazione popolare ha impedito che nel 2008 venissero tagliati per permettere all'elicottero del Papa di atterrare in sicurezza al centro dello stadio "Antoine Beguere".

## 2. IL PALLONE

### ? Quanto pesa e, soprattutto, quanto è grande?

Peso compreso tra i 410 e 460 grammi mentre la lunghezza è tra i 280 e i 300 millimetri per la misura 5.

Esistono, infatti, misure più piccole (3 e 4) per l'attività di mini rugby.

Cuoio o sintetico, di sicuro all'interno non c'è più quella vescica di maiale che ha dato la caratteristica forma al pallone quando l'inglese Gilbert s'inventò primo fornitore d'ovali della storia.

### ? È grande come quello del football americano?

Assolutamente no, quello del football americano ha una circonferenza più piccola (560 mm, contro i 770 del rugby).



## 3. NUMERO DI GIOCATORI

### ? In quanti si gioca?

15 in campo più 7 riserve.

E qui ci sono dei distinguo. Perché l'[International Rugby Board \(IRB\)](#), il massimo organismo mondiale) dà la facoltà alle singole federazioni e agli organizzatori dei tornei di concedere l'utilizzo di 8 riserve.

### ? Qual è la differenza?

Con 7 giocatori in panchina si disporrà di 2 rimpiazzi abili al gioco di [prima linea](#), mentre con 8 si potrà contare su 3.

La [Federazione Italiana Rugby](#), ad esempio, fissa in 15 il numero MINIMO dei giocatori in campo e dà la possibilità alle squadre partecipanti ai campionati di [Eccellenza](#) e Serie A di portare in panchina 8 elementi.

### ? Chi viene sostituito può poi rientrare?

In linea generale no, ma esistono alcune eccezioni. Un giocatore precedentemente sostituito può rientrare al posto di:

1) un giocatore con una ferita sanguinante al quale sono concessi 15 minuti per suturare l'emorragia. Dopodiché la "sostituzione per sangue" diventa definitiva.

2) un giocatore che si sta sottoponendo alla procedura "Riconoscere e Rimuovere" volta a stabilire l'entità di un presunto Trauma Cranico (con-cussion) e la sua abilità a rientrare in campo.

3) un giocatore che ha subito un infortunio causato da un'azione di antiggioco riconosciuta come tale dall'arbitro.

Un discorso a parte meritano i giocatori di prima linea.

Se infortunato, un giocatore di prima linea può essere sostituito da un suo compagno di reparto che era stato precedentemente richiamato in panchina. Non è un caso che piloni e tallonatori continuino a tenersi caldi anche dopo la sostituzione.

Allo stesso modo se un giocatore di prima linea viene espulso temporaneamente (cartellino giallo e allontanamento del campo per 10 minuti) o definitivamente (cartellino rosso) può essere rimpiazzato da un altro elemento di prima linea già sostituito (che entra però al posto di un altro giocatore per rispettare l'inferiorità numerica).

## 4. ABBIGLIAMENTO DEI GIOCATORI

Per giocare a rugby serve una maglia, un paio di pantaloncini e uno di calzettoni. Oltre, ovviamente, alle scarpe. Tutto qui



### ? Perché, allora, i giocatori usano il caschetto?

Per motivi di sicurezza.

L'uso del caschetto è una libera scelta e non un'imposizione.

Così come si possono usare anche:

- supporti fatti in materiali elasticizzati o comprimibili che devono essere lavabili. In sostanza, i classici scaldamuscoli e le maglie termiche
- parastinchi
- protezioni per le caviglie
- mezzi guanti (guanti senza dita)
- protezioni per le spalle che abbiano il Marchio di Approvazione IRB
- un apparecchio per i denti o un paradenti
- bendaggi per proteggere qualsiasi parte infortunata o per prevenire altri infortuni.

Le donne possono utilizzare anche protezioni per il petto.

### ? E i tacchetti?

Plastica o metallo, fissi o intercambiabili. Con questi ultimi che non devono superare i 21 mm di lunghezza.

E qui si potrebbe discutere per ore degli artifici che i piloni (sempre loro!) amano adottare per migliorare la loro presa sul terreno di gioco. Basti fornire un dato di riferimento: i primi 5 uomini della **mischia** sono soliti usare scarpe con 8 tacchetti di metallo, mentre gli altri possono utilizzare anche altre soluzioni.

Il motivo? Maggior stabilità in mischia chiusa.

## 5. IL TEMPO

### ? Quanto dura una partita di rugby?

80 minuti in 2 tempi da 40.

L'intervallo è di massimo 15 minuti, ma ogni federazione può disporre la durata per le proprie competizioni.

### ? Esiste il recupero?

Sì. Anche se, in realtà, nel rugby esiste il tempo "semi-effettivo".

Il cronometro dell'arbitro, infatti, viene fermato in occasione di:

- infortuni (ma l'arbitro ferma il gioco solo se esiste reale pericolo per il giocatore soccorso dai sanitari)
- cambi
- sostituzione dell'abbigliamento dei giocatori
- consultazione del direttore di gara con i suoi assistenti.

A differenza del calcio, quando il tempo scade l'azione continua fino a quando non si verifica una situazione di **pallone morto**. Quando, in sostanza, il gioco si ferma. Se una delle due squadre segna una **meta** a tempo scaduto ci sarà comunque la possibilità di tentare la **trasformazione**.

### **Nota bene:**

*Nelle giornate particolarmente calde l'arbitro potrà accordare un "water break" per ogni tempo (solitamente ventesimo minuto) della durata di 1 minuto. Anche in questo caso, il tempo viene fermato.*

## 6. UFFICIALI DI GARA

### ? Quanti arbitri ci sono nel rugby?

1 con 2 assistenti. Questa è la base.

Se l'organizzazione dell'incontro lo prevede, può esserci anche 1 arbitro di riserva (che può, nel caso, sostituire anche un assistente) e 1 **Television Match Officer** (un arbitro che ha accesso alle immagini video della partita per aiutare il direttore di gara nel prendere decisioni).



### ? È vero che nel rugby esiste la moviola in campo?

Sì, ma in alcuni, specifici, casi.

L'arbitro, infatti, può richiedere l'utilizzo del **TMO** (Television Match Officer) se non è sicuro della segnatura di una delle due squadre.

Inizialmente il TMO poteva solo dire se la **meta** era stata segnata o meno. Oggi può anche spiegare all'arbitro perché una meta non è stata segnata aiutandolo a prendere la decisione più corretta potendo controllare quanto accaduto fino a due fasi (ruck e/o maul) prima della segnatura della meta. Inoltre, anche in caso di sospetto fallo pericoloso l'arbitro può rivolgersi al TMO.

Il TMO, poi, può dire se il pallone è effettivamente entrato in mezzo ai pali, ma solo se il parere gli è richiesto dall'arbitro.

L'arbitro è una figura sacra nel gioco del rugby. Ha piena giurisdizione su tutto quello che avviene in campo e amministra il regolare svolgimento del gioco per mezzo di un fischietto.

Può avallare o meno le decisioni dei suoi assistenti ma, allo stesso tempo, si può consultare con loro per prendere decisioni e ascolta le segnalazioni di questi ultimi in materia di antigiooco.





DURANTE LA PARTITA



Calcio d'inizio e comincia la magia. E con essa altre decine di dubbi.

### ? Come si gioca a rugby?

Lo snobismo di molti vorrebbe che per poter capire appieno ogni sfumatura del gioco si sia calcato il campo.

Balle! Anche chi non ha mai giocato può orientarsi nel ruolo di spettatore. Certo, rimane magari il rimpianto di non aver mai sentito l'odore dell'erba, il profumo dell'olio canforato, i dolori del lunedì e il sostegno tra compagni come unica ragione di vita. Ma questa, onestamente, è un'altra storia. E, alla fine, rimane buona la scritta comparsa sul muro del cimitero di Napoli il giorno successivo alla conquista del primo scudetto maradoniano: «Che vi siete persi!».

## 7. MODO DI GIOCARE

Dopo che l'arbitro ha fischiato l'avvio, qualsiasi giocatore che è in gioco può prendere il pallone e correre.



Qualsiasi giocatore può lanciare o calciare il pallone e può passarlo a un compagno. Si può **placcare**, tenere o spingere un avversario che abbia la palla in mano. Chiunque può prendere parte a una **mischia**, a un **ruck**, ad un **maul** o a una **rimessa laterale** (detta anche **touch**). Ogni giocatore può schiacciare l'ovale in area di meta.

Chi ha la palla in mano può fare un **frontino** a un avversario.

## 8. VANTAGGIO

La regola del vantaggio è la madre di tutte le norme ovali. Quella che più di tutte sancisce il buon senso con cui viene amministrato il gioco da parte dell'arbitro.

In sostanza, se un avversario commette una scorrettezza, ma il pallone non cambia possesso, si può continuare a giocare fino a quando il vantaggio non si sia effettivamente concretizzato. Se chi possiede la palla non

guadagna nulla dal continuare a giocare, allora si dice che il “vantaggio non è concretizzato” e si tornerà sul punto in cui è stata commessa l’infrazione.

In questo modo il gioco non viene fermato in presenza di un fallo rendendolo molto più veloce e fluido.

**Nota bene:**

*Se chi usufruisce di un vantaggio commette a sua volta un’infrazione, il gioco verrà immediatamente fermato dall’arbitro che assegnerà una punizione sul punto in cui è stata commessa la prima infrazione.*

## 9. COMPUTO DEL PUNTEGGIO

### ? Come si calcola il punteggio?

#### ELEMENTI DEL PUNTEGGIO

- La meta

Per segnare una meta è necessario che il pallone venga schiacciato all’interno dell’area, appunto, di meta avversaria. Non basta, quindi, superare la linea come nel football americano.

Una meta vale **5 punti**.



- La trasformazione

Ogni volta che si segna una meta vi è la possibilità di effettuare una trasformazione con un calcio da

effettuarsi nel punto perpendicolare a quello della segnatura e alla distanza che si desidera. Ovviamente più ci si allontana e maggiore diventa l’angolo di apertura dei pali rispetto al calciatore.

Gli avversari devono stare dietro la linea di meta, ma possono correre per cercare di stoppare l’ovale quando il calciatore parte con la rincorsa.

Una trasformazione vale **2 punti**

- Il calcio di punizione

Ogni volta che l’arbitro assegna un calcio di punizione si può scegliere di centrare i pali con un calcio (non è l’unica opzione prevista!). I compagni del piazzatore devono stare dietro la palla e gli avversari a 10 metri dal punto di battuta. Questi ultimi non possono correre per cercare di stoppare l’ovale.

Un calcio di punizione vale **3 punti**

**Nota bene:**

1) *Se un calcio di punizione prende il palo e torna in campo si continua a giocare! Per questo motivo ci sono sempre almeno un paio di giocatori che guardano i pali dando le spalle all’avversario incaricato di calciare.*

2) *Si hanno a disposizione 60 secondi per realizzare un calcio di punizione. Il conteggio parte dal momento in cui arriva il sostegno per appoggiarvi l’ovale.*



- Il calcio di rimbalzo (drop)

Durante il gioco aperto, poi, qualsiasi giocatore può provare a centrare i pali con un calcio di rimbalzo (drop).

Un calcio di rimbalzo vale **3 punti**

#### Curiosità:

Leggendario, perché effettuato da un numero 8, è rimasto il drop da oltre metà campo di Zinzan Brooke nella semifinale dei Mondiali del 1995 tra la sua Nuova Zelanda e l'Inghilterra; anche se "il" drop per eccellenza rimane quello con cui Jonny Wilkinson ha regalato la coppa del mondo agli inglesi nella finale contro l'Australia nel 2003.

#### PICCOLO COMPENDIO STORICO DEL PUNTEGGIO



#### Perché gli inglesi chiamano "try" la meta?

Perché nel 1845 segnare una meta dava la possibilità di provare (to try, appunto) a segnare un calcio in mezzo ai pali, ma ai fini pratici del punteggio valeva solo il calcio.

- Nel 1886 la meta valeva 1 punto e la trasformazione 2, mentre il drop 3.
- Nel 1891 la meta passa a 2 punti, la trasformazione a 3, come il calcio di punizione. Il drop sale a 4.
- Nel 1905 i punti per una meta diventano 3.
- Nel 1948 il drop scende a 3 punti.
- Nel 1971 continua l'ascesa della meta che arriva a 4 punti.
- Nel 1992 si conviene che una meta trasformata debba valere più di due calci di punizione e si passa a 5.

## 10. ANTIGIOCO

Il rugby è uno sport duro, sia dal punto di vista fisico sia mentale. Ma se qualcuno pensasse di trovarsi di fronte a una rissa più o meno legalizzata sarebbe sicuramente in errore. La bellezza, e se si vuole l'unicità, è quella di poter esprimere tutta la propria aggressività rimanendo comunque nelle regole.

Le situazioni fallose sono ben codificate e totalmente aderenti allo spirito del gioco. Con quelle inevitabili eccezioni che hanno creato comunque l'aura di leggenda riguardo alcune squadre più "cattive" di altre.

#### OSTRUZIONISMO

Non si può caricare o spingere un giocatore mentre sta cercando di prendere la palla e non si può correre davanti al portatore di palla per impedire agli avversari di placcarlo (e che qualcuno non confonda ancora il football americano con il rugby!).

Non si deve, poi, impattare volontariamente contro un proprio compagno di squadra quando si ha il pallone in mano.

#### GIOCO SLEALE

Non si possono commettere falli in maniera intenzionale, sembra banale ma non lo è.

Non si perde tempo e non si può volontariamente lanciare il pallone in [rimessa laterale](#). Pena un calcio di punizione.

E' severamente vietato indurre gli ufficiali di gara a pensare di aver subito una qualunque infrazione ad opera degli avversari: insomma niente simulazioni. Sanzione: calcio di punizione.

#### Nota bene:

*Posso soltanto usare il piede per buttare fuori l'ovale o anche uscire dal campo con il pallone in mano.*

#### INFRAZIONE RIPETUTE

Non si possono infrangere ripetutamente le regole.

Spesso l'arbitro richiama il capitano della squadra per "falli ripetuti" avvertendolo che al successivo fallo è pronto il cartellino giallo. In questo caso il giocatore che si macchia di un nuovo fallo ripetuto è quello destinato a uscire dal campo anche se dovesse trattarsi del suo primo fallo. Della serie "trovarsi al posto sbagliato nel momento sbagliato".

#### GIOCO PERICOLOSO E SCORRETTEZZE

Niente pugni o calci a un avversario.

Vietato fare lo sgambetto o pestare con i piedi ([stamping](#)) l'avversario a terra.

#### APPENDICE - IL PLACCAGGIO PERICOLOSO

- Un giocatore può essere placcato solo se in possesso della palla. Ergo, non lo si può toccare prima che riceva l'ovale e dopo che lo abbia passato.
- Non si può placcare sopra la linea delle spalle, il cosiddetto placcaggio al collo. Hanno provato a spiegarlo più volte a figiani, tongani e samoani, ma sembra che da quell'orecchio non ci sentano.

- Non si può fermare l'avversario usando la spalla o "a braccio rigido". Se qualcuno dovesse ricordare il mitico braccio teso di Hulk Hogan è pregato di dimenticarsi lui e tutto il mondo del Wrestling.
- Se il portatore di palla si trova in aria per recuperare un calcio avversario bisogna aspettare che atterri con entrambi i piedi per fermarlo. Lo stesso in rimessa laterale.



Si può tenere, spingere e ostacolare un avversario privo di palla solo nelle mischie chiuse, nelle [ruck](#) e nelle [maul](#).

Non si possono far crollare volontariamente le mischie, le ruck e le maul. Perché farlo? Semplice, perché gli avversari ci stanno facendo a pezzi e, allora, meglio fermare l'azione sperando che l'arbitro non veda. Spesso l'arbitro vede.

Il regolamento ufficiale della [IRB](#) dice che è anche vietato farsi giustizia da sé. Giusto, per questo c'è l'arbitro. Ma chi gioca, o ha giocato, sa che le cose non stanno sempre così. E se, in realtà, basterebbe un placcaggio più duro degli altri per "regolare il conto", senza incorrere in sanzioni, può

accadere anche che si verifichi qualche "incontro pugilistico" in mezzo al campo o che, approfittando della disattenzione del direttore di gara, ci sia qualche scorrettezza.

La presenza della televisione ha di molto attenuato certi comportamenti, perché se l'arbitro non vede, ci pensa il [Citing Commissioner](#) a visionare a video le azioni incriminate. Questo, ovviamente, nei match internazionali.

#### Curiosità:

Quello che accadde nel tour dei Lions del 1974 è destinato, quindi, a rimanere nelle storie per restarci definitivamente. La celebre selezione dei migliori giocatori britannici, infatti, era di scena in Sud Africa dove diede vita a un serie di partite tra le più violente della storia del rugby. Per difendersi dall'aggressività degli Springboks, i Lions aspettavano che il capitano Willie John McBride gridasse il numero "99", a quel punto, i giocatori s'impegnavano a picchiare deliberatamente e all'unisono ogni avversario presente nel proprio raggio d'azione, in modo da creare una tale confusione che impedisse all'arbitro di prendere una decisione. Risultato? Nessun giocatore dei britannici venne espulso in quel tour!

#### I CARTELLINI

Se un giocatore commette un fallo di antigioco deve essere richiamato o ammonito.

Il cartellino giallo comporta l'allontanamento del reo dal campo per 10 minuti. Nel caso in cui l'ammonito dovesse prendere un altro cartellino giallo allora scatterebbe l'espulsione definitiva.

Il cartellino rosso, però, può anche essere sventolato in maniera diretta per un fallo particolarmente grave.

#### Curiosità:

Nella memoria di molti rimane l'espulsione diretta di Paul Griffen nella finale scudetto del 2003 tra Calvisano e Treviso, quando il mediano di mischia neozelandese fu cacciato dal campo per un presunto sputo all'arbitro De Santis segnalato dall'assistente De Falco. La partita, fino a quel momento equilibratissima, fu poi vinta facilmente dalla Benetton, ma ancora oggi rimangono le polemiche per quel cartellino rosso.

## 11. FUORI GIOCO / IN GIOCO NEL GIOCO APERTO

E qui i punti di contatto con il calcio ci sono visto che, storicamente, la matrice è comune tra rugby e football. Punti di contatto molto teorici, ovviamente. Un giocatore è, infatti, in fuori gioco quando si trova davanti a un proprio compagno che sia in possesso della palla o che abbia giocato l'ovale per ultimo. Sembra difficile e, in effetti, lo è.

**?** *Chi è in fuori gioco non ha la possibilità di partecipare all'azione, ma può comunque tornare in gioco. Come?*

- a) Quando torna velocemente dietro il compagno che per ultimo ha calciato, toccato o portato il pallone.
- b) Quando viene superato dal compagno che porta la palla.
- c) Quando viene superato dal compagno che ha calciato la palla o da un compagno che era partito in linea con il calciatore.

### **Nota bene:**

*Nel rugby il pallone si può passare anche in avanti, ma solo con i piedi e, per non essere in fuori gioco, bisogna partire in linea con il calciatore. Non si può, dunque, aspettare la palla nei pressi dell'area di meta sperando che un compagno ci raggiunga con un calcio...*

## 12. AVANTI E PASSAGGIO IN AVANTI

Ed eccoci alla più volte citata regola dell'in avanti e del passaggio in avanti. Sembrano la stessa cosa (e l'effetto finale è uguale), ma sono due falli ben distinti.

### IN AVANTI

Si ha un in avanti quando il giocatore in possesso di palla perde l'ovale facendolo cadere in avanti, appunto.

O quando un giocatore tocca con la mano o il braccio la palla e quest'ultima cade in avanti.

### Eccezioni:

Se un giocatore contrasta il calcio di un avversario e l'ovale gli finisce davanti non c'è infrazione.

Fate attenzione anche alla presenza di spirito di chi, capendo che non

riuscirà a prendere la palla con le mani, se la porta avanti con il piede, gesto tecnico apprezzabile e legittimo.

### PASSAGGIO IN AVANTI

Il passaggio in-avanti avviene quando un giocatore lancia o passa il pallone in-avanti, ovvero se le braccia del giocatore che passa il pallone si muovono in direzione della linea di meta della squadra avversaria.

### Eccezioni:

Se il pallone colpisce un giocatore, o il terreno, in seguito a un passaggio regolare, e la palla rimbalza in avanti non ci sarà infrazione.

**?** *Cosa succede se c'è un in avanti o un passaggio in avanti?*

**Mischia**, mischia, irrimediabilmente mischia.

### **Nota bene:**

*Il passaggio in avanti si sanziona anche se accaduto in area di meta. La mischia verrà accordata sui 5 metri e in linea con il punto dell'infrazione. Avanti volontario? **Calcio di punizione!***



Abbiamo visto come si gioca, adesso bisogna capire cosa succede in campo esattamente a cominciare dal più scontato dei gesti: il calcio d'inizio.

### 13. CALCIO D'INVIO E RIPRESA DEL GIOCO

#### CALCIO D'INVIO

Si gioca un calcio d'invio da metà campo all'inizio di ogni tempo (supplementari compresi) e dopo ogni meta segnata.

Per dare il via alla partita bisogna calciare il pallone di rimbalzo (**drop**) dal centro della metà campo o dietro il suddetto punto.

I compagni del calciatore devono stare dietro di lui.

Nel caso partissero davanti, l'arbitro chiede agli avversari se vogliono che il calcio venga ripetuto o se preferiscono avere una **mischia** con propria introduzione a metà campo.

A memoria d'uomo non si contano sulle dita di una mano le squadre che hanno chiesto di far ripetere il calcio.

#### **Nota bene:**

*Il calcio deve raggiungere la linea dei 10 metri. Se questo non avviene, ma un avversario s'impadronisce dell'ovale, il gioco continua.*

*Se, invece, il pallone cade per terra o finisce direttamente in **rimessa laterale** la squadra che riceve potrà scegliere tra **mischia** a metà campo e ripetizione del calcio. Nel caso del pallone finito in **touch** si potrà scegliere anche una **rimessa laterale** sulla linea di metà campo.*

#### CALCIO DI RINVIO

Il calcio di rinvio, invece, lo gioca un difensore con un drop in qualsiasi punto sulla linea dei 22 metri.

Si ha un calcio di rinvio quando un difensore rende il **pallone morto** dentro l'area dei 22 chiamando un **mark**, oppure quando l'ovale finisce fuori dall'area di meta (vedi anche "automete": 22 - AREA DI META).

Il calcio deve ovviamente superare la linea dei 22, può essere calciato all'altezza della linea o anche più indietro, cosa, quest'ultima, che avviene regolarmente visto che gli avversari si possono posizionare sulla linea stessa. I compagni del calciatore, invece, devono stare dietro di lui, ma se quest'ultimo decidesse di giocare velocemente la palla l'arbitro non sanziona quelli rimasti davanti a meno che questi non decidano di partecipare al gioco partendo da una chiara posizione di fuori gioco.

### 14. PALLONE A TERRA, NESSUN PLACCAGGIO

Nel rugby è molto importante il concetto di "giocare sui propri piedi", ossia giocare il pallone restando in piedi ed evitando di cadere, se non placcati, rendendolo ingiocabile.

Un giocatore a terra non può placcare un avversario!

Non si può cadere intenzionalmente a terra su un giocatore con la palla e neppure su altri giocatori che si trovano a terra nei pressi del pallone. Insomma, bisogna stare in piedi!

#### IL "GRILLOTALPA"

Forse non tutti sanno che questa definizione è stata inventata dal sagace figlio di Vittorio Munari e che, poi, il popolare dirigente della Benetton Treviso lo ha utilizzato nelle telecronache di Sky Sport.

Il "grillotalpa" è colui che stando sui propri piedi riesce a contendere un pallone portato a terra. Perché ciò avvenga correttamente, il placcato deve avere il tempo di mettere a disposizione il pallone.



## 15. PLACCAGGIO: PORTATORE DEL PALLONE MESSO A TERRA

Il placcaggio è uno degli aspetti più spettacolari del rugby, ma anche uno dei più facilmente leggibili dall'occhio inesperto perché è il modo con cui si ferma il giocatore in possesso della palla.

Il tifoso vuole vedere il placcaggio spettacolare, ma l'allenatore preferisce quello efficace. Ed è per questo che non tutti i placcaggi sono uguali, ma variano a seconda del contesto di gioco.

Placcare (prendere, afferrare) un avversario facendolo scivolare oltre il proprio corpo va bene in mezzo al campo, ma non a cinque metri dalla linea di meta quando, invece, è più utile cercare di andare alle gambe portando indietro il portatore di palla.



Il placcatore, una volta finito a terra, deve lasciare il placcato, deve immediatamente alzarsi, allontanarsi e agire dalla sua parte del gate.

Ricordate il "grillotalpa"? Ecco, per rubare il pallone al giocatore placcato bisogna tenere presente questi principi se si è il placcatore.

Non lo fai? [Calcio di punizione!](#)

Il giocatore placcato, dal canto suo, non può restare sopra la palla per impedirne il recupero agli avversari e deve renderla immediatamente disponibile ai propri compagni.

Oltre questo, deve anche alzarsi e allontanarsi il più velocemente possibile dal

pallone; sembra facile, ma non lo è. Per questo, molti giocatori allargano le braccia per dimostrare all'arbitro che non partecipano all'azione sotto il groviglio di braccia e gambe. Verità o simulazione? All'arbitro l'ardua sentenza.

### **Nota bene:**

*Se placcato il giocatore può comunque allungare le braccia per segnare una meta o annullare nella propria area.*

Può capitare che l'arbitro non riesca a capire cosa stia succedendo nel groviglio che si può creare dopo un placcaggio. In questo caso, se il pallone diventa ingiocabile, viene fischiata una **mischia** in favore della squadra che stava avanzando. Se nessuna delle due stava avanzando (si può andare avanti anche difendendo!) viene assegnata una mischia alla squadra in attacco.

## 16. RUCK

Semplifichiamola al massimo: una ruck si forma quando il placcatore e il placcato sono a terra e arriva sulla palla almeno un altro giocatore che stia sui suoi piedi.

Nella ruck è vietato calciare la palla. Chi ha il possesso può usare il piede ma solamente per avvicinare la palla alle retrovie del breakdown.





## Come si fa a recuperare una palla in ruck?

Esiste la possibilità di operare una “contro ruck”, l'avversario senza possesso di palla può organizzarsi e spingere via chi si trova davanti superando il pallone, ma non può:

- a) saltare sopra la ruck
- b) avere la testa e le spalle più basse del bacino
- c) calpestare volontariamente i giocatori a terra
- d) unirsi alla ruck entrando lateralmente.

### Nota bene:

*Esiste il fuori gioco anche in ruck. La linea di fuori gioco, infatti, è posta dietro i piedi dell'ultimo uomo che partecipa alla ruck. Lì e solo lì si può stare, sia in attacco sia in difesa. Non farlo vuol dire prendere un calcio di punizione.*

*Un giocatore che si vuole aggiungere a una ruck deve farlo dietro l'ultimo piede dell'ultimo compagno che partecipa alla stessa.*



## 17. MAUL

La maul (versione “in piedi” della ruck) si dice “formata” quando il portatore di palla viene fermato da un avversario e, rimanendo entrambi in piedi si unisce al portatore almeno un compagno di squadra. Pertanto una maul consiste in un minimo di tre giocatori; il portatore del pallone più un giocatore per ogni squadra.

Per partecipare alla maul bisogna entrare restando dietro i piedi dell'ultimo uomo della propria squadra, altrimenti si è in fuori gioco.

Un giocatore non è autorizzato a muoversi verso il fondo della maul quando ha il possesso del pallone, che deve essere spostato all'indietro manualmente.

Chi non volesse partecipare alla maul deve restare comunque dietro i piedi dell'ultimo uomo che vi partecipa.



### Curiosità:

Ricordate le regole sperimentali del 2009? In quella data, infatti, la IRB provò alcune novità (Experimental Law Variations) tra cui quella di poter far crollare volontariamente la maul. Questo perché si evitassero i “carrettini” di parecchi metri che molte squadre facevano per sfruttare la forza della propria mischia.

La squadra maggiormente colpita dalla nuova disposizione fu l'Italia che nel Sei Nazioni 2008 segnò tre mete con Castrogiovanni proprio grazie all'azione della propria maul avanzante. Questa regola, però, fu poi tolta proprio nel maggio del 2009 e, da allora, è assolutamente vietato far crollare la maul.

Se il pallone diventa ingiocabile e non esce dalla maul, l'arbitro fischia una **mischia** in favore della squadra che non era in possesso di palla all'inizio della maul (ecco che si verifica il cosiddetto turnover).

Se l'arbitro, invece, non riesce a stabilire il possesso iniziale, viene data una mischia alla squadra in avanzamento.

La maul si può fermare e ripartire solo una volta ed entro 5 secondi.

In sostanza, posso avanzare con il raggruppamento, mi posso fermare ed entro cinque secondi devo ripartire. Al secondo stop dovrò necessariamente giocare l'ovale in un tempo ragionevole.

## 18. MARK

Quella del mark è una delle regole più antiche del rugby. In pratica si grida "mark" quando si prende un pallone al volo dentro l'area dei propri 22 metri o dentro la propria area di meta a seguito del calcio di un avversario. Non si è obbligati a farlo.



Dopo tale grido, l'autore della presa dovrà calciare l'ovale entro 1 minuto dal punto in cui ha chiamato il mark o in un punto perpendicolare a esso, senza avanzare.

Gli avversari dovranno stare a 10 metri di distanza. Se il calcio viene preso dentro l'area di meta ci sarà una **mischia** a proprio favore sulla linea dei 5 metri.

### **Nota bene:**

*Dopo la chiamata del "mark" nessun avversario può toccare chi ha preso la palla al volo.*

*Molti giocatori fanno un gesto con il braccio per far capire all'arbitro (magari in difficoltà nel sentire perché lontano) di aver chiamato un "mark".*

### **Curiosità:**

Nel 1891 si poteva chiamare "mark" in ogni parte del campo (bastava avere entrambi i piedi per terra) e la cosa dava la possibilità di provare un calcio in mezzo ai pali del valore di ben 4 punti. Nel 1905 il premio venne portato a 3 punti e nel 1977 (quindi in tempi relativamente recenti) la possibilità venne del tutto tolta.



## 19. TOUCH E RIMESSA LATERALE



Prima di vedere come si gioca la rimessa laterale bisogna capire come si possa portare il pallone in touch.

Calciandolo, ovviamente, ma anche venendo portati fuori con il pallone in mano o decidendo deliberatamente di uscire dal campo con l'ovale tra le mani.

Si può calciare il pallone fuori dal campo ma:

- Se lo si fa direttamente da dentro i propri 22 metri il pallone verrà rimesso in gioco dagli avversari con una touch sul punto in cui è uscito l'ovale.
- Se lo si fa direttamente da fuori i propri 22 metri il pallone verrà rimesso in gioco dagli avversari con una touch sul punto in cui si è calciato il pallone.

Queste sono le due linee guida. Poi ci sono alcune eccezioni che bisogna conoscere:

- Se porto il pallone dentro i 22 metri con una corsa o con un passaggio (anche a seguito di una **mischia** e di una rimessa laterale avvenute fuori dai 22) e calcio direttamente in touch, regalerò una rimessa laterale ai miei avversari sul punto in cui ho calciato.
- Se calcio da fuori i 22 metri e la palla tocca prima il terreno (o un avversario) e poi esce, allora la touch sarà sul punto d'uscita dell'ovale.

c) La regola dei 22 non vale per i calci di punizione. In questi casi, infatti, si può spedire fuori l'ovale da qualsiasi parte del campo e ci sarà, sempre e comunque, una rimessa laterale a proprio favore sul punto in cui è uscito il pallone.

d) La regola dei 22 vale, invece, per i calci liberi o "di seconda".

### **Nota bene:**

*Dalla stagione 2019/2020, in tutti i campionati italiani, è in sperimentazione una nuova regola volta ad aumentare la sicurezza del gioco costringendo le squadre a impiegare più giocatori nella copertura del campo. E' la cosiddetta regola 50:22, che prevede due diversi scenari:*

- Se una squadra in possesso del pallone calcia dalla propria meta campo ed il pallone esce indirettamente in touch nei 22 avversari, la squadra che ha calciato avrà diritto al lancio.

- Se una squadra in possesso del pallone calcia dall'area dei propri 22 ed il pallone esce indirettamente nella meta campo avversaria, la squadra che ha calciato avrà diritto al lancio.



### **Ma come si effettua la rimessa laterale?**

Si può rapidamente rimettere in gioco l'ovale dal punto in cui è uscito senza aspettare l'allineamento delle due squadre anche lanciando il pallone a sé stessi.

Per fare questo, però, bisogna che:

- Il pallone faccia almeno 5 metri.
- Il pallone non abbia toccato alcuna persona una volta uscito. Se tocca, ad esempio la panchina si può rimettere velocemente in gioco l'ovale.
- Gli schieramenti non si siano già allineati.
- Il pallone venga rimesso dritto o verso la propria area di meta.

Quando, invece, si formano i due allineamenti le regole sono in parte diverse.

Bisogna lanciare il pallone dritto e fargli superare almeno i 5 metri. Il giocatore incaricato del lancio (il tallonatore) deve rimanere con entrambi i piedi fuori dal campo. Non si possono fare finte e non bisogna ritardare il lancio. Se il pallone viene lanciato storto o non percorre i 5 metri allora la squadra in difesa potrà scegliere se lanciare lei stessa una nuova touch o se giocare una **mischia** chiusa con propria introduzione sulla linea dei 15 metri.

In touch bisogna essere minimo in 2 mentre la squadra che lancia può



decidere di schierare anche tutti i propri effettivi a esclusione del lanciatore e del ricevitore.

Un'assurdità? Assolutamente no se si pensa all'ultimo Galles-Nuova Zelanda quando i padroni di casa misero tredici uomini in touche per segnare una meta agli All Blacks.

Le controindicazioni sono presto dette: perdere il pallone vuole dire regalare tutto il campo agli avversari. Gli avversari, quindi, possono schierare meno uomini in touch, ma non di più.

I giocatori allineati devono stare tra la linea dei 5 metri e quella dei 15 con una distanza tra i due schieramenti di 1 metro.

Il ricevitore (di solito è il mediano di mischia) si deve posizionare a due metri dal proprio schieramento e anche lui deve stare nello stesso spazio compreso tra i cinque metri e quindici metri. Il punto di lancio è minimo a 5 metri dalla linea di meta.

La squadra che non effettua il lancio può mettere un uomo (di solito è il tallonatore) tra la linea dei 5 e quella di touch.

La rimessa laterale comincia quando il pallone lascia le mani del lanciatore.

Durante una rimessa laterale non si può:

- a) appoggiarsi a un avversario
- b) tenerlo o spingerlo
- c) caricarlo irregolarmente

È consentito alzare un proprio compagno per permettergli di vincere la rimessa laterale (una volta non era così!) e ci si può legare a esso prima che venga effettuato il lancio (pre-gripping).

Non si può, però, alzare il proprio compagno prima che il pallone abbia lasciato le mani del lanciatore.

Anche nelle rimesse laterali c'è una linea di fuori gioco. Per chi partecipa all'allineamento la linea è data dal punto di lancio prima che il pallone venga rimesso in gioco, mentre diventa quella del pallone quando questo viene toccato da un giocatore o tocca per terra.

I partecipanti non devono:

- a) Invadere il corridoio. Ergo oltrepassare la linea del fuori gioco.
- b) Fare un passo oltre la linea di rimessa in gioco nel tentativo di prendere l'ovale.

Devono, invece, rimanere dietro i piedi dell'ultimo uomo se la touch si trasforma in ruck o maul.

Chi, invece, non partecipa all'allineamento deve restare a 10 metri dalla linea di rimessa in gioco.

#### **Nota bene:**

*Il lanciatore può superare con il lancio la linea dei 15 metri per recapitare il pallone a uno dei giocatori che non sono allineati. Il lancio, ovviamente, deve essere dritto e, il compagno non allineato, può muoversi nel momento in cui il pallone lascia le mani del lanciatore. In questo caso anche il difensore può muoversi di conseguenza.*

#### **IL SACKING**

Ricordate la regola che impedisce a un giocatore di far crollare una maul? Ecco, chi vince la touch può essere portato a terra da un avversario con la cosiddetta azione di "sacking" per impedire agli avversari di partire con la rolling maul.



## 20. MISCHIA

### ? Dove si forma una mischia?

Ovunque nel campo. Ma non dentro i 5 metri o l'area di meta.

In quanti si fa una mischia? In 8, ma se un giocatore di mischia è ammonito o infortunato si può fare anche in 7. Gli avversari, però, non sono tenuti ad adeguarsi.

Una squadra deve essere pronta per la chiamata "bassi" dell'arbitro entro 30 secondi dal momento in cui l'arbitro segna il punto per la formazione della mischia. Sanzione: Calcio Libero.

Una squadra deve essere pronta per la chiamata "bassi" dell'arbitro entro 30 secondi dal momento in cui l'arbitro segna il punto per la formazione della mischia. Sanzione: Calcio Libero.

#### **Nota bene:**

*I tre tempi di ingaggio.*

*A partire dalla metà del 2013 sono state introdotte una nuova tempistica e una nuova modalità di formazione della mischia ordinata. Rispetto al passato gli ingaggi sono stati depotenziati, in modo da tutelare l'integrità fisica delle prime linee.*

*Quando i due pacchetti si sono formati, l'arbitro chiama "bassi" e a qual*

*punto le prime linee flettono le ginocchia in posizione di squat. Quando chiama "lega" i piloni avversari si legano utilizzando il braccio libero a disposizione. Infine, alla chiamata "via", i due pacchetti entreranno a contatto. A questo punto, però, non può ancora iniziare la spinta.*

### ? Ma cosa succede in mischia chiusa?

Bella domanda. Solo chi ha giocato in prima linea può capire cosa succede lì davanti. E solo gli 8 giocatori impegnati al momento dell'ingaggio sanno veramente cos'è successo quando l'arbitro fischia. Il direttore di gara fa quello che può aiutandosi con i suoi assistenti, ma la battaglia di prima linea non è solo forza, anzi, è soprattutto astuzia e tecnica. Il tutto per mettere in difficoltà l'avversario e indebolire la mischia avversaria.

Di sicuro c'è che:

- a) I giocatori di prima linea devono legarsi in maniera salda e in modo continuato.
- b) Il tallonatore può legarsi sia sopra sia sotto le braccia dei suoi piloni.
- c) Il pilone sinistro deve mettere il suo braccio sinistro all'interno di quello avversario afferrandone la maglia sulla schiena o sul fianco e non deve esercitare nessuna pressione verso il basso.
- d) Il pilone destro, invece, deve mettere la sua mano destra all'esterno di quella del suo avversario.  
Anche lui non deve esercitare nessuna pressione verso il basso.
- e) Prima dell'ingaggio non deve esserci nessun contatto tra la testa di un qualsiasi giocatore di prima linea e il collo o le spalle di un avversario

#### L'INTRODUZIONE DEL PALLONE

Una volta che i due pacchetti hanno ingaggiato, ma non spinto, il mediano di mischia può introdurre la palla dal lato della mischia precedentemente scelto. Una volta introdotto l'ovale, potrà partire la fase di spinta per la contesa del possesso.

#### **Nota bene:**

*Il mediano di mischia deve introdurre il pallone dritto, senza favorire la propria squadra, ma può allineare le spalle con la linea mediana della mischia se questa ruota. Se l'introduzione è storta l'arbitro prenderà provvedimenti crescenti: calcio libero, calcio di punizione, cartellino giallo contro il mediano.*



Quando la mischia inizia (il mediano, quindi, lascia la palla) le prime linee non possono:

- a) Alzare i piedi prima che il pallone venga rilasciato dal mediano, ma appena il pallone tocca terra devono obbligatoriamente colpirlo con un piede per impossessarsene.
- b) Calciare il pallone fuori dal tunnel nella direzione in cui è stato introdotto.
- c) Fare torsioni, abbassarsi, tirare gli avversari o qualunque azione utile a far crollare la mischia.
- d) Sollevare o "stappare" un avversario né al momento dell'ingaggio né dopo.

**Nota bene:**

*"Quando la mischia ruota più di 90 gradi, l'arbitro ordina una nuova mischia con la stessa introduzione".*

Anche in mischia, ovviamente, c'è una linea di fuori gioco.

- a) Il mediano di mischia è in fuori gioco quando si trova con entrambi i piedi davanti al pallone dentro la mischia. Il mediano di mischia avversario è in fuori gioco se supera il pallone con un piede quando il pallone è ancora in mischia.
- b) I giocatori che non partecipano alla mischia devono stare a 5 metri dal giocatore più arretrato della propria mischia.

**Nota bene:**

*"Il vantaggio da mischia"*

*Nel caso di crollo della mischia che non comporti rischio per la sicurezza dei giocatori, viene applicato il vantaggio in favore della squadra che ha subito il fallo e che ha conquistato l'ovale.*

*"Pallone al numero 8"*

*Quando una squadra ha il pallone ai piedi del n.8 e non c'è avanzamento della mischia, l'arbitro chiamerà "usalo" dopo che il pallone è rimasto ai piedi del n.8 per un periodo di tempo ragionevole (3-5 secondi). A quel punto, la squadra deve usare il pallone immediatamente.*

*In mischia nessun giocatore può toccare con le mani il pallone, ad eccezione del N.8 che può prendere la palla dai piedi delle seconde linee.*

## 21. CALCI DI PUNIZIONE E CALCI LIBERI

I calci si effettuano sul punto indicato dall'arbitro o in qualsiasi altra posizione dietro e/o passante quel punto.

**Nota bene:**

*Si può sempre scegliere una mischia al posto di un calcio sia esso di punizione o libero.*

*Il calciatore ha a disposizione 90 secondi per calciare il pallone dal momento in cui ha deciso di piazzare.*

*Anche questa è una regola sperimentale in vigore dal primo settembre 2012. La regola ancora in vigore prevede 1 minuto di tempo.*

*Tutti i compagni del calciatore devono stare dietro di lui.*

Non si può calciare in mezzo ai pali se si dispone di un [calcio libero!](#)

In caso di calcio di punizione gli avversari devono:

- a) Allontanarsi dal punto ad almeno 10 metri.
- b) Continuare ad allontanarsi se il pallone è stato giocato.
- c) Se il pallone è stato giocato velocemente e non si ha avuto il tempo di andare a dieci metri non si può partecipare al gioco fino a quando non si torna 10 metri o fino a quando non si è superati da un compagno che era già a 10 metri.
- d) Evitare d'interferire con l'effettuazione del calcio di punizione.



## 22. AREA DI META

Ci sono due modi per schiacciare il pallone in meta:

- tenendolo in mano facendogli toccare terra
- esercitandogli una pressione con una qualsiasi parte del corpo (che non sia la testa) quando il pallone si trova sul terreno dell'area di meta.

*Nota bene:*

*Se un attaccante schiacciando in meta tocca la linea di touch dell'area di meta o la linea di pallone morto, la meta non viene concessa e ci sarà un calcio di rinvio dai 22 metri per la squadra in difesa.*



**In quanti modi si segna una meta?**

- a) Si segna poggiando la palla oltre la linea di meta, ma anche sulla linea di meta.
- b) Poggiando il pallone sulla base del palo.
- c) Superando la linea con una **maul** o con una **ruck**. Non appena questo avviene l'attaccante può toccare il terreno con l'ovale.

- d) Scivolando sul terreno dopo un placcaggio avvenuto fuori dall'area di meta e facendo un movimento unico. Cosa che succede spesso quando piove.
- e) Si può essere placcati a pochi centimetri dalla meta e poi allungare il braccio per segnare.
- f) Se, poi, un fallo della squadra in difesa impedisce la realizzazione di una meta si assegna la meta di punizione o meta tecnica; che dà diritto a provare la **trasformazione** da posizione favorevole: in mezzo ai pali.



**Esiste l'autometa?**

Assolutamente no. Quando un difensore esegue un toccato a terra nella propria area di meta si dice che abbia "annullato". E il gioco riprende con un rinvio dai propri 22 metri.

Se, invece, è il difensore a portare la palla in area di meta e ad annullarla, allora ci sarà una **mischia** per gli avversari a 5 metri dalla linea di meta.

Spesso ci si chiede se un giocatore abbia toccato o meno l'area di meta. L'arbitro non capisce e neppure il **TMO** riesce a dare una risposta. In questo caso il direttore di gara non può fare altro che dare una mischia sui 5 metri in favore della squadra in attacco.

Stessa cosa accade quando i difensori riescono a tenere alto il portatore di palla impedendogli di schiacciare in meta.

**Nota bene:**

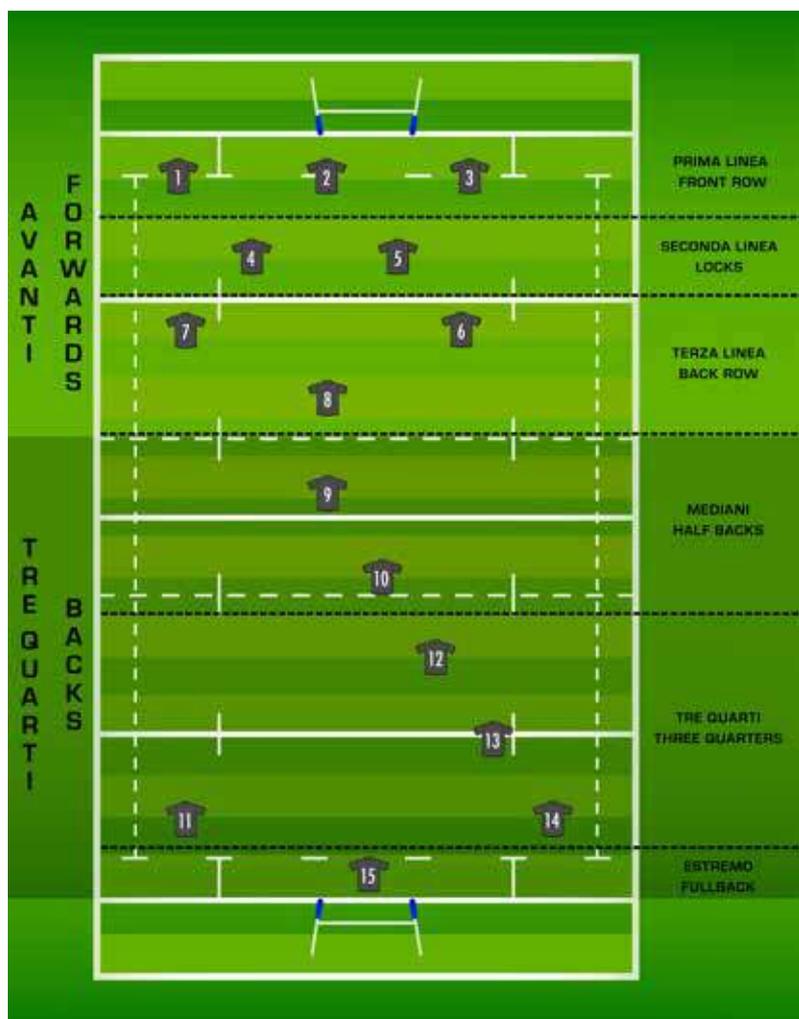
*Se il portatore di palla tocca la bandierina d'angolo, mentre schiaccia la palla in meta la segnatura è da considerarsi valida.*



**Quindi il paletto d'angolo vale come uno dei due pali?**

No. Se si appoggia il pallone a un paletto d'angolo non c'è meta.





I 15 titolari si dividono due “macro categorie”: i tre quarti (dal numero 15 al numero 9) e gli avanti (dal numero 8 al numero 1).

I TRE QUARTI sono a loro volta divisi tra:

- mediani (9 e 10) che hanno il compito di pulire il pallone e aprire il gioco
- centri (12 e 13)
- ali (11 e 14)
- estremo (15) che si posiziona dietro a tutti come ultimo uomo.

GLI AVANTI, che formano il pacchetto di mischia, sono invece costituiti da:

- prima linea composta di tre giocatori (1, 2 e 3)
- seconda linea (4 e 5)
- terza linea (6, 7 e 8).

### I TRE QUARTI / BACKS

#### - L'ESTREMO

(fullback in inglese, arriere in francese)

Vogliono dipingerlo come l'ultimo baluardo ma non è proprio così. Si divide con le ali un posto in retrovia quando ci sono da raccogliere i calci avversari ma in attacco i suoi inserimenti nella linea dei tre quarti possono risultare decisivi. Placcaggio chirurgico e piede preciso, queste le caratteristiche principali.

#### - ALA DESTRA

(right wing, ailier droit)

Velocità prima di tutto. Ma anche un po' di piede per aiutare l'estremo nei calci di liberazione. Poca roba per la verità. Il placcaggio è ben accetto ma non così richiesto.

#### - SECONDO CENTRO

(outside centre, deuaixieme centre)

Placcaggio devastante e velocità. In una situazione di gioco al largo è forse lui l'ultimo baluardo. Guardate i giocatori con il numero 13 sulla schiena: sono dei veri animali in difesa. In attacco richieste ottime mani.

#### - PRIMO CENTRO

(inside centre, premiere center)

Due le scuole di pensiero: seconda apertura o game breaker? Nel primo caso servono mani raffinate e grandi doti di corsa. Oltre a un piede preciso. Nel secondo caso è necessario un fisico pazzesco per sfondare e prendere la linea del vantaggio.

#### - ALA SINISTRA

(left wing, ailier gauche)

Leggi quello che è scritto per la destra. I due differiscono per esigenze tattiche o piede con cui si calcia. Quello dell'ala è il ruolo più tremendo nel rugby: tocchi pochi palloni e quei pochi li devi tramutare in meta. Serve parecchio sangue freddo e doti da finisseur.

## - MEDIANO D'APERTURA

(fly half o eight half, demi d'ouverture)

Il regista per definizione. Due cose richieste: decision making e tecnica perfetta. Hai detto niente. Deve prendere la decisione giusta al momento giusto leggendo il comportamento degli avversari. È l'unico a cui non è propriamente richiesto il placcaggio. Leggendaro il sistema di gioco dei Falcons per preservare Wilkinson da nuovi infortuni ed evitargli ogni tipo di contatto.

## - IL MEDIANO DI MISCHIA

(scrum half, demi de meele)

Sì, molti lo vogliono con i tre quarti per le sue qualità fisiche e tecniche ma il numero nove è il vero capo del branco. Deve avere un carisma immenso per gestire otto bestie. Piede, mani e placcaggio. Il giocatore più completo e coraggioso. Prende un sacco di botte che spesso arrivano da personaggi ben più grossi di lui.

## GLI AVANTI / FORWARD

### - LA TERZA CENTRO

(Number eight, numero huit)

La parte nobile della mischia. Non guardate a Parisse, è un numero 8 anomalo. Anche se fortissimo. La terza centro deve saper fare tutto. Spesso utilizzato in ruoli di copertura dove raccoglie il pallone e rilancia l'azione con una percussione personale. Utilizzato come saltatore se non è pachidermico. Averne una forte divide le squadre buone da quelle ottime.

### - LA TERZA LATO

(openside flanker, troisieme ligne).

Placcare, placcare, placcare. E sostenere l'azione a prescindere. Il suo nemico giurato è l'apertura avversaria, terminarla è la sua missione. L'openside flanker (letteralmente la terza del "lato aperto") ha gambe, velocità e mani d'acciaio.

### - LA TERZA LATO

(blindside flanker, troisieme ligne).

Un pelo meno veloce del numero sette ma altrettanto efficace nel placcaggio. Anche lui deve sostenere e cercare di recuperare più palloni possibili mettendo la testa dove nessuno metterebbe neppure i piedi.

## - SECONDA LINEA SINISTRA

(left lock, deaxieme ligne gauche). Il più alto? Forse. Di sicuro è quello che deve vincere le rimesse laterali e spingere in mischia chiusa. Le chiamate sul lancio vengono affidate a lui o al compagno di reparto, frangente in cui deve essere lucido.

## - SECONDA LINEA DESTRA

(right lock, deaxieme ligne droit).

Più pesante della sinistra perché gioca sul lato del pilone destro con cui forma la pietra d'angolo del pacchetto. Anche lui deve saltare per vincere le touche.

## - PILONE DESTRO

(tight head prop, pilier droit).

Un vecchio adagio dice che le squadre si costruiscono partendo dal pilone destro. Può essere. Non è un caso che chi deve tenere sulle proprie spalle gran parte della mischia sia anche uno dei più pagati in assoluto. Merce rara il pilone destro. Deve essere veramente grosso. Oltre che tecnico.

## - IL TALLONATORE

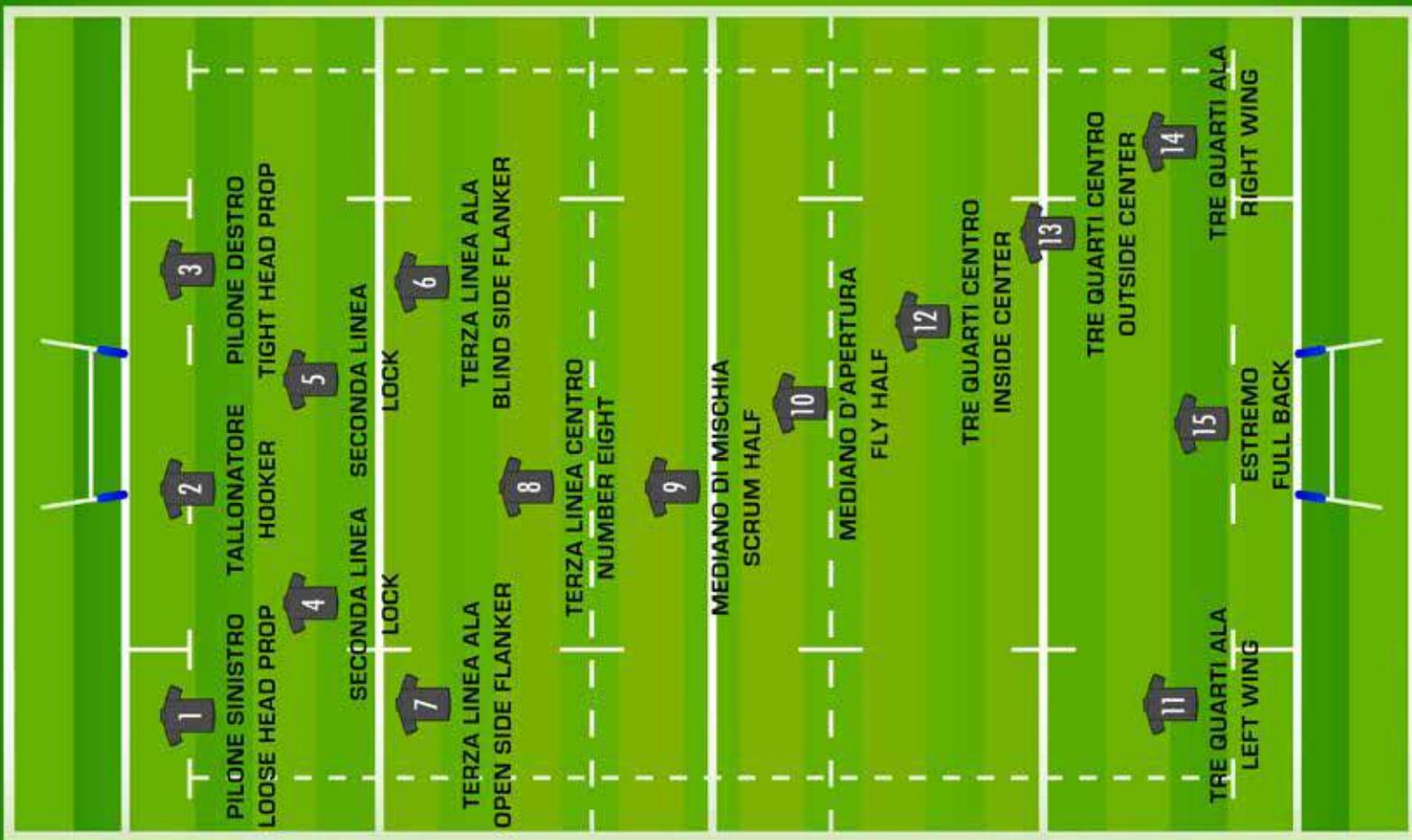
(hooker, tallonneur).

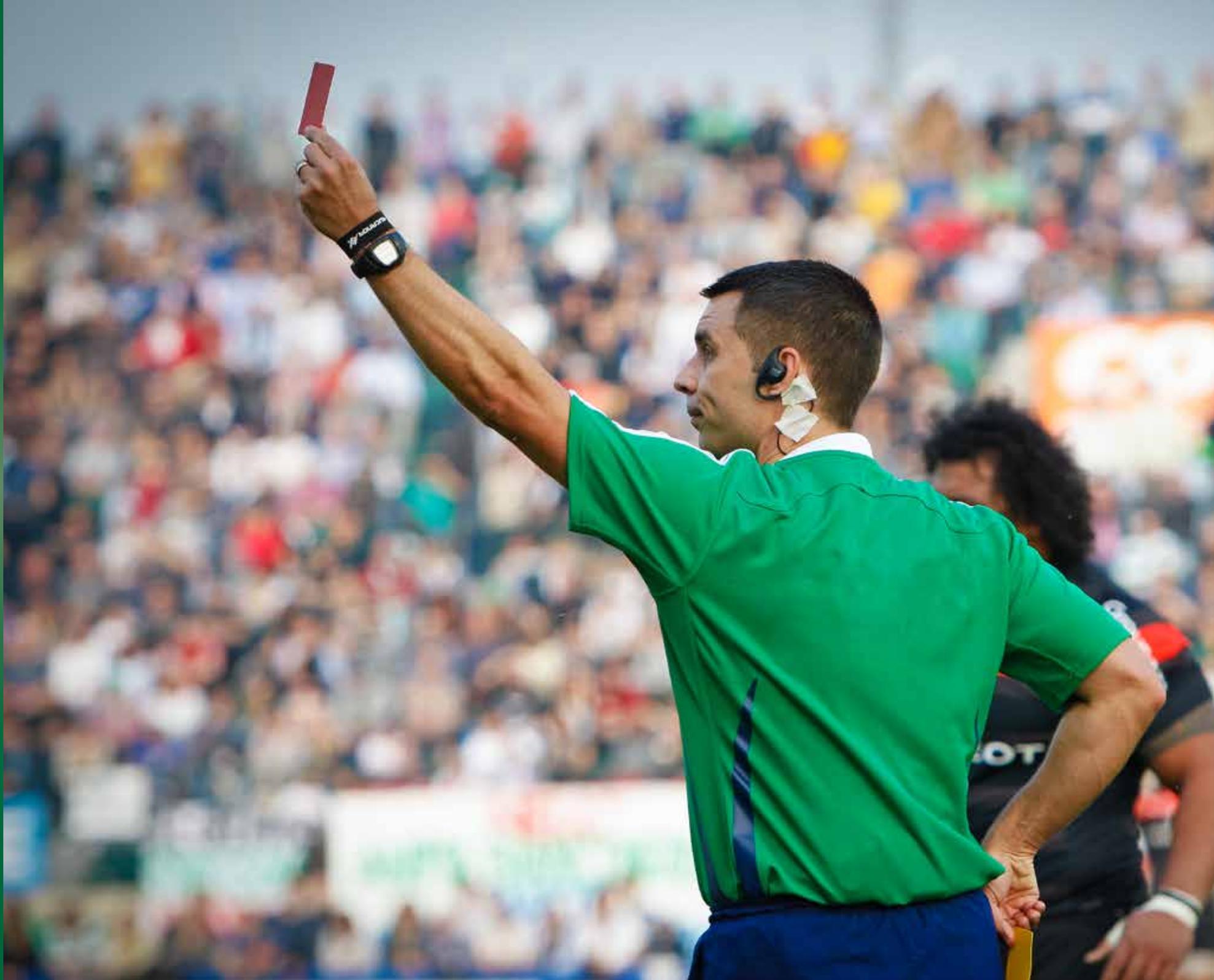
Uno dei ruoli più tecnici. Il rugby moderno lo equipara a una terza linea. Deve la sua vita ai piloni che lo sorreggono e gli consentono di contendere il pallone agli avversari in mischia chiusa. Dicono che i tallonatori siano pazzi. Guardate il primo lancio di ogni partita: spesso è sul primo saltatore. Lo si fa per rompere il ghiaccio perché partire con un errore equivale a una partita segnata.

## - PILONE SINISTRO

(loos head prop, pilier gauche).

Il sinistro può giocare anche a destra ma il destro non può giocare a sinistra. Così si dice. Perché il numero uno è il più tecnico dei due. E anche il più carogna. Un nome su tutti? Salvatore Perugini, una leggenda.





### CALCIO DI PUNIZIONE



*Viene decretato in caso di infrazione grave (fuorigioco, antigioco, falli nel punto d'incontro, nel placaggio, ...).*

☛ L'arbitro si pone con le spalle nel verso del gioco, alza il braccio dalla parte della squadra che non ha commesso l'infrazione e fischia in modo deciso e leggermente prolungato.

Vedi pag. 47

### CALCIO LIBERO



*Viene decretato in caso di infrazione non grave (ingaggio anticipato in mischia, prima introduzione storta in mischia, ...).*

☛ L'arbitro si pone con le spalle nella direzione del gioco e alza il braccio con il gomito a 90° verso la squadra che non ha commesso l'infrazione. Fischio meno intenso del calcio di punizione.

Vedi pag. 47

### META E META DI PUNIZIONE

*Decretata quando una squadra schiaccia la palla in area di meta avversaria o quando l'arbitro accorda una meta di punizione.*

☛ L'arbitro tiene il braccio dritto e alto con le spalle rivolte verso la linea di pallone morto.

Vedi pag. 48



### VANTAGGIO

*Viene assegnato quando una squadra commette un'infrazione e l'avversario continua a giocare guadagnando un vantaggio; quando questo viene giudicato acquisito, l'arbitro grida "Vantaggio finito".*

☛ L'arbitro ha la mano protesa orizzontalmente verso la squadra che beneficia del vantaggio.

Vedi pag. 23



## VENTIDUE



Nei casi previsti dal regolamento (pallone uscito dall'area di meta, pallone annullato dal giocatore nella propria area di meta) il gioco riprende con un drop dalla linea dei 22.

☞ L'arbitro fischia indicando con la mano e il dito proteso al centro della linea dei 22 metri.

Vedi pag. 38

## PALLONE SOLLEVATO O ALTO



Una squadra non riesce a segnare una meta perché il pallone è tenuto sollevato dal suolo dagli avversari. Si riprende con una mischia ai cinque metri per la squadra in attacco.

☞ L'arbitro tiene le mani distanziate a indicare lo spazio tra il terreno e il pallone rimasto sollevato.

Vedi pag. 48

## PALLONE IN AVANTI

### PASSAGGIO IN AVANTI

Un giocatore passa il pallone in avanti. Si riprende con una mischia per la squadra avversaria.

☞ Le mani dell'arbitro imitano il gesto di un passaggio in avanti.

Vedi pag. 30



### IN AVANTI

Il pallone cade in avanti in qualunque altra situazione (il giocatore perde il controllo, sbaglia la presa al volo, ...). Si riprende con una mischia per la squadra avversaria.

☞ Il braccio dell'arbitro, proteso verso l'alto, si muove da destra verso sinistra e viceversa mimando il pallone che è caduto in avanti.

Vedi pag. 30



### PLACCAGGIO ALTO



*Il difensore placca l'avversario prendendolo dal collo.*

☛ Il braccio dell'arbitro si muove verso il collo mimando il gesto scorretto del difensore.

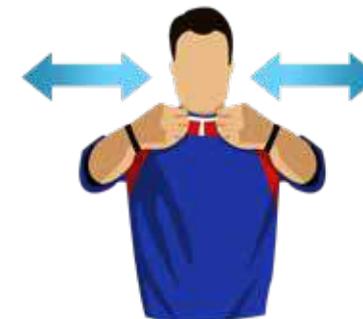
Vedi pag. 27

### NON RILASCIATO

*Il placcatore, compiuto il placcaggio, non rilascia l'avversario una volta che questo è stato portato a terra, rimanendo abbracciato ad esso.*

☛ L'arbitro muove le braccia in modo circolare aprendole e chiudendole davanti a sé indicando che il placcatore doveva rilasciare il placcato.

Vedi pag. 34



### TENUTO



*Il placcato, una volta toccata terra con almeno un ginocchio, non rilascia la palla trattenendola al suolo e non mettendola a disposizione.*

☛ L'arbitro piega le braccia e le porta al petto, a indicare il pallone tenuto a sé.

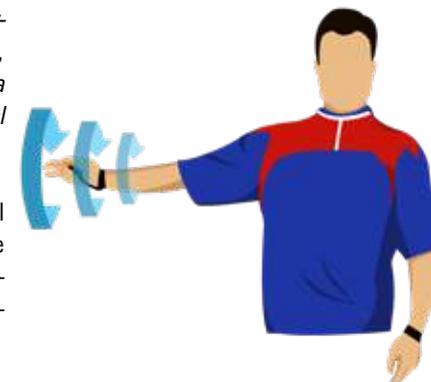
Vedi pag. 35

### NON ROTOLA

*Il placcatore, una volta portato l'avversario a terra con un placcaggio, si stacca da esso ma non rotola via lontano da lui, ostacolando in tal modo l'intervento degli avversari.*

☛ L'arbitro indica con un braccio il giocatore che ha compiuto il fallo e con l'altro compie un movimento circolare ad indicare ciò che non ha fatto il placcatore, ovvero rotolare via.

Vedi pag. 35



## ENTRATA NON CORRETTA



*Nel momento in cui si forma una ruck sia gli attaccanti sia i difensori possono intervenire solo passando attraverso la linea immaginaria formata dai giocatori a terra, il cosiddetto "gate". E' vietato intervenire lateralmente.*

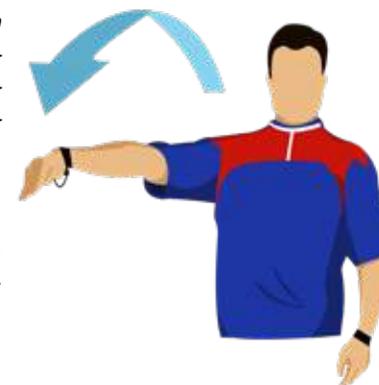
☛ L'arbitro muove il braccio formando un semicerchio che inizia da dietro la spalla.  
Vedi pag. 36

## PUNTO D'INCONTRO

### NON IN PIEDI

*Un giocatore interviene sul punto d'incontro cadendo volontariamente sull'avversario a terra ostacolando in tal modo la possibilità di portargli sostegno.*

☛ L'arbitro indica il giocatore che ha commesso il fallo con un braccio e muove l'altro dall'alto verso il basso mimando il gesto di un tuffo.  
Vedi pag. 36



### TUFFO

*Un giocatore di qualunque squadra si tuffa volontariamente sul punto d'incontro per ostacolare il gioco.*

☛ L'arbitro piega il braccio di circa 45° e lo stende verso il basso.  
Vedi pag. 36



## PALLONE INGIOCABILE IN RUCK



*Dopo una ruck e un placcaggio, il pallone è ingiocabile e nessuna squadra riesce a impossessarsene. Si riprende con una mischia per la squadra avanzante.*

☛ L'arbitro, non appena giudica il pallone ingiocabile, fischia stendendo il braccio verso la squadra che non aveva il possesso.  
Vedi pag. 35

## PALLONE INGIOCABILE IN MAUL



*A seguito di una maul, il pallone non può più essere utilizzato da nessuna delle due squadre. Si riprende con una mischia per la squadra che non aveva il possesso.*

☛ L'arbitro stende il braccio verso la squadra che era in difesa. L'altro braccio da steso si chiude verso il petto.  
Vedi pag. 37

## ULTIMO PIEDE NON RISPETTATO

*Un giocatore di qualunque squadra si aggiunge al punto d'incontro davanti all'ultimo piede, ovvero in posizione di fuorigioco. Si riprende con un calcio di punizione per la squadra avversaria.*

☛ Il braccio dell'arbitro si stende ripetutamente da dietro le spalle in avanti.  
Vedi pag. 36



*Una maul è fatta crollare in modo irregolare dalla squadra in difesa. Si riprende con un calcio di punizione per la squadra che aveva il possesso.*

☛ L'arbitro piega entrambe le braccia davanti a sé e le muove verso il basso imitando il gesto della maul che crolla.  
Vedi pag. 37

## CROLLO VOLONTARIO



## MANI IN RUCK



*Un giocatore utilizza le mani per guadagnare il possesso del pallone durante una ruck. Si riprende con un calcio di punizione per la squadra avversaria.*

☛ L'arbitro stende il braccio e la mano verso il basso e la muove avanti e indietro sulla linea della spalla mimando l'utilizzo delle mani nella ruck.

## MISCHIA ORDINATA

### ASSEGNAZIONE DI UNA MISCHIA

*Nei casi previsti dal regolamento (in avanti, passaggio avanti, ...), viene concessa una mischia ordinata alla squadra che non ha commesso l'infrazione.*

☛ L'arbitro stende il braccio in orizzontale nella direzione della squadra che introdurrà il pallone.



### FORMAZIONE DELLA MISCHIA

*Nel momento in cui deve essere giocata una mischia, l'arbitro lo indica con questo segnale.*

☛ Le braccia dell'arbitro sono piegate in alto, in modo che le mani, toccandosi, mimino i due pacchetti di mischia che entrano in contatto. Vedi pag. 44



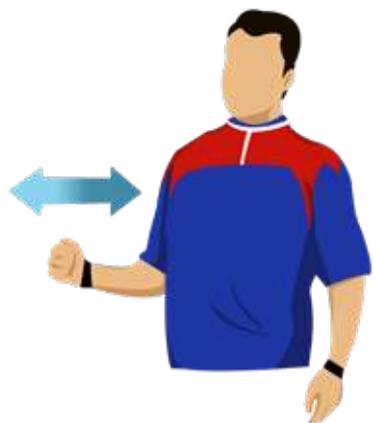
## PILONE TIRA VERSO IL BASSO



*Se un pilone non spinge dritto ma verso il basso, forzando il crollo della mischia, commette un fallo sanzionato con un calcio di punizione.*

☛ L'arbitro piega il braccio e, tenendolo vicino al corpo, lo muove verso il basso con il pugno chiuso mimando il gesto scorretto del pilone che ha fatto crollare la mischia.  
Vedi pag. 45

## PILONE TIRA L'AVVERSARIO



*Il pilone non spinge in modo corretto, ma tira l'avversario a sé forzando il crollo della mischia avversaria.*

☛ L'arbitro stende il braccio sulla linea della spalla e lo ritrae mimando il gesto di tirare.  
Vedi pag. 45

## MISCHIA RUOTA PIÙ DI 90°

*La mischia di una squadra è forzata a ruotare più di 90° dalla spinta avversaria. Si riprende con una mischia contro la squadra che ha subito la rotazione.*

☛ L'arbitro piega il braccio ad angolo retto verso l'alto e muove in modo circolare un dito mimando il gesto rotatorio.  
Vedi pag. 45



## PIEDE SOLLEVATO

*Uno dei due tallonatori solleva il piede per tallonare prima che l'ovale sia stato introdotto. Si riprende con un calcio libero per la squadra che non ha commesso l'infrazione.*

☛ L'arbitro solleva il piede e lo tocca con la mano.  
Vedi pag. 45



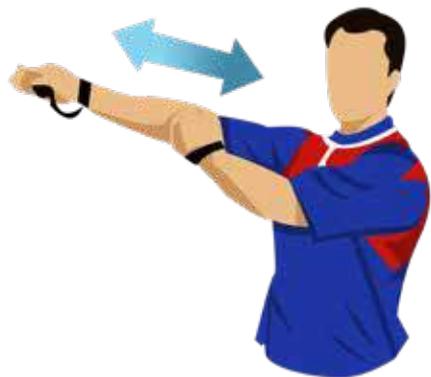
## INTRODUZIONE STORTA



*Il mediano di mischia introduce il pallone in modo storto favorendo la propria squadra. Si riprende con un calcio libero, che diventa calcio di punizione in caso di reiterazione.*

☛ L'arbitro, piegato in avanti, muove le mani mimando il gesto scorretto del mediano di mischia.  
Vedi pag. 45

## LEGATURA NON CORRETTA



*Il pilone non si lega correttamente sul costato dell'avversario ma su un'altra parte del suo corpo.*

☛ L'arbitro stende un braccio e muove su di esso l'altra mano indicando la non corretta legatura in piena estensione.  
Vedi pag. 44

## MANI IN MISCHIA



*Un giocatore utilizza le mani per guadagnare il possesso del pallone durante una mischia ordinata. Si riprende con un calcio di punizione per la squadra avversaria.*

☛ L'arbitro stende il braccio e la mano verso il basso e la muove avanti e indietro sulla linea della spalla mimando l'utilizzo delle mani nella mischia.

### LANCIO STORTO



L'ovale è lanciato in modo non dritto. La squadra avversaria può scegliere di riprendere il gioco con un'altra touche o con una mischia, in entrambi i casi guadagnando il possesso.

☛ L'arbitro solleva un braccio e lo muove verso destra e sinistra mimando il pallone lanciato storto.  
Vedi pag. 43

### DISTANZA NON CORRETTA



I due schieramenti non rispettano la distanza corretta che deve essere di un metro l'uno dall'altro. La squadra che non rispetta la giusta distanza è punita con un calcio libero.

☛ L'arbitro alza le braccia verso l'alto e le apre e chiude ripetutamente.  
Vedi pag. 41

### OSTRUZIONE NELL'ALLINEAMENTO

I giocatori non devono tirare, spingere o ostacolare un avversario nel corso dello svolgimento della rimessa laterale.

☛ L'arbitro solleva il braccio e lo muove verso l'esterno come a mimare il gesto di una gomitata.

Vedi pag. 43



### GIOCATORE SI APPOGGIA

Un giocatore non deve favorirsi nel salto appoggiandosi a un avversario; chi commette questo fallo è punito con un calcio di punizione.

☛ L'arbitro allarga il braccio e lo muove dall'alto verso il basso, a mimare il gesto di appoggiarsi.

Vedi pag. 43



## SPINGERE UN AVVERSARIO



*Fino a che la rimessa è in corso, un giocatore non può spingere un avversario; chi commette questo fallo è punito con un calcio di punizione.*

☛ L'arbitro con le braccia piegate mima il gesto di una spinta.  
Vedi pag. 43

## SOLLEVAMENTO ANTICIPATO



*Una squadra non può sollevare il proprio saltatore prima che il pallone sia stato lanciato; chi commette questo fallo è punito con un calcio libero.*

☛ L'arbitro piega le braccia davanti a sé e, con i pugni chiusi, mima il gesto del sollevamento muovendole verso l'alto.  
Vedi pag. 43

## FUORI GIOCO NELL'ALLINEAMENTO

*I giocatori devono stare allineati.*

☛ L'arbitro stende il braccio in avanti e lo muove da destro verso sinistra.

Vedi pag. 43



### FUORIGIOCO IN RUCK, MISCHIA O TOUCHÉ



*Le squadre devono rispettare determinate distanze nel corso del gioco: cinque metri dalla mischia, dieci dalla touche, stare dietro l'ultimo piede del punto d'incontro, ... Chi non le rispetta commette un fallo punito con un calcio di punizione.*

☛ L'arbitro si mette parallelo all'area di meta e muove il braccio facendolo oscillare davanti a sé tracciando la linea immaginaria del fuorigioco non rispettata.

### SCelta TRA CALCIO DI PUNIZIONE O MISCHIA



*In alcuni casi una squadra può scegliere tra calcio di punizione o mischia, come in occasione di un fuorigioco in gioco aperto.*

☛ L'arbitro alza un braccio per indicare il calcio di punizione, mentre con l'altra mano segnala dove, in alternativa, è possibile giocare la mischia.

### DIECI METRI



*Quando una squadra subisce un calcio di punizione i suoi giocatori devono portarsi a 10 metri rispetto al punto di assegnazione. Se gli avversari battono velocemente giocando alla mano, chi ancora non è ad almeno 10 metri deve disinteressarsi dell'azione. Se non accade, l'arbitro fischia un nuovo calcio di punizione avanzato di ulteriori 10 metri. Nel caso in cui si sia partiti da un calcio di punizione libero e non venga rispettata la regola dei 10 metri, verrà assegnato un nuovo calcio libero 10 metri più avanti rispetto al primo.*

☛ L'arbitro alza le braccia e apre le mani indicando il numero dieci. Vedi pag. 47

## ANTIGIOCO

### OSTRUZIONE NEL GIOCO APERTO



Si verifica in tutte quelle situazioni in cui un giocatore utilizza irregolarmente il proprio corpo per impedire all'avversario un'azione: ostacolare la linea di corsa di un giocatore, fare un "blocco", impedire la ricezione del pallone, spingere un avversario, frapporsi fra il portatore e il difensore, ... Comporta un calcio di punizione.

☞ L'arbitro incrocia le braccia formando una croce davanti al petto a mimare come un impedimento o un ostacolo.

Vedi pag. 27

### PUGNO



Un giocatore colpisce un avversario a mano chiusa.

☞ L'arbitro con la mano chiusa a pugno colpisce il palmo dell'altra mano.

Vedi pag. 27

### STAMPING

Un giocatore interviene sull'avversario a terra con il piede mettendone a repentaglio la sicurezza.

☞ L'arbitro alza e abbassa il piede mimando il gesto scorretto.

Vedi pag. 27



### PROTESTE

Un giocatore contesta verbalmente una decisione arbitrale.

☞ L'arbitro apre e chiude la mano mimando le labbra del giocatore che protesta.



## COMUNICAZIONI CON MEDICO E UFFICIALI DI GARA

### FISIOTERAPISTA



☛ Per chiamare l'intervento del fisioterapista l'arbitro alza un braccio.

### MEDICO



☛ Per chiamare l'intervento del medico, l'arbitro solleva entrambe le braccia tenendole distanziate.

### SANGUE



*Quando un giocatore perde sangue lo staff medico interviene per prestare le cure del caso.*

☛ L'arbitro solleva le braccia formando una croce.

Vedi pag. 15

### ESAME NEUROLOGICO



☛ L'arbitro si tocca il capo con la mano per indicare che un giocatore ha subito un colpo alla testa e deve essere sottoposto a un breve esame neurologico volto ad accertarne le condizioni psico-motorie e a valutare se sia in grado di proseguire la partita.

## CRONOMETRISTA



☛ Per indicare la fermata e la ripresa del tempo di gioco, l'arbitro alza un braccio tenendolo verticale alla spalla. Pronuncia anche le parole "time off" (il tempo si ferma) e "time on" (il tempo riprende).

## TEMPO FERMO



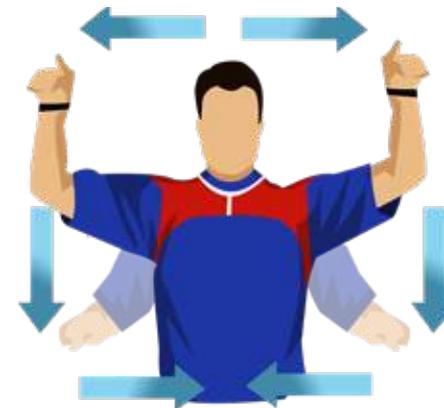
☛ Per comunicare al cronometrista di fermare il tempo, l'arbitro fa il classico gesto del time out (mani chiuse e perpendicolari l'una all'altra).

## RICHIESTA TMO

*Quando l'arbitro vuole ricontrollare un'azione chiama in causa il Television Match Official (TMO) che la rivede e gli comunica la decisione.*

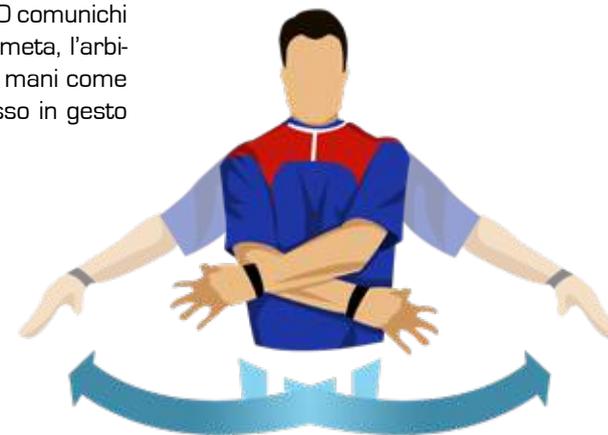
☛ Per rivolgersi al TMO l'arbitro traccia un rettangolo con le dita, ovvero disegna la forma di uno schermo.

Vedi pagg. 19, 49



## NON È META

☛ Nel caso in cui il TMO comunichi la non segnatura della meta, l'arbitro muove entrambe le mani come oscillandole verso il basso in gesto di negazione.



## GESTI DEL GUARDALINEE

### CALCIO DI PUNIZIONE O CONVERSIONE



☛ Se la conversione o il calcio di punizione centrano i pali, il guardalinee alza la bandierina. Altrimenti, la sventola verso il basso.

### TOUCHE



☛ In caso di rimessa laterale, il guardalinee indica con il braccio la squadra che ha il diritto di lancio; con l'altro alza la bandierina.

### ANTIGIOCO

☛ Se il guardalinee ravvisa una scorrettezza alza la bandierina tenendola ad angolo retto parallela al terreno. L'arbitro in tal modo capisce che dovrà consultarlo per farsi spiegare cosa è accaduto.





Le regole spiegate al nostro vicino allo stadio.  
Quello che non ha mai visto una partita.  
Questo è l'obiettivo di quanto fatto.  
Ponendosi quelle domande che tutti ci siamo fatti prima o poi.  
Ovvio, mancano tantissime casistiche che, però, si possono  
trovare sul regolamento ufficiale IRB, testo a cui ci siamo attenuti  
nella divisione delle regole.  
Anche così non sarà comunque facile capire tutto subito.  
Ma, insomma, proviamoci: siamo pur sempre rugbisti!



## A

**Gli Avanti:** sono gli uomini che formano il pacchetto di mischia:

- prima linea (numeri 1, 2 e 3),
- seconda linea (4 e 5),
- terza linea (6, 7 e 8).

> vedi nel testo: - I RUOLI

**All Blacks:** i neozelandesi, i più forti. Così chiamati per il colore della maglia (tutti neri) o per un refuso giornalistico (una squadra che giocava così veloce che i suoi giocatori sembravano "all backs", tutti tre quarti).

## B

**Ball carrier:** un giocatore pesante, spesso una seconda linea, incaricato di portare avanti la palla oltre la linea del vantaggio.

> vedi nel testo - I RUOLI

**Barbarians:** la squadra ovale a inviti più antica. La convocazione una volta arrivava via posta, adesso tocca ai tweet. Si gioca coi calzini del proprio club di appartenenza.

**British&Irish Lions:** la selezione dei migliori giocatori britannici e irlandesi. Ogni quattro anni vanno in tour nell'Emisfero Sud muovendo una quantità spaventosa di tifosi.

## C

**Calcio di punizione:** infrazione grave che dà la possibilità di cercare 3 punti tra i pali. Ma non solo.

> vedi nel testo: 9 - COMPUTO DEL PUNTEGGIO e 21 - CALCI DI PUNI-

## ZIONE E CALCI LIBERI

**Calcio di rimbalzo/drop:** lo si usa per i calci d'invio e di rinvio. Ma se lo si sfrutta durante il gioco vale 3 punti quando entra in mezzo ai pali. > vedi nel testo: 9 - COMPUTO DEL PUNTEGGIO e 13 - CALCIO D'INVIO E RIPRESA DEL GIOCO

**Calcio libero:** infrazione meno grave. Non si può andare per i pali.

> vedi nel testo: 21 - CALCI DI PUNIZIONE E CALCI LIBERI

**Calcutta Cup:** all'interno del Sei Nazioni, va alla vincitrice della sfida tra Inghilterra e Scozia.

**Cap:** significa presenza in squadra. La tradizione voleva che venisse dato un cap (cappellino) per ogni partita giocata con la nazionale.

**Captain's run:** l'ultimo allenamento prima della partita fatto sul campo di gara.

**Cassaforte:** altro nome dato alla rolling maul che avanza. Il motivo? Provate a scardinarla...

> vedi nel testo: 17 - MAUL

**Citing Commissioner:** prende nota dei falli violenti non visti dall'arbitro per poi squalificare i colpevoli che pensavano di averla fatta franca.

> vedi nel testo: 10 - ANTIGIOCO

**Corridoio** (tunnel, haire d'honneur): quello che gli uomini delle due squadre formano prima dell'uscita dal campo per attribuirsi (vinti e vincitori)

un saluto e un tributo in segno di reciproco rispetto.

## D

**Danza di guerra:** eseguita prima delle partite da alcune nazionali. La più famosa è la Haka neozelandese, ma ci sono anche la Cibi (Fiji), la Siva Tau (Samoa) e la Kailao (Tonga). Vederle dal vivo è un'emozione indescrivibile.

**Dragoni:** i giocatori gallesi. Chiamati così per il dragone rosso presente sulla bandiera nazionale.

**Dritto per dritto:** la scelta di un giocatore di non passare il pallone o cercare di fare finte, ma caricare a testa bassa.

**Drop:** - vedi: "Calcio di rimbalzo"

## E

**Eccellenza:** il massimo campionato italiano. Formato da undici squadre, che diventeranno 10 dalla stagione 2014/2015.

**European Rugby Club:** la UEFA del calcio. La struttura che organizza le coupe europee.

## F

**Federazione Italiana Rugby:** il massimo organismo italiano.

**Francesina o tap tackle:** il tentativo estremo di fermare un avversario dandogli un colpo di mano sulla cavi-

glia per fargli perdere l'equilibrio.

**Frontino:** gesto compiuto dall'uomo in possesso di palla per allontanare l'avversario con il braccio teso e la mano aperta.

## G

**Gauging:** il fallo odioso per eccellenza. Mettere le dita negli occhi dell'avversario per fargli perdere riferimenti. E la vista.

**Grabber:** calcio rasoterra. Utile per superare la difesa schierata ma anche per trovare la touche facendo rimbalzare la palla in campo.

## H

**Heineken Cup:** la massima competizione per club dell'Emisfero Nord, la Champions League del rugby. Attualmente vi partecipano due team italiani, la Benetton Treviso e le Zebre di Parma.

## I

**International Rugby Board /IRB:** il massimo organismo mondiale del rugby. Come la FIFA per il calcio.

## M

**Man of the match:** il giocatore a cui viene attribuito, dai giornalisti presenti, il titolo di migliore in campo.

**Maul:** rimanere in piedi con il pallone imbragati da un avversario. Si ha una maul (raggruppamento) quando ci

sono almeno tre giocatori coinvolti. - vedi anche: "Rolling maul".

> vedi nel testo: 17 - MAUL

**Meta:** il pallone deve toccare il terreno, oltre la linea di meta per avere 5 punti.  
> vedi nel testo: 9 - COMPUTO DEL PUNTEGGIO e 22 - AREA DI META

**Mischia** (mischia chiusa): otto contro otto ci si contende l'ovale introdotto da un mediano di mischia.

> vedi nel testo: 20 - MISCHIA

## O

**Off load:** il riciclo. Passare il pallone mentre si va a terra a un compagno che arriva in corsa. Sonny Bill Williams è il mago in questione.

## P

**Pallone morto:** pallone che non è in gioco

**Placcaggio:** fermare l'avversario portatore di palla.

**Prima linea:** pilone destro, pilone sinistro e tallonatore formano la prima linea.

> vedi nel testo: - I RUOLI

**Pro12:** torneo a cui partecipano quattro squadre irlandesi, quattro gallesi, due scozzesi e due italiane, la Benetton Treviso e le Zebre con sede a Parma. Chiamato anche Rabodirect Pro12, per ragioni di sponsor.

**Pumas:** soprannome dei giocatori

argentini. Nato per un errore d'interpretazione del simbolo presente sulla maglia albi-celeste. Il felino presente, infatti, è un giaguaro.

## R

**Rimessa laterale/touch:** due linee si contendono la rimessa laterale lanciata da un tallonatore.

> vedi nel testo: 19 - TOUCH E RIMESSA LATERALE

**Rolling maul:** maul che gira su sé stessa nel tentativo di avanzare.

**Ruck:** due giocatori legati con le spalle che contendono il pallone.

> vedi nel testo: 16 - RUCK

**Rugby:** città nella contea del Warwickshire, in Inghilterra. Tutto è nato lì, nel 1823.

**Rugby Championship:** il torneo principe dell'Emisfero Sud, prima Tri Nations, a cui partecipano Nuova Zelanda, Australia e Sudafrica, dal 2012 anche l'Argentina.

**Rugby World Cup (RWC):** la coppa del mondo, il trofeo più importante. La prima in Nuova Zelanda nel 1987, la prossima nel 2015 in Inghilterra. Nel 2019 la prima fuori dai confini tradizionali, in Giappone.

## S

**Sealing off:** il buttarsi sulla ruck da parte di un difensore. È fallo, intendiamoci.

**Seconda linea:** formata dai due giocatori (4 e 5), che si legano in mischia chiusa dietro la prima.

> vedi nel testo: - I RUOLI

**Spear tackle:** placcaggio pericoloso con cui si ribalta l'avversario a testa in giù. I maestri sono i samoani, ma è un fallo da giallo.

**Sei Nazioni:** il trofeo più importante dell'Emisfero Nord. In origine lo disputavano solo le Home Unions (le quattro britanniche), dal 1910 si è aggiunta la Francia, dal 2000 anche l'Italia.

**Springboks:** soprannome dato ai giocatori sudafricani. Deriva dalla gazzella (springboks), simbolo della nazione.

**Stamping:** l'italiana "racchettata". Si cerca di indurre l'avversario a terra a levarsi velocemente da un raggruppamento con l'uso dei tacchetti. È fallo.

## T

**Tap tackle:** vedi "Francesina"

**Television match officer (TMO):** aiuta l'arbitro attraverso l'uso della moviola in campo.

> vedi nel testo: 6 - UFFICIALI DI GARA

**Terza linea:** formata dai due flanker (6 e 7) e dal numero 8.

> vedi nel testo: - I RUOLI

**Terzo tempo:** il rugby si gioca in due tempi di 40 minuti, il terzo è la consa-

razione dello spirito ovale, quando le due squadre si ritrovano dopo la partita per festeggiare insieme una giornata di sport.

**Touch:** vedi "Rimessa laterale"

**I Tre Quarti** si dividono in:

- mediani (9 e 10),

- centri (12 e 13),

- ali (11 e 14),

- estremo (15).

> vedi nel testo: - I RUOLI

**Trasformazione:** possibilità di aggiungere 2 punti dopo la meta con un calcio in mezzo ai pali.

> vedi nel testo: 9 - COMPUTO DEL PUNTEGGIO

**Trofeo Garibaldi:** all'interno del Sei Nazioni, trofeo messo in palio in occasione del match tra Italia e Francia. Detentori sono gli Azzurri.

**Tunnel:** vedi: "Corridoio"

## U

**Up and under:** calcio alto, con una parabola stretta, per poterlo riconquistare e per testare la difesa avversaria nella battaglia aerea.

## W

**Wallabies:** soprannome dei giocatori dell'Australia. Così chiamati in onore del canguro, animale emblema della nazione.



## **GUIDA ALLE REGOLE DEL RUGBY — edizione 2020**

Realizzata da **Keep up** / Francesca Lupoli e Sebastiano Pessina

Grafica  **Foolbite** Your missing link [www.foolbite.com](http://www.foolbite.com)

Foto di Sebastiano Pessina e Pino Fama

Illustrazione di copertina Giulio Fanfoni, illustrazioni "I Gestì dell'Arbitro" di Andrea Porcu

Copyright © Keep Up - Francesca Lupoli e Sebastiano Pessina 2020, tutti i diritti riservati.

Scaricabile esclusivamente da OnRugby.it e solo per uso privato.

Sono proibite la riproduzione, la distribuzione, la trasmissione e la traduzione di tutto o di parte dei contenuti su qualunque supporto cartaceo o elettronico.

Vietata la vendita.