

DEFINIZIONI

All'inizio della gara tutti i giocatori sono in-gioco. Mentre la gara si svolge i giocatori possono trovarsi in una posizione di fuori-gioco. Questi giocatori, quindi, possono essere puniti fino a che non ritornano di nuovo in-gioco.

Nel gioco aperto un giocatore è in fuori-gioco se si trova davanti ad un compagno di squadra portatore del pallone oppure davanti al compagno di squadra che per ultimo ha giocato il pallone.

Fuori-gioco significa che un giocatore è temporaneamente fuori dal gioco. Tali giocatori sono punibili se prendono parte al gioco.

Nel gioco aperto, un giocatore può essere rimesso in-gioco da un'azione di un compagno di squadra o da un'azione di un avversario. Tuttavia, il giocatore in fuori-gioco non può essere rimesso in-gioco se interferisce con il gioco; oppure avanza verso il pallone, o non si allontana di 10 metri dal punto di caduta del pallone.

11.1 FUORI-GIOCO NEL GIOCO APERTO

- (a) Un giocatore che si trova in una posizione di fuori-gioco può essere punito soltanto se fa una di queste tre azioni:
- interferisce con il gioco, o
 - avanza o si sposta verso il pallone o
 - non rispetta la Regola dei 10-metri (Regola 11.4).

Un giocatore che è in posizione di fuori-gioco non è automaticamente sanzionato.

Un giocatore che riceve un passaggio in-avanti involontario, non è in fuori-gioco.

Un giocatore può essere in fuori-gioco nell'area di meta.

- (b) **Fuori-gioco ed interferenza con il gioco.** Un giocatore che è in fuori-gioco non deve prendere parte al gioco. Ciò significa che il giocatore non deve giocare il pallone od ostacolare un avversario.
- (c) **Fuori-gioco e avanzamento.** Quando un compagno di squadra di un giocatore in fuori-gioco calcia il pallone in avanti, il giocatore in fuori-gioco non deve avanzare verso gli avversari che stanno attendendo di giocare il pallone, oppure muoversi verso il punto di caduta del pallone, fino a che non è rimesso in-gioco.

11.2 GIOCATORE RIMESSO IN GIOCO DALL'AZIONE DI UN COMPAGNO DI SQUADRA

Nel gioco aperto esistono tre modi per cui un giocatore in fuori-gioco può essere rimesso in-gioco da una sua azione o da quella dei suoi compagni di squadra;

- (a) **Azione del giocatore.** Quando il giocatore in fuori-gioco ritorna velocemente dietro al compagno di squadra che per ultimo ha calciato, toccato o portato il pallone, è rimesso in-gioco.
- (b) **Azione del portatore del pallone.** Quando il compagno di squadra, portatore del pallone, supera il giocatore che si trova in fuori-gioco, questi è rimesso in-gioco.
- (c) **Azione del calciatore o di un altro giocatore in-gioco.** Quando il calciatore, oppure un compagno di squadra che era in linea oppure dietro il calciatore al momento del calcio (oppure dopo), supera il giocatore in fuori-gioco, questi è rimesso in-gioco. Quando correndo in avanti, un compagno di squadra esce in touch o in touch di meta, deve rientrare nell'area di gioco per rimettere in-gioco il giocatore in fuori-gioco.

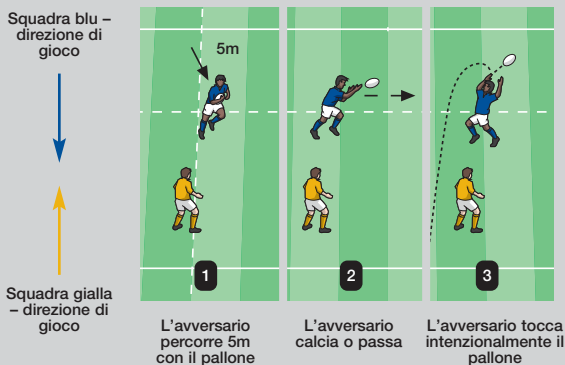


Giocatore rimesso in gioco dall'azione di un compagno di squadra

11.3 GIOCATORE RIMESSO IN-GIOCO DALL'AZIONE DEGLI AVVERSARI

Nel gioco aperto, esistono tre modi con i quali un giocatore in fuori-gioco può essere rimesso in-gioco da un'azione della squadra avversaria. Questi tre modi non si applicano ad un giocatore in fuori gioco secondo la Regola dei 10-metri.

- (a) **Fare 5 metri con il pallone.** Quando un avversario che porta il pallone percorre 5 metri, il giocatore in fuori-gioco è rimesso in-gioco.
- (b) **Calciare o passare.** Quando un avversario calcia o passa il pallone, il giocatore in fuori-gioco è rimesso in-gioco.
- (c) **Toccare volontariamente il pallone.** Quando un avversario tocca volontariamente il pallone, senza riuscire a trattenerlo, il giocatore in fuori-gioco è rimesso in-gioco.



Giocatore rimesso in gioco dall'azione di un avversario

11.4 FUORI GIOCO SECONDO LA REGOLA DEI 10-METRI

- (a) Quando un compagno di squadra, di un giocatore in fuori-gioco, calcia il pallone in avanti, il giocatore in fuori-gioco è considerato partecipante al gioco, se si trova davanti ad una linea immaginaria che attraversa il campo a 10 metri da un avversario che attende di giocare il pallone, oppure dal punto di caduta del pallone o dove esso potrà cadere. Il giocatore in fuori-gioco deve immediatamente rientrare dietro quest'immaginaria linea dei 10-metri o dietro al calciatore se esso è a meno di 10 metri. Mentre si allontana, il giocatore non deve ostacolare un avversario.
Sanzione: Calcio di Punizione
- (b) Mentre si allontana, il giocatore in fuori-gioco non può essere rimesso in-gioco da nessuna azione della squadra avversaria. Tuttavia, prima che il giocatore si sia portato a 10 metri, può essere rimesso in-gioco da un qualsiasi compagno di squadra, in-gioco, che lo supera.
- (c) Quando un giocatore che è in fuori-gioco, in base alla Regola dei 10-metri, carica un avversario che è in attesa di prendere il pallone, l'arbitro fischierà immediatamente, punendo il giocatore in fuori-gioco. Un ritardo potrebbe essere pericoloso per l'avversario.
Sanzione: Calcio di Punizione
- (d) Quando un giocatore in fuori-gioco, in base alla Regola dei 10-metri, gioca il pallone che non è stato controllato da un avversario, deve essere punito.
Sanzione: Calcio di Punizione
- (e) La Regola dei 10-metri non cambia per il fatto che il pallone colpisce i pali della porta o la barra trasversale. Ciò che importa è dove il pallone cade a terra. Un giocatore in fuori-gioco non deve essere davanti alla linea immaginaria che attraversa il campo a 10 metri dal punto di caduta del pallone.
Sanzione: Calcio di Punizione
- (f) La Regola dei 10-metri non si applica quando un giocatore calcia il pallone e un avversario contra il calcio e un compagno di squadra del calciatore, che era davanti alla linea immaginaria dei 10-metri che attraversa il campo, gioca il pallone. L'avversario "non era in attesa di giocare il pallone" ed il compagno di squadra è in-gioco. La Regola dei 10-metri si applica se il pallone è toccato o è giocato da un avversario ma non contratto.

Sanzione: Quando un giocatore è punito per essere in fuori-gioco nel gioco aperto, la squadra avversaria può scegliere tra un calcio di punizione sul punto dell'infrazione oppure una mischia sul punto in cui la squadra del giocatore in fuori-gioco ha giocato per ultima il pallone. Se il pallone è stato giocato, per l'ultima volta nell'area di meta della squadra del giocatore in fuori-gioco, la mischia sarà formata a 5 metri dalla linea di meta, in linea con il punto in cui è stato giocato il pallone.

- (g) Se più giocatori sono in fuori-gioco e avanzano dopo che un compagno di squadra ha calciato il pallone in avanti, il segno del calcio di punizione è sul punto dove si trova il giocatore in fuori-gioco più vicino all'avversario in attesa di ricevere il pallone, o più vicino al punto di caduta del pallone.

11.5 ESSERE RIMESSO IN-GIOCO SECONDO LA REGOLA DEI 10-METRI

- (a) Il giocatore in fuori-gioco deve ritirarsi dietro la linea immaginaria dei 10-metri che attraversa il campo, altrimenti potrà essere punito.
- (b) Mentre si ritira, il giocatore può essere rimesso in-gioco, prima di essersi portato dietro la linea immaginaria dei 10-metri, da una delle tre azioni della sua squadra elencate nel precedente punto 11.2. Tuttavia, il giocatore non può mai essere rimesso in-gioco da un'azione della squadra avversaria.

11.6 FUORI-GIOCO INVOLONTARIO

- (a) Quando un giocatore in fuori-gioco non può evitare di essere toccato dal pallone o da un suo compagno di squadra che lo porta, il giocatore è in fuori-gioco involontario. Se la squadra del giocatore non guadagna un vantaggio da quest'azione, il gioco può continuare. Se la sua squadra guadagna un vantaggio, una mischia sarà concessa; l'introduzione del pallone sarà effettuata dalla squadra avversaria.
- (b) Quando un giocatore passa il pallone ad un suo compagno di squadra che gli è davanti, quest'ultimo è in fuori-gioco. Chi riceve il pallone, salvo che non sia considerato volontariamente in fuori-gioco (in questo caso sarà accordato un calcio di punizione), è in fuori-gioco involontario, ed una mischia sarà concessa; l'introduzione del pallone sarà effettuata dalla squadra avversaria.

11.7 FUORI-GIOCO DOPO UN IN-AVANTI

Quando un giocatore effettua un in-avanti, un compagno di squadra in fuori-gioco, sarà punito se gioca il pallone impedendo ad un avversario di guadagnare un vantaggio.

Sanzione: Calcio di Punizione

11.8 GIOCATORE CHE SI RITIRA ED È RIMESSO IN GIOCO DURANTE UN RUCK, UN MAUL, UNA MISCHIA O UNA RIMESSA LATERALE

Quando si forma un ruck, un maul, una mischia o una rimessa laterale, un giocatore che è in fuori-gioco e si sta ritirando come richiesto dalla Regola, rimane in fuori-gioco anche quando la squadra avversaria vince il possesso del pallone ed il ruck, il maul, la mischia o la rimessa laterale è conclusa. Il giocatore è rimesso in-gioco quando egli si ritira dietro la sua linea di fuori-gioco. Nessuna altra sua azione né quella dei suoi compagni può rimetterlo in-gioco.

Se il giocatore rimane in fuori-gioco egli può essere rimesso in-gioco solo dall'azione degli avversari. Tali azioni sono le due seguenti:

L'avversario percorre 5 metri con il pallone. Quando un avversario che porta il pallone percorre 5 metri, il giocatore in fuori-gioco è rimesso in-gioco. Un giocatore in fuori-gioco non è rimesso in-gioco quando un avversario passa il pallone. Anche se gli avversari si passano il pallone più volte, la loro azione non rimette in-gioco il giocatore in fuori-gioco.

Calcio degli avversari. Quando un avversario calcia il pallone, il giocatore in fuori-gioco è rimesso in-gioco.

11.9 TEMPOREGGIARE

Un giocatore che rimane in una posizione di fuori-gioco è un "temporeggiatore". Un "temporeggiatore" che impedisce alla squadra avversaria di giocare il pallone come lei desidera è un partecipante al gioco, e va punito. L'arbitro deve assicurarsi che il "temporeggiatore" non tragga un vantaggio dall'essere rimesso in-gioco dall'azione della squadra avversaria.

Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco del giocatore che ha commesso l'infrazione.