



REGOLA 19 - TOUCH E RIMESSA LATERALE

TOUCH

DEFINIZIONI

"Calciare direttamente in touch" significa che il pallone è stato calciato in touch senza cadere nell'area di gioco e senza toccare un giocatore o l'arbitro.

"I 22" è la zona delimitata dalla linea di meta e la linea dei 22-metri. Include la linea dei 22-metri, *ma non comprende la linea di meta*.

Linea di rimessa in gioco è una linea immaginaria, nel campo di gioco, perpendicolare alla linea di touch passante per il punto in cui il pallone è rimesso in gioco.

Il pallone è in touch quando, non in possesso di un giocatore, tocca la linea di touch oppure qualsiasi cosa o persona su od oltre la linea di touch.

Il pallone è in touch, quando il giocatore che ne è in possesso tocca (o il pallone tocca) la linea di touch oppure il terreno oltre la linea di touch.

Il punto in cui il portatore (o il pallone) ha toccato o attraversato la linea di touch è il punto dove esso è andato in touch.

Il pallone è in touch se un giocatore prende il pallone ed ha un piede sulla linea di touch o sul terreno oltre la linea di touch.

Se un giocatore ha un piede in campo di gioco ed un piede in touch ed è in possesso del pallone, il pallone è in touch.

Se il pallone supera in volo la linea di touch o la linea di touch di meta, ed è preso al volo da un giocatore che ha entrambi i piedi in area di gioco, il pallone non è in touch o in touch di meta. Così facendo un giocatore può riportare il pallone in area di gioco.

Se un giocatore salta e prende il pallone, entrambi i piedi devono toccare terra in area di gioco altrimenti il pallone è in touch o in touch di meta.

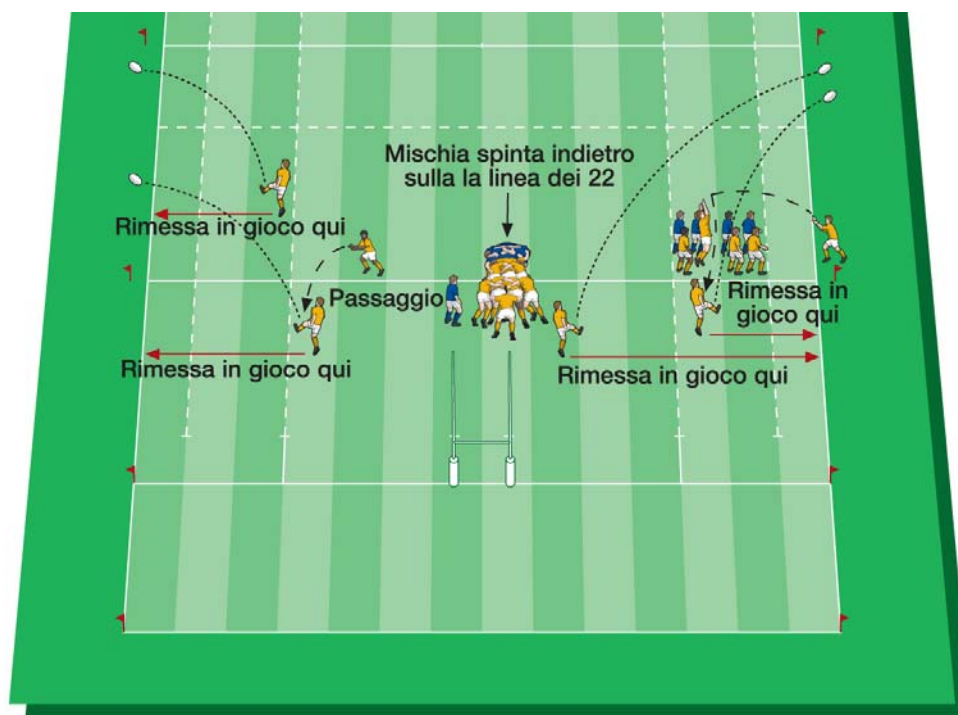
Un giocatore in touch può calciare o colpire il pallone, senza afferrarlo, che non ha attraversato in volo il piano della linea di touch. Per piano della linea di touch s'intende lo spazio posto in verticale su tale linea.

19.1 RIMESSA IN GIOCO

NESSUN GUADAGNO TERRITORIALE

- (a) **Fuori della propria area dei 22, un giocatore della squadra calcia direttamente in touch.** Tranne che per un calcio di punizione, quando un giocatore da un qualsiasi punto del campo di gioco, posto fuori dai propri 22, calcia direttamente in touch, non ci sarà guadagno di terreno. La rimessa in gioco sarà effettuato all'altezza del punto dove è stato calciato, o sul punto dove il pallone è andato in touch, se questo è più vicino alla linea di meta del calciatore.

- (b) **Quando la squadra in difesa porta il pallone nei propri 22.** Quando un giocatore in difesa gioca il pallone esternamente ai propri 22 facendolo entrare nei 22 o nell'area di meta di quel giocatore senza toccare un giocatore avversario e quindi lo stesso lo stesso giocatore o un giocatore della squadra calcia il pallone direttamente in touch prima che tocchi un avversario o avvenga un placcaggio, un ruck o un maul, non ci sarà alcun guadagno territoriale. Ciò si applica quando un giocatore in difesa si riporta dietro la linea dei 22 per effettuare una rimessa in gioco rapida e quindi il pallone viene calciato direttamente in touch.
- (c) Se un giocatore con uno o entrambi i piedi all'interno della linea dei 22-metri, raccoglie il pallone che era fermo fuori dalla linea dei 22-metri e lo calcia direttamente in touch, egli ha riportato il pallone all'interno della linea dei 22-metri e quindi non c'è alcun guadagno territoriale.
- (d) **Squadra in difesa che porta il pallone nei propri 22 nel corso di una mischia o di una rimessa laterale.** Quando una squadra in difesa introduce il pallone in una mischia o lo lancia nell'allineamento giocati fuori dei propri 22 ed il pallone viene poi portato/passato nei propri 22 senza toccare un giocatore avversario e quindi un giocatore della squadra in difesa lo calcia direttamente in touch prima che tocchi un giocatore avversario o che avvenga un placcaggio, un ruck o un maul, non ci sarà alcun guadagno territoriale.



Nessun guadagno di terreno

GUADAGNO TERRITORIALE

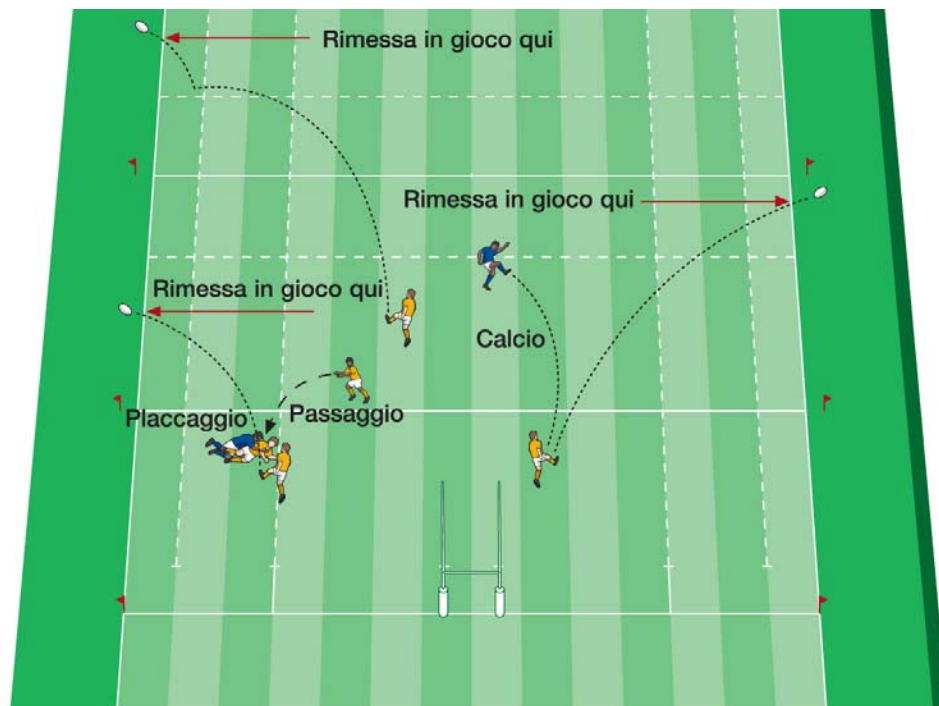
- (e) Se un giocatore con uno o entrambi i piedi all'interno della linea dei 22-metri, raccoglie il pallone che era in movimento fuori dalla linea dei 22-metri e lo calcia direttamente in touch dall'interno dell'area dei 22, la rimessa laterale avrà luogo dove il pallone è andato in touch.



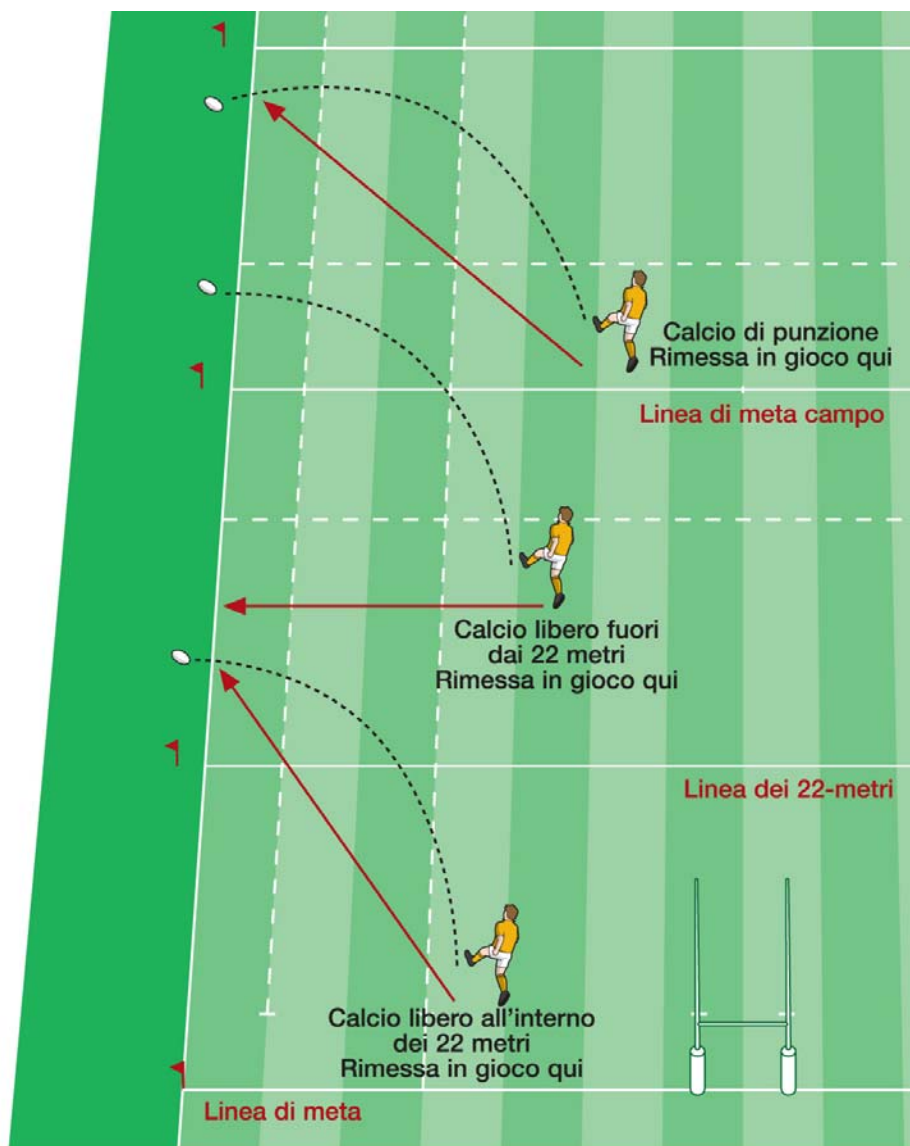
- (f) **Giocatore che porta il pallone nei propri 22.** Quando un giocatore in difesa gioca il pallone esternamente ai 22 e la palla entra nei 22 di quel giocatore, o nell'area di meta e li viene toccata da un giocatore avversario, o si verifica un placcaggio, o si formano un ruck o un maul e quindi il pallone viene calciato da un giocatore di tale squadra direttamente in touch, la rimessa avverrà nel punto in cui il pallone è finito in touch.
- (g) **Pallone portato nei 22 da un avversario.** Quando il pallone viene portato nei 22 di una squadra da un giocatore avversario, senza che tocchi o sia toccato da un giocatore della squadra in difesa prima di attraversare la linea dei 22-metri e quindi viene calciato in touch dalla squadra in difesa, la rimessa in gioco avverrà sul punto in cui il pallone è andato in touch.
- (h) **Calcio in touch non diretto.** Quando un giocatore, da un qualsiasi punto dell'area di gioco, calcia indirettamente in touch, in modo che il pallone rimbalzi sul campo di gioco, la rimessa in gioco si effettuerà sul punto in cui il pallone è andato in touch.

Quando un giocatore, da un qualsiasi punto dell'area di gioco, calcia il pallone in modo che esso tocchi o sia toccato da un avversario e poi vada indirettamente in touch, così che il pallone rimbalzi nel campo di gioco, la rimessa in gioco si effettuerà nel punto in cui il pallone è andato in touch.

Quando un giocatore, da un qualsiasi punto dell'area di gioco calcia il pallone, in modo che esso tocchi o sia toccato da un avversario e poi va direttamente in touch, la rimessa in gioco si effettuerà in linea con il punto in cui l'avversario ha toccato il pallone, o dove il pallone ha attraversato la linea di touch, se questa è più vicina alla linea di meta del giocatore avversario.



Guadagno di terreno



Touch e punto della rimessa in gioco

CALCIO DI PUNIZIONE

- (i) **Calcio di punizione.** Quando un giocatore calcia il pallone in touch da calcio di punizione, battuto da qualsiasi punto del campo di gioco, il punto della rimessa in gioco sarà dove il pallone è andato in touch.

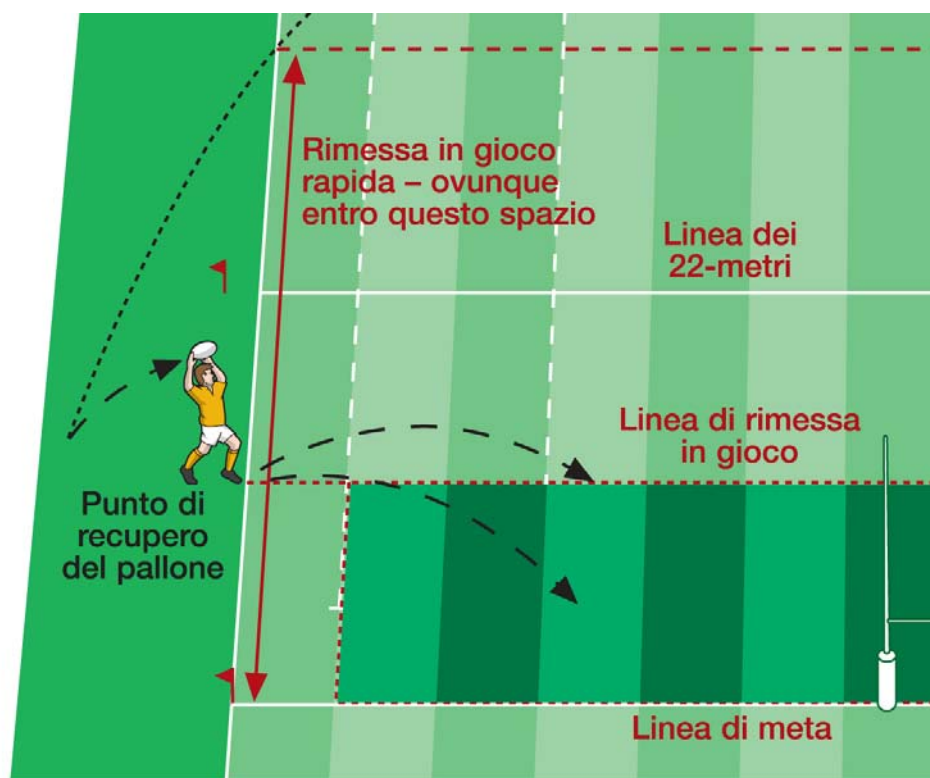
CALCIO LIBERO

- (j) **Fuori dall'area dei 22 del calciatore, nessun guadagno territoriale.** Quando un calcio libero assegnato fuori dei 22 è calciato direttamente in touch, il punto della rimessa in gioco sarà all'altezza del punto da dove è stato calciato il pallone, o nel punto in cui il pallone è andato in touch, se questo è più vicino alla linea di meta del calciatore.
- (k) **All'interno della propria area dei 22 o in area di meta, guadagno territoriale.** Quando un calcio libero assegnato nei 22 o nell'area di meta è calciato direttamente in touch, il punto della rimessa in gioco sarà dove il pallone è andato in touch.



19.2 RIMESSA IN GIOCO RAPIDA DEL PALLONE

- (a) Un giocatore può rimettere in gioco rapidamente il pallone senza aspettare che si formi l'allineamento.
- (b) Per effettuare una rimessa in gioco rapida, il giocatore può essere in qualsiasi punto, fuori del campo di gioco, tra il punto dove il pallone è andato in touch e la sua linea di meta.
- (c) Un giocatore non può effettuare una rimessa in gioco rapida dopo che l'allineamento si è formato. Se il giocatore effettua comunque tale azione la rimessa in gioco rapida è annullata. La stessa squadra lancerà il pallone nella rimessa laterale.
- (d) Per effettuare una rimessa in gioco rapida, il giocatore deve usare lo stesso pallone che è andato in touch. Una rimessa in gioco rapida non è concessa se un'altra persona ha toccato il pallone oltre al giocatore che sta effettuando il lancio ed il giocatore, portatore del pallone, che è andato in touch. La stessa squadra lancerà il pallone nella rimessa laterale.
- (e) In una rimessa in gioco rapida, se il giocatore lancia il pallone nella direzione della linea di meta avversaria o se il pallone non percorre almeno 5 metri, lungo o dietro la linea di rimessa in gioco prima che tocchi il terreno o un giocatore, o se il giocatore fa un passo nel campo di gioco mentre sta lanciando il pallone, la rimessa in gioco rapida verrà annullata. La squadra avversaria potrà scegliere tra il lancio del pallone sul punto dove è stata effettuata la rimessa in gioco rapida, oppure l'introduzione del pallone in una mischia assegnata sulla linea dei 15-metri di fronte al punto. Se anche questa squadra rimette in gioco il pallone in modo non corretto, verrà assegnata una mischia sulla linea dei 15-metri. La squadra che per prima aveva rimesso in gioco il pallone introdurrà il pallone nella mischia.
- (f) In una rimessa in gioco rapida, un giocatore può rimettere il pallone in modo diretto lungo la linea di rimessa in gioco o verso la propria linea di meta.
- (g) In una rimessa in gioco rapida, un giocatore può avvicinarsi alla linea di rimessa in gioco ed allontanarsene senza essere penalizzato.
- (h) In una rimessa in gioco rapida, nessun giocatore deve impedire che il pallone percorra 5 metri.
Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 15-metri.
- (i) Se un giocatore portatore del pallone è costretto ad andare in touch, deve lasciare il pallone ad un giocatore avversario in modo che questi possa effettuare una rimessa in gioco rapida.
Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea dei 15-metri.



Rimessa in gioco rapida

19.3 ALTRI TIPI DI RIMESSA IN GIOCO

In tutte le altre occasioni, la rimessa in gioco sarà effettuata dal punto dove il pallone è finito in touch.

19.4 CHI EFFETTUA LA RIMESSA IN GIOCO

La rimessa in gioco sarà effettuata da un avversario del giocatore che per ultimo ha portato o toccato il pallone prima che questi andasse in touch. Nei casi di dubbio, la squadra in attacco effettuerà la rimessa in gioco.

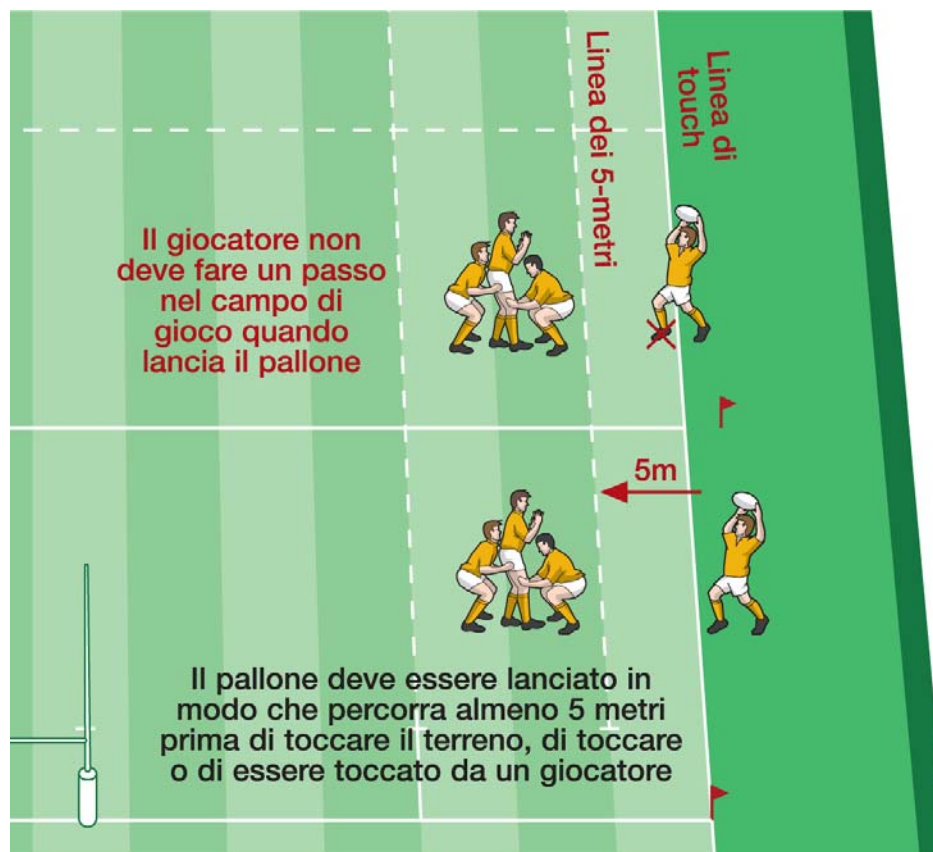
Eccezione: Quando una squadra calcia in touch il pallone da un calcio di punizione, la rimessa in gioco del pallone sarà effettuata dalla squadra che ha battuto il calcio di punizione. Questo si applica sia che il pallone sia stato calciato direttamente o indirettamente in touch.

19.5 GIOCATORE CON UN PIEDE IN TOUCH

- (a) Se un giocatore, con uno o ambo i piedi su od oltre la linea di touch (o la linea di touch di meta), raccoglie la palla che è stazionaria all'interno dell'area di gioco, quel giocatore ha raccolto la palla nell'area di gioco pertanto è quel giocatore che determina l'uscita della palla in touch (o touch di meta).
- (b) Se un giocatore con uno o ambo i piedi su od oltre la linea di touch (o la linea di touch di meta), raccoglie la palla che è in movimento all'interno dell'area di gioco, si ritiene che quel giocatore abbia raccolto la palla in touch (o touch di meta)

19.6 COME SI EFFETTUA LA RIMESSA IN GIOCO

Il giocatore che lancia il pallone deve farlo dal punto corretto. Il giocatore non deve fare un passo nel campo di gioco quando lancia il pallone. Il pallone deve essere lanciato dritto, in modo che percorra almeno 5 metri lungo la linea di rimessa in gioco prima di toccare il terreno, di toccare o di essere toccato da un giocatore.



Come si effettua la rimessa in gioco

19.7 RIMESSA IN GIOCO NON CORRETTA

- Se il lancio nella rimessa laterale non è corretto, la squadra avversaria ha la possibilità di scegliere tra lanciare il pallone nell'allineamento oppure introdurre il pallone in una mischia effettuata sulla linea dei 15-metri. Se sceglie di lanciare il pallone ed il lancio nell'allineamento è ancora non corretto, una mischia sarà assegnata. La squadra che per prima aveva rimesso in gioco il pallone lo introdurrà.
- Il lancio nella rimessa laterale deve essere eseguito senza ritardo e senza finte.
Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 15-metri.
- Il giocatore non deve volontariamente o ripetutamente lanciare il pallone non dritto.

Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea dei 15-metri.



ALLINEAMENTO

DEFINIZIONI

Lo scopo della rimessa laterale è di far riprendere il gioco rapidamente, in modo sicuro e leale, dopo che il pallone è andato in touch, con il lancio del pallone in mezzo a due linee di giocatori

Giocatori dell'allineamento. I giocatori che formano le due linee definiscono l'allineamento.

Ricevitore. Il ricevitore è il giocatore che si trova nella posizione di ricezione del pallone quando i giocatori dell'allineamento passano o deviano il pallone fuori dalla linea di rimessa in gioco. Qualsiasi giocatore può essere il ricevitore, ma ogni squadra può avere solo un ricevitore nella rimessa laterale.

Giocatori che prendono parte alla rimessa laterale riconosciuti come giocatori partecipanti. I giocatori che prendono parte alla rimessa laterale sono il lanciatore ed il suo diretto avversario, i due ricevitori e i giocatori dell'allineamento.

Tutti gli altri giocatori. Tutti gli altri giocatori che non partecipano alla rimessa laterale devono stare ad almeno 10 metri dalla linea di rimessa in gioco, oppure su o dietro la loro linea di meta se è più vicina, fino alla conclusione della rimessa laterale.

Linea dei 15-metri. La linea dei 15-metri è in campo di gioco, parallela alla linea di touch, a 15 metri dalla stessa.

Mischia dopo la rimessa laterale. Qualsiasi mischia assegnata a causa di un'infrazione o per un'interruzione della rimessa laterale sarà formata sulla linea dei 15-metri all'intersezione con la linea di rimessa in gioco.

19.8 FORMAZIONE DELL'ALLINEAMENTO

(a) **Minimo.** Un allineamento è formato da almeno due giocatori per ciascuna squadra.

Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 15-metri.

(b) **Massimo.** La squadra che lancia il pallone stabilisce il numero massimo dei giocatori nell'allineamento.

(c) La squadra avversaria può schierare meno giocatori nell'allineamento, ma non deve averne di più.

Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 15-metri.

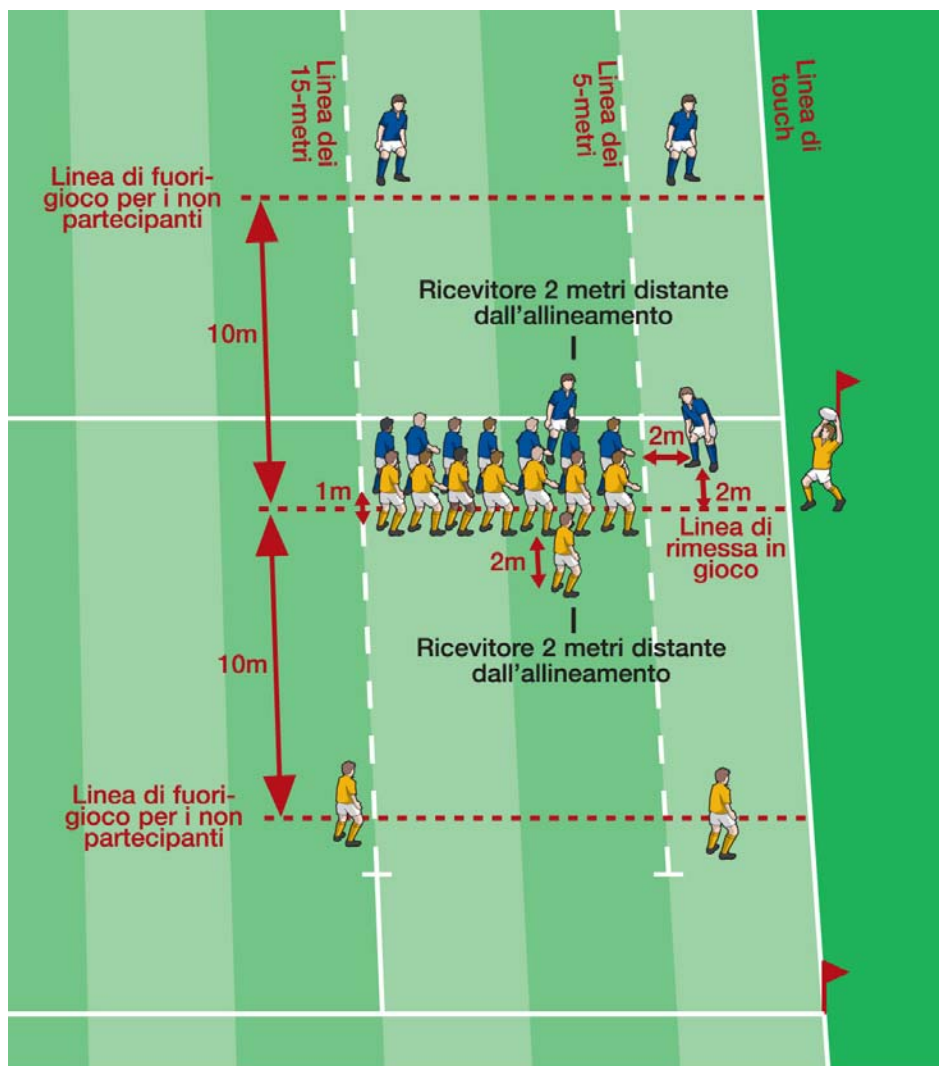
(d) Quando il pallone è in touch, si presume che ogni giocatore si avvicini alla linea di rimessa in gioco, lo faccia per formare un allineamento. I giocatori che si avvicinano alla linea di rimessa in gioco lo devono fare senza indugio. I giocatori di entrambe le squadre non devono lasciare l'allineamento, una volta che hanno preso posizione nello stesso, fino a che la rimessa laterale non è terminata.

Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 15-metri.



- (e) Se la squadra che lancia il pallone allinea meno giocatori del solito, ai loro avversari deve essere concesso un tempo ragionevole in modo da ridurre parimenti il numero dei loro giocatori nell'allineamento onde rispettare la Regola.
Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 15-metri.
- (f) Questi giocatori devono lasciare l'allineamento senza ritardo. Devono allontanarsi verso la propria linea di fuori-gioco, posta a 10 metri dalla linea di rimessa in gioco. Se la rimessa laterale si conclude prima che essi raggiungano questa linea, possono riprendere a giocare.
Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 15-metri.
- (g) **Allineamento non formato correttamente.** Una squadra non deve volontariamente formare un allineamento in modo scorretto.
Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 15-metri.
- (h) **Dove devono stare i giocatori dell'allineamento.** L'inizio dell'allineamento è a non meno di 5 metri dalla linea di touch. La fine dell'allineamento è a non più di 15 metri dalla linea di touch. Tutti i giocatori dell'allineamento devono posizionarsi tra questi due punti.
Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 15-metri.
- (i) **Dove deve posizionarsi il ricevitore.** Il ricevitore deve posizionarsi in direzione della propria linea di meta, ad almeno 2 metri dai compagni di squadra che fanno parte dell'allineamento e tra 5 e 15 metri dalla linea di touch fino a quando la rimessa laterale inizia.
Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 15-metri.
Eccezione: Il ricevitore può entrare in uno spazio vuoto e fare ogni azione concessa ad ogni altro giocatore nell'allineamento. Il ricevitore è passibile di sanzione per le infrazioni nell'allineamento come qualsiasi altro giocatore nell'allineamento.
- (j) **Giocatore tra la linea di touch e la linea dei 5-metri.** La squadra che non effettua il lancio deve avere un giocatore posizionato tra la linea di touch e la linea dei 5-metri, sul lato di quella squadra, quando l'allineamento è formato. Quel giocatore deve stazionare a due metri dalla linea di rimessa in gioco ed almeno due metri dalla linea dei 5-metri.
Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 15-metri.
- (k) I giocatori partecipanti all'allineamento possono cambiare posizione prima del lancio.
- (l) **Due linee diritte e distinte.** I giocatori dell'allineamento di entrambe le squadre devono formare due distinte linee parallele, perpendicolari alla linea di touch.
Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 15-metri.
- (m) I giocatori avversari che formano l'allineamento devono mantenere uno spazio libero fra le loro spalle interne. Questo spazio si determina quando i giocatori sono in posizione eretta.
Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 15-metri.

- (n) **Distanza di un metro.** Ciascuna linea di giocatori deve stare ad una distanza di mezzo metro dalla linea di rimessa in gioco.
- Sanzione:** Calcio Libero sulla linea dei 15-metri.
- (o) La linea di rimessa in gioco non deve essere a meno di 5 metri dalla linea di meta.
- (p) Dopo che l'allineamento è formato, ma prima che il pallone sia stato lanciato, nessun giocatore deve tenere, spingere, caricare, od ostacolare un avversario.
- Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea dei 15-metri.



L'allineamento

19.9 INIZIO E FINE DELLA RIMESSA LATERALE

- (a) **Inizio della rimessa laterale.** La rimessa laterale inizia quando il pallone lascia le mani del lanciatore.



- (b) **Fine della rimessa laterale.** La rimessa laterale termina quando il pallone o un giocatore che lo porta lascia l'allineamento.
Ciò comprende quanto segue:
- Quando il pallone è passato, deviato o calciato fuori dall'allineamento, la rimessa laterale si conclude.
 - Quando il pallone o un giocatore portatore del pallone va nell'area compresa tra la linea dei 5-metri e la linea di touch.
 - Quando un giocatore dell'allineamento passa il pallone ad un giocatore che sta eseguendo un "Peeling-off", la rimessa laterale si conclude.
 - Quando il pallone è lanciato oltre la linea dei 15-metri, oppure quando un giocatore lo porta o lo devia oltre tale linea, la rimessa laterale si conclude.
 - Quando la rimessa laterale si evolve in un ruck o in un maul e tutti i piedi dei giocatori partecipanti superano la linea di rimessa in gioco, la rimessa laterale si conclude.
 - Quando il pallone diventa ingiocabile, la rimessa laterale si conclude. Il gioco riprenderà con una mischia sulla linea dei 15-metri.

19.10 DISPOSIZIONI VALIDE NELLA RIMESSA LATERALE

- (a) **Appoggiarsi su di un avversario.** Nessun giocatore dell'allineamento deve usare un avversario come sostegno per saltare.
Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea dei 15-metri.
- (b) **Tenere o spingere.** Un giocatore dell'allineamento non deve tenere, spingere, caricare, ostacolare o afferrare un avversario che non ha il possesso del pallone tranne quando un ruck o un maul si è formato.
Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea dei 15-metri.
- (c) **Caricare irregolarmente.** Un giocatore dell'allineamento non deve caricare un avversario tranne in un tentativo di placcaggio o per giocare il pallone.
Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea dei 15-metri.
- (d) **Solleverare e sostenere.** I giocatori possono assistere un compagno di squadra nel salto per prendere il pallone sollevando e sostenendo tale giocatore, sempre che non lo sostengano sotto i calzoncini se dietro o sotto le cosce se davanti.
Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 15-metri.
- (e) **Il "pre-gripping" è consentito.** I giocatori che stanno per sollevare o sostenere un compagno di squadra che salta per prendere il pallone possono effettuare il "pre-gripping", sempre che non avvenga sotto i calzoncini, se dietro, o sotto le cosce se davanti.
Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 15-metri.
- (f) **Saltare, sostenere o sollevare prima che il pallone sia lanciato.** Un giocatore non deve saltare, essere sollevato o essere sostenuto prima che il pallone abbia lasciato le mani del lanciatore.
Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 15-metri.



- (g) **Riportare a terra il saltatore.** I giocatori che sostengono un compagno di squadra che salta devono riportare questo giocatore a terra non appena il pallone è stato vinto da un giocatore dell'una o dell'altra squadra.

Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 15-metri.

- (h) **Impedire il lancio.** Un giocatore dell'allineamento non deve stare a meno di 5 metri dalla linea di touch. Un giocatore dell'allineamento non deve impedire che il pallone sia lanciato a 5 metri.

Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 15-metri.



- (i) Quando il pallone è stato lanciato oltre un giocatore nell'allineamento, quel giocatore può spostarsi all'interno dello spazio fra la linea di touch e quella dei 5-metri. Se il giocatore si sposta in questo spazio non deve muoversi verso la propria linea di meta prima della conclusione della rimessa laterale, tranne che per un movimento di "Peeling-off".

Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 15-metri.



- (j) **Conquistare o deviare.** Quando salta per il pallone, un giocatore deve utilizzare entrambe le mani o il braccio interno per tentare di conquistare o deviare il pallone. Il giocatore non deve utilizzare il solo braccio esterno per conquistare o deviare il pallone.

Se il saltatore ha sollevato entrambe le mani sopra la testa può giocare il pallone indifferentemente con l'una o l'altra mano.

Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 15-metri.

19.11 GIOCATORE CHE LANCIA IL PALLONE

Ci sono quattro opzioni valide per il giocatore che lancia il pallone:

- (a) Il lanciatore può rimanere all'interno dei 5 metri dalla linea di touch.
- (b) Il lanciatore può ritirarsi dietro la linea di fuori-gioco a 10 metri dalla linea di rimessa in gioco.
- (c) Il lanciatore può aggiungersi all'allineamento non appena il pallone è stato lanciato.
- (d) Il lanciatore può spostarsi dalla sua posizione a quella del ricevitore se tale posizione è libera. Se il lanciatore va in qualsiasi altra posizione, sarà in fuori gioco.

Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea dei 15-metri.

19.12 PEELING OFF

DEFINIZIONE

Un giocatore dell'allineamento compie un'azione di "Peeling-off" quando lascia l'allineamento per prendere il pallone che è stato deviato o passato indietro da un compagno di squadra.

- (a) **Quando.** Un giocatore non può iniziare un'azione di "Peeling-off" fino a che il pallone non ha lasciato le mani del lanciatore.
Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 15-metri, in linea con la linea di rimessa in gioco.
- (b) Un giocatore che compie un'azione di "Peeling-off", deve rimanere all'interno dell'area compresa tra la sua linea di rimessa in gioco e i 10 metri dalla linea di rimessa in gioco, nel far questo deve continuare a muoversi fino alla conclusione della rimessa laterale.
Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 15-metri, in linea con la linea di rimessa in gioco.
- (c) I giocatori possono cambiare la loro posizione nell'allineamento fino a che il pallone non è lanciato.



19.13 LINEE DI FUORI-GIOCO NELLA RIMESSA LATERALE

- (a) Quando si forma un allineamento, per le squadre ci sono due distinte linee di fuori-gioco, parallele alle linee di meta.
- (b) **Giocatori partecipanti.** Una linea di fuori-gioco vale per i giocatori che partecipano alla rimessa laterale (normalmente tutti o qualcuno degli avanti, più il mediano di mischia ed il lanciatore). Fino a che il pallone lanciato, non ha toccato un giocatore o il terreno, questa linea di fuori-gioco è la linea di rimessa in gioco. Dopo di che, la linea di fuori-gioco è quella passante per il pallone.
- (c) **Giocatori non partecipanti.** L'altra linea di fuori-gioco vale per i giocatori non partecipanti alla rimessa laterale (di solito i trequarti). Per loro, la linea di fuori-gioco è a 10 metri dalla linea di rimessa in gioco oppure la loro linea di meta, se questa è più vicina.

19.14 FUORI-GIOCO DEI PARTECIPANTI ALL'ALLINEAMENTO

- (a) **Prima che il pallone abbia toccato un giocatore o il terreno.** Un giocatore non deve oltrepassare la linea di rimessa in gioco. Un giocatore è in fuori-gioco, se, prima che il pallone abbia toccato un giocatore o il terreno, oltrepassa la linea di rimessa in gioco, salvo che non stia saltando per conquistare il pallone. Il giocatore deve saltare partendo dal suo lato della linea di rimessa in gioco.
Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea dei 15-metri.
- (b) Se un giocatore salta e supera la linea di rimessa in gioco, ma non riesce a conquistare il pallone, questo giocatore non deve essere penalizzato a condizione che rientri dal fuori-gioco senza ritardo.
I giocatori che saltano per il pallone possono fare un passo in qualsiasi direzione purché non lo facciano attraversando la linea di rimessa in gioco.
Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea dei 15-metri.
- (c) **Dopo che il pallone ha toccato un giocatore o il terreno.** Un giocatore che non porta il pallone è in fuori-gioco se, dopo che il pallone ha toccato un giocatore o il terreno, oltrepassa il pallone, salvo che non placchi (o cerchi di placcare) un avversario. Qualsiasi tentativo di placcaggio deve essere effettuato da un giocatore che parte da dietro il pallone.
Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea dei 15-metri.
- (d) L'arbitro deve penalizzare qualsiasi giocatore che, volontariamente o no, va in fuori-gioco senza provare a conquistare il pallone o placcare un avversario.
Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea dei 15-metri.
- (e) Nessun giocatore, dell'una o dell'altra squadra, partecipante all'allineamento può lasciarlo, fino a che la rimessa laterale non si conclude.
Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea dei 15-metri.



- (f) **Lancio lungo.** Se il lanciatore lancia il pallone oltre la linea dei 15-metri, un giocatore che partecipa all'allineamento può andare oltre la linea dei 15-metri non appena la palla lascia le mani del lanciatore.
- Se questo avviene, un avversario può andare oltre la linea dei 15-metri. Se un giocatore va oltre la linea dei 15-metri per ricevere un lancio lungo e la palla non è lanciata oltre la linea dei 15-metri, questo giocatore è in fuori-gioco e deve essere penalizzato
- Sanzione:** Calcio di punizione sulla linea dei 15-metri.
- (g) **Ruck e maul formati nella rimessa laterale.** Quando la rimessa laterale si evolve in un ruck o in un maul la linea di fuori-gioco per un partecipante alla rimessa laterale non passa più per il pallone. La linea di fuori-gioco passa per l'ultimo piede dell'ultimo giocatore della sua squadra partecipante al ruck o al maul.
- (h) La rimessa laterale termina quando il ruck o il maul superano la linea di rimessa in gioco. Affinché questo accada, tutti i piedi dei giocatori nel ruck o nel maul devono aver superato la linea di rimessa in gioco.
- (i) Il giocatore che partecipa all'allineamento deve legarsi al ruck o al maul, o ritirarsi dietro la linea di fuori-gioco e rimanerci, altrimenti è in fuori-gioco.
- Sanzione:** Calcio di punizione sulla linea dei 15-metri.
- (j) Per il resto si applica la Regola del ruck o del maul. Un giocatore non deve aggiungersi al ruck o al maul dal lato della squadra avversaria.
- Sanzione:** Calcio di punizione sulla linea dei 15-metri.
- (k) I giocatori non devono aggiungersi davanti alla linea di fuori-gioco. Se lo fanno, sono in fuori-gioco.
- Sanzione:** Calcio di punizione sulla linea dei 15-metri.

19.15 FUORI-GIOCO PER I NON PARTECIPANTI ALLA RIMESSA LATERALE

- (a) Un giocatore che non sta partecipando alla rimessa laterale è in fuori-gioco se supera la linea di fuori-gioco prima che la rimessa laterale sia terminata.
- Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco della squadra che ha commesso il fallo, di fronte al punto dell'infrazione, a non meno di 15 metri dalla linea di touch.
- (b) **Giocatori non ancora in-gioco quando il pallone è lanciato.** Un giocatore può lanciare il pallone anche se un suo compagno di squadra non ha ancora raggiunto la linea di fuori-gioco. Tuttavia, se questo giocatore non tenterà di rientrare, senza ritardo, in una posizione di in-gioco, è in fuori-gioco.
- Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco della squadra che ha commesso il fallo, di fronte al punto dell'infrazione, a non meno di 15 metri dalla linea di touch.



- (c) **Lancio lungo.** Se il lanciatore lancia il pallone oltre la linea dei 15-metri, un giocatore della stessa squadra può avanzare, per prendere il pallone, non appena lascia le mani del lanciatore. Se questo giocatore fa ciò, anche gli avversari possono avanzare. Se un giocatore avanza per ricevere un lancio lungo e la palla non è lanciata oltre la linea dei 15-metri, questo giocatore è in fuori-gioco e deve essere penalizzato.
- Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco della squadra che ha commesso il fallo, di fronte al punto dell'infrazione, a non meno di 15 metri dalla linea di touch.
- (d) **Ruck e maul formati nella rimessa laterale.** Quando una rimessa laterale si evolve in un ruck o in un maul, la rimessa laterale non è terminata fino a che tutti i piedi dei giocatori nel ruck o nel maul non hanno superato la linea di rimessa in gioco.
- Fino ad allora, la linea di fuori-gioco per i giocatori non partecipanti è ancora a 10 metri dietro la linea di rimessa in gioco, o la linea di meta se è più vicina. Un giocatore che supera questa linea di fuori-gioco è in fuori-gioco.
- Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco a non meno di 15 metri dalla linea di touch.