



Regola 17 Maul

DEFINIZIONI

Un maul inizia quando un giocatore, portatore del pallone, è trattenuto da uno o più avversari con uno o più suoi compagni di squadra legati a lui. Pertanto, quando inizia, un maul consiste in un minimo di tre giocatori, tutti sui loro piedi; il portatore del pallone più un giocatore per ogni squadra. Tutti i giocatori coinvolti devono essere inglobati o legati al maul e devono essere sui propri piedi e muoversi verso una linea di meta. Il gioco aperto si è concluso.



Maul



Maul non formato



Maul non formato



Regola 17 Maul

17.1 FORMA ZIONE DI UN MAUL

- (a) **Dove può formarsi un maul.** Un maul può formarsi solo in campo di gioco.

17.2 PARTECIPARE AD UN MAUL

- (a) I giocatori che si aggiungono ad un maul devono avere la testa e le spalle non più basse del bacino.

Sanzione: Calcio Libero

- (b) I giocatori devono essere inglobati o legati al maul e non restare semplicemente ai suoi lati.

Sanzione: Calcio di Punizione

- (c) Appoggiare una mano su un altro giocatore in maul non è considerato legarsi.

Sanzione: Calcio di Punizione

- (d) **Mantenersi sui propri piedi.** I giocatori in maul devono tentare di rimanere sui propri piedi. Il portatore del pallone in un maul può andare a terra preoccupandosi di mettere immediatamente a disposizione il pallone per consentire che il gioco continui.

Sanzione: Calcio di Punizione

- (e) Un giocatore non deve far crollare volontariamente un maul. Quest'azione è considerata gioco pericoloso.

Sanzione: Calcio di Punizione

- (f) Un giocatore non deve saltare sopra un maul.

Sanzione: Calcio di Punizione

17.3 ALTRI FALLI NEL MAUL

- (a) Un giocatore non deve cercare di strappare un avversario da un maul.

Sanzione: Calcio di Punizione

- (b) Mentre il pallone è ancora nel maul, un giocatore non deve compiere alcuna azione per far credere agli avversari che il pallone sia uscito dal maul.

Sanzione: Calcio Libero



17.4 FUORI-GIOCO NEL MAUL

- (a) **La linea di fuori-gioco.** Ci sono due linee di fuori-gioco parallele alle linee di meta, una per ciascuna squadra. Ogni linea di fuori-gioco passa per l'ultimo piede dell'ultimo giocatore partecipante al maul. Se l'ultimo piede dell'ultimo giocatore è su o dietro la linea di meta, la linea di fuori-gioco per la squadra che difende è la linea di meta.
- (b) Un giocatore deve unirsi al maul, oppure ritirarsi immediatamente dietro la sua linea di fuori-gioco. Se un giocatore rimane fermo a fianco del maul, è in fuori-gioco.
Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco della squadra che ha commesso l'infrazione.
- (c) **Giocatori che si aggiungono ad un maul.** I giocatori che si aggiungono ad un maul devono farlo dietro l'ultimo piede dell'ultimo compagno di squadra partecipante al maul. Un giocatore può aggiungersi di fianco a quest'ultimo giocatore. Se il giocatore si aggiunge al maul dalla parte degli avversari, o davanti all'ultimo compagno di squadra in maul, è in fuori-gioco.
Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco della squadra che ha commesso l'infrazione.
- (d) **Giocatori che non si aggiungono al maul.** Tutti i giocatori che si trovano davanti alla loro linea di fuori-gioco e che non si aggiungono al maul, devono ritirarsi immediatamente dietro la linea di fuori-gioco. Un giocatore che non lo fa, è in fuori-gioco. Se un qualsiasi giocatore che si trova dietro la linea di fuori-gioco la oltrepassa e non si aggiunge al maul, è in fuori-gioco.
Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco della squadra che ha commesso l'infrazione.
- (e) **Giocatori che lasciano o che si riaggungono al maul.** I giocatori che lasciano un maul devono ritirarsi immediatamente dietro la loro linea di fuori-gioco, altrimenti, sono in fuori-gioco. Se un giocatore si riaggunge al maul davanti all'ultimo compagno di squadra in maul, è in fuori-gioco. Il giocatore si può riaggiungere al maul a fianco dell'ultimo compagno di squadra.
Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco della squadra che ha commesso l'infrazione.



Regola 17 Maul

- (f) Quando i giocatori della squadra che non è in possesso del pallone lasciano volontariamente il maul così che non ci siano più giocatori di tale squadra in maul, il maul può continuare e ci sono due linee di fuori-gioco. La linea di fuori-gioco per la squadra in possesso del pallone passa attraverso l'ultimo piede dell'ultimo giocatore in maul e, per la squadra non in possesso del pallone, una linea che passa attraverso il primo piede del primo giocatore della squadra in possesso del pallone nel maul.

Sanzione: Calcio di Punizione

- (g) Quando i giocatori della squadra che non è in possesso del pallone lasciano volontariamente il maul così che non ci siano più giocatori di tale squadra in maul, i giocatori di quella squadra possono riaggiungersi al maul provvedendo che il primo giocatore si leghi sul primo giocatore della squadra in possesso del pallone.

Sanzione: Calcio di Punizione

17.5 CORRETTA CONCLUSIONE DI UN MAUL

Un maul si conclude correttamente quando:

- il pallone oppure un giocatore con il pallone lascia il maul,
- il pallone è a terra,
- il pallone è sopra od oltre la linea di meta.

17.6 NON CORRETTA CONCLUSIONE DI UN MAUL

- (a) Un maul si conclude non correttamente se rimane fermo oppure smette di avanzare per più di 5 secondi e una mischia è assegnata.
- (b) Un maul si conclude non correttamente se il pallone diventa ingiocabile o se il maul crolla (non a causa di un'azione d'antigioco) e una mischia è assegnata.
- (c) **Mischia dopo il maul.** Il pallone è introdotto dalla squadra che non ne era in possesso quando il maul è iniziato. Se l'arbitro non è in grado di stabilire quale squadra ne era in possesso, la squadra in avanzamento prima dell'arresto del maul avrà il diritto dell'introduzione del pallone. Se nessuna squadra stava avanzando, la squadra in attacco introdurrà il pallone.

- (d) Quando un maul rimane stazionario o smette di avanzare per più di 5 secondi, ma il pallone si sta muovendo e l'arbitro può vederlo, un tempo ragionevole è concesso affinché il pallone esca dal maul. Se non esce nei limiti di un tempo ragionevole sarà assegnata una mischia.
- (e) Una volta che un maul ha smesso di avanzare può ricominciare ad avanzare a condizione che lo faccia entro 5 secondi. Se il maul smette di avanzare una seconda volta e se il pallone si sta muovendo e l'arbitro può vederlo, un tempo ragionevole è concesso affinché il pallone esca dal maul. Se non esce nei limiti di un tempo ragionevole sarà assegnata una mischia.
- (f) Quando il pallone in un maul diventa ingiocabile, l'arbitro non deve consentire una lotta prolungata per conquistarlo. Sarà assegnata una mischia.
- (g) Se il portatore del pallone in un maul va a terra, come pure se è con una o entrambe le ginocchia a terra o è seduto, l'arbitro ordinerà una mischia salvo che il pallone sia immediatamente disponibile. Quando il pallone è a disposizione per essere giocato l'arbitro chiederà "usalo!", da quel momento, il pallone dovrà essere giocato entro cinque secondi. Se il pallone non viene giocato entro quei cinque secondi, l'arbitro assegnerà una mischia, con introduzione per la squadra che non aveva il possesso del pallone.
- (h) **Mischia dopo un maul quando un giocatore che prende il pallone al volo è tenuto.** Se un giocatore prende il pallone direttamente da un calcio di un avversario, tranne che da un calcio d'invio o di rinvio, ed il giocatore è immediatamente tenuto da un avversario, un maul si può formare. Se poi il maul rimane stazionario, smette di avanzare per più di 5 secondi, o se il pallone diventa ingiocabile, e una mischia è assegnata, la squadra del giocatore che ha preso il pallone al volo avrà diritto all'introduzione.
"Direttamente da un calcio degli avversari" significa che il pallone non ha toccato un altro giocatore o il terreno prima che il giocatore lo afferri.