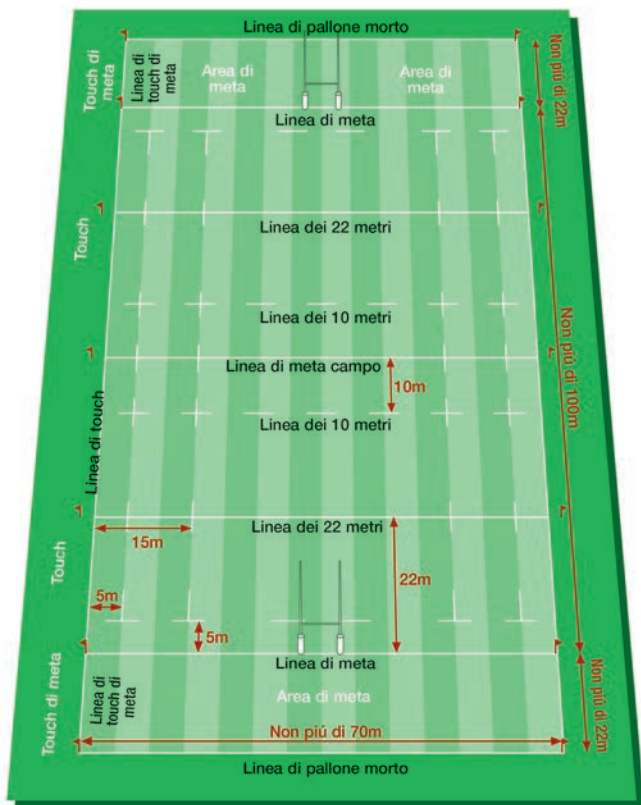




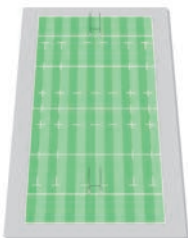
# Regola 1 Il Terreno



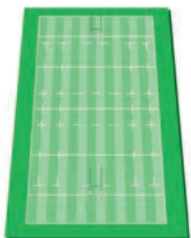
Pianta del terreno



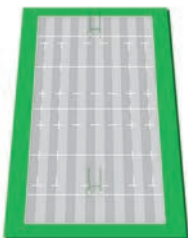
**Campo di gioco**



**Area di gioco**



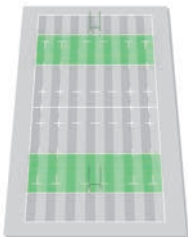
**Recinto di gioco**



**Area perimetrale**



**Area di meta**



**122**



## Regola 1 Il Terreno

### DEFINIZIONI

**Il Terreno** è la superficie totale di gioco, indicata nella pianta. Esso comprende:

**Il Campo di Gioco** è l'area (come indicato nella pianta) delimitata dalle linee di meta e dalle linee di touch. Queste linee non fanno parte del campo di gioco.

**L'Area di Gioco** è composta dal campo di gioco e dalle aree di meta (come indicato nella pianta). Le linee di touch, di touch di meta e di pallone morto non fanno parte dell'area di gioco.

**Il Recinto di Gioco** comprende l'area di gioco ed uno spazio intorno ad essa, largo non meno di 5 metri dove possibile, che viene identificato come area perimetrale.

**L'Area di Meta** è la superficie del terreno delimitata dalla linea di meta, dalla linea di pallone morto e dalle linee di touch di meta. Essa include la linea di meta, ma non include la linea di pallone morto e le linee di touch di meta.

**"I 22"** è l'area delimitata dalla linea di meta e la linea dei 22 metri, essa include la linea dei 22 metri, ma è esclusa la linea di meta.

**La Pianta**, con incluso tutte le diciture e le figure indicate, è parte integrante delle Regole di Gioco.

#### 1.1 SUPERFICIE DEL RECINTO DI GIOCO

- Requisito.** La superficie deve essere sempre, in ogni caso, sicura per la disputa del gioco.
- Tipo di superficie.** La superficie del terreno di gioco dovrebbe essere in erba, ma può anche essere di sabbia, terra battuta, neve o erba artificiale. La gara può essere disputata sulla neve a condizione che la neve e la superficie sottostante non siano pericolose per giocare. La superficie non deve essere permanentemente dura, come asfalto o cemento.

Nel caso di una superficie in erba artificiale, quest'ultima dovrebbe essere conforme alle specifiche di World Rugby (Normativa 22).



## 1.2 DIMENSIONI RICHIESTE PER IL RECINTO DI GIOCO

- (a) **Dimensioni.** Il campo di gioco non deve superare i 100 metri di lunghezza. Ciascuna area di meta non deve superare i 22 metri di lunghezza. L'area di gioco non deve superare i 70 metri di larghezza.
- (b) La lunghezza e la larghezza dell'area di gioco devono essere il più possibile vicine alle dimensioni indicate. Tutte le aree sono di forma rettangolare.
- (c) La distanza tra la linea di meta e la linea di pallone morto dovrebbe essere, dove possibile, non inferiore a 10 metri.
- (d) In occasione di:
  - (i) partite tra la Squadra Rappresentativa Nazionale Maggiore, o la Seconda Squadra Rappresentativa Nazionale di una Federazione, e la Squadra Rappresentativa Nazionale Maggiore, o la Seconda Squadra Rappresentativa Nazionale, di un'altra Federazione; e
  - (ii) Partite Internazionali di Rugby a Sette:  
le dimensioni dovranno avvicinarsi il più possibile alle dimensioni massime stabilite e non dovranno essere inferiori ai 94 metri di lunghezza del campo di gioco, 68 metri di larghezza, con un'area di meta della lunghezza minima di 6 metri. Le Federazioni che desiderino variare le dimensioni minime o massime del campo, dovranno rivolgersi a World Rugby per richiedere l'autorizzazione in deroga.
- (e) L'area perimetrale non dovrà essere inferiore ai 5 metri, ove praticabile.

## 1.3 LINEE DENTRO IL RECINTO DI GIOCO

- (a) **Linee continue**
  - Le linee di pallone morto e le linee di touch di meta, sono entrambe all'esterno delle aree di meta;
  - Le linee di meta, che sono all'interno dell'area di meta, sono fuori del campo di gioco;
  - Le linee dei 22 metri, che sono parallele alle linee di meta;
  - La linea di metà campo, che è parallela alle linee di meta;
  - Le linee di touch, che sono fuori del campo di gioco.



## Regola 1 Il Terreno

### (b) **Tratti di Linea**

Tutte le linee diverse da quelle continue sono tratti di linea della lunghezza di 5 metri.

Ci sono due set di tratti di linea, entrambi i quali sono a 10 metri da e paralleli alla linea di metà campo. Sono chiamate tratti di linea dei 10 metri. I tratti di linea dei 10 metri intersecano i tratti di linea che sono posti a 5 metri e 15 metri parallelamente ad entrambe le linee di touch.

Ci sono due set di tratti di linea che sono posti a 5 metri da e paralleli ad entrambe le linee di touch. Queste linee vanno dai tratti di linea dei 5 metri paralleli a ciascuna linea di meta ed intersecano entrambe le linee dei 22 metri, entrambi i tratti di linea dei 10 metri e la linea di metà campo. Questi sono chiamati tratti di linea dei 5 metri.

Ci sono due set di tratti di linea che sono posti a 15 metri da e paralleli ad entrambe le linee di touch. Queste linee vanno dai tratti di linea dei 15 metri paralleli a ciascuna linea di meta ed intersecano entrambe le linee dei 22 metri, entrambi i tratti di linea dei 10 metri e la linea di metà campo. Questi sono chiamati tratti di linea dei 15 metri.

Ci sono sei tratti di linea posti a 5 metri da e paralleli ad entrambe le linee di meta. Due tratti di linea sono posizionati con il loro centro a 5 metri e 15 metri da ciascuna linea di touch.

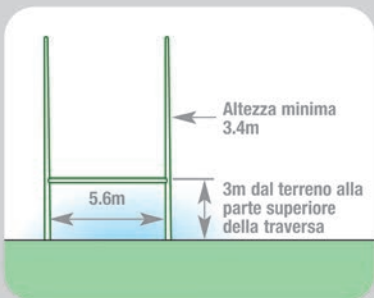
Altri due tratti di linea sono posizionati di fronte a ciascun palo della porta così che ci siano 5 metri tra questi tratti di linea.

### (c) **Centro**

C'è una linea lunga 0,5 metri che interseca il centro della linea di metà campo.

## 1.4 DIMENSIONI DEI PALI DELLA PORTA E DELLA BARRA TRASVERSALE

- (a) La distanza fra i due pali della porta è di 5,6 metri.
- (b) La barra trasversale è disposta fra i due pali della porta in modo che il suo bordo superiore sia a 3 metri dal terreno.
- (c) L'altezza minima dei pali della porta è di 3,4 metri.
- (d) Quando l'imbottitura è attaccata al palo della porta la distanza tra la linea di meta e il margine dell'imbottitura non deve superare i 300 mm.



*Pali della porta*

## 1.5 PALETTI DELLE BANDIERINE

- Ci sono 14 paletti con le bandierine, ciascuno avente un'altezza minima di 1,2 metri dal terreno.
- I paletti delle bandierine devono essere posizionati all'intersezione delle linee di touch di meta con le linee di meta ed all'intersezione delle linee di touch di meta con le linee di pallone morto. Questi otto paletti delle bandierine sono fuori dell'area di meta e non fanno parte dell'area di gioco.
- I paletti delle bandierine devono essere posti in allineamento con la linea dei 22 metri e la linea di metà campo, 2 metri oltre la linea di touch ed all'interno del recinto di gioco.

## 1.6 OBIEZIONI SUL TERRENO

- Se l'una o l'altra squadra ha obiezioni circa il terreno oppure sul modo in cui è stato segnato, deve segnalarle all'arbitro prima che la partita incominci.
- L'arbitro cercherà di risolvere i problemi, ma non dovrà iniziare una partita se riterrà pericolosa una qualsiasi parte del terreno.