



DEFINIZIONI

La regola del vantaggio ha la precedenza sulla maggior parte delle altre Regole ed il suo scopo è di rendere il gioco più continuo con poche interruzioni per le infrazioni. I giocatori sono incoraggiati a giocare sino al fischio nonostante le infrazioni dei loro avversari. Quando dopo un'infrazione da parte di una squadra la squadra avversaria può guadagnare un vantaggio, l'arbitro non fischierà immediatamente per punire l'infrazione.

8.1 IL VANTAGGIO IN PRATICA

- L'arbitro è il solo giudice in grado di stabilire se una squadra ha o non ha guadagnato un vantaggio. L'arbitro ha un'ampia libertà discrezionale quando prende le sue decisioni.
- Il vantaggio può essere sia territoriale sia tattico.
- Vantaggio territoriale significa ottenere un guadagno di terreno.
- Per vantaggio tattico s'intende la possibilità per la squadra che ha subito la scorrettezza di giocare il pallone come vuole.

8.2 QUANDO NON SI CONCRETIZZA IL VANTAGGIO

Il vantaggio deve essere chiaro e reale. Una probabile occasione di guadagnare il vantaggio non è sufficiente. Se la squadra che non ha commesso l'infrazione non guadagna un vantaggio, l'arbitro fischierà e riporterà il gioco sul punto dell'infrazione.

8.3 QUANDO NON SI APPLICA LA REGOLA DEL VANTAGGIO

- Contatto con l'arbitro.** Non si applica il vantaggio quando il pallone, oppure il giocatore che lo porta, tocca l'arbitro.
- Pallone che esce dal corridoio in mischia.** Non si applica il vantaggio quando il pallone esce da una o dall'altra estremità del tunnel di una mischia senza essere stato giocato.



Regola 8 Vantaggio

- (c) **Mischia che ruota.** Non si applica il vantaggio quando la mischia ruota più di 90 gradi (così che la linea mediana superi una posizione parallela alla linea di touch).
- (d) **Giocatore sollevato in alto.** Non si applica il vantaggio quando, in una mischia, un giocatore viene sollevato in aria o "stappato" verso l'alto e non ha alcun sostegno a terra.
L'arbitro deve fischiare immediatamente per fermare il gioco.
- (e) **Dopo che il pallone è stato fatto diventare morto.** Il vantaggio non può essere giocato dopo che il pallone è stato fatto diventare morto.

8.4 FISCHIARE IMMEDIATAMENTE QUANDO NON SI CONCRETIZZA IL VANTAGGIO

L'arbitro fischia immediatamente una volta che ha determinato che un vantaggio non può essere guadagnato dalla squadra che non ha commesso l'infrazione.

8.5 PIÙ DI UN INFRAZIONE

- (a) Quando si verifica più di un'infrazione da parte della stessa squadra:
- Se il vantaggio non può essere giocato o non si concretizza alla seconda infrazione, l'arbitro applica la sanzione appropriata all'infrazione che risulta più vantaggiosa per la squadra che non ha commesso l'infrazione.
 - Se una delle due sanzioni è per antigioco, l'arbitro applica la sanzione appropriata all'infrazione che risulta più vantaggiosa per la squadra che non ha commesso l'infrazione. L'arbitro può anche sospendere temporaneamente, o espellere, il giocatore che ha commesso l'infrazione.
- (b) Se si sta giocando un vantaggio conseguentemente ad un'infrazione da parte di una squadra e poi l'altra squadra commette un'infrazione, l'arbitro fischierà ed applicherà la sanzione relativa alla prima infrazione. Se una delle due sanzioni è per antigioco, l'arbitro applica la sanzione appropriata per quell'infrazione. L'arbitro può anche sospendere temporaneamente, o espellere, il giocatore che ha commesso l'infrazione.