

PRINCIPIO

Se una squadra guadagna un vantaggio dopo un'infrazione commessa dalla squadra avversaria, l'arbitro può far continuare il gioco nel tentativo di mantenerlo fluido.

1. Il vantaggio:
 - a. Può essere tattico. La squadra che non ha commesso l'infrazione è libera di giocare il pallone come desidera.
 - b. Può essere territoriale. Il gioco si è spostato verso la linea di pallone morto della squadra che ha commesso l'infrazione.
 - c. Può essere una combinazione di vantaggio tattico e territoriale.
 - d. Deve essere chiaro e reale. Una mera opportunità di guadagnare un vantaggio non è sufficiente.
2. Il vantaggio termina quando:
 - a. L'arbitro ritiene che la squadra che non ha commesso l'infrazione abbia guadagnato un vantaggio. L'arbitro lascia continuare il gioco; o
 - b. L'arbitro ritiene che è improbabile che la squadra che non ha commesso l'infrazione guadagni un vantaggio. L'arbitro interrompe il gioco e applica la sanzione per l'infrazione a partire dalla quale si stava giocando il vantaggio; o
 - c. La squadra non colpevole dell'infrazione commette un'infrazione prima di aver guadagnato un vantaggio. L'arbitro interrompe il gioco e applica la sanzione per la prima infrazione. Se una o entrambe le infrazioni sono per antigio, l'arbitro applica la sanzione appropriata per l'infrazione (o le sanzioni appropriate per le infrazioni); o
 - d. La squadra che ha commesso l'infrazione commette una seconda o successiva infrazione, dalla quale non può essere ottenuto nessun vantaggio. L'arbitro interrompe il gioco e consente al capitano della squadra che non ha commesso l'infrazione di scegliere la sanzione più vantaggiosa.

3. Il vantaggio non deve essere applicato e l'arbitro deve fischiare immediatamente quando:
 - a. Il pallone o un giocatore in suo possesso, tocca l'arbitro e una delle due squadre ottiene un vantaggio.
 - b. Il pallone esce da una delle due estremità del tunnel in una mischia.
 - c. Una mischia è fatta ruotare di oltre 90 gradi.
 - d. Un giocatore in mischia è sollevato o "stappato" verso l'alto in modo da non essere più a contatto con il terreno.
 - e. Una rimessa rapida, calcio libero o di punizione non è effettuato correttamente.
 - f. Il pallone è stato reso pallone morto.
 - g. Sarebbe pericoloso far continuare il gioco.
 - h. Si sospetta che un giocatore sia gravemente infortunato.