

### PRINCIPIO

Un giocatore che commette un'azione di antigioco deve essere richiamato o sospeso temporaneamente o espulso.

### OSTRUZIONE

1. Quando un giocatore e un avversario stanno correndo per il pallone, nessuno dei due giocatori può caricare o spingere l'altro, ad eccezione di spalla contro spalla.
2. Un giocatore in fuorigioco non deve esercitare volontariamente ostruzione su un avversario o interferire con il gioco.
3. Un giocatore non deve volontariamente impedire ad un avversario di placcare o di tentare di placcare il portatore di pallone.
4. Un giocatore non deve impedire volontariamente ad un avversario di avere la possibilità di giocare il pallone, tranne se sta lottando per il possesso.
5. Un portatore di pallone non deve scontrarsi volontariamente con un compagno di squadra in fuorigioco per ostacolare la squadra avversaria.
6. Un giocatore non deve esercitare ostruzione, o interferire in alcun modo con un avversario, quando il pallone è morto.

**Sanzione:** Punizione.

## GIOCO SLEALE

7. Un giocatore non deve:
  - a. Infrangere volontariamente nessuna regola del gioco.
  - b. Mandare, posare, spingere o lanciare volontariamente il pallone, con il braccio o la mano, fuori dall'area di gioco.
  - c. Fare qualsiasi cosa che possa indurre gli ufficiali di gara a ritenere che un avversario abbia commesso un'infrazione.

**Sanzione:** Punizione.

- d. Perdere tempo. **Sanzione:** Calcio libero.

## INFRAZIONI RIPETUTE

8. Una squadra non deve commettere ripetutamente la stessa infrazione.
9. Un giocatore non deve violare ripetutamente il regolamento.

**Sanzione:** Punizione.

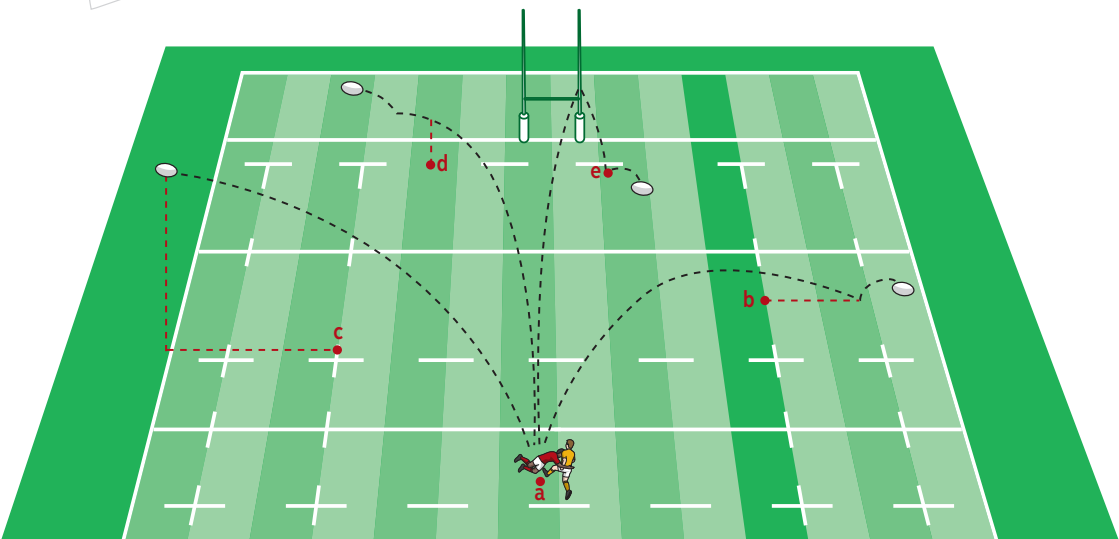
10. Quando diversi giocatori della stessa squadra commettono ripetutamente la stessa infrazione, l'arbitro dà un avvertimento generale alla squadra e se, successivamente, i giocatori ripetono la stessa infrazione, l'arbitro sospende temporaneamente il giocatore colpevole (o i giocatori colpevoli).

### GIOCO PERICOLOSO

11. I giocatori non devono compiere nessuna azione che sia irresponsabile o pericolosa per gli altri.
12. Un giocatore non deve esercitare alcun abuso fisico o verbale nei confronti di nessuno. L'abuso fisico comprende, tra le altre cose, le azioni di mordere, dare pugni, il contatto con gli occhi o con l'area degli occhi, colpire un avversario con qualsiasi parte del braccio (compreso il placcaggio a braccio rigido), spalla, testa o ginocchio/a, pestare con i piedi, calpestare, fare inciampare o dare calci.
13. Un giocatore non deve placcare un avversario in anticipo, in ritardo o in modo pericoloso. I placcaggi pericolosi comprendono, tra gli altri, il placcaggio (o il tentativo di placcaggio) di un avversario sopra la linea delle spalle, anche se il placcaggio inizia sotto la linea delle spalle.
14. Un giocatore non deve placcare un avversario che non ha il possesso del pallone.
15. Tranne in una mischia, ruck o maul, un giocatore che non è in possesso del pallone non deve tenere, spingere, caricare od ostacolare un avversario che non è in possesso del pallone.
16. Un giocatore non deve caricare o buttare a terra un avversario che porta il pallone, senza tentare di afferrare quel giocatore.
17. Un giocatore non deve placcare, caricare, tirare, spingere o afferrare un avversario i cui piedi non sono sul terreno.
18. Un giocatore non deve sollevare un avversario da terra e lasciarlo cadere o portarlo a terra in modo che la testa e/o la parte superiore del corpo di quest'ultimo entri a contatto con il terreno.

19. Gioco pericoloso in mischia.
- a. La prima linea di una mischia non deve formarsi a distanza dai propri avversari e scagliarsi contro di essi.
  - b. Un giocatore di prima linea non deve tirare un avversario.
  - c. Un giocatore di prima linea non deve sollevare intenzionalmente un avversario dal terreno o forzarlo verso l'alto, stappandolo dalla mischia.
  - d. Un giocatore di prima linea non deve far crollare volontariamente una mischia.
20. Gioco pericoloso in una ruck o maul.
- a. Un giocatore non deve entrare in spinta in una ruck o in una maul. L'azione di entrare in spinta comprende qualsiasi contatto avvenuto senza legarsi ad un altro giocatore partecipante alla ruck o alla maul.
  - b. Un giocatore non deve entrare in contatto con un avversario sopra la linea delle spalle.
  - c. Un giocatore non deve far crollare intenzionalmente una ruck o una maul.
  - d. Un giocatore può sollevare il jackler per farlo uscire dalla contesa del pallone nella ruck, ma non deve cadere con il proprio peso su di lui, né puntare verso gli arti inferiori del jackler.
21. Un giocatore non deve vendicarsi di un'azione subìta.
22. Le squadre non devono compiere l'azione definita 'cuneo volante'.
23. Un giocatore non deve tentare di calciare il pallone dalle mani del portatore di pallone.
24. Un giocatore portatore di pallone può respingere un avversario con la mano aperta, purché non lo faccia con una forza eccessiva.

**Sanzione:** Punizione.



## Carica tardi sul calciatore

25. Un giocatore non deve caricare od ostacolare volontariamente un avversario che ha appena calciato il pallone.

**Sanzione:** Calcio di punizione. La squadra che non ha commesso l'infrazione sceglie se battere la punizione:

- a. Sul punto dell'infrazione; o
- b. Dove il pallone cade sul terreno o viene giocato successivamente, ma ad una distanza non inferiore a 15 metri dalla linea di touche; o
- c. Se il pallone è calciato direttamente in touche, sulla linea dei 15 metri, in linea con il punto in cui il pallone ha attraversato la linea di touche; o
- d. Se il pallone cade sul terreno in area di meta, touche di meta o su od oltre la linea di pallone morto, a cinque metri dalla linea di meta, in linea con il punto in cui il pallone ha attraversato la linea di meta e ad almeno 15 metri dalla linea di touche; o
- e. Se il pallone tocca un palo della porta o la barra trasversale, sul punto in cui il pallone cade sul terreno.

26. Nel gioco aperto, qualsiasi giocatore può sollevare o sostenere un compagno di squadra. I giocatori che lo fanno, devono riportare a terra quel giocatore in sicurezza appena il pallone è stato vinto da una delle due squadre.

**Sanzione:** Calcio libero.

### SCORRETTEZZE

27. Un giocatore non deve commettere alcuna azione che sia contraria allo spirito sportivo.
28. I giocatori devono rispettare l'autorità dell'arbitro; non devono contestare le decisioni dell'arbitro e devono smettere immediatamente di giocare quando l'arbitro fischia per interrompere il gioco.

**Sanzione:** Punizione.

### CARTELLINO GIALLO E CARTELLINO ROSSO

29. Quando un giocatore è ammonito e sospeso per 10 minuti, l'arbitro gli mostrerà un cartellino giallo. Se lo stesso giocatore, successivamente, commette un'altra infrazione meritevole di cartellino giallo, tale giocatore deve essere espulso.
30. Quando un giocatore è espulso, l'arbitro gli mostrerà un cartellino rosso e il giocatore non potrà più partecipare alla gara. Un giocatore espulso non può essere sostituito.