

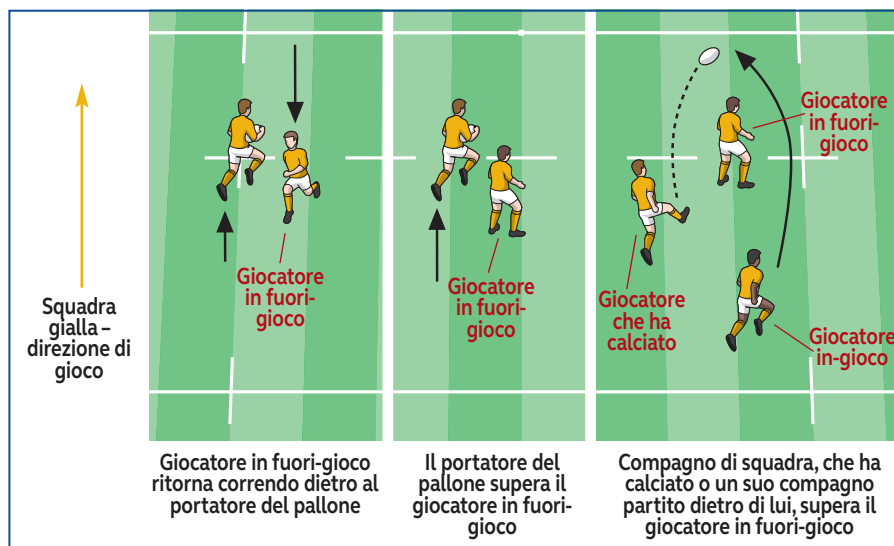
PRINCIPIO

Il gioco può essere praticato solo da giocatori che si trovano in-gioco.

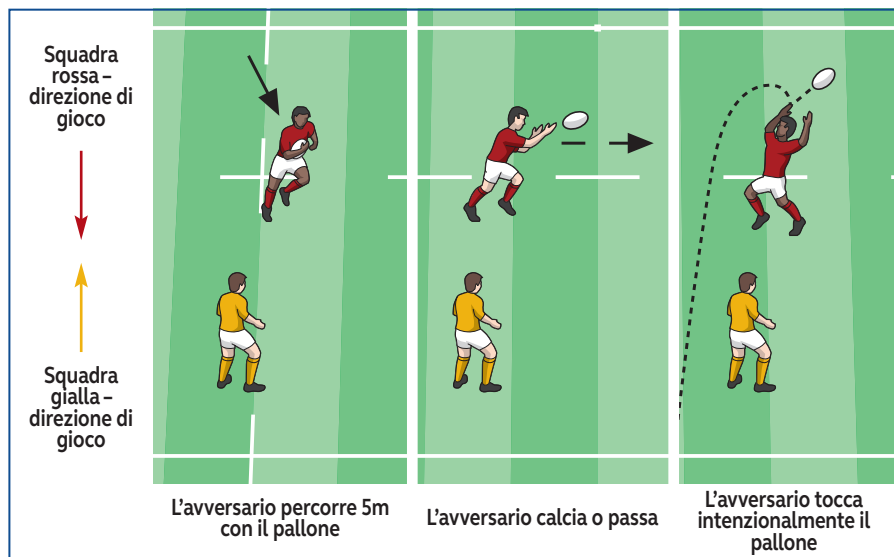
FUORIGIOCO E IN-GIOCO NEL GIOCO APERTO

1. Un giocatore è in posizione di fuorigioco, nel gioco aperto, se si trova davanti ad un compagno di squadra che è portatore di pallone o che ha giocato il pallone per ultimo. Un giocatore in fuorigioco non deve interferire con il gioco. Ciò comprende:
 - a. Giocare il pallone.
 - b. Placcare il portatore di pallone.
 - c. Impedire alla squadra avversaria di giocare come desidera.
2. Un giocatore può essere in fuorigioco in qualsiasi punto dell'area di gioco.
3. Un giocatore che riceve un passaggio in avanti involontario, non è in fuorigioco.
4. Un giocatore in posizione di fuorigioco può essere penalizzato, se:
 - a. Interferisce con il gioco; o
 - b. Si sposta avanzando verso il pallone; o
 - c. Era davanti ad un compagno di squadra che ha calciato il pallone e non si ritira immediatamente dietro un compagno di squadra in posizione di in-gioco od una linea immaginaria che attraversa il campo a 10 metri, verso il proprio lato del campo, dal punto in cui il pallone viene afferrato o cade sul terreno, anche se prima tocca un palo della porta o la barra trasversale. Se l'azione coinvolge più di un giocatore, il giocatore che si trova più vicino al punto in cui il pallone cade sul terreno o viene afferrato, è il giocatore penalizzato. Questa è nota come la regola dei 10 metri e rimane valida se il pallone tocca o è giocato da un avversario, ma non quando il calcio è contrato. **Sanzione:** La squadra che non ha commesso l'infrazione può scegliere tra:
 - i. **Calcio di punizione sul punto dell'infrazione; o**
 - ii. **Mischia sul punto in cui la squadra che ha commesso l'infrazione ha giocato il pallone l'ultima volta.**
5. Un giocatore è in fuorigioco involontario quando non può evitare di essere toccato dal pallone o da un compagno di squadra che sta portando il pallone. Solo se la squadra in attacco guadagna un vantaggio il gioco deve essere interrotto. **Sanzione:** Mischia.

6. Qualsiasi giocatore in fuorigioco può essere rimesso in gioco quando quel giocatore:
 - a. Si sposta dietro un compagno di squadra che ha giocato per ultimo il pallone; o
 - b. Si sposta dietro un compagno di squadra che è in posizione di in-gioco.
7. A parte quanto stabilito dalla regola 10.4c, un giocatore in fuorigioco può essere rimesso in-gioco quando:
 - a. Un suo compagno di squadra in posizione di in-gioco, si sposta davanti al giocatore in fuorigioco e si trova, o è rientrato, dentro l'area di gioco.
 - b. Un avversario del giocatore:
 - i. Percorre cinque metri portando il pallone; o
 - ii. Passa il pallone; o
 - iii. Calcia il pallone; o
 - iv. Tocca volontariamente il pallone senza guadagnarne il possesso.
8. Un giocatore in fuorigioco secondo la regola 10.4c non può essere rimesso in-gioco da nessuna azione di un avversario, tranne se il pallone è contrato.



Giocatore rimesso in gioco dall'azione di un compagno di squadra



Giocatore rimosso in gioco dall'azione di un avversario

GIOCATORE CHE SI RITIRA DURANTE UNA RUCK, MAUL, MISCHIA O RIMESSA LATERALE

9. Un giocatore che è in fuorigioco in una ruck, maul, mischia o rimessa laterale, rimane in fuorigioco, anche dopo che la ruck, maul, mischia o rimessa laterale si è conclusa.
10. Il giocatore può essere rimosso in-gioco solo se:
 - a. Tale giocatore si ritira immediatamente dietro la linea di fuorigioco applicabile; o
 - b. Un avversario che porta il pallone percorre cinque metri con il pallone, in qualsiasi direzione; o
 - c. Un avversario calcia il pallone.
11. Un giocatore in fuorigioco può essere penalizzato se:
 - a. Non si ritira senza inutile ritardo e trae vantaggio dal fatto di essere rimosso in-gioco in una posizione più favorevole; o
 - b. Interferisce con il gioco; o
 - c. Si muove verso il pallone.

Sanzione: Punizione.