

PRINCIPIO

Il campo di gioco ha confini laterali noti come linee di touche. Quando il gioco raggiunge una linea di touche, il pallone è in touche e diventa pallone morto.

Le rimesse in gioco rapide e le rimesse laterali sono metodi per riprendere il gioco con un lancio dopo che il pallone, o il portatore di pallone, è andato in touche.

TOUCHE O TOUCHE DI META

1. Il pallone è in touche o in touche di meta quando:
 - a. Il pallone o il portatore di pallone tocca la linea di touche, la linea di touche di meta o qualsiasi cosa oltre queste linee.
 - b. Un giocatore, che sta già toccando la linea di touche, la linea di touche di meta o qualsiasi cosa oltre queste linee, afferra o tiene il pallone.
 - i. Se il pallone ha raggiunto il piano della touche quando viene afferrato, non si ritiene che il giocatore che lo afferra abbia portato il pallone in touche.
 - ii. Se il pallone non ha raggiunto il piano della touche quando viene afferrato o raccolto, si ritiene che il giocatore che afferra il pallone lo abbia portato in touche, indipendentemente dal fatto che il pallone fosse in movimento o fermo.
2. Il pallone non è in touche o in touche di meta se:
 - a. Il pallone raggiunge il piano della touche ma viene afferrato, colpito o calciato da un giocatore che è dentro l'area di gioco.
 - b. Un giocatore salta, da dentro o fuori dell'area di gioco, afferra il pallone e poi atterra nell'area di gioco, indipendentemente dal fatto che il pallone abbia raggiunto il piano della touche.

- c. Un giocatore salta dall'area di gioco e spinge (o afferra e poi lascia) il pallone riportandolo dentro l'area di gioco, prima di atterrare in touche o in touche di meta, indipendentemente dal fatto che il pallone abbia raggiunto il piano della touche.
- d. Un giocatore, che è in touche, calcia o colpisce il pallone, ma non lo tiene, purché il pallone non abbia raggiunto il piano della touche.

RIMESSA IN GIOCO RAPIDA DEL PALLONE

- 3. Un giocatore che porta il pallone in touche deve lasciare il pallone immediatamente per permettere di effettuare una rimessa in gioco rapida.

Sanzione: Punizione.

- 4. In una rimessa in gioco rapida, il pallone è lanciato:
 - a. Tra la linea di rimessa in gioco e la linea di meta del lanciatore; e
 - b. Parallelamente o in direzione della linea di meta del lanciatore; e
 - c. In modo tale che raggiunga la linea dei cinque metri prima di toccare il terreno o un giocatore; e
 - d. Da un giocatore con entrambi i piedi fuori dal campo di gioco.

Sanzione: Scelta tra rimessa laterale e mischia.

- 5. Una rimessa in gioco rapida non è concessa e viene assegnata una rimessa laterale alla stessa squadra se:
 - a. Era già stato formato l'allineamento; o
 - b. Il pallone è stato toccato, dopo essere andato in touche, da qualsiasi altra persona oltre al giocatore che sta effettuando il lancio o al giocatore che ha portato il pallone in touche; o
 - c. Viene utilizzato un pallone diverso da quello che è andato originariamente in touche.

- Il pallone deve raggiungere la linea dei cinque metri prima di essere giocato e un giocatore non deve impedire al pallone di percorrere cinque metri.
Sanzione: Calcio libero.
- Se la linea di rimessa in gioco è fuori dai 22, la squadra in difesa può eseguire la rimessa in gioco rapida dentro i 22, ma si riterrà che abbia portato il pallone nei 22.



Rimessa in gioco rapida

RIMESSA LATERALE

8. Dove il gioco riprende con una rimessa laterale, e quale squadra effettua il lancio, è stabilito come segue:
- a. Generale

Evento	Dove si crea la linea di rimessa in gioco	Chi effettua il lancio
Un giocatore, che si trova nella propria metà campo, calcia il pallone indirettamente in touche nei 22 metri della squadra avversaria. O la squadra non ha portato il pallone nella propria metà campo, oppure si è verificato un placcaggio, una ruck o una maul dentro la metà campo o un avversario ha toccato il pallone all'interno della metà campo. Questa variazione non si applica a un calcio d'invio o a qualsiasi tipo di calcio di ripresa del gioco.	Il punto in cui il pallone attraversa la linea di touche.	La squadra che ha calciato.
Il portatore di palla va in touche o calcia il pallone indirettamente in touche (tranne se calcia in touche nei 22 metri della squadra avversaria da dentro la propria metà campo).	Il punto in cui il giocatore, o il pallone, tocca la linea di touche o il terreno oltre tale linea.	La squadra avversaria.
Un giocatore manda, passa o lancia involontariamente il pallone in touche.	Il punto in cui il pallone attraversa la linea di touche.	La squadra avversaria.
Il pallone colpisce un giocatore e va direttamente in touche.	Il punto in cui il pallone ha attraversato la linea di touche o il punto, sulla linea di touche, più vicino al punto in cui il pallone ha toccato il giocatore, se questo è più vicino alla linea di meta di quel giocatore.	La squadra avversaria.

Evento	Dove si crea la linea di rimessa in gioco	Chi effettua il lancio
Il pallone colpisce un giocatore e rimbalza in touche.	Il punto in cui il pallone attraversa la linea di touche.	La squadra avversaria.
Un giocatore, che è in touche, afferra o raccoglie un pallone che ha raggiunto il piano della touche.	Il punto in cui il pallone ha attraversato il piano della touche.	La squadra del giocatore che ha afferrato o raccolto il pallone.
Un giocatore, che è in touche, afferra o raccoglie un pallone che non ha raggiunto il piano della touche.	Il punto in cui si trova il giocatore.	La squadra avversaria.

- b. Il pallone è calciato direttamente in touche da un calcio d'invio o da un calcio di ripresa del gioco

Evento	Dove si crea la linea di rimessa in gioco	Chi effettua il lancio
Il pallone va direttamente in touche da un calcio d'invio o da un calcio di ripresa del gioco dopo una segnatura.	Se viene scelta l'opzione della touche, il lancio sarà effettuato nel punto in cui il pallone attraversa la linea di touche o sulla linea di metà campo, se questa è più vicina alla linea di meta del calciatore.	La squadra che non ha calciato.
Il pallone va direttamente in touche da un calcio di rinvio.	Se viene scelta l'opzione della touche, il lancio sarà effettuato nel punto in cui il pallone attraversa la linea di touche o sulla linea della sanzione del calcio di rinvio, se questa è più vicina alla linea di meta del calciatore.	La squadra che non ha calciato.

c. Il pallone è calciato da un calcio di punizione

Evento	Dove si crea la linea di rimessa in gioco	Chi effettua il lancio
Un giocatore calcia il pallone in touche (direttamente o dopo che il pallone è rimbalzato nel campo di gioco o ha toccato un avversario o l'arbitro).	Il punto in cui il pallone attraversa la linea di touche.	La squadra che ha calciato.
Un giocatore, che è in touche, afferra il pallone, indipendentemente dal fatto che il pallone abbia attraversato la linea di touche.	Il punto in cui il pallone attraversa la linea di touche o, se il pallone non ha raggiunto la linea di touche, il punto in cui si trova il giocatore che afferra il pallone.	La squadra che ha calciato.
Un giocatore, che è in touche, raccoglie un pallone che non ha raggiunto il piano della touche.	Il punto in cui si trova il giocatore.	La squadra che ha calciato.

d. Pallone calciato direttamente in touche dai propri 22 o area di meta.

Evento	Dove si crea la linea di rimessa in gioco	Chi effettua il lancio
NESSUN GUADAGNO TERRITORIALE.		
La squadra in difesa ha portato il pallone nei propri 22, non si è verificato nessun placcaggio, ruck o maul e nessun avversario ha toccato il pallone dentro i 22. Se un giocatore, che è dentro i propri 22, raccoglie il pallone quando questo è fuori dai 22, o afferra il pallone prima che questo raggiunga il piano della linea dei 22 metri, e lo calcia direttamente in touche da dentro i 22, quel giocatore ha riportato il pallone nei 22.		
Un giocatore calcia il pallone direttamente in touche.	Il punto in cui il pallone ha attraversato la linea di touche o sulla linea di touche, in linea con il punto in cui è stato calciato il pallone, se questo è più vicino alla linea di meta del calciatore.	La squadra che non ha calciato.
Un giocatore della squadra avversaria, che è in touche, afferra il pallone.	Il punto in cui il pallone ha attraversato la linea di touche o sulla linea di touche, in linea con il punto in cui è stato calciato il pallone, se questo è più vicino alla linea di meta del calciatore.	La squadra che non ha calciato.
GUADAGNO TERRITORIALE		
La squadra in difesa non ha portato il pallone nei propri 22 oppure si è verificato un placcaggio, ruck o maul nei 22, o un avversario ha toccato il pallone dentro i 22.		
Un giocatore calcia il pallone direttamente in touche.	Il punto in cui il pallone attraversa la linea di touche.	La squadra che non ha calciato.
Un giocatore della squadra avversaria, che è in touche, afferra il pallone.	Il punto in cui il pallone attraversa la linea di touche.	La squadra che non ha calciato.
Un giocatore calcia il pallone da un calcio libero concesso dentro i 22.	Il punto in cui il pallone attraversa la linea di touche.	La squadra che non ha calciato.

e. Pallone calciato direttamente in touche da fuori dei 22

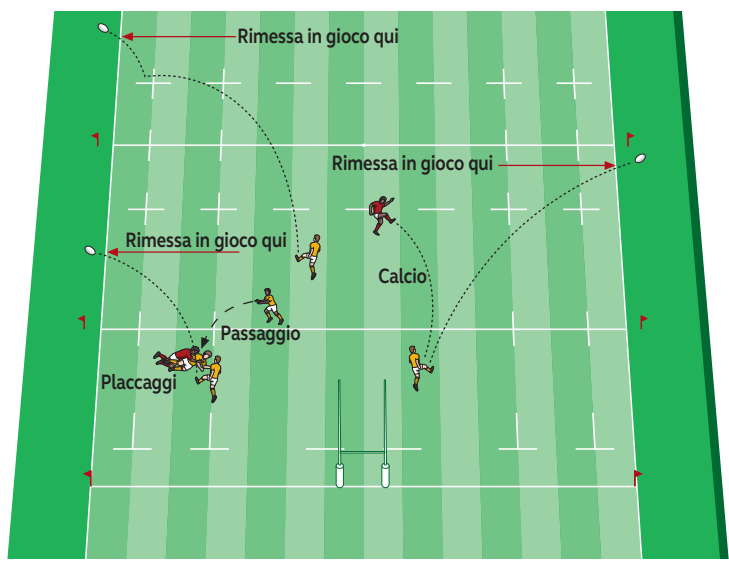
Evento	Dove si crea la linea di rimessa in gioco	Chi effettua il lancio
Un giocatore calcia il pallone direttamente in touche dal gioco aperto o da un calcio libero.	Il punto in cui il pallone attraversa la linea di touche o, sulla linea di touche, in linea con il punto in cui è stato calciato il pallone, se è più vicino alla linea di meta del giocatore. Nessun guadagno territoriale.	La squadra che non ha calciato.

f. Opzioni in una rimessa laterale

Evento	Dove si crea la linea di rimessa in gioco	Chi effettua il lancio
Dopo un lancio non eseguito correttamente.	Il punto in cui si è svolta originariamente la rimessa laterale.	La squadra avversaria.
Dopo una rimessa in gioco rapida annullata.	Il punto in cui si sarebbe formata la rimessa laterale se non fosse stata eseguita la rimessa in gioco rapida.	La stessa squadra.
Dopo una rimessa in gioco rapida non effettuata correttamente.	Il punto in cui è stato effettuato il lancio non corretto.	La squadra avversaria.
Dopo che il pallone è andato in touche da un in-avanti o da un passaggio in avanti.	Il punto in cui il pallone ha attraversato la linea di touche.	La squadra avversaria.
Da un calcio di punizione o calcio libero assegnato per un'infrazione in una rimessa laterale.	Il punto in cui si è svolta originariamente la rimessa laterale.	La squadra avversaria.



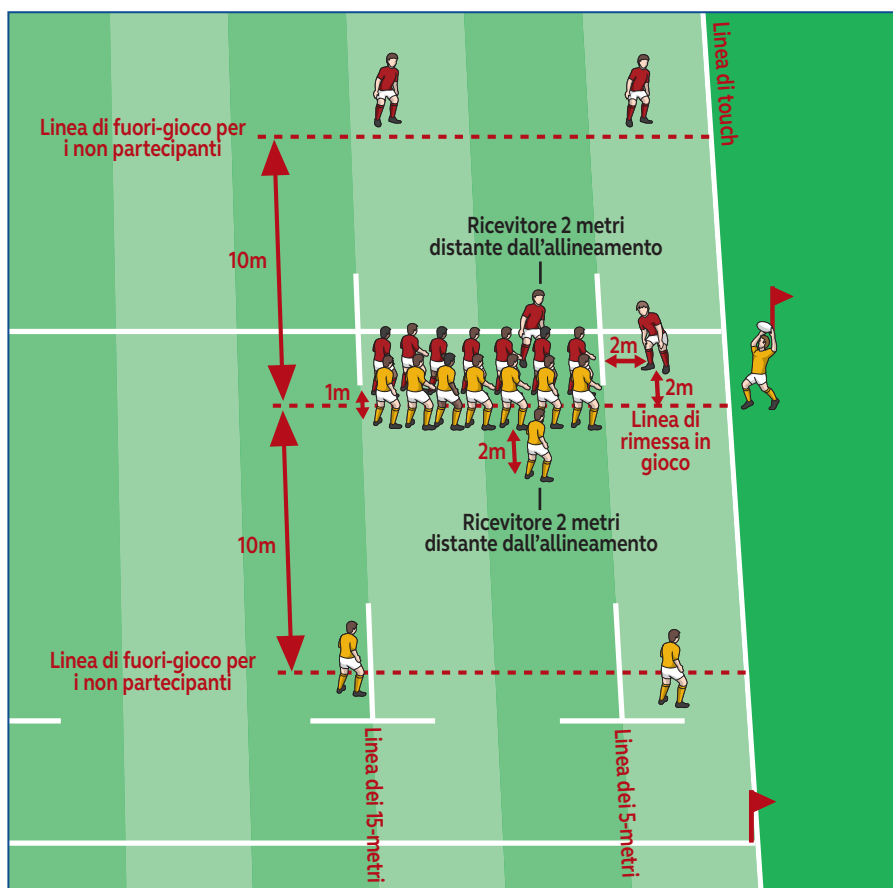
Nessun guadagno di terreno



Guadagno di terreno

FORMAZIONE DELL'ALLINEAMENTO

9. L'allineamento si forma lungo la linea di rimessa in gioco.
10. Ogni squadra forma una linea distinta, parallela e a mezzo metro dalla linea di rimessa in gioco, sul proprio lato dell'allineamento, tra le linee dei 5 e dei 15 metri. Il corridoio tra le linee deve essere mantenuto libero fino al momento in cui il pallone è lanciato. **Sanzione:** Calcio libero.



L'allineamento

11. Per formare un allineamento occorrono minimo due giocatori per ciascuna squadra.
12. Le squadre devono formare l'allineamento senza alcun ritardo.
Sanzione: Calcio libero.
13. La squadra che effettua il lancio determina il numero massimo di giocatori che ciascuna squadra può schierare nell'allineamento.
14. A meno che il lancio non venga effettuato appena si è formato l'allineamento, la squadra che non effettua il lancio non può schierare più giocatori (ma può schierare meno giocatori) nell'allineamento rispetto alla squadra che effettua il lancio. **Sanzione:** Calcio libero.
15. La squadra che non effettua il lancio deve avere un giocatore tra la linea di touche e la linea dei cinque metri. Il giocatore deve posizionarsi a due metri dalla linea di rimessa in gioco, sul lato dell'allineamento della propria squadra, e a due metri dalla linea dei cinque metri. **Sanzione:** Calcio libero.
16. Se una squadra sceglie di avere un ricevitore, quest'ultimo deve posizionarsi tra la linea dei 5 metri e la linea dei 15 metri, a due metri di distanza dai propri compagni di squadra nell'allineamento. Ogni squadra può avere solo un ricevitore. **Sanzione:** Calcio libero.
17. Quando l'allineamento è formato, i giocatori:
 - a. Della squadra che lancia il pallone, non possono lasciare l'allineamento, salvo per cambiare posizione con altri giocatori partecipanti.
 - b. Della squadra che non effettua il lancio, possono lasciare l'allineamento solo per accertarsi di non avere più giocatori della squadra avversaria.

Sanzione: Calcio libero.

18. I giocatori partecipanti possono cambiare posizione nell'allineamento prima che sia lanciato il pallone.
19. I giocatori nell'allineamento che stanno per sollevare o sostenere un compagno di squadra, che salterà per conquistare il pallone, possono afferrare in anticipo tale compagno di squadra, purché ciò non avvenga sotto i calzoncini, se dietro, o sotto le cosce, se davanti. **Sanzione:** Calcio libero.
20. I giocatori non devono saltare o farsi sollevare o sostenere prima che il pallone abbia lasciato le mani del lanciatore. **Sanzione:** Calcio libero.
21. I giocatori non devono entrare a contatto con un avversario prima che il pallone sia stato lanciato. **Sanzione:** Punizione.

LANCIO DEL PALLONE IN UNA RIMESSA LATERALE

22. Il giocatore che lancia il pallone deve essere posizionato sulla linea di rimessa in gioco, con entrambi i piedi fuori dal campo di gioco. Il lanciatore non deve mettere un piede dentro il campo di gioco finché non sarà stato lanciato il pallone. **Sanzione:** Scelta tra rimessa laterale e mischia.

23. Il pallone deve:

- Essere lanciato dritto, lungo la linea di rimessa in gioco; e
- Raggiungere la linea dei cinque metri prima di toccare il terreno o di essere giocato.

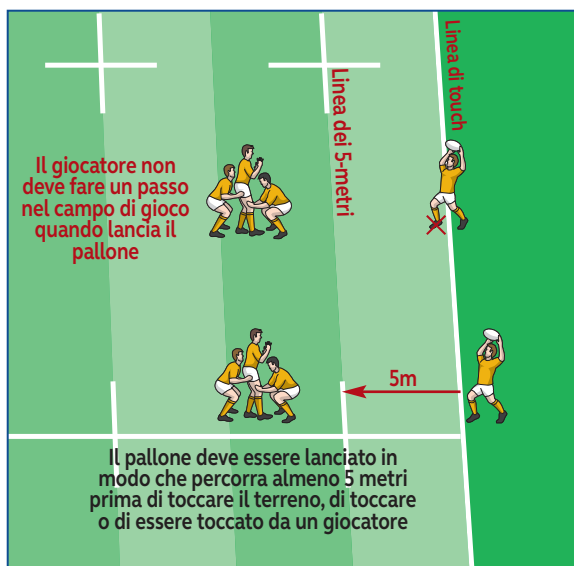
Sanzione: Possibilità di scegliere tra una rimessa laterale e una mischia. Se viene scelta la rimessa laterale e il pallone non è lanciato dritto ancora una volta, viene assegnata una mischia alla squadra che aveva originariamente lanciato il pallone.

- Essere lanciato senza ritardo dopo che si è formato l'allineamento.

Sanzione: Calcio libero.

24. Il lanciatore non deve fare finta di lanciare il pallone. **Sanzione:** Calcio libero.

25. Gli avversari non devono bloccare il lancio. **Sanzione:** Calcio libero.



DURANTE LA RIMESSA LATERALE

26. La rimessa laterale inizia appena il pallone lascia le mani del lanciatore.
27. Una volta iniziata la rimessa laterale, il lanciatore e l'avversario immediato del lanciatore possono:
- Unirsi all'allineamento.
 - Ritirarsi dietro la linea di fuorigioco dei giocatori non partecipanti della propria squadra.
 - Rimanere entro cinque metri dalla linea di touche.
 - Spostarsi nella posizione del ricevitore, se quella posizione è libera.
28. Se quei giocatori si spostano in qualsiasi altro punto, sono in fuorigioco.
Sanzione: Punizione.
29. Quando è iniziata la rimessa laterale, qualsiasi giocatore nell'allineamento può:
- Competere per ottenere il possesso del pallone.
 - Conquistare o deviare il pallone. Un saltatore può conquistare o deviare il pallone con il braccio esterno solo se ha entrambe le mani sopra la testa.
Sanzione: Calcio libero.
 - Sollevarlo o sostenere un compagno di squadra. I giocatori che lo fanno, devono riportare quel giocatore a terra in sicurezza appena il pallone è stato vinto da una delle due squadre. **Sanzione:** Calcio libero.
 - Staccarsi dall'allineamento per mettersi in una posizione per ricevere il pallone, purché rimanga entro 10 metri dalla linea di rimessa in gioco e che continui a muoversi fino alla conclusione della rimessa laterale.
Sanzione: Calcio libero.
 - Afferrare e portare a terra un avversario in possesso del pallone, purché tale giocatore non sia staccato da terra. **Sanzione:** Punizione.



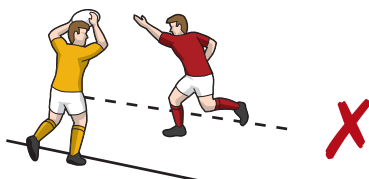
Non Appoggiarsi su di un avversario



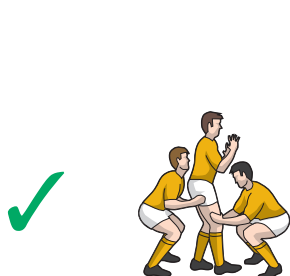
Non Tenere o spingere un avversario



Non Caricare irregolarmente un avversario



Non Impedire il lancio del pallone



Legarsi è concesso



Sollevare un giocatore dell'allineamento è

FUORIGIOCO IN UNA RIMESSA LATERALE

30. Tutti i giocatori partecipanti all'allineamento sono in posizione di in-gioco se rimangono sul proprio lato della linea di rimessa in gioco finché il pallone non è stato lanciato e ha toccato un giocatore o il terreno.
31. I giocatori che saltano per conquistare il pallone e oltrepassano la linea di rimessa in gioco e non prendono il pallone, devono immediatamente tornare sul proprio lato della linea.
32. Finché il pallone non è lanciato e ha toccato un giocatore o il terreno, la linea di fuorigioco per i giocatori partecipanti all'allineamento è la linea di rimessa in gioco. Dopodiché, la linea di fuorigioco per tali giocatori è una linea che passa per il pallone.
33. Quando si forma una ruck o una Maul lungo la linea di rimessa in gioco, un giocatore partecipante può:
 - a. Aggiungersi alla ruck o alla Maul; o
 - b. Ritirarsi dietro la linea di fuorigioco, che passa per l'ultimo piede dell'ultimo giocatore della sua squadra partecipante alla ruck o alla Maul.
34. Dopo che il pallone è stato lanciato, un giocatore partecipante all'allineamento può spostarsi oltre la linea dei 15 metri. Se il pallone non va oltre la linea dei 15 metri, il giocatore deve immediatamente tornare nell'allineamento.
35. I giocatori che non partecipano all'allineamento devono rimanere ad almeno 10 metri dalla linea di rimessa in gioco, dal lato della propria squadra, o dietro la linea di meta, se è più vicina. Se il pallone è lanciato prima che un giocatore sia in posizione di in-gioco, al giocatore non sarà applicata una sanzione se si ritira immediatamente nella posizione di in-gioco. Il giocatore non può essere rimesso in-gioco dalle azioni di un altro giocatore.
36. Dopo che il pallone è stato lanciato da un compagno di squadra, i giocatori che non partecipano all'allineamento possono avanzare. Se ciò accade, anche i loro avversari possono avanzare. Se il pallone non va oltre la linea dei 15 metri, i giocatori non saranno penalizzati se si ritirano immediatamente dietro le rispettive linee di fuorigioco.

Sanzione: Punizione.

CONCLUSIONE DI UNA RIMESSA LATERALE

37. La rimessa laterale termina quando:
- Il pallone o un giocatore in possesso del pallone:
 - lascia l'allineamento; o
 - entra nell'area compresa tra la linea di touche e la linea dei cinque metri; o
 - oltrepassa la linea dei 15 metri.
 - Si forma una ruck o una maul e tutti i piedi di tutti i giocatori nella ruck o nella maul si spostano oltre la linea di rimessa in gioco.
 - Il pallone diventa ingiocabile.
38. Salvo per spostarsi nella posizione del ricevitore, se questa posizione è libera, nessun giocatore partecipante all'allineamento può lasciare l'allineamento finché la rimessa laterale non si è conclusa. **Sanzione:** Punizione.