

PRINCIPIO

Lo scopo di una mischia è di far ripartire il gioco con una lotta per il possesso del pallone dopo un'infrazione minore o un'interruzione.

1. Quando il gioco riprende con una mischia, e chi introduce il pallone, è determinato nel modo seguente:

Infrazione/interruzione	Dove si gioca la mischia	Chi introduce il pallone
In-avanti o passaggio in avanti, tranne in una rimessa laterale.	Nella zona della mischia, sul punto più vicino al luogo dell'infrazione.	La squadra che non ha commesso l'infrazione.
In-avanti o passaggio in avanti in una rimessa laterale; lancio non eseguito correttamente in una rimessa laterale; rimessa in gioco rapida non eseguita correttamente.	15 metri, verso l'interno del campo, dal punto della rimessa in gioco.	La squadra che non ha commesso l'infrazione.
Fuorigioco nel gioco aperto (opzione della mischia).	Nella zona della mischia, nel punto più vicino al punto in cui la squadra che ha commesso l'infrazione ha giocato il pallone l'ultima volta.	La squadra che non ha commesso l'infrazione.
Calcio di punizione o calcio libero (opzione della mischia).	Nella zona della mischia, nel punto più vicino al luogo in cui si è verificata l'infrazione.	La squadra che non ha commesso l'infrazione.
Il pallone è portato in area di meta dalla squadra in difesa ed è reso pallone morto.	Nella zona della mischia, nel punto più vicino al punto in cui il pallone è stato reso pallone morto.	La squadra in attacco.
Un placcaggio o ruck ingiocabile.	Nella zona della mischia, sul punto più vicino al luogo in cui si è verificato il placcaggio o la ruck.	La squadra che stava avanzando per ultima. Se nessuna squadra stava avanzando, la squadra in attacco.

Infrazione/interruzione	Dove si gioca la mischia	Chi introduce il pallone
Una maul che non si conclude correttamente.	Nella zona della mischia, nel punto più vicino al punto in cui si è conclusa la maul.	La squadra che non era in possesso del pallone all'inizio della maul. Se l'arbitro non è in grado di stabilire quale squadra aveva il possesso, la squadra che stava avanzando prima che si interrompesse la maul. Se nessuna squadra stava avanzando, la squadra in attacco.
Una maul ingiocabile dopo un calcio nel gioco aperto.	Nella zona della mischia, nel punto più vicino alla zona della maul.	La squadra in possesso del pallone all'inizio della maul.
Un calcio d'invio o calcio di ripresa del gioco non eseguito correttamente (opzione della mischia).	Nella zona della mischia, il più vicino possibile al punto centrale della linea dietro alla quale è stato eseguito il calcio d'invio o il calcio di ripresa del gioco.	La squadra che non ha calciato.
Comando "use it" non rispettato in una mischia, ruck o maul.	Nella zona della mischia, sul punto più vicino al luogo in cui si è verificata la mischia, ruck o maul.	La squadra non in possesso del pallone.
Il pallone o portatore di pallone tocca l'arbitro e una squadra ottiene un vantaggio.	Nella zona della mischia, nel punto più vicino al luogo in cui si è verificato l'incidente.	La squadra che ha giocato il pallone per ultima.

Infrazione/interruzione	Dove si gioca la mischia	Chi introduce il pallone
Interruzione per infortunio.	Nella zona della mischia, nel punto in cui il pallone è stato giocato l'ultima volta.	La squadra in possesso del pallone per ultima.
Reset della mischia – nessuna infrazione.	Il punto in cui si è svolta la mischia in origine.	La squadra a cui è stata accordata la mischia in origine.
Tentativo di porta da calcio di punizione non eseguito entro il tempo limite.	Nella zona della mischia, nel punto più vicino al luogo in cui è stato assegnato il calcio di punizione.	La squadra che non ha commesso l'infrazione.
Un giocatore non è in grado di eseguire un calcio libero dopo un mark entro un minuto.	Nella zona della mischia, nel punto più vicino al punto in cui è stato accordato il calcio libero.	La squadra del giocatore a cui è stato assegnato il calcio libero.
L'arbitro assegna una mischia per qualsiasi altra ragione non prevista dal regolamento.	Nella zona della mischia sul punto più vicino al luogo dell'interruzione.	La squadra che stava avanzando per ultima o, se non stava avanzando nessuna squadra, la squadra in attacco.



Mischia

FORMAZIONE DI UNA MISCHIA

2. Una mischia si forma nella zona della mischia, su un punto indicato dall'arbitro.
3. L'arbitro segna il punto per creare la linea mediana della mischia, che è parallela alle linee di meta.
4. Le squadre devono essere pronte a formare la mischia entro 30 secondi dal momento in cui l'arbitro ha segnato il punto. **Sanzione:** Calcio libero.
5. Quando entrambe le squadre hanno 15 giocatori, otto giocatori per ciascuna squadra devono legarsi come nella formazione illustrata nell'immagine. Ogni squadra deve avere due piloni e un tallonatore nella prima linea e due seconde linee nella seconda linea. Tre giocatori di terza linea per ciascuna squadra completano la mischia. **Sanzione:** Punizione.
6. Quando una squadra, per qualsiasi ragione, si trova con meno di 15 giocatori, il numero di giocatori per ciascuna squadra in mischia può essere similmente ridotto. Quando una squadra applica la riduzione dei giocatori concessa, non è richiesto all'altra squadra di adeguarsi applicando una riduzione simile. Tuttavia, una squadra non deve avere meno di cinque giocatori in una mischia.
7. I giocatori in mischia devono legarsi nel modo seguente:
 - a. I piloni si legano al tallonatore.
 - b. Il tallonatore si lega con entrambe le braccia. Questo può avvenire sopra o sotto le braccia dei piloni.
 - c. Le seconde linee si legano ai piloni immediatamente davanti a loro e tra di loro.
 - d. Tutti gli altri giocatori in mischia si legano al corpo di una seconda linea con almeno un braccio.

Sanzione: Punizione.

8. I due gruppi sono posizionati uno di fronte all'altro, su ciascun lato della linea mediana e parallelamente ad essa.
9. Le due prime linee devono stare ad una distanza tra loro non superiore ad un braccio, con i tallonatori in corrispondenza del segno.

INGAGGIO

10. Quando le due squadre sono allineate, stabili e stazionarie, l'arbitro chiama "bassi".
- A quel punto le prime linee devono flettersi in posizione raccolta, se non lo hanno già fatto. Le loro teste e spalle non devono essere più basse del bacino e questa posizione deve essere mantenuta per tutta la durata della mischia.
 - Le prime linee devono flettersi, con la testa posizionata sulla sinistra del proprio avversario immediato, in modo che nessun giocatore abbia la testa che tocca il collo o le spalle di un avversario.

Sanzione: Calcio libero.

11. Quando le due squadre sono allineate, stabili e stazionarie, l'arbitro chiama "legati".
- Ciascun pilone sinistro si lega posizionando il braccio sinistro all'interno del braccio destro del pilone destro avversario.
 - Ciascun pilone destro si lega posizionando il braccio destro all'esterno della parte superiore del braccio sinistro del pilone sinistro avversario.
 - Ciascun pilone si lega afferrando la maglia del proprio avversario sulla schiena o sul fianco.
 - Tutti i giocatori devono rimanere legati per tutta la durata della mischia.

Sanzione: Punizione.

12. Quando entrambe le squadre sono allineate, stabili e stazionarie, l'arbitro chiama "via".
- Solo a quel punto le squadre possono passare all'ingaggio, completando la formazione della mischia e creando un tunnel nel quale verrà lanciato il pallone.
 - Tutti i giocatori devono essere in posizione e pronti a spingere in avanti.
 - Ciascun giocatore di prima linea deve avere entrambi i piedi a terra, con il peso ben scaricato su almeno un piede.
 - I piedi di ciascun tallonatore devono essere allineati, o dietro, il piede più avanzato dei piloni della sua squadra.

Sanzione: Calcio libero.

INTRODUZIONE

13. Il mediano di mischia sceglie da quale lato della mischia introdurre il pallone.
14. Il mediano di mischia tiene il pallone come mostrato nell'illustrazione.
15. Quando entrambe le squadre sono allineate, stabili e stazionarie, il mediano di mischia introduce il pallone:
 - a. Dal lato scelto.
 - b. Da fuori dal tunnel.
 - c. Senza ritardo.
 - d. Con un singolo movimento in avanti.
 - e. Rapidamente.
 - f. Diritto. Il mediano di mischia può allineare la spalla lungo la linea mediana della mischia, posizionandosi in tal modo con una spalla più vicina al proprio lato della mischia.
 - g. In modo che tocchi prima il terreno nel tunnel.

Sanzione: Calcio libero.



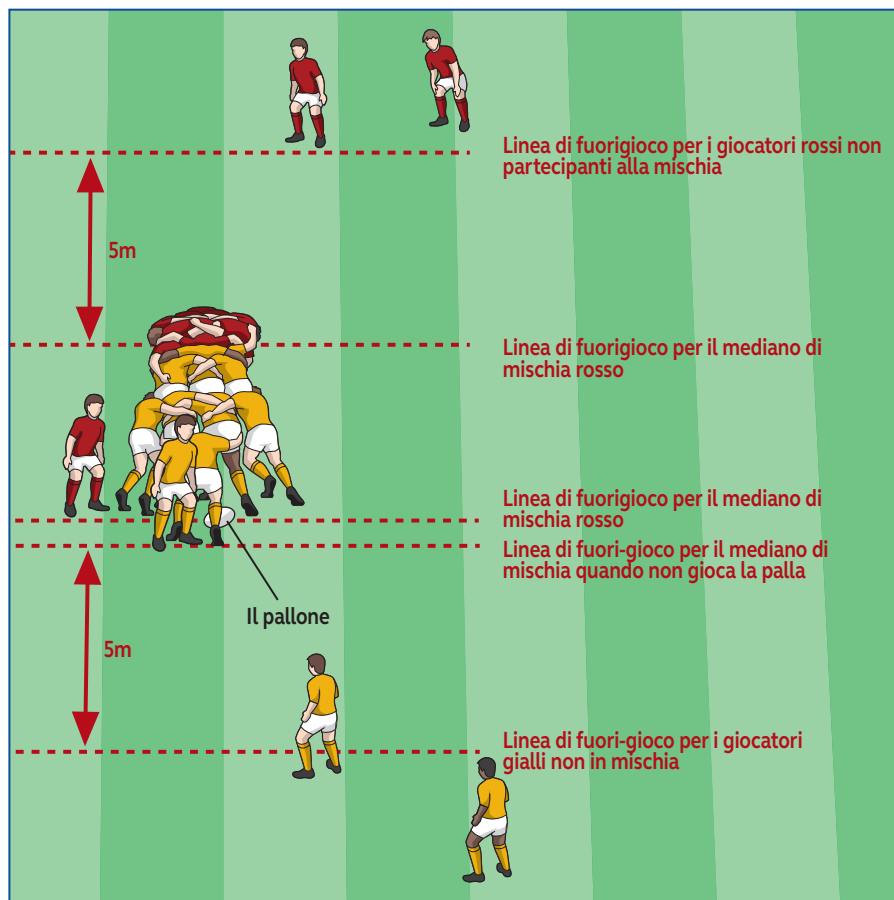
Introduzione in mischia

DURANTE UNA MISCHIA

16. La mischia inizia quando il pallone lascia le mani del mediano di mischia.
17. Le squadre possono spingere solo quando è iniziata la mischia.
Sanzione: Calcio libero.
18. Il possesso può essere ottenuto spingendo la squadra avversaria all'indietro e lontano dal pallone.
19. I giocatori possono spingere purché spingano in modo dritto e parallelamente al terreno. **Sanzione:** Punizione.
20. I giocatori di prima linea possono ottenere il possesso tentando di conquistare il pallone con i piedi, ma solo una volta che il pallone ha toccato il terreno nel tunnel. **Sanzione:** Calcio libero.
21. Un giocatore di prima linea che sta tentando di ottenere il possesso del pallone può farlo usando un piede, ma non entrambi i piedi contemporaneamente.
Sanzione: Punizione.
22. Il tallonatore della squadra che ha introdotto il pallone deve tentare di conquistare il pallone con i piedi. **Sanzione:** Calcio libero.
23. Un giocatore di prima linea non deve calciare volontariamente il pallone fuori dal tunnel nella direzione da cui è stato introdotto. **Sanzione:** Calcio libero.
24. Qualsiasi giocatore in mischia può giocare il pallone ma solo con i piedi o con la parte inferiore delle gambe e non deve sollevare il pallone.
Sanzione: Punizione.
25. Se una mischia crolla, o se un giocatore nella mischia è sollevato o "stappato" fuori dalla mischia, l'arbitro deve fischiare immediatamente per far sì che i giocatori smettano di spingere.
26. Quando la mischia è stazionaria e il pallone è disponibile in fondo alla mischia da 3-5 secondi, l'arbitro chiama "use it". La squadra deve quindi giocare immediatamente il pallone fuori dalla mischia. **Sanzione:** Mischia.

FUORIGIOCO NELLA MISCHIA

27. I giocatori devono rimanere in posizione di in-gioco per tutta la durata della mischia.
 28. Prima che inizi il gioco in mischia, il mediano di mischia della squadra che non introduce il pallone deve posizionarsi:
 - a. Sul lato della propria squadra della linea mediana, accanto al mediano di mischia avversario; o
 - b. Almeno cinque metri dietro l'ultimo piede dell'ultimo giocatore della sua squadra in mischia e deve rimanervi sino alla conclusione della mischia.
 29. Quando inizia il gioco in mischia, il mediano di mischia della squadra che ha il possesso del pallone deve avere almeno un piede allineato con, o dietro il pallone.
 30. Quando inizia il gioco in mischia, il mediano di mischia della squadra che non ha il possesso del pallone:
 - a. Deve posizionarsi con entrambi i piedi dietro il pallone e vicino alla mischia ma non nello spazio tra il flanker e il numero otto o
 - b. Deve ritirarsi definitivamente dietro un punto, sulla linea di fuorigioco, all'altezza del piede più arretrato della propria squadra, o
 - c. Deve ritirarsi definitivamente almeno cinque metri dietro il piede più arretrato.
 31. Tutti i giocatori non partecipanti alla mischia devono rimanere almeno cinque metri dietro il piede in posizione più arretrata della propria squadra.
 32. Quando il piede più arretrato di una squadra è in area di meta o entro cinque metri dalla linea di meta della stessa squadra, la linea di fuorigioco per i giocatori non partecipanti di quella squadra, è la linea di meta.
- Sanzione:** Punizione.
33. Appena la mischia si conclude, le linee di fuorigioco non sono più valide.



Fuori-gioco in mischia

RESET DI UNA MISCHIA

34. Quando non vengono commesse infrazioni, l'arbitro interromperà il gioco e ordinerà di riformare la mischia se:
- Il mediano di mischia introduce il pallone e questo esce da una delle due estremità del tunnel.
 - La mischia crolla o si disfa prima che possa diversamente terminare.
 - La mischia è fatta ruotare di oltre 90 gradi, in modo che la linea mediana oltrepassi una posizione parallela alla linea di touche.
 - Nessuna squadra vince il possesso.
 - Il pallone è calciato involontariamente fuori dal tunnel. Eccezione: se il pallone è ripetutamente calciato fuori, l'arbitro deve trattare tale azione come volontaria. **Sanzione: Punizione.**
35. Quando una mischia è riformata, il pallone è introdotto dalla squadra che lo aveva introdotto precedentemente.

CONCLUSIONE DI UNA MISCHIA

36. La mischia si conclude:
- Quando il pallone esce dalla mischia, in qualsiasi direzione ad eccezione del tunnel.
 - Quando il pallone raggiunge i piedi del giocatore più arretrato ed è raccolto da quel giocatore o è giocato dal mediano di mischia di quella squadra.
 - Quando il numero otto raccoglie il pallone dai piedi di un giocatore di seconda linea.
 - Quando l'arbitro fischia per segnalare un'infrazione.
 - Quando il pallone in una mischia è su od oltre la linea di meta.

GIOCO PERICOLOSO E AZIONI NON CONSENTITE IN MISCHIA

37. Il gioco pericoloso in una mischia comprende:

- a. Una prima linea che carica, scagliandosi contro l'avversario.
- b. Tirare un avversario.
- c. Sollevare volontariamente un avversario dai suoi piedi o forzarlo verso l'alto, "stappandolo" fuori dalla mischia.
- d. Far crollare volontariamente una mischia.
- e. Cadere o inginocchiarsi intenzionalmente.

Sanzione: Punizione.

38. Altre pratiche non consentite in mischia comprendono:

- a. Cadere su od oltre il pallone immediatamente dopo che questo è uscito dalla mischia.
- b. Il mediano di mischia che calcia il pallone mentre quest'ultimo è nella mischia.
- c. Un giocatore che non è di prima linea tiene o spinge un avversario.

Sanzione: Punizione.

- d. Far rientrare il pallone nella mischia dopo che è uscito.
- e. Giocatori che non sono di prima linea giocano il pallone nel tunnel.
- f. Mediano di mischia che tenta di indurre un avversario a credere che il pallone sia uscito dalla mischia quando questo non è avvenuto.

Sanzione: Calcio libero.

VARIAZIONI ALLA REGOLA DELLA MISCHIA

39. Una federazione può applicare le variazioni under 19 alla regola sulla mischia a determinati livelli del gioco, all'interno della propria giurisdizione.