



## A

**Allineamento/Rimessa laterale** - Regola 19 - Touch e Rimessa Laterale.

**Annullato** - Regola 22 - Area di Meta.

**Antigioco** - Regola 10 - Antiggioco.

**Arbitro** - Regola 6 - Ufficiali di Gara.

**Area di gioco** - Regola 1 - Il Terreno.

**Area di meta** - Regola 22 - Area di meta.

**Assistente Arbitro** - Regola 6 - Ufficiali di Gara

## C

**Calcio** - Un calcio è effettuato colpendo il pallone con qualsiasi parte della gamba o del piede, tranne il tallone, dalla punta del piede al ginocchio, ma escluso il ginocchio stesso; un calcio deve imprimere al pallone un movimento visibile, in modo che il pallone si stacchi dalla mano, o si muova lungo il terreno di gioco.

**Calcio "al volo"** - Pallone lasciato cadere dalla mano o dalle mani del giocatore e calciato, dallo stesso, prima che tocchi il terreno di gioco.

**Calcio d'invio** - Regola 13 - Calcio d'Invio e Calci di Ripresa del Gioco.

**Calcio di punizione** - Regola 21 - Calci di Punizione e Calci Liberi. Un calcio assegnato alla squadra che non ha commesso il fallo dopo un'infrazione degli avversari; sempre che la regola non preveda diversamente, un calcio di punizione è accordato sul punto dell'infrazione.

**Calcio di rinvio** - Regola 13 - Calcio d'Invio e Calci di Ripresa del Gioco.

**Calcio di rimbalzo (drop)** - Il pallone è fatto cadere sul terreno dalla mano o dalle mani del giocatore ed è calciato al primo rimbalzo.

**Calcio di trasformazione** - Regola 9 - Computo del Punteggio.

**Calcio libero** - Regola 21 - Calci di Punizione e Calci Liberi. Un calcio assegnato alla squadra che non ha commesso il fallo dopo un'infrazione degli avversari. Sempre che la regola non preveda diversamente, un calcio libero accordato a causa di un'infrazione è dato sul punto dell'infrazione.

**Campo di gioco** - Regola 1 - Il Terreno.

**Capitano** - Il capitano è un giocatore nominato dalla squadra. Solo al capitano è concesso di consultare l'arbitro durante l'incontro ed è l'unico responsabile per la scelta delle opzioni in seguito alle decisioni dell'arbitro.



## Definizione

**Carica di Cavalleria** - Regola 10 - Antiggioco

**Cartellino Giallo** - Un cartellino, di colore giallo, mostrato ad un giocatore che è stato ammonito e temporaneamente sospeso per 10 minuti di tempo di gioco.

**Cartellino Rosso** - Un cartellino, di colore rosso, mostrato ad un giocatore che è stato espulso per violazione della Regola 10 - Antiggioco o Regola 4.5(c).

**Compagno di squadra** - Un altro giocatore della stessa squadra.

**Cuneo Volante** - Regola 10 - Antiggioco.

### E

**Espulso temporaneamente** - Regola 10 - Antiggioco.

### F

**Falli ripetuti** - Regola 10 - Antiggioco

**Federazione** - L'organo di controllo sotto la cui giurisdizione è disputata la partita; per un incontro internazionale l'organo competente è World Rugby oppure una Commissione di World Rugby.

**Ferita aperta o sanguinante** - Regola 3 - Numero dei Giocatori - La Squadra.

**Flanker** - Giocatore di mischia che di solito indossa la maglia n. 6 o n. 7.

**Frontino** - È l'azione fatta dal portatore di palla per difendersi da un avversario spingendolo via con il palmo della mano.

**Fuori dell'area di gioco** - Questo accade quando il pallone o il portatore del pallone è andato in touch o in touch di meta, oppure ha toccato o attraversato la linea di pallone morto.

**Fuori-gioco** - Regola 11 - Fuori-gioco e In-gioco nel Gioco Aperto.

**Fuori gioco Regola dei 10 metri** - Regola 11 - Fuori-gioco e In-gioco nel Gioco Aperto.

### G

**Giocato** - Il pallone è giocato quando è toccato da un giocatore.

**Giocatori di prima linea** - Regola 20 - Mischia. Giocatori di prima linea che sono il pilone sinistro, il tallonatore e il pilone destro.

**Gioco pericoloso** - Regola 10 - Antiggioco.

**Giudice di linea** - Regola 6 - Ufficiali di Gara.



## I

**I 22** - Regola 1 - Il Terreno.

**In-avanti** - Regola 12 - In-avanti o Passaggio In-avanti.

**In campo** - Dalla linea di touch e verso il centro del campo.

**In-gioco** - Regola 11 - Fuori-gioco e In-gioco nel gioco aperto.

**Intervallo** - L'interruzione del gioco tra i due tempi dell'incontro.

**Introduzione/Lancio del pallone** - L'azione del giocatore che introduce il pallone in una mischia oppure lo lancia nella rimessa laterale.

## L

**La Pianta** - Regola 1 - Il Terreno.

**Lancio lungo** - Regola 19 - Touch e Rimessa Laterale.

**Legare** - Afferrare saldamente il corpo di un altro giocatore, tra le spalle e il bacino, con l'intero braccio a contatto dalla mano alla spalla.

**Legare in anticipo** - Regola 19 - Touch e Rimessa Laterale. Afferrare un compagno di squadra, nella rimessa laterale, prima che il pallone sia stato lanciato.

**Linea che attraversa il punto o il segno** - Sempre che non sia diversamente previsto, è una linea parallela alla linea di touch.

**Linea di fuori gioco** - È una linea immaginaria che attraversa il terreno di gioco, da una linea di touch all'altra, parallela alle linee di meta; la posizione di questa linea varia in rapporto alle regole.

**Linea di meta** - Regola 1 - Il Terreno.

**Linea di pallone morto** - Regola 1 - Il Terreno.

**Linea di rimessa in gioco** - Regola 19 - Touch e Rimessa Laterale. È una linea immaginaria perpendicolare alla linea di touch sul punto in cui il pallone è lanciato per la rimessa laterale.

**Linea di touch** - Regola 1 - Il Terreno.

**Linea di touch di meta** - Regola 1 - Il Terreno.

## M

**Mark** - Regola 18 - Mark.

**Maul** - Regola 17 - Maul.

**Mediano di mischia** - Giocatore incaricato di introdurre il pallone nella mischia



## Definizione

**Meta** - Regola 9 - Computo del Punteggio

**Meta di punizione** - Regola 10 - Antiggioco

**Mettere a terra il pallone** - Regola 22 - Area di Meta

**Mischia** - Regola 20 - Mischia. Si verifica quando i giocatori di ciascuna squadra si legano assieme e formano una mischia in modo che il gioco inizi con l'introduzione del pallone al suo interno.

**Mischia no-contest** - Una mischia no-contest è uguale ad una mischia normale ad eccezione che le squadre non si contendono il pallone, la squadra che introduce il pallone deve vincerlo ed a nessuna squadra è consentito spingere.

**Morto** - Il pallone non è in gioco. Ciò accade quando il pallone è uscito dall'area di gioco e là è rimasto, oppure quando l'arbitro ha fischiato per indicare un'interruzione del gioco, oppure quando è stato effettuato un calcio di trasformazione.

### O

**Oltre, dietro o davanti ad un punto** - Con entrambi i piedi, eccetto dove il contesto richieda altrimenti.

**Organizzatore dell'incontro** - L'organizzatore responsabile dell'incontro può essere una Federazione, un gruppo di Federazioni o un'organizzazione affiliata a World Rugby.

**Ostruzione** - Regola 10 - Antiggioco.

### P

**Passaggio** - Un giocatore lancia il pallone ad un altro giocatore; è considerato passaggio anche se un giocatore passa il pallone ad un altro giocatore senza lanciarlo.

**Passaggio in-avanti** - Regola 12 - In-avanti o Passaggio In-avanti.

**Passare oltre** - Un giocatore attraversa una linea con uno o entrambi i piedi; la linea può essere reale (per esempio linea di meta) o immaginaria (per esempio la linea di fuori gioco).

**Peeling-off** - Regola 19 - Touch e Rimessa Laterale.

**Piazzare il pallone per un calcio** - Il pallone è calciato dopo essere stato piazzato sul terreno per questo scopo.

**Piazzatore** - Giocatore che tiene il pallone sul terreno di gioco perché questi sia calciato da un suo compagno di squadra.



**Pilone** - Regola 20 - Mischia. Un giocatore di prima linea, posto a sinistra o destra del tallonatore, in una mischia.

**Pilone interno** - Regola 20 - Mischia. Il giocatore destro di prima linea in mischia.

**Pilone esterno** - Regola 20 - Mischia. Il giocatore sinistro di prima linea in mischia.

**Placcaggio** - Regola 15 - Placcaggio: Portatore del Pallone Messo a Terra.

**Porta** - Un giocatore segna una porta calciando il pallone sopra la traversa e tra i pali della porta avversaria, dal campo di gioco, con un calcio piazzato o un calcio di rimbalzo (drop). Una porta non può essere segnata da un calcio d'invio, un calcio di rinvio o un calcio libero.

**Portatore del pallone** - Giocatore che porta il pallone.

**Possesso** - Questo si verifica quando un giocatore sta portando il pallone o una squadra ha il controllo del pallone; per esempio, il pallone che si trova in una mischia o in un ruck, dalla parte di una squadra, è in possesso di quella squadra.

## R

**Recinto di gioco** - Regola 1- Il Terreno.

**Ricevitore** - Regola 19 - Touch e Rimessa Laterale.

**Rimpiazzi** - Regola 3 - Numero dei Giocatori - La Squadra.

**Ruck** - Regola 16 - Ruck.

## S

**Sanzione** - L'azione punitiva decisa dall'arbitro contro un giocatore o una squadra che commette un'infrazione.

**Sin Bin** - L'area designata nella quale un giocatore temporaneamente sospeso deve rimanere per 10 minuti.

**Sollevarre** - Regola 19 - Touch e Rimessa Laterale.

**Sostituti** - Regola 3 - Numero dei Giocatori - La Squadra.

**Spinta in meta** - Regola 22 - Area di Meta.

**Squadra in attacco** - Gli avversari della squadra che difende nella cui metà campo si sta giocando.

**Squadra in difesa** - La squadra che si trova nella propria metà campo, dove il gioco si sta svolgendo; gli avversari sono la squadra in attacco.



## Definizione

### T

**Tallonatore** - Regola 20 - Mischia. Il giocatore al centro della prima linea di una mischia.

**Tempo di gioco** - Il tempo in cui si è giocato, escludendo il tempo perso come da definizione della Regola 5 - Tempo.

**Tempo effettivo** - Tempo trascorso, incluso il tempo perso per qualsiasi ragione.

**Tentativo di porta con un Calcio di Rimbalzo** - Regola 9 - Computo del Punteggio.

**Tentativo di porta da Calcio di Punizione** - Regola 9 - Computo del Punteggio.

**Touch** - Regola 19 - Touch e Rimessa Laterale.

**Trasformato** - Un calcio di trasformazione riuscito.

### U

**Ultimo piede** - Piede dell'ultimo giocatore nella mischia, in un ruck o in un maul che è più vicino alla linea di meta del giocatore.

### V

**Vantaggio** - Regola 8 - Vantaggio.

**Vicino** - Entro un metro.