

PRINCIPIO

Un mezzo per interrompere il gioco, dentro i 22 metri di un giocatore, afferrando direttamente il calcio di un avversario.



EFFETTUARE UN MARK

1. Per effettuare un mark, un giocatore deve:
 - a. Avere almeno un piede su o dietro la propria linea dei 22 metri quando afferra il pallone o quando va a terra dopo averlo afferrato in aria; e
 - b. Afferrare un pallone, che ha raggiunto il piano della linea dei 22 metri, direttamente dal calcio di un avversario, prima che tocchi il terreno o un altro giocatore; e
 - c. Chiamare contemporaneamente "mark".
2. Un giocatore può effettuare un mark anche se il pallone tocca un palo della porta, o la barra trasversale, prima di essere afferrato.
3. Quando un mark viene chiamato correttamente, l'arbitro interrompe immediatamente il gioco e assegna un calcio libero alla squadra in possesso del pallone.
4. Non si può effettuare un mark da un calcio d'invio o da un calcio di ripresa del gioco dopo una segnatura.

RIPRESA DEL GIOCO DOPO UN MARK

5. Il giocatore che ha effettuato il mark batte il calcio libero (conformemente alla Regola 20).
6. Se il giocatore non è in grado di battere il calcio libero entro un minuto, sarà concessa una mischia alla squadra in possesso del pallone.
7. Il calcio libero viene effettuato nei punti seguenti:

Dove è stato chiamato il mark	Dove si effettua il calcio libero
Dentro i 22	Sul punto del mark, ma ad almeno cinque metri dalla linea di meta, in linea con il punto del mark.
Dentro l'area di meta	Sulla linea dei cinque metri, in linea con il punto del mark.