



COMMISSIONE NAZIONALE ARBITRI

Stagione Sportiva 2025/2026

Circolare Informativa n.5

Linee guida per l'applicazione delle regole

Regola 16 – Maul

MAGGIO 2026

Vers. 1_1

Marius Mitrea

Responsabile Sviluppo Arbitrale Alto Livello

FEDERAZIONE
ITALIANA
RUGBY

Stadio Olimpico - Curva Nord
Foro Italo - 00135 Roma
federugby.it

T +39 06 45213138
F +39 06 45213185
cnar@federugby.it



COMMISSIONE NAZIONALE ARBITRI

VERSIONE IN LINGUA ORIGINALE

Date: May 1, 2026

World Rugby Executive Board Decision

The World Rugby Executive Board, acting in accordance with the Bye-Laws, at its April 21, 2026 meeting agreed the following:

Notice of Approval of a Law Application Guideline – the Maul – Effective June 1, 2026

The Executive Board approved a Law Application Guideline for the Maul at its April 21, 2026 meeting.

The approved Law Application Guideline is set out in English, French and Spanish in annex 1 (page 2).

Implementation date: June 1, 2026.

The Law Application Guideline is applicable for new competitions commencing from June 1, 2026 (opening of international window ahead of Nations Cup/Championships)

Law Application Guideline – the Maul June 2026 – applicable for new competitions from 1 June (opening of international window ahead of Nations Cup/Championships)

KEY MESSAGES

- THE MAUL IS A KEY CONTEST FOR POSSESSION IN RUGBY UNION IN WHICH BOTH THE ATTACK AND DEFENCE MUST COMPLY WITH THE LAW.
- PLAYERS MUST JOIN (OR REJOIN) THE MAUL BY BINDING ONTO THE HINDMOST PLAYER IN THE MAUL, NOT BY CREATING A CHAIN OF TWO OR MORE PLAYERS AND SWINGING UP, OR ROUND, THE SIDE.
- ANY PLAYER BOUND ON THE OUTSIDE OF THE MAUL, MAY CONTEST POSSESSION WITH THEIR OTHER ARM, OR MAY CONTINUE PUSHING/DRIVING ON THE MAUL, BUT MUST NOT BE IN A POSITION TO PULL/DRAW THE MAUL.
- ONCE A PLAYER LOSES DOMINANCE AND MOVES TO BE IN A POSITION TO DRAG OR PULL, THEY SHOULD REMOVE THEMSELVES FROM THE CONTEST OR WILL BE LIABLE TO SANCTION.
- PLAYERS MUST LEAVE THE MAUL IF THEY BECOME UNBOUND OR ARE NOT IN A POSITION TO PUSH/DRIVE.
- “BOUND” MEANS WITH THE WHOLE ARM IN CONTACT FROM HAND TO SHOULDER.
- CLIPS/EXPLANATORY VIDEOS: [HTTPS://WORLDUGBY.BOX.COM/V/MAULLAWAPPLICATION2026](https://worldrugby.box.com/v/maullawapplication2026)

FEDERAZIONE
ITALIANA
RUGBY

Stadio Olimpico - Curva Nord
Foro Italo - 00135 Roma
federugby.it

T +39 06 45213138
F +39 06 45213185
cnar@federugby.it



COMMISSIONE NAZIONALE ARBITRI

The maul (including those formed at a lineout) continues to be a key contestable area of Rugby union, and everyone is committed to that being maintained.

Players in a maul should be contesting for possession of the ball, or pushing/driving to gain or defend field position.

This guideline reinforces those philosophies.

Maul

The purpose of the maul is set in law: “to allow players to compete for the ball, which is held off the ground.”

If a team wishes to form a maul, or to defend a maul, they must do so legally:

- Law 9.3: A player must not intentionally prevent an opponent from tackling or attempting to tackle the ball-carrier. **Sanction: Penalty.**

- At a lineout, lifters must not step in front of the jumper when they bring them to ground. There must be “access” for the opponents to tackle or drive on the jumper (ball carrier) when they get to ground, otherwise, this is obstruction.

- Law 16.2: A player ripping the ball from the ball carrier must stay in contact with that player until they have transferred the ball. **Sanction: Penalty.**

- This prohibits what is known as a long-arm transfer or sideways transfer (shift drive) where the ball is handed back to a teammate further back in the maul, with other players in front which creates an obstruction.

- Law 16.3: Once formed, a maul must move towards a try line.

- The intention of a maul is for a contest with both teams pushing towards the opposition try line.

- Law 16.5: A player must either join a maul from an onside position or retire behind their offside line immediately. **Sanction: Penalty.**

- Law 16.7: Players joining a maul must: a. Do so from an onside position, and b.

Bind on to the hindmost player in the maul.

Sanction: Penalty.

- This applies to both attackers and defenders. The attack are liable to sanction if players running in late join the maul ahead of the hindmost player.
- Players must join onto the hindmost player who is already in the maul. They cannot create a chain of two or more players and swing up into the opposition side of the maul. (See Law Clarification 3-2021 relating to ruck entry.)



COMMISSIONE NAZIONALE ARBITRI

- Law 16.10: All players in a maul must be caught in or bound to it and not just alongside it. A player in possession of the ball must not slide or move backwards in the maul. **Sanction: Penalty**

- *If teams wish to keep the ball at the back of the maul as additional players join, the ball should be passed/transferred back to the hindmost player.*

- Law 16.11: Players must not: a. Intentionally collapse a maul or jump on top of it or b. Attempt to drag an opponent out of a maul. Sanction: Penalty.

- Dragging (or pulling) actions during a maul are liable to sanction.

If a player is bound to the maul, or bound into it by others (“caught in”), and involved in a contest for the ball or the space around the ball, they can continue that contest or push/drive the maul towards the try line.

“Bound” means grasping another player’s body (who is already in the maul) between the shoulders and hips with the whole arm in contact from hand to shoulder.

Players on the outside of the maul must not lose their original binding, and/or swing around the lifter or the maul structure to end up on the attacking team’s side without engaging in the contest for the ball or space around the ball. They must not be in a position to pull/drag the maul.

If a player stays dominant in the maul and remains legally bound with their arms and shoulders, they can keep competing for the ball or space. Once they lose dominance and move to be in a position to drag or pull, they should leave the maul or be sanctioned accordingly.

When players are no longer in a legal position, they should leave the maul immediately and rejoin the maul from their own side (behind or alongside the hindmost player), or join their offside line.

Offside lines – Maul

- A maul in open play

- Law 16.4: Each team has an offside line that runs parallel to the try line through the maul participants’ hindmost foot that is nearest to that team’s try line. If that foot is on or behind the try line, the offside line for that team is the try line.

- A maul formed during a lineout



COMMISSIONE NAZIONALE ARBITRI

- Law 18.32: Until the ball is thrown in, and has touched the player or the ground, the offside line for lineout players is the mark of touch. After that, their offside line is a line through the ball. **Sanction: Penalty**
- Law 18.33: When a ruck or maul forms at the mark of touch, a participating player may either: a) join the ruck or maul; or b) Retire to the offside line which is the hindmost foot of that player's team in the ruck or maul.
- Law 18.37: The lineout ends when b) A ruck or maul forms and all of the feet of all of the players in the ruck or maul move beyond the mark of touch.

Therefore, any player who moves past the ball while a maul is forming; joins the maul ahead of the ball, or remains ahead of the hindmost foot at the maul, is offside.

For mauls formed in open play, the philosophy that a maul is a contest for possession should drive match official decision-making. A player on the outside of the maul should have joined legally and remain bound on (law 16.7); they should be directly contesting possession or pushing/driving the maul, they must not be dragging/pulling an opponent out of that maul (16.11), and they must not interfere with the player waiting to play the ball away (16.18).



COMMISSIONE NAZIONALE ARBITRI

VERSIONE IN LINGUA ITALIANA

DATA DI ENTRATA IN VIGORE:

1° GIUGNO 2026. LE LINEE GUIDA PER L'APPLICAZIONE DELLE REGOLE SONO APPLICABILI ALLE NUOVE COMPETIZIONI A PARTIRE DAL 1° GIUGNO 2026 (APERTURA DELLA FINESTRA INTERNAZIONALE IN VISTA DELLA NATIONS CUP/CAMPIONATI).

MESSAGGI CHIAVE

- LA MAUL È UNA FASE CRUCIALE PER IL POSSESSO PALLA NEL RUGBY UNION, IN CUI SIA L'ATTACCO CHE LA DIFESA DEVONO RISPETTARE LE REGOLE.
- I GIOCATORI DEVONO ENTRARE (O RIENTRARE) NELLA MAUL LEGANDOSI AL GIOCATORE PIÙ ARRETRATO, NON CREANDO UNA LINEA DI DUE O PIÙ GIOCATORI E AVANZARE SPOSTANDOSI SUI LATI DELLA MAUL.
- QUALSIASI GIOCATORE LEGATO ALL'ESTERNO DELLA MAUL PUÒ CONTENDERE IL POSSESSO PALLA CON L'ALTRO BRACCIO, OPPURE CONTINUARE A SPINGERE LA MAUL, MA NON DEVE TROVARSI IN UNA POSIZIONE TALE DA POTERLA TIRARE O TRASCINARE LA MAUL.
- UNA VOLTA CHE UN GIOCATORE PERDE LA SUA POSIZIONE DI SPINTA E SI TROVA IN UNA POSIZIONE TALE DA TIRARE O TRASCINARE LA MAUL, DEVE ABBANDONARE LA MAUL, ALTRIMENTI POTRÀ ESSERE SANZIONATO.
- I GIOCATORI DEVONO LASCIARE LA MAUL SE SI SLEGANO O NON SONO IN UNA POSIZIONE TALE DA POTER SPINGERE.
- "LEGATO" SIGNIFICA CON TUTTO IL BRACCIO A CONTATTO, DALLA MANO ALLA SPALLA.
- CLIP/VIDEO ESPLICATIVI: [HTTPS://WORLDUGBY.BOX.COM/V/MAULLAWAPPLICATION2026](https://worldrugby.box.com/v/maullawapplication2026)

La maul (inclusa quelle formata dalle rimesse laterali) continua a essere un'area di gioco fondamentale nel rugby, e vi è il massimo impegno affinché questo principio venga mantenuto.

I giocatori in una maul dovrebbero contendersi il possesso della palla, oppure spingere/avanzare per conquistare o difendere la posizione in campo.

Questa **linea guida** intende rafforzare tali filosofie.

Maul

Lo scopo della maul è specificato dal regolamento: "consentire ai giocatori di competere per conquistare il pallone, che è tenuto **non** a terra."

Se una squadra desidera formare una maul, o difendere la maul, deve farlo nel rispetto delle regole:



COMMISSIONE NAZIONALE ARBITRI

- **Regola 9.3:** Un giocatore non deve volontariamente impedire ad un avversario di placcare o di tentare di placcare il portatore di pallone.

Sanzione: Calcio di Punizione

In una rimessa laterale, gli alzatori non devono mettersi davanti al saltatore quando lo portano a terra. Ci deve essere "accesso" affinché gli avversari possano placcare o spingere sul saltatore (portatore di palla) quando arriva a terra, altrimenti è ostruzione.

- **Regola 16.2:** Un giocatore che strappa il pallone al portatore di palla deve rimanere a contatto con quel giocatore finché non avrà trasferito il pallone. **Sanzione: Calcio di punizione**

Ciò impedisce quello che è noto come trasferimento a braccio lungo o trasferimento laterale (shift drive) in cui la palla viene trasferita a un compagno di squadra più indietro nella maul, con altri giocatori davanti che creano un'ostruzione.

- **Regola 16.3:** Una volta formatasi, una maul deve spostarsi verso una linea di meta. L'intento di una maul è quello di una lotta in cui entrambe le squadre spingono verso la linea di meta avversaria.

- **Regola 16.5:** Un giocatore deve aggiungersi ad una maul da una posizione di "in-gioco", oppure ritirarsi immediatamente dietro la propria linea di fuorigioco. **Sanzione: Calcio di Punizione**

- **Regola 16.7:** I giocatori che si aggiungono ad una maul devono:

- a. Farlo da una posizione "in-gioco".
- b. Legarsi all'ultimo giocatore nella maul.

Sanzione: Calcio di Punizione

Questo vale sia per gli attaccanti che per i difensori. Gli attaccanti possono essere sanzionati se i giocatori che arrivano in ritardo si uniscono alla maul davanti al giocatore più arretrato.

I giocatori devono unirsi al giocatore più arretrato che si trova già nella maul.

Non possono creare una linea di due o più giocatori e risalire sul lato avversario della maul. (Vedi Chiarimento sulle Regole 3-2021 relativo all'ingresso nella ruck.)



COMMISSIONE NAZIONALE ARBITRI

- **Regola 16.10:** Tutti i giocatori in una maul devono essere inglobati o legati alla maul e non restare semplicemente ai suoi lati. Un giocatore in possesso della palla non deve scivolare o spostarsi indietro nella maul.

Sanzione: Calcio di Punizione

Se le squadre desiderano mantenere la palla in fondo alla maul mentre altri giocatori si uniscono, la palla deve essere passata/trasferita al giocatore più arretrato.

- **Regola 16.11:** I giocatori non devono:

- a. Far crollare intenzionalmente una maul o saltarci sopra.
- b. Tentare di trascinare un avversario fuori da una maul.

Sanzione: Calcio di Punizione

Le azioni di trascinamento (o crollo) durante una maul sono soggette a sanzioni.

Se un giocatore è legato alla maul, o legato ad essa da altri ("inglobato"), e coinvolto in una contesa per la palla o per lo spazio intorno alla palla, può continuare la contesa o spingere la maul verso la linea di meta.

"Legato" significa afferrare il corpo di un altro giocatore (che è già nella maul) tra le spalle e i fianchi, con tutto il braccio a contatto, dalla mano alla spalla.

I giocatori all'esterno della maul non devono perdere la loro legatura iniziale e/o ruotare attorno all'alzatore o alla struttura della maul per finire sul lato della squadra attaccante senza partecipare alla lotta per la palla o per lo spazio intorno alla palla. Non devono, inoltre, essere in una posizione tale da poter tirare/trascinare la maul.

Se un giocatore resta nella posizione di spinta nella maul e rimane regolarmente legato con braccia e spalle, può continuare a competere per la palla o lo spazio. Una volta persa la posizione di spinta e si sposta in una posizione per trascinare o tirare, deve abbandonare la maul, altrimenti verrà sanzionato di conseguenza.

Quando i giocatori non si trovano più in una posizione regolare, devono abbandonare immediatamente la maul e rientrarvi dal proprio lato (dietro o a fianco del giocatore più arretrato), oppure unirsi alla propria linea di fuorigioco.



COMMISSIONE NAZIONALE ARBITRI

Linee di fuori gioco - Maul

- Una maul in gioco aperto

Regola 16.4: Ogni squadra ha una linea di fuorigioco che è parallela alla linea di meta e passa per l'ultimo piede dei giocatori partecipanti alla maul, che è più vicino alla linea di meta di quella squadra. Se l'ultimo piede è su o dietro la linea di meta, la linea di fuorigioco per quella squadra è la linea di meta.

- Una maul formata dopo una rimessa laterale

Regola 18.32: 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.

Sanzione: Calcio di punizione.

Regola 18.33: 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;
- 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.

Regola 18.37: La rimessa laterale termina quando 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.

Pertanto, qualsiasi giocatore che si muova oltre la palla mentre si sta formando una maul, che si unisca alla maul davanti alla palla, o che rimanga davanti al piede più arretrato nella maul, **è in fuorigioco.**

Per le maul formate in gioco aperto, la filosofia secondo cui una maul è una lotta per il possesso palla dovrebbe guidare le decisioni degli ufficiali di gara.

Un giocatore all'esterno della maul dovrebbe essersi unito legalmente e rimanervi legato (regola 16.7); dovrebbe contendere direttamente il possesso palla o spingere la maul, non deve trascinare/tirare un avversario fuori dalla maul (regola 16.11) e non deve interferire con il giocatore in attesa di giocare la palla dalla maul (regola 16.18).