



## DEFINIZIONI

Antigioco è qualsiasi azione, che un giocatore compie all'interno del recinto di gioco, che è contro la lettera e lo spirito delle Regole di Gioco. Questo comprende l'ostruzionismo, il gioco sleale, i falli ripetuti, il gioco pericoloso e le scorrettezze che sono pregiudizievoli alla gara.

### 10.1 OSTRUZIONISMO

- (a) **Caricare o spingere.** Quando un giocatore ed un avversario stanno correndo verso il pallone, non devono caricarsi o spingersi l'uno con l'altro ad eccezione di spalla contro spalla.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (b) **Correre davanti al portatore del pallone.** Un giocatore non deve volontariamente muoversi o stare davanti ad un suo compagno di squadra portatore del pallone, impedendo in questo modo agli avversari di placcare il giocatore portatore del pallone, in quel momento, o negando la possibilità di placcare i potenziali portatori del pallone quando ne avranno ottenuto il possesso.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (c) **Ostacolare il placcatore.** Un giocatore non deve volontariamente muoversi o stare in una posizione tale da impedire ad un avversario di placcare il portatore del pallone.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (d) **Blocco per impedire di giocare il pallone.** Un giocatore non deve volontariamente muoversi o stare in una posizione tale da impedire ad un avversario di giocare il pallone.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (e) **Giocatore, portatore del pallone, che correndo impatta contro un compagno di squadra.** Un giocatore portatore del pallone non deve impattare intenzionalmente contro i suoi compagni di squadra che si trovano davanti a lui.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione



## Regola 10 Antiggioco

### 10.2 GIOCO SLEALE

- (a) **Fallo intenzionale.** Un giocatore non deve infrangere volontariamente alcuna Regola di Gioco oppure giocare slealmente. Il giocatore che commette un'infrazione volontariamente deve essere o richiamato o ammonito avvertendolo che ci sarà l'espulsione definitiva se viene commessa nuovamente quell'infrazione o un'infrazione simile, o espulso definitivamente.

**Sanzione:** Calcio di Punizione

Una meta di punizione deve essere accordata se l'infrazione impedisce la realizzazione di una meta che altrimenti sarebbe stata probabilmente segnata. Un giocatore che impedisce, con un antiggioco, che una meta sia segnata deve essere ammonito ed espulso temporaneamente o espulso definitivamente.

- (b) **Perdita di tempo.** Un giocatore non deve perdere tempo volontariamente.

**Sanzione:** Calcio Libero

- (c) **Lanciare il pallone in touch.** Un giocatore non deve gettare, posare, spingere o mandare volontariamente il pallone, con il suo braccio o la mano, in touch, in touch di meta, o sopra la linea di pallone morto.

**Sanzione:** Calcio di Punizione sulla linea dei 15 metri se il fallo è stato commesso tra la linea dei 15 metri e la linea di touch, o, sul punto dell'infrazione se il fallo è stato commesso in ogni altra parte dell'area di gioco, o, a 5 metri dalla linea di meta e ad almeno 15 metri dalla linea di touch se il fallo è stato commesso in area di meta.

Una meta di punizione deve essere accordata se l'infrazione impedisce la realizzazione di una meta che sarebbe stata probabilmente segnata.

- (d) Un giocatore non deve commettere alcuna azione che possa indurre gli ufficiali di gara a pensare che quel giocatore abbia subito un'azione di antiggioco, o qualunque altro tipo di infrazione, commessa da un avversario.

**Sanzione:** Calcio di Punizione



### 10.3 INFRAZIONI RIPETUTE

- (a) **Falli ripetuti.** Un giocatore non deve infrangere ripetutamente alcuna Regola. L'infrazione ripetuta è una situazione di fatto. È irrilevante porsi la domanda se il giocatore intendeva o no infrangere la regola.

**Sanzione:** Calcio di Punizione

Un giocatore penalizzato per infrazioni ripetute deve essere ammonito ed espulso temporaneamente.

- (b) **Infrazioni di squadra ripetute.** Quando differenti giocatori della stessa squadra commettono ripetutamente la stessa infrazione, l'arbitro deve decidere se ciò va considerato come infrazioni ripetute. In tal caso, l'arbitro darà un avvertimento a tutta la squadra e, se essi ripeteranno l'infrazione, l'arbitro ammonirà ed espellerà temporaneamente il/i giocatore/i colpevole/i.

**Sanzione:** Calcio di Punizione

Una meta di punizione deve essere accordata se l'infrazione impedisce la realizzazione di una meta che sarebbe stata probabilmente segnata.

- (c) **Infrazioni ripetute: applicazione standard da parte dell'arbitro.** Quando l'arbitro decide quante infrazioni costituiscono "infrazioni ripetute", deve sempre applicare uno standard rigoroso negli incontri tra squadre nazionali e tra squadre seniores. Quando un giocatore commette tre volte lo stesso tipo d'infrazione deve essere ammonito ed espulso temporaneamente. L'arbitro può applicare uno standard meno rigido negli incontri tra giocatori juniores o nelle categorie minori, dove le infrazioni possono essere il risultato della scarsa conoscenza delle Regole o mancanza di esperienza.

### 10.4 GIOCO PERICOLOSO E SCORRETTEZZE

- (a) **Dar pugni o percuotere.** Un giocatore non deve colpire un avversario con il pugno o con il braccio compreso il gomito, la spalla, la testa o il ginocchio(a).

**Sanzione:** Calcio di Punizione

- (b) **Pestare con i piedi (stamping) o calpestare.** Un giocatore non deve pestare o calpestare con i piedi un avversario.

**Sanzione:** Calcio di Punizione



## Regola 10 Antiggioco

- (c) **Calciare.** Un giocatore non deve dare calci ad un avversario.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (d) **Sgambettare.** Un giocatore non deve sgambettare un avversario con la gamba o il piede.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (e) **Placcaggio pericoloso.** Un giocatore non deve placcare in anticipo, o in ritardo oppure pericolosamente un avversario.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- Un giocatore non deve placcare (o cercare di placcare) un avversario sopra la linea delle spalle anche se il placcaggio inizia sotto la linea delle spalle. Un placcaggio intorno al collo oppure alla testa dell'avversario è considerato gioco pericoloso.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- Un "placcaggio a braccio rigido" è considerato gioco pericoloso. Questo tipo di placcaggio è effettuato da un giocatore che usa un braccio in modo rigido per colpire un avversario.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- Intervenire su un giocatore senza pallone è considerato gioco pericoloso.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- Un giocatore non può placcare un avversario portatore del pallone i cui piedi non sono a terra.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (f) **Giocare un avversario senza il pallone.** Eccetto che nella mischia, nel ruck o nel maul, un giocatore che non è in possesso del pallone non deve tenere, spingere, oppure ostacolare un avversario che non sia il portatore del pallone.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (g) **Carica pericolosa.** Un giocatore non deve caricare oppure buttare a terra un avversario che porta il pallone senza cercare di afferrarlo.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (h) Un giocatore non deve caricare nel ruck o nel maul. Caricare include ogni contatto fatto senza l'uso delle braccia, o senza afferrare un giocatore.



- (i) **Placcaggio di un giocatore che salta.** Un giocatore non può placcare né deve colpire, anche lievemente, spingere o tirare il o i piedi di un avversario che sta saltando per prendere il pallone durante la rimessa laterale o in gioco aperto.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (j) Sollevare un giocatore dal terreno e lasciarlo cadere o portarlo a terra, mentre i suoi piedi sono ancora sollevati, in modo tale che la testa o la parte superiore del corpo di quel giocatore entri a contatto con il terreno è considerato gioco pericoloso.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (k) **Gioco pericoloso in una mischia, in un ruck o in un maul.** La prima linea di una mischia non deve scagliarsi contro la prima linea avversaria.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione  
I giocatori di prima linea non devono sollevare volontariamente gli avversari dai loro appoggi o “stapparli” dalla mischia.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione  
I giocatori non devono “entrare in spinta” in un ruck o in un maul senza legarsi ad un giocatore partecipante al ruck o al maul.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione  
I giocatori non devono volontariamente far crollare una mischia, un ruck o un maul.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (l) **Farsi giustizia da sé.** Un giocatore non deve farsi giustizia da sé. Anche se un avversario sta infrangendo le Regole, un giocatore non deve fare nulla che sia pericoloso per l'avversario.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (m) **Azioni contrarie allo spirito sportivo.** Un giocatore non deve fare nulla che sia contrario allo spirito sportivo all'interno del recinto di gioco.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione
- (n) **Scorrettezza mentre il pallone non è in gioco.** Un giocatore non deve commettere una scorrettezza o fare ostruzionismo o in alcun modo interferire con un avversario, mentre il pallone non è in gioco.  
**Sanzione:** Calcio di Punizione



## Regola 10 Antigioco

La punizione è la stessa come per le sezioni 10.4 (a)-(m) ad eccezione che il calcio di punizione è concesso sul punto dove il gioco doveva riprendere. Se questo punto si trova sulla linea di touch oppure all'interno della linea dei 15 metri, il punto dove assegnare il calcio di punizione sarà sulla linea dei 15 metri, in linea con il punto dove doveva riprendere il gioco.

Se il gioco doveva riprendere con una mischia a 5 metri, il punto per il calcio di punizione è sul punto della mischia.

Se il gioco doveva riprendere con un calcio di rinvio, la squadra che non ha commesso il fallo può scegliere di effettuare il calcio di punizione in qualsiasi punto sulla linea dei 22 metri.

Se è concesso un calcio di punizione e la squadra che ha commesso il fallo è colpevole di un'altra azione di gioco sleale prima che il calcio sia effettuato, l'arbitro ammonirà oppure ordinerà l'espulsione del giocatore colpevole ed avanzerà il punto di effettuazione del calcio di punizione di 10 metri. Questo copre sia il primo fallo sia l'azione di gioco sleale.

Se è concesso un calcio di punizione ad una squadra ed un giocatore di questa squadra si rende colpevole di un'azione di gioco sleale prima che il calcio sia effettuato, l'arbitro ammonirà oppure ordinerà l'espulsione del giocatore colpevole del fallo, annullerà il calcio ed assegnerà un calcio di punizione alla squadra avversaria.

Se un fallo è commesso fuori dell'area di gioco mentre il pallone è ancora in gioco, e se questo fallo non è previsto in nessuna parte di questa Regola, il calcio di punizione è concesso sulla linea dei 15 metri, in linea con il punto dove è avvenuto il fallo.

- (o) **Carica in ritardo sul calciatore.** Un giocatore non deve volontariamente caricare oppure ostacolare un avversario che ha appena calciato il pallone.

**Sanzione:** La squadra che non ha commesso il fallo può scegliere di effettuare il calcio di punizione sul punto dell'infrazione oppure dov'è caduto il pallone, o sul punto in cui il pallone è stato successivamente giocato.

**Punto dell'infrazione.** Se l'infrazione ha luogo nell'area di meta del calciatore, il calcio di punizione sarà accordato a 5 metri dalla linea di meta in linea con il punto dell'infrazione e a non meno di 15 metri dalla linea di touch.

La squadra che non ha commesso il fallo può anche scegliere di battere il calcio di punizione sul punto di caduta del pallone, o dove il pallone è stato successivamente giocato prima di cadere e a minimo 15 metri dalla linea di touch.

**Dove il pallone cade sul terreno.** Se il pallone cade in touch, il punto opzionale per il calcio di punizione è sulla linea dei 15 metri, in linea con il punto dove il pallone è andato in touch.

Se il pallone tocca il terreno, o è giocato prima di cadere, all'interno dei 15 metri dalla linea di touch, il punto è sulla linea dei 15 metri, di fronte al punto dove il pallone ha toccato il terreno o è stato giocato.



Carica in ritardo sul calciatore

Se il pallone cade nell'area di meta, in touch di meta, oppure su o oltre la linea di pallone morto, il punto opzionale per il calcio di punizione è a 5 metri dalla linea di meta, in linea con il punto dove il pallone ha attraversato la linea di meta a non meno di 15 metri dalla linea di touch.



## Regola 10 Antigioco

Se il pallone colpisce un palo della porta oppure la barra trasversale, il punto opzionale dove assegnare il calcio di punizione sarà dove il pallone cadrà sul terreno di gioco.

- (p) **Cuneo Volante e Carica di Cavalleria.** Una squadra non deve fare le azioni di gioco definite come “Cuneo Volante” o “Carica di Cavalleria”.

**Sanzione:** Calcio di Punizione sul punto dove era stato accordato il precedente calcio di punizione.

**“Cuneo volante”.** Il tipo di gioco conosciuto come “Cuneo Volante” viene di solito effettuato vicino alla linea di meta, quando alla squadra in attacco è accordato un calcio di punizione oppure un calcio libero.

Il calciatore dà un piccolo calcio al pallone e fa partire il gioco, o dirigendosi verso la linea di meta o passando il pallone ad un compagno di squadra che corre in-avanti.

Immediatamente, i compagni di squadra si legano ai lati del portatore del pallone in una formazione a cuneo. Spesso uno o più di questi compagni di squadra sono davanti al portatore del pallone. Il “Cuneo Volante” è illegale.

**Sanzione:** Calcio di Punizione sul punto dove era stato accordato il precedente calcio di punizione.

**“Carica di Cavalleria”.** Il tipo di gioco conosciuto come “Carica di Cavalleria” viene di solito effettuato vicino alla linea di meta, quando alla squadra in attacco è concesso un calcio di punizione oppure un calcio libero. O un singolo giocatore si posiziona ad una certa distanza dietro il calciatore, o i giocatori della squadra attaccante formano una linea attraverso il campo di gioco ad una certa distanza dietro al calciatore.

Questi giocatori in attacco sono di solito ad uno o due metri di distanza l'uno dall'altro. Ad un segnale del calciatore essi “caricano” in-avanti. Quando sono vicini, il calciatore dà un piccolo calcio al pallone e lo passa ad un giocatore che è partito ad una certa distanza dietro di lui.

**Sanzione:** Calcio di Punizione sul punto dell'infrazione.

- (q) Un vantaggio può essere giocato a seguito di un fallo d'antigioco, ma se il fallo impedisce la probabile segnatura di una meta, una meta di penalizzazione deve essere accordata.





- (r) Per un fallo segnalato da un assistente arbitro, un calcio di punizione può essere concesso sul punto in cui è avvenuto il fallo, oppure può essere giocato il vantaggio.
- (s) Tutti i giocatori devono rispettare l'autorità dell'arbitro. Essi non devono contestare le decisioni dell'arbitro. Essi devono smettere di giocare immediatamente quando l'arbitro fischia, ad eccezione che al momento di un calcio di inizio gara o ad un calcio di punizione successivo ad un'ammonizione, espulsione temporanea o una espulsione definitiva.

**Sanzione: Calcio di Punizione**

## 10.5 SANZIONI

- (a) Qualsiasi giocatore che infrange la Regola dell'Antigioco in qualunque sua parte deve essere richiamato o ammonito ed espulso temporaneamente per un periodo di dieci minuti di tempo di gioco, o espulso definitivamente.
- (b) Un giocatore che è stato ammonito ed espulso temporaneamente e che poi commette un secondo fallo meritevole di ammonizione in base alla Regola dell'Antigioco deve essere espulso definitivamente.

## 10.6 CARTELLINO GIALLO E CARTELLINO ROSSO

- (a) Quando un giocatore è ammonito ed espulso temporaneamente in una partita Internazionale, l'arbitro gli mostrerà un cartellino giallo.
- (b) Quando un giocatore è espulso definitivamente in una partita Internazionale, l'arbitro gli mostrerà cartellino rosso.
- (c) Per le altre partite, l'Organizzatore della Partita o la Federazione avente giurisdizione sulla partita potrà decidere sull'uso dei cartellini gialli e rossi.

## 10.7 GIOCATORE ESPULSO DEFINITIVAMENTE

Un giocatore espulso definitivamente non deve più prendere parte alla gara.