



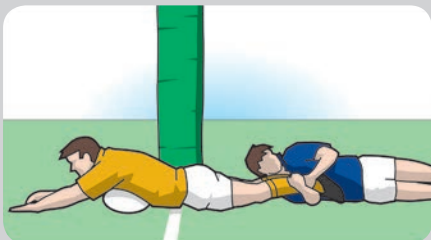
Regola 22 Area di Meta

DEFINIZIONI

L'area di meta è una parte del terreno di gioco, come definito nella Regola 1, dove il pallone può essere messo a terra dai giocatori dell'una o dell'altra squadra.

Quando i giocatori della squadra attaccante sono i primi ad effettuare, con il pallone, un toccato a terra nell'area di meta avversaria, segnano una meta.

Quando i giocatori della squadra in difesa sono i primi ad effettuare, con il pallone, un toccato a terra nella loro area di meta, fanno un annullato. Un difensore che ha un piede sulla linea di meta o in area di meta e che riceve il pallone è considerato in area di meta.



Toccato a terra

22.1 EFFETTUARE UN TOCCATO A TERRA CON IL PALLONE

Ci sono due modi con i quali un giocatore può fare un toccato a terra:

- (a) **Giocatore che fa toccare il terreno al pallone.** Un giocatore fa un toccato a terra nell'area di meta tenendo il pallone e toccando il terreno con esso. "Tenere" significa tenere in mano o nelle mani, o con il braccio o con le braccia. Non è richiesto esercitare nessuna pressione verso il basso.



- (b) **Giocatore che esercita una pressione sul pallone.** Un giocatore effettua un tocco a terra quando il pallone è sul terreno in area di meta ed esercita su di esso una pressione con una mano o con le mani, con il braccio o con le braccia, o con la parte anteriore del corpo compresa tra la cintola e il collo.

22.2 RACCOGLIERE DA TERRA IL PALLONE

Raccogliere il pallone da terra non vuol dire fare un tocco a terra. Un giocatore può raccogliere da terra il pallone nell'area di meta e fare un tocco a terra in un altro punto dell'area di meta.

22.3 TOCCATO A TERRA EFFETTUATO DA UN ATTACCANTE

- (a) **Meta.** Quando un attaccante che è in-gioco è il primo ad effettuare un tocco a terra nell'area di meta avversaria, segna una meta. Ciò si applica chiunque sia il responsabile di aver fatto arrivare il pallone all'interno dell'area di meta.
- (b) Quando un giocatore in attacco che è in possesso del pallone lo appoggia a terra in area di meta e, simultaneamente, tocca la linea di touch di meta o la linea di pallone morto (o il terreno oltre tali linee), un calcio di rinvio dai 22 metri sarà accordato alla squadra in difesa.

22.4 ALTRI MODI PER SEGNARE UNA META

- (a) **Fare un tocco a terra sulla linea di meta.** La linea di meta fa parte dell'area di meta. Se un attaccante è il primo ad effettuare un tocco a terra sulla linea di meta avversaria, una meta è segnata.
- (b) **Fare un tocco a terra contro un palo della porta.** I pali della porta e le loro protezioni imbottite fanno parte della linea di meta, che fa parte dell'area di meta. Se un attaccante è il primo ad effettuare un tocco a terra contro un palo della porta o una sua protezione, una meta è segnata.

Regola 22 Area di Meta



Toccato a terra contro un palo della porta



(c) **Meta sulla spinta.**

Una mischia o un ruck non possono aver luogo nell'area di meta.

Se una mischia o un ruck sono spinti nell'area di meta, un attaccante può effettuare un tocco a terra non appena il pallone raggiunge o supera la linea di meta, una meta è segnata.

- (d) **Meta sullo slancio.** Se un attaccante con il pallone è placcato in prossimità della linea di meta avversaria, ma sullo slancio arriva in area di meta, con un movimento continuo lungo il campo, e qui fa per primo un toccato a terra, una meta è segnata.
- (e) **Placcato in prossimità della linea di meta.** Se un giocatore è placcato in prossimità della linea di meta avversaria in modo tale da poter immediatamente allungare le braccia ed effettuare un toccato a terra su od oltre la linea di meta, una meta è segnata.
- (f) In questa situazione, i difensori che sono sui loro piedi possono correttamente strappare il pallone dalle mani o dalle braccia del giocatore placcato, per impedirgli di segnare una meta, ma non devono calciare il pallone.
- (g) **Giocatore in touch o in touch di meta.** Se un attaccante è in touch o in touch di meta, può segnare una meta effettuando un toccato a terra nell'area di meta degli avversari a condizione che non sia il portatore del pallone.



Giocatore in touch di meta, non portatore del pallone, che fa un toccato a terra e segna una meta

(h) **Meta di punizione.**

Una meta di punizione è accordata se una meta sarebbe stata probabilmente segnata senza il fallo della squadra in difesa. Una meta di punizione è accordata se, senza il fallo della squadra in difesa, la meta sarebbe stata probabilmente segnata in una posizione più favorevole.

- (i) La meta di punizione è accordata tra i pali della porta. La squadra in difesa può caricare il calcio di trasformazione conseguente alla meta di punizione.



Regola 22 Area di Meta

22.5 TOCCATO A TERRA EFFETTUATO DA UN DIFENSORE

- (a) **Annullato.** Quando i giocatori in difesa sono i primi ad effettuare un toccato a terra con il pallone nella loro area di meta, fanno un annullato.
- (b) **Giocatore in touch o in touch di meta.** Se un giocatore in difesa è in touch o in touch di meta può fare un annullato, toccando il pallone a terra nella propria area di meta, a condizione che non sia il portatore del pallone.
- (c) **Toccato a terra contro un palo della porta.** I pali delle porte e le loro protezioni imbottite fanno parte della linea di meta. Se un difensore fa per primo un toccato a terra con il pallone contro un palo della porta o contro l'imbottitura, il risultato è un annullato.

22.6 MISCHIA, RUCK O MAUL SPINTI IN AREA DI META

Una mischia, un ruck o un maul possono svolgersi soltanto in campo di gioco. Non appena una mischia, un ruck o un maul vengono spinti oltre la linea di meta, un giocatore può legalmente effettuare un toccato a terra. Questo determina un annullato o una meta.

22.7 RIPARTENZA DEL GIOCO DOPO UN ANNULLATO

- (a) Quando un attaccante fa arrivare o porta il pallone nell'area di meta della squadra avversaria e qui esso diventa morto, sia perché un avversario fa un toccato a terra o perché il pallone va in touch di meta o su od oltre la linea di pallone morto, il gioco riprenderà con un calcio di rinvio.
- (b) Se un attaccante fa un in-avanti o un passaggio in-avanti in campo di gioco e il pallone finisce nell'area di meta della squadra avversaria e qui diventa morto, una mischia sarà assegnata dove è avvenuto l'in-avanti o il passaggio in-avanti.
- (c) Se, ad un calcio d'invio o di rinvio, il pallone è calciato nell'area di meta della squadra avversaria senza toccare o essere toccato da un giocatore e un difensore fa un toccato a terra o lo fa diventare morto senza ritardo, la squadra in difesa ha due possibili scelte:



- Giocare una mischia al centro della linea da dove il calcio è stato battuto, con diritto all'introduzione; o
 - Far ripetere il calcio d'invio o di rinvio.
- (d) Se un difensore fa arrivare o porta il pallone nell'area di meta, e un difensore fa un toccato a terra, senza che ci sia stato alcun fallo, il gioco riprenderà con una mischia ai 5 metri. La posizione della mischia è in linea con il punto dove è stato fatto l'annullato. La squadra in attacco introdurrà il pallone.
- (e) Se una squadra che difende ha portato il pallone nella propria area di meta ed un giocatore che difende calcia il pallone che viene contratto nell'area di meta e reso morto, alla squadra attaccante sarà concessa una mischia a 5 metri dalla linea di meta in linea con il punto dove il pallone è stato reso morto. La squadra attaccante introdurrà il pallone in mischia.

22.8 PALLONE CALCIATO IN TOUCH DI META OD OLTRE LA LINEA DI PALLONE MORTO

Se una squadra calcia il pallone nell'area di meta della squadra avversaria, su od oltre la linea di touch di meta, o su od oltre la linea di pallone morto, ad eccezione di un tentativo di porta, da calcio piazzato o drop, che non ha successo, la squadra in difesa ha due possibili scelte:

- Effettuare il calcio di rinvio, o
- Giocare una mischia sul punto da dove il pallone è stato calciato, con il diritto all'introduzione.

22.9 DIFENSORE IN AREA DI META

- (a) Il difensore che ha una parte di un piede nell'area di meta è considerato come se avesse entrambi i piedi nell'area di meta.
- (b) Se un giocatore con uno o entrambi i piedi su o dietro alla linea di meta, raccoglie il pallone che è fermo all'interno del campo di gioco, quel giocatore ha raccolto il pallone nel campo di gioco e con ciò quel giocatore ha portato il pallone in area di meta.



Regola 22 Area di Meta

- (c) Se un giocatore con uno o entrambi i piedi su o dietro alla linea di meta raccoglie il pallone che è in movimento all'interno del campo di gioco, quel giocatore ha raccolto il pallone all'interno dell'area di meta.
- (d) Se un giocatore con uno o entrambi i piedi su o dietro alla linea di pallone morto, raccoglie il pallone che è fermo all'interno dell'area di meta, tale giocatore ha raccolto il pallone in area di meta e con ciò quel giocatore ha fatto diventare il pallone morto.
- (e) Se un giocatore con uno o entrambi i piedi su o dietro alla linea di pallone morto raccoglie il pallone che è in movimento all'interno dell'area di meta, tale giocatore ha raccolto il pallone fuori dall'area di gioco.

22.10 PALLONE TENUTO SOLLEVATO IN AREA DI META

Quando un giocatore che porta il pallone è tenuto sollevato nell'area di meta in modo che non possa effettuare un toccato a terra, il pallone diventa morto. Sarà assegnata una mischia ai 5 metri. Questo si applica anche nel caso in cui un maul entri nell'area di meta. La squadra in attacco avrà il diritto all'introduzione.

22.11 PALLONE MORTO IN AREA DI META

- (a) Quando il pallone tocca la linea di touch di meta o la linea di pallone morto, oppure tocca qualcosa o qualcuno oltre queste linee, il pallone diventa morto. Se il pallone è mandato nell'area di meta dalla squadra in attacco, un calcio di rinvio sarà accordato alla squadra in difesa. Se il pallone è stato mandato in area di meta dalla squadra in difesa, sarà accordata una mischia a 5 metri e la squadra in attacco avrà il diritto all'introduzione.
- (b) Quando un giocatore portatore del pallone tocca la linea di touch di meta, la linea di pallone morto, oppure tocca il terreno oltre queste linee, il pallone diventa morto. Se il pallone è stato portato nell'area di meta dalla squadra in attacco, un calcio di rinvio sarà accordato alla squadra in difesa. Se il pallone è stato portato in area di meta dalla squadra in difesa, sarà accordata una mischia a 5 metri e la squadra in attacco avrà diritto all'introduzione.
- (c) Quando un giocatore segna una meta o fa un annullato, il pallone diventa morto.

22.12 CONTATTO DEL PALLONE O DI UN GIOCATORE CON UNA BANDIERINA O CON IL PALETTO DELLA BANDIERINA (D'ANGOLO)

Se il pallone o il giocatore in possesso del pallone tocca una bandierina o il paletto di una bandierina (d'angolo) in corrispondenza dell'intersezione tra la linea di touch di meta e quella di meta o dell'intersezione tra la linea di touch di meta e quella di pallone morto, senza essere in altro modo in touch o in touch di meta, il pallone resterà in gioco, a meno che non venga prima messo a terra contro un paletto di una bandierina.



Giocatore tocca il paletto d'angolo prima di fare un toccato a terra

22.13 INFRAZIONE DELLA SQUADRA IN ATTACCO SANZIONATA CON UNA MISCHIA

Se un attaccante commette un'infrazione nell'area di meta, per esempio un inavanti, per cui la conseguente sanzione è una mischia, il gioco riprenderà con una mischia ai 5 metri. La mischia sarà formata in linea con il punto dell'infrazione e la squadra in difesa avrà il diritto all'introduzione.



Regola 22 Area di Meta

22.14 INFRAZIONE DELLA SQUADRA IN DIFESA SANZIONATA CON UNA MISCHIA

Se un difensore commette un'infrazione nell'area di meta, per esempio un in-avanti, per cui la conseguente sanzione sarà una mischia, il gioco riprenderà con una mischia ai 5 metri. La mischia sarà formata in linea con il punto dell'infrazione e la squadra in attacco avrà il diritto all'introduzione.

22.15 DUBBIO SU CHI HA EFFETTUATO UN TOCCATO A TERRA

Se l'arbitro non è in grado di stabilire quale squadra ha effettuato per prima un toccato a terra nell'area di meta, il gioco riprenderà con una mischia ai 5 metri, in linea con il punto dove è stato effettuato il toccato a terra. La squadra in attacco avrà il diritto all'introduzione.

22.16 INFRAZIONI IN AREA DI META

Tutte le infrazioni in area di meta sono trattate come se fossero avvenute in campo di gioco. Un in-avanti o un passaggio in-avanti in area di meta sarà sanzionato con una mischia ai 5 metri, in linea con il punto dell'infrazione.

Sanzione: Per un'infrazione, il punto del calcio di punizione o del calcio libero non può essere in area di meta.

Quando, per un'infrazione in area di meta, è accordato un calcio di punizione o un calcio libero, il punto del calcio è portato in campo di gioco, a 5 metri dalla linea di meta, in linea con il punto dell'infrazione.

22.17 SCORRETTEZZE O GIOCO SLEALE IN AREA DI META

- (a) **Ostruzionismo da parte della squadra in attacco.** Quando un giocatore carica o volontariamente ostacola un avversario in area di meta che ha appena calciato il pallone, la squadra avversaria può scegliere se effettuare un calcio di punizione in campo di gioco, a 5 metri dalla linea di meta in linea con il punto dell'infrazione, o dove il pallone calciato ha toccato il terreno.



Se sceglie la seconda possibilità e il pallone tocca il terreno in touch o vicino alla linea di touch, il punto dove sarà effettuato il calcio di punizione è a 15 metri dalla linea di touch, di fronte al punto dove il pallone è andato in touch o ha toccato il terreno.

Una meta è annullata e un calcio di punizione è accordato se una meta non sarebbe stata probabilmente segnata senza il fallo della squadra in attacco.

- (b) **Falli di antigiooco da parte della squadra in difesa.** L'arbitro assegnerà una meta di punizione se una meta sarebbe stata probabilmente segnata senza l'antigioco della squadra in difesa.

L'arbitro assegnerà una meta di punizione se la meta sarebbe stata segnata in una posizione più favorevole senza l'antigioco della squadra in difesa.

La meta di punizione sarà assegnata in mezzo ai pali della porta. La squadra in difesa può caricare il calcio di trasformazione dopo la meta di punizione.

Un giocatore che, con un fallo d'antigioco, impedisce la segnatura di una meta deve essere ammonito ed espulso temporaneamente o espulso definitivamente.

- (c) **Qualunque altro tipo di antigiooco.** Quando un giocatore commette qualunque altro tipo di antigiooco nell'area di meta, mentre il gioco è fermo, un calcio di punizione sarà accordato sul punto in cui il gioco sarebbe ripreso.

Sanzione: Calcio di Punizione