



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 - Antigioco

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 - Antigioco o Regola 4.5(c).

Compagno di squadra - Un altro giocatore della stessa squadra.

Cuneo Volante - Regola 10 - Antigioco.

E

Espulso temporaneamente - Regola 10 - Antigioco.

F

Falli ripetuti - Regola 10 - Antigioco

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 pallone 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 - Antigioco.

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 lanciario.

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.