



Definizioni



A

Abbigliamento dei giocatori Qualsiasi articolo indossato dai giocatori che, per essere consentito, deve essere conforme alla Normativa 12 di World Rugby.

Abbigliamento intimo Un articolo di abbigliamento intimo che copre il corpo dall'altezza del bacino, che può estendersi, o meno, su parte delle gambe, che termina sopra le ginocchia e che viene indossato sulla pelle o sotto gli indumenti e non è attaccato alla maglia o ai pantaloncini.

Antigioco Qualsiasi azione commessa da un giocatore, all'interno del recinto di gioco, contraria alla Regola 9, che comprende ostruzione, gioco sleale, infrazioni ripetute, gioco pericoloso e scorrettezze.

Area di gioco Il campo di gioco, più le aree di meta. Le linee di touche, le linee di touche di meta e le linee di pallone morto non fanno parte dell'area di gioco.

Area di meta L'area compresa tra la linea di meta e la linea di pallone morto e tra le linee di touche di meta. Comprende la linea di meta ma non la linea di pallone morto, né le linee di touche di meta. I pali della porta e le imbottiture circostanti sono collocati in area di meta.

Avanti In direzione della linea di pallone morto della squadra avversaria.

Azione di rucking Utilizzare in modo lecito i piedi per cercare di vincere o mantenere il possesso del pallone in una ruck.

C

Calciato direttamente in touche Il pallone è calciato in touche senza prima cadere sul terreno nell'area di gioco o toccare un giocatore o l'arbitro.

Calcio Un'azione compiuta colpendo volontariamente il pallone con qualsiasi parte della gamba o del piede, tranne il tallone, dalla punta del piede al ginocchio, ma escluso quest'ultimo. Un calcio deve spostare il pallone di una distanza visibile, in modo che si stacchi dalla mano, o si muova lungo il terreno.

Calcio al volo Un giocatore fa cadere volontariamente il pallone e lo calcia prima che tocchi il terreno.

Calcio d'invio Il modo per iniziare ciascuno dei due tempi di un incontro e ciascun periodo dei tempi supplementari, con un calcio di rimbalzo.

Calcio di punizione Assegnato contro una squadra per un'infrazione grave.

Calcio di rimbalzo (drop) Dopo essere stato fatto cadere intenzionalmente sul terreno dalla mano o dalle mani del giocatore, il pallone è calciato mentre sale dal suo primo rimbalzo.

Calcio di ripresa del gioco Il modo di fare ripartire il gioco con un calcio di rimbalzo dopo una segnatura o un annullato.

Calcio libero Assegnato contro una squadra, per un'infrazione, o a favore di una squadra, per un mark.

Calcio piazzato Il pallone viene calciato dopo che è stato posizionato sul terreno (o su un supporto per i calci approvato) a quel fine.

Campo di gioco L'area delimitata dalle linee di meta e dalle linee di touche. Queste linee non fanno parte del campo di gioco.

Capitano Il giocatore nominato da una squadra per guidare la stessa, consultare l'arbitro e selezionare le opzioni in seguito alle decisioni dell'arbitro.

Carica di cavalleria Un tipo di attacco irregolare, che solitamente si verifica vicino alla linea di meta, quando alla squadra in attacco viene assegnato un calcio di punizione o un calcio libero. Ad un segnale del calciatore, una linea di attaccanti "carica" in avanti da una certa distanza. Quando si avvicinano, il calciatore dà un piccolo calcio al pallone e lo passa ad un giocatore.

Cartellino giallo Il cartellino mostrato dall'arbitro ad un giocatore per indicare che il giocatore è stato ammonito e sospeso temporaneamente.

Cartellino rosso Il cartellino mostrato dall'arbitro ad un giocatore per indicare che il giocatore è stato escluso definitivamente dalla gara.

Compagno di squadra Un altro giocatore della stessa squadra.

Cuneo volante Un tipo di attacco irregolare, che solitamente si verifica vicino alla linea di meta, quando la squadra in attacco guadagna un calcio di punizione o un calcio libero. Il calciatore dà un piccolo calcio al pallone e fa partire l'attacco, dirigendosi verso la linea di meta o passando il pallone ad un compagno di squadra che corre in avanti. Immediatamente, i compagni si legano ai lati del portatore di pallone in una formazione a un cuneo prima di entrare a contatto con l'avversario. Spesso uno o più di questi compagni di squadra si trovano davanti al portatore di pallone.

E

Espulso Un giocatore riceve un cartellino rosso ed è escluso permanentemente dalla gara.

F

Fase di gioco Mischia, rimessa laterale, ruck o maul

Federazione Un ente, approvato da World Rugby, responsabile dell'organizzazione e dello svolgimento delle partite all'interno di un'area geografica specifica.

Ferita sanguinante Emorragia attiva incontrollata.

Frontino Un'azione consentita, compiuta da un portatore di pallone per allontanare un avversario, spingendolo via con il palmo della mano.

Fuorigioco Un fallo di posizione che significa che un giocatore non può partecipare al gioco senza essere passibile di sanzione.

G

Giocato Il pallone è giocato quando è toccato volontariamente da un giocatore.

Giocatore a terra Si veda “non sui propri piedi”.

Giocatore placcato Un portatore di pallone che viene trattenuto e portato a terra da uno o più placcatori.

Giocatori nell’allineamento I giocatori presenti in ciascuna linea di una rimessa laterale.

Giocatori partecipanti ad una rimessa laterale Questi comprendono i giocatori nell’allineamento, un ricevitore per ciascuna squadra (se presente), il giocatore che esegue il lancio e un avversario immediato.

Gioco aperto Il periodo dopo un calcio d’invio, calcio di ripresa del gioco, calcio libero, calcio di punizione o fase statica e prima della fase successiva, o il periodo tra una fase di gioco e l’altra, tranne quando il pallone è pallone morto.

I

I 22 L’area compresa tra la linea di meta e la linea dei 22 metri, e tra le linee di touche. Comprende la linea dei 22 metri, ma non la linea di meta o le linee di touche.

Il terreno L’area totale mostrata nell’illustrazione del terreno nella Regola 1.

In-avanti Quando un giocatore perde il possesso del pallone, che va in avanti, oppure quando un giocatore colpisce il pallone con la mano o il braccio mandandolo in avanti, o quando il pallone colpisce la mano o il braccio di un giocatore e va in avanti e tocca il terreno o un altro giocatore prima che il giocatore iniziale possa riprenderlo al volo.

Intervallo L’intervallo tra i due tempi di gioco.

L

Legarsi Afferrare saldamente il corpo di un altro giocatore tra le spalle e il bacino, con l’intero braccio a contatto, dalla mano alla spalla.

Linea di meta La linea alle due estremità (e non facente parte) del campo di gioco.

Linea di pallone morto La linea alle due estremità (e non facente parte) dell’area di gioco.

Linea di rimessa in gioco Una linea immaginaria nel campo di gioco, perpendicolare alla linea di touche, che passa attraverso il punto in cui viene lanciato il pallone. La linea di rimessa in gioco non può essere ad una distanza inferiore a cinque metri da una linea di meta.

Linea passante per il punto o luogo Salvo diverse precisazioni, una linea parallela alla linea di touche.

M

Maglia Una maglia indossata sulla metà superiore del corpo e che non è attaccata ai pantaloncini o all'abbigliamento intimo.

Mark Un metodo di sospendere il gioco e vincere un calcio libero afferrando direttamente il calcio di un avversario, nei 22 del ricevitore o in area di meta, gridando "mark".

Maul Una fase di gioco che vede coinvolti un portatore di pallone e almeno un giocatore per ciascuna squadra, legati tra di loro e sui propri piedi.

Meta di punizione Assegnata quando, secondo il parere dell'arbitro, probabilmente sarebbe stata segnata (o segnata in una posizione più vantaggiosa) una meta, se non fosse stato per un'azione di antigiooco commessa da un avversario.

Mischia Una fase statica, che normalmente è composta da otto giocatori per ciascuna squadra legati l'uno all'altro nella formazione della mischia.

Mischia senza contesa Una mischia in cui la squadra che introduce il pallone guadagna il possesso senza che ci sia una contesa del pallone e nessuna squadra può spingere dal punto segnato.

N

Non sui propri piedi Un giocatore non è sui propri piedi quando qualsiasi altra parte del corpo del giocatore è sostenuta dal terreno o da giocatori sul terreno.

O

Oltre o dietro o davanti a una posizione Significa con entrambi i piedi, salvo i casi in cui il contesto richieda altrimenti.

Organizzatore della gara L'ente amministrativo responsabile della gara, che può essere World Rugby, una federazione, un gruppo di federazioni o qualsiasi organizzazione approvata da una federazione o da World Rugby.

Ostruzione Quando un giocatore che cerca di giocare viene ostacolato in modo irregolare, in modo da impedirgli di giocare.

P

Pallone morto Il pallone è "morto" quando l'arbitro fischia per interrompere il gioco o dopo una trasformazione non andata a buon fine.

Pantaloncini Pantaloni che partono all'altezza del bacino e terminano sopra le ginocchia, hanno una fascia elastica e/o un laccetto in vita e non sono attaccati alla maglia o all'abbigliamento intimo.

Passaggio Un giocatore lancia o consegna il pallone ad un altro giocatore.

Passaggio in avanti Quando un giocatore lancia o passa il pallone in avanti, ovvero se le braccia del giocatore che passa il pallone si muovono in avanti.

Piano della touche Lo spazio verticale che si sviluppa immediatamente sopra la linea di touche o di touche di meta.

Piazzatore Un giocatore che tiene il pallone affinché un compagno di squadra possa battere un calcio piazzato.

Placcaggio Il modo di trattenere un portatore di pallone e portarlo a terra.

Placcaggio a braccio rigido Un placcaggio irregolare nel quale un giocatore colpisce il portatore di pallone con un braccio rigido.

Placcatore Un giocatore della squadra avversaria che trattiene il giocatore placcato e va a terra.

Portatore di pallone Un giocatore che ha il possesso del pallone.

Possesso Un individuo o squadra che ha il controllo del pallone o che sta tentando di portarlo sotto il proprio controllo.

Preso direttamente Un pallone preso senza prima aver toccato nessun altro o il terreno.

Punto della rimessa in gioco Si veda “linea di rimessa in gioco”.

R

Recinto di gioco L’area di gioco più uno spazio attorno ad essa, noto come area perimetrale.

Ricevitore Il giocatore in una posizione tale da poter ricevere il pallone se il pallone è colpito o passato all’indietro da un allineamento.

Rimessa in gioco rapida Un lancio dalla linea di touche eseguito prima che si formi l’allineamento. Il pallone è lanciato dalla squadra che avrebbe effettuato il lancio nella rimessa laterale.

Rimessa laterale Una rimessa laterale è una fase statica che consiste in un allineamento di almeno due giocatori per ciascuna squadra che aspettano di ricevere un lancio dalla linea di touche.

Ruck Una fase del gioco in cui uno o più giocatori per ciascuna squadra, che sono sui propri piedi e a contatto fisico tra loro, si chiudono attorno al pallone, che è a terra.

S

Sanzione Il modo con il quale viene fatto ripartire il gioco dopo un’infrazione o un’interruzione.

Segnatura di una porta Il pallone è calciato, con calcio piazzato o di drop, al di sopra della barra trasversale avversaria, dal campo di gioco.

Sin-bin La zona designata al di fuori dell’area di gioco entro la quale deve rimanere un giocatore sospeso temporaneamente.

Sospeso temporaneamente Escluso dalla partita per un periodo specifico di tempo di gioco, solitamente 10 minuti.

Sostituzione Un giocatore che sostituisce un compagno di squadra a causa di un infortunio o per ragioni tattiche.

Squadra Un gruppo di giocatori, solitamente 15, che iniziano la gara, più eventuali sostituzioni autorizzate.

Squadra in attacco La squadra avversaria della squadra nella cui metà campo si sta giocando.

Squadra in difesa La squadra nella cui metà campo si sta giocando.

Sui propri piedi Un giocatore è sui propri piedi se nessun'altra parte del corpo del giocatore è sostenuta dal terreno o da giocatori sul terreno.

Supporto per i calci Qualsiasi supporto approvato dall'organizzatore della gara per posizionare il pallone quando si batte un calcio piazzato.

T

Tempo di gioco Il tempo effettivo, escluso il tempo perso per le interruzioni (cfr. tempo effettivo).

Tempo effettivo Tempo continuo trascorso effettivamente (cfr. tempo di gioco)

Tenere il pallone Essere in possesso del pallone, tenendolo nella mano o nelle mani, o nel braccio o nelle braccia.

Touche L'area lungo il campo di gioco che comprende le linee di touche e lo spazio oltre tali linee.

Touche di meta L'area lungo l'area di meta che comprende le linee di touche di meta e lo spazio oltre tali linee.

U

Ufficiali di gara Chi ha il controllo del gioco: solitamente sono composti da un arbitro e due assistenti dell'arbitro o giudici di linea, ma possono anche comprendere un arbitro video e, nel rugby a sette, due giudici dell'area di meta.

Ultimo Più vicino alla linea di meta di una squadra.

V

Vantaggio Un chiaro e reale beneficio, tattico o territoriale, che si verifica dopo un'infrazione commessa dall'avversario.

Verso l'interno del campo Dentro l'area di gioco, in allontanamento dalle linee di touche

Vicino Entro un metro.

Z

Zona della mischia L'area del campo di gioco in cui può avere luogo una mischia.