



Regola 20 - MISCHIA

DEFINIZIONE

Lo scopo della mischia è di far riprendere il gioco rapidamente, in modo sicuro e leale, dopo un'infrazione minore o un'interruzione.

Una mischia è formata nel campo di gioco quando otto giocatori di ciascuna squadra, si legano insieme in tre file per ogni squadra, a contatto con gli avversari in modo che le teste delle prime linee siano incastrate tra loro. Questa formazione, crea un tunnel in cui un mediano di mischia introdurrà il pallone, in modo che i giocatori di prima linea possano contendersene il possesso tallonandolo con uno dei loro piedi.

La linea mediana di una mischia non deve trovarsi entro i 5 metri dalla linea di meta. Una mischia non può trovarsi entro i 5 metri da una linea di touch.

Il tunnel è lo spazio fra le due prime linee.

Il giocatore di ciascuna squadra che introduce il pallone nella mischia è il mediano di mischia.

La linea mediana è una linea immaginaria, posta sul terreno nel tunnel, che corrisponde alla linea dove le spalle delle due prime linee vengono a contatto.

Il giocatore posto in mezzo a ciascuna prima linea è il tallonatore.

I giocatori ai lati del tallonatore sono i piloni. Il pilone sinistro è il pilone con la testa esterna. Il pilone destro è il pilone con la testa interna.

I due giocatori che spingono sui piloni e sul tallonatore sono le seconde linee.

I giocatori esterni che si legano alla seconda o alla terza linea sono i flanker.

Il giocatore in terza linea che solitamente spinge su entrambe le seconde linee è il n. 8. In alternativa, il n. 8 può spingere su una seconda linea e su un flanker.

20.1 FORMAZIONE DI UNA MISCHIA

- (a) **Dove si svolge una mischia.** La mischia si effettua sul punto dove è avvenuta l'infrazione o l'interruzione, oppure il più vicino possibile a questo punto in campo di gioco, salvo che non sia diversamente indicato dalla Regola.
- (b) Se il punto è a meno di 5 metri da una linea di touch, la mischia sarà effettuata a 5 metri dalla linea di touch. Una mischia può avere luogo solo in campo di gioco. La linea mediana di una mischia, quando questa si forma, non deve essere a meno di 5 metri dalla linea di meta.
- (c) Se un'infrazione o un'interruzione del gioco avviene in area di meta, il punto per la mischia sarà a 5 metri dalla linea di meta. La mischia sarà formata in linea con il punto dell'infrazione o dell'interruzione del gioco.
- (d) **Nessun ritardo.** Una squadra non deve ritardare volontariamente la formazione di una mischia.

Sanzione: Calcio Libero



- (e) **Numero di giocatori: otto.** Una mischia deve essere formata da otto giocatori di ciascuna squadra. Tutti gli otto giocatori devono rimanere legati alla mischia fino a che questa non si è conclusa. Ogni prima linea deve essere formata da tre giocatori, né di più né di meno. Due giocatori formano la coppia di seconda linea.

Sanzione: Calcio di Punizione

Eccezione: Quando una squadra, per qualsiasi motivo, si trova con meno di quindici giocatori, il numero dei giocatori di ciascuna squadra nella mischia può essere parimenti ridotto. Quando ad una squadra è concessa una riduzione di giocatori, non è richiesto all'altra squadra di adeguarsi. Comunque, una squadra non deve avere mai meno di cinque giocatori nella mischia.

Sanzione: Calcio di Punizione

- (f) **Prime linee che vanno a contatto.** In primo luogo, l'arbitro segna con un piede il punto in cui la mischia deve essere formata. Prima di venire a contatto, le due prime linee devono mettersi, stando in piedi, ad una distanza tra loro non superiore ad un braccio. Il pallone deve essere nelle mani del mediano di mischia, pronto ad introdurlo. Le prime linee devono flettersi in posizione raccolta in modo che, al momento del contatto, la testa e le spalle dei giocatori non siano più basse del bacino. Le prime linee devono incastrarsi tra loro in modo che nessuna testa di un giocatore sia vicino alla testa di un proprio compagno di squadra.

Sanzione: Calcio Libero

- (g) L'arbitro darà le seguenti istruzioni: "bassi" quindi "tocco". Entrambe le prime linee saranno flesse e ciascun pilone toccherà, usando il braccio esterno, la punta della spalla del pilone avversario. I piloni ritirano quindi le loro braccia. L'arbitro chiamerà quindi "pausa". Dopo una pausa, l'arbitro dirà "ingaggio". Le due prime linee potranno allora entrare in contatto. La chiamata "ingaggio" non è un comando ma un'indicazione che le prime linee possono venire a contatto quando sono pronte.

Sanzione: Calcio Libero

- (h) La posizione raccolta è lo sviluppo della posizione normale che si ottiene piegando le ginocchia sufficientemente per venire a contatto senza caricare.

- (i) **Caricare.** Una prima linea non deve legarsi ad una certa distanza e poi scagliarsi contro gli avversari. Questa azione è considerata gioco pericoloso.

Sanzione: Calcio di Punizione

- (j) **Ferma e parallela.** Fino a che il pallone non lascia le mani del mediano di mischia, la mischia deve essere ferma e la linea mediana deve essere parallela alle linee di meta. Una squadra non deve spingere la mischia oltre il punto dell'ingaggio prima che il pallone sia introdotto.

Sanzione: Calcio Libero

20.2 POSIZIONE DEI GIOCATORI DI PRIMA LINEA

- (a) **Tutti i giocatori in posizione di spinta.** Quando una mischia è formata, il corpo ed i piedi di ciascun giocatore di prima linea devono essere in una posizione atta ad effettuare una corretta spinta in avanti.

Sanzione: Calcio Libero



- (b) Questo significa che i giocatori di prima linea devono avere entrambi i piedi a terra, con il loro peso ben scaricato su almeno un piede. I giocatori non devono incrociare i loro piedi, anche se il piede di un giocatore può incrociare un piede di un compagno di squadra. Le spalle di ogni giocatore non devono essere più basse dei fianchi.

Sanzione: Calcio Libero

- (c) **Tallonatore in posizione di tallonaggio.** Fino all'introduzione del pallone, il tallonatore deve stare in posizione di tallonaggio. I tallonatori devono avere entrambi i piedi a terra, con il loro peso ben scaricato su almeno un piede. Il piede più avanzato del tallonatore non deve essere davanti al piede più avanzato dei piloni della sua squadra.

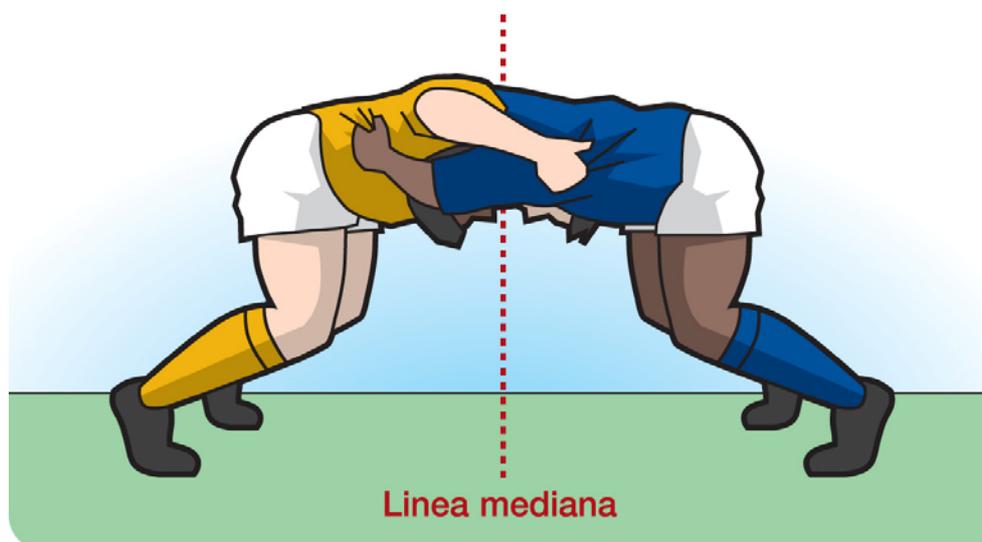
Sanzione: Calcio Libero

20.3 MODO DI LEGARSI NELLA MISCHIA

DEFINIZIONE

Quando un giocatore si lega ad un compagno di squadra deve utilizzare l'intero braccio dalla mano alla spalla per afferrare il corpo del compagno di squadra a o sotto il livello dell'ascella. Appoggiare una mano su un giocatore non è sufficiente per essere considerato legato.

- (a) **Modo di legarsi dei giocatori di prima linea.** Tutti i giocatori di prima linea devono legarsi saldamente ed in modo continuato dall'inizio alla fine della mischia.
- Sanzione:** Calcio di Punizione
- (b) **Modo di legarsi del tallonatore.** Il tallonatore può legarsi sia sopra sia sotto le braccia dei piloni. I piloni non devono sostenere il tallonatore in modo che il suo peso non gravi sui suoi piedi.
- Sanzione:** Calcio di Punizione
- (c) **Modo di legarsi del pilone sinistro.** Il pilone sinistro deve legarsi al pilone destro avversario mettendo il braccio sinistro all'interno del braccio destro dell'avversario afferrandone la maglia sulla schiena o sul fianco. Il pilone sinistro non deve legarsi al torace, al braccio, alla manica o al colletto della maglia dell'avversario. Il pilone sinistro non deve esercitare alcuna pressione verso il basso.
- Sanzione:** Calcio di Punizione
- (d) **Modo di legarsi del pilone destro.** Il pilone destro deve legarsi al pilone sinistro avversario mettendo il braccio destro all'esterno e sopra il braccio sinistro dell'avversario. Il pilone destro deve afferrare, con la sua mano destra, la maglia dell'avversario solo sulla schiena o sul fianco. Il pilone destro non deve legarsi al torace, al braccio, alla manica o al colletto della maglia dell'avversario. Il pilone destro non deve esercitare alcuna pressione verso il basso.
- Sanzione:** Calcio di Punizione
- (e) Sia il pilone sinistro sia il pilone destro possono modificare il loro modo di legarsi purché lo facciano nel rispetto di questa Regola.



Modo di legarsi dei piloni

- (f) **Modo di legarsi degli altri giocatori.** Tutti i giocatori in una mischia, tranne i giocatori di prima linea, devono legarsi, con almeno un braccio, prima dell'ingaggio della mischia, al corpo dei giocatori della seconda linea. Le seconde linee devono legarsi con i piloni davanti a loro. Nessun giocatore tranne il pilone può tenere un avversario.
Sanzione: Calcio di Punizione
- (g) **Flanker che ostacola il mediano di mischia avversario.** Un flanker può legarsi alla mischia con qualsiasi angolazione, a patto che sia legato correttamente. Il flanker non deve modificare questa angolazione durante la mischia in modo da ostacolare il mediano di mischia avversario nella sua progressione.
Sanzione: Calcio di Punizione
- (h) **Crollo di una mischia.** Se una mischia crolla, l'arbitro deve fischiare immediatamente in modo che i giocatori smettano di spingere.
- (i) **Il giocatore spinto verso l'alto.** Se un giocatore in una mischia è sollevato, oppure è "stappato", l'arbitro deve fischiare immediatamente in modo che i giocatori smettano di spingere.

20.4 SQUADRA CHE INTRODUCE IL PALLONE NELLA MISCHIA

- (a) Dopo un'infrazione, la squadra che non ha commesso l'infrazione introdurrà il pallone.
- (b) **Mischia dopo un ruck.** Fare riferimento alla Regola 16.7.
- (c) **Mischia dopo un maul.** Fare riferimento alla Regola 17.6.
- (d) **Mischia dopo qualunque altra interruzione.** Dopo qualunque interruzione o irregolarità non prevista dal Regolamento, la squadra che stava avanzando prima dell'interruzione ha il diritto di introdurre il pallone. Se nessuna squadra era in avanzamento, la squadra in attacco avrà il diritto di introdurre il pallone.
- (e) Quando una mischia rimane ferma e il pallone non esce immediatamente, un'altra mischia sarà assegnata sul punto dell'arresto del gioco. Il pallone sarà introdotto dalla squadra che non ne aveva il possesso al momento dell'arresto del gioco.

- (f) Quando una mischia si ferma, e non riprende subito a muoversi, il pallone deve uscire immediatamente. Se ciò non avviene, sarà assegnata un'altra mischia. Il pallone sarà introdotto dalla squadra che non ne aveva il possesso al momento dell'arresto del gioco.
- (g) Se una mischia crolla o si solleva in aria senza che vi sia un'infrazione, un'altra mischia sarà ordinata e la squadra che originariamente aveva introdotto pallone lo introdurrà nuovamente.
Se una mischia deve essere riformata per qualsiasi altra ragione non contemplata in questa Regola, la squadra che originariamente aveva introdotto il pallone lo introdurrà di nuovo.

20.5 INTRODUZIONE DEL PALLONE NELLA MISCHIA

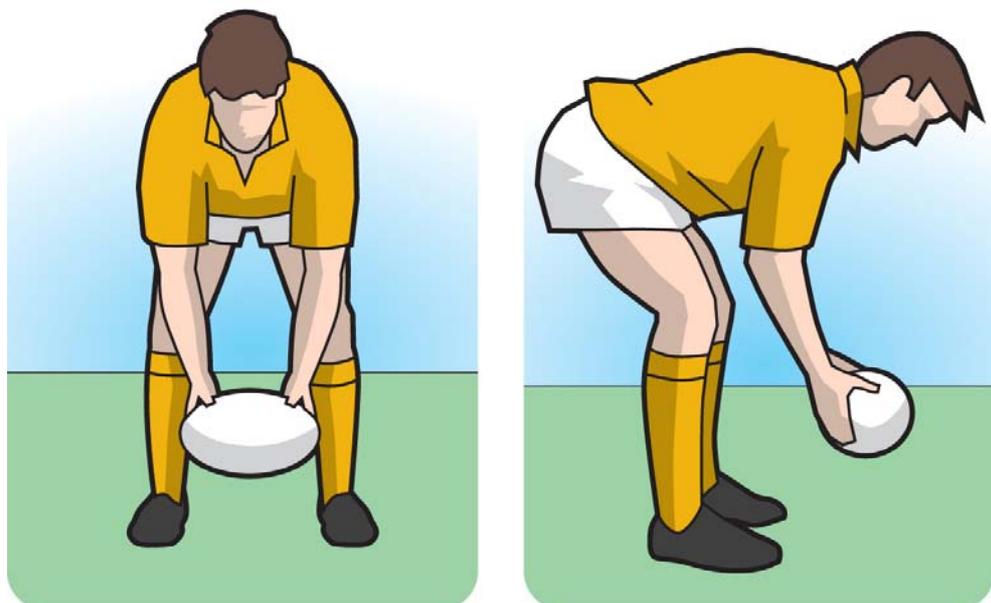
Nessun ritardo. Non appena le prime linee vengono a contatto, il mediano di mischia deve introdurre il pallone senza ritardo. Il mediano di mischia deve introdurre il pallone secondo le disposizioni impartite dall'arbitro. Il mediano di mischia deve introdurre il pallone dal lato della mischia precedentemente scelto.

Sanzione: Calcio Libero

20.6 COME IL MEDIANO DI MISCHIA INTRODUCE IL PALLONE

- (a) Il mediano di mischia deve stare ad un metro dal segno, sulla linea mediana, in modo che la sua testa non tocchi la mischia o vada oltre il giocatore di prima linea più vicino.
- Sanzione:** Calcio Libero
- (b) Il mediano di mischia deve tenere il pallone, con entrambe le mani, con l'asse maggiore parallelo al terreno ed alla linea di touch, sopra la linea mediana tra le prime linee ed a mezza altezza tra le sue ginocchia e le caviglie.

Sanzione: Calcio Libero



Introduzione in mischia



- (c) Il mediano di mischia deve introdurre il pallone rapidamente. Il pallone deve lasciare le mani del mediano di mischia all'esterno del tunnel.
Sanzione: Calcio Libero
- (d) Il mediano di mischia deve introdurre il pallone diritto lungo la linea mediana, in modo che esso tocchi il terreno immediatamente oltre la proiezione delle spalle del pilone più vicino.
Sanzione: Calcio Libero
- (e) Il mediano di mischia deve introdurre il pallone con un solo movimento in avanti. Ciò significa che non ci deve essere alcun movimento all'indietro del pallone. Il mediano di mischia non deve far finta di introdurre il pallone.
Sanzione: Calcio Libero

20.7 QUANDO INIZIA LA MISCHIA

- (a) Il gioco nella mischia comincia quando il pallone lascia le mani del mediano di mischia.
- (b) Se il mediano di mischia introduce il pallone e questo esce da una o dall'altra parte del tunnel, il pallone deve essere nuovamente introdotto a meno che un calcio di punizione o un calcio libero non sia stato accordato.
- (c) Se il pallone non è stato giocato da un giocatore di prima linea e attraversa il tunnel uscendone oltre i piedi del pilone più esterno senza essere stato toccato, il mediano di mischia deve nuovamente introdurre il pallone.

20.8 GIOCATORI DI PRIMA LINEA

- (a) **Colpire il pallone prima dell'introduzione (alzare i piedi).** Tutti i giocatori di prima linea devono posizionare i loro piedi in modo da lasciare libero il tunnel. Fino a che il pallone non lascia le mani del mediano di mischia, non devono sollevare o avanzare un piede. Essi non devono fare niente per impedire che il pallone sia introdotto correttamente nella mischia o impedirgli di toccare il terreno sul punto corretto.
Sanzione: Calcio Libero
- (b) **Colpire il pallone dopo l'introduzione.** Una volta che il pallone tocca il terreno nel tunnel, qualsiasi giocatore di prima linea può usare i suoi piedi per tentare di conquistare il possesso del pallone.
- (c) **Calcicare il pallone fuori del tunnel.** Un giocatore di prima linea non deve calciare volontariamente il pallone fuori del tunnel nella direzione da cui è stato introdotto.
Sanzione: Calcio Libero
- (d) Se il pallone è calciato involontariamente fuori del tunnel, la stessa squadra deve reintrodurre il pallone.
- (e) Se il pallone è ripetutamente calciato fuori del tunnel, l'arbitro deve ritenere questo un atto volontario e penalizzare il colpevole.
Sanzione: Calcio di Punizione



- (f) **Azione del pendolo.** Un giocatore di prima linea non deve colpire il pallone con entrambi i piedi. Nessun giocatore deve sollevare volontariamente entrambi i piedi da terra sia al momento dell'introduzione sia in seguito.
Sanzione: Calcio di Punizione
- (g) **Fare torsioni, abbassare o crollare.** I giocatori di prima linea non devono fare torsioni, abbassarsi, o tirare gli avversari, o fare qualcosa per far crollare la mischia sia al momento dell'introduzione sia in seguito.
Sanzione: Calcio di Punizione
- (h) L'arbitro deve essere rigoroso nel punire chi fa crollare volontariamente la mischia. Questa azione è considerata gioco pericoloso.
Sanzione: Calcio di Punizione
- (i) **Sollevare o "stappare" un avversario.** Un giocatore di prima linea non deve sollevare o "stappare" un avversario fuori della mischia, sia al momento dell'introduzione sia in seguito. Questa azione è considerata gioco pericoloso.
Sanzione: Calcio di Punizione

20.9 MISCHIA - PRESCRIZIONI GENERALI

- (a) **Tutti i giocatori: Far crollare.** Un giocatore non deve volontariamente far crollare una mischia. Un giocatore non deve volontariamente cadere o inginocchiarsi in una mischia. Questa azione è considerata gioco pericoloso.
Sanzione: Calcio di Punizione
- (b) **Tutti i giocatori: Uso delle mani in mischia.** I giocatori non devono giocare con le mani il pallone nella mischia o prenderlo con le gambe.
Sanzione: Calcio di Punizione
- (c) **Tutti i giocatori: Altre limitazioni per la conquista del pallone.** Nella mischia i giocatori non devono cercare di conquistare il pallone con altre parti del corpo che non siano i piedi o la parte delle gambe sotto il ginocchio.
Sanzione: Calcio Libero
- (d) **Tutti i giocatori: Quando il pallone è uscito non deve essere fatto rientrare in mischia.** Quando il pallone è uscito da una mischia, un giocatore non deve farlo rientrare.
Sanzione: Calcio Libero
- (e) **Tutti i giocatori: Non cadere sul pallone.** Un giocatore non deve cadere su od oltre il pallone quando questo è appena uscito dalla mischia.
Sanzione: Calcio di Punizione
- (f) **Seconde linee e flanker: Non intervenire nel tunnel.** Un giocatore che non è di prima linea non deve giocare il pallone nel tunnel.
Sanzione: Calcio Libero
- (g) **Mediano di mischia: Calciare il pallone nella mischia.** Un mediano di mischia non deve calciare il pallone mentre è ancora nella mischia.
Sanzione: Calcio di Punizione



- (h) **Mediano di mischia: Finte.** Un mediano di mischia non deve fare alcuna azione tendente a far credere agli avversari che il pallone sia uscito mentre è ancora nella mischia.

Sanzione: Calcio Libero

- (i) **Mediano di mischia: Appoggiarsi al flanker avversario.** Un mediano di mischia non deve appoggiarsi ad un flanker avversario.

Sanzione: Calcio di Punizione

20.10 FINE DELLA MISCHIA

- (a) **Il pallone esce.** Quando il pallone esce dalla mischia in qualsiasi direzione tranne che dal tunnel, la mischia finisce.
- (b) **Mischia in area di meta.** Una mischia non può aver luogo in area di meta. Quando il pallone in una mischia è su o oltre la linea di meta, la mischia finisce e un attaccante o un difensore possono correttamente fare un toccato a terra per segnare una meta o fare un annullato.
- (c) **Ultimo giocatore partecipante alla mischia che si slega.** L'ultimo giocatore in una mischia è il giocatore i cui piedi sono più vicini alla linea di meta della propria squadra. Se l'ultimo giocatore della mischia ha il pallone tra i suoi piedi, si slega e lo raccoglie, pone termine alla mischia.

20.11 MISCHIA RUOTATA

- (a) Se una mischia è ruotata più di 90 gradi, in modo che la linea mediana vada oltre una posizione parallela alla linea di touch, l'arbitro deve arrestare il gioco ed ordinare un'altra mischia.
- (b) Questa nuova mischia sarà formata sul punto in cui la mischia precedente si è conclusa. Il pallone sarà introdotto dalla squadra che non ne aveva il possesso al momento dell'arresto del gioco. Se nessuna squadra guadagna il possesso del pallone, esso sarà introdotto dalla squadra che lo aveva introdotto in precedenza.

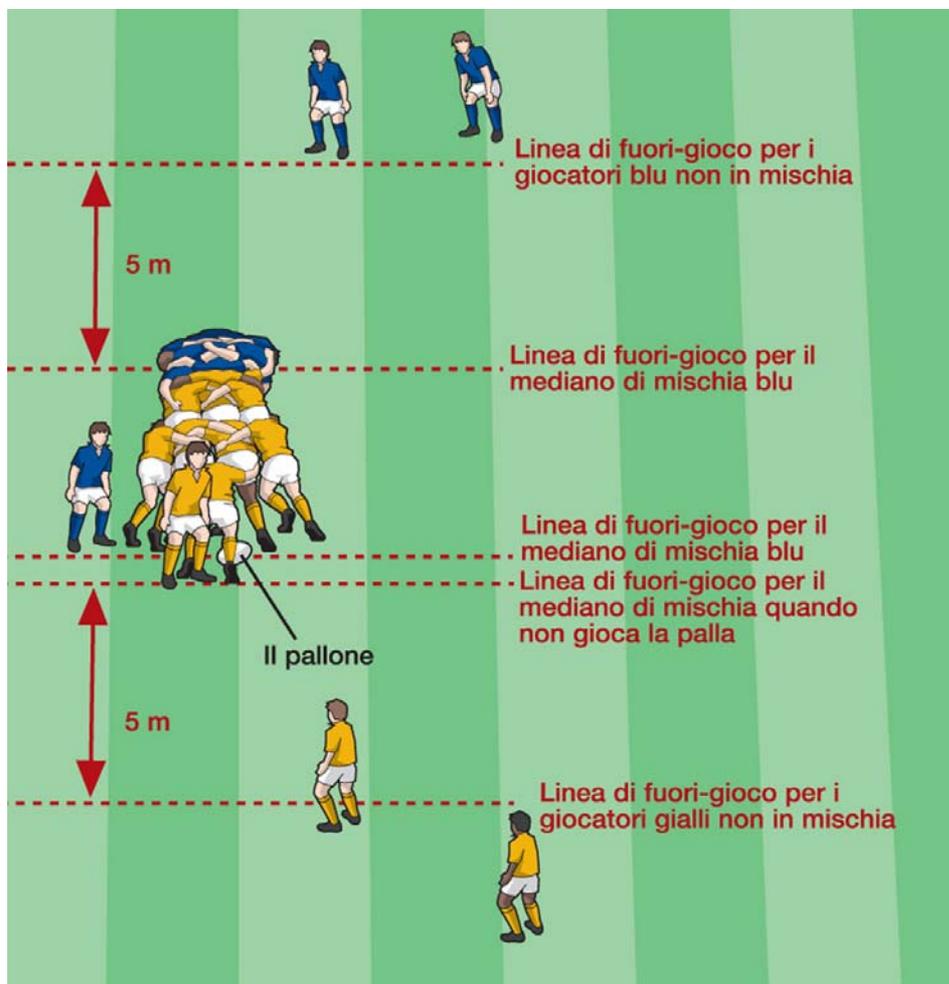
20.12 FUORI-GIOCO NELLA MISCHIA

- (a) Quando la mischia è pronta, il mediano di mischia che non deve introdurre il pallone, deve prendere posizione sullo stesso lato della mischia del mediano di mischia che introduce il pallone, oppure dietro la linea di fuori-gioco definita per gli altri giocatori.
- (b) **Fuori-gioco per i mediani di mischia.** Quando una squadra ha vinto il pallone in una mischia, il mediano di mischia di quella squadra è fuori-gioco se entrambi i suoi piedi sono davanti al pallone ancora nella mischia. Se il mediano di mischia ha soltanto un piede davanti al pallone, non è in fuori-gioco.

Sanzione: Calcio di Punizione

- (c) Quando una squadra ha vinto il pallone in una mischia, il mediano di mischia della squadra avversaria è in fuori-gioco se supera il pallone con un piede mentre il pallone è ancora nella mischia.

Sanzione: Calcio di Punizione



Fuori-gioco in mischia

- (d) Il mediano di mischia della squadra che non ha vinto il possesso del pallone non deve spostarsi verso il lato opposto della mischia e superare la linea di fuori-gioco. Per tale mediano di mischia, questa linea passa attraverso il piede più arretrato dell'ultimo giocatore in mischia della sua squadra.

Sanzione: Calcio di Punizione

- (e) Il mediano di mischia della squadra che non ha vinto il possesso del pallone non deve allontanarsi dalla mischia e rimanere davanti alla linea di fuori-gioco. Per tale mediano di mischia, questa linea passa attraverso il piede più arretrato dell'ultimo giocatore in mischia della sua squadra.

Sanzione: Calcio di Punizione

- (f) Qualsiasi giocatore può essere il mediano di mischia, ma una squadra può averne soltanto uno in ciascuna mischia.

Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea del fuori-gioco.



- (g) **Fuori-gioco per i giocatori non partecipanti alla mischia.** I giocatori che non partecipano alla mischia e che non sono il mediano di mischia, sono in fuori-gioco se rimangono davanti o se superano la loro linea di fuori-gioco, ovvero una linea parallela alle linee di meta e 5 metri dietro il giocatore più arretrato di ciascuna squadra in una mischia.
Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco.
- (h) Se l'ultimo piede di una squadra è su o dietro la linea di meta di tale squadra, la linea di fuori-gioco per i mediani di mischia ed i non partecipanti è la linea di meta.
- (i) **Temporeggiare.** Quando si sta formando una mischia, i giocatori che non vi partecipano devono ritirarsi, senza ritardo, oltre la loro linea di fuori-gioco. Se non lo fanno, stanno temporeggiando. L'atto di temporeggiare deve essere punito.
Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea di fuori-gioco.

20.13 VARIAZIONI PER L'UNDER 19 NELLE GARE PER ADULTI

Una Federazione può implementare le Variazioni alle Regole della Mischia per l'Under 19 a livelli definiti del Gioco all'interno della propria giurisdizione.