



**ASSOCIACIÓ CATALANA
RUGBY LLIGA**

**REGLAMENT
DEL
RUGBY A XIII**

EDICIÓ 2009

SUMARI

		Pàgina
INTRODUCCIÓ		3
CAPÍTOL 1	XUT DE SERVEI I XUT DE REPRESA	4
CAPÍTOL 2	EL PLACATGE	6
CAPÍTOL 3	EL RETINGUT	8
CAPÍTOL 4	L'AVANT I LA PASSA ENDAVANT	10
CAPÍTOL 5	LA MELÉ	11
CAPÍTOL 6	LA PENALITAT	13
CAPÍTOL 7	LA MARCA	16
CAPÍTOL 8	EL FORA DE JOC	18
CAPÍTOL 9	EL TOC O EL TOC DE ZONA D'ASSAIG	19
CAPÍTOL 10	L'OBSTRUCCIÓ	20
CAPÍTOL 11	ELS ACTITUDS REPENSIBLES DELS JUGADORS	20
<hr/>		
ANNEX A	EL CAMP DE JOC	21
ANNEX B	LA PILOTA	22
ANNEX C	ELS JUGADORS I LA VESTIMENTA	23
ANNEX D	ELS DEURES DE L'ÀRBITRE I DELS JUTGES DE TOC	25
ANNEX E	ELS GESTOS DE L'ÀRBITRE	26
ANNEX F	EL TEMPS DE JOC	30
ANNEX G	LÈXIC	31
<hr/>		
ESCOLES DE RUGBY A XIII		
- Principiants		34
- Alevins		35
- Benjamins		36
EL RUGBY a IX		37
EL RUGBY a VII		38
EL RUGBY a XIII FEMENÍ		38

INTRODUCCIÓ

OBJECTIU DEL JOC

L'objectiu del joc és marcar plantant la pilota a l'interior de la zona d'assaig advers i marcar gols xutant la pilota per damunt de la barra transversal adversa (mireu capítol 7).

INICI DEL JOC

Els capitans dels dos equips efectuen un sorteig en presència de l'àrbitre per determinar el començament del partit. El capità que guanya el sorteig decidirà si fa el xut de servei o si tria el costat del terreny.

MANERA DE JUGAR

Una vegada el partit ha començat, tot jugador que no és fora de joc pot córrer amb la pilota, xutar-la en qualsevol direcció i llançar-la o passar-la en qualsevol direcció, excepte en la direcció de la línia d'assaig adversa (mireu capítol 5).

PLACATGE

Un jugador en possessió de la pilota pot ser placat per un adversari o més per impedir-li de córrer amb la pilota, xutar-la o passar-la a un company (mireu capítol 2).

OBSTRUCCIÓ

Un jugador que no és en possessió de la pilota no pot ser ni placat ni molestat (mireu capítol 10).

CÀRREGA AMB L'ESPATLLA

Si dos jugadors corren costat per costat cap a la pilota, els és permès carregar amb l'espatlla per poder agafar la pilota.

REGLAMENT DEL RUGBY A XIII

CAPÍTOL 1

XUT DE SERVEI I XUT DE REPRESA

1.1 XUT DE SERVEI (SORTIDA)

1.1.1 El xut de servei és una puntada de peu col·locada que es fa des del mig de la línia mediana. L'equip que guanya el sorteig inicial escull entre fer el xut de servei o triar el costat de terreny. A la segona part correspondrà el servei a l'equip que no ha fet el xut de servei a la primera part.

1.1.2 Si una persona diferent d'un jugador és convidada a fer el servei, després del xut la pilota s'haurà de tornar al mig de la línia mediana i el partit podrà començar com es descriu al paràgraf 1.1.1.

1.2 ELS XUTS DE REPRESA

DES DE LA LÍNIA MEDIANA:

1.2.1 Quan un equip hagi marcat punts, l'equip adversari farà el xut de represa per reprendre el joc amb una puntada de peu col·locada, feta des del mig de la línia mediana.

DES DE LA LÍNIA DELS VINT METRES:

El joc es reprèn amb un xut de represa amb puntada de peu col·locada enmig de la línia dels vint metres quan:

1.2.2 La pilota traspassa la línia de pilota morta o la línia de tuixa de zona d'assaig, després d'haver estat jugada o d'haver estat portada per un jugador de l'equip atacant, excepte després d'un xut de càstig o després d'un servei.

1.2.3 La pilota traspassa la línia de pilota morta o la línia de tuixa d'assaig després d'haver topat accidentalment amb un jugador de l'equip que defensa.

1.2.4 Un atacant ha fet una falta dins la zona d'assaig adversa (per exemple, un avant).

1.2.5 Un jugador a la seva pròpia zona d'assaig ha rebut de volada la pilota xutada en el curs del joc per un jugador de l'equip adversari, incloent-hi sobre una temptativa de xut de rebot a pals (*drop goal*).

El joc es reprèn amb un xut de represa en xut de rebot (*drop-goal*) des de la línia dels vint metres quan:

1.2.6 La pilota traspassa la línia de pilota morta o la línia de tuixa de la zona d'assaig arran d'un cop de càstig de l'equip advers.

DES DE LA LÍNIA D'ASSAIG:

El joc es reprèn amb un xut de represa de rebot des del mig de la línia d'assaig (xut de represa sota els pals) quan:

1.2.7 La pilota traspassa la línia de pilota morta o la línia de tuixa de la zona d'assaig arran d'un servei fet des del mig de la línia mediana, després d'haver rebotat al camp de joc o la zona d'assaig.

1.2.8 La pilota traspassa la línia de pilota morta o la línia de tuixa de la zona d'assaig, després d'haver estat jugada o tocada voluntàriament per un jugador de l'equip que defensa.

1.2.9 Un jugador de l'equip que defensa comet accidentalment una infracció en les regles del joc a la seva pròpia zona d'assaig.

1.2.10 Un jugador de l'equip que defensa planta la pilota a la seva zona d'assaig.

1.2.11 Un jugador de l'equip que defensa és placat a la seva zona d'assaig.

1.2.12 Un jugador de l'equip que defensa dona una puntada de peu a la pilota directament des de la seva pròpia zona d'assaig, excepte en el moment d'un xut de represa sota els pals.

1.2.13 La pilota, o un jugador de l'equip que defensa portador de la pilota, entra en contacte a la seva

pròpia zona d'assaig amb l'àrbitre, un jutge de tuixa o un espectador i el curs del joc en resulta modificat.

1.3 REQUISITS EN EL MOMENT DELS XUTS DE SORTIDA I DE REPRESA

1.3.1 En el moment dels xuts de servei o de represa des del mig de la línia mediana, dels xuts de represa en puntada de peu de rebot des del mig de la línia dels vint metres o dels xuts de represa sota els pals, la pilota ha de recórrer almenys deu metres cap endavant i caure al camp de joc. El fet que la pilota, en la seva trajectòria, topi amb un pal o la barra transversal no modifica el curs del joc.

1.3.2 Els jugadors de l'equip advers s'han de retirar a almenys deu metres de la línia des de la qual es fa la puntada de peu i no poden avançar mentre la pilota no hagi recorregut la distància necessària.

1.3.3 En el moment d'un xut de represa col·locat enmig de la línia dels vint metres, la pilota no s'ha de posar necessàriament a terra ni s'ha de deixar anar de les mans, però ha d'entrar obligatòriament en contacte amb el peu. Es pot xutar de qualsevol manera i en qualsevol direcció.

1.3.4 Un xut de represa als vint metres amb puntada de peu col·locada no es pot utilitzar per guanyar terreny. Si la pilota es xuta a tuixa, en zona d'assaig o en pilota morta, el joc es reprendrà amb una melé amb cap i introducció a l'equip advers al punt de devolució.

1.3.5 Si la pilota surt indirectament a línia de tuixa sobre un servei, un xut de represa des de la línia mediana, un xut de represa en rebot enmig de la línia dels vint metres o xut de represa en rebot des del mig de la línia d'assaig, l'equip que ha fet una puntada de peu es beneficiarà del cap i de la introducció de la melé que en seguirà.

1.4 PENALITATS EN EL MOMENT DELS XUTS DE SERVEI I DE REPRESA

1.4.1 Per a una falta comesa en el moment d'un servei, el cop de càstig serà acordat enmig de la línia mediana.

1.4.2 Per a una falta comesa en el moment d'un xut de represa als vint metres, el cop de càstig serà acordat enmig de la línia dels vint metres.

1.4.3 Per a una falta comesa en el moment d'un xut de represa sota els pals, el cop de càstig serà concedit a deu metres de la línia d'assaig, de cara als pals.

Un jugador que fa un xut de represa als vint metres amb puntada de peu de rebot o un xut de represa sota els pals, serà penalitzat si:

1.4.4 Supera la línia considerada abans d'haver xutat la pilota.

1.4.5 Xuta la pilota directament en toc, en línia de toc d'assaig o més enllà de la línia de pilota morta.

1.4.6 Xuta de tal manera que la pilota no arriba a recórrer deu metres cap endavant al terreny de joc.

1.4.7 Xuta la pilota d'una manera diferent de la que es prescriu (per exemple, una puntada de peu de rebot en lloc d'una puntada de peu col·locada, en el moment d'un servei).

Tot jugador serà penalitzat si:

1.4.8 Es troba davant la línia considerada abans que es faci la puntada de peu.

1.4.9 S'apropa a menys de deu metres de la línia considerada i intervé voluntàriament en el joc en el moment en què es fa la puntada de peu. Tanmateix, si la intervenció és accidental, es formarà una melé segons la indicació del capítol 5.

1.4.10 Toca intencionalment la pilota abans que hagi recorregut deu metres cap endavant en el moment d'un servei o d'un xut de represa.

CAPÍTOL 2

EL PLACATGE

2.1 EL PLACATGE

2.1.1 Un jugador en possessió de la pilota pot ser placat per un o més adversaris.

2.1.2 És prohibit placar un jugador que no té la possessió de la pilota o obstruir-lo al seu encontre.

2.1.3 Un jugador en possessió de la pilota és considerat placat:

a) Quan és agafat per un o més adversaris i la pilota, la mà o el braç que té la pilota entren en contacte amb el terra.

b) Quan és agafat per un o més adversaris de tal manera que ja no pot ni progressar ni desfer-se de la pilota.

c) Quan, agafat per un adversari, manifesta que ha sucumbit al placatge i vol ser alliberat per jugar el retingut.

d) Quan, sent a terra, un jugador advers posa la mà damunt seu.

2.1.4

a) Un placatge no és efectiu si el jugador en possessió de la pilota és alliberat abans d'haver estat posat a terra.

b) L'àrbitre s'ha d'assegurar que el placatge ha estat verdaderament «interromput» i que el placador no ha alliberat el jugador pensant que el placatge era efectiu.

2.1.5 Un placador no ha de recórrer a agafades o càrregues susceptibles de causar lesions.

2.1.6 És permès fer caure un jugador a terra fent-lo bolcar per sobre una cama tibada, amb la condició que els dos braços del placador siguin en contacte amb l'adversari abans que la seva cama.

2.1.7 Un placador no s'ha de servir dels genolls en el moment d'un placatge.

2.1.8 Quan els placadors, durant el placatge, s'esforcen a empènyer, tirar o desplaçar el portador de la pilota, es permet als companys d'aquest últim d'ajudar-lo per empènyer i evitar perdre terreny.

En aquest cas, l'àrbitre haurà de cridar immediatament «tingut» (*tenu*).

2.1.9 Quan el jugador que té la pilota ha estat placat, és prohibit estirar-lo o intentar desplaçar-lo de l'indret on ha tingut lloc el placatge.

2.1.10 Si un atacant en possessió de la pilota és posat a terra prop de la línia d'assaig i la pilota, la mà o el braç del portador no ha entrat en contacte amb el terra, li és permès de plantar la pilota damunt la línia o més enllà de la línia per marcar un assaig.

En aquest cas, el placatge és considerat com si no hagués estat efectiu.

2.1.11 Si un atacant, portador de la pilota, és placat prop de la línia d'assaig i fa un segon moviment per plantar la pilota damunt la línia o més enllà de la línia d'assaig per marcar-ne un, es penalitzarà.

2.1.12 És prohibit a un jugador que tingui la pilota de provocar voluntàriament un placatge deixant-se caure a terra, si no és agafat per un adversari.

2.1.13 Si un jugador es deixa caure damunt una pilota lliure, no s'ha de quedar a terra esperant ser placat si té prou temps per aixecar-se i continuar jugant.

2.1.14 Si un jugador placat rellisca en el transcurs del placatge, és al lloc on s'acaba la rellisçada que el placatge serà considerat efectiu.

2.1.15 En cas de dubte en el moment d'un placatge, l'àrbitre podrà intervenir verbalment cridant «jugui» o «tingut», segons cada cas.

2.1.16 Si no hi ha mig de tingut, un jugador es pot tirar darrere el jugador placat que juga el tingut, per recuperar la pilota després que s'hagi posat en joc. S'haurà d'aixecar llavors immediatament i continuar el joc.

2.1.17 Un jugador placat no ha de perdre voluntàriament la pilota.

2.1.18 Si, després d'haver estat placat, un jugador perd accidentalment la pilota, es formarà una melé excepte després del cinquè tingut.

2.1.19 Un jugador en possessió de la pilota que cau a terra de genolls (sobre un genoll o tots dos) o bé cau a terra d'esquena, encara pot passar la pilota a condició que no hagi sucumbit de manera evident al placatge.

2.2 SISÈ TINGUT

2.2.1 Un equip en possessió de la pilota podrà jugar cinc tinguts successius (el tingut zero no inclòs).

2.2.2 Si un equip és placat per sisena vegada, l'àrbitre ordenarà un tingut de transició (és a dir, jugat per l'adversari), excepte si el placatge ha tingut lloc a la seva pròpia zona d'assaig. En aquest cas el joc continuarà amb un xut de represa sota els pals.

2.2.3 Si, després del cinquè tingut, l'equip en possessió de la pilota comet una falta que, en unes altres circumstàncies, comportaria la formació d'una melé, l'àrbitre ordenarà un tingut de transició al punt de falta (excepte en la situació descrita al paràgraf 2.2.6).

2.2.4 Un tingut de transició no compta en el recompte dels tinguts.

2.2.5 Si la pilota és xuta directament a tuixa després del cinquè tingut, el tingut de transició es jugarà a l'indret on la pilota s'ha xutat.

2.2.6 Si, de resultes d'una puntada de peu en el curs del joc, la pilota surt indirectament a tuixa després del cinquè tingut, es formarà una melé a vint metres de la línia de toc, de cara a l'indret on la pilota ha superat la línia de tuixa, no a menys de deu metres de la línia d'assaig.

2.2.7 L'àrbitre assenyalarà el cinquè tingut aixecant un braç en l'aire, amb els dits de la mà separats.

2.2.8 Assenyalarà el sisè tingut amb un cop de xiulet per indicar que el jugador placat ha de deixar la pilota perquè l'equip advers pugui jugar el tingut de transició.

2.2.9 Si, després del cinquè tingut, el jugador en possessió de la pilota és portat a tuixa o bé si fa un pas (no endavant) a tuixa, el tingut de transició següent es jugarà a deu metres dins el camp de joc, davant el lloc de sortida.

2.2.10 Si, després del cinquè tingut, el jugador en possessió de la pilota als vint metres adversos xuta directament la pilota a tuixa, l'equip contrari es beneficiarà d'un servei de represa als vint metres amb pilota col·locada.

2.3 TINGUT ZERO

De resultes d'una falta, un avant o una passada endavant, si un adversari recupera la pilota pot córrer, passar-la o donar-hi una puntada de peu, i si ell mateix o un dels companys és placat, el tingut resultant d'aquest primer placatge comptarà zero.

TINGUT U

Sobre tota pilota lliure en el curs del joc, fora de les dues accions esmentades més amunt.

2.4 ROBATORI DE LA PILOTA

2.4.1 Una vegada el placatge és efectiu, cap jugador no pot prendre o intentar prendre la pilota al jugador placat.

2.4.2 Si un jugador o més no fa l'esforç d'acabar el placatge sobre el portador de la pilota i el té agafat simplement perquè un dels seus companys li robi la pilota, serà penalitzat.

2.4.3 En un placatge on sols intervé un sol placador és permès de prendre la pilota al jugador placat abans que el placatge sigui efectiu.

En un placatge on intervenen dos placadors o més, la pilota no es pot "robar" intencionalment al jugador placat.

2.5 PLACATGE EN L'AIRE

Un jugador que salta en l'aire per recuperar la pilota llançada amb una puntada de peu no pot ser placat mentre no hagi trobat almenys un suport a terra. El fet de cabussar-se dins les cames d'un jugador després que hagi fet una puntada de peu és igualment considerat una infracció i, per tant, es penalitzarà.

CAPÍTOL 3

EL TINGUT

3.1 EL TINGUT

3.1.1 El jugador placat s'ha de deixar immediatament i no se'l pot tocar fins que la pilota no hagi estat posada en joc.

3.1.2 En cas de dubte per saber qui ha de jugar el tingut, és a dir, per determinar quin equip té la possessió de la pilota, l'àrbitre serà qui ho determinarà.

3.1.3 Si un jugador bloca la pilota entre la seva mà o el seu braç i qualsevol part del cos, és com si fos «en possessió de la pilota».

3.1.4 El jugador placat ha de fer marxa enrere immediatament fins a l'indret on ha estat plantat.

3.1.5 Quan el jugador placat juga el tingut, cap part del seu cos, tret dels peus, no ha de ser en contacte amb el terra.

3.1.6 Un jugador advers, el «marcador», es pot col·locar immediatament davant el jugador placat.

3.1.7 El jugador placat ha de ser de cara a la línia d'assaig adversa i ha de posar la pilota a terra o bé deixar-la caure davant el seu peu més avançat.

3.1.8 La pilota s'ha de jugar llavors cap enrere amb el peu i el tingut s'acaba quan la pilota ha passat per darrere del taló del jugador placat.

3.1.9 El marcador no té el dret de discutir la pilota durant la realització del retingut.

3.1.10 Un jugador de cada equip, anomenat *mig de tingut*, es pot mantenir immediatament darrere i a l'eix del seu company d'equip que participa en el tingut.

3.1.11 Els migs de tingut han de mantenir aquesta posició mentre la pilota no hagi estat clarament talonada.

3.1.12 Els jugadors de l'equip que no tenen la possessió de la pilota, tret del marcador i el mig de tingut, són fora de joc si no reculen a una distància de deu metres respecte a l'indret on és jugat el tingut, o fins a la seva pròpia línia d'assaig.

Serán penalitzats si intervenen intencionalment en el joc, sigui de manera activa o passiva.

3.1.13 Els jugadors de l'equip que té la possessió de la pilota, excepte qui juga el tingut i el mig de tingut, són fora de joc si no reculen a una distància de cinc metres respecte a l'indret on és jugat el tingut, o fins a la seva pròpia línia d'assaig.

3.1.14 Si la intervenció d'un jugador fora de joc és accidental, es formarà una melé segons la disposició del capítol 5.

3.1.15 Havent-se retirat a la distància necessària, un jugador no pot avançar mentre la pilota no hagi estat clarament talonada.

3.1.16 Un jugador fora de joc podrà tornar a participar en el joc quan l'avantatge de què es beneficiava no fent-se enrere hagi desaparegut.

3.1.17 Un tingut ha de ser jugat tan ràpidament com sigui possible.

3.1.18 Tot jugador que retarda intencionalment aquesta fase de joc serà penalitzat.

Respecte als tinguts, els àrbitres sancionaran el jugador que els alenteixi voluntàriament (diferència entre un jugador placat d'esquena i un jugador placat colzes a terra).

Tot jugador que es cabussarà darrere el tingut mentre hi ha el mig de tingut ofensiu serà penalitzat sigui quin sigui l'indret on és jugat el tingut.

Les faltes repetitives es podran sancionar amb una targeta groga (expulsió de deu minuts).

3.1.19 Si una part del cos del jugador placat és damunt la línia d'assaig o en zona d'assaig, però la pilota és al camp, el tingut es jugarà a l'indret on es troba la pilota.

3.1.20 Si un jugador és placat dret, amb un peu al camp i un peu en zona d'assaig, es considerarà com si fos placat en zona d'assaig.

3.1.21 LES 10 ACCIONS PENALITZABLES RESPECTE AL TINGUT

1. Un defensor posa la mà damunt la pilota després que el placatge sigui efectiu.

2. El defensor en posició de primer marcador empeny el jugador que juga el tingut amb la mà amb el cap.

3. El defensor intenta prendre la pilota mentre el placatge és efectiu.

4. El defensor agafa una cama o un peu del jugador placat mentre s'aixeca.

5. El defensor travessa amb una gambada el jugador placat per posar-se en posició de marcar i

l'impedeix aixecar-se.

6. El defensor prem el cap del jugador placat mentre s'aixeca.

7. El jugador placat avança i empeny el marcador del retingut amb el cap mentre es juga el retingut.

8. El defensor, ja aixecat, deixa les seves mans sobre el placatge i l'impedeix recuperar-se sobre els peus.

9. Un segon defensor es llança sobre el jugador placat ja a terra.

10. Un dels placadors es queda a la perifèria del tingut durant la seva realització, en lloc de prendre el seu lloc de marcador o de defensor a la línia.

CAPÍTOL 4

4.1 L'AVANT I LA PASSADA ENDAVANT

- 4.1.1 Després d'un avant, el joc es parará i es formarà una melé, excepte després del cinquè tingut.
- 4.1.2 Després d'un avant, l'àrbitre deixarà que es desenvolupi el joc un cert temps per deixar a l'equip adversari la possibilitat de recuperar la pilota (regla de l'avantatge).
- 4.1.3 Un jugador es pot oposar a un xut d'un adversari fent un retruc amb les mans, els braços o el cos. Aquesta acció no constitueix un avant, però anul·la el recompte dels tinguts.
- 4.1.4 Un jugador que fa deliberadament un avant pot rebre penalització.
- 4.1.5 Si després d'un avant accidental, el jugador que l'ha comès recupera la pilota o la xuta abans que no hagi tocat terra, un pal d'assaig o un jugador advers, el joc continuarà.
- 4.1.6 Si un jugador fa un avant al terreny de joc i la pilota va a la zona d'assaig abans d'haver estat recollida per aquest jugador o un altre jugador, el joc es reprendrà amb una melé.
- 4.1.7 Respecte a qualsevol pèrdua de pilota dubtosa en el curs del joc (avant o no avant), es deixa jugar.

4.2 LA PASSADA ENDAVANT

- 4.2.1 Un jugador que fa deliberadament una passada endavant pot rebre penalització.
- 4.2.2 Si la pilota és passada correctament cap endarrere, però després d'haver tocat terra rebota cap endavant o bé si és desviada endavant pel vent, no hi ha falta i el joc continua.
- 4.2.3 La direcció de la passada és jutjada respecte al jugador que fa aquesta passada i no segons la trajectòria real de la pilota respecte a terra.
- 4.2.4 En el cas en què un jugador portador de la pilota que corre cap a la línia d'assaig contrària passa la pilota a un company d'equip col·locat darrere seu i, a conseqüència del seu propi impuls, la pilota es desplaça cap endavant respecte a terra, no hi ha passada endavant perquè, respecte a ell mateix, el jugador no ha passat la pilota endavant.
La passada bombada és un exemple que il·lustra bé aquesta situació.
- 4.2.5 Si l'àrbitre considera que una passada endavant és accidental, ordenarà una melé.
- 4.2.6 El fet de colpir la pilota del cap cap endavant constitueix una falta.

CAPÍTOL 5

5.1 FORMACIÓ DE LA MELÉ

5.1.1 Es formarà una melé per fer la represa del joc cada vegada que no es començar amb un servei, un xut de represa amb puntada de peu col·locada des del mig de la línia dels vint metres, un xut de represa amb xut de rebot des del mig de la línia dels vint metres, un xut de represa en rebot des del mig de la línia d'assaig, un cop de càstig o un retingut.

5.1.2 Sis jugadors (com a màxim) de cada equip formaran la melé, seguint la formació 3-2-1.

5.1.3 Si un equip és incomplet, la melé haurà d'implicar un mínim de tres jugadors.

5.1.4 Un equip serà penalitzat si, en el moment d'una melé, més de set jugadors es troben a les línies del darrere.

5.1.5 La primera línia és constituïda per tres davanters que entrecreuen els braços i s'inclinen cap endavant. El jugador situat enmig d'aquesta primera línia (el taloner) s'ha de lligar amb els seus «pilars» col·locant els braços al voltant de les seves espatlles.

5.1.6 Dos davanters de segona línia, després d'haver entrecreuat els braços, s'inclinen cap endavant per poder col·locar el cap als espais deixats lliures entre el taloner i els pilars.

5.1.7 El tercera línia s'inclina cap endavant per poder col·locar el cap a l'espai deixat lliure entre els seus companys de segona línia.

5.1.8 Tots els davanters, amb la part superior del seu cos horitzontal, es lliquen entre ells. Els davanters de primera línia entrecreuen els braços amb els dels davanters de primera línia de l'equip contrari. D'aquesta manera es forma un túnel entre els davanters de les dues primeres línies.

5.1.9 La melé és formada a l'indret on s'ha comès la falta, però no a menys de vint metres de la línia de toc ni a menys de deu metres de la línia d'assaig.

5.1.10 La melé s'ha de formar de tal manera que el túnel sigui perpendicular a la línia de toc.

5.1.11 Els davanters formen la melé a l'indret de la marca i la mantenen en aquest indret mentre no s'hagi introduït la pilota.

5.1.12 L'equip no culpable es beneficia del cap i de la introducció.

En cas de falta recíproca o simultània, l'equip atacant es beneficiarà del cap i de la introducció. Si es produeix sobre la línia mediana, el cap i la introducció aniran a càrrec de l'últim equip que tenia la possessió de la pilota.

5.1.13 La pilota és introduïda pel costat on es troba l'àrbitre. S'ha d'agafar horitzontalment i s'ha d'introduir al túnel fent-la rodar per terra entre els peus dels dos pilars del costat de la introducció. El peu exterior ha de ser el peu més avançat de cadascun dels pilars del costat de la introducció.

5.1.14 La pilota s'ha d'introduir sense retard tan bon punt la melé sigui correctament formada.

5.1.15 El mig de melé que no introdueix la pilota se situarà darrere la línia que passa pels peus del seu últim company que participa en la melé.

Els altres jugadors de l'equip que no introdueix es retiraran a almenys cinc metres de la línia esmentada.

Els jugadors de les línies de darrere de l'equip que introdueix es retiraran a almenys cinc metres de la línia que passa pels peus del seu últim company que participa en la melé.

5.1.16 Després d'haver introduït la pilota, el mig de melé es retirarà darrere la línia que passa pels peus del seu últim company que participa en la melé.

5.1.17 Quan la pilota és a la melé, sols es pot jugar amb el peu.

5.1.18 El taloner pot talonar la pilota amb qualsevol dels peus quan la pilota és al túnel.

5.1.19 El pilar del costat de la introducció ha de mantenir els dos peus a terra. Només pot talonar la pilota després que el taloner l'hagi talonat ell mateix.

5.1.20 Cap jugador no pot esfondrar la melé intencionalment.

5.1.21 La pilota és considerada fora de la melé, i per tant jugable, a partir del moment en què surt entre i darrere els peus interiors dels davanters de segona línia.

5.1.22 Tot jugador que participa en la melé se'n pot separar per recollir o donar una puntada de peu a la pilota a partir del moment en què ha sortit correctament de la melé, fins i tot en el cas en què hagi girat.

Això és vàlid només amb la condició que el jugador que se'n separa no estigui situat davant un dels seus companys havent tocat la pilota l'últim.

5.1.23 Els davanters de primera línia no han d'entrar violentament a la melé.

5.1.24 Si un jugador, en el curs del joc, xuta la pilota a partir de la seva pròpia zona dels quaranta

metres i troba una tuixa altra que directa a la zona dels vint metres adversos, el seu equip es beneficiarà del cap i de la introducció de la melé següent.

5.1.25 Si un jugador amb possessió de la pilota topa amb l'àrbitre i el curs del joc no en surt modificat, hi haurà una melé amb cap i introducció per a l'equip que tenia la possessió. Si el joc en surt modificat, la melé i el cap i la pilota van a l'equip que no tenia la possessió.

5.2 BLOQUEIG EN ZONA D'ASSAIG

5.2.1 Si un jugador atacant és blocat en zona d'assaig contrària i no pot plantar la pilota per marcar un assaig, el joc es reprendrà amb una melé a deu metres de la línia de gol, de cara a l'indret on el jugador ha estat blocat.

L'equip que tenia la possessió de la pilota i que no ha pogut plantar-la es beneficiarà del cap i de la introducció.

5.2.2 Si un jugador atacant és blocat a la zona d'assaig contrària després del cinquè tingut, el joc es reprendrà amb un tingut de transició jugat a deu metres de la línia d'assaig, de cara a l'indret on el jugador ha estat blocat.

CAPÍTOL 6

LA PENALITAT

6.1 QUAN S'ACORDA UNA PENALITAT?

6.1.1 Una penalitat (càstig) es marcarà contra un jugador que, deliberadament, hagi violat les regles del joc, sota reserva de l'aplicació de la regla de l'avantatge.

6.1.2 Per deixar continuar el joc, l'àrbitre s'ha d'assegurar que l'avantatge de què es pot beneficiar l'equip contrari és evident.

6.1.3 Tot jugador pot demanar a l'àrbitre el motiu que l'ha incitat a xiular un càstig, amb la condició que es faci respectuosament.

6.2 ON S'ACORDA LA PENALITAT?

6.2.1 De manera general, la «marca» se situa a l'indret on s'ha comès la falta.

Tanmateix, la marca es desplaça en els casos següents:

6.2.2 Si la falta s'ha comès a tuixa, la penalitat s'atorga al terreny de joc, a deu metres, de cara a l'indret on s'ha comès la falta.

6.2.3 Quan un jugador és víctima d'una falta després d'haver donat una puntada de peu, la marca se situa a l'indret on la pilota toca terra o bé a l'indret on la pilota és rebuda per un jugador, al camp de joc.

Si la pilota sobrepassa directament la línia de tuixa o la línia d'assaig, la marca se situa al terreny de joc, a deu metres, de cara a l'indret on la pilota ha sobrepassat la línia esmentada (vegeu 6.13).

6.2.4 Per a tota falta a la zona d'assaig que comporta una penalitat, la marca se situa al terreny de joc, a deu metres, de cara a l'indret on s'ha comès la falta.

6.3 INFRACCIÓ DE L'EQUIP DEL XUTADOR

En el cas d'una infracció del xutador o d'un jugador del seu equip, es formarà una melé a l'indret on s'havia atorgat la penalitat (vegeu també 7.18).

6.4 INFRACCIÓ DE L'EQUIP CONTRARI

En el cas d'una infracció d'un jugador de l'equip contrari, s'atorgarà una nova penalitat, de cara a l'indret de la falta, i s'avançarà la marca deu metres.

6.5 COM ES JUGA UN XUT DE CÀSTIG?

6.5.1 En el moment d'un xut de càstig, la pilota es pot xutar de volada, d'un xut de rebot o d'un xut col·locat, des de la marca o darrere d'aquesta, amb la condició de recular paral·lelament a la línia de tuixa. Contràriament al cop franc (6.8.1) i al xut de represa col·locat enmig de la línia dels vint metres (1.3.3), sigui quina sigui la forma escollida, la pilota s'haurà de plantar obligatòriament amb les mans abans de xutar-la.

6.5.2 La pilota es pot xutar en qualsevol direcció (excepte en el cas d'un xut als pals) quan és en joc (vegeu també 7.18).

6.5.3 Tota penalitat que es xiula amb motiu d'una melé és una penalitat diferencial. No dóna el dret de xut a pals. Tanmateix, si aquesta penalitat sanciona una brutalitat, una injúria o llenguatge obscè, serà normal i no diferencial.

6.5.4 En el moment d'una melé, la penalitat diferencial s'aplica a tots els jugadors de l'equip, incloent-hi els que no participen en la melé.

6.6 POSICIÓ DELS JUGADORS

6.6.1 En el moment del xut de càstig, els jugadors que pertanyen a l'equip del xutador s'han de

col·locar darrere la pilota.

6.6.2 Els jugadors de l'equip contrari es retiraran a almenys deu metres darrere del punt de marca.

6.6.3 Els jugadors de l'equip contrari que no s'hagin retirat a deu metres del punt de marca no seran penalitzats excepte si intervenen en el joc, de manera activa o passiva.

6.6.4 Els jugadors de l'equip advers no han de molestar el xutador ni distreure la seva atenció.

6.6.5 Els jugadors de l'equip advers poden avançar només quan la pilota s'hagi xutada.

6.6.6 Quan el xutador recula respecte al punt de marca, els adversaris han de quedar a deu metres del punt de marca d'origen, excepte en el cas d'un xut a pals.

6.6.7 Quan la pilota és xutada en el curs del joc, els companys del xutador no poden ultrapassar el punt del tingut que s'acaba de jugar abans que la pilota els hagués superat. Si són davant d'aquest punt, seran considerats com si fossin en fora de joc (orsai).

6.7 CERCA DE TUIXA (TOC)

6.7.1 De resultes d'un xut de càstig, si la pilota és xutada en tuixa sense tocar un altre jugador, l'equip del xutador farà la represa en joc amb un «cop franc», a deu metres a l'interior del camp, de cara a l'indret on la pilota ha sobrepassat la línia de toc.

6.7.2 Si la pilota és tocada per un jugador de l'equip contrari i després surt a tuixa, es formarà una melé a vint metres dins el camp, de cara a l'indret on la pilota ha sobrepassat la línia de tuixa.

6.7.3 Si la pilota és tocada accidentalment per un jugador de l'equip advers i després surt a tuixa, l'equip del xutador es reprendrà el joc amb un «cop franc» jugat de manera habitual.

6.7.4 Si la pilota va a pilota morta o en zona d'assaig (o en qualsevol situació en què la pilota no es pugui jugar a la zona d'assaig adversa), el joc es reprendrà amb una devolució enmig de la línia dels vint metres amb xut de rebot.

6.8 COP FRANC

COP FRANC

6.8.1 La pilota es pot xutar al peu en qualsevol direcció i de qualsevol manera, quan torni al joc després que s'hagi trobat la tuixa.

Tot com en el moment d'una represa de joc en xut col·locat enmig de la línia dels vint metres (1.3.3), la pilota no s'ha de posar necessàriament a terra ni s'ha de plantar amb les mans, però en canvi ha d'entrar obligatòriament en contacte amb el peu i no amb la cama o amb els genolls.

6.8.2 Els jugadors de l'equip contrari s'han de retirar a deu metres del punt de marca del cop franc.

6.8.3 En el cas d'una infracció de l'equip advers, la puntada de peu de penalitat es donarà a l'eix del punt de falta, a deu metres del punt de marca del cop franc, o com més a prop possible de la línia d'assaig.

6.8.4 En el cas d'una infracció del xutador o d'un jugador del seu equip, es formarà una melé a vint metres de la línia de tuixa, a l'altura del punt de marca del cop franc.

6.9 PÈRDUA DE TEMPS

Cap jugador no podrà deliberadament perdre temps en el moment de l'execució d'una puntada de peu de penalitat. En un xut a pals o de transformació, l'àrbitre podrà parar el cronòmetre. Si jutja que el jugador s'agafa massa temps, podrà advertir el xutador que la pròxima temptativa de xut a pals del seu equip ell serà inhabilitat per ser el xutador.

6.10 FALTA SOBRE EL MARCADOR D'ASSAIG

6.10.1 Si es comet una brutalitat sobre un jugador plantant la pilota per marcar un assaig, es concedirà una puntada de peu de penalitat (el gol haurà de ser temptat) de cara als pals, i allò després de la temptativa de transformació de l'assaig.

S'entén per «brutalitat comesa sobre un jugador plantant la pilota per marcar un assaig» la que es comet durant l'acció de plantar la pilota o en el moment en què el marcador s'aixeca.

6.10.2 Després de la temptativa de xut a pals, el joc continuarà amb un xut de represa donat des del mig de la línia mediana.

6.11 BRUTALITAT SOBRE EL XUTADOR INTENTANT UN XUT DE REBOT A PALS.

6.11.1 Si es comet una brutalitat sobre un jugador intentant un xut de rebot a pals, es concedirà un

xut de càstig de cara als pals.

6.11.2 Si s'aconsegueix el xut de rebot a pals, el xut de càstig s'executarà en forma de xut a pals.

El joc es recuperarà amb un xut de represa donat des del mig de la línia mediana.

6.11.3 Si el xut de rebot no s'aconsegueix, el xut de càstig s'executarà de qualsevol de les maneres autoritzades.

6.12 PUNT DE MARCA

6.12.1 Com que el punt de marca no sempre es pot definir rigorosament, el jugador que xuta la pilota de volada o a xut de rebot se'n pot apartar lleugerament, amb la condició que no n'obtingui un avantatge.

6.12.2 Si, per intentar un xut a pals, el xutador es fa enrere respecte al punt de marca, l'indret d'on el xut a pals és intentat esdevé el nou punt de marca. Els jugadors contraris s'hauran de retirar a almenys deu metres de l'indret d'on es prova el xut a pals.

CAPÍTOL 7

7.1 VALOR DE L'ASSAIG I DELS GOLS

7.1.1 L'assaig val quatre punts.

7.1.2 El gol de transformació d'un assaig val dos punts, com també l'intent després d'un càstig.

7.1.3 El gol amb xut de rebot val un punt.

7.2 DESIGNACIÓ DEL VENCEDOR

Guanyarà el partit l'equip que hagi marcat més punts. Si tots dos equips han marcat un nombre igual de punts, el partit es declararà empatat.

7.3 COM ES MARCA UN ASSAIG?

7.3.1 Un assaig es marca quan un jugador posa la pilota en contacte amb el terra a la zona d'assaig adversa (es diu que la planta o terreneja). La pilota ha de ser en contacte amb el terra abans que el jugador, o la pilota, no hagi estat en contacte amb la línia de pilota morta, la línia de toc d'assaig o el terra més enllà d'aquestes línies.

7.3.2 Un jugador pot recollir la pilota a la zona d'assaig advers per plantar-la en un indret més avantatjós.

7.3.3 S'acorda l'assaig quan dos adversaris planten de manera simultània la pilota a la zona d'assaig.

7.3.4 S'acorda l'assaig quan el jugador placat, portat per l'impuls, planta la pilota a la zona d'assaig adversa (assaig relliscat).

7.3.5 S'acorda l'assaig quan la pilota es planta damunt la línia d'assaig.

L'assaig es nega si la pilota es planta al peu d'un pal d'assaig, dins el terreny de joc.

7.3.6 Si la pilota no es planta correctament, el joc continua, llevat que hi hagi hagut un avant o la pilota no es pugui jugar.

7.3.7 L'àrbitre no rebutjarà un assaig si el jugador que ha plantat correctament la pilota la deixa llavors escapar.

7.3.8 L'àrbitre no rebutjarà un assaig perquè la seva posició no li ha permès adonar-se si la pilota s'ha plantat correctament.

7.3.9 Un assaig no es pot marcar plantant la pilota mentre és a la melé.

7.3.10 Un jugador pot recollir la pilota, quan aquesta hagi sortit correctament de la melé, portar-la a través dels seus davanters i plantar-la per marcar un assaig.

7.4 ASSAIG DE CÀSTIG

7.4.1 L'àrbitre acordarà un assaig de càstig si considera que, sense l'acció deslleial d'un jugador advers, s'hauria marcat un assaig.

7.4.2 S'acorda un assaig de càstig entre els pals de gols.

7.5 JUGADOR ENTRANT EN CONTACTE AMB L'ÀRBITRE, UN JUTGE DE TOC...

S'acorda l'assaig si un atacant portador de la pilota entra en contacte amb l'àrbitre, un jutge de tuixa o un espectador a la zona d'assaig contrària.

7.6 ON S'ACORDA ASSAIG?

L'assaig es concedeix:

7.6.1 A l'indret on es planta la pilota en els casos 7.3.1, 7.3.2 i 7.3.3.

7.6.2 A l'indret on la pilota ha sobrepassat la línia d'assaig en el cas 7.3.4.

7.6.3 Entre els pals de gols, en cas d'assaig de càstig.

7.6.4 A l'indret on s'ha produït el contacte en el cas 7.5.

7.7 L'ÀRBITRE ÉS L'ÚNIC JUTGE

7.7.1 Només l'àrbitre pot concedir un assaig. Abans de prendre la decisió, pot consultar els jutges de tuixa.

7.7.2 Per assenyalar que es concedeix un assaig, l'àrbitre indica l'indret on s'ha plantat la pilota i fa un toc de xiulet.

7.7.3 Abans d'acordar un assaig, l'àrbitre ha de mirar els jutges de tuixa per assegurar-se que no li assenyalen un incident anterior.

7.7.4 Si és previst per l'organisme que administra la competició, l'àrbitre es pot ajudar dels jutges d'assaig i dels mitjans audiovisuals per prendre decisions.

7.8 COM ES MARCA UN GOL?

7.8.1 Es marca un gol quan un jugador ha donat una puntada de peu i la pilota en la seva totalitat passa entre els pals de gols contraris i per damunt de la barra transversal (sense haver estat tocada durant trajectòria per cap jugador), segons les formes següents:

7.8.2 Amb una puntada de peu col·locada arran de la marca d'un assaig: el gol val dos punts.

7.8.3 Amb una puntada de peu col·locada o un xut de rebot arran de l'atorgament d'un cop de càstig de peu: el gol val dos punts.

7.8.4 Si, després d'haver passat en la seva totalitat entre els pals d'assaig adversos damunt de la barra transversal, la pilota és rebaixada al darrere pel vent, el gol es concedirà.

7.9 NO HI HA GOL POSSIBLE SOBRE EL XUT DE SERVEI O EL XUT DE REPRESA

Un gol no es pot marcar sobre servei, sobre cop de represa, sobre cop franc o sobre penalitat diferencial.

7.10 COM ES MARCA UN XUT DE REBOT (DROP GOAL) ?

7.10.1 Un xut de rebot es marca amb una puntada de peu caiguda, intentada durant el curs del joc, des de qualsevol indret del camp de joc, i la pilota passa entre els pals de gols adversos damunt de la barra transversal. Un xut de rebot val un punt.

7.10.2 Si la pilota és tocada en el vol per un adversari del xutador i tot i així passa entre els pals damunt de la barra transversal, el gol es concedirà.

7.11 DES DE QUIN INDRET S'INTENTA UN XUT A PALS?

7.11.1 Després d'un assaig, el xut de transformació es dona d'un punt qualsevol situat sobre la paral·lela a la línia de toc passant pel punt on l'assaig s'ha marcat.

7.11.2 El gol sobre cop de càstig es pot provar a partir del punt de marca o a partir d'un punt qualsevol situat rere el punt de marca, sobre una línia paral·lela a la línia de tuixa passant pel punt de marca.

7.11.3 L'àrbitre s'ha d'assegurar que el gol és intentat des del bon indret. Si no és així, el gol no serà vàlid i es perdrà la temptativa.

7.12 POSICIÓ DELS JUGADORS

7.12.1 En el moment de la temptativa de transformació d'un assaig, els jugadors de l'equip contrari s'han de col·locar a la seva pròpia zona d'assaig, fora de la zona situada entre els pals.

7.12.2 Els companys del xutador s'han de col·locar darrere de la pilota.

7.12.3 En el moment d'una temptativa de cop de càstig, els jugadors de l'equip advers s'han de col·locar a almenys deu metres del punt de marca o darrere la seva pròpia línia d'assaig.

7.13 PROHIBICIÓ DE DISTREURE EL XUTADOR

És prohibit distreure l'atenció del xutador que prova una puntada de peu a pals. Si es dona el cas i no es marca gol, l'àrbitre pot ordenar que la repetició de la temptativa.

CAPÍTOL 8

FORA DE JOC (ORSAI)

8.1 QUAN ÉS FORA DE JOC UN JUGADOR?

8.1.1 Un jugador és en fora de joc, en el curs del partit, quan toca la pilota després que hagi estat tocada, portada o xutada per un dels seus companys d'equip col·locat rere seu.

8.1.2 Un jugador no pot ser fora de joc a la seva pròpia zona d'assaig.

8.1.3 Un jugador en posició de fora de joc, en el curs del partit, no pot ni participar en el joc ni intentar tenir qualsevol influència sobre el seu desenvolupament.

8.2 RETIRADA A DEU METRES

8.2.1 Un jugador en posició de fora de joc, en el curs del partit, no es pot acostar a menys de deu metres d'un jugador contrari que espera rebre la pilota.

8.2.2 Un jugador en posició de fora de joc, en el curs del partit, s'ha de retirar a almenys deu metres dels adversaris que, el primer, s'assegura la possessió de la pilota.

8.3 JUGADOR QUE TORNA AL JOC

Un jugador en posició de fora de joc, en el curs del partit, és posat en joc en els casos següents:

- a) Un jugador advers recorre deu metres o més amb la pilota.
- b) Un jugador advers toca la pilota, però no aconsegueix agafar-la.
- c) Un dels seus companys d'equip, en possessió de la pilota, corre davant seu.
- d) Un dels seus companys d'equip, després d'haver donat una puntada de peu a la pilota cap endavant, el supera al terreny de joc.
- e) Es tira enrere el punt on la pilota ha estat tocada per últim cop per un dels seus companys.

CAPÍTOL 9

LA TUIXA I LA TUIXA DE ZONA D'ASSAIG

9.1 LA TUIXA (EL TOC)

9.1.1 La pilota és a tuixa quan:

a) Un jugador, o un altre en contacte amb ell, entra en contacte amb la línia de tuixa.

b) Un jugador, o un altre en contacte amb ell, entra en contacte amb el terra més enllà de la línia de tuixa.

9.1.2 Quan la pilota surt a tuixa, el punt de sortida és el primer punt on s'ha traspassat la línia de tuixa.

9.1.3 La pilota no és a tuixa quan un jugador placat, aixecant-se per jugar el retingut, posa el peu a tuixa.

9.1.4 La pilota és a tuixa si un jugador, saltant en l'aire després d'haver agafat impuls des de la tuixa, entra en contacte amb la pilota. La pilota no és a tuixa si és rebaixada per darrere, al camp de joc, per un jugador saltant en l'aire després d'haver agafat impuls al camp de joc.

9.1.5 Després d'una tuixa, el joc es reprèn amb una melé de cara a l'indret on la pilota ha sortit a tuixa, tenint en compte les indicacions del paràgraf 5.1.9.

9.1.6 Si la pilota és xutada o és tocada i enviada cap endavant per un jugador, i després surt directament a tuixa, es formarà la melé a l'indret del contacte de la pilota amb el jugador, tenint en compte les indicacions del paràgraf 5.1.9.

9.1.7 Si, durant el joc, la pilota rebota accidentalment sobre un jugador contrari i després surt a tuixa, l'equip d'aquest últim jugador es beneficiarà del cap i de la introducció de la melé següent.

9.1.8 Si la pilota és xutada a tuixa amb puntada de peu de penalitat, el joc es reprendrà amb un cop franc jugat a deu metres dins el terreny de joc, de cara al punt de sortida a tuixa de la pilota.

9.2 LA TUIXA DE ZONA D'ASSAIG

9.2.1 La pilota és a tuixa de zona d'assaig quan entra en contacte amb la línia de tuixa de zona d'assaig, traspassa la línia de tuixa de zona d'assaig o entra en contacte amb la bandera de cantonada.

9.2.2 Hi ha tuixa de zona d'assaig quan un jugador, ell mateix a tuixa, entra en contacte amb la pilota.

9.2.3 Si un jugador situat a tuixa, en zona d'assaig o en pilota morta entra en contacte amb la pilota situada a la superfície de joc, es considera que la pilota no pot ser jugada per aquest jugador.

9.2.4 Si la pilota rebota accidentalment sobre un jugador contrari i després traspassa la línia de tuixa de zona d'assaig o la línia de pilota morta, el joc es reprendrà tenint en compte l'acció de l'últim jugador que havia jugat voluntàriament la pilota.

9.2.5 Si un jugador de l'equip defensant que té un peu en pilota morta i l'altre a la zona d'assaig i empeny la pilota fora dels límits del terreny (línia de pilota morta), hi haurà una xut de represa sota els pals.

CAPÍTOL 10

L'OBSTRUCCIÓ

10.1 Un jugador és culpable de joc deslleial si fa deliberadament una obstrucció sobre un contrari que no té la possessió de la pilota (vegeu paràgraf 11.1.j).

10.2 És prohibit de fer una obstrucció sobre un jugador contrari que no té la pilota o que és en posició de fora de joc, fins i tot després d'un avant o un pas en avant.

10.3 Si un jugador és víctima d'una obstrucció deliberada després d'haver xutat i si l'àrbitre considera que el placatge del defensor no ha començat abans que es doni el xut, es concedirà un cop de càstig com el que s'especifica al paràgraf 6.2.3.

10.4 Un jugador en possessió de la pilota no pot ser culpable d'obstrucció. Es pot protegir darrere els pals de gols per evitar un placatge, protegir-se darrere un "paquet" de companys d'equip i fins i tot obrir-se camí a través dels seus davanters en melé.

10.5 Si l'àrbitre considera que una obstrucció és accidental i que, malgrat això, el curs del joc n'ha resultat afectat, pararà el joc i es reprendrà amb una melé.

10.6 Un jugador que té la possessió de la pilota durant el partit i toca un company col·locat davant seu, si el curs del joc no en resulta afectat pot continuar.

CAPÍTOL 11

LES ACTITUDS REPRENSIBLES DEL JUGADOR

11.1 Un jugador és culpable de joc deslleial si:

- a) Fa una traveta a un adversari, li dóna un cop de peu o li pega.
- b) Entra en contacte amb el cap o el coll del seu adversari quan el placa o intenta fer-ho, ja sigui voluntàriament, per imprudència o per inadvertència.
- c) Es deixa caure, amb els genolls endavant, sobre un adversari a terra.
- d) Agafa perillosament en un placatge.
- e) Infringeix deliberadament les regles del joc.
- f) Té un llenguatge groller o obscè.
- g) Discuteix les decisions de l'àrbitre o dels jutges de toc.
- h) Torna al terreny de joc, després d'haver-ne sortit temporalment, sense l'autorització de l'àrbitre o del jutge de tuixa. Quan un equip que té un jugador fora durant deu minuts o per targeta vermella juga amb tretze jugadors, l'àrbitre farà fora el capità o qui faci la funció de capità en aquell moment amb una "targeta vermella". El jugador expulsat deu minuts esdevé substituït quan la suspensió s'acaba. L'equip juga amb dotze jugadors fins al final de la part.
- i) Es comporta de manera contrària al verdader esperit del joc.
- j) Es fa voluntàriament culpable d'una obstrucció sobre un adversari no portador de la pilota.
- k) Es cabussa voluntàriament sobre la cama de suport d'un jugador que efectua un xut.
- l) Placa un jugador havent saltat en l'aire per rebre una puntada de peu i del qual almenys un peu no ha tocat encara terra.
- m) Realitza un gest, imprudent o intencional, com ara aixecar el colze o gronxar el braç.

ANNEX A

AL CAMP DE JOC

- 1
 - Les línies de tuixa són en tuixa.
 - Les línies de tuixa d'assaig són en tuixa d'assaig.
 - Les línies de d'assaig són zona d'assaig.
 - Les línies de pilota morta són en zona de pilota morta.

- 2
 - Una bandera de cantonada se situa a la intersecció de cada línia d'assaig i de cada línia de tuixa.
 - Les banderes de cantonada són en toc d'assaig. Una bandera de cantonada és situada a la intersecció de cada línia dels quaranta metres i de cada línia de tuixa a un metre dins de la tuixa.
 - Una bandera de cantonada és situada a la intersecció de cada línia dels vint metres i de cada línia de tuixa a un metre dins de la tuixa.

- 3 Els pals de gol són com indefinidament prolongats en alçada. En les competicions oficials, els pals han de ser embotits sobre una alçada de dos metres a partir dels seus peus.

- 4 En el cas d'encontres d'adults, les dimensions del terreny s'hauran d'acostar com més millor a les dimensions màximes. Les dimensions mínimes autoritzades s'han d'indicar als reglaments de la competició en què es desenvolupa el matx.

- 5 Les línies representades amb els guionets sobre el plànol es compondran de marques separades de dos metres de longitud com a màxim. Les línies transversals indicant els deu metres respecte a les línies d'assaig, les línies dels vint metres i la línia mediana es traçaran sobre tota l'amplada del terreny.

- 6 La zona d'assaig és de sis metres a vuit metres com a màxim.

ANNEX B

LA PILOTA : FORMA I MATÈRIA

El joc es practicarà amb una pilota oval, inflada d'aire, l'embolcall exterior de la qual podrà ser de cuir o de qualsevol altra matèria aprovada per l'organisme que administra la competició. En la confecció de la pilota no hi ha d'haver res que constitueixi un perill per als jugadors.

DIMENSIONS I PES

Les dimensions de la pilota seran les següents:

	Òptima	Mínima	Màxima
Llargada	28 cm	27 cm	29 cm
Circumferència (llargada)	74 cm	73 cm	75 cm
Circumferència (amplada)	59 cm	58 cm	61 cm
Pes (sec i net)	410 g	380 g	440 g

PILOTA DESINFLADA

L'àrbitre ha de xiular per parar el joc si detecta que la forma o les dimensions de la pilota no són conformes a les regles del joc.

PILOTA REBENTADA

Si la pilota es rebenta en el moment en què un jugador intenta un gol amb puntada de peu de penalitat, l'àrbitre permetrà al jugador fer una altra temptativa. Si un jugador planta la pilota per marcar un assaig i es comprova que la pilota s'ha rebentat, es concedirà l'assaig. En qualsevol altra situació, si la pilota es rebenta es parará el joc. La pilota s'haurà de substituir i es formarà una melé per recomençar el joc a l'indret on la pilota s'ha rebentat. L'equip que tenia la possessió de la pilota o l'últim equip que n'havia tingut la possessió es beneficiarà del cap i de la introducció.

ANNEX C

ELS JUGADORS I ELS SEUS EQUIPAMENTS

1. El partit es juga entre dos equips de tretze jugadors cadascun com a màxim.
2. a) Les regles internacionals preveuen que cada equip pot designar quatre jugadors substituïts, abans del començament de l'encontre, i que no es poden fer més de sis substitucions per mitjà d'aquests quatre jugadors de reserva.
b) Es poden realitzar canvis il·limitats amb els disset jugadors designats.
c) A l'elit: quatre substituïts per a dotze canvis durant el partit, fora de sagnaments.
3. Si una substitució té lloc mentre es fa una temptativa de xut a pals, el substituït no pot procedir a la temptativa de gol. En canvi, un jugador que torna al terreny de joc, després d'haver-ne sortit per fer-se guarir perquè sagnava, pot procedir a la temptativa de gol.
4. Si un jugador sagna, l'àrbitre li ordenarà sortir del camp i n'autoritzarà la substitució.
5. Per ser fàcilment identificables, els jugadors han de ser numerats de l'1 al 13, amb els números següents (de 14 a 17) per als jugadors de reserva. El número portat pel jugador indica el lloc que ocupa al si del seu equip. Els números i les posicions corresponents són els següents:

DARRERES		DAVANTERS	
1	Darrere	8	Pilar (costat introducció)
2	Tresquarts ala dret	9	Taloner
3	Tresquarts centre dret	10	Pilar
4	Tresquarts centre esquerra	11	Segona línia dret
5	Tresquarts ala esquerra	12	Segona línia esquerra
6	Mig de melé	13	Tercera línia
7	Mig d'obertura		

Es podran utilitzar altres numeracions amb l'autorització de l'organisme que administra la competició.

6. Un jugador no ha de portar res que pugui constituir un perill per a la resta de jugadors.
7. La vestimenta normal d'un jugador és composta d'una samarreta, d'un pantaló curt, d'un parell de mitjons i d'un parell de botes.
8. Es poden portar proteccions, amb la condició que no impliquin cap part rígida.
9. L'àrbitre té dret d'ordenar a un jugador que es tregui una part de l'equipament perquè pot ser perillós. El jugador se n'anirà del terreny de joc per complir l'ordre si es preveu que pot retardar el començament o la represa del joc.
10. Els tacs sota les botes no han de tenir menys de vuit mil·límetres de diàmetre al seu cim. I si són de metall hauran de tenir vores arrodonides.
11. Els àrbitres poden verificar l'equipament dels jugadors abans de l'encontre o delegar aquesta tasca als jutges de tuixa. Aquesta comprovació no descarrega el jugador de la responsabilitat de la conformitat dels seus equipaments.
12. Portadors d'aigua: només s'autoritzen dos portadors d'aigua per equip a trobar-se sobre el terreny al mateix temps, i la seva entrada s'ha de fer darrere el seu propi equip. Si els dos equips obtenen l'autorització de l'àrbitre abans del començament de l'encontre, es podrà utilitzar un tercer portador d'aigua si les condicions ho requereixen, per exemple en cas de molta calor.
13. Suggeriments de consignes que cal aplicar durant els canvis :

a) Els canvis no poden tenir lloc durant el curs del joc (és a dir, quan la pilota és en moviment), quan s'acaben de marcat punts o si l'àrbitre ha parat el joc momentàniament, per exemple, a causa de lesió o advertiment.

b) Els canvis no es poden fer durant una melé perquè això alenteix molt el joc.

c) El jugador substituït ha d'haver sortit del terreny de joc perquè el seu substituït pugui entrar-hi (dins una posició de joc).

ANNEX D

ELS DEURES DE L'ÀRBITRE I DELS JUTGES DE TUIXA

1. Per a tots els encontres es designaran un àrbitre i dos jutges de tuixa.
- 1- L'àrbitre és el garant de l'aplicació de les regles de joc. És l'únic jutge de totes les situacions, excepte les que concerneixen la tuixa i la zona de tuixa.
- 2- L'àrbitre pot interrompre o anul·lar un partit a causa de males condicions atmosfèriques, de la invasió del camp de joc per part dels espectadors o la mala conducta dels jugadors. Aquesta decisió és a discreció de l'àrbitre.
- 3- L'àrbitre és l'únic que pot donar l'autorització d'entrar al terreny de joc.
- 4- Si l'àrbitre es lesiona durant del joc es designarà un àrbitre substituït. Si l'àrbitre no és en condicions per xiular l'aturada el partit, es considerarà que el joc s'ha parat en el moment en què l'àrbitre s'ha lesionat.
- 5- L'àrbitre pot consultar un jutge de tuixa o tots dos abans d'adoptar una decisió.
- 6- Un jugador, fora momentàniament del camp, s'ha de presentar al jutge de toc abans de tornar-hi a entrar.
- 7- Si un jugador admet que és culpable d'una actitud reprensible, l'àrbitre pot, a discreció seva, tant advertir-lo com expulsar-lo temporalment (deu minuts), o fins i tot expulsar-lo definitivament.
- 8- L'àrbitre pot fer un avís a tot un equip. En aquest cas, es considera que tots els jugadors han rebut un advertiment individual.
- 9- Un jugador expulsat temporalment és autoritzat a tornar al joc quan hagin passat deu minuts des del moment de l'expulsió. L'àrbitre recorre al cronometrador o bé determinarà ell mateix la fi de l'expulsió.
- 10- Si un jugador és exclòs definitivament del partit, ja no pot participar en el joc i se n'ha d'anar per tant de l'àrea de joc.
- 11- Els jugadors es consideren sota control de l'àrbitre mentre són al camp, a les zones d'accés al terreny de joc i als vestidors.
- 12- L'àrbitre porta un xiulet que utilitza per fer començar el joc o per aturar-lo. El xiulet també li serveix per fer reprendre el joc, quan ha estat parat.
- 13- El xiulet també es fa servir en els casos següents:
 - a) Quan es marquen punts.
 - b) Quan la pilota no és en joc.
 - c) Després d'una infracció de les regles de joc.
 - d) Quan el joc s'atura arran de l'acció d'un espectador o d'un jutge de tuixa.
- 14- Si hi ha un toc de xiulet accidental, el joc es reprendrà amb una melé. L'equip que tenia la possessió de la pilota es beneficiarà del cap i de la introducció.
- 15- L'àrbitre és l'únic jutge de la regla de l'avantatge. L'avantatge es pot aplicar a totes les fases de joc, excepte en els serveis i els xuts de represa.
- 16- Una falta no s'anul·la pel simple fet que un jugador contrari toca la pilota o és tocat per la pilota. Els jugadors de l'equip contrari han de tenir la possibilitat de beneficiar-se d'un avantatge real. L'aplicació de la regla de l'avantatge no impedeix la sanció ulterior del jugador culpable.
- 17- Si l'àrbitre adopta una decisió, no la podrà modificar, tret que un jutge de tuixa li assenyali una brutalitat ocorreguda abans d'adoptar la decisió.
- 18- L'àrbitre haurà d'acceptar tota decisió dels jutges de tuixa quant a tuixes, tuixes d'assaig i xuts a pals.
- 19- Els jutges de tuixa s'han de quedar al llarg de la seva línia de tuixa, excepte si han d'assenyalar un incident a l'àrbitre o si han de situar-se per jutjar un xut a pals.
- 20- Si un jutge de tuixa vol donar compte d'un incident a l'àrbitre, ha d'atreure la seva atenció amb rapidesa per evitar que el joc continuï. El jutge de tuixa pot fer servir la seva bandera per indicar l'indret de la falta. La penalitat es concedirà a l'indret on s'ha comès la falta.
- 21- Quan la pilota surt a tuixa, el jutge de tuixa n'indica la sortida aixecant la bandera i posicionant-se a l'indret on la pilota ha transpassat la línia de tuixa. Si la tuixa és directa, el jutge agita la bandera damunt del cap i després la dirigeix en la direcció de la línia d'assaig del xutador.
- 22- El jutge de tuixa no ha d'aixecar la bandera immediatament quan la pilota traspassa en l'aire la línia de tuixa, en previsió que la pilota pugui tornar als límits del camp abans de tocar terra per l'efecte donat pel xutador en el moment de la puntada de peu o per l'acció del vent.

- 23- Si la pilota traspassa la línia de tuixa de zona d'assaig, el jutge agita la bandera de dalt a baix i ensenya l'indret on es reprendrà el joc.
- 24- Quan es juga una puntada de peu de penalitat de manera diferent d'un xut a pals, el jutge de tuixa marcarà els deu metres del costat de l'equip advers.

ANNEX E

LA GESTUALITAT DELS ÀRBITRES

CODI GESTUAL

Quan un àrbitre adopta una decisió, ha d'indicar, tant com sigui possible, la naturalesa d'aquesta decisió per mitjà dels gests adequats.

REPRESA DEL JOC

Quan l'àrbitre vol parar temporalment el joc xiula, indica la naturalesa de la falta comesa, designa el jugador culpable i assenjala com s'ha de posar la pilota en joc.

ELS GESTOS DE L'ÀRBITRE

Melé: amb els braços doblegats, les palmes de la mà de cara al nivell espatlles, els dits ajuntats i lleugerament doblegats, amb l'extrem dels dits dirigits cap a terra amb un lleuger moviment. Després indica l'equip que es beneficia del cap i de la introducció.

Puntada de peu de penalitat: de cara al camp no culpable, estén el braç endavant, la mà lleugerament més alta per reforçar-lo i la palma de la mà en angle recte amb el terra.

Penalitat diferencial: el mateix gest que el de la puntada de peu de penalitat, però, una vegada el braç està, fa dos moviments d'anada i de tornada en sentit vertical.

Represa en xut de rebot: designa, amb el braç tens, l'indret on s'ha d'efectuar la represa.

Assaig: designa, amb el braç tens, l'indret on es concedeix l'assaig. Envia un jutge de tuixa a situar-se temporalment sobre aquest punt per servir d'indicació al jugador que intentarà la transformació.

Assaig de penalitat: designa el mig dels pals i se situa temporalment sobre aquest punt per servir d'indicació al jugador que provarà la transformació.

Assaig de vuit punts: es concedeix una puntada de peu de penalitat a causa d'una brutalitat sobre el marcador de l'assaig. Envia un jutge de tuixa a situar-se davant els pals de gol, a deu metres de la línia d'assaig. Aquest jutge es retirarà llavors darrere la línia d'assaig per poder jutjar la puntada de peu de transformació.

Gol: aixeca el braç tibet sobre el cap, a la vertical.

Assaig denegat: agita les mans, amb les palmes dirigides cap a terra, creuant-les endavant del cos i sota la cintura.

Continuació de joc («jugui!»): agita les mans, amb les palmes dirigides cap amunt, a l'alçada i endavant del pit.

Pilota tocada en l'aire: aixeca una mà sobre el cap i pica l'extrem dels dits d'una mà amb els dits de l'altra.

El recompte dels retinguts és anul·lat: aixeca el puny tancat sobre el cap i l'agita de dreta a esquerra (moviment d'eixugaparabrises).

Jugador que es quedant a la perifèria retingut: indica que els jugadors no concernits pel retingut s'han de retirar fent un senyal, amb el pit alt, similar a un moviment de braça en natació.

Endavant: amb les mans endavant del cos, sota la cintura, lleugerament de costat, les palmes fent-se endavant i els dits dirigits cap a terra, fa dos o tres moviments cap endavant amb les mans.

Passa endavant: fa un moviment cap endavant, amb el braç tibada, indicant la trajectòria de la pilota.

El mig de melé introdueix de manera incorrecta: amb les mans i els braços, repeteix l'acció del mig de melé que introdueix la pilota de manera incorrecta.

El mig de melé no torna darrere la seva melé: amb la mà, fa un moviment indicant la direcció que el mig de melé hauria d'haver seguit.

Talonada prematura: aixeca un peu de terra cap endavant, amb la cama tensada.

Braç afluixat del taloner: aixeca un braç de costat amb el colze endavant de manera que la mà penja cap a terra.

Pilar que talona la pilota: aixeca un peu de terra, la cama tibada sobre el costat.

Talonada amb a mà: fa el gest de tirar la pilota darrere amb la mà.

Melé ensorrada: fa un moviment d'elevació amb la mà.

Més de set jugadors a les línies de darrere: designa el jugador que s'ha separat de la melé i qui, de manera normal, hauria hagut de ser amb els davanters, i després aixeca set dits.

Més de sis jugadors en melé: designa el jugador que ha anat a empenyer la melé i qui, de manera normal, no hauria hagut de ser a la melé, i després aixeca sis dits.

El jugador placat triga a posar-se dret: agita la mà en direcció ascendent.

El jugador placat finta en el moment de jugar la pilota: repeteix l'acció del jugador culpable, exagerant amb les mans el moviment de fingida.

El jugador placat no juga la pilota correctament: si la pilota s'ha talonat entre les cames del jugador, fa un gest cap enrere amb un braç entre les cames.
Si la pilota s'ha talonat sobre el costat, fa un gest de costat amb la mà.

El jugador placat no aixeca clarament la pilota de terra: fa un moviment d'elevació amb la mà.

El jugador placat no s'encara a la línia d'assaig adversa: reproduïx la posició del jugador culpable i després es gira de cara a la línia d'assaig adversa.

El jugador placat ha fet un pas quan hauria d'haver jugat el tingut: reproduïx el gest de jugar tingut.

El jugador placat fa una obstrucció sobre el marcador del tingut o l'empeny amb el cap després d'haver jugat el tingut: reproduïx l'acció.

Tingut voluntari: fa un moviment d'elevació amb la mà.

El marcador del tingut dona una puntada de peu a la pilota: fa el moviment de donar una puntada de peu a la pilota.

El marcador del tingut dona una puntada de peu a la pilota: fas el moviment de donar una puntada de peu a la pilota.

El marcador del tingut intervé sobre el jugador que juga el tingut: fa un moviment ràpid de la mà cap enrere.

El placador triga a deixar anar el placat: fa un moviment cap a terra amb les mans endavant del cos sota la cintura.

Fora de joc sobre el tingut: indica amb un moviment del braç cap enrere que el jugador hauria d'haver-se trobat més enrere.

Robatori de la pilota al jugador placat: reproduïx l'acció d'agafar la pilota a l'adversari.

El jugador placat és arrossegat després d'un placatge efectuat: reproduïx l'acció d'arrossegar.

Cinquè tingut: aixeca el braç verticalment damunt del cap, amb els cinc dits separats.

Sisè tingut: xiula, aixeca el braç verticalment damunt del cap i després indica el camp que entra en possessió de la pilota i reproduïx l'acció del tingut. La restitució de la pilota és designada amb el terme «tingut de transició».

El recompte dels placatges s'anul·la i tot seguit continua: aixeca el puny tancat damunt del cap i l'agita d'una banda a l'altra (moviment d'eixugaparabrisa).

El jugador no toca la pilota amb el peu (en un xut de represa en pilota col·locada en un cop de càstig): pica el peu amb la mà.

Fora de joc: designa el jugador que hauria d'haver-se trobat més enrere.

Un jugador en possessió de la pilota toca l'àrbitre: designa el jugador i tot seguit es picar el pit amb les mans.

Obstrucció: reproduïx l'acció del jugador culpable.

Traveta: estén un peu endavant com si fes una traveta.

Placatge braç tibet (corbata): aixeca un braç endavant del cos amb el puny tancat i pica l'avantbraç amb l'altra mà.

Discussió de les decisions de l'àrbitre: posa la mà davant la boca.

Pilota en toc: designa el jutge de tuixa concernit.

Interrupció del joc: aixeca els dos braços a la vertical damunt del cap.

Fi de la interrupció del joc: agita un braç damunt del cap.

Expulsió definitiva d'un jugador: assenyala el jugador i tot seguit indica la línia de toc.

Expulsió temporal d'un jugador: aixeca verticalment els dos braços damunt del cap, amb els dits de totes dues mans oberts per indicar la durada de l'expulsió (deu minuts).

Jugador enviat a fer-se curar fora del camp perquè sagna: agita la mà unes quantes vegades d'esquerra a dreta i de dreta a esquerra davant el pit, amb la palma de la mà contra el pit.

ELS GESTOS DEL JUTGE DE TUIXA

Un jutge de tuixa no pot parar el joc per una falta que ha vist, però la pot indicar a l'àrbitre si aquest no l'ha vist i necessita ser informat.

Tuixa: bandera aixecada damunt del cap al punt de sortida de la pilota.

Tuixa directa: agita la bandera damunt del cap en un pla perpendicular a la línia de tuixa, accentuant el moviment cap enrere.

Tuixa d'assaig: agita la bandera de dalt a baix i tot seguit la dirigeix cap a la direcció dels pals de gol o del mig de la línia dels vint metres, segons la manera amb la qual el joc s'ha de reprendre.

Gol reexit: aixeca la bandera damunt del cap.

Gol no reexit: agita la bandera davant el cos sota la cintura. Si la pilota surt més enllà de la línia de pilota morta, pica el terra amb l'extrem del pal de la bandera.

Un jugador no es retira a la distància reglamentària: agita la bandera horitzontalment davant del cos.

ANNEX F

LA DURADA DEL PARTIT

- 1- La durada normal d'un encontre, dividit en dues parts, és de vuitanta minuts.
- 2- La durada de l'encontre es pot modificar amb l'acord dels dos equips i de l'organisme que administra la competició.
- 3- Entre els dos períodes s'observa una pausa (o mitja part) de cinc minuts. L'àrbitre pot escurçar o allargar la durada d'aquesta pausa.
- 4- Es pot recórrer a un cronometrador per indicar a l'àrbitre la mitja part i la fi del temps reglamentari. També es pot utilitzar un cronometrador per comptabilitzar la durada de les expulsions temporals.
- 5- Un equip defensarà una línia d'assaig a la primera part i l'altra a la segona.
- 6- Si el temps expira mentre la pilota no és en joc o un jugador és placat, l'àrbitre xiularà per indicar la fi del temps reglamentari.
Si el temps expira mentre la pilota és en joc, l'àrbitre s'esperarà per indicar el final del temps reglamentari.
S'acorda un temps suplementari per permetre a un jugador intentar un gol o una transformació d'assaig. El partit s'acabarà tan punt la pilota no entri més en joc, excepte si s'acorda una altra penalitat.
- 7- Si un equip xuta a toc després d'haver-se beneficiat d'un cop de càstig, s'acordarà un temps suplementari per permetre-li jugar el cop de càstig.
- 8- Si es forma una melé i la pilota s'introdueix abans que soni la sirena (abans que el temps de joc expiri), el partit continuarà fins que la pilota no sigui en joc.
- 9- Es pot afegir temps suplementari, al final de cada període, per compensar el temps perdut per causa de lesió o per altres motius. La durada és a discreció de l'àrbitre.

INTERRUPCIÓ DEL JOC PER LESIÓ

1. Després d'una interrupció per lesió, el joc es reprendrà amb un tingut jugat pel jugador que ha estat l'últim a tenir la possessió de la pilota. Si no, el joc es reprendrà amb una melé, i l'equip que ha estat l'últim a tenir la possessió de la pilota es beneficiarà del cap i de l'introducció.
2. Si un jugador en possessió de la pilota, lesionat durant un placatge, es troba incapacitat per jugar el tingut i el joc està parat, es reprendrà amb un tingut jugat per un company, al lloc on ha estat placat.
3. Si un jugador en possessió de la pilota és lesionat arran d'un placatge, però l'àrbitre considera que el joc no s'ha d'aturar, l'àrbitre demanarà a un company del jugador lesionat de jugar el tingut cinc metres al costat del lloc on es troba el jugador lesionat.
Si el jugador lesionat no pot alliberar la pilota, es formarà una melé cinc metres al costat del lloc on es troba el jugador lesionat. L'equip contrari del jugador lesionat es beneficia del cap i de l'introducció.

ANNEX G

LÈXIC

Els termes utilitzats s'entenen tal com són definits a continuació, excepte qualsevol altra interpretació.

ÀREA DE JOC

Superfície delimitada per una barrera, una barana o alguna altra línia de demarcació, dins la qual els espectadors no han d'entrar.

PLANTAR LA PILOTA (TERRENEJAR o PRÉMER)

Significa:

- Posar la pilota sobre el terra amb una mà o totes dues.
- Exercir una pressió cap a la part baixa sobre la pilota amb la mà o el braç, quan la pilota ja és sobre terra.
- Deixar-se caure sobre la pilota ja a terra i cobrir-la amb una part del cos situada entre el coll i la cintura.

Assaig: mireu capítol 7.

Atacant: Jugador de l'equip que té la possessió de la pilota.

Avantage: Deixar l'avantatge significa deixar continuar el joc si hi ha avantatge per l'equip que no ha comès la falta.

És en avantatge l'equip que no ha comès la falta o la infracció.

Bandera de cantonada: És la bandera col·locada a la intersecció de la línia d'assaig i la línia de tuixa d'assaig. Han de ser de matèria no rígida i d'una alçada màxima d'un metre i vint-i-cinc centímetres (1,25 m).

Braç fluix: Falta del taloner, que no es lliga a la melé passant els dos braços al voltant del coll dels pilars.

Brutalitat: Fa referència a actituds repressibles definides al capítol 11.

Camp de joc: superfície delimitada per les línies de toc i les línies d'assaig. Aquestes no pertanyen al terreny de joc.

Cap: concerneix el jugador de primera línia que al moment de la formació de la melé és situat més a prop de l'àrbitre. Així, els jugadors de primera línia de l'equip que es beneficia del cap posen els seus caps davant dels seus adversaris directes.

Cap endavant: significa en direcció de la línia de pilota morta adversa.

Costat tancat: és el costat de la melé o del tingut més a prop de la línia de toc.

Costat obert: és el costat de la melé o del tingut més allunyat de la línia de toc.

Curs del joc: es diu de totes les fases del joc succedint a la posada o a la represa en joc de la pilota amb una puntada de peu col·locada, un xut de rebot, un xut de càstig, un xut franc o una melé.

Darrere: s'aplica a un jugador que no participa en la formació de la melé.

Darrere: aplicat a un jugador, significa que el jugador té tots dos peus darrere de la posició considerada. Igualment, «davant» significa que té tots dos peus davant de la posició considerada

Davanter: jugador de l'equip que participa en la formació de la melé.

Defensa: jugador de l'equip que no està en possessió de la pilota.

En joc: es diu d'un jugador que no és fora de joc o en posició de fora de joc.

En posició de fora de joc: es diu d'un jugador que, en el curs del partit, no pot temporalment participar en el joc perquè és troba en posició il·licita. Si participa en el joc serà penalitzat per fora de joc.

En possessió: significa tenir o porta la pilota.

Equip atacant: és l'equip que es beneficia, en un moment donat, de l'avantatge territorial. Si s'ha de formar una melé sobre la línia mediana, l'últim equip que ha tocat la pilota, abans que aquesta no sigui en joc, es considera l'equip atacant.

Equip defensor: és l'equip contrari a l'equip atacant.

Falta: significa tota no conformitat accidental o deliberada a les regles del joc.

Falta recíproca: significa que la causa de l'aturada del joc és imputable a tots dos equips.

Finta de passada: gest que consisteix a fer una cosa semblant a passar la pilota.

Fora de joc (orsai): es diu d'un jugador que, en el curs del partit, és en posició de fora de joc i que participa en el joc. Es diu també d'un jugador que en un tingut o en una fase estàtica, no es troba a la distància reglamentària.

Gol: mireu capítol 7

Gol de rebot: és un gol marcat enviant la pilota directament entre els pals de gol adversos, per damunt de la barra transversal, després d'haver picat la pilota amb un xut de rebot.

Introducció: acció d'introduir la pilota a la melé, fent-la rodar per terra.

Marca: lloc on s'acorda una puntada de peu de càstig, lloc on es juga un xut franc o, fins i tot, lloc on es forma una melé.

Melé: mireu capítol 5.

Obstrucció: és l'acció prohibida d'intervenir sobre un jugador contrari que no té la possessió de la pilota.

Paquet de davanters: expressió utilitzada per indicar el conjunt dels davanters d'un equip.

Passada: gest de passar-se la pilota dos jugadors.

Passada endavant: acció de passar la pilota en direcció de la línia de pilota morta adversa.

Pausa (mitja part): és el final del primer període del partit.

Penalitzar: significa sancionar amb un xut de càstig un jugador que ha comès una falta.

Pilota injugable: significa que la pilota no es troba en joc.

Pilota lliure: significa que la pilota no és portada per un jugador ni és disputada en melé.

Placatge: mireu capítol 2.

Placatge (o blocatge) dret: situació dins la qual el jugador en possessió de la pilota és efectivament, placat però sense poder-lo tirar a terra (mireu capítol 2).

Puntada de peu (xut): acció de xutar amb qualsevol part de la cama compresa entre el genoll i l'extrem del peu, excepte el taló.

Retruc: és intervenir intencionalment amb les mans, els braços o tota altra part del cos sobre la trajectòria de la pilota que acaba de xutar un jugador contrari, dins la fase ascendent de la pilota.

Superfície de joc (o terreny de joc): superfície delimitada per les línies de tuixa, les línies d'assaig i les línies de pilota morta.

Talonar (a la melé): acció del taloner que juga la pilota amb el peu durant una melé.

Tingut de transició: consisteix a deixar la pilota a l'equip adversari després d'haver concedit el nombre de tinguts reglamentaris.

Tingut voluntari: situació en què el jugador en possessió de la pilota para voluntàriament de jugar mentre no està efectivament placat. **Tocar en zona d'assaig:** acció d'un jugador de l'equip defensor que planta la pilota dins la seva pròpia zona d'assaig.

Tocar la pilota: en tota fase del joc, tocar la pilota significa jugar intencionalment la pilota.

Transformar un assaig: és l'acció d'intentar marcar gol després d'haver obtingut un assaig.

Tuixa directa: significa que la pilota ha anat directament a tuixa després d'haver estat xutada. La melé consegüent s'ha de formar al lloc on s'ha donat la puntada de peu.

Tuixa de zona d'assaig: mireu capítol 9.

Xut de càstig (puntada de peu de càstig): mireu capítol 6.

Xut col·locat (puntada de peu col·locada): puntada de peu donada a la pilota que prèviament s'ha col·locat a terra per a aquest efecte.

Xut franc: puntada de peu acordada a l'equip que ha xutat a tuixa després d'una penalitat. El xut franc es dóna a deu metres de la línia de tuixa, de cara al lloc on la pilota ha sortit a tuixa. La pilota es pot xutar de qualsevol manera i cap a qualsevol direcció, però no es pot marcar amb un xut franc. Tampoc no es pot guanyar terreny xutant directament a tuixa amb un xut franc.

Xut de rebot (puntada de peu de rebot): puntada de peu donada a la pilota, deixada anar de les mans, just després que hagi tocat terra.

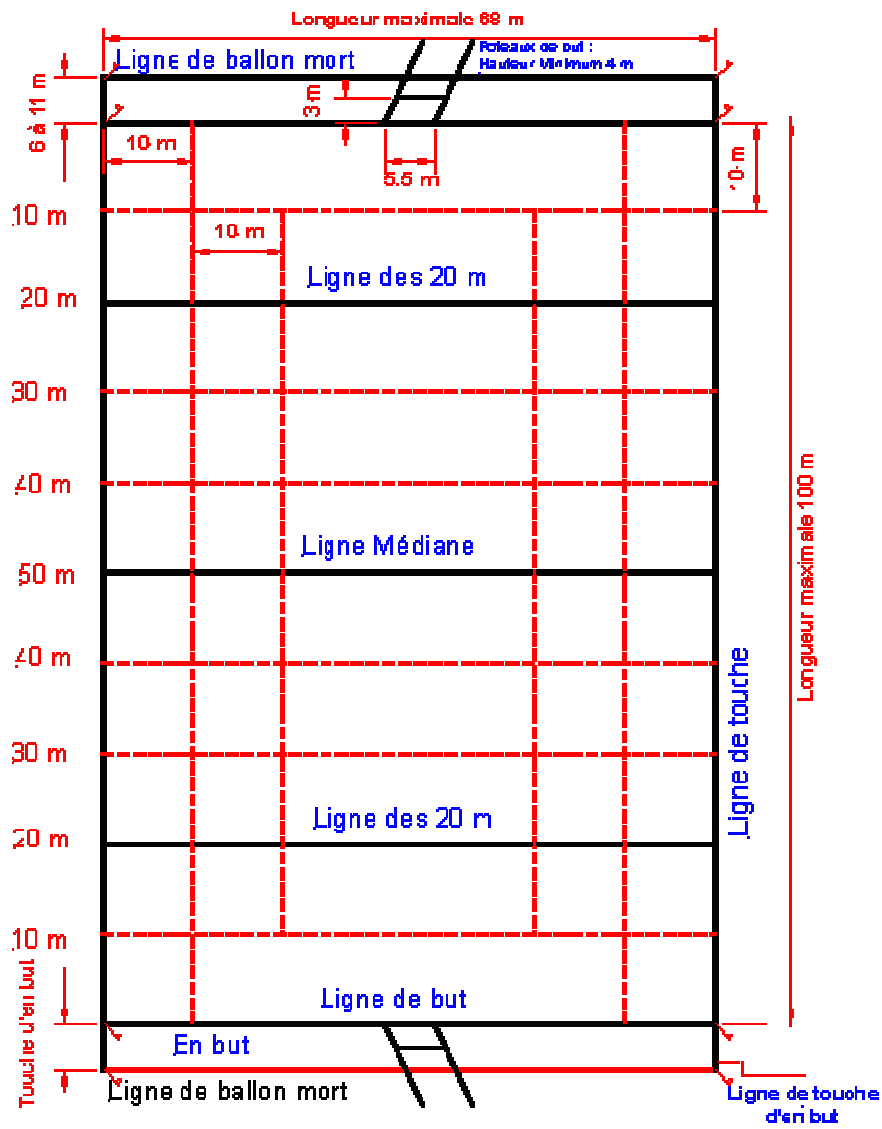
Xut de servei (xut de sortida): manera d'iniciar el joc al començament de cada període del partit (mireu capítol 1).

Xut de volada (puntada de peu de volada): puntada de peu donada a la pilota, deixada anar de les mans (o d'una mà), abans que toqui terra.

Xut de represa als vint metres amb puntada de peu col·locada: puntada de peu donada des del mig de la línia dels vint metres per reprendre el joc. La pilota es pot jugar de qualsevol manera i en qualsevol posició.

Xut de represa en puntada de peu de rebot: represa del joc amb un xut de rebot, donat des del mig de la línia d'assaig o des del mig de la línia dels vint metres.

Zona d'assaig: superfície delimitada per la línia de tuixa d'assaig i la línia de pilota morta (mireu plànol a continuació).



ESCOLES DE RUGBY A XIII

PRINCIPIANTS

Terreny	40 m / 20 m	
Nombre de jugadors	5 (substitucions il·limitades)	
Temps de Joc	4 X 8 min	
Xut de servei	Xut de servei del partit i de la segona part efectuat amb una puntada de peu col·locada que ha de fer 5 m. La defensa és col·locada a 5 m.	Si la pilota surt indirectament a tuixa: tuixa per a l'equip defensant. Si la pilota surt indirectament en pilota morta: represa amb la mà a 5 m al mig de la línia d'assaig.
Xut de represa	Després d'un assaig.	Represa a la mà al centre del terreny per l'equip a qui s'ha concedit l'assaig: els defensors hauran de ser a 5 m.
	Falta de l'equip defensant	Represa amb puntada de peu col·locada sobre la línia d'assaig: puntada de peu que ha de fer 5 m. Si la pilota surt indirectament en tuixa : tuixa per l'equip defensant
	Falta de l'equip atacant.	Represa a mà per l'equip defensant a 5 m de la línia d'assaig (al mig). Els defensors a 3 m.
Tingut	La línia de fora de joc és a 3 m. Regles normals per al marcador.	
Melé	La pilota es donarà a l'equip no culpable al lloc de la falta, però a 5 m mínim de la tuixa i de la línia d'assaig. La pilota s'haurà de posar a terra i s'haurà de jugar al peu. Els defensors seran a 3 m.	
Penalitat	Els defensors seran a 3 m.	Per falta en contra de l'esperit del joc (brutalitat, contestació), expulsió definitiva del jugador amb substitució autoritzada.
<i>En torneig, el temps de joc global no pot superar 1,5 vegades el temps normal de joc, elaborat amb la comissió mèdica.</i>		

ALEVINS

Terreny	50 m / 30 m	
Nombre de jugadors	7 (substitucions il·limitades)	
Temps de Joc	4 X 10 min	
Xut de servei	Xut de servei del partit i de la segona part efectuat amb una puntada de peu col·locada que ha de fer 10 m. La defensa és col·locada a 10 m.	Si la pilota surt indirectament a tuixa: tuixa per a l'equip defensant. Si la pilota surt indirectament en pilota morta: represa amb la mà a 5 m al mig de la línia d'assaig.
Xut de represa	Després d'un assaig.	Represa a la mà al centre del terreny per a l'equip a qui s'ha concedit l'assaig: els defensors hauran de ser a 5 m.
	Falta de l'equip defensant.	Represa amb puntada de peu col·locada sobre la línia d'assaig: puntada de peu que ha de fer 10 m. Si la pilota surt indirectament a tuixa: tuixa per a l'equip defensant.
	Falta de l'equip atacant.	Represa a mà per a l'equip defensant a 5 m de la línia d'assaig (al mig). Els defensors, a 5 m.
Tingut	La línia de fora de joc és a 5 m. Regles normals per al marcador.	
Melé	La pilota es donarà a l'equip no culpable al lloc de la falta, però a 5 m mínim de la tuixa i de la línia d'assaig. La pilota s'haurà de posar a terra i es jugarà al peu. Els defensors seran a 5 m.	
Penalitat	Els defensors seran a 5 m.	Per falta en contra de l'esperit del joc (brutalitat, contestació), expulsió definitiva del jugador amb substitució autoritzada.
<i>En torneig, el temps de joc global no pot superar 1,5 vegades el temps normal de joc, elaborat amb la comissió mèdica.</i>		

BENJAMINS

Terreny	60 m / 45 m	
Nombre de jugadors	9 (substitucions il·limitades)	
Temps de Joc	4 X 10 min	
Xut de servei	Xut de servei del partit i de la segona part efectuat amb una puntada de peu col·locada que ha de fer 10 m. La defensa és col·locada a 10 m.	Si la pilota surt indirectament a tuixa: tuixa per a l'equip defensant. Si la pilota surt indirectament en pilota morta : represa amb xut de rebot al mig de la línia d'assaig que ha de fer 10 m com a mínim.
Xut de represa	Després d'un assaig.	Represa a la mà al centre del terreny per a l'equip a qui s'ha concedit l'assaig: els defensors hauran de ser a 5 m.
	Falta de l'equip defensant.	Represa amb xut de rebot sobre la línia d'assaig: puntada de peu que ha de fer 10 m mínim. Si la pilota surt indirectament a tuixa: tuixa per a l'equip defensant.
	Falta de l'equip atacant	Represa a mà per a l'equip defensant a 5 m de la línia d'assaig (al mig). Els defensors, a 5 m.
Tingut	La línia de fora de joc és a 5 m. Regles normals per al marcador.	
Melé	La melé es fa amb tres jugadors de cara no a menys de 10 m de la línia de tuixa i de la línia d'assaig.	
Penalitat	Els defensors seran a 5 m.	Per falta en contra de l'esperit del joc (brutalitat, contestació), expulsió definitiva del jugador amb substitució autoritzada.
<i>En torneig, el temps de joc global no pot superar 1,5 vegades el temps normal de joc, elaborat amb la comissió mèdica.</i>		

REGLAMENT DEL RUGBY A IX

OBJECTIUS

- Augmentar el nombre d'equips jugant amb efectius reduïts.
- Permetre als joves experimentar més activitat.
- Menys jugadors sobre el terreny.
- Respectar l'especificitat del rugby a XIII.
- Les regles del joc són quasi idèntiques.
- La dimensió tàctica és ben poc modificada.
- Els espais són els mateixos.
- Les nocions de llocs i de rols es mantenen.
- Els tinguts i tots els seus components es conserven.
- La relació espai-temps és idèntica.

REGLES DEL JOC

Són les del rugby a XIII amb les modificacions següents:

Terreny	Es redueix en amplada de 10 m a partir de cada banda de tuixa.
Nombre de jugadors	9
Temps de joc	4 x 10 min en «mínims» 4 x 15 min en cadet 4 x 20 min en júnior i sèniors
Substitucions	Il·limitades
Xut de servei i de represa	En cas de sortida indirecta a tuixa, melé amb introducció per a l'equip no culpable de la sortida de la pilota.
Melé	Es farà amb cinc jugadors (tres jugadors en primera línia i dos jugadors en segona línia). No es pot jugar a menys de 10 m de la línia de tuixa i de la línia d'assaig. La pilota no es pot disputar. Els altres jugadors hauran de mantenir-se a 5 m de la melé.
Regla 40/20	No s'hi aplica.
<i>En torneig, el temps de joc global no pot superar 1,5 vegades el temps normal de joc, elaborat amb la comissió mèdica.</i>	

REGLAMENT DEL RUGBY A VII

Terreny	Determinat en funció de la fórmula de competició.
Nombre de jugadors	7.
Temps de joc	Determinat en funció de la fórmula de competició.
Substitucions	Determinades en funció de la fórmula de competició.
Xut de represa al centre	Després d'haver-se marcat punts, es fa amb una puntada de peu col·locada al mig de la línia mediana donada per l'equip que ha concedit punts. Aquesta puntada de peu col·locada es pot jugar de qualsevol manera i en qualsevol direcció. La pilota ha de recórrer obligatòriament 10 m.
Xut a pals	Tots els xuts a pals es proven obligatòriament amb xut de rebot.
Assaig	Després d'un assaig, els dos equips i l'àrbitre tornaran a la seva posició per a la represa del joc. Un jutge de tuixa es quedarà darrere els pals de gol per jutjar la transformació. El joc es reprendrà immediatament quan el jutge de tuixa hagi donat la seva decisió i el xutador hagi tornat a la seva posició de joc (s'ha de fer de pressa).
Expulsió	Els períodes d'expulsió temporal són de tres minuts. Un jugador expulsat definitivament no podrà tornar a jugar fins que no hagi passat per la comisió de disciplina de la competició.
Pròrroga	Si hi ha empat al final del temps reglamentari es jugarà una pròrroga. Els equips canviaran de banda i el joc es reprendrà amb una melé al centre del terreny. L'equip que tenia la possessió de la pilota al final del temps reglamentari es beneficiarà del cap i de la introducció. L'equip que marqui primer es declararà vencedor.

RUGBY A XIII FEMENÍ

Es juga amb les regles internacionals del rugby a XIII. El temps de joc és de 2 x 30 minuts.