



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY
C.N.AR. - COMMISSIONE NAZIONALE ARBITRI
Gruppo Tecnico Arbitrale

**CORSO AGGIORNAMENTO ARBITRI REGIONALI
SEDI REGIONALI 16, 22/23 E 29/30 SETTEMBRE 2012**

**DIRETTIVE ARBITRALI PER GLI
ARBITRI IMPIEGATI NEI
CAMPIONATI REGIONALI
VALIDE PER LA STAGIONE SPORTIVA 2012 - 2013**

Gli arbitri sono invitati a rispettare scrupolosamente queste direttive che costituiscono “**DOMINANTE TECNICA**” per i Campionati Regionali per la stagione sportiva 2012 – 2013.


14 SETTEMBRE 2012

C.N.Ar.
Gruppo Tecnico Arbitrale
RDO & Alto Livello
Giulio De Santis

PLACCAGGIO - RUCK

- **TUTTI GLI ASPETTI DELLA REGOLA DEL PLACCAGGIO DEVONO ESSERE SCRUPOLOSAMENTE APPLICATI.**
- **IL PLACCATORE DEVE LIBERARE IL GIOCATORE PLACCATO IMMEDIATAMENTE.**
- **L'ASSISTENTE PLACCATORE DEVE LIBERARE IMMEDIATAMENTE IL GIOCATORE PLACCATO.**
- **IL GIOCATORE PLACCATO DEVE LIBERARE O PASSARE IL PALLONE IMMEDIATAMENTE.**
- **I GIOCATORI CHE ARRIVANO SUL PUNTO DEL PLACCAGGIO DEVONO ENTRARE ATTRAVERSO IL GATE:**
 - LA SQUADRA CHE GUADAGNA IL PALLONE NON DEVE IMPEDIRE LA CONTESA DEL PALLONE TRAMITE IL SEALING OFF,
 - I GIOCATORI CHE ARRIVANO NON DEVONO SUBIRE OSTRUZIONI.
- **IL FUORIGIOCO SUL PUNTO DEL PLACCAGGIO DEVE ESSERE RIGOROSAMENTE SORVEGLIATO.**
 - I GIOCATORI NON PARTECIPANTI AL BREAKDOWN DEVONO ESSERE DIETRO IL PIEDE PIÙ ARRETRATO DELL'ULTIMO GIOCATORE NEL LORO LATO DEL BREAKDOWN.
 - ATTENZIONE ALLE "GUARDIE" ATTORNO AL RAGGRUPPAMENTO.
- **RISPETTO DELLE "LINEE GUIDA", RELATIVE ALLA POSIZIONE DA TENERE IN CAMPO DI GIOCO IMMEDIATAMENTE DOPO CHE E' AVVENUTO UN PLACCAGGIO, TENENDO CONTO DELLE POSSIBILI EVOLUZIONI DEL GIOCO.**
- **QUANDO IL PALLONE È STATO CHIARAMENTE VINTO DA UNA SQUADRA IN RUCK ED IL PALLONE È DISPONIBILE PER ESSERE GIOCATO DARE L'INDICAZIONE "GIOCALO" DOPODICHE IL PALLONE DEVE ESSERE GIOCATO ENTRO 5 SECONDI.**
- **NEL CASO UN PALLONE DIVENTI INGIOCABILE, SENZA CHE SIA AVVENUTA ALCUNA INFRAZIONE, CONCEDERE CON TEMPESTIVITÀ LA MISCHIA.**

FUORIGIOCO NEL GIOCO APERTO


- TOLLERANZA ZERO PER IL FUORIGIOCO DURANTE I CALCI, VIGILARE ATTENTAMENTE.
- **PRIORITÀ: SUI CALCI NON GUARDARE IL PALLONE** (INDIVIDUAZIONE DEI GIOCATORI CHE SI TROVANO DAVANTI AL CALCIATORE).
- PREVENZIONE IN BASE ALLA TIPOLOGIA DI CALCIO:
 - CALCIO LUNGO.
 - CALCIO CORTO.
- **COMUNICAZIONE**  **CHIARA MIRATA E NON RIPETITIVA.**

MISCHIA

- **MARCARE IL PUNTO.**
- **CORRETTE DISTANZE** TRA LE PRIME LINEE.
- **CONTROLLO DELLE LEGATURE.**
- **NO TESTA CONTRO TESTA.**
- **FISSARE FIN DALLE PRIME MISCHIE I CORRETTI STANDARD DELLE PROCEDURE D'INGAGGIO.**
- **CORRETTA E LENTA SCANSIONE DEI TEMPI D'INGAGGIO.** PRETENDERNE IL RISPETTO. COERENZA DURANTE TUTTA LA GARA.
- **TRE CHIAMATE E TRE AZIONI: BASSI** SIGNIFICA BASSI, **TOCCO** SIGNIFICA TOCCO, **VIA** È L'INDICAZIONE CHE LE PRIME LINEE POSSONO VENIRE A CONTATTO QUANDO SONO PRONTE.
- **I PILONI SI LEGANO AL CORPO, NON AL BRACCIO, DI UN AVVERSARIO.**
- **INGAGGIARE DIRITTI E RESTARE DIRITTI.**
- **VALUTARE CON SEVERITÀ GLI INGAGGI / SPINTE ANTICIPATE.**
- **SANZIONARE IMMEDIATAMENTE LE INTRODUZIONI NON CORRETTE.**

- **CONTROLLARE CON COSTANTE ATTENZIONE LE LEGATURE DELLE 1° LINEE E DEI FLANKERS.**
- **INTERROMPERE PRONTAMENTE IL GIOCO QUANDO LA MISCHIA CROLLA O VIENE STAPPATA.**
- **SI RICORDA CHE NEI CAMPIONATI REGIONALI LE MISCHIE SONO ARBITRATE AI SENSI DI QUANTO PREVISTO DAL REGOLAMENTO DI GIOCO UNDER 19 IRB.**

MAUL

- **COSTANTE ATTENZIONE ALLE OSTRUZIONI IN FASE DI FORMAZIONE.**
- **ASSICURARSI CHE ALL'INIZIO DEL MAUL CI SIA CONTESA DEL PALLONE.**
- **CONSENTIRE DI DIFENDERSI LEGALMENTE IN UN MAUL.**
- **VIGILARE CON ATTENZIONE I GIOCATORI CHE SI STACCANO O SCIVOLANO, RESTANDO LEGATI AL MAUL, PER MUOVERSI ATTORNO AD ESSO, NON LO POSSONO FARE.**
- **ATTENZIONE AI CROLLI.**
- **COMUNICARE LA FORMAZIONE DEL MAUL  " M A U L ".**



COMUNICAZIONE

- **COMUNICAZIONE CHIARA E SINTETICA DURANTE TUTTA LA GARA. EVITARE LA RIPETIZIONE DEI COMANDI.**
- **MASSIMO RISPETTO DEL PROTOCOLLO DI COMUNICAZIONE, SEGNALI PRIMARI E SECONDARI CODIFICATI, IN TUTTE LE FASI DI GIOCO ED IN PARTICOLARE A GIOCO FERMO.**
- **IL CAPITANO DEVE ESSERE L'UNICO INTERLOCUTORE.**
- **COMUNICARE SEMPRE IN MODO PRECISO ED ESSENZIALE IL MOTIVO DEL CARTELLINO GIALLO O ROSSO.**

CONTROLLO

- TROVARE LA **GIUSTA POSIZIONE IN CAMPO DI GIOCO** PER ESSERE IN GRADO DI **VALUTARE** CON LA MASSIMA ACCURATEZZA **TUTTO QUANTO AVVIENE**.
- PRESTARE LA **MASSIMA ATTENZIONE** A QUELLO CHE ACCADE **DOPO IL FISCHIO**. **SANZIONARE CON SEVERITÀ GLI ANTIGIOCHI** SUCCESSIVI ALL'INTERRUZIONE DEL GIOCO.
- NEL VALUTARE L'ADEGUATO PROVVEDIMENTO PER UN **FALLO D'ANTIGIOCO** (GIOCO PERICOLOSO E VIOLENZE) PARTIRE SEMPRE DALLA SANZIONE PIÙ PENALIZZANTE (**C.R./C.G./CP/RICH.**) ED EVENTUALMENTE DIMINUIRNE L'EFFICACIA.
- **ATTENTO CONTROLLO DELLE "PANCHINE"** E DELLE PERSONE AMMESSE AL RECINTO DI GIOCO. **LE INTOLLERANZE** DEGLI ALLENATORI E DEI TESSERATI AMMESSI **NON DEVONO ESSERE CONSENTITE**.

ANTIGIOCO

- I **FALLI DI GIOCO VIOLENTO** DEVONO ESSERE PUNITI CON SEVERITÀ A **PRESCINDERE DALL'INTENZIONALITÀ**.
- **SI RICHIEDE**  **FISCHIO IMMEDIATO**.
- **SUI PUNTI D'INCONTRO**  **VALUTAZIONE DEI PLACCAGGI PERICOLOSI PORTATI SENZA CHIUDERE LE BRACCIA O CON PRESE AL COLLO**.
- **SPEAR TACKLE: SEVERITÀ** NELLA VALUTAZIONE DELL'ACCADUTO (SE IL PLACCATO VIENE LASCIATO CADERE A TERRA IL PLACCATORE DEVE ESSERE SANZIONATO CON UN CARTELLINO ROSSO).
- **NEL CASO DI UNA RISSA:** CONTROLLO DELLO SCENARIO ED IDENTIFICAZIONE DEI GIOCATORI CHE HANNO GENERATO LA RISSA CONTROLLANDO CON ATTENZIONE CHI ARRIVA DA LONTANO.

SPECIFICAZIONE IMPORTANTE

NEI CAMPIONATI SENIORES, GIOVANILI UNDER 20 E 16, CIASCUNA GARA NON PUÒ INIZIARE CON UN **NUMERO INFERIORE A 15 GIOCATORI** E NON PUÒ CONTINUARE CON UN NUMERO INFERIORE, **A MENO CHE LA RIDUZIONE DI DETTO NUMERO MINIMO NON SIA CAUSATO DA SANZIONI ARBITRALI** (ESPULSIONE TEMPORANEA O DEFINITIVA).