



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

---

# CORSO AGGIORNAMENTO GRUPPO ARBITRI NAZIONALE 2

ACQUA ACETOSA – ROMA – 30 AGOSTO / 02 SETTEMBRE 2012

---

## DIRETTIVE ARBITRALI CAMPIONATO NAZIONALE di SERIE “B” VALIDE PER LA STAGIONE SPORTIVA 2012 - 2013

---

Le seguenti direttive arbitrali sono emerse dal lavoro collegiale svolto al Corso di Aggiornamento degli arbitri del Gruppo Arbitri Nazionale 2 svolto negli impianti sportivi “G. Onesti” dell’Acqua Acetosa, Roma, dal 30 agosto al 02 settembre 2012.





Gli arbitri sono invitati a rispettare scrupolosamente queste direttive che costituiscono “**DOMINANTE TECNICA**” per il Campionato Nazionale di Serie “B”.

---


21 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.
- **QUINDI ATTENTA VALUTAZIONE:**
  - PLACCAGGIO  **PLACCATORE CHE NON ROTOLA.**
  - PUNTI D'INCONTRO  **ENTRATE LATERALI (ATTACCO/DIFESA).**
- **SUL BREAKDOWN IL FUORIGIOCO DELLA DIFESA E DELL'ATTACCO DEVONO ESSERE RIGOROSAMENTE SORVEGLIATI; I GIOCATORI NON PARTECIPANTI AL BREAKDOWN DEVONO ESSERE DIETRO IL PIEDE PIÙ ARRETRATO DELL'ULTIMO GIOCATORE NEL LORO LATO DEL BREAKDOWN.**
- **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.**
- **ATTENTA VALUTAZIONE DELLO SCENARIO CON SPECIALE RIGUARDO ALLE SITUAZIONI DI RUCK:**
  - **SU PALLA LENTA**  **FOCALIZZARE GUARDIE/PILLARS.**
  - **SU PALLE VELOCI**  **FOCALIZZARE I 3/4 (AL LARGO).**
- **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.**

## GIOCO APERTO – GIOCATORI IN FUORIGIOCO


- TOLLERANZA ZERO PER IL FUORIGIOCO DURANTE I CALCI, VIGILARE ATTENTAMENTE – RICORDARSI CHE QUESTA INFRAZIONE È PROGRAMMATA.
- VALUTANDO CORRETTAMENTE QUESTO GENERE DI INFRAZIONE E SANZIONANDO I COMPORTAMENTI NON CORRETTI SI CREA **SPAZIO AL GIOCO**.
- **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** PRIMA DI INIZIARE LE PROCEDURE DI INGAGGIO.
- CONTROLLO DELLE **LEGATURE**.
- NON CONSENTIRE CHE I **PILONI** SI TROVINO **TESTA CONTRO TESTA** (MONITORARE IL PILONE SINISTRO).
- **FISSARE FIN DALLE PRIME MISCHIE I CORRETTI STANDARD DELLE PROCEDURE D'INGAGGIO.**
- **I PILONI SI LEGANO AL CORPO, NON AL BRACCIO, DI UN AVVERSARIO.**
- **CORRETTA E LENTA SCANSIONE DEI TEMPI D'INGAGGIO, L'ARBITRO DEVE DETTARE I TEMPI DELLA PROCEDURA D'INGAGGIO – NON I GIOCATORI.** 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.
- **INGAGGIARE DIRITTI E RESTARE DIRITTI.**
- **VALUTARE CON SEVERITÀ GLI INGAGGI / SPINTE ANTICIPATE.**
- ATTENZIONE ALLE **ROTAZIONI RAPIDE** DELLA MISCHIA.
- CONTROLLARE CON ATTENZIONE GLI **ASSI DI SPINTA**.
- **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.**

## **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.**
- **UN GIOCATORE CHE È LEGATO NEL MAUL HA IL DIRITTO DI RIMANERE NEL MAUL. L'ARBITRO COMUNICHERÀ CHE IL GIOCATORE IN QUESTIONE PUÒ TROVARSI NEL MAUL E NON LO DEVE ABBANDONARE.**
- **ATTENZIONE ALLE OSTRUZIONI COMMESSE IN OCCASIONE DI RIPARTENZE.**
- **NEL MOMENTO IN CUI IL MAUL SI ARRESTA FAR CAPIRE CHE È AVVENUTO IL PRIMO STOP.**
- **QUANDO IL MAUL DIVIENE INGIOCABILE ACCORDARE IL TURN-OVER (LA DIFESA PUÒ SOLO SPINGERE PER CONTRASTARE L'AVANZAMENTO)**
- **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 IN TUTTE LE FASI DI GIOCO ED IN PARTICOLARE A GIOCO FERMO.**
- **NOTIFICARE SEMPRE IN MODO APPROPRIATO ED ESSENZIALE IL MOTIVO DEL CARTELLINO GIALLO O ROSSO.**

## CONTROLLO

- TROVARE LA **GIUSTA POSIZIONE IN CAMPO DI GIOCO**, ATTRAVERSO **IDONEE LINEE DI CORSA**, PER ESSERE IN GRADO DI GIUDICARE CON LA MASSIMA ACCURATEZZA **TUTTO QUANTO AVVIENE**.
- **MASSIMA ATTENZIONE** A QUELLO CHE ACCADE **DOPO IL FISCHIO**. **SANZIONARE CON SEVERITÀ GLI ANTIGIOCHI** SUCCESSIVI ALL'INTERRUZIONE DEL GIOCO.

## 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.
- **SPEAR TACKLE: INFLESSIBILITÀ E FERMEZZA** 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.

## VANTAGGIO

- **NON TENTARE IL VANTAGGIO**.
- **DETERMINARE** ATTENTAMENTE LO **SCENARIO** CHE SI PRESENTA.
- ATTENZIONE A NON ESSERE TROPPO REATTIVI NEL FISCHIARE L'INFRAZIONE.
- **DURATA DEL VANTAGGIO IN RAPPORTO AL TIPO DI FALLO**.

## 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).