



Linee Guida Stagione Sportiva 2014 / 2015



- Filosofia Arbitrale
- Le principali aree dell'arbitraggio:
 1. Placcaggio/ruck - ***contesa legale***
 2. Fuorigioco su ruck/calci - ***protezione dello spazio di gioco***
 3. Rimessa laterale maul – ***contesa legale***
 4. Mischia– ***contesa legale***
 5. Antiggioco – ***tutela dei giocatori e del gioco***
 6. TMO - ***un migliore processo con migliore decisione***



- Gli Arbitri devono:
 - Impostare subito la gara
 - Con decisioni accurate e rilevanti
 - **Nelle regole del gioco**



- **Obiettivi:**
 - Palle veloci e contest legale sui punti d'incontro
- **Focus su:**
 - Chiaro rilascio del placcatore
 - Chiaro rilascio dell'assistente placcatore
 - Giocatori in arrivo:
 - Tolgono un pericolo
 - Fanno il sealing off per prevenire la contesa
 - Entrate laterali **dell'attacco** e della difesa
 - I giocatori in piedi - posizione di forza - sopravvivere alla pulizia avversaria
 - Prendere spazio oltre la palla



- **Quando è che la palla è "fuori"?**
 - Quando è "sollevata"
 - Non quando le mani sono su di essa
 - I giocatori avversari devono arrivare da una posizione di in gioco



FIR

FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY



1



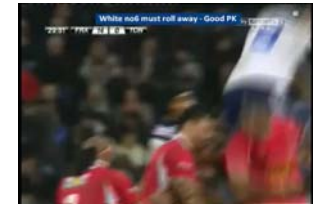
2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



- **Obiettivi**
- **Proteggere lo spazio** per poter giocare - focus SU:
 - Entrambi i piedi dietro la linea del fuorigioco
 - I giocatori che rientrono limitano le opzioni
 - Le linee di fuorigioco ben definite (luce tra la linea e i difensori)
 - Lato chiuso: per non limitare le opzioni

17



18



19



20



- **Obiettivi** – proteggere lo spazio per poter giocare – focus su :
 - Dare al ricevitore uno spazio legale per poter giocare
 - Azioni preventive – l'Arbitro fa una sola chiamata
 - I giocatori devono fermarsi finchè non sono rimessi in gioco
 - I giocatori che sono a meno di 10 metri, devono fermarsi e ritirarsi

21



22



23





- **Rimessa Laterale e Maul:**

- Intervento sui sostegni del saltatore su formazione del maul; Toccare ed interferire sui giocatori in aria
- Attenzione ai giocatori che sollevano che non facciano ostruzione dietro il proprio saltatore nella formazione del maul
- I giocatori che entrano in maul attraverso (corretto) scivolano intorno (non corretto)
- Non partecipanti che si avvicinano prima che il pallone sia afferrato
- Crollo in maul:
 - Chiamare maul quando si è realmente formato!
 - Attenzione a chi fa crollare
 - Dopo il crollo involontario di una maul i giocatori non si devono togliere – **TOURNOVER!**



- **Rimessa Laterale e Maul – Senza Contesa:**

- Se una squadra decide di non contestare una rimessa laterale comunque **NON DEVE ABBANDONARE** l'allineamento. Nel caso che questo si verifichi, la sanzione dovrà essere un **Calcio di Punizione**;
- Se la rimessa laterale è terminata e il pallone è spostato sull'ultimo uomo dei partecipanti all'allineamento della squadra che ha effettuato il lancio, gli avversari partecipanti all'allineamento possono attaccare il portatore del pallone (ultimo uomo);
- Se invece i partecipanti all'allineamento, della squadra che ha effettuato il lancio, si raggruppano con il pallone in possesso dell'ultimo uomo e gli avversari successivamente si legano, il gioco verrà arrestato per fuori-gioco involontario e quindi accordata una mischia, con diritto d'introduzione, alla squadra avversaria che non ha conteso la rimessa laterale.



FIR

FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY



- **Rimessa Laterale e Maul – Senza Contesa:**

No problem with the intervention of Italy n°2 as ball transferred backwards, but n°3 and n°4 came from the side - Should be PK





FIR

FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY



- **Rimessa Laterale e Maul – Senza Contesa:**



24



25



26



27



28



29



30



31



32





- **Valutare - Calci a seguire :**
 - Se c'è una effettiva volontà di andare a recuperare il pallone ?
 - I difensori che cambiano direzione per fare ostruzione sul giocatore che corre verso la palla
 - Osservare cosa succede prima che il pallone è preso dal ricevitore (ostruzionismi sui giocatori che arrivano)
- **Su Calcio d'Invio :**
 - Protezioni illegali sul ricevitore da parte dei compagni
- **Gioco Aperto:**
 - Ostruzioni in mezzo al campo con cambiamenti delle linee di corsa
 - Spazzate irregolari sui giocatori che arrivano sull'area del placcaggio/ruck

33



34



35



36



37



38





• **Regola 20 – MISCHIA**

Prima che la palla sia introdotta:

- Mischia in squadra / ferma / parallela alla linea di touch
- Non spingere prima che la palla sia introdotta in mischia.
- Spalle e testa più alte del bacino
- Non permettere la legatura sui gomiti.
- Non è consentito scagliarsi sugli avversari

Posizione della testa alla chiamata “bassi”

Orecchio
contro
Orecchio



Sostenersi senza mettere
peso prima del “via”



- Per avere delle **MISCHIE POSITIVE** – abbiamo bisogno;
 1. Orecchio con orecchio sul bassi senza eccessivo sbilanciamento
 2. Legature corrette non sulle braccia
 3. Testa e spalle sopra il bacino, non tirare giù l'avversario abbassandosi con il peso del corpo
 4. Non ci deve essere peso sulla mischia avversaria prima del VIA
 5. **Stabilità** prima del VIA
 6. Non spingere in anticipo
 7. Introduzioni credibili, senza chiamata verbale dell'arbitro
 8. Spinta dritta dopo che il pallone è STATO introdotto



- Sequenza delle Sanzioni:
 - Spinta anticipata / Non diritta e non stabile / Introduzione anticipata e ritardata: **CL**
 - Non spinta diritta / Crollare /Stappare: **PK**
 - Il **CL** ripetuto (che diventa) **CP** si deve intendere sulla stessa tipologia di fallo
 - **CL** - **CP** - **CP** e richiamo – **CP** e **CG**

39



40



41



42



43



44



45



46





- Proteggere I valori del gioco del Rugby è una nostra responsabilità
- Placcaggi sollevati:
 - Prima osservazione, se le gambe sono sopra la linea orrizzontale, minimo **CARTELLINO GIALLO**
 - Seconda osservazione, se il contatto col terreno avviene con le Spalle / Collo / Testa: **CARTELLINO ROSSO**
 - Le braccia a protezione della caduta sono irrilevanti
 - Tutte le volte che i giocatori sollevano il portatore del pallone sopra la linea orrizzontale devono essere severamente sanzionati
- **Attenzione anche:**
- Sgambetti e prese al collo
- Placcaggi in ritardo dopo che il pallone è stato passato



- Collisione in aria:
- E' una richiesta di **sicurezza** proteggere i giocatori in aria
 - **Azione legale:**
 - Entrambi i giocatori in aria, alla stessa altezza a contendersi il pallone, non c'è nessuna sanzione ed il gioco continua.
 - Un giocatore che salta addosso ad un giocatore fermo e cade a terra, non c'è nessuna sanzione ed il gioco continua.
 - **Azione illegale:**
 - Saltare senza possibilità di contesa su un giocatore che sta chiaramente saltando per il pallone.
 - Gettarsi addosso ad un giocatore che sta saltando per il pallone.
 - Il solo fatto di guardare il pallone non costituisce un'azione legale.

47



48



49



50



51



52



53



54



55



56



57



58





- Nessun cambiamento del protocollo del **TMO**
- (IRB Council May 2014)
 - Meta/anullato si torna indietro rispetto alle 2 fasi precedenti
 - Antiggioco: “**Nostri**” obbiettivi:
 - Prendere la giusta decisione su situazioni C/O e materiali
 - Lavorare nell’ambito del protocollo corrente
 - Assicurarsi che venga applicato al meglio
 - Prendere delle decisioni più consistenti
 - Se possibile, meno ricorso al TMO e più decisioni sul campo



- Riferimenti specifici alle regole:
 - Reg 10.1/10.4 – Antiggioco – ostruzioni / gioco pericoloso / scorrettezze
 - Law 11.1 b,c – Fuorigioco dei giocatori davanti al calciatore
 - Law 12,12.1 - In avanti e passaggi in avanti
 - Law 16.5 d – Fuorigioco in ruck e giocatori che si aggiungono
 - Law 17.4 d - Fuorigioco in maul e giocatori che si aggiungono
 - Law 19.5 a,b - Giocatori in touch
 - Law 19.2 d – Rimesse rapide
 - Law 22 Area di meta / Law 15.5 f,g Doppio movimento



- Aree principali:
 1. Contesa sul placcaggio
 2. Spazio per giocare
 3. Mischie legali
 4. Contesa in rimessa laterale / maul
 5. Antiggioco
 6. TMO