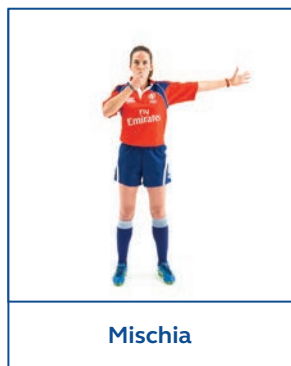




# Segnali degli Ufficiali di Gara



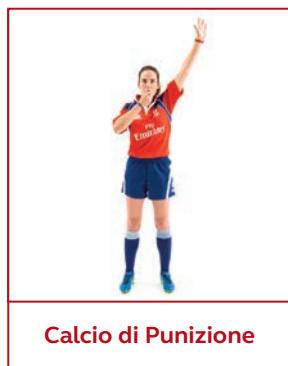
## Segnali primari dell'arbitro



Spalle parallele alla linea di touche. Braccio orizzontale puntato in direzione della squadra che introdurrà il pallone.



Spalle parallele alla linea di touche. Braccio piegato ad angolo retto all'altezza del gomito, puntato in direzione della squadra che non ha commesso l'infrazione.



Spalle parallele alla linea di touche. Braccio esteso verso l'alto puntato in direzione della squadra che non ha commesso l'infrazione.



Braccio esteso, all'altezza della cintola, verso la squadra che non ha commesso l'infrazione, per un periodo approssimativo di 5 secondi.



Arbitro con le spalle rivolte verso la linea di pallone morto. Braccio alzato verticalmente.



**Non è meta**

Braccia prima incrociate, poi aperte, davanti al corpo.



**Calcio di rinvio dai 22 metri**

Braccio puntato verso il centro della linea dei 22-metri.

## Segnali secondari dell'arbitro

### MISCHIA



**Lancio in avanti o passaggio in avanti**

Mani che simulano un passaggio di un pallone immaginario in avanti.



**In-avanti**

Braccio esteso in alto sopra la testa e movimento della mano aperta avanti e indietro.



**Pallone ingiocabile in una ruck o in un placcaggio**

Spalle parallele alla linea di touche, braccio orizzontale puntato in direzione della squadra che introdurrà il pallone, seguito dal movimento avanti indietro dell'altro braccio e mano verso la linea di meta della squadra avversaria.



**Pallone ingiocabile in una maul**

Braccio esteso, in direzione della squadra non in possesso del pallone nel momento in cui è cominciata la maul, che indica la concessione della mischia. L'altro braccio, esteso verso l'esterno come se indicasse la concessione di un vantaggio, compie una rotazione attorno al corpo fino a che la mano tocca la spalla opposta.



**Mischia che ruota di oltre 90 gradi**

Rotare il dito indice sopra la testa.



**Lancio non dritto nella rimessa laterale**

Spalle parallele alla linea di touche. La mano sopra la testa indica il percorso del pallone, non dritto.



**Pallone tenuto sollevato in area di meta**

Lo spazio tra le mani indica che il pallone non ha toccato il terreno.

## CALCIO LIBERO



**Piede sollevato da parte di un giocatore di prima linea**

Piede sollevato, toccarsi il tallone con la mano.



**Introduzione non dritta in mischia**

Le mani all'altezza delle ginocchia imitano l'azione di introdurre il pallone storto in mischia.



**Distanza non corretta tra gli allineamenti in una rimessa laterale**

Mani all'altezza degli occhi con i palmi rivolti verso l'interno. Movimento ripetuto delle mani, verso l'interno, in rapida sequenza.



**Sollevamento anticipato e sollevamento in rimessa laterale**

Entrambi i pugni chiusi davanti al corpo, all'altezza della vita, che compiono il gesto di sollevare.

## CALCIO DI PUNIZIONE



**Pallone non liberato immediatamente in un placcaggio**

Mani poste vicino al torace, come per tenere un pallone immaginario.



**Placcatore che non libera il giocatore placcato**

Braccia che si chiudono come per tenere un giocatore e che poi si aprono come se lo lasciassero.



**Placcato o placcatore che non rotolano via**

Movimento circolare delle dita e del braccio che si allontanano dal corpo.



**Entrata nel placcaggio da posizione non corretta**

Braccio orizzontale. Movimento dello stesso in un semi cerchio.



**Cadere volontariamente su un avversario**

Braccio curvato per imitare il gesto del giocatore che cade. Il segnale è fatto nella direzione in cui il giocatore è caduto.



**Tuffarsi sul terreno vicino ad un placcaggio**

Braccio dritto verso il basso ad imitazione del gesto di tuffarsi.



**Aggiungersi a una ruck o maul davanti all'ultimo piede o di lato**

La mano e il braccio sono tenuti orizzontali e si muovono di lato.



**Crollo volontario di una ruck o di una maul**

Entrambe le braccia poste all'altezza delle spalle come per legare un avversario. Il busto si piega e ruota come per tirare verso il basso un avversario.



**Pilone che tira verso il basso un avversario**

Pugno chiuso e braccio piegato. Il gesto imita l'azione di tirare verso il basso l'avversario.



**Pilone che tira l'avversario**

Pugno chiuso e braccio dritto all'altezza della spalla. Il gesto imita l'azione di tirare l'avversario



**Modo di legarsi non corretto**

Un braccio esteso come per indicare l'azione di legarsi. L'altra mano si muove avanti e indietro lungo il braccio per indicare l'estensione di una legatura completa.



**Giocare il pallone con le mani in una ruck o in mischia**

Mano all'altezza del terreno, compiere un movimento ampio, come per spingere all'indietro il pallone.



## Ostruzione nell'allineamento

Braccio orizzontale e gomito in fuori. Il braccio e la spalla si muovono verso l'esterno come per ostacolare un avversario.



## Appoggiarsi ad un giocatore nell'allineamento

Braccio orizzontale, piegato all'altezza del gomito, palmo della mano rivolto verso il basso. Muovere il braccio verso il basso.



## Spingere un avversario nell'allineamento

Entrambe le mani alzate al livello delle spalle con il palmo rivolto in avanti. Imitare il gesto della spinta.



## Fuorigioco in una rimessa laterale

La mano e il braccio si muovono orizzontalmente, all'altezza del torace, verso la squadra che non ha commesso l'infrazione.



## Ostruzione nel gioco aperto

Braccia incrociate davanti al torace ad imitare le forbici aperte.



## Fuori gioco in mischia, ruck o maul

Spalle parallele alla linea di touche. Il braccio viene fatto oscillare verso il basso in modo che disegni un arco lungo la linea di fuori gioco.





**Fuori-gioco secondo la  
Regola dei 10 metri o  
non rispetto dei 10 metri  
in un calcio di punizione  
o calcio libero**

Tenere entrambe le  
mani aperte sopra la  
testa.



**Placcaggio alto  
(antigioco)**

La mano si muove  
orizzontalmente davanti  
al collo.



**Stamping (antigioco)**

Simulare l'azione dello  
stamping o altro gesto  
simile per indicare il fallo.



**Pugno (antigioco)**

Con la mano chiusa a  
pugno, colpire il palmo  
dell'altra mano.



**Proteste (contestare la  
decisione dell'arbitro)**

Braccio teso con la  
mano che si apre e si  
chiude ad imitazione di  
una persona che parla.

## Altri segnali



**Formazione della mischia**

Gomiti piegati in modo che le dita delle mani si tocchino sopra la testa.



**Fuorigioco: scelta tra calcio di punizione o mischia**

Un braccio alzato per indicare il calcio di punizione. L'altro braccio indica il punto in cui è possibile giocare la mischia al posto del calcio di punizione.



**Richiesta del fisioterapista**

Un braccio alzato indica che è necessario l'intervento del fisioterapista per l'infortunio di un giocatore.



**Richiesta del medico**

Entrambe le braccia alzate sopra la testa indicano che è necessario un medico e/o una barella per l'infortunio di un giocatore.



**Ferita sanguinante**

Le braccia incrociate sopra la testa indicano la presenza di un giocatore con ferita sanguinante che può essere rimpiazzato temporaneamente.



**Indicazioni al cronometrista di fermare e far ripartire il tempo di gioco**

Braccio tenuto in alto e fischiare quando il tempo deve essere fermato o fatto ripartire.



**Un giocatore deve essere sottoposto alla valutazione di un infortunio alla testa**

Braccio aperto si piega e si stende toccando la testa.



**Tempo fermato**

Le braccia formano una T.



**L'arbitro consulta il TMO**

Con gli indici delle mani viene disegnato un rettangolo per rappresentare uno schermo televisivo.

## Segnali dell'assistente dell'arbitro



**Tentativo di porta riuscito**

Alzare la bandierina per indicare che il pallone è passato sopra la barra trasversale e tra i pali.



**Touche e squadra che deve lanciare**

Alzare la bandierina con un braccio, spostandosi verso la linea di rimessa in gioco e posizionarvi, indicando con l'altro braccio la squadra che ha diritto al lancio.



**Antigioco**

Tenere la bandierina orizzontale e puntarla verso il campo di gioco, perpendicolarmente alla linea di touche.