



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY

FORO ITALICO - STADIO OLIMPICO - CURVA NORD, 117 - 00194 ROMA

TEAM ARBITRALE

A cura del
CENTRO STUDI
della
COMMISSIONE NAZIONALE ARBITRI

2[^] Edizione Italiana
SETTEMBRE 2004

Segreteria C.N.Ar. - tel. 06. 45213138 - fax 06. 45213185
e-mail cnar@federugby.it - c/o F.I.R. - ROMA



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY

FORO ITALICO - STADIO OLIMPICO - CURVA NORD, 117 - 00194 ROMA

TEAM ARBITRALE

A cura del
CENTRO STUDI
della
COMMISSIONE NAZIONALE ARBITRI

2[^] Edizione Italiana
SETTEMBRE 2004

Segreteria C.N.Ar. - tel. 06. 45213138 - fax 06. 45213185
e-mail cnar@federugby.it - c/o F.I.R. - ROMA

"TEAM ARBITRALE"

2^ Edizione Italiana - Settembre 2004

INDICE

	Pag.
• PREMESSA	5
• PRIMA DELLA GARA	7
• QUARTO UOMO	9
• DURANTE LA GARA	11
- GDL PRINCIPALE & SECONDARIO	12
- CALCI IN GIOCO APERTO	12
- CALCI D'INVIO	14
- CALCI DI RINVIO	15
- LINEA DI TOUCH	15
- CALCI DI PUNIZIONE & CALCI LIBERI	17
- MISCHIA ORDINATA	18
- GIOCO NELL'AREA DI META	20
- TENTATIVI DI PORTA	21
- COMPORTAMENTO SCORRETTO & GIOCO FALLOSO	22
- ALTRI COMPITI - SEGNALI INFORMATIVI	23
- RUCK & MAUL	24
- GIOCO APERTO	25
- INTERVALLO	26
- FISCHIO FINALE	26
• DOPO LA GARA	27
• PUNTI DA RICORDARE	28
• GUIDA RAPIDA DEL GIUDICE DI LINEA	29
• T.M.O.	32

PREMESSA

Il continuo aumento del ritmo, della ricerca dell'impatto fisico e dei punti d'incontro ha fatto sì che, nel gioco del rugby, le fasi di gioco, che si identificano con il termine "raggruppamenti", siano notevolmente aumentate. Ciò ha di conseguenza fatto aumentare le situazioni di possibile fuorigioco. Inoltre, il maggior impatto mediatico e i consistenti interessi economici che ruotano intorno al gioco stesso, hanno accresciuto sempre di più le difficoltà/responsabilità dell'arbitro nella gestione della partita. Un suo possibile "errore" diventa sempre meno accettato nell'economia generale di questo sport.

Nella costante ricerca di ridurre, sempre di più, l'incidenza dell'errore arbitrale, oggi, di fatto, una partita non è più "diretta" da una sola persona, ma da un TEAM che deve lavorare in estrema sintonia e collaborazione.

Nei fatti, in Italia, per il campionato d'Elite, il **TEAM arbitrale** è composto da:

- **Un arbitro.**
- **Un 1° GDL** che possa entrare in sostituzione dell'arbitro.
- **Un 2° GDL.**
- **Un 4° uomo** che possa entrare in sostituzione di un GDL.
Quest'ultima figura manca nel campionato italiano di serie "A".

Nei campionati italiani di serie "B", U21, Regionali e U19, l'arbitro rimane ancora, per il momento, l'unico Ufficiale di Gara che è coadiuvato da 2 GDL, non appartenenti ai ruoli, ma che sono messi a disposizione dalle società. Solo nelle partite di finale è previsto il possibile impiego di GDL ufficiali.

Nelle partite di coppa e negli incontri internazionali d'alto livello, il numero dei componenti del **TEAM arbitrale** aumenta notevolmente. Possiamo arrivare ad avere:

- **Un 5° uomo** che integra le mansioni del 4°.
- **Un T.M.O.** (Television Match Official).
- **Un cronometrista** che in genere svolge anche la funzione di T.M.O..

Per questo motivo è molto importante il rispetto dei ruoli e delle competenze di tutti i componenti del TEAM, senza che nessuno cerchi di prevaricare gli altri membri del TEAM o delegare ad essi i propri compiti. Dobbiamo sempre tenere presente che l'arbitro rimane il coordinatore di tutto il gruppo e **l'unico responsabile delle decisioni da prendere** per quanto concerne la partita.

L'arbitro, ma in alcuni casi anche il 4° uomo, è in collegamento tramite ricetrasmittenti con i GDL e questo ha portato notevoli vantaggi nella gestione della partita. I componenti del TEAM devono però stare attenti a non farne un uso eccessivo e sbagliato, perché questo potrebbe creare grossi problemi nella direzione della gara. Inoltre, i componenti del TEAM non devono essere dipendenti da questi mezzi tecnologici perché essi potrebbero, durante la partita, non funzionare correttamente e/o guastarsi. In più, i **GDL** possono trovarsi a dover partecipare ad incontri dove i ricetrasmittitori non sono disponibili, per questo è importante la conoscenza e l'uso corretto della **gestualità convenzionale**, da usare come mezzo di "comunicazione", come vedremo nei capitoli seguenti.

Il GDL, nel gioco del Rugby, era storicamente il giocatore infortunato, oppure il vecchio giocatore che voleva rimanere all'interno dell'ambiente, oppure il solo spettatore che era spinto a far sventolare un sudicio fazzoletto di tanto in tanto. I GDL, al giorno d'oggi, devono e possono essere molto più di questo.

Si spera che questa breve guida non solo aumenti la consapevolezza del GDL e dell'arbitro che agisce da GDL, ma costituisca un approfondimento per tutte le altre persone che assumono il ruolo di GDL nel gioco moderno del Rugby. In tutta questa guida il modulo del discorso è stato usato nella forma maschile (egli/suo/lui). Questo non vuole essere discriminante; tutte le attività di arbitro e di GDL possono essere svolte egualmente da persone di entrambi i sessi.

(estratto dalla dispensa della RFU "TEAM OF THREE – TOUCH JUDGING – MINIMUM STANDARDS" ed 1996-97)

In un primo momento i GDL, anche se ufficiali, avevano solo il compito di segnalare quando il pallone usciva oltre le linee di touch, o quando veniva effettuata una porta. Col passare del tempo è stata data loro la possibilità di segnalare anche i falli d'antigioco, non rilevati dall'arbitro, e questo ha apportato dei grossi vantaggi per quanto riguarda il controllo delle partite.

I GDL devono essere consci che gli elementi di questa guida sono gli standard minimi prestazionali che l'arbitro si aspetta da loro. Individualmente gli arbitri potrebbero chiedere un'ulteriore assistenza in alcune particolari "situazioni". Questo dovrà essere chiaramente discusso dal TEAM durante il briefing pre-gara. Se i GDL hanno dubbi riguardo ai loro doveri devono chiarirli, con l'arbitro, durante tale briefing.

PRIMA DELLA GARA

Il **TEAM ARBITRALE** nominato per una gara dovrebbe arrivare al campo almeno **un'ora e mezza** prima del calcio d'inizio.

L'arbitro è il leader del TEAM, **a lui spetta il compito di contattare i GDL e il 4° uomo, nel caso questi non viaggino con lui, per cercare di arrivare al campo all'orario stabilito e nello stesso momento, eventualmente incontrandosi prima in un posto nelle vicinanze dello stadio. L'arrivo non contemporaneo dei componenti del TEAM può creare situazioni d'imbarazzo, in quanto i dirigenti delle squadre potrebbero iniziare a preoccuparsi chiedendo informazioni riguardo i motivi di tale ritardo, mettendo sotto pressione l'arbitro.**

I GDL ed il 4° uomo devono arrivare all'orario stabilito con l'arbitro per essere pronti ad ispezionare, con lui, il terreno di gioco. Il TEAM dovrà assicurarsi che non ci siano ostacoli od elementi che costituiscono pericolo vicino all'una o all'altra linea di touch, alla linea di meta e alla linea di pallone morto ed, ovviamente, all'interno dell'area di gioco.

I GDL ed il 4° uomo, assieme all'arbitro, devono identificare tutti coloro che sono inseriti nella lista giocatori e che hanno diritto ad accedere al recinto di gioco, compresi allenatori, massaggiatori gli accompagnatori ed il dirigente addetto all'arbitro della squadra di casa. I GDL saranno presenti quando l'arbitro parla con gli allenatori e gli accompagnatori riguardo alle modalità che si dovranno seguire per le sostituzioni/rimpiazzi. I GDL ufficiali devono sempre sapere per tempo quali sostituzioni devono avvenire. Per tale ragione, anche nelle partite in cui non è presente il 4° uomo, verranno consegnati agli accompagnatori delle due squadre, prima dell'inizio della gara, i cartellini-sostituzioni/rimpiazzi (*allegato 3*) che saranno di volta in volta presentati al GDL prima di ogni sostituzione/rimpiazzo. Nessuna sostituzione/rimpiazzo dovrà essere permessa senza "il consenso" preventivo del GDL e quello definitivo dell'arbitro.

Durante la gara i GDL, ma soprattutto il 4° uomo, si devono assicurare che i fotografi, i cameraman e i raccattapalle stiano ben oltre le linee di touch e le linee di touch di meta, per non costituire impedimento al loro movimento ed ostacolo visuale. I GDL devono anche assicurare che nessuno entri in area di gioco senza il permesso, o, nel caso di personale medico, che tale permesso sia stato accordato prima del calcio d'inizio. Se dovessero incontrare difficoltà i GDL chiederanno all'arbitro la sua assistenza, sfruttando opportunamente un arresto del gioco.

Per quanto riguarda gli spettatori, ove non esista recinzione, i GDL dovranno assicurarsi che gli stessi rimangano al di là di quella che sarà identificata come l'ipotetica linea di demarcazione dell'area perimetrale (*Reg. 1. fig.: IL TERRENO DI GIOCO*).

L'abbigliamento di gara deve essere pulito e ordinato. Il colore delle maglie non deve essere in contrasto con il colore delle maglie l'una o l'altra squadra. A tal proposito, è opportuno che tutti i componenti del TEAM siano dotati di almeno due maglie di colori diversi. I GDL, in aggiunta ad una bandierina, che ognuno dovrà portare per segnalare le sue decisioni durante la gara, dovranno portare con sé anche un cronometro per aiutare l'arbitro a tenere il tempo, pur mantenendo come prioritari i propri doveri standard e quelli richiesti dall'arbitro. Nelle situazioni in cui un GDL è nominato arbitro di riserva, egli dovrà essere equipaggiato anche con un fischietto, il cartellino segnapunti, una matita o una penna. L'arbitro, in mancanza del 4° uomo od in aggiunta ad esso, incaricherà un GDL a tenere aggiornato il cartellino delle segnature per tutta la durata dell'incontro.

L'arbitro presenterà entrambi i GDL e l'eventuale 4° uomo ai capitani delle due squadre quando si incontrerà con essi per effettuare il sorteggio. L'arbitro spiegherà ai capitani i compiti che i GDL avranno durante la gara.

Le scarpe da gioco, i tacchetti e l'abbigliamento in generale delle due squadre, saranno ispezionati dall'arbitro, o, a sua discrezione dal TEAM, avendo cura di impartire ai giocatori le appropriate istruzioni da seguire in merito a qualsiasi cambiamento, dell'abbigliamento di gioco, ritenuto necessario.

Un GDL spiegherà ai raccattapalle quali sono i loro compiti. Egli metterà in evidenza che i raccattapalle:

- **NON** devono toccare o rincorrere il pallone che potrebbe essere usato per una rimessa rapida.
- **NON** devono gettare o dare un pallone di riserva a qualsiasi giocatore.
- **DEVONO** collocare il pallone vicino al GDL sulla linea di touch.
- In tutti gli altri momenti, per ragioni di sicurezza, devono rimanere ben lontani dalla linea di touch e dalla linea di meta.

Entrambi i GDL devono avere una conoscenza completa della Regola 6 (*Ufficiali di Gara*), della Regola 19 (*Touch e Gioco del Touch*) e della Regola 10(4) (*Gioco Pericoloso e Scorrettezze*). I GDL devono essere pronti a sollevare la loro bandierina per segnalare un qualsiasi tipo di infrazione a queste regole, così come previsto dal Regolamento di Gioco.

QUARTO UOMO

In Italia, questa figura ha fatto la sua apparizione verso la fine degli anni '80, con l'avvento dei **Play-Off** nel campionato, allora, di A1.

Questa mansione veniva svolta da un arbitro e aveva lo scopo di garantire lo svolgimento delle partite, nelle fasi finali del campionato (*quarti, semifinali, finali*), nel caso d'infortunio di uno dei componenti della "Terna" arbitrale.

Dalla stagione sportiva 2000/01, per il campionato d'Elite, il 4° uomo è stato inserito definitivamente nel **TEAM arbitrale**.

Questo ruolo è svolto da un GDL ufficiale, con mansioni e incarichi ben definiti, quali:

- **Gestione delle sostituzioni e rimpiazzi definitivi.**
- **Gestione dei rimpiazzi temporanei.**
- **Gestione dei giocatori espulsi temporaneamente.**
- **Tenere il punteggio e tempi di gioco.**
- **Controllo dell'area tecnica.**

Prima della gara, il 4° uomo consegnerà all'accompagnatore di ogni squadra, o, in assenza di questi, all'allenatore, i cartellini per le sostituzioni/rimpiazzi (*allegato 3*) che dovranno essere compilati, dall'accompagnatore/allenatore, in ogni loro parte in occasione delle sostituzioni/rimpiazzi definitivi e rimpiazzi temporanei. E' opportuno che il 4° uomo precisi che, in occasione di una sostituzione tecnica, l'accompagnatore deve consegnare il cartellino **alcuni minuti** prima della sostituzione, in modo tale che egli abbia il tempo di riportare i dati sul suo foglio gara ed informare il GDL, che si trova dalla parte delle panchine, dell'imminente sostituzione. Quando il giocatore è pronto, alla prima interruzione di gioco, il 4° uomo (*se ha la ricetrasmittente*) informerà l'arbitro della sostituzione e mostrerà allo stesso ed al pubblico, con il **tabellone luminoso**, il numero del giocatore che deve uscire e successivamente, il numero del compagno che deve entrare. In tali frangenti il GDL si preoccuperà che il sostituto **non entri in campo** prima che il giocatore titolare sia uscito. **Queste operazioni devono essere fatte all'altezza della linea mediana del campo.**

Nel caso in cui il 4° uomo non sia dotato di ricetrasmittente, sarà il GDL a richiamare l'attenzione dell'arbitro via radio o, in assenza, con la bandierina tesa sopra la testa (*vedi foto 8*).

Se si verificano più sostituzioni contemporaneamente, è opportuno seguire questa prassi singolarmente per ogni sostituzione.

In occasione di rimpiazzi temporanei per ferita sanguinante, non serve segnalare con il tabellone luminoso il numero del giocatore che deve uscire,

ma è importante indicare , all'arbitro, il numero del suo sostituto che dovrà poi uscire nel momento in cui il giocatore medicato rientrerà in area di gioco.

In occasione di un'espulsione temporanea, il 4° uomo segnerà il minuto dell'espulsione sul suo foglio gara, e si preoccuperà di far accomodare il giocatore espulso sull'apposita panchina posta all'altezza della linea mediana del campo.

E' opportuno che il 4° uomo controlli con attenzione i giocatori espulsi temporaneamente, nel caso in cui ci siano giocatori di ambo le squadre, soprattutto se queste espulsioni avvengono per fatti che li hanno coinvolti contemporaneamente.

Scaduti i 10 minuti previsti per l'espulsione, alla prima interruzione, il 4° uomo informerà l'arbitro che il tempo è terminato. L'arbitro valuterà se ci sono stati dei tempi di sospensione del gioco e provvederà a farlo rientrare, o a prolungare l'espulsione fino al raggiungimento dei **reali 10 minuti di tempo di gioco**.

E' importante che il 4° uomo prenda nota delle marcature, delle sostituzioni/rimpiazzi e dei vari cartellini gialli e rossi sul suo foglio di gara (*allegato 4*).

Per le partite dei campionati italiani è prevista un'area tecnica, sviluppatasi attorno alle panchine, dove possono sostare allenatori, sostituti/rimpiazzi, medici, fisioterapisti, portatori d'acqua. E' compito del 4° uomo, nel campionato d'Elite, o di GDL ufficiali negli altri campionati, controllare che queste persone non escano dall'area tecnica senza un motivo valido. Nel caso questo avvenga, egli deve informare l'arbitro il quale potrà così prendere i necessari provvedimenti del caso.

Questo particolare **non è da trascurare**, in quanto, la mancata ottemperanza dei suoi compiti da parte del 4° uomo, o dei GDL ufficiali, sarà rilevata dall'Assessor come una negligenza nel loro operato. Ciò andrà ad incidere sulla valutazione della prestazione arbitrale.

Si ricorda che, dal 01 gennaio 2003, l'IRB ha abolito l'area tecnica. E' opportuno precisare che a livello internazionale essa valeva solo per medici, fisioterapisti e portatori d'acqua in quanto allenatori e sostituti/rimpiazzi dovevano trovare posto in tribuna.

L'area tecnica mantiene la sua validità nelle partite relative alle Coppe Europee di Club.

Nel **TEAM** arbitrale la figura del 4° uomo viene spesso vista dai GDL come un ruolo di poca importanza. Questa opinione non ha motivo d'essere, in quanto, il buon operato del 4° uomo, riferito a quanto suesposto, sicuramente consente all'arbitro ed ai GDL di mantenere una maggiore concentrazione durante tutto l'arco della gara.

DURANTE LA GARA

NORME GENERALI

L'arbitro ed i GDL sono un **TEAM** e come tali devono operare prima, durante e dopo la gara.

Il compito principale dei GDL è il "controllo" della LINEA DI TOUCH, che deve essere accurato durante tutti gli ottanta minuti della gara, più i tempi di recupero per infortunio od altro, così pure per qualsiasi tempo supplementare richiesto nelle partite che li contemplan.

L'altra priorità è quella di rilevare e di segnalare all'arbitro gli episodi di **COMPORTAMENTO SCORRETTO** e **GIOCO FALLOSO**.

Dopo questi vengono gli **ALTRI COMPITI** per assistere l'arbitro, che comprendono le segnalazioni di fuorigioco, in-avanti, passaggi in avanti etc.

Tutti i segnali, con la bandierina e con il braccio, devono essere fatti evitando di ricorrere alla "platealità". Si raccomanda una particolare "Discrezione/Moderazione" in tutti i segnali di "supporto" secondari.

SEGNALI PRIMARI

- Touch.
- Trasformazioni.
- Infrazione alla regola 10(4). In questo caso il segnale è fatto con la bandierina tesa, verso il campo di gioco, all'altezza del petto.

SEGNALI SECONDARI

- Fuorigioco.
- In-avanti e passaggi in-avanti.
- Illegalità che l'arbitro ha indicato nel briefing pre-gara e per le quali desidera assistenza. Questi segnali dovrebbero essere fatti "posizionando" il braccio sotto o al livello della spalla, secondo il tipo di fallo da segnalare.

I GDL devono mantenere la massima concentrazione per tutta la durata della gara, in modo da fornire all'arbitro la massima assistenza. Qualsiasi distrazione esterna come gli spettatori, i cameraman, i fotografi e le eventuali gare in svolgimento su terreni adiacenti devono essere ignorate.

I cronometri saranno sincronizzati prima dell'inizio della partita ed il tempo, anche eccedente i quaranta minuti trascorsi in ciascuna parte della gara,

sarà controllato per aiutare l'arbitro nel caso in cui egli abbia problemi con il suo cronometro.

E' responsabilità dei GDL e del 4° uomo assicurare che le sostituzioni/rimpiazzi, oppure i rientri dei giocatori medicati per "ferita sanguinante", non avvengano fino a che l'arbitro non ha dato il suo consenso. Dovranno inoltre controllare che ogni giocatore entrato temporaneamente lasci, a sua volta, l'area di gioco.

Se un giocatore rimpiazzato per ferita sanguinante, non rientra entro 15 minuti di **tempo effettivo**, il GDL/4° uomo informerà l'arbitro, alla prima occasione possibile, che la sostituzione è diventata definitiva.

In occasione di un qualsiasi tipo di arresto del gioco, se l'arbitro deve "spostarsi" da tale punto per verificare infortuni o quant'altro, sarà compito del GDL, posizionato più vicino a tale punto, mantenerne il "controllo" per indicarlo poi all'arbitro al momento della successiva ripresa del gioco.

GDL PRINCIPALE E SECONDARIO

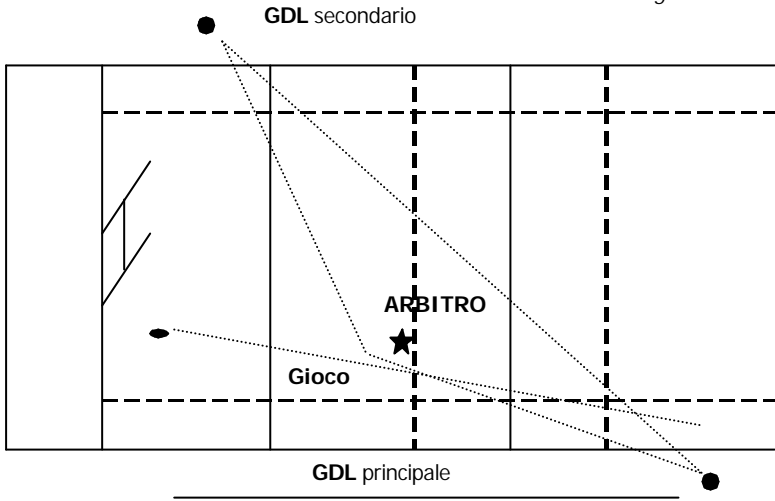
In ogni momento del gioco, particolarmente durante le mischie, i ruck e i maul, l'arbitro ed i GDL si disporranno a "triangolo" sul gioco (*GDL principale e secondario*). Il GDL che si troverà sul lato vicino all'azione, prenderà una posizione opposta all'arbitro, sull'altro lato della fase di gioco, ricordando sempre che la sua primaria funzione è la linea di touch. Il GDL che si troverà sul lato lontano, osserverà la loro disposizione e si posizionerà, dietro a loro in modo da formare un triangolo ed avere una terza visuale del gioco (*vedere Diagrammi A e B*).

CALCI IN GIOCO APERTO

In occasione di calci in gioco aperto, il GDL operante lungo la linea di touch verso la quale il pallone è diretto, si muoverà per seguire il pallone sul campo; l'altro GDL dovrà rimanere più indietro rispetto al gioco per segnare il punto del calcio e controllare che non si verifichino placcaggi in ritardo, ostruzioni o scorrettezze.

Normalmente, il GDL principale deve essere in leggero anticipo rispetto al gioco, il secondario leggermente in ritardo, per vedere quello avviene dietro l'azione.

Diagramma A



GDL principale

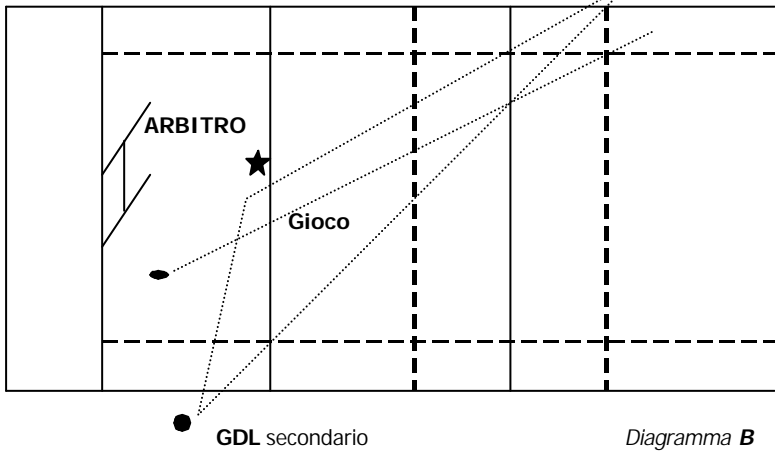
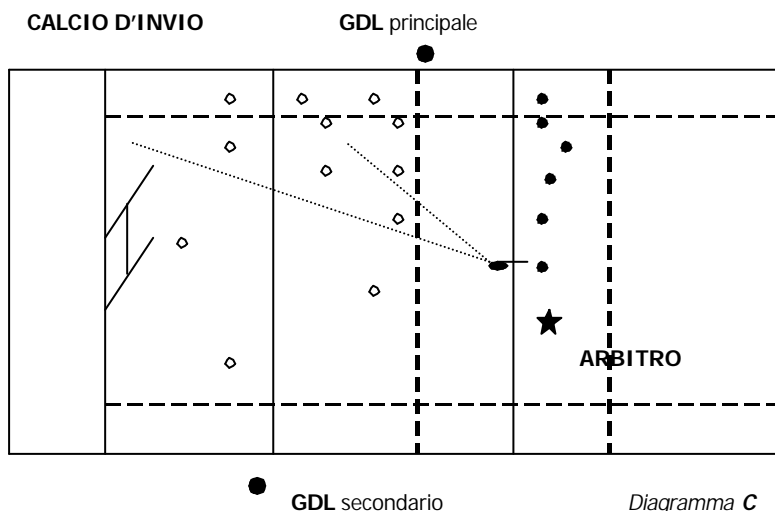


Diagramma B

Quando il gioco si "sviluppa" dopo che il pallone è uscito da un ruck oppure un maul, il GDL secondario deve "fermarsi" sul punto per un breve periodo al fine di assicurarsi che tutti i giocatori, coinvolti nel precedente ruck/maul, si muovano verso la fase di gioco successiva senza indugiare in azioni scorrette. Un tranquillo richiamo verbale, rivolto a tali giocatori, che ricordi di tenere un comportamento rispettoso delle Regole, è spesso sufficiente, in questi casi, a prevenire possibili "scontri" e/o "risse" (vedere diagrammi A e B).

CALCIO D'INVIO

In occasione dei calci d'invio, il GDL principale è quello posto sulla direttrice del calcio, egli si posizionerà all'altezza della linea dei 10m, della squadra che riceve il calcio, per controllare che i compagni del calciatore non partano in anticipo, se il pallone supera la linea dei 10m ed eventuali falli sulla ricezione del pallone. Il GDL secondario si posizionerà all'altezza dei 22m, della squadra che riceve il calcio, per controllare eventuali calci lunghi che finiscono in area di meta senza che il pallone sia toccato da altri giocatori. Se questo avviene ed il pallone viene annullato o reso morto, immediatamente, da un difensore, egli punterà la sua bandierina verso il centro della linea di metà campo. Questo vale anche se il pallone finisce direttamente in touch di meta od oltre la linea di pallone morto. Se il pallone viene annullato o reso morto dopo che il difensore ha tentato di giocare, il GDL punterà la bandierina verso la linea dei 22m (vedere diagramma C).



CALCIO DI RINVIO

Il GDL principale è quello posto sulla direttrice del calcio, egli si posizionerà sulla linea dei 22m e controllerà che i compagni del calciatore non partano prima del calcio ed eventuali falli sulla ricezione del pallone. Il GDL secondario, si sposterà verso la linea di metà campo per controllare eventuali calci lunghi che possono finire in area di meta avversaria, oltre la linea di touch di meta od oltre la linea di pallone morto, regolandosi poi come previsto per il calcio d'invio.

LINEA DI TOUCH

RIMESSA LATERALE RAPIDA

In qualsiasi momento della gara, se il pallone va in touch, come definito dalla regola 19.1, la prima azione che il GDL principale deve fare è quella di segnalarlo all'arbitro alzando la bandierina, muovendosi rapidamente verso il punto dove dovrà essere giocata la successiva rimessa laterale di ripresa del gioco. Il GDL principale farà anche attenzione che l'eventuale rimessa rapida rispetti quanto previsto dalla Regola 19.2. Egli quindi rimarrà con il secondo braccio abbassato (*vedi foto 1*) fino a quando non si verificherà uno dei seguenti casi:

- L'allineamento si è formato.
- Il pallone che è andato in touch è stato cambiato.
- Il pallone ha toccato o è toccato da una persona oltre a quello che si appresta ad effettuare la rimessa rapida.
- Il pallone è stato calciato direttamente in touch dalla squadra che ha usufruito di un calcio di punizione accordato.

Se ciò avviene, il GDL principale alzerà orizzontalmente il secondo braccio (*vedi foto 2*) sia per segnalare la squadra che ha diritto al lancio sia la non possibilità di giocare una rimessa laterale rapida.

Se l'arbitro non vede il braccio alzato orizzontalmente, presumerà che la rimessa rapida è consentita e lascerà proseguire il gioco. Nel caso l'arbitro incorra in un errore d'interpretazione, e lasci proseguire il gioco quando non esistono i presupposti per il gioco di una rimessa rapida o la stessa non è correttamente giocata, il GDL principale, oltre a mantenere la bandierina alzata, può offrirgli, rapidamente, supporto verbale.

Il GDL terrà la bandierina alzata e l'altro braccio orizzontale se il pallone è rimesso in gioco dalla squadra che non ne aveva il diritto, oppure se il giocatore lancia il pallone mettendo il suo piede sopra od oltre la linea di touch nel campo di gioco.



Foto 1



Foto 2

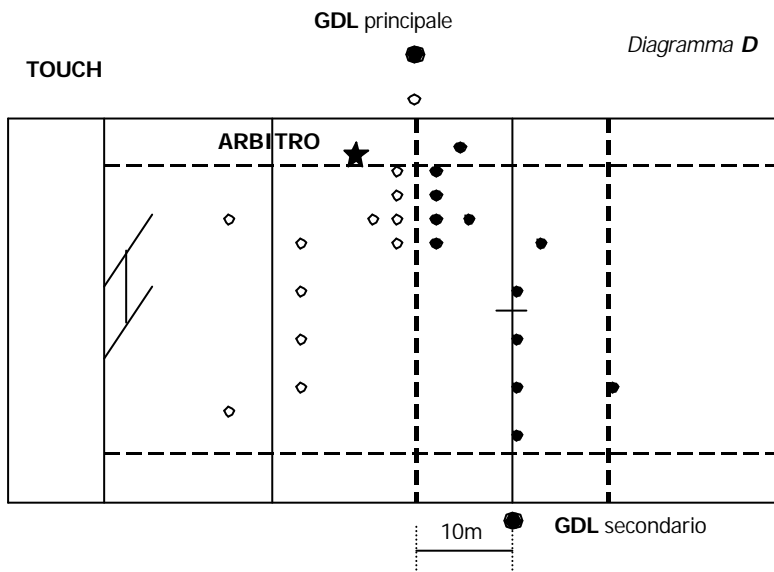
RIMESSA LATERALE NORMALE

Il GDL principale, mentre segnala il punto per la rimessa laterale, deve assicurare che il pallone sia rimesso in gioco dalla posizione corretta. Al "lanciatore" non deve essere permesso di spostarsi lungo la linea di touch per guadagnare un indebito vantaggio. Il GDL principale, all'ultimo momento, può muoversi verso il lato opposto dell'allineamento rispetto all'arbitro, per controllare eventuali falli sull'allineamento, con particolare riferimento all'azione dei saltatori. Egli può rimanere del punto del lancio per fornire informazioni relative alla "direzione" del lancio nella rimessa in gioco, come stabilito nel briefing pre-partita. L'arbitro può, infatti, chiedere al GDL principale di segnalargli se il lancio "non è diritto". In questi casi il **TEAM** dovrà aver precedentemente concordato un apposito segnale o comunicazione verbale per tale opportunità.

Occasionalmente il GDL principale può muoversi, al momento del lancio, anche verso lo stesso lato coperto dall'arbitro, specie se l'arbitro è posizionato in fondo all'allineamento, se ha il dubbio che il possibile gioco falloso possa avvenire in una zona non "coperta" dal controllo dell'arbitro.

Nel caso il lanciatore lanci il pallone facendo un passo all'interno del campo di gioco, il GDL principale, alla prima occasione, deve richiamarlo verbalmente e informare di ciò anche l'arbitro. Se l'infrazione continua, il GDL principale informerà nuovamente l'arbitro e dovrà tenere la bandierina alzata nelle successive occasioni.

Il GDL secondario, che si trova sull'altro lato del campo, deve posizionarsi sulla linea di fuori gioco dei giocatori non partecipanti all'allineamento, della squadra che non lancia il pallone (vedi diagramma D). Egli deve indicare tale linea alzando un braccio orizzontalmente verso il campo di gioco e lo abbasserà solo quando tutti tali giocatori si posizioneranno dietro la linea immaginaria da lui indicata (vedi foto 3).



CALCI DI PUNIZIONE & CALCI LIBERI

In occasione di tutti i C.P. e C.L., il GDL principale, presumibilmente quello più vicino al punto di battuta del calcio, situato lungo la linea di touch verso la quale il pallone sarà calciato, si muoverà rapidamente, lungo la linea di touch, 10m più avanti, del punto del calcio, per consentire all'arbitro ed ai giocatori di valutare facilmente la distanza dei 10m. Egli indicherà tale distanza protendendo un braccio verso il campo di gioco e rimanendo in tale posizione fintantoché tutti i giocatori in difesa non avranno raggiunto la distanza dei 10m (vedi foto 3).

E' possibile che il GDL principale utilizzi anche la voce per invitare la squadra in difesa a rispettare tale distanza. Anche GDL secondario si posizionerà, adeguandosi al GDL principale, alla stessa distanza. Una volta che la distanza dei 10 m è stata raggiunta dai giocatori, il GDL principale può portarsi più avanti verso la linea di meta della squadra che difende per poter meglio valutare la traiettoria del pallone calciato verso la linea di touch di sua competenza.

NB. Potrebbe essere di aiuto, al GDL, tenere la bandierina nella mano che poi sarà alzata per indicare l'uscita del pallone in touch. Questo tende a far ricordare a quale squadra sarà poi assegnato il lancio nella successiva rimessa laterale.

Il GDL secondario rimarrà sui 10m dal punto del C.P. o C.L., nel caso in cui un secondo calcio debba essere, per un qualsiasi motivo, assegnato 10m più avanti del primo.



Foto 3

MISCHIA ORDINATA

Una attento controllo deve essere effettuato dal **TEAM** durante il gioco della mischia. I GDL sono chiamati a collaborare con l'arbitro perché egli possa avere il completo controllo di questa fase di gioco (*vedi diagramma E*), dove crolli o sfasciamenti della prima linea, spinte non in asse dei piloni, legature non corrette dei partecipanti e fuori giochi, possono facilmente avvenire sul lato opposto a dove si trova l'arbitro, e da questi difficilmente rilevabili. Un segnale dovrà essere fatto per informare l'arbitro che è stata infranta la regola. Il braccio e la mano posti in diagonale sul torace indicheranno un crollo volontario (*vedi foto 4*) mentre se sono posti in orizzontale, indicheranno la spinta non diritta del pilone (*vedi foto 5*). In entrambi i casi, la mano deve essere rivolta verso la squadra che non ha commesso il fallo. Se il fallo è intenzionale (*es. il tirare la gamba d un avversario così da provocare il crollo della mischia*), sarà trattato, di conseguenza, come un fallo previsto dalla Regola 10-Antigioco.

Se il **TEAM** è dotato di ricetrasmittitori, una rapida, e sintetica comunicazione verbale del fallo, potrà aiutare l'arbitro a decidere quale determinazione prendere.

MISCHIA

GDL principale

Diagramma E

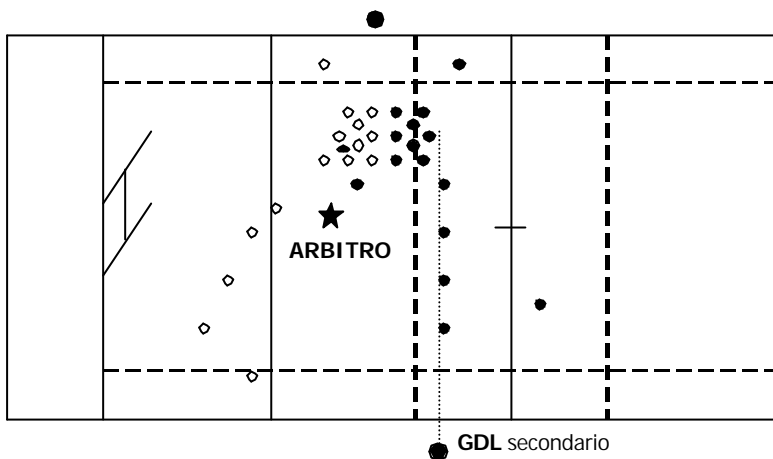


Foto 4



Foto 5

GIOCO NELL'AREA DI META

Durante il gioco corrente, il GDL principale deve essere "all'altezza" del gioco, eccetto quando questi si avvicina alla linea di meta. Nei momenti subito precedenti la possibile segnatura di una meta, il GDL principale deve muoversi "davanti" al portatore del pallone oltre il palo della bandierina, posta all'intersezione tra la linea di meta e la linea di touch, in modo tale da poter giudicare, con la maggior sicurezza possibile, se una parte del corpo del portatore di palla va a contatto con la linea di touch o il terreno oltre la stessa o contro il palo della bandierina posta sull'angolo, prima della segnatura della meta.

I GDL devono rimanere lungo la linea di touch, anche quando una meta è stata segnata, fino al momento in cui l'arbitro comunica la sua decisione (*fischio e braccio alzato verticalmente sopra la testa*). Il GDL principale deve essere d'aiuto all'arbitro soprattutto quando una meta è "segnata" vicino alla bandierina. In questo caso il GDL principale, pur rimanendo al di qua della linea di touch, si porterà un metro oltre la bandierina, posta all'intersezione tra la linea di meta e la linea di touch, verso la linea di pallone morto, se valuta che la meta sia stata segnata. In caso contrario rimarrà un metro, dalla succitata bandierina, verso la linea dei 22m.

La segnalazione di cui sopra può essere accompagnata anche da un "discreto" gesto con il capo e/o una comunicazione verbale di conferma o meno.

L'arbitro, nel briefing pre-gara, deve chiarire in modo preciso, con entrambi i GDL, quali sono le "informazioni" che vuole avere durante la gara, e le modalità di comunicazione di tali informazioni. Ciò ridurrà al minimo il rischio che egli possa travisare il significato della segnalazione del GDL in un frangente così delicato dell'incontro.

I GDL non devono **MAI** rendere evidente una loro opinione che contrasti con quella dell'arbitro, al di là di quanto previsto dalle Regole, in quanto questo va a scapito della credibilità di tutto il **TEAM** e contribuisce a mettere l'arbitro sottoppressione.

Se il pallone o il giocatore portatore del pallone tocca o supera la linea di pallone morto o va in touch di meta, il GDL principale indicherà il fatto alzando la bandierina, spostandosi contemporaneamente verso il punto dove il gioco dovrebbe riprendere (*5m dalla linea di meta, oppure la linea dei 22m*). Mentre si sposta, il GDL può anche indicare con la bandierina il punto di ripresa del gioco, fornendo così un ulteriore, rapido, aiuto visivo all'arbitro.

TENTATIVI DI PORTA

Quando l'arbitro assegna una meta o indica che un giocatore vuole effettuare un tentativo di porta da C.P., i GDL devono portarsi rapidamente dietro i pali della porta per poter valutare l'esito del calcio.

Il GDL più vicino al lato del terreno di gioco dove il giocatore si appresta a calciare si posizionerà vicino al palo della porta di sua "competenza". L'altro GDL, invece, si posizionerà alcuni metri più indietro, in linea con il palo più lontano, di sua "competenza".

Entrambi i GDL devono rimanere, fermi, con le braccia lungo il corpo, a meno che non sia necessario riparare gli occhi dal sole. La decisione conseguente al calcio (*riuscita o meno dello stesso*) è presa dal GDL responsabile del "palo" vicino al quale il pallone passa, all'interno della porta o no, valutando ovviamente anche se il pallone è passato o meno sopra la sbarra trasversale della porta. Una rapida occhiata ed una conferma verbale deve essere scambiata tra i GDL prima di segnalare la riuscita del calcio. Se il tentativo di "porta" fallisce, entrambi i GDL devono rimanere, con le braccia abbassate, a ridosso dei pali della porta finché è possibile, per loro, ritornare verso la linea di touch senza ostacolare l'eventuale prosecuzione del gioco. I GDL **non devono mai** interferire mai con il pallone in gioco oppure ostruire un qualsiasi giocatore che desidera giocare il pallone rapidamente.



Foto 6

Mentre attendono l'esecuzione del calcio, i componenti del TEAM, specialmente se dotati di ricetrasmittitori, devono sfruttare la vantaggiosa opportunità per un rapido scambio d'informazioni relative all'andamento dell'incontro.

COMPORAMENTO SCORRETTO & GIOCO FALLOSO

L'arbitro, durante il briefing pre-gara, deve "istruire" i GDL riguardo a quanto si aspetta da essi in relazione all'applicazione della Regola 10-Antigioco. Il comportamento scorretto e il gioco falloso, così come definito, deve essere sempre segnalato all'arbitro dai GDL, che hanno il potere d'intervenire, anche se considerano che l'arbitro abbia visto il fallo, o se lo stesso è incerto su quale giocatore ne sia responsabile. La prima azione che i GDL devono fare, sarà quella di alzare la bandierina parallelamente al terreno, puntandola verso l'altro lato del campo di gioco (*vedi foto 7*). Se l'arbitro non vede immediatamente il segnale, il GDL deve mantenere la bandierina puntata verso il campo da gioco, all'altezza del petto, per tutto il tempo necessario affinché l'arbitro se ne avveda (*vedi foto 7*). Ovviamente il GDL continuerà ha svolgere i suoi compiti fino a quando il gioco non si fermerà, a quel punto egli ripeterà la segnalazione, all'arbitro, di aver rilevato un antiigioco.

E' opportuno che il secondo GDL, se è in condizione di farlo (*posizione vicinanza ecc.*) comunichi all'arbitro, alla prima interruzione, la segnalazione in corso da parte dell'altro GDL (*vedi foto 8*).

L'arbitro deve sempre assicurarsi che i giocatori siano lontani prima di consultarsi con l'uno o con l'altro GDL in merito ad una segnalazione d'antiigioco. E' opportuno che sia l'arbitro ad avvicinarsi alla linea di touch per comunicare con il GDL, anche se ciò non vieta che il GDL entri in campo di gioco per avvicinarsi all'arbitro.

L'arbitro deve essere informato del tipo d'antiigioco commesso, della squadra e del numero del giocatore che ha commesso il fallo (*normalmente colore della maglia e numero*), del punto dove il è fallo avvenuto e della sanzione "raccomandata".

Nel caso si accenda una "rissa", oppure entrambi i GDL segnalino simultaneamente un fallo di cui alla Regola 10-Antigioco, l'arbitro può chiedere ad entrambi d'incontrarsi, con lui, in mezzo al campo così da fugare qualsiasi dubbio in merito a chi ha commesso per il primo fallo e poter stabilire correttamente lo sviluppo dei fatti.

I GDL devono avere consapevolezza che **tutti i falli d'antiigioco devono essere segnalati all'arbitro con la bandierina**, l'uso dei ricetrasmittitori è consentito per attirare l'attenzione dell'arbitro, nel caso in cui la squadra che ha commesso l'infrazione stia giocando il pallone, ed il GDL ha la consapevolezza che tale azione sarà comunque inficiata dalla sua comunicazione dell'avvenuto antiigioco.



Foto 7



Foto 8

ALTRI COMPITI - SEGNALI INFORMATIVI

Nelle mischie, nei ruck e nei maul il compito primario del GDL principale è quello di segnalare il comportamento scorretto ed il gioco falloso. IL GDL si posizionerà quindi in modo tale da avere la più corretta visione possibile di tali fatti. La sua seconda priorità è il fuorigioco attorno ai raggruppamenti, essa comunque non deve mai interferire, condizionandolo, con l'operato dell'arbitro.

Il GDL secondario si posizionerà in modo tale da poter identificare soprattutto il fuorigioco dei non partecipanti al raggruppamento, pur non trascurando il controllo dell'antigioco. La sua posizione ottimale, sarà in allineamento con la linea di fuorigioco dei giocatori, non partecipanti al raggruppamento, della squadra che difende. Nel suo, caso diventa molto importante la segnalazione, all'arbitro, del fuorigioco dei non partecipanti, essendo l'arbitro assorbito dal controllo di quanto avviene nel raggruppamento.

Il fuorigioco sarà segnalato dal GDL tendendo il braccio, **non la bandierina**, all'altezza della vita (*in modo simile all'indicazione del vantaggio*), parallelo alla linea di touch, verso la linea di pallone morto della squadra che non ha commesso il fallo (*vedi foto 9*).

Se il **TEAM** è dotato di ricetrasmittitori, un breve "messaggio" può sostituire la gestualità.

RUCK E MAUL

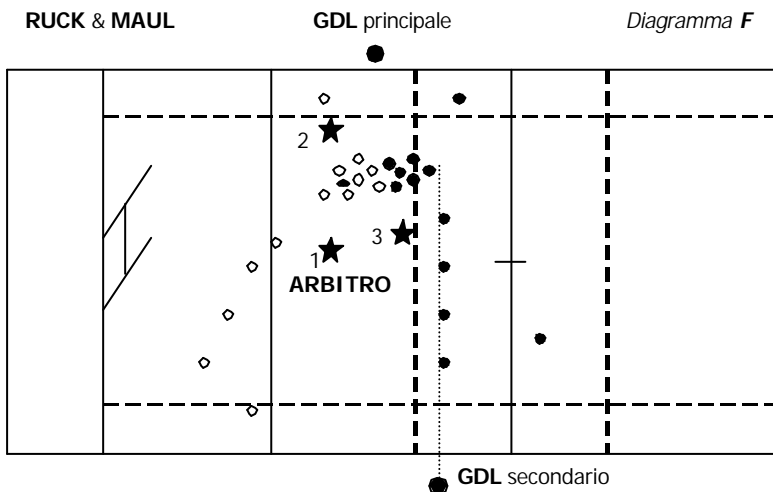
Quando ruck o maul sono giocati vicino alla linea di touch, il GDL principale dovrà prestare molta attenzione ai giocatori che si aggiungono, al ruck o maul, sul lato chiuso. Egli può "invitarli", in maniera discreta, a rimanere e/o ritornare dietro la loro linea di fuori gioco (*vedi diagramma F*).

Il GDL secondario, controllerà il rispetto della linea di fuori gioco, da parte dei "non partecipanti", della squadra che difende. Il fuorigioco sarà segnalato dal GDL tendendo il braccio, **non la bandierina**, all'altezza della vita (*in modo simile all'indicazione del vantaggio*), parallelo alla linea di touch, verso la linea di pallone morto della squadra che non ha commesso il fallo (*vedi foto 9*).



Foto 9

Se il **TEAM** è dotato di ricetrasmittitori, un breve "messaggio" può sostituire la gestualità.



GIOCO APERTO

In gioco aperto i GDL segnaleranno l'in-avanti ed il passaggio in-avanti muovendo orizzontalmente il braccio, che non tiene la bandierina, al di sotto della vita in direzione della squadra che **NON** ha commesso l'infrazione (vedi foto 10). Quando i GDL rilevano un in-avanti intenzionale, devono fare un segnale simile al precedente, ad eccezione che il braccio si deve muovere dall'altezza del torace verso il basso (vedi foto 11).

Se l'arbitro è girato rispetto ad un GDL che sta facendo una segnalazione, oppure se non ha visto il segnale, l'altro GDL ripeterà il segnale dato dal suo collega nel momento in cui l'arbitro è di fronte a lui. Tutto questo deve essere fatto in tempi molto, molto ristretti ed in modo "discreto".



Foto 10



Foto 11

Nel caso l'arbitro non veda immediatamente il segnale del GDL, questi ripeterà la segnalazione solo per 3 secondi. Dopo di che egli abbasserà il suo braccio e continuerà a controllare la linea di touch ed eseguire tutti gli altri compiti di sua competenza, pronto a fornire segnali informativi in rapporto alle successive situazioni di gioco.

Se l'arbitro "risponde" ad un segnale, dopo aver giocato un vantaggio, egli identificherà il punto dell'infrazione "cercando" conferma visiva dal GDL al fine di poter informare i giocatori dell'appropriato modo di ripresa del gioco. Il GDL indicherà all'arbitro il punto dell'infrazione puntando la mano che **NON** tiene la bandierina verso tale punto.

Se l'arbitro non riconosce i segnali informativi, i GDL lo informeranno di questa situazione, alla prima occasione possibile, quando egli si troverà nei pressi della loro linea di touch.

Gli arbitri hanno la responsabilità di riconoscere i segnali informativi standard utilizzati dai giudici di linea. Essi dovranno, in particolare, alzare velocemente lo sguardo quando il pallone sta per uscire da una mischia, da un ruck o da un maul e nelle altre probabili situazioni di fuorigioco, per rilevare eventuali comunicazioni gestuali dei GDL.

Tutto questo sarà a vantaggio dell'efficace operato del **TEAM** arbitrale e ne beneficerà il gioco.

Se il TEAM è dotato di ricetrasmittitori, un breve "messaggio" può sostituire la gestualità.

INTERVALLO

Durante l'intervallo tra il primo e il secondo tempo, **il TEAM deve** fare una breve analisi della situazione e definire eventuali modifiche migliorative dell'operato del **TEAM**. Nel caso in cui l'arbitro chieda chiarimenti in merito a una qualsiasi situazione verificatasi nella prima parte della gara, le risposte dei GDL **devono** essere brevi, appropriate e soprattutto chiare.

FISCHIO FINALE

L'arbitro e giudici di linea si incontreranno in mezzo al campo e lasceranno l'area di gioco assieme.

DOPO LA GARA

In nessun momento i GDL dovranno discutere il comportamento dell'arbitro con gli spettatori, con i giocatori o con i dirigenti delle squadre. Il **TEAM** arbitrale dovrà essere comunque preparato a discutere le prestazioni individuali e/o del **TEAM**, a tempo debito, con l'assessor della gara o con dirigenti e/o giocatori che chiedano, in maniera educata, alcune delucidazioni. Il **TEAM** deve essere disponibile anche ad ascoltare eventuali commenti costruttivi fatti da parte dei giocatori partecipanti la gara, o dagli allenatori dell'una o dell'altra squadra, con la consapevolezza che tali commenti sono offerti in spirito di costruttiva collaborazione.

PUNTI DA RICORDARE

L'arbitro è il leader del **TEAM**, le sue richieste devono aderire perfettamente con gli orientamenti di questa guida, ma potrebbe indicare elementi aggiuntivi da seguire per il positivo sviluppo della gara.

Tutti i segnali **DEVONO** essere fatti in modo chiaro, senza attirare troppo l'attenzione di giocatori, dirigenti e spettatori.

I GDL, così come l'arbitro, non devono fumare nello spogliatoio, o discutere con altri delle istruzioni ricevute dall'arbitro, a meno che non siano invitati a farlo dall'arbitro stesso. Gli arbitri non devono fare commenti in merito alla prestazione fornita dai GDL delle gare precedenti. L'arbitro può chiedere ai GDL di avere un "tempo" per concentrarsi, da solo, nello spogliatoio prima della gara. I GDL devono essere consapevoli dell'importanza di rispettare tale richiesta.

I GDL non devono mai fare nulla, prima, durante o dopo la gara, che possa mettere in dubbio, nei riguardi dei giocatori dirigenti e spettatori, l'autorità dell'arbitro, o dare motivo di dubitare di una qualsiasi sua decisione.

In ogni momento l'arbitro ha "l'autorità" di prenderà il "comando" della discussione, ma deve avere la capacità di ricercare le informazioni o le opinioni dai GDL. I GDL non devono mai fare commenti riguardo all'arbitro con gli Assessor/Commissioner, a meno che non abbiano precedentemente discusso tali argomenti con l'arbitro.

I GDL sono "Ufficiali di Gara" e devono "vivere" con responsabilità, impegno e serietà la gara, come i giocatori e l'arbitro.

GUIDA RAPIDA PER I GIUDICI DI LINEA

GDL PRINCIPALE		GDL SECONDARIO
Posizionati sulla linea dei 10m e controlla la partenza dei compagni del calciatore e le possibili ostruzioni sul ricevitore.	CALCIO D'INVIO	Posizionati sulla linea dei 22m per controllare un eventuale calcio lungo con il pallone che finisce in area di meta.
Rimani vicino alla linea dei 22m, controlla la posizione dei compagni del calciatore e muoviti con il gioco.	CALCIO DI RINVIO	Posizionati all'altezza della metà campo e controlla i calci lunghi.
Fissa il punto del calcio, poi posizionati 10m più avanti per essere pronto a muoversi con il gioco. Trasferisci la bandierina nella mano corretta per indicare la possibile rimessa laterale ottenuta direttamente dal calcio.	C.P. & C.L.	Posizionati a 10m dal punto del calcio, tenendo come riferimento la posizione del GDL principale. Indica la distanza dei 10m tendendo un braccio verso il campo di gioco. Se la squadra avversaria non si ritira a 10m, "informa" l'arbitro, appena il gioco riprende con la prevista gestualità o, se in dotazione, con la ricetrasmittente.
Posizionati dopo o prima della bandierina d'angolo, della linea di meta, a seconda se ritieni che una meta sia stata segnata o meno.	AREA DI META	Posizionati all'altezza della bandierina d'angolo della linea di meta, ed "attendi" la decisione dell'arbitro.
Alza la bandierina e segna il punto del touch. Con il braccio "libero", indica la squadra che lancerà il pallone, solo quando una rimessa rapida non può più essere eseguita. Assicurati che qualsiasi rimessa rapida sia fatta correttamente.	RIMESSA LATERALE	Posizionati all'altezza della linea di fuorigioco, dei non partecipanti, della squadra che difende (10m dalla linea di rimessa laterale). Indica tale distanza, alla squadra che difende, con il braccio teso verso il campo di gioco.

<p>Rimani sul punto fino a che il lancio è effettuato per assicurarti che il pallone sia lanciato dal punto corretto.</p> <p>Previene le infrazioni del lanciatore (piede/i oltre la linea di touch). Se lo fa, informa l'arbitro tenendo sollevata la bandierina anche dopo il lancio del pallone.</p>	<p>RIMESSA LATERALE</p>	
<p>Muoviti con il gioco.</p> <p>Controlla attentamente le possibili uscite del pallone o del portatore del pallone in touch.</p>	<p>GIOCO APERTO</p>	<p>Segui il gioco.</p> <p>Controlla attentamente che non vengano commessi falli d'antigioco che possono non essere visti dagli altri componenti del TEAM arbitrale.</p>

Ricorda sempre le funzioni del GDL principale e del secondario per tutta la durata della gara. Devi essere pronto in qualsiasi momento a cambiare "ruolo".

TENTATIVO DI PORTA

Ricordati che i GDL devono:

- Controllare che la sabbia o l'apposito "supporto" del pallone sia portato in campo di gioco, rapidamente, solo dopo che l'arbitro ha segnalato un tentativo di porta.
- Portarsi, rapidamente, verso il palo della porta a loro più vicino per verificare la riuscita o meno del tentativo di porta.
- "Accordati" (*sguardo e voce*) prima di segnalare, alzando la bandierina, la riuscita del tentativo di porta. Se entrambi i GDL dicono NO, la bandierina deve rimanere abbassata.
- Ritornare, rapidamente, verso la più vicina linea di touch, solo quando sono sicuri di poterlo fare senza interferire con il gioco, altrimenti devono rimanere a ridosso dei pali della porta fino a quando il "gioco" gli consentirà di allontanarsi senza essere d'intralcio.

ANTIGIOCO

Ricordati che i GDL **DEVONO** segnalare all'arbitro **TUTTI** i falli **d'antigioco che rilevano**.

Ricordati che i GDL **DEVONO** essere chiari e concisi quando riferiscono all'arbitro in merito ad un fallo d'antigioco (*Chi ha commesso il fallo, che tipo di fallo, dove e il provvedimento "raccomandato"*).

PRIMA E DURANTE LA GARA - VARIE

Ricordati che i GDL DEVONO:

- Prima della gara, essere presentati ai capitani cui saranno spiegati i loro i compiti.
- Essere presenti quando L'arbitro definirà con medico, fisioterapista e allenatore le modalità di assistenza e/o rimpiazzo dei giocatori infortunati.
- Essere responsabili delle sostituzioni/rimpiazzati, ed assicurarsi che l'arbitro sia a conoscenza, per tempo, di esse.
- Con l'arbitro, assicurarsi che non ci siano ostacoli all'interno o vicino all'area di gioco.
- Durante la gara, assicurarsi che i raccattapalle, i cameraman, i fotografi non siano d'intralcio al regolare svolgimento della gara.
- Assumersi l'incarico di tenere il tempo di gioco effettivo, senza tener conto delle interruzioni di gioco per incidenti.
- Assumere l'incarico di tenere il punteggio.
- Essere presenti quando sono date le dovute istruzioni ai raccattapalle.

TERMINE DELL'INCONTRO

Ricordati di raggiungere, rapidamente, l'arbitro in mezzo al campo e lasciare assieme a lui l'area di gioco.

Protocollo in vigore dal **22 giugno 2004**.

PROTOCOLLO PER L'UFFICIALE DI GARA TELEVISIVO (TMO)

1. REGOLE DI GIOCO

- **Regola 6 – UFFICIALI DI GARA**
- **Regola 6.8 - ARBITRO CHE CONSULTA ALTRE PERSONE**

Reg. 6.8 - ARBITRO CHE CONSULTA ALTRE PERSONE

- a) L'arbitro può consultarsi con i GDL per aspetti relativi ai loro compiti, alla regola inerente l'antigioco, o alla durata della gara.
- b) L'organizzatore dell'incontro può nominare un addetto all'uso delle apparecchiature tecnologiche. Se l'arbitro non è sicuro nel prendere una decisione in area di meta che riguarda la realizzazione di una meta o un annullato, può consultare questa persona.
- c) L'addetto può essere consultato se l'arbitro non è sicuro nel prendere una decisione in area di meta rispetto alla segnatura di una meta o ad un annullato, qualora possa essersi verificato un fallo di antigioco in area di meta.
- d) L'addetto può essere consultato se l'arbitro o il GDL non sono sicuri se un giocatore era o no in touch quando ha cercato di mettere a terra il pallone per segnare una meta.
- e) L'addetto può essere consultato se l'arbitro o i GDL non sono sicuri nel decidere, relativamente al touch di meta ed al pallone reso morto, se può essersi verificata una segnatura.
- f) L'organizzatore dell'incontro può nominare un cronometrista che segnalerà la fine di ogni tempo.
- g) L'arbitro non deve consultare altre persone.

2. AREE DECISIONALI

2.1 Le aree decisionali sono limitate alla Regola 6.8(b), 6.8(d) e 6.8(e) e pertanto si riferiscono a:

- Mettere a terra il pallone per segnare una meta o un annullato.
- Touch, touch di meta, pallone reso morto durante l'azione di mettere a terra il pallone.

Ciò comprende le situazioni nelle quali un giocatore può o meno essere andato in touch nell'atto di mettere a terra il pallone sopra o oltre la linea di meta.

Il TMO può essere pertanto chiamato ad assistere l'arbitro nel prendere le seguenti decisioni:

- Meta
- Non meta e mischia accordata ai 5 metri
- Annullato da parte di un difensore
- In touch - Rimessa Laterale
- Touch in area di meta
- Pallone morto sopra od oltre la linea di pallone morto
- Mete tecniche a seguito di azioni d'antigioco in area di meta.

Il TMO non deve essere chiamato a fornire informazioni sui giocatori prima che il pallone vada in area di meta (*tranne per il touch nell'atto di mettere a terra il pallone*).

Il TMO non deve essere chiamato ad assistere in nessun'altra decisione oltre a quelle elencate, comprese azioni di antigioco nell'atto di mettere a terra il pallone d altro (*tranne per l'eccezione sopra riportata in merito ad una dispensa per il Sanzar*).

L'arbitro deve fare tutto il possibile per prendere una decisione. Se non ha visuale o ha dei dubbi, adotterà quindi la procedura successiva (3).

2.2 **E' stata concessa una dispensa alle Federazioni Sanzar, e si applicherà quanto segue:**

Se un Arbitro o un GDL **rilevano** un antigioco, ma non sono in grado di identificare il o i giocatori coinvolti, l'Arbitro può chiedere al TMO di identificare i giocatori coinvolti.

Il TMO deve solamente identificare il o i giocatori e non deve fornire pareri o consigli all'arbitro o ai giudici di linea.

3. **PROCEDURA**

AREA DI META

3.1 L'arbitro fischierà un'interruzione di gioco e farà il segnale T di "time out".

3.2 L'arbitro farà un segnale di "scatola quadrata" con le mani, e contemporaneamente informerà il TMO di aver bisogno del suo parere, attraverso il sistema di comunicazione reciproca.

3.3 L'arbitro quindi riferirà al TMO la natura esatta del problema ed il consulto richiesto. Alcuni esempi sono riportati nell'Allegato 1. Il

TMO dovrebbe ripetere la richiesta dell'arbitro per assicurarsi che il messaggio sia corretto.

- 3.4 Il TMO si coordinerà quindi con il Regista Televisivo e scorrerà tutte le riprese disponibili al fine di raccogliere informazioni sufficienti per poter fornire un parere circostanziato.
- 3.5 L'emittente deve fornire tutte le angolazioni richieste dal TMO.
- 3.6 Quanto il TMO ha concluso la sua analisi, fornirà all'arbitro dell'incontro il proprio parere e suggerimenti. L'arbitro dell'incontro dovrebbe ripetere il suggerimento proposto dal TMO per assicurarsi che la comprensione di quanto è stato proposto sia assolutamente priva di dubbi.
- 3.7 Il TMO indicherà quindi all'arbitro quando può proseguire e segnalare la sua decisione (*Questa procedura è essenziale al fine di permettere alla regia televisiva di concentrare le proprie telecamere sull'arbitro per la decisione*).
- 3.8 L'arbitro comunicherà quindi la propria decisione nella giusta maniera, ed il gioco ed il tempo di gioco, continueranno di conseguenza.

ANTIGIOCO *(Per le Federazioni Sanzar)*

- 3.9 Se l'arbitro o il giudice di linea vede un'azione di antigiooco, ma non riesce ad identificare il/i giocatore/i, l'arbitro descriverà l'azione di antigiooco e richiederà al TMO di identificare il/i giocatore/i coinvolto/i.
- 3.10 Il TMO indicherà la squadra del giocatore per nome o per il colore della maglia ed il/i numeri del/i giocatore/i coinvolto/i.
- 3.11 L'arbitro ripeterà il nome della squadra o il colore della maglia ed il/i numero/i del/i giocatore/i, prima di dichiarare le sanzioni opportune.

4. COMUNICAZIONE

- 4.1 Laddove fossero disponibili maxi schermi in campo, anche il regista televisivo può comunicare la decisione.
- 4.2 In assenza di uno schermo video, alcuni campi possono usare luci Rosse e Gialle per informare il pubblico.
- 4.3 Il metodo più importante e primario di comunicazione è comunque ferma responsabilità dell'arbitro, il quale indicherà nel modo normale, dopo aver ricevuto il parere del TMO.

5. REQUISITI TECNOLOGICI

- 5.1 Il TMO dovrebbe essere sistemato, laddove possibile, in una cabina o in uno spazio che:
- a. Non permetta l'accesso da parte del pubblico o dei media
 - b. Abbia un monitor installato, ma non il ritorno audio dell'emittente. Il TMO non deve essere in grado di sentire il commento dell'emittente.
 - c. Non permetta al TMO di essere visto dal pubblico o dalle telecamere, ad esempio con un vetro schermato *(In alcuni stadi, ciò non sarà possibile, ma l'organizzatore dovrebbe assicurare, per quanto possibile, la privacy del TMO).*
- 5.2 Il TMO deve essere in duplice comunicazione con l'arbitro e con il direttore tecnico dell'emittente.
- 5.3 Devono esserci due telecamere situate vicino alle bandierine d'angolo di ciascun bordo campo in aggiunta a tutte le altre telecamere utilizzate dall'emittente per la normale ripresa televisiva, comprese le telecamere mobili su ciascun lato del campo.
- 5.4 Il servizio fornito dall'emittente deve comprendere replay in slow motion, fermo immagine e la capacità di riprodurre a ripetizione.
- 5.5 Il sistema di comunicazione deve essere sviluppato con un minimo di usi.
- 5.6 Il profilo ideale per il sistema di comunicazione è riportato all'Allegato 2.

6. PERSONALE

Il TMO deve essere un attuale o ex arbitro anziano il quale:

- abbia una perfetta conoscenza delle attuali Regole e del protocollo TMO;
- abbia una buona vista;
- sia in grado di lavorare sotto pressione;
- sia in grado di prendere una decisione rapidamente.

Esempi:

“Il maul ha attraversato la linea di meta. Non ho visto il pallone toccare terra e non ho visto quale squadra era in possesso, potresti per piacere darmi il tuo parere.”

oppure

“Non ho dubbi circa l’annullato, ti prego di controllare se il piede del giocatore era in touch prima dell’annullato, e ti prego di darmi il tuo parere.”

oppure

“Credo che un difensore abbia annullato e ritengo di accordare un 22. Ti prego di darmi il tuo parere.”

Oppure

“Credo che sia stata segnata una meta a meno che tu non mi dica diversamente.

oppure

A questa ultima richiesta il TMO può rispondere di conseguenza:

“Tu puoi accordare una meta”;


“NO c’era un piede in touch, Rimessa Laterale” - evitando di usare la parola meta;


“NO c’era una mano sotto al pallone, mischia ai 5-metri” evita di usare la parola meta.

CARATTERISTICHE IDEALI PER IL SISTEMA DI COMUNICAZIONE

Qualità di trasmissione in FM.
Audio a bande larghe rispetto alle onde corte.
Duplex piuttosto che Simplex.
Gli arbitri devono sentire tutte le trasmissioni.
Un minimo di 5 addetti con comunicazione reciproca.
Apparecchi commutabili (Microfono Aperto o Premere per Parlare).
Ricevitori abilitati al solo ascolto per gli Assessor e i Cronometristi.
Campo di almeno 20 metri.
Frequenza Facile. Operativa in qualsiasi paese senza licenze.
Microfoni da bavero, auricolari non intrusivi.
Totalmente integrato con l'Emittente di Casa per fornire all'Emittente di Casa ritorni puliti dei soli microfoni degli Arbitri.
Capacità di integrare un circuito di comunicazione a 4 vie con l'emittente televisiva.
Che permetta una piena comunicazione Premere per Parlare a due vie tra il TMO e il Regista Televisivo (e gli operatori VTR [RVM]).
Facile da usare e il più piccolo possibile.
Autonomia della batteria di tre ore a pieno regime.

ALLEGATO 3

 FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY			
CARTELLINO SOSTITUZIONI e/o RIMPIAZZI			
SQUADRA:			
GIOCATORE USCITO <input style="width: 100px; height: 50px;" type="text"/>		GIOCATORE ENTRATO <input style="width: 100px; height: 50px;" type="text"/>	
Motivo	INFORTUNIO	TECNICO	SANGUE
Firma			

 FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY			
CARTELLINO SOSTITUZIONI e/o RIMPIAZZI			
SQUADRA:			
GIOCATORE USCITO <input style="width: 100px; height: 50px;" type="text"/>		GIOCATORE ENTRATO <input style="width: 100px; height: 50px;" type="text"/>	
Motivo	INFORTUNIO	TECNICO	SANGUE
Firma			

ALLEGATO 4

FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY

ore:	1ª SQUADRA																					
	1° TEMPO					2° TEMPO																
	METE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	TRASFORMAZIONI																					
	CALCIPIAZZATI																					
	DROP																					
	SOSTITUZIONI - RIMPIAZZI										SOSTITUZIONI - RIMPIAZZI											
	GIOCATORE USCENTE																					
	GIOCATORE ENTRANTE																					
	Motivo delle sostituzioni e/o rimpiazzi	Tecnico																				
Infornio																						
Temporanea																						
CARTELLINI GIALLI																						
CARTELLINI ROSSI																						
Data:	2ª SQUADRA																					
	1° TEMPO					2° TEMPO																
	METE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	TRASFORMAZIONI																					
	CALCIPIAZZATI																					
	DROP																					
	SOSTITUZIONI - RIMPIAZZI										SOSTITUZIONI - RIMPIAZZI											
	GIOCATORE USCENTE																					
	GIOCATORE ENTRANTE																					
	Motivo delle sostituzioni e/o rimpiazzi	Tecnico																				
Infornio																						
Temporanea																						
CARTELLINI GIALLI																						
CARTELLINI ROSSI																						
GARA:	COMPILATORE DEL FOGLIO GARA (4° uomo):																					