



**CORSO AGGIORNAMENTO
ARBITRI SERIE "B"**
TIRRENIA - 24/27 AGOSTO 2006
Tema del Corso
GESTIONE DELLA GARA & COMUNICAZIONE

**DIRETTIVE ARBITRALI
CAMPIONATO DI SERIE "B"**
VALIDE PER LA STAGIONE SPORTIVA 2006-07

Le direttive allegate, emerse dai lavori svoltisi al corso di aggiornamento, integrano e/o modificano quelle definite nei vari corsi arbitri tenuti negli anni precedenti. Gli arbitri sono invitati a rispettare scrupolosamente tali direttive che costituiscono "DOMINANTE TECNICA" per il campionato 2006-07.

28 AGOSTO 2006

C.N.Ar.
Centro Studi
Il Coordinatore - RDO
CLAUDIO GIACOMEL

FIR - Federazione Italiana Rugby - Stadio Olimpico - Curva Nord, 117 - 00194 ROMA
Segreteria C.N.Ar. - tel. 06.45213138 - fax 06.45213185 - e-mail cnar@federugby.it

COMUNICAZIONE E GESTIONE DELLA GARA CARTELLINI GIALLI & ROSSI

- COMUNICAZIONE **CHIARA** E **SINTETICA** DURANTE TUTTA LA GARA.
EVITARE LE “**RIPETIZIONI**” DEI COMANDI. ATTENERSI AL **PROTOCOLLO**.
- **COSTANTE** COMUNICAZIONE ATTRAVERSO L’**UTILIZZO** DEI **SEGNALI PRIMARI E SECONDARI** CODIFICATI.
- IL **CAPITANO** DEVE ESSERE L’**INTERLOCUTORE** PRIVILEGIATO.
- LA COMUNICAZIONE DEVE ESSENZIALE.
- ATTENTA VALUTAZIONE DEI **FALLI PROFESSIONALI**. APPLICARE LA SANZIONE DEL **CARTELLINO GIALLO** FIN DA I PRIMI MINUTI DI GIOCO.
- NEL **VALUTARE L’ADEGUATA SANZIONE** PER UN FALLO D’ANTIGIOCO (**VIOLENZE**), PARTIRE SEMPRE DALLA SANZIONE PIÙ ALTA (**C.R./C.G./C.P./RICH.**) ED EVENTUALMENTE SCENDERE DI “SCALA” NEL DECIDERE QUAL’È QUELLA PIÙ CORRETTA DA APPLICARE.
- NEI CASI DI **ANTIGIOCO VIOLENTO**, CHE METTE A REPENTAGLIO L’INCOLUMITÀ FISICA DELL’AVVERSARIO, **CARTELLINO ROSSO** IMMEDIATO.
- “CURARE” LA **POSIZIONE** IN CAMPO DI GIOCO PER ESSERE IN GRADO DI **VALUTARE** CON LA **MASSIMA ACCURATEZZA** TUTTO QUANTO AVVIENE.

META DI PENALIZZAZIONE

- **NON ASSEGNARE** UNA META DI PENALIZZAZIONE “**SOLO**” PER IL RIPETERSI RAVVICINATO DI UNA STESSA TIPOLOGIA DI FALLI.
- VALUTARE CON ESTREMA **ATTENZIONE** I **FALLI** CHE **IMPEDISCONO** UNA CHIARA OCCASIONE DA META.
- VALUTATO IL CONTESTO, **DECIDERE CON RAPIDITÀ**.
- **DOPO UNA META DI PENALIZZAZIONE** DEVE ESSERE APPLICATA ANCHE LA SANZIONE DEL **CARTELLINO GIALLO** PER TUTTI QUEI FALLI CHE SAREBBERO STATI SANZIONATI IN UGUAL MODO ANCHE NELLE ALTRE ZONE DEL CAMPO DI GIOCO.

VANTAGGIO

- **VALUTARE** LO **SCENARIO** PRIMA DI APPLICARE IL VANTAGGIO.
- SISTEMATICO UTILIZZO DELLA COMUNICAZIONE **VANTAGGIO / VANTAGGIO FINITO**.
- “**TIMING**” DEL VANTAGGIO **COSTANTE** IN TUTTE LE ZONE DEL CAMPO.
- CORRETTA VALUTAZIONE DEL “**TIMIG**” DEL VANTAGGIO IN RAPPORTO AL TIPO DI FALLO OD INFRAZIONE COMMESSI (**C.P.** O **MISCHIA**).
- **NON APPLICARE** IL VANTAGGIO QUANDO LE MISCHIE SONO CROLLATE O STAPPATE..
- **NON APPLICARE** IL VANTAGGIO IN CONSEGUENZA A FALLI D’ANTIGIOCO CHE METTONO A REPENTAGLIO L’INCOLUMITÀ FISICA DEI GIOCATORI, SE NON IN CASO DI EVIDENTE POSSIBILITÀ DI ARRIVARE ALLA SEGNATURA DI UNA META.

PLACCAGGIO - R&M

- PUNTUALE **CONTROLLO** DELL'AZIONE DEL **PLACCATORE**.
- **VALUTARE** CON ATTENZIONE **L'INCIDENZA** DELLE ENTRATE LATERALI, SIA NELLA SITUAZIONE DI PLACCAGGIO CHE IN QUELLE DI R/M.
- GARANTIRE **L'EQUA CONTESA** DELLA PALLA, CON PARTICOLARE RIFERIMENTO ALLE SITUAZIONI SUCCESSIVE AL PLACCAGGIO.
- I **GIOCATORI CHE ARRIVANO** SUL PUNTO DEL PLACCAGGIO DEVONO ENTRARE ATTRAVERSO IL "GATE" E RIMANERE **IN PIEDI**.
- ATTENTO **CONTROLLO** DEI GIOCATORI CHE "SPAZZANO" LONTANO DALLA PALLA DOPO UN PLACCAGGIO.
- RISPETTO DELLE "LINEE GUIDA", RELATIVE ALLA **POSIZIONE** DA TENERE IN CAMPO DI GIOCO IMMEDIATAMENTE **DOPO** CHE È AVVENUTO **UN PLACCAGGIO**, TENENDO CONTO DELLE POSSIBILI SUCCESSIVE EVOLUZIONI DEL GIOCO.
- **VALUTARE** CON ATTENZIONE **L'INCIDENZA** DELLE ENTRATE LATERALI, SIA NELLA SITUAZIONE DI PLACCAGGIO CHE IN QUELLE DI R/M.
- COMUNICARE CON **TEMPESTIVITÀ** L'AVVENUTA FORMAZIONE DEL "RUCK" SOLO QUANDO NE ESISTONO I REALI PRESUPPOSTI.

MISCHIA

- PRESTARE **ATTENZIONE** A COME SI POSIZIONANO LE PRIME LINEE **PRIMA DELL'INGAGGIO**.
- PUNTUALE RISPETTO DEL "TIMING" DELL'INGAGGIO.
- CONTROLLARE CON COSTANTE ATTENZIONE LE **LEGATURE** DELLE **PRIME LINEE**.
- VALUTARE CON ATTENZIONE L'**ANGOLO** DI **SPINTA** DEI **PILONI**.
- PRETENDERE UNA **RAPIDA** E **CREDIBILE** INTRODUZIONE DELLA PALLA IN MISCHIA.
- COSTANTE CONTROLLO DELLE **LEGATURE** DEI **FLANKER** ED ATTENTA **VALUTAZIONE** DELL'**INCIDENZA** DELLE LORO **INFRAZIONI**.

CP & CL BATTUTI RAPIDAMENTE

- **NON** "IMPEDIRE" LA RIPRESA DEL GIOCO RAPIDA.
- PRETENDERE IL **RISPETTO** DEL "PUNTO" QUANDO VIENE BATTUTO RAPIDAMENTE UN CP O CL.
- IL **VOLONTARIO** MANCATO RISPETTO DEI 10 METRI COSTITUISCE FALLO PROFESSIONALE.
- IN OCCASIONE DI UN CP/CL, BATTUTO RAPIDAMENTE, **VALUTARE IL CONTESTO** PRIMA DI PRENDERE QUALSIASI DECISIONE.
- LA SQUADRA AVVERSARIA **DEVE** AVERE, COMUNQUE, LA POSSIBILITÀ DI DIFENDERSI IN OCCASIONE DI UN CP/CL GIOCATO RAPIDAMENTE (Es. In occasione di mischie crollate oppure CP/CL avanzati di 10 m.).

28 AGOSTO 2005

C.N.Ar.
Centro Studi
Il Coordinatore - RDO
CLAUDIO GIACOMEL