



Segnali del giudice di linea o assistente arbitro



1. Tentativo di porta riuscito

Alzare la bandierina indica che il Pallone è passato sopra la barra trasversale e tra i pali.



2. Touch e squadra che deve lanciare

Alzare la bandierina con un braccio, muovendosi verso il punto del lancio e li posizionarsi, indicando con l'altro braccio la squadra che ha il diritto al lancio.



3. Antigioco

Tenere la bandierina orizzontale e puntarla perpendicolarmente verso il campo di gioco.