



**FIR**

**C.N.Ar.** - Commissione Nazionale Arbitri

**Centro Studi**

CIRCOLARE INFORMATIVA

**06/2003-04**

## **TERMINOLOGIA ESSENZIALE DA USARE DURANTE LE VARIE FASI DI GIOCO**

Al fine d'incrementare lo standard di uniformità arbitrale e di offrire un valido supporto al gioco ed ai giocatori, di seguito sono elencati alcuni termini/comandi che gli arbitri **DEVONO** usare durante la gara, **DI QUALSIASI LIVELLO**, nei momenti in cui la valutazione della situazione di gioco, da parte dell'arbitro, non è esplicitabile con la sola gestualità.

La corretta ed uniforme applicazione della presente disposizione contribuirà sicuramente a far sì che il gioco possa fluire più correttamente poiché i giocatori sapranno in ogni momento quali sono le valutazioni dell'arbitro.

18 NOVEMBRE 2003

Il Coordinatore del CS  
CLAUDIO GIACOMEL

**FIR** - Federazione Italiana Rugby - Stadio Olimpico - Curva Nord, 117 - 00194 ROMA  
Segreteria C.N.Ar. - tel. 06.36857737 - Fax 06.36857016 e-mail cnar@federugby.it

FASE DI GIOCO	COMANDO
---------------	---------

<b>MISCHIA</b>	
FASE DI FORMAZIONE	<b>BASSIEFERMI</b> (PAUSA) <b>CONTATTO</b> CROUCHandHOLD (PAUSA) ENGAGE
MISCHIA CHE STA PER RUOTARE OLTRE I 90° O QUANDO SI FERMA	<b>GIOCA LA PALLA</b> (O LA PERDI) USE IT OR LOSE IT
MEDIANO CHE METTE LE MANI SUL PALLONE	<b>GIOCO</b> PLAY ON

<b>PLACCAGGIO</b>	
PLACCATORE CHE, A TERRA, NON LASCIA IL PLACCATO	<b>VIA LE BRACCIA</b> RELEASE THE TACKLED
PLACCATORE CHE PUR AVENDO LASCIATO IL PLACCATO OSTRUISCE IL PALLONE	<b>TOGLITI</b> MOVE AWAY
PLACCATO CHE NON LASCIA IL PALLONE AD UN AVVERSARIO, IN PIEDI, CHE TENTA DI RECUPERARLO	<b>LASCIA LA PALLA</b> RELEASE THE BALL
GIOCATORI CHE ARRIVANO SUL PLACCAGGIO	<b>STAI IN PIEDI</b> ON YOUR FEET
SE UN GIOCATORE IN PIEDI STA TENTANDO DI RECUPERARE IL PALLONE MENTRE SI FORMA UN RUCK	<b>RUCK</b>
IMMEDIATAMENTE A SEGUIRE, IL SUCCESSIVO COMANDO SARÀ	<b>VIA LE MANI</b> HANDS OFF

<b>RUCK &amp; MAUL</b>	
"MEDIANO DI MISCHIA" CHE METTE LE MANI SUL PALLONE. L'ARBITRO DOVRA' DARE LO STESSO COMANDO ANCHE QUANDO CONSIDERA CHE IL PALLONE SIA FUORI DAL RUCK, PUR NON ESSENDOCI ALCUN GIOCATORE CHE STA TENTANDO DI GIOCARE LA PALLA.	<b>GIOCO</b> PLAY ON
MAUL CHE RIMANE FERMO PIÙ DI 5 SECONDI	<b>GIOCA LA PALLA</b> (O LA PERDI) USE IT OR LOSE IT
GIOCATORI CHE STAZIONANO (GUARDIE) AI LATI DEI RAGGRUPPAMENTI	<b>STAI INDIETRO</b> BACK FOOT

<b>VANTAGGIO</b>	
QUANDO L'ARBITRO APPLICA IL VANTAGGIO	<b>VANTAGGIO</b> ADVANTAGE
QUANDO L'ARBITRO RITIENE CHE IL VANTAGGIO SIA ACQUISITO	<b>VANTAGGIO FINITO</b> ADVANTAGE OVER

<b>C.P./C.L. BATTUTI RAPIDAMENTE</b>	
GIOCATORI CHE SI TROVANO IN PROSSIMITA' DI UN AVVERSARIO CHE STA GIOCANDO RAPIDAMENTE UN C.P. O C.L.	<b>LASCIA GIOCARE</b> MOVE AWAY