



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY



TEAM ARBITRALE

a cura della



4^a edizione
2009-10



TEAM ARBITRALE

a cura della



4^a edizione
2009-10

INDICE

	Pag.
• PREMESSA	3
• PRIMA DELLA GARA	5
• QUARTO UOMO	7
• DURANTE LA GARA	9
- NORME GENERALI	9
- SEGNALI PRIMARI	9
- SEGNALI SECONDARI	10
- ASSISTENTE ARBITRO PRINCIPALE & SECONDARIO	10
- CALCI IN GIOCO APERTO	11
- CALCI D'INVIO	12
- CALCI DI RINVIO	13
- LINEA DI TOUCH	13
- CALCI DI PUNIZIONE & CALCI LIBERI	15
- MISCHIA	16
- GIOCO NELL'AREA DI META	17
- TENTATIVI DI PORTA	19
- COMPORTAMENTO SCORRETTO & GIOCO FALLOSO	20
- ALTRI COMPITI - SEGNALI INFORMATIVI	21
- RUCK & MAUL	22
- GIOCO APERTO	23
- INTERVALLO	24
- FISCHIO FINALE	24
• DOPO LA GARA	24
• PUNTI DA RICORDARE	25
• GUIDA RAPIDA PER GLI ASSISTENTI ARBITRO	26
• PROTOCOLLO DI COMUNICAZIONE DEL TMO	29
• PROTOCOLLO DI COMUNICAZIONE DEGLI UFFICIALI DI GARA	31



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° Assistente Arbitro** (GDL Ufficiale) che possa entrare in sostituzione dell'arbitro.
- **Un 2° Assistente Arbitro** (GDL Ufficiale).
- **Un 4° Uomo** che possa entrare in sostituzione di un Assistente Arbitro. Quest'ultima figura manca nel campionato italiano di serie "A".

Nei campionati italiani di Serie "B", U20, Regionali e U19, l'Arbitro rimane ancora, per il momento, l'unico Ufficiale di Gara che è coadiuvato da 2 GDL (Giudici di Linea non ufficiali), non appartenenti ai ruoli, ma che sono messi a disposizione dalle società. Solo nelle partite di finale è previsto il possibile impiego di Assistenti Arbitro.

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° Uomo.
- **Un TMO** (Television Match Official).
- **Un Cronometrista** (time keeper) che in genere svolge anche la funzione di TMO.

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 gli Assistenti Arbitro 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, gli Assistenti Arbitro 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 (Assistenti Arbitro), 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 e 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.

Gli Assistenti Arbitro 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", come previsto dalla **Regola 6.A.7(a)**. Questo dovrà essere chiaramente discusso dal TEAM durante il briefing pre-gara. Se gli Assistenti Arbitro 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 gli Assistenti Arbitro 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.

Gli Assistenti Arbitro 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.

Gli Assistenti Arbitro 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, i medici, gli accompagnatori ed il dirigente addetto all'Arbitro della squadra di casa.

Gli Assistenti Arbitro saranno presenti quando l'arbitro parla con gli allenatori e gli accompagnatori riguardo alle modalità che si dovranno seguire per le sostituzioni/rimpiazzi.

Gli Assistenti Arbitro 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 1*) che saranno di volta in volta presentati agli Assistenti Arbitro prima di ogni sostituzione/rimpiazzo.

Nessuna sostituzione/rimpiazzo dovrà essere permessa senza "il consenso" preventivo dell'Assistente Arbitro e quello definitivo dell'Arbitro.

Durante la gara gli Assistenti arbitro, 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.

Gli Assistenti Arbitro 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, gli Assistenti Arbitro chiederanno all'Arbitro la sua collaborazione, sfruttando opportunamente un arresto del gioco.

Per quanto riguarda gli spettatori, ove non esista recinzione, gli Assistenti Arbitro 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 dell'una o dell'altra squadra. A tal proposito, è opportuno che tutti i componenti del TEAM siano dotati di almeno due maglie di colori diversi.

Gli Assistenti Arbitro, 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 Assistente Arbitro 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 Assistente Arbitro a tenere aggiornato il cartellino delle segnature per tutta la durata dell'incontro.

L'arbitro presenterà entrambi gli Assistenti Arbitro 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 gli Assistenti Arbitro 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 Assistente Arbitro 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 all'Assistente Arbitro 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 gli Assistenti Arbitro devono avere una conoscenza completa della [Regola 6 - Ufficiali di Gara](#), della [Regola 19 - Touch e Rimessa Laterale](#) della [Regola 10\(4\) - Gioco Pericoloso e Scorrettezze](#).

Gli Assistenti Arbitro devono essere pronti a sollevare la loro bandierina per segnalare un qualsiasi tipo di infrazione a queste regole. Inoltre, in ragione di quanto previsto dalla [Regola 6.A.7\(a\)](#), devono avere una assoluta padronanza anche di tutte le altre Regole contenute nel Regolamento di Gioco del Rugby Union.

QUARTO UOMO

In Italia, la figura del 4° Uomo 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 (S10), il 4° Uomo è stato inserito definitivamente nel **TEAM arbitrale**.

Questo ruolo è svolto da un Assistente Arbitro, 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 1*) che dovranno essere compilati, dall'accompagnatore/allenatore, in ogni loro parte in occasione delle sostituzioni/rimpiazzi definitivi e rimpiazzi temporanei.

È 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 l'Assistente Arbitro, 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 l'Assistente Arbitro 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 l'Assistente Arbitro 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.

È 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**.

È 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 2)*.

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, accompagnatori e addetto all'arbitro. Nel Campionato d'Elite, è compito del 4° Uomo, o degli Assistenti Arbitro 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 provvedimenti del caso.

Questo particolare **non è da trascurare**, in quanto, la mancata ottemperanza dei suoi compiti da parte del 4° Uomo, o degli Assistenti



Arbitro, sarà rilevata dal Valutatore della Prestazione come una negligenza nel loro operato.

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 (ERC).

Nel **TEAM arbitrale** la figura del 4° Uomo viene spesso vista dagli Assistenti Arbitro 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 agli Assistenti Arbitro di mantenere una maggiore concentrazione durante tutto l'arco della gara.

DURANTE LA GARA

NORME GENERALI

L'arbitro e gli Assistenti Arbitro sono un **TEAM** e come tali devono operare prima, durante e dopo la gara.

Il compito principale degli Assistenti Arbitro 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 **COMPORAMENTO SCORRETTO** e **GIOCO FALLOSO**.

Dopo questi vengono gli **ALTRI COMPITI** per assistere l'Arbitro, che comprendono le segnalazioni di **fuori-gioco**, in-avanti, passaggi in-avanti, segnatura di una meta 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

- Fuori-gioco.
- 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.

Gli Assistenti Arbitro 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.

È responsabilità degli Assistenti Arbitro e del 4° Uomo assicurare che le sostituzioni/rimpiazzati, 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**, l'Assistente Arbitro/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 dell'Assistente Arbitro, posizionato più vicino a tale punto, mantenerne il "controllo" per indicarlo poi all'Arbitro al momento della successiva ripresa del gioco.

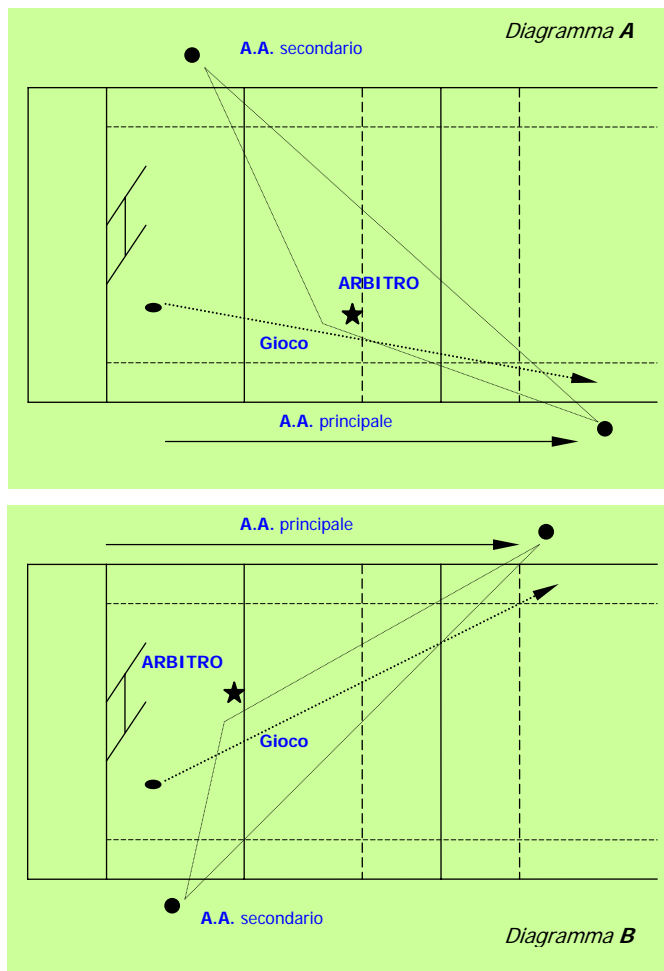
L'ASSISTENTE ARBITRO PRINCIPALE E SECONDARIO

In ogni momento del gioco, particolarmente durante le mischie, i ruck e i maul, l'Arbitro e gli Assistenti Arbitro si disporranno a "triangolo" sul gioco (*Assistente Arbitro principale e secondario*). L'Assistente Arbitro 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. L'Assistente Arbitro 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 (*vedi diagrammi A e B*).

CALCI IN GIOCO APERTO

In occasione di calci in gioco aperto, l'Assistente Arbitro operante lungo la linea di touch verso la quale il pallone è diretto, si muoverà per seguire il pallone sul campo; l'altro Assistente Arbitro 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, l'Assistente Arbitro principale deve essere in leggero anticipo rispetto al gioco, il secondario leggermente in ritardo, per vedere quanto avviene dietro l'azione.

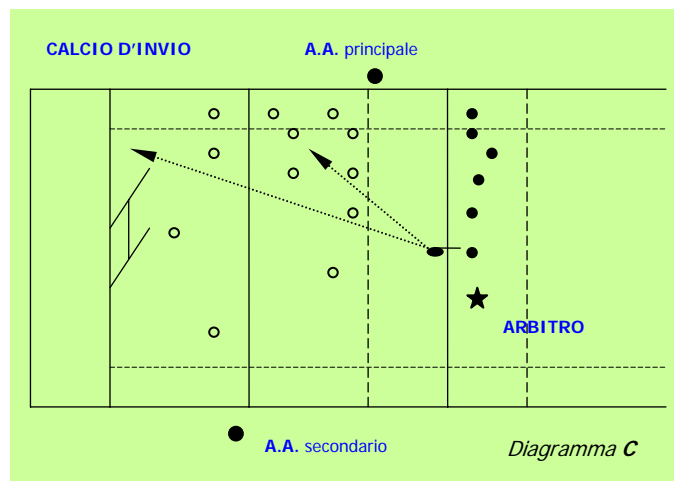


Quando il gioco si “sviluppa” dopo che il pallone è uscito da un ruck, oppure un maul, l'Assistente Arbitro secondario deve “fermarsi” sul punto per un breve periodo al fine di assicurarsi che tutti i giocatori, coinvolti nel precedente ruck/maul, si muovano verso la fase di gioco successiva senza indugiare 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” *(vedi diagrammi A e B)*.

CALCIO D'INVIO

In occasione dei calci d'invio, l'Assistente Arbitro 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.

L'Assistente Arbitro 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, l'Assistente Arbitro punterà la bandierina verso la linea dei 22m *(vedi diagramma C)*.





CALCIO DI RINVIO

L'Assistente Arbitro 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.

L'Assistente Arbitro 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 l'Assistente Arbitro 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.

L'Assistente Arbitro 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 quella 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, l'Assistente Arbitro 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 sia 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, l'Assistente Arbitro principale, oltre a mantenere la bandierina alzata, può offrirgli, rapidamente, supporto verbale.

L'Assistente Arbitro 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 REGOLARMENTE FORMATA

L'Assistente Arbitro principale, mentre segnala il punto per la rimessa laterale, deve assicurarsi 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.

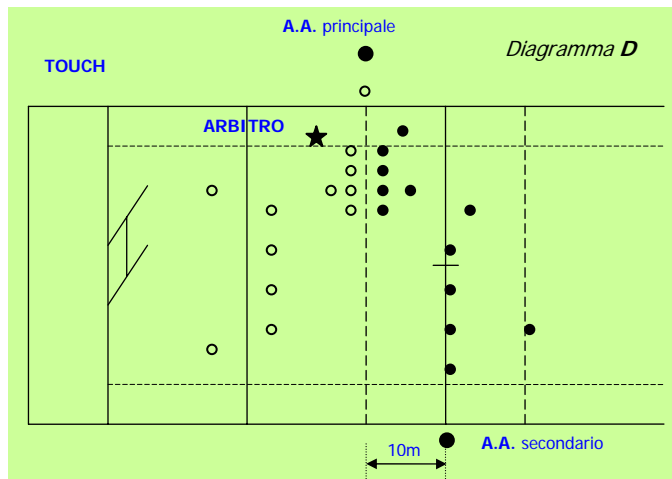
L'Assistente Arbitro principale, all'ultimo momento, può muoversi verso il lato opposto dell'allineamento rispetto all'Arbitro, per controllare eventuali falli sull'allineamento, con particolare riferimento all'azione dei saltatori. Egli può rimanere sul punto del lancio per fornire informazioni relative alla "direzione" del lancio nella rimessa in gioco, come stabilito nel briefing pre-partita. L'arbitro può, infatti, chiedere all'Assistente Arbitro 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 l'Assistente Arbitro 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, l'Assistente Arbitro principale, alla prima occasione, deve richiamarlo verbalmente ed informare di ciò anche l'Arbitro. Se l'infrazione

continua, l'Assistente Arbitro principale informerà nuovamente l'Arbitro e dovrà tenere la bandierina alzata nelle successive occasioni.

L'Assistente Arbitro 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 CP e CL, l'Assistente Arbitro 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*).

È possibile che l'Assistente Arbitro principale utilizzi anche la voce per invitare la squadra in difesa a rispettare tale distanza.

Anche l'Assistente Arbitro secondario si posizionerà, adeguandosi all'Assistente Arbitro principale, alla stessa distanza. Una volta che la distanza dei 10 m è stata raggiunta dai giocatori, l'Assistente Arbitro 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. N.B. Potrebbe essere di aiuto, all'Assistente Arbitro, 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.

L'Assistente Arbitro secondario rimarrà sui 10m dal punto del CP o CL, nel caso in cui un secondo calcio debba essere, per un qualsiasi motivo, assegnato 10m più avanti del primo.



Foto 3

MISCHIA

Una attento controllo deve essere effettuato dal **TEAM** durante il gioco della mischia. Entrambi gli Assistenti Arbitro avranno come primo compito l'incombenza di fissare le linee di fuori-gioco per i non partecipanti, posizionandosi, lungo la linea di touch, a 5 metri dal piede più arretrato dell'ultimo giocatore in mischia. In questo modo essi saranno un preciso riferimento per tali giocatori e per l'Arbitro.

Successivamente, gli Assistenti Arbitro dovranno tornare a collaborare in modo più diretto 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-gioco, 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 di 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.

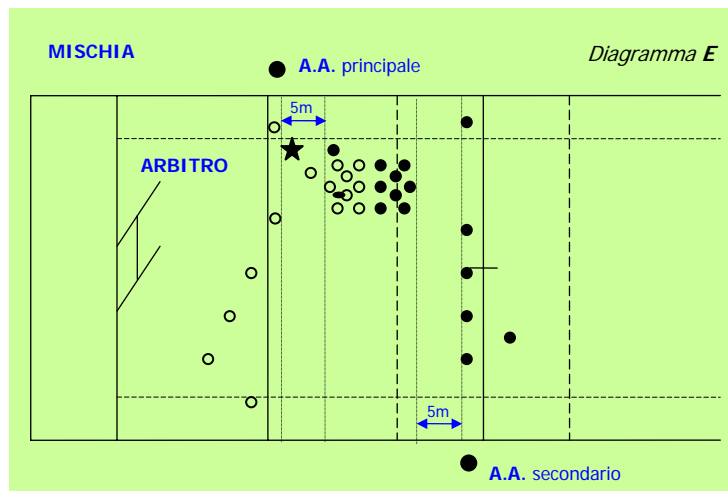


Foto 4



Foto 5



GIOCO NELL'AREA DI META

Durante il gioco corrente, l'Assistente Arbitro principale deve essere "all'altezza" del gioco, eccetto quando questo si avvicina alla linea di meta. Nei momenti che precedono la possibile segnatura di una meta, l'Assistente Arbitro 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 se il pallone è messo a terra alla base del paletto della bandierina posta sull'angolo nell'atto di segnare una meta.

Se l'Assistente Arbitro non riesce ad "anticipare" l'azione, è meglio rimanga leggermente in ritardo e non all'altezza del portatore di pallone. Da questa posizione, pur in leggero "ritardo", egli potrà meglio controllare sia la corsa del giocatore, sia la linea di touch.

Gli Assistenti Arbitro 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*). L'Assistente Arbitro principale deve essere d'aiuto all'Arbitro soprattutto quando una meta è "segnata" vicino alla bandierina. In questo caso l'Assistente Arbitro 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.

Inoltre, in rapporto a quanto previsto dalla [Regola 6.A.7\(a\)](#), in caso di dubbio l'Arbitro, prima di assegnare o meno una meta, potrà consultare ufficialmente l'Assistente Arbitro, meglio posizionato per valutare la stessa azione, per sentire la sua opinione in merito.

L'Arbitro, nel briefing pre-gara, deve chiarire in modo preciso, con entrambi gli Assistenti Arbitro, 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 dell'Assistente Arbitro in un frangente così delicato dell'incontro.

Gli Assistenti Arbitro 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 sotto pressione.

Se il pallone o il giocatore portatore del pallone tocca, o supera la linea di pallone morto, o va in touch di meta, l'Assistente Arbitro 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, l'Assistente Arbitro 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 CP, gli Assistenti Arbitro devono portarsi rapidamente dietro i pali della porta per poter valutare l'esito del calcio.

L'Assistente Arbitro 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 Assistente Arbitro, invece, si posizionerà alcuni metri più indietro, in linea con il palo più lontano di sua "competenza".

Entrambi gli Assistenti Arbitro 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 dall'Assistente Arbitro 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 gli Assistenti Arbitro prima di segnalare la riuscita del calcio.



Foto 6



Se il tentativo di “porta” fallisce, entrambi gli Assistenti Arbitro 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. Gli Assistenti Arbitro **non devono mai** interferire con il pallone in gioco oppure ostruire un qualsiasi giocatore che desidera giocare il pallone rapidamente.

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.

COMPORTEAMENTO SCORRETTO & GIOCO FALLOSO

L'Arbitro, durante il briefing pre-gara, deve “istruire” gli Assistenti Arbitro 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 dagli Assistenti Arbitro, 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 gli Assistenti Arbitro 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, l'Assistente Arbitro 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 l'Assistente Arbitro continuerà a 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 antiggioco.

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

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

L'Arbitro deve essere informato del tipo d'antigioco 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 gli Assistenti Arbitro 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 il primo fallo e poter stabilire correttamente lo sviluppo dei fatti.

Gli Assistenti Arbitro devono avere consapevolezza che **tutti i falli d'antigioco 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 e l'Assistente Arbitro abbia la consapevolezza che tale azione sarà comunque inficiata dalla sua comunicazione dell'avvenuto antigioco.



Foto 7



Foto 8

ALTRI COMPITI - SEGNALI INFORMATIVI

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

L'Assistente Arbitro secondario si posizionerà in modo tale da poter identificare soprattutto il fuori-gioco dei non partecipanti ai raggruppamenti, alla mischie e rimesse laterali, pur non trascurando il controllo dell'antigioco. La sua posizione ottimale, sarà in allineamento con la linea di fuori-gioco dei giocatori non partecipanti ai raggruppamenti, mischie e rimesse laterali della

squadra che difende. Nel suo caso diventa molto importante la segnalazione del fuori-gioco dei non partecipanti, essendo l'Arbitro assorbito dal controllo di quanto avviene nei raggruppamenti, mischie e rimesse laterali.

Il fuori-gioco sarà segnalato dall'Assistente Arbitro 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*).

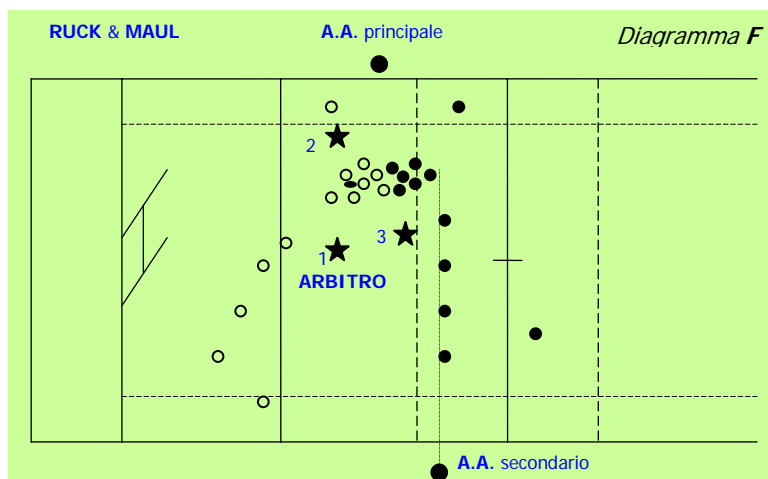
Se il **TEAM** è dotato di ricetrasmittitori, un breve "messaggio" può sostituire la gestualità.

RUCK E MAUL

Quando un ruck o maul sono giocati vicino alla linea di touch, l'Assistente Arbitro 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*).



Foto 9



GIOCO APERTO

In gioco aperto gli Assistenti Arbitro 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 gli Assistenti Arbitro 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 non si avvede che un Assistente Arbitro sta facendo una segnalazione, oppure se non ha visto il segnale, l'altro Assistente Arbitro 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 dell'Assistente Arbitro, 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

dall'Assistente Arbitro al fine di poter informare i giocatori dell'appropriato modo di ripresa del gioco. L'Assistente Arbitro 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, gli Assistenti Arbitro 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 dagli Assistenti Arbitro. 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 fuori-gioco, per rilevare eventuali comunicazioni gestuali degli Assistenti Arbitro.

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 degli Assistenti Arbitro **devono** essere brevi, appropriate e soprattutto chiare.

FISCHIO FINALE

L'Arbitro e gli Assistenti Arbitro si incontreranno in mezzo al campo e lasceranno l'area di gioco assieme.

DOPO LA GARA

In nessun momento gli Assistenti Arbitro 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 il Valutatore della Prestazione, 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.

Gli Assistenti Arbitro, così come l'Arbitro, non devono fumare nello spogliatoio, o discutere con altri delle istruzioni ricevute dell'Arbitro, a meno che non siano invitati a farlo dall'Arbitro stesso.

Gli Arbitri e gli Assistenti Arbitro non devono fare commenti in merito alla prestazione fornita dai colleghi delle gare precedenti.

L'Arbitro può chiedere agli Assistenti Arbitro di avere un "tempo" per concentrarsi, da solo, nello spogliatoio prima della gara. Gli Assistenti Arbitro devono essere consapevoli dell'importanza di rispettare tale richiesta.

Gli Assistenti Arbitro 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 prendere il "comando" della discussione, ma deve avere la capacità di ricercare le informazioni, o le opinioni degli Assistenti Arbitro.

Gli Assistenti Arbitro non devono mai fare commenti riguardo all'Arbitro con i Valutatori della Prestazione/Commissioner, a meno che non abbiano precedentemente discusso tali argomenti con l'Arbitro.

Gli Assistenti Arbitro sono "Ufficiali di Gara" e devono "vivere" con responsabilità, impegno e serietà, la gara, come i giocatori e l'Arbitro.

GUIDA RAPIDA PER GLI ASSISTENTI ARBITRO

A.A. PRINCIPALE		A.A. 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.	CP & CL	Posizionati a 10m dal punto del calcio, tenendo come riferimento la posizione dell'A.A. 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.
Posizionati all'altezza della linea di fuori-gioco dei non partecipanti della squadra che introduce (<i>5m dai piedi dell'ultimo giocatore in mischia</i>) con il braccio teso verso il campo di gioco. Appena hai verificato il corretto schieramento dei non partecipanti, spostati all'altezza della mischia per supportare l'Arbitro nel controllo dell'azione delle 1 ^a linee opposte alla posizione dell'Arbitro.	MISCHIA	Posizionati all'altezza della linea di fuori-gioco dei non partecipanti della squadra che introduce (<i>5m dai piedi dell'ultimo giocatore in mischia</i>) con il braccio teso verso il campo di gioco.



<p>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.</p> <p>Assicurati che qualsiasi rimessa rapida sia fatta correttamente.</p> <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 lancia-tore (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>Posizionati all'altezza della linea di fuori-gioco, dei non partecipanti, della squadra che difende (<i>10m dalla linea di rimessa laterale</i>). Indica tale distanza, alla squadra che difende, con il braccio teso verso il campo di gioco.</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 dell'Assistente Arbitro principale e del secondario per tutta la durata della gara. Devi essere pronto in qualsiasi momento a cambiare "ruolo".

TENTATIVO DI PORTA

Ricordati che gli Assistenti Arbitro 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 gli Assistenti Arbitro 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" consentirà di allontanarsi senza essere d'intralcio.

ANTIGIOCO

Ricordati che gli Assistenti Arbitro **DEVONO** segnalare all'arbitro **TUTTI** i falli d'antigioco che rilevano.

Ricordati che gli Assistenti Arbitro **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

Ricordati che gli Assistenti Arbitro **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.
- Con l'Arbitro, assicurarsi che non ci siano ostacoli all'interno o vicino all'area di gioco.
- Essere presenti quando sono date le dovute istruzioni ai raccattapalle.

DURANTE LA GARA

- Essere responsabili delle sostituzioni/rimpiazzii, ed assicurarsi che l'arbitro sia a conoscenza, per tempo, di esse.
- 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.

TERMINE DELL'INCONTRO

Ricordati di raggiungere, rapidamente, l'Arbitro in mezzo al campo e lasciare assieme a lui il recinto di gioco.



PROTOCOLLO DI COMUNICAZIONE DEL TMO

IN VIGORE DAL 03 MARZO 2009

REGOLA 6.A.7 - ARBITRO CHE CONSULTA ALTRE PERSONE

- (a) L'Arbitro può consultarsi con gli Assistenti Arbitro per aspetti relativi ai loro compiti, alle Regole inerenti all'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 in merito ad una decisione nell'area di meta che riguarda la segnatura di una meta o un annullato, può consultare questa persona.
 - (c) L'addetto può essere consultato se l'Arbitro non è sicuro della decisione da prendere nell'area di meta rispetto alla segnatura di una meta o di un annullato, qualora possa essersi verificato un fallo di antigioco in area di meta.
 - (d) L'addetto può essere consultato in merito al successo o meno di un tentativo di porta.
 - (e) L'addetto può essere consultato se l'Arbitro o l'Assistente Arbitro non sono sicuri se un giocatore era o no in touch quando ha cercato di mettere a terra la palla per segnare una meta.
 - (f) L'addetto può essere consultato se l'Arbitro o l'Assistente Arbitro non sono sicuri nel decidere se una segnatura è avvenuta prima che il pallone sia diventato morto andando in touch di meta.
 - (g) L'organizzatore dell'incontro può nominare un cronometrista che segnalerà la fine di ogni tempo dell'incontro.
 - (h) L'Arbitro non deve consultare altre persone.
- 1.** Il TMO può essere interpellato solo quando l'Arbitro richiede una conferma con riguardo alla segnatura di una meta. Il TMO può anche essere consultato per verificare il successo o meno di un calcio per i pali.
- 1.1** L'Arbitro fischierà e dirà "time out" e farà il segnale a T con le mani.
- 1.2** L'Arbitro farà quindi il segnale di "square box" con le mani e allo stesso tempo informerà il TMO, attraverso il sistema di comunicazione a due vie, che avrà bisogno di un suo parere.

- 1.3 L'Arbitro farà quindi al TMO una di queste tre domande:
- 1) È una meta - sì o no?
 - 2) Puoi darmi una ragione per la quale io non posso concedere una meta?
 - 3) Fatto salvo un eventuale fallo d'antigioco – meta (*eventualmente anche di penalizzazione*) o non meta?
- 1.4 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.
- 1.5 Il Regista Televisivo deve provvedere a fornire tutti gli angoli di ripresa richiesti dal TMO.
- 1.6 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 assicurarlo di essere completamente soddisfatto e di aver compreso quanto gli è stato raccomandato.
- 1.7 Il TMO metterà poi al corrente l'Arbitro come e quando lui può andare avanti e segnalare la sua decisione. (Questo processo è essenziale per dare tempo alla TV di focalizzare le macchine da ripresa sull'Arbitro mentre comunica la sua decisione)
- 1.8 L'Arbitro comunicherà quindi, nella giusta maniera, la sua decisione. Il gioco continuerà ed il cronometro ripartirà.
- 1.9 Dove sono disponibili i maxi schermi, il Regista Televisivo può comunicare la sua decisione.
- 1.10 In assenza dei maxi schermi possono essere usate delle luci Rosse o Verdi per comunicare la decisione.
- 1.11 L'importante e primario metodo di comunicazione rimane ancora fermamente con l'Arbitro che indicherà, nel modo normale, dopo avere ricevuto il parere del TMO.

Nell'incontro pre-match del "Team of 4" il discorso deve sottolineare l'approccio su indicato e non includere aree di ingerenza dell'Assistente Arbitro che non appaiano in questo protocollo.

**PROTOCOLLO DI COMUNICAZIONE DEGLI UFFICIALI DI GARA**IN VIGORE DAL **19 GENNAIO 2009****OBIETTIVO**

Offrire agli Arbitri, Assistenti Arbitro ed al TMO (television match officials) un approccio coerente alla comunicazione, negli incontri Internazionali per i quali l'IRB seleziona/designa gli ufficiali di gara.

1. LINEE GUIDA DELLA COMUNICAZIONE ARBITRALE

È importante notare che lo stile di comunicazione è parte della personalità dell'Arbitro ed è vitale che l'Arbitro sia capace di utilizzare il suo "stile". Quanto segue, rappresenta un set di linee guida, per gli Arbitri, in modo tale che la loro comunicazione sia accettabile.

- 1.1** Gli Arbitri, quando spiegano le loro decisioni, dovrebbero essere succinti e, possibilmente, usare il "linguaggio" del Regolamento di Gioco, ad esempio:
 - a.** "Calcio di punizione per i bianchi, n. 6 blu in fuori-gioco", oppure "Fuori-gioco n. 6 Blu, calcio di punizione per i bianchi".
 - b.** "Mischia, introduzione ai bianchi - in-avanti del n. 6 blu, nessun vantaggio", oppure "In-avanti n. 6 blu, nessun vantaggio, mischia, introduzione ai bianchi".
 - c.** "Calcio di punizione qui, oppure mischia ai bianchi sul punto del calcio perché il n. 6 blu era davanti alla linea dei 10 metri", oppure "N. 6 blu davanti alla linea dei 10 metri, calcio di punizione qui, o mischia ai bianchi sul punto del calcio".
 - d.** "Calcio di punizione per i bianchi, n. 6 blu non legato", oppure "N. 6 blu non legato, calcio di punizione per i bianchi".
- 1.2** La comunicazione dovrebbe essere accompagnata dall'appropriato segnale secondario.
- 1.3** **Asserzioni preventive dovrebbero essere usate solo occasionalmente** e non dovrebbero essere usate dal principio alla fine della gara. I giocatori avrebbero dovuto adattarsi presto durante la gara.
- 1.4** **Asserzioni preventive non dovrebbero essere usate ripetutamente.** Nel momento in cui un'asserzione preventiva viene effettuata per la seconda volta, l'infrazione è già stata commessa e l'iniziale infrazione è già stata condonata.
- 1.5** Il metodo di comunicazione preferito prevede che l'Arbitro usi il nome della squadra, o il colore più il numero di maglia del giocatore. L'uso del nome di un giocatore non dovrebbe avere luogo.

- 1.6 Gli Arbitri possono dire "gioco" quando la palla può essere giocata dopo un ruck e/o un maul crollati, vale a dire: "Le artificiali linee di fuori-gioco non dovrebbero più essere operative".
- 1.7 Gli Arbitri non dovrebbero intrattenersi in conversazione con i giocatori, se NON con il capitano e solamente per problemi specifici. Gli Arbitri dovrebbero chiarire questo, con i capitani, prima della gara. Chi non rispetta questa norma dovrebbe essere sanzionato.
- 1.8 L'arbitro non deve mai usare un linguaggio scorretto (foul language).

2. LINEE GUIDA DELLA COMUNICAZIONE DEL TEAM ARBITRALE

2.1 Responsabilità dell'Arbitro

L'Arbitro ha la responsabilità e l'obbligo di rendere conto della gara e delle sue decisioni. L'Arbitro può essere assistito dagli Assistenti Arbitro nel rispetto dei protocolli, ma è l'Arbitro ad avere la responsabilità ultima per tutte le decisioni.

2.2 Doveri degli Assistenti Arbitro

I doveri primari di un Assistente Arbitro si riferiscono alla decisione riguardo a:

Touch

Touch - in area di meta

Linea di pallone morto

Calci di punizione calciati per i pali (*comprese le trasformazioni*)

Antigioco

Ogni altra forma di assistenza all'Arbitro è secondaria e non deve interferire con i doveri primari. Gli Assistenti Arbitro devono essere consapevoli che la loro posizione durante il gioco, relativa ai loro doveri primari, spesso preclude ogni altra assistenza all'Arbitro.

2.3 Comunicazione

L'Assistente Arbitro deve:

- 2.3.1 Segnalare un fallo d'antigioco, a prescindere dal fatto che egli creda che l'Arbitro abbia visto l'infrazione(i).
- 2.3.2 Comunicare con l'Arbitro quando la bandiera è stata alzata (questo dipende anche dal fatto se c'è la possibilità che un vantaggio, molto chiaro, sia guadagnato dalla squadra che non ha commesso l'infrazione).



- 2.3.3 L'Assistente Arbitro e l'Arbitro devono comunicare nel seguente modo:
- 2.3.4 L'Assistente Arbitro comunica il numero del giocatore e la Squadra che ha commesso l'infrazione (o solamente la squadra se il giocatore non può essere identificato. Comunque, è importante che gli Assistenti Arbitro si concentrino sull'infrazione e su chi l'ha commessa, affinché il numero del giocatore possa essere identificato).
- 2.3.5 L'Assistente Arbitro deve dare una descrizione precisa ed accurata dell'infrazione.
- 2.3.6 L'Arbitro può richiedere una raccomandazione sul tipo di sanzione da applicare, vale a dire:
- Severa reprimenda (richiamo).
 - Ammonizione formale ed espulsione temporanea.
 - Espulsione definitiva.
- L'Assistente Arbitro comunica all'Arbitro la sua raccomandazione.
- 2.3.7 L'Arbitro ripete il numero e il nome della squadra del giocatore che ha commesso l'infrazione e conferma la sanzione.
- 2.3.8 L'Arbitro espleta le prescritte azioni e comunica la sanzione.
- Questa procedura è progettata per assicurare:
- Corretta informazione ed azione.
 - Chiarezza e velocità di comunicazione.
- 2.3.9 Consultare sempre:
- L'Assistente Arbitro che può avere informazioni extra su un'infrazione che l'Arbitro ha "visto".
 - L'Arbitro non annulla mai la decisione di un Assistente Arbitro senza consultarlo.

L'Assistente Arbitro può

- 2.3.10 Alle interruzioni del gioco (es. interruzioni per infortuni/sostituzioni), mettere al corrente l'Arbitro del trend di gioco, ad esempio:
- (a) "La linea dei $\frac{3}{4}$ Blu è 'vicina' alla linea di fuori-gioco. Necessità un avvertimento preventivo."
- (b) "Controlla il giocatore placato per assicurarti che liberi la palla."
- 2.3.11 Comunicare all'Arbitro una chiara e reale infrazione che lui non ha visto e che ha un effetto critico sul gioco.

2.3.12 Comunicare all'Arbitro i rimpiazzi e le sostituzioni. (Questo può essere fatto anche dal 4°/5° uomo se il sistema di comunicazione lo permette).

L'Assistente Arbitro non può

2.3.13 Comunicare all'Arbitro la sua personale opinione riguardo decisioni marginali, quali: passaggi in-avanti, in-avanti, fuori-gioco, introduzioni non diritte in mischia/rimessa laterale ecc.

2.3.14 L'arbitro è il solo ad avere responsabilità in merito a queste decisioni.

2.3.15 L'Assistente Arbitro **non** deve dare istruzioni ai giocatori partecipanti al ruck e/o al maul; con particolare riferimento al ruck dopo un placcaggio, ad esempio "togliti" (roll away), "stare in piedi" (on your feet). In queste aree l'Assistente Arbitro dovrebbe concentrarsi, in via primaria, sui falli d'antigioco, e dopo sulle linee di fuori-gioco. Questo non preclude all'Assistente Arbitro di comunicare con i giocatori, in maniera non appariscente, al fine di prevenire le ulteriori infrazioni relative a falli d'antigioco.

2.4 Commenti Aggiuntivi

2.4.1 La gestione della mischia rimane responsabilità dell'Arbitro. Se richiesta, gli Assistenti Arbitri possono dare collaborazione all'Arbitro.


2.4.2 L'Arbitro assegnerà la meta cercando conferma, a mezzo contatto visivo e verbale, con l'Assistente Arbitro "vicino". L'Assistente Arbitro rimarrà sulla linea di touch - in area di meta fino a che la meta non è stata assegnata.


2.4.3 I sistemi di comunicazione non sono affidabili al 100% e possono non funzionare. Per questo fatto, il team arbitrale non deve dipendere totalmente da tali sistemi di comunicazione.

2.4.4 Gli Arbitri devono mantenere alto il controllo in tutte le situazioni di gioco, con particolare riguardo ai fuori-gioco in mezzo al campo e non diventare "pigri" affidandosi all'uso dei sistemi di comunicazione.

2.4.5 Gli Assistenti Arbitro devono posizionarsi correttamente e, usando una comunicazione discreta con i giocatori, saranno capaci di assistere l'Arbitro nella gestione preventiva delle linee di fuori-gioco della mischia e della rimessa laterale ed in modo minore anche del ruck e del maul.

2.4.6 Questo protocollo non preclude agli Assistenti Arbitro di offrire incoraggiamento ed un positivo supporto all'Arbitro.

 FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY			
CARTELLINO SOSTITUZIONI e/o RIMPIAZZI			
SQUADRA:			
GIOCATORE USCITO <input type="text"/>		GIOCATORE ENTRATO <input type="text"/>	
Motivo	INFORTUNIO	TECNICO	SANGUE
Firma			

 FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY			
CARTELLINO SOSTITUZIONI e/o RIMPIAZZI			
SQUADRA:			
GIOCATORE USCITO <input type="text"/>		GIOCATORE ENTRATO <input type="text"/>	
Motivo	INFORTUNIO	TECNICO	SANGUE
Firma			

ALLEGATO 2

ore:	1^ SQUADRA		1° TEMPO												2° TEMPO											
			<small>0' 1' 2' 3' 4' 5' 6' 7' 8' 9' 10' 11' 12' 13' 14' 15' 16' 17' 18' 19' 20' 21' 22' 23' 24' 25' 26' 27' 28' 29' 30'</small>												<small>0' 1' 2' 3' 4' 5' 6' 7' 8' 9' 10' 11' 12' 13' 14' 15' 16' 17' 18' 19' 20' 21' 22' 23' 24' 25' 26' 27' 28' 29' 30'</small>											
	METE																									
	TRASFORMAZIONI																									
	CALCI PIAZZATI																									
	DROP																									
			SOSTITUZIONI - RIMPIAZZI												SOSTITUZIONI - RIMPIAZZI											
	GIOCATORE USCENTE																									
	GIOCATORE ENTRANTE																									
	Motivo delle sostituzioni e/o rimpiazzati		<small>Tecnico</small>												<small>Infortunio</small>											
		<small>Temporanea</small>																								
CARTELLINI GIALLI																										
CARTELLINI ROSSI																										
Data:	2^ SQUADRA		1° TEMPO												2° TEMPO											
			<small>0' 1' 2' 3' 4' 5' 6' 7' 8' 9' 10' 11' 12' 13' 14' 15' 16' 17' 18' 19' 20' 21' 22' 23' 24' 25' 26' 27' 28' 29' 30'</small>												<small>0' 1' 2' 3' 4' 5' 6' 7' 8' 9' 10' 11' 12' 13' 14' 15' 16' 17' 18' 19' 20' 21' 22' 23' 24' 25' 26' 27' 28' 29' 30'</small>											
	METE																									
	TRASFORMAZIONI																									
	CALCI PIAZZATI																									
	DROP																									
			SOSTITUZIONI - RIMPIAZZI												SOSTITUZIONI - RIMPIAZZI											
	GIOCATORE USCENTE																									
	GIOCATORE ENTRANTE																									
	Motivo delle sostituzioni e/o rimpiazzati		<small>Tecnico</small>												<small>Infortunio</small>											
		<small>Temporanea</small>																								
CARTELLINI GIALLI																										
CARTELLINI ROSSI																										

FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY
GARA:
COMPILATORE DEL FOGLIO GARA (4° uomo):