



---

CIRCOLARE INFORMATIVA **03**/ 2012- 2013

---

**CINQUE AREE FONDAMENTALI dell'ARBITRAGGIO  
ed  
ATTUAZIONE RIGOROSA DELLA NORMATIVA VIGENTE**

**LE CINQUE AREE FONDAMENTALI DELL'ARBITRAGGIO**

Nel 2009 gli arbitri iRB per l'Alto Livello e gli Allenatori di Rugby della fascia 1 hanno stabilito che non era necessario modificare le Regole del gioco del Rugby, ma che era necessario arbitrare in modo più rigoroso cinque aree fondamentali del gioco. La convinzione era che, se queste cinque aree fondamentali fossero state arbitrate rigorosamente, nel modo previsto dalle Regole, le squadre che desideravano utilizzare il pallone rapidamente sfruttando lo spazio a disposizione, avrebbero avuto la possibilità di farlo.

Le 5 aree fondamentali e le relative motivazioni sono descritte di seguito.

**1 AREA:**

**Tutti gli aspetti della Regola del placcaggio devono essere rigorosamente applicati.**

- Il placcatore deve liberare il giocatore placcato immediatamente.
- Il giocatore placcato deve liberare o passare il pallone immediatamente.
- L'assistente placcatore deve liberare immediatamente il giocatore placcato.
- I giocatori che arrivano da entrambi i lati devono entrare attraverso il "gate".
  - La squadra che guadagna il pallone non dovrebbe impedire la contesa del pallone tramite il sealing off.
  - I giocatori che arrivano non dovrebbero subire ostruzione.

**Motivazione:** pallone veloce al breakdown per le squadre che vogliono giocare rapidamente e per consentire la contesa del pallone.

## **2° AREA:**

### **Il fuorigioco nel breakdown deve essere rigorosamente sorvegliato.**

I giocatori non partecipanti al breakdown devono essere dietro il piede più arretrato dell'ultimo giocatore nel loro lato del breakdown. Questa regola deve essere applicata ad entrambe le squadre e vale sia sul lato aperto che su quello corto (chiuso) del breakdown.

**Motivazione:** dare alla squadra, che ha guadagnato il pallone, tutto lo spazio e tutte le possibilità a cui ha diritto per utilizzare il pallone.

## **3° AREA:**

### **Tolleranza zero per il fuorigioco durante i calci, vigilare attentamente.**

I giocatori davanti al calciatore della propria squadra non devono avanzare finchè non sono in posizione di in-gioco ed i giocatori in posizione di fuorigioco che si trovano entro i 10 metri dal punto in cui il pallone cade sul terreno, devono ritirarsi e continuare a ritirarsi sino a ritrovarsi fuori dai 10 metri, o finchè vengono rimessi in posizione di in-gioco.

**Motivazione:** dare alla squadra che riceve il pallone tutto lo spazio lecito possibile al quale ha diritto secondo la Regola.

## **4° AREA:**

### **Mischia ordinata.**

- Quattro chiamate e quattro azioni: bassi significa bassi, tocco significa tocc, ecc..
- I piloni si legano al corpo, non al braccio, di un avversario.
- Ingaggiare dritti e restare dritti.

**Motivazione:** l'arbitro deve assumere il controllo della procedura di ingaggio, non i giocatori.

## **5° AREA:**

### **Maul.**

- Il portatore del pallone **all'inizio** del maul deve essere disponibile per essere legato od inglobato dagli avversari.
- Un giocatore che è legato nel maul ha il diritto di trovarsi nel maul.
- Un giocatore non può staccarsi o scivolare, restando legato al maul, per muoversi attorno ad esso.

### **Motivazione:**

- Assicurarsi che all'inizio del maul ci sia contesa del pallone.
- Permettere di difendersi legalmente in un maul.

## **ATTUAZIONE RIGOROSA DELLA NORMATIVA VIGENTE – GIUGNO 2012**

In occasione di una riunione svoltasi a maggio 2012, il Laws Representation Group (LRG) ha valutato le aree del gioco dove, secondo quanto concordato dal LRG/Rugby Committee/iRB Council, non erano necessari emendamenti al Regolamento ma era necessario che gli Ufficiali di gara imponessero il rispetto delle Regole in vigore, comprese le seguenti:

- 1) Un pallone che viene strappato via al portatore del pallone non deve essere considerato un in-avanti.
- 2) Sanzionare il fuorigioco quando il pallone viene calciato in touch e gli avversari impediscono, a causa della loro posizione, una rimessa in gioco rapida.
- 3) Nella pratica dello "Squeeze Ball" è necessario assicurarsi che il pallone sia reso immediatamente disponibile.

07 agosto 2012

**C.N.Ar.**  
**Gruppo Tecnico Arbitrale**  
**Alto Livello & RDO**  
**Giulio De Santis**