



Segnali dell'arbitro



Segnali dell'Arbitro



1. Calcio di Punizione

Spalle parallele alla linea di touch. Braccio esteso verso l'alto puntato in direzione della squadra che non ha commesso l'infrazione.



2. Calcio Libero

Spalle parallele alla linea di touch. Braccio piegato ad angolo retto all'altezza del gomito puntato in direzione della squadra che non ha commesso l'infrazione.



3. Meta e Meta di Punizione

Arbitro in area di meta con le spalle rivolte verso la linea di pallone morto. Braccio alzato verticalmente.



4. Vantaggio

Braccio esteso, all'altezza della cintola, verso la squadra che non ha commesso l'infrazione, per un periodo approssimativo di 5 secondi.



5. Assegnazione di una mischia.

Spalle parallele alla linea di touch. Braccio orizzontale puntato in direzione della squadra che introdurrà il pallone.



6. Formazione della mischia

Gomiti piegati in modo che le dita delle mani si tocchino sopra la testa.



7. Lancio in-avanti, Passaggio in-avanti

Mani che simulano un immaginario passaggio del pallone in-avanti.



8. In-avanti

Braccio esteso in alto sopra la testa e movimento della mano aperta avanti e indietro.



Segnali dell'Arbitro



9. Pallone non liberato immediatamente in un placcaggio

Entrambe le mani sono poste vicino al torace, come per tenere un immaginario pallone.



10. Placcatore che non lascia il giocatore placcato

Braccia che si chiudono come per tenere un giocatore e che poi si aprono come se lo rilasciassero.



11. Placcato o placcatore che non rotolano via

Movimento circolare delle dita e del braccio che muovono lontano dal corpo.



12. Entrata nel placcaggio da posizione non corretta

Braccio orizzontale. Movimento dello stesso in un semi cerchio.



13. Cadere volontariamente su un avversario

Braccio curvato per imitare il gesto del giocatore che cade. Il segnale è fatto nella direzione in cui il giocatore è caduto.



14. Tuffarsi sul terreno vicino ad un placcaggio

Braccio dritto verso il basso ad imitazione del gesto di tuffarsi.



15. Pallone ingiocabile in un ruck o in un placcaggio

Assegnazione di una mischia a squadra in avanzamento al momento dell'arresto del gioco. Spalle parallele alla linea di touch, braccio orizzontale puntato in direzione della squadra che introdurrà il pallone e movimento avanti e indietro del braccio e della mano in direzione dell'area di meta della squadra avversaria.



Segnali dell'Arbitro



16. Pallone ingiocabile in un maul

Braccio esteso, in direzione della squadra non in possesso di pallone nel momento in cui il maul è cominciato, che indica la concessione della mischia. L'altro braccio, esteso verso l'esterno come se indicasse la concessione di un vantaggio, compie una rotazione attorno al corpo fino a che la mano tocca la spalla opposta.



17. Aggiungersi a un ruck o un maul davanti all'ultimo piede o di lato

La mano ed il braccio sono tenuti orizzontali e muovono di lato.



18. Crollo volontario di un ruck o di un maul.

Entrambe le braccia poste all'altezza delle spalle come per legare un avversario. Il busto si piega e ruota come per tirare verso il basso un avversario.



19. Pilone che tira verso il basso un avversario.

Pugno chiuso e braccio piegato. Il gesto imita l'azione di tirare verso il basso l'avversario.



20. Pilone che tira l'avversario

Pugno chiuso e braccio dritto all'altezza della spalla. Il gesto imita l'azione di tirare l'avversario.



21. Mischia che ruota più di 90°

Rotare il dito indice sopra la testa.



22. Piede sollevato da parte di un giocatore di prima linea

Piede sollevato, toccarsi il tallone con la mano.



Segnali dell'Arbitro



23. introduzione non dritta in mischia

Le mani all'altezza delle ginocchia imitano l'azione di introdurre il pallone storto in mischia.



24. Modo di legarsi non corretto

Un braccio esteso come per indicare l'azione di legarsi. L'altra mano si muove avanti ed indietro lungo il braccio per indicare l'estensione di una legatura completa.



25. Giocare il pallone con le mani in un ruck o in mischia.

Mano all'altezza del terreno, fare un movimento ampio, come per spingere all'indietro il pallone.



26. Lancio non dritto nella rimessa laterale.

Spalle parallele alla linea di touch. La mano sopra la testa indica il percorso del pallone, non dritto.



27. Distanza non corretta tra gli allineamenti in una rimessa laterale.

Entrambe le mani, poste all'altezza degli occhi, con i palmi rivolti verso l'interno. Movimento ripetuto delle mani, verso l'interno, in rapida sequenza.



28. Ostruzione nell'allineamento.

Braccio orizzontale e gomito in fuori. Il braccio e la mano si muovono verso l'esterno come per ostacolare un avversario.



29. Appoggiarsi ad un giocatore nell'allineamento

Braccio orizzontale, piegato all'altezza del gomito, palmo della mano in giù. Muovere ripetutamente il braccio verso il basso.



Segnali dell'Arbitro



30. Spingere un avversario nell'allineamento

Entrambe le mani alzate al livello delle spalle con il palmo rivolto in avanti. Imitare il gesto della spinta.



31. Sollevamento anticipato e sollevamento in rimessa laterale

Entrambi i pugni chiusi davanti al corpo, all'altezza della vita, fare il gesto di sollevare.



32. Fuori-gioco nell'allineamento

La mano ed il braccio si muovono orizzontalmente, all'altezza del torace, verso la squadra che non ha commesso l'infrazione.



33. Ostruzione nel gioco aperto

Braccia incrociate di fronte al torace ad imitare le forbici aperte.



34. Fuori gioco in occasione di una mischia, un ruck o un maul

Spalle parallele alla linea di touch. Il braccio viene fatto oscillare verso il basso in modo che disegni un arco lungo la linea di fuori gioco.

35. Fuori gioco: scelta tra calcio di punizione o mischia.

Un braccio alzato per indicare il calcio di punizione. L'altro braccio indica il punto dove è possibile giocare la mischia al posto del calcio di punizione.





Segnali dell'Arbitro



36. Fuori-gioco secondo la Regola dei 10-metri o non rispetto dei 10 metri in occasione di un calcio di punizione o un calcio libero

Tenere entrambe le mani aperte sopra la testa.



37. Placcaggio alto (antigioco)

La mano si muove orizzontalmente davanti al collo.



38. Stamping (antigioco: uso illegale del piede)

Simulare l'azione dello stamping o altro gesto per indicare il fallo.



39. Pugno (antigioco)

Con la mano chiusa a pugno colpire il palmo dell'altra.



40. Proteste (contestare la decisione dell'arbitro)

Braccio teso con la mano che si apre e si chiude ad imitazione di una persona che parla.



41. Accordare un calcio di rinvio sulla linea dei 22 metri

Braccio puntato verso il centro della linea dei 22 metri.



42. Pallone tenuto sollevato in area di meta

Lo spazio tra le mani indica che il pallone non ha toccato il terreno.



43. Richiesta del fisioterapista

Un braccio alzato indica che è necessario l'intervento del fisioterapista per l'infortunio di un giocatore.



Segnali dell'Arbitro



44. Richiesta del medico

Entrambe le braccia alzate sopra la testa indicano che è necessario l'intervento del dottore per l'infortunio di un giocatore.



45. Ferita sanguinante

Le braccia incrociate sopra la testa indicano la presenza di un giocatore con ferita sanguinante che può essere rimpiazzato temporaneamente.



46. Indicazioni al cronometrista di fermare e far ripartire il tempo di gioco

Braccio tenuto in alto e fischiare quando il tempo deve essere fermato o fatto ripartire.



47. Un giocatore deve essere sottoposto all'esame di un trauma cranico

Braccio aperto si piega e si stende toccando la testa.



48. Tempo fermato

Le braccia formano una T.



49. Decisione rimandata al TMO

Con gli indici delle mani viene disegnato un rettangolo per rappresentare uno schermo televisivo.



50. Decisione del TMO: non è meta.

Braccia prima incrociate, poi aperte, davanti al corpo.

