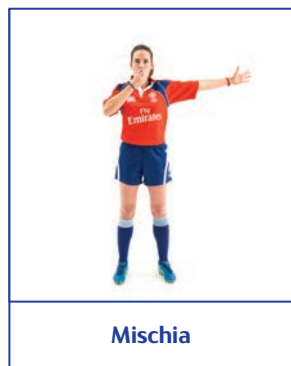




Segnali degli Ufficiali di Gara



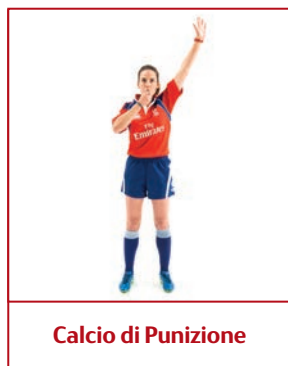
Segnali primari dell'arbitro



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



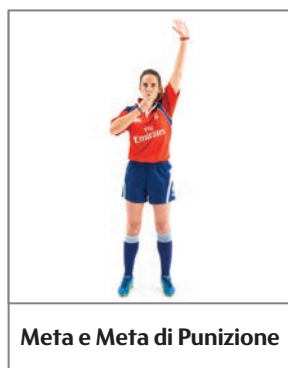
Spalle parallele alla linea di touche. Braccio piegato ad angolo retto all'altezza del gomito, puntato in direzione della squadra che non ha commesso l'infrazione.



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



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



Arbitro con le spalle rivolte verso la linea di pallone morta. Braccio alzato verticalmente.



Non è meta

Braccia prima incrociate, poi aperte, davanti al corpo.



Calcio di rinvio dai 22 metri

Braccio puntato verso il centro della linea dei 22-metri.

Segnali secondari dell'arbitro

MISCHIA



Lancio in avanti o passaggio in avanti

Mani che simulano un passaggio di un pallone immaginario in avanti.



In-avanti

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



Pallone ingiocabile in una ruck o in un placcaggio

Spalle parallele alla linea di touche, braccio orizzontale puntato in direzione della squadra che introdurrà il pallone, seguito dal movimento avanti indietro dell'altro braccio e mano verso la linea di meta della squadra avversaria.



Pallone ingiocabile in una maul

Braccio esteso, in direzione della squadra non in possesso del pallone nel momento in cui è cominciata la maul, 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.



Mischia che ruota di oltre 90 gradi

Rotare il dito indice sopra la testa.



Lancio non dritto nella rimessa laterale

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



Pallone tenuto sollevato in area di meta

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

CALCIO LIBERO



Piede sollevato da parte di un giocatore di prima linea

Piede sollevato, toccarsi il tallone con la mano.



Introduzione non dritta in mischia

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



Distanza non corretta tra gli allineamenti in una rimessa laterale

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



Sollevamento anticipato e sollevamento in rimessa laterale

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

CALCIO DI PUNIZIONE



Pallone non liberato immediatamente in un placcaggio

Mani poste vicino al torace, come per tenere un pallone immaginario.



Placcatore che non libera il giocatore placcato

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



Placcato o placcatore che non rotolano via

Movimento circolare delle dita e del braccio che si allontanano dal corpo.



Entrata nel placcaggio da posizione non corretta

Braccio orizzontale. Movimento dello stesso in un semi cerchio.



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.



Tuffarsi sul terreno vicino ad un placcaggio

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



Aggiungersi a una ruck o maul davanti all'ultimo piede o di lato

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



Crollo volontario di una ruck o di una 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.



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.



Pilone che tira l'avversario

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



Modo di legarsi non corretto

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



Giocare il pallone con le mani in una ruck o in mischia

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



Ostruzione nell'allineamento

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



Appoggiarsi ad un giocatore nell'allineamento

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



Spingere un avversario nell'allineamento

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



Fuorigioco in una rimessa laterale

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



Ostruzione nel gioco aperto

Braccia incrociate davanti al torace ad imitare le forbici aperte.



Fuori gioco in mischia, ruck o maul

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



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

Tenere entrambe le mani
aperte sopra la testa.



**Placcaggio alto
(antigioco)**

La mano si muove
orizzontalmente davanti al
collo.



Stamping (antigioco)

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



Pugno (antigioco)

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



**Proteste (contestare la
decisione dell'arbitro)**

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

Altri segnali



Formazione della mischia

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



Fuorigioco: scelta tra calcio di punizione o mischia

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



Richiesta del fisioterapista

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



Richiesta del medico

Entrambe le braccia alzate sopra la testa indicano che è necessario un medico e/o una barella per l'infortunio di un giocatore.



Ferita sanguinante

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



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.



Un giocatore deve essere sottoposto alla valutazione di un infortunio alla testa

Braccio aperto si piega e si stende toccando la testa



Tempo fermato

Le braccia formano una T



L'arbitro consulta il TMO

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

Segnali dell'assistente dell'arbitro



Tentativo di porta riuscito

Alzare la bandierina per indicare che il pallone è passato sopra la barra trasversale e tra i pali.



Touche e squadra che deve lanciare

Alzare la bandierina con un braccio, spostandosi verso la linea di rimessa in gioco e posizionarsi, indicando con l'altro braccio la squadra che ha diritto al lancio.



Antigioco

Tenere la bandierina orizzontale e puntarla verso il campo di gioco, perpendicolarmente alla linea di touche.