

PRINCIPIO

Ogni partita è sotto il controllo degli ufficiali di gara, che comprendono l'arbitro e due giudici di linea o assistenti dell'arbitro. Ulteriori persone, secondo quanto autorizzato dagli organizzatori delle gare, possono comprendere l'arbitro di riserva e/o l'assistente dell'arbitro di riserva, il TMO, il cronometrista, il medico di gara, i medici delle squadre, i membri delle squadre che non giocano e i raccappalle.

Gli assistenti dell'arbitro e i giudici di linea sono responsabili di segnalare la touche, la touche di meta e il buon esito, o meno, dei calci in porta. Inoltre, gli assistenti dell'arbitro offrono assistenza, su richiesta dell'arbitro, compreso nella segnalazione dell'antigioco.

DESIGNAZIONE DELL'ARBITRO

1. L'arbitro è designato dall'organizzatore della gara. Se non è stato designato nessun arbitro, le due squadre si accordano su un arbitro. Se non riescono a trovare un accordo, la squadra di casa nomina un arbitro.
2. Se l'arbitro non riesce a completare la gara, il sostituto dell'arbitro viene nominato conformemente alle istruzioni dell'organizzatore della gara. Se quest'ultimo non ha dato istruzioni, l'arbitro nomina un sostituto. Se l'arbitro non è in grado di farlo, la squadra di casa nomina un sostituto.

COMPITI DELL'ARBITRO PRIMA DELLA PARTITA

3. L'arbitro organizza il sorteggio. Uno dei capitani lancia una moneta e l'altro capitano sceglie il lato della moneta. Il vincitore del sorteggio decide se battere il calcio d'invio o scegliere un lato del campo. Se il vincitore del sorteggio decide di scegliere un lato del campo, la squadra avversaria dovrà battere il calcio d'invio e viceversa.
4. Gli ufficiali di gara devono ispezionare l'abbigliamento e i tacchetti dei giocatori per verificarne la conformità alla Regola 4.

COMPITI DELL'ARBITRO DURANTE UNA PARTITA

5. All'interno del recinto di gioco:
 - a. L'arbitro è l'unico giudice dei fatti e delle regole durante una partita. L'arbitro deve applicare le regole del gioco in modo equo in tutte le partite.
 - b. L'arbitro tiene il tempo. Tuttavia, l'organizzatore della gara può nominare un cronometrista, che indicherà il termine di ciascun tempo di gioco.
 - c. L'arbitro tiene il punteggio.
6. L'arbitro consente l'accesso all'area di gioco a giocatori e riserve, quando questo può essere fatto nel rispetto della sicurezza.
7. L'arbitro dà ai giocatori il permesso di abbandonare l'area di gioco.

IL FISCHIETTO

8. L'arbitro porta con sé un fischiotto e fischia:
 - a. Per indicare l'inizio e la fine di ciascun tempo di gioco della partita.
 - b. Per interrompere il gioco. L'arbitro ha il potere di interrompere il gioco in qualsiasi momento.
 - c. Per indicare una segnatura o un annullato.
 - d. Per ammonire o espellere un giocatore che ha commesso un'infrazione e una seconda volta quando viene concesso il calcio di punizione o la meta di punizione.
 - e. Quando il pallone diventa pallone morto, tranne dopo un calcio di trasformazione non andato a buon fine.
 - f. Quando il pallone diventa ingiocabile.
 - g. Quando viene assegnato un calcio di punizione, un calcio libero o una mischia.
 - h. Quando sarebbe pericoloso lasciar continuare il gioco o quando si sospetta che un giocatore sia gravemente infortunato.

IL PALLONE DIVENTA PALLONE MORTO.

9. L'arbitro deve considerare che il pallone sia diventato pallone morto quando:
 - a. Il pallone è in touche o in touche di meta.
 - b. Il pallone viene appoggiato sul terreno in area di meta.
 - c. È stato effettuato un tentativo di trasformazione.
 - d. È stata segnata una meta, punizione o un drop.
 - e. Il pallone o il portatore di pallone tocca la linea di pallone morto o qualsiasi cosa oltre tale linea.
 - f. Il pallone colpisce qualsiasi cosa al di sopra dell'area di gioco.

IL PALLONE O IL PORTATORE DI PALLONE TOCCA L'ARBITRO O UN INDIVIDUO DIVERSO DA UN GIOCATORE.

10. Se il pallone o il portatore di pallone tocca l'arbitro o un altro individuo non giocatore, e nessuna squadra guadagna un vantaggio in campo, il gioco continua. Se una delle due squadre guadagna un vantaggio in campo, viene accordata una mischia alla squadra che ha giocato il pallone per ultima.
11. Se il portatore di pallone tocca l'arbitro o un altro individuo non giocatore in area di meta e una delle due squadre ottiene un vantaggio:
 - a. Se il pallone è in possesso di un giocatore in attacco, l'arbitro assegna una meta nel punto in cui è avvenuto il contatto.
 - b. Se il pallone è in possesso di un giocatore in difesa, l'arbitro assegna un annullato nel punto in cui è avvenuto il contatto.
12. Se il pallone è toccato dall'arbitro o da un altro individuo diverso da un giocatore in area di meta, l'arbitro valuta quello che sarebbe accaduto successivamente e assegna una meta o un annullato nel punto in cui è avvenuto il contatto.

INTERAZIONE TRA L'ARBITRO E GLI ASSISTENTI DELL'ARBITRO/GIUDICI DI LINEA

13. L'arbitro può consultare gli assistenti dell'arbitro su aspetti relativi ai loro compiti, sulla regola dell'antigioco e sul cronometraggio, e può richiedere assistenza in relazione ad altri aspetti legati ai compiti dell'arbitro.
14. L'arbitro può modificare una decisione dopo che un giudice di linea o un assistente dell'arbitro ha alzato la bandierina per segnalare la touche, touche di meta o dopo che un assistente dell'arbitro ha segnalato l'antigioco.

TMO / SPERIMENTAZIONE GLOBALE DELLA REGOLA

15. L'organizzatore di una gara può nominare un arbitro video (TMO), che utilizza strumenti tecnologici per chiarire situazioni relative a:
- L'azione di appoggiare il pallone sul terreno in area di meta.
 - Touche o touche di meta nell'azione di appoggiare il pallone sul terreno o il pallone che viene reso pallone morto.
 - Se ci sono dubbi sull'esito positivo di un tentativo di porta.
 - Quando gli ufficiali di gara ritengono che potrebbe essersi verificata un'infrazione, nell'area di gioco, che ha portato alla segnatura di una meta o che ne ha impedito la realizzazione.
 - Antigioco, comprese le sanzioni.
16. Tutti gli ufficiali di gara, compreso il TMO, possono raccomandare un'analisi da parte del TMO. L'analisi si svolgerà conformemente al protocollo del TMO, disponibile su <http://laws.worldrugby.org>

COMPITI DELL'ARBITRO DOPO UNA PARTITA

17. L'arbitro comunica il punteggio alle squadre e all'organizzatore della gara.
18. Se un giocatore è stato espulso, l'arbitro deve consegnare all'organizzatore della gara una relazione scritta sull'azione di antigiooco il più rapidamente possibile.

NOMINARE E CONTROLLARE GLI ASSISTENTI DELL'ARBITRO E I GIUDICI DI LINEA

19. Ci sono due assistenti dell'arbitro o due giudici di linea per ogni partita. A meno che non siano stati nominati da o in virtù dell'autorità dell'organizzatore di una gara, ogni squadra deve mettere a disposizione un giudice di linea.
20. L'organizzatore della partita può nominare una persona che funga da riserva per gli assistenti dell'arbitro o giudici di linea. Questa persona è nota come giudice di linea di riserva, o assistente dell'arbitro di riserva, ed è posizionata nell'area perimetrale.
21. L'arbitro ha il controllo degli assistenti dell'arbitro o giudici di linea. L'arbitro può comunicare loro i rispettivi compiti e può revocare le loro decisioni. Se un giudice di linea non è soddisfacente, l'arbitro può chiedere la sostituzione del giudice di linea. Se l'arbitro ritiene che un giudice di linea sia colpevole di comportamento scorretto, l'arbitro ha il potere di espellere il giudice di linea e scrivere una relazione all'organizzatore della gara.

DURANTE LA PARTITA

22. È presente un assistente dell'arbitro o giudice di linea su ciascun lato del campo. L'assistente dell'arbitro o giudice di linea rimane in touche tranne quando deve giudicare l'esito di un tentativo di porta. Al momento della valutazione dell'esito di un calcio, l'assistente dell'arbitro o giudice di linea si posiziona in area di meta, dietro ai pali della porta.
23. Un assistente dell'arbitro può entrare nell'area di gioco per segnalare un'azione di antigioco. Questo può essere fatto solo alla successiva interruzione del gioco e quando l'arbitro lo consente.

SEGNALI

24. Ciascun assistente dell'arbitro o giudice di linea porta con sé una bandierina, o qualcosa di simile, con la quale segnala le proprie decisioni.
25. Segnalare il risultato dei calci in porta: Un assistente dell'arbitro o giudice di linea si posiziona in corrispondenza, o dietro, ciascun palo della porta. Se il pallone passa sopra la barra trasversale e in mezzo ai pali, gli assistenti dell'arbitro o i giudici di linea alzano le bandierine per indicare la riuscita del calcio.
26. Segnalazione di touche:
- Quando il pallone, o il portatore di pallone, è andato in touche o in touche di meta, l'assistente dell'arbitro o il giudice di linea tiene sollevata la bandierina.
 - L'assistente dell'arbitro o il giudice di linea si posiziona sul punto del lancio e indica la squadra che ha diritto ad effettuare il lancio.
 - Quando il pallone è lanciato, l'assistente dell'arbitro o il giudice di linea abbassa la bandierina, con le seguenti eccezioni:
 - Quando il giocatore che effettua il lancio appoggia qualsiasi parte di uno dei piedi nel campo di gioco.
 - Quando la squadra che non aveva diritto al lancio ha lanciato il pallone.
 - Quando, in una rimessa in gioco rapida, il pallone che è andato in touche è sostituito da un altro pallone o, dopo che è andato in touche, è stato toccato da qualsiasi persona ad eccezione del portatore di pallone che lo ha portato in touche o dal giocatore che deve effettuare il lancio.
 - Sta all'arbitro, e non all'assistente dell'arbitro o al giudice di linea, stabilire se il pallone è stato lanciato dal punto corretto.

27. Segnalazione di antiigioco:

- a. L'organizzatore di una gara può conferire all'assistente dell'arbitro l'autorità di segnalare l'antiigioco.
- b. Un assistente dell'arbitro segnala che è stata vista un'azione di antiigioco o una scorrettezza tenendo la bandierina in posizione orizzontale e puntandola verso l'interno del campo, perpendicolarmente alla linea di touche.
- c. Se un assistente dell'arbitro segnala un'azione di antiigioco, l'assistente dell'arbitro rimane in touche e continua a svolgere tutti gli altri compiti fino all'interruzione del gioco successiva.
- d. Su invito dell'arbitro, l'assistente dell'arbitro può entrare in area di gioco per riferire l'infrazione all'arbitro. Quest'ultimo intraprenderà quindi le azioni opportune.
- e. Se la relazione verbale di un assistente dell'arbitro all'arbitro porta all'espulsione di un giocatore, l'assistente dell'arbitro dovrà presentare all'arbitro una relazione scritta sull'incidente il prima possibile dopo la partita e l'arbitro la consegnerà all'organizzatore della gara.

ALTRE PERSONE PRESENTI

28. Persone adeguatamente formate e accreditate per i ruoli di primo soccorso o assistenza immediata (a bordo campo) possono entrare nell'area di gioco per soccorrere i giocatori infortunati in qualsiasi momento sia possibile farlo in sicurezza.
29. Le persone seguenti possono entrare nell'area di gioco senza il permesso dell'arbitro, purché non interferiscano con il gioco o non facciano commenti agli ufficiali di gara:
 - a. I portatori di acqua, durante un'interruzione del gioco per l'infortunio di un giocatore o quando è stata segnata una meta.
 - b. Una persona che porta un supporto per i calci dopo che una squadra ha indicato la propria intenzione di calciare tra i pali o dopo la segnatura di una meta.
 - c. Gli allenatori che si recano dalle proprie squadre durante l'intervallo tra i due tempi.
30. La gestione delle riserve può essere delegata agli ufficiali a bordo campo nominati dall'organizzatore della gara. Le informazioni sugli ufficiali a bordo campo possono essere consultate su: <http://officiating.worldrugby.org>