



FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY



LA POSIZIONE DELL'ARBITRO NELLE VARIE FASI DI GIOCO

a cura della



5^a edizione
2009-10



Premessa

Per un arbitro quando è in campo, è fondamentale essere sempre in una posizione che gli permetta di avere la più ampia visione del gioco.

Non esistono molte pubblicazioni per quanto riguarda la posizione dell'arbitro nelle varie fasi di gioco. La presente non ha la presunzione di eliminare totalmente tale lacuna, ma si prefigge il compito, quantomeno, di ridurla notevolmente.

Traendo spunto da una vecchia pubblicazione della Commissione Tecnica Arbitrale del 1960, abbiamo inteso sviluppare un lavoro che, più che un prontuario, possa essere uno strumento che funzioni da stimolo alla discussione e sia, comunque, d'aiuto ai giovani che iniziano ad arbitrare.

Molto di quanto riportato nella pubblicazione succitata è ancora attuale, altri aspetti, per il cambiamento delle regole ma soprattutto per il cambiamento del gioco, sono stati rivisti.

Si deve tenere presente che ogni arbitro è portato a prendere delle posizioni in base alle proprie caratteristiche fisiche (statura alta o bassa, corsa lenta o rapida ecc.) e soprattutto in base alla propria esperienza, ma ciò non basta.

Ci sono delle posizioni, prevalentemente nelle fasi statiche, che devono essere applicate quasi alla lettera. Altre che sono invece il frutto delle innumerevoli variabili che il rugby moderno propone e quindi modificabili secondo le circostanze.

Le due componenti fondamentali, necessarie all'arbitro, per mettere in atto al meglio, quanto dalla presente dispensa suggerito, sono: la buona preparazione atletica e l'ottima conoscenza del gioco. Il tutto supportato dalla fondamentale conoscenza del regolamento.

C.N.Ar.

Centro Studi

Il Coordinatore & RDO

CLAUDIO GIACOMEL



INDICE

| | pag. |
|--|-----------|
| • PREMESSA | 1 |
| • LEGENDA | 3 |
| • POSIZIONE DELL'ARBITRO DURANTE IL CALCIO D'INVIO | 4 |
| • POSIZIONE DELL'ARBITRO DURANTE IL CALCIO DI RINVIO | 5 |
| • POSIZIONE DELL'ARBITRO DURANTE LA MISCHIA | 6 |
| • POSIZIONE DELL'ARBITRO DURANTE LA RIMESSA LATERALE | 13 |
| • POSIZIONE DELL'ARBITRO DURANTE IL CALCIO DI PUNIZIONE E DURANTE IL CALCIO LIBERO | 17 |
| • POSIZIONE DELL'ARBITRO DURANTE IL RUCK | 20 |
| • POSIZIONE DELL'ARBITRO DURANTE IL MAUL | 22 |
| • POSIZIONE DELL'ARBITRO DURANTE IL GIOCO APERTO | 24 |
| • LA PIANTA | 28 |



LEGENDA



Giocatore Azzurro



Giocatore Azzurro



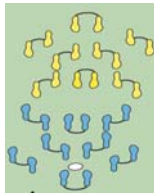
Giocatore Giallo



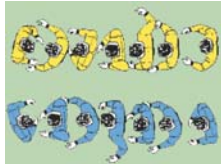
Giocatore Giallo



Arbitro



Mischia



Allineamento



Ruck



Maul



POSIZIONE DELL'ARBITRO DURANTE IL CALCIO D'INVIO

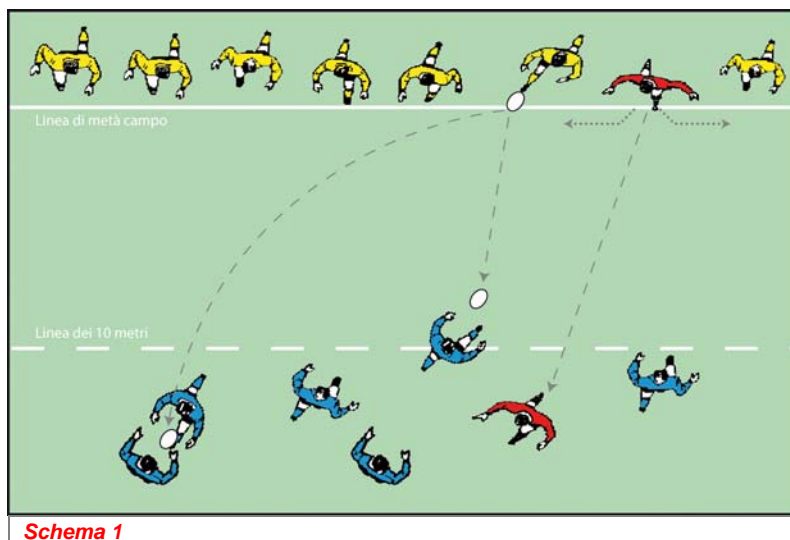
Nel calcio d'invio è opportuno che l'Arbitro si posizioni a fianco del calciatore dalla parte opposta rispetto a dove si schierano gli avanti, perché è molto probabile che il calcio sia effettuato da quel lato. In questo modo si ha la possibilità di prevenire partenze anticipate indicando, con un braccio, ai giocatori di restare dietro la linea del pallone fino al momento del calcio.

L'Arbitro deve partire assieme al calciatore in modo da trovarsi, al momento del calcio, in linea col calciatore stesso, evitando di anticipare il calciatore in quanto, così facendo, potrebbe essere di intralcio nel caso lo stesso cambiasse direzione del calcio.

Si sconsiglia di portarsi anticipatamente verso la linea dei 10 metri per aspettare il calcio.

Immediatamente prima dell'effettuazione del calcio l'Arbitro deve controllare che nessun compagno del calciatore superi la linea di metà campo (*vedi schema 1*).

Dopo l'effettuazione del calcio l'Arbitro si porterà rapidamente verso il punto di ricezione senza essere attratto dalla traiettoria del pallone, ma osservando il comportamento dei giocatori di entrambe le squadre.



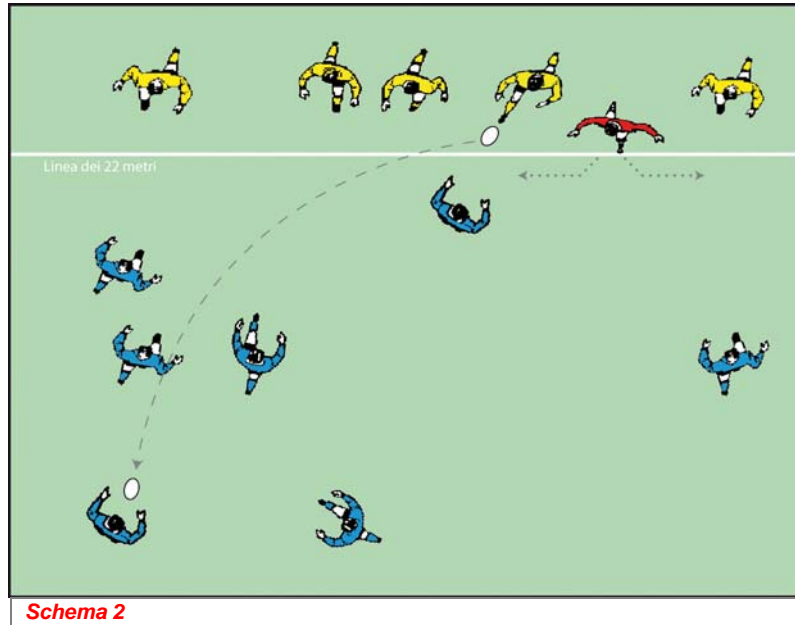
Schema 1

**POSIZIONE DELL'ARBITRO DURANTE IL CALCIO DI RINVIO**

Per la posizione dell'Arbitro nel calcio di rinvio, vale quanto visto per il calcio d'invio.

La migliore posizione al momento del calcio sarà a fianco del calciatore, dalla parte opposta alla presumibile direzione del calcio, lasciando tuttavia spazio al calciatore nell'eventualità che intenda cambiare improvvisamente la direzione del calcio (*vedi schema 2*).

Vista la maggiore vicinanza dei giocatori delle due squadre rispetto al calcio d'invio, è ancora più importante prevenire un'eventuale partenza anticipata.

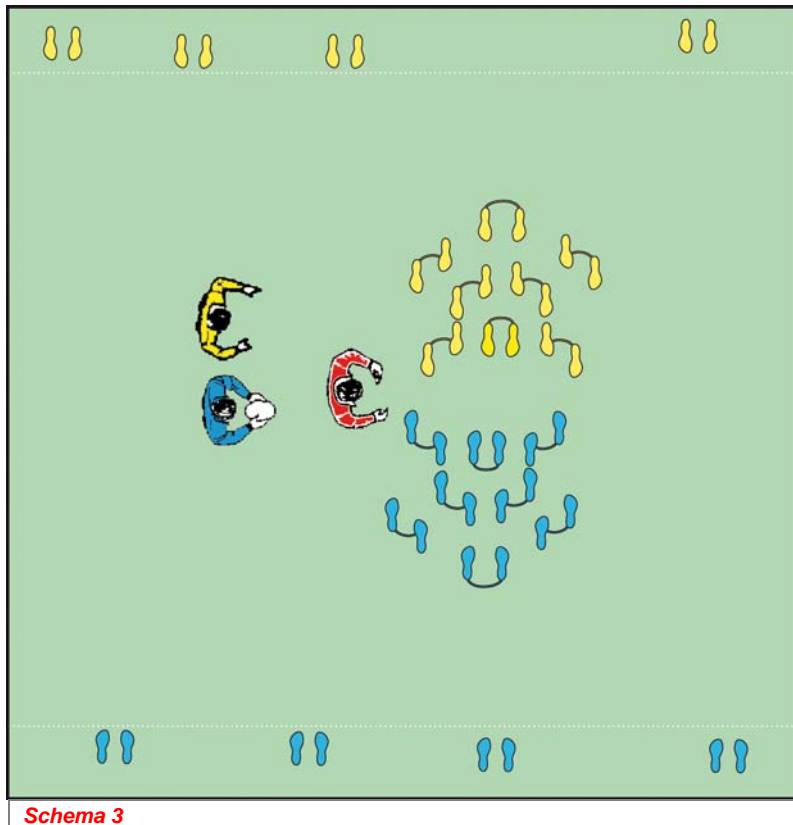


In particolari situazioni, vedi presenza degli Assistenti Arbitro, è possibile per l'Arbitro avanzare leggermente la sua posizione verso il campo degli avversari del calciatore.



POSIZIONE DELL'ARBITRO DURANTE LA MISCHIA

L'Arbitro dovrà segnare il punto della mischia, tracciando con il piede una linea sul terreno, e lo dovrà fare ponendosi a fianco delle prime linee. In questo modo farà sentire la sua presenza ai giocatori (*vedi schema 3*). Da questa posizione comanderà l'ingaggio (*Bassi - Tocco - Pausa - Ingaggio*).



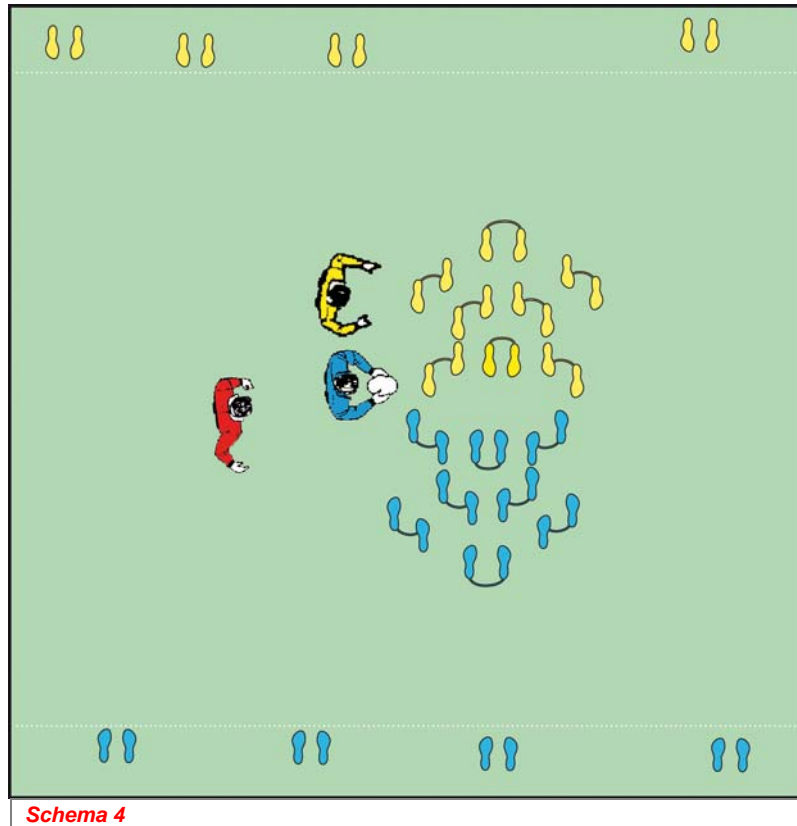
Schema 3

L'Arbitro non dovrà essere d'intralcio ai giocatori di 1^a linea, al momento dell'ingaggio (*non mettere il braccio tra le prime linee, o appoggiato sui piloni*).

L'Arbitro dovrà spostarsi rapidamente, dopo l'ingaggio, per permettere al mediano di mischia d'introdurre la palla correttamente e rapidamente.

Prenderà una posizione a circa 2÷3 metri dalla mischia con le spalle a 45° dalla linea mediana in modo da osservare non solo la mischia, ma anche le linee arretrate (*vedi schema 4*).

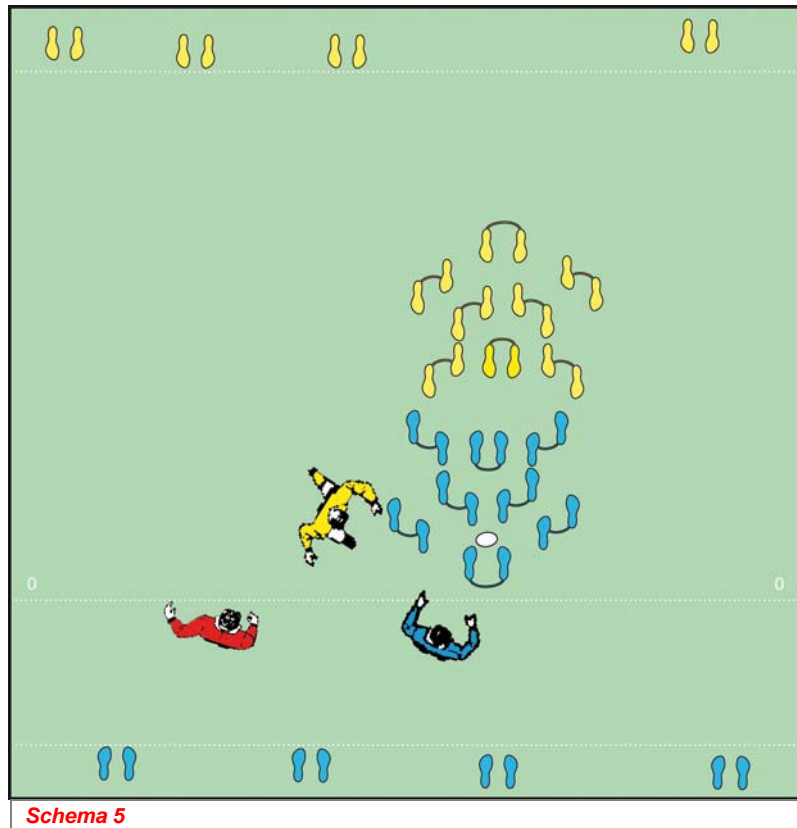
È importante obbligare le prime linee ad andare a contatto non quando l'Arbitro indietreggia, ma quando lo ordinerà verbalmente.





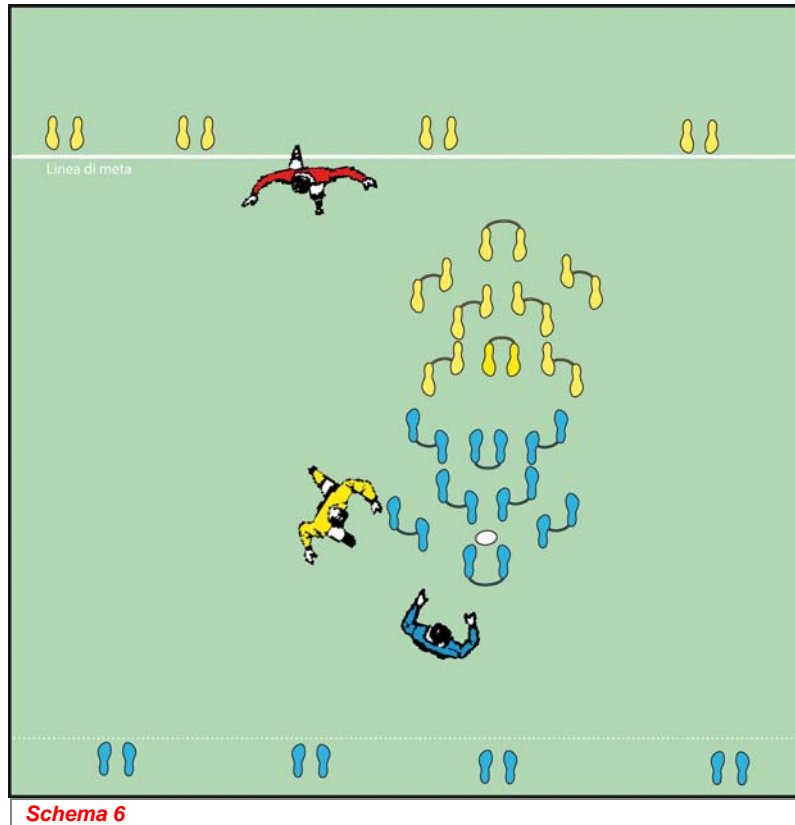
Seguendo la progressione del pallone in mischia, l'Arbitro dovrà portarsi immediatamente dietro la linea o-o (vedi schema 5) con le spalle parallele a tale linea, posizionandosi dalla parte dove si ritiene che l'azione si svilupperà. Molte volte, per non essere d'intralcio, è però preferibile essere dalla parte opposta di dove si svilupperà il gioco.

Tale posizione permette di fare prevenzione sulle eventuali infrazioni della squadra non in possesso della palla: fuori gioco dei non partecipanti alla mischia, flanker e n. 8 che si staccano anticipatamente, comportamento del mediano di mischia, ecc.



Quanto esposto non esclude all'Arbitro di prendere delle posizioni diverse in caso di problemi specifici. Per esempio, in caso di crollo della prima linea dalla parte opposta all'introduzione, l'Arbitro andrà a posizionarsi proprio da quella parte per fare prevenzione.

Si suggerisce una posizione diversa da tenersi in stretta prossimità della mischia dalla linea di meta. È preferibile, dopo il contatto, portarsi dalla parte della squadra che difende, in modo da essere presente in anticipo per un eventuale toccato a terra (*vedi schema 6*), cosa che potrebbe creare qualche problema al momento di assegnare una meta se si arriva dalla posizione retrostante la squadra in attacco.



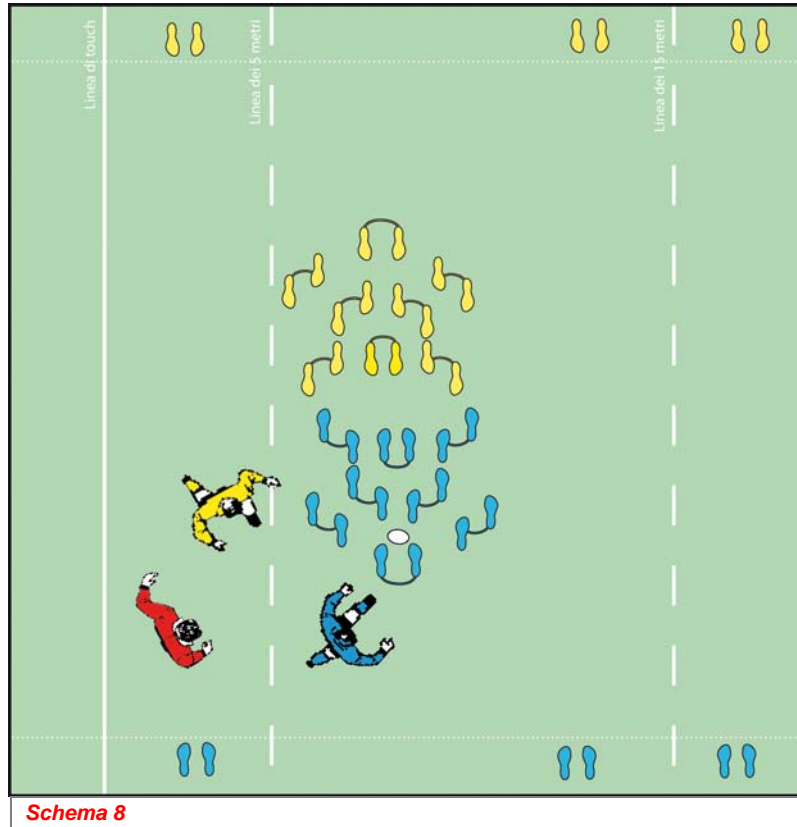


La posizione dell'Arbitro può variare anche in base alla posizione della mischia ordinata nel campo di gioco.

Se è vicino alla linea di rimessa laterale, è consigliabile posizionarsi dalla parte "chiusa" in modo da avere un'ampia visione degli schieramenti delle due squadre (*vedi schemi 7 e 8*).

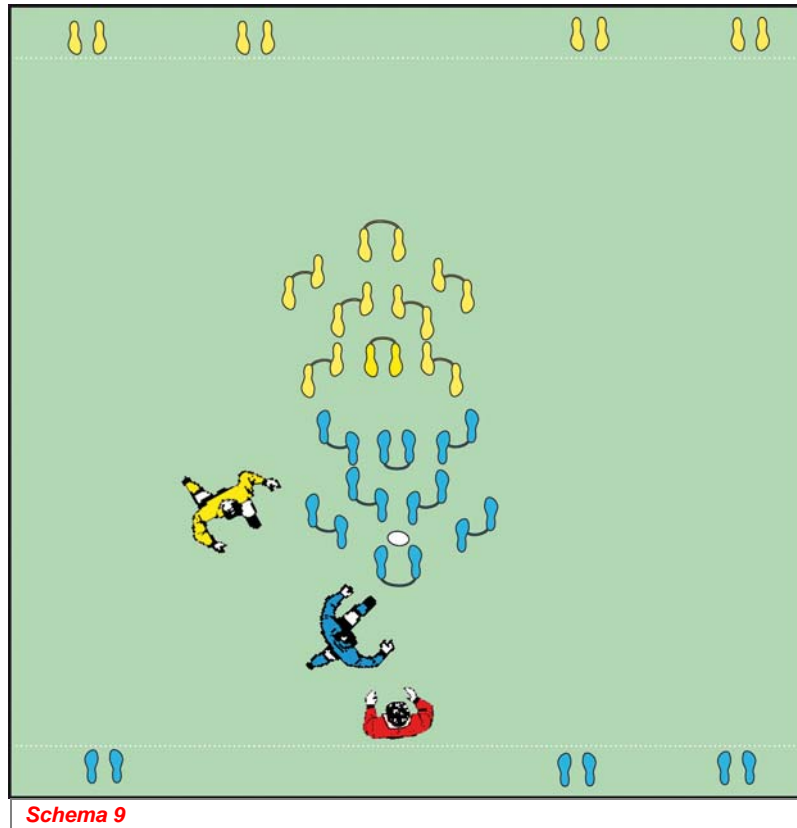


Schema 7





Se è nella parte mediana del campo ci si può posizionare dietro il mediano di mischia della squadra che ha vinto il pallone (vedi schema 9). L'Arbitro si troverà nelle migliori condizioni per seguire lo sviluppo del gioco.

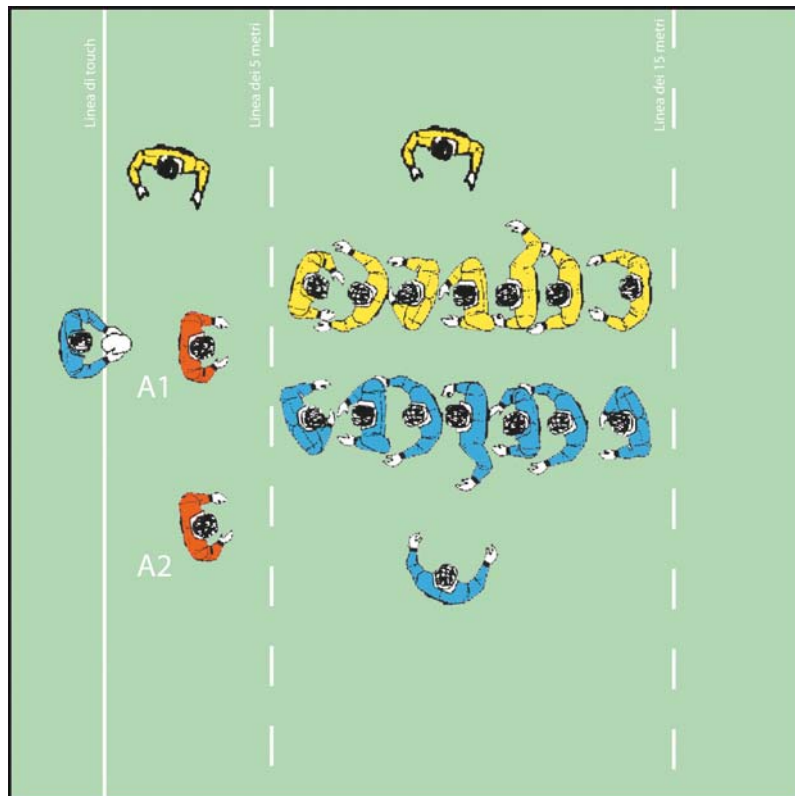


POSIZIONE DELL'ARBITRO DURANTE LA RIMESSA LATERALE

Durante la formazione dell'allineamento, è consigliabile mettersi nella posizione **A1** (vedi schema 10) al fine di controllare e pretendere la corretta formazione dell'allineamento (corridoio, numero giocatori, ecc.).

Immediatamente prima del lancio l'Arbitro si sposterà dalla parte della squadra del lanciatore **A2** controllando sempre la posizione dei non partecipanti al touch.

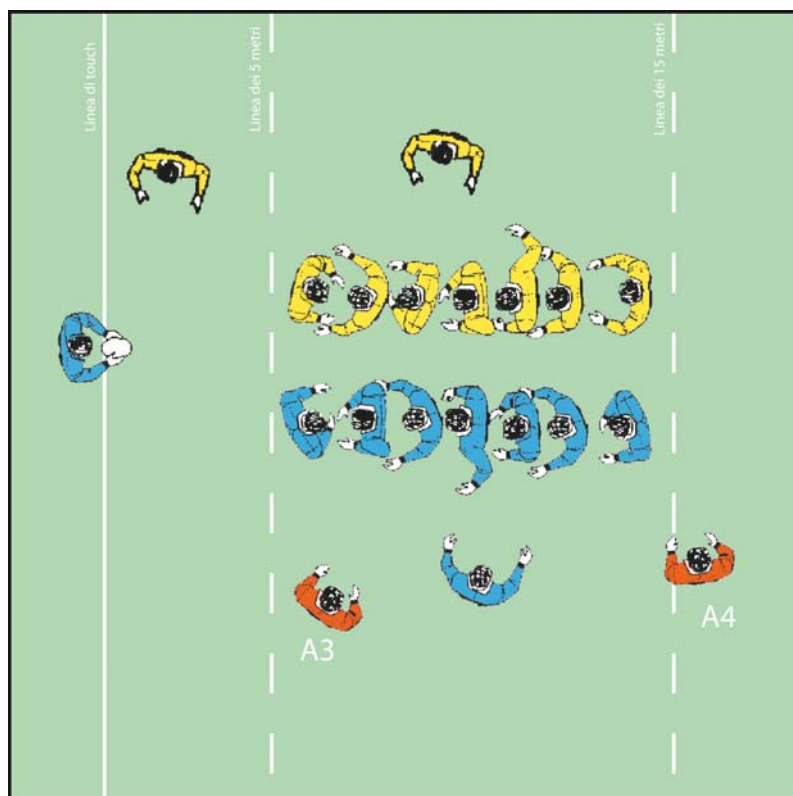
La posizione **A2** ci permette di rilevare ostruzionismi sul saltatore ed eventuali invasioni anticipate del corridoio.



Schema 10



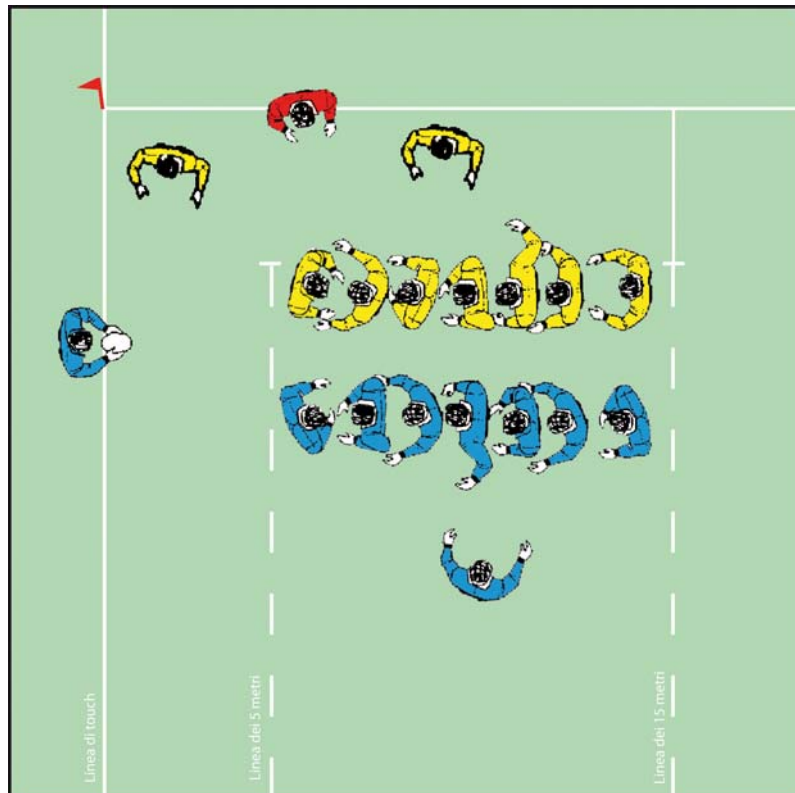
Dopo il lancio, l'Arbitro si porterà rapidamente in posizione **A3** o **A4** (vedi *schema 11*) a seconda di dove avverrà il lancio. È importante che l'Arbitro individui il più presto possibile su quale giocatore avverrà il lancio.



Schema 11

In questa fase è fondamentale la conoscenza del gioco. Bisogna tenere presente che quasi sicuramente in un rimessa laterale che avviene in prossimità della propria linea di meta, il lancio verrà effettuato sul primo saltatore (*2° giocatore dell'allineamento*); se la rimessa laterale è nella zona mediana del campo o in attacco è più probabile che si giochi sul secondo (*4° giocatore*) o sul terzo saltatore (*6° giocatore dell'allineamento*).

Quando il lancio avviene in prossimità della linea di meta, l'Arbitro dovrà sempre prendere posizione dalla parte dell'area di meta, indipendentemente dalla squadra che lancia il pallone (*vedi schema 12*).



Schema 12



In una rimessa laterale ridotta, si consiglia di rimanere a fondo schieramento: 1÷2 metri oltre la linea dei 15-metri, spostato lateralmente rispetto alla squadra che lancia il pallone (*vedi schema 13*). Da tale posizione è più facile seguire l'azione e fare prevenzione sui non partecipanti, soprattutto ai giocatori di mischia in quel momento non nell'allineamento che tendono a montare prima della fine della rimessa laterale.

In tale occasione è utile comunque, alcune volte, rimanere posizionati davanti, soprattutto quando la squadra che lancia schiera solo tre giocatori e li "muove", avanti-indietro nell'allineamento.

Bisogna prestare attenzione ai lanci lunghi oltre la linea dei 15-metri destinati ai non-partecipanti, controllando in particolare che gli stessi non anticipino la partenza.

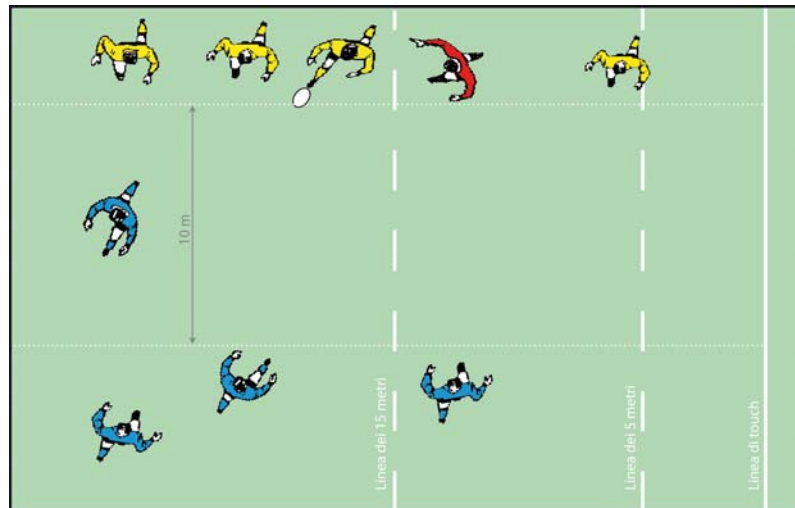


Schema 13

**POSIZIONE DELL'ARBITRO DURANTE IL CALCIO DI PUNIZIONE E DURANTE IL CALCIO LIBERO**

Dopo il fischio è importante che l'arbitro si posizioni sul punto del calcio con le spalle parallele alla linea di touch. Non dare mai le spalle alla squadra che ha subito il calcio (*vedi schema 14*).

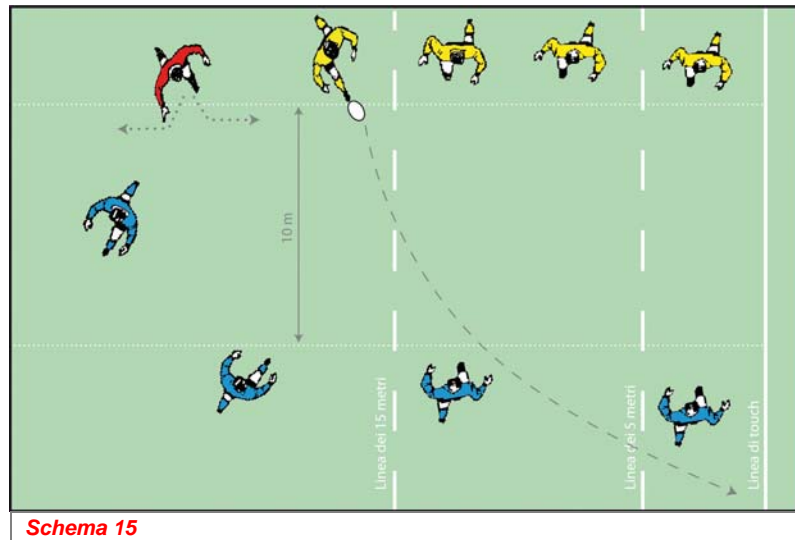
Da questa posizione l'Arbitro controllerà che gli avversari si ritirino immediatamente a 10 metri, individuando quelli che sono a più di 10 metri e che hanno la possibilità di rimettere in gioco i loro compagni che si stanno regolarmente ritirando. Nel contempo controllerà la regolare effettuazione del calcio.

**Schema 14**

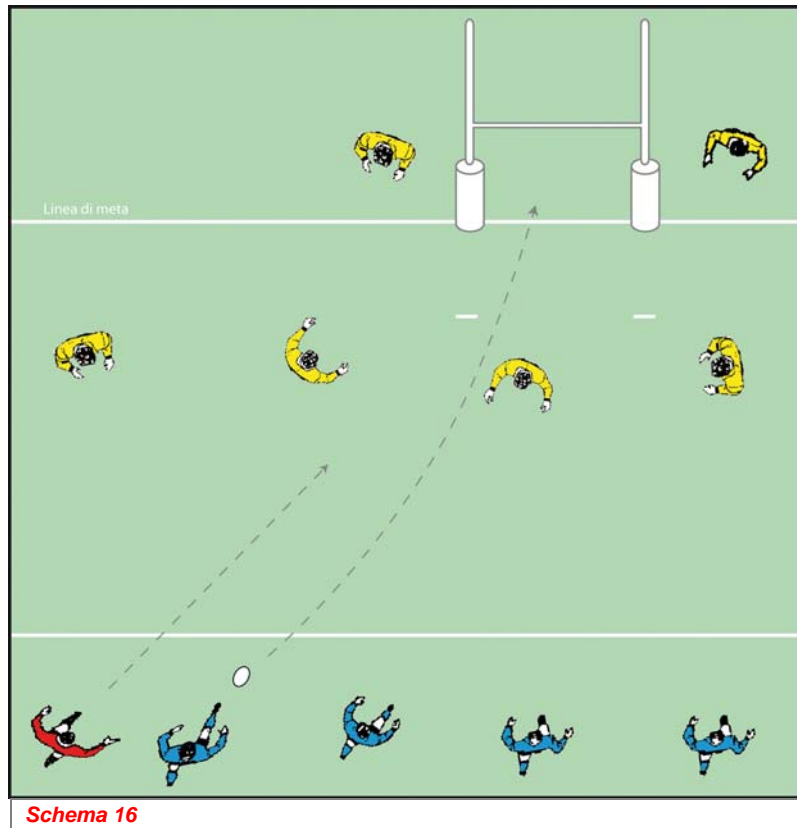
I compagni del calciatore, al momento della ripresa del gioco, devono essere dietro al punto dove è battuto il CP o CL, salvo che esso non sia battuto rapidamente e loro stiano correttamente ritirandosi dietro al punto di battuta del calcio.



Nei calci diretti in touch l'Arbitro si metterà a fianco del calciatore anticipando il calcio e controllando che i compagni del calciatore non partano davanti al pallone (vedi schema 15).



Nei calci di punizione diretti in porta, la posizione dell'Arbitro sarà leggermente dietro al calciatore così da evitare di disturbarlo e nello stesso tempo essere in buona posizione per seguire la traiettoria del pallone, anche, eventualmente, correndo verso la porta a calcio battuto (vedi schema 16).



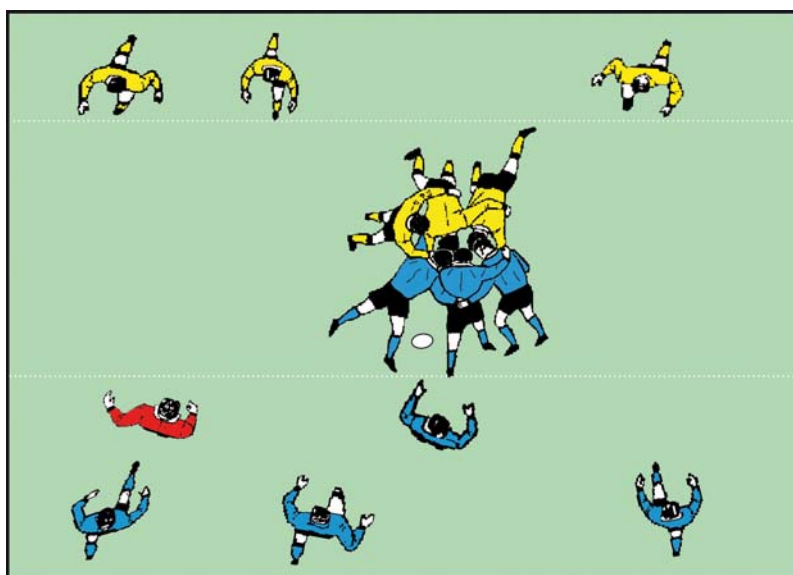


POSIZIONE DELL'ARBITRO DURANTE IL RUCK

La proposizione di questa fase di gioco, negli ultimi tempi, è aumentata notevolmente durante una partita. È giocata molto rapidamente ed in successione (*continui mini-ruck con penetrazione sull'asse*), ed è molto difficile per l'Arbitro trovare delle posizioni ottimali senza essere d'intralcio al gioco.

In questa situazione è importante per un Arbitro la conoscenza del gioco: capire quando una squadra ha interesse a continuare a giocare sull'asse o giocare con i trequarti dopo varie penetrazioni. Si deve tenere presente che più si abbassa il livello del gioco, più i giocatori scelgono delle situazioni che non sempre sono le più logiche.

Molto spesso un ruck avviene dopo un placcaggio, quindi, l'Arbitro deve arrivare rapidamente sul punto d'incontro per giudicare il comportamento del placcatore e del placcato. Nella successiva fase di formazione e sviluppo del ruck dovrà allontanarsi leggermente lateralmente per valutare le posizioni dei non partecipanti: le "guardie" nel caso il gioco sia rilanciato sull'asse, e dei trequarti nel caso il gioco si sviluppi al largo.

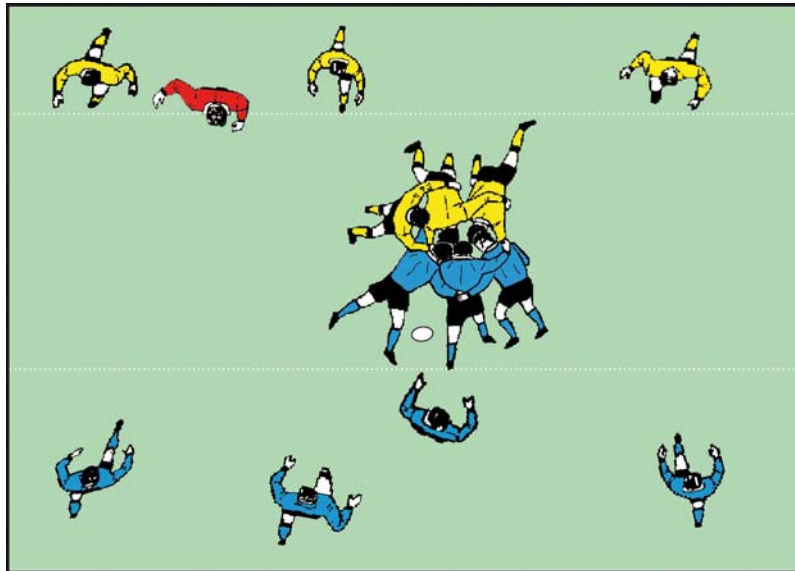


Schema 17



L'Arbitro dovrà prendere posizione leggermente dietro la linea del pallone (*vedi schema 17*), volgendo le spalle alla squadra in possesso del pallone, in modo da avere di fronte la squadra che difende. Si potrà così fare prevenzione sia fisica con le braccia sia verbale con la voce invitando i giocatori a stare dietro la linea di fuori-gioco.

Se l'Arbitro arriva dalla parte opposta sul punto mentre il ruck si sta formando o è in svolgimento, può restare dalla parte della squadra che difende e si posizionerà all'incirca sulla linea di fuori-gioco (*vedi schema 18*). Se il gioco fosse rilanciato, potrebbe essere d'intralcio nel caso tentasse di andare dall'altra parte.



Schema 18

Questa posizione è la meno consigliata e non deve essere usata abitualmente.

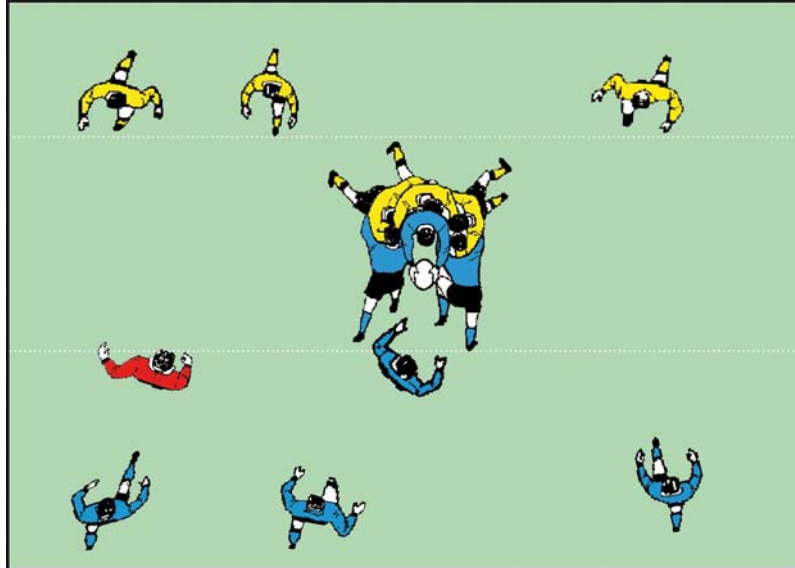
Si raccomanda, invece, all'Arbitro di portarsi oltre la linea di meta nel caso di un ruck che si svolga in prossimità della stessa, a prescindere da chi abbia il controllo del pallone in ruck, per essere in grado di valutare con certezza l'eventuale segnatura di una meta o l'effettuazione di un annullato.



POSIZIONE DELL'ARBITRO DURANTE IL MAUL

La posizione per un maul è simile a quella per un ruck (vedi *schema 19*).

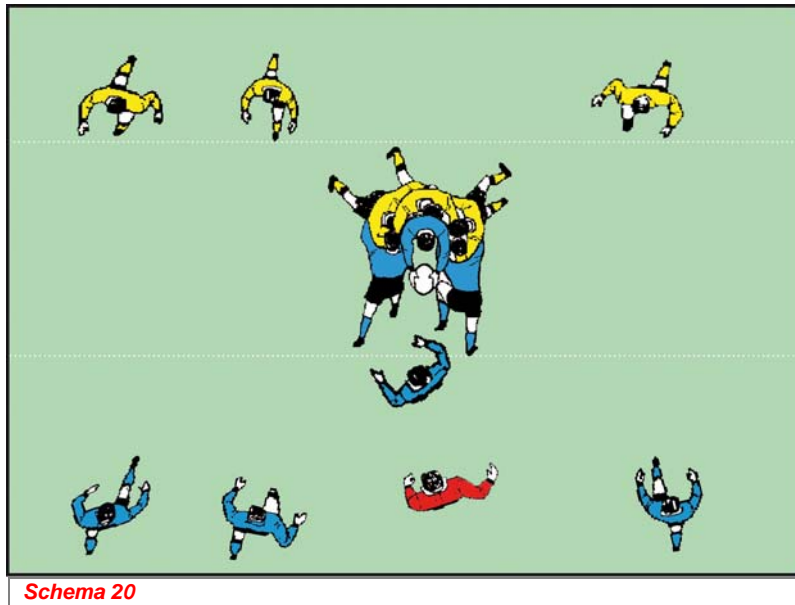
Questa fase di gioco è generalmente più lenta, e dà più tempo all'arbitro di prendere una corretta posizione.



Schema 19

L'arbitro può anche posizionarsi dietro il mediano di mischia (*vedi schema 20*).

Questo consente di valutare meglio le entrate laterali nel maul, e di seguire il gioco nel suo sviluppo.



Non si deve mai prendere questa posizione in un maul in difesa quando il pallone è normalmente calciato in touch e il calciatore si mette sull'asse del maul, o in attacco, in prossimità dei pali per un eventuale tentativo di drop.

Anche per il maul, che si svolge in prossimità della linea di meta, valgono le considerazioni fatte per il ruck.



POSIZIONE DELL'ARBITRO DURANTE IL GIOCO APERTO

Mentre si possono suggerire delle posizioni per le fasi statiche, diventa più difficile darle per il gioco aperto.

Abbiamo visto che nelle fasi statiche l'arbitro deve essere abbastanza vicino alle fonti del gioco, e può quindi seguirlo con una certa facilità quando evolve. Quando invece il gioco si sviluppa in gioco aperto è praticamente impossibile seguirlo da vicino.

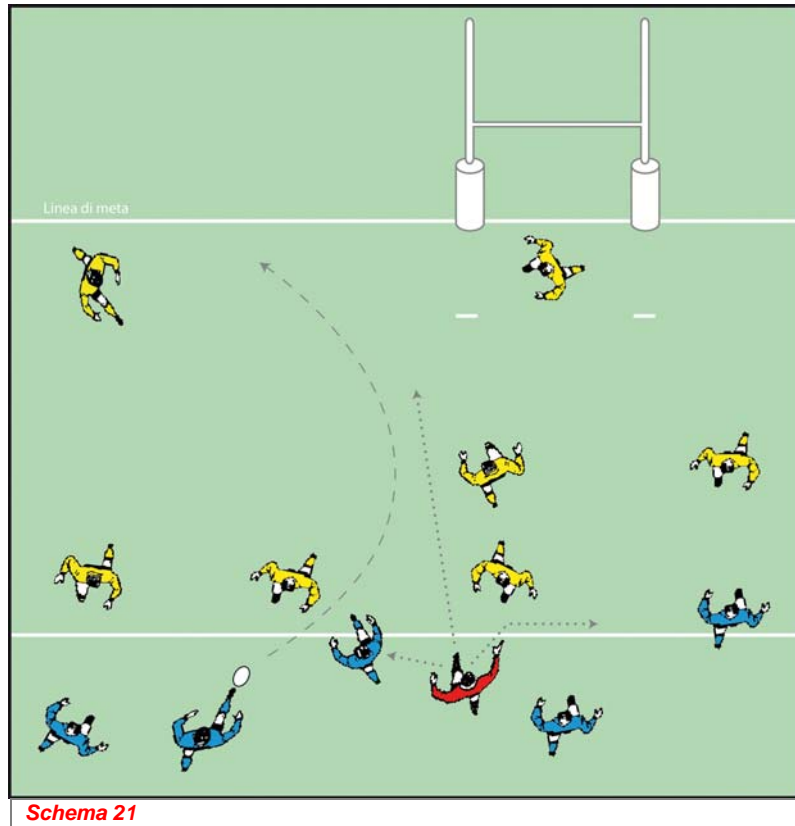
In questa fase però non è determinante essere in prossimità del portatore del pallone in quanto gli spazi sono ampi e abbastanza liberi, anzi, una certa distanza permette di avere una più ampia visione del gioco.

L'Arbitro seguirà l'azione cercando di rimanere in linea col pallone senza mai anticipare troppo (potrebbe trovarsi in difficoltà in caso di intercetto).

È fondamentale intuire il punto dove potrà avvenire un placcaggio, e dove potrà formarsi un ruck o un maul, per portarsi rapidamente su di esso.

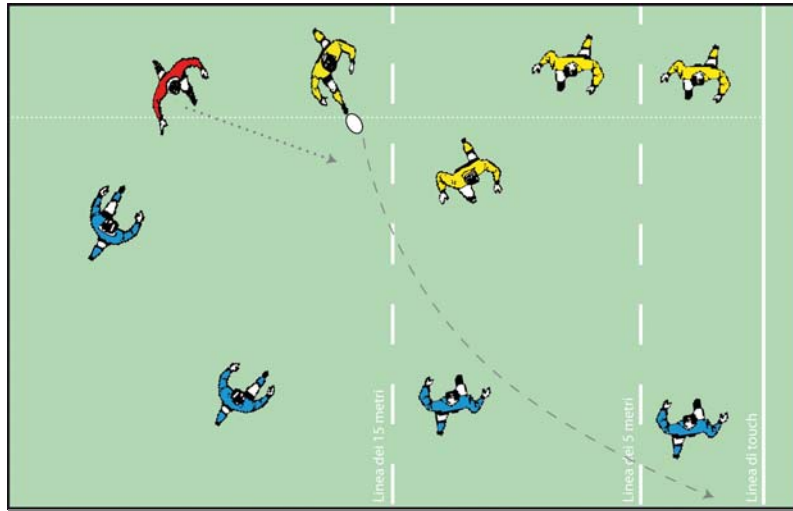
In prossimità della linea di meta è ancora più importante che l'Arbitro sia molto vicino all'azione, per valutare in modo corretto un eventuale toccato a terra.

Quando un giocatore calcia a seguire, l'Arbitro dovrà assicurarsi che gli avversari non commettano ostruzionismi nei confronti del calciatore, osservare il comportamento dei compagni del calciatore in fuori-gioco e dirigersi verso il punto di caduta del pallone per controllare l'azione successiva (vedi schema 21).



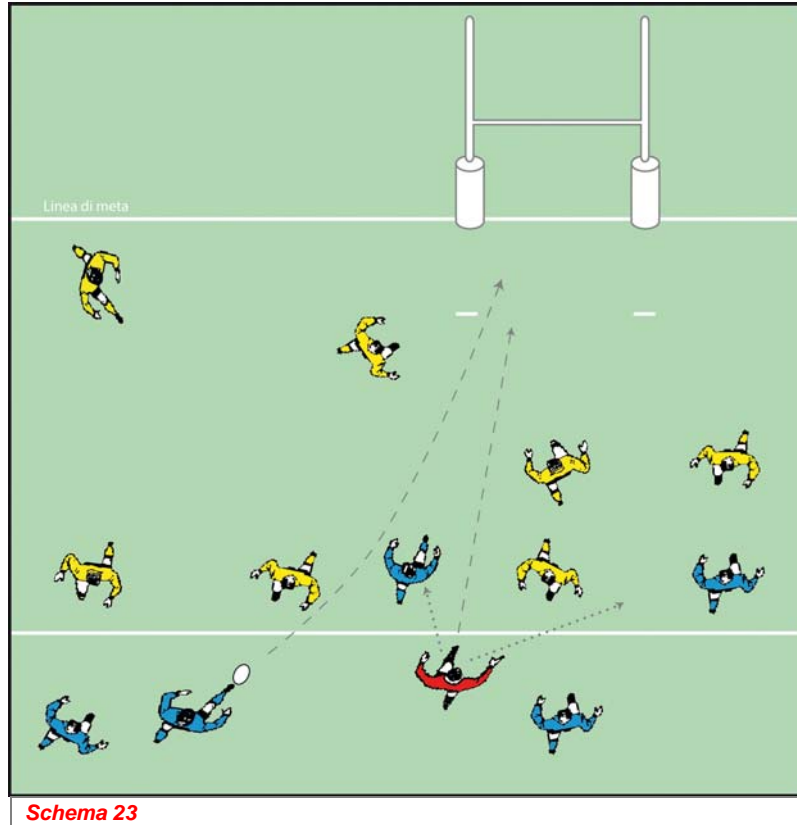


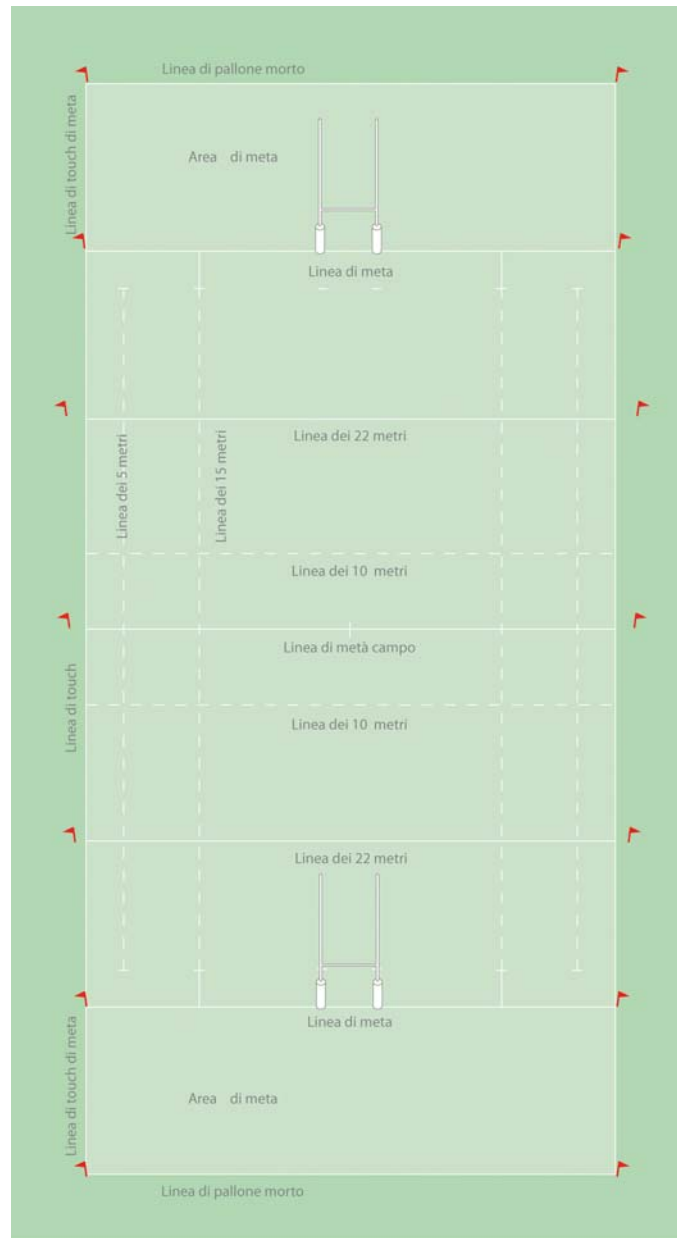
Nei calci in gioco aperto diretti in touch, l'Arbitro dovrà controllare i giocatori che si trovano davanti al calciatore, e valutare il loro comportamento nella probabile rimessa rapida (*vedi schema 22*).



Schema 22

Quando un giocatore tenta un calcio di rimbalzo (*drop*), l'Arbitro, dovrà portarsi rapidamente verso i pali per valutare se la porta è riuscita, se il pallone diviene morto o se il gioco può proseguire. Mentre fa tutto questo, l'Arbitro deve altresì controllare che non vi siano compagni del calciatore in fuori-gioco che possono interferire sul gioco (*vedi schema 23*).







a cura della



5^a edizione
2009-10