



FIR

C.N.Ar. - Commissione Nazionale Arbitri

Centro Studi

CIRCOLARE INFORMATIVA

02/2004-05

TERMINOLOGIA ESSENZIALE DA USARE DURANTE LE VARIE FASI DI GIOCO

Al fine d'incrementare lo standard di uniformità arbitrale e di offrire un valido supporto al gioco ed ai giocatori, di seguito sono elencati alcuni termini/comandi che gli arbitri **DEVONO** usare durante la gara, **DI QUALSIASI LIVELLO**, nei momenti in cui la valutazione della situazione di gioco, da parte dell'arbitro, non è esplicitabile con la sola gestualità.

La corretta ed uniforme applicazione della presente disposizione contribuirà sicuramente a far sì che il gioco possa fluire più correttamente poiché i giocatori sapranno in ogni momento quali sono le valutazioni dell'arbitro.

18 NOVEMBRE 2003

Il Coordinatore del CS
CLAUDIO GIACOMEL

FIR - Federazione Italiana Rugby - Stadio Olimpico - Curva Nord, 117 - 00194 ROMA
Segreteria C.N.Ar. - tel. 06.36857737 - Fax 06.36857016 e-mail cnar@federugby.it

FASE DI GIOCO	COMANDO
---------------	---------

MISCHIA	
FASE DI FORMAZIONE	BASSIEFERMI (PAUSA) CONTATTO CROUCHandHOLD (PAUSA) ENGAGE
MISCHIA CHE STA PER RUOTARE OLTRE I 90° O QUANDO SI FERMA	GIOCA LA PALLA (O LA PERDI) USE IT OR LOSE IT
MEDIANO CHE METTE LE MANI SUL PALLONE	GIOCO PLAY ON

PLACCAGGIO	
PLACCATORE CHE, A TERRA, NON LASCIA IL PLACCATO	VIA LE BRACCIA RELEASE THE TACKLED
PLACCATORE CHE PUR AVENDO LASCIATO IL PLACCATO OSTRUISCE IL PALLONE	ROTOLO VIA ROLLS AWAY
PLACCATO CHE NON LASCIA IL PALLONE AD UN AVVERSARIO, IN PIEDI, CHE TENTA DI RECUPERARLO	LASCIA LA PALLA RELEASE THE BALL
GIOCATORI CHE ARRIVANO SUL PLACCAGGIO	STAI IN PIEDI ON YOUR FEET
SE UN GIOCATORE IN PIEDI STA TENTANDO DI RECUPERARE IL PALLONE MENTRE SI FORMA UN RUCK	RUCK
IMMEDIATAMENTE A SEGUIRE, IL SUCCESSIVO COMANDO SARÀ	VIA LE MANI HANDS OFF

RUCK & MAUL	
"MEDIANO DI MISCHIA" CHE METTE LE MANI SUL PALLONE. L'ARBITRO DOVRA' DARE LO STESSO COMANDO ANCHE QUANDO CONSIDERA CHE IL PALLONE SIA FUORI DAL RUCK, PUR NON ESSENDOCI ALCUN GIOCATORE CHE STA TENTANDO DI GIOCARE LA PALLA.	GIOCO PLAY ON
MAUL CHE RIMANE FERMO PIÙ DI 5 SECONDI	GIOCA LA PALLA (O LA PERDI) USE IT OR LOSE IT
GIOCATORI CHE STAZIONANO (GUARDIE) AI LATI DEI RAGGRUPPAMENTI	STAI INDIETRO BACK FOOT

VANTAGGIO	
QUANDO L'ARBITRO APPLICA IL VANTAGGIO	VANTAGGIO ADVANTAGE
QUANDO L'ARBITRO RITIENE CHE IL VANTAGGIO SIA ACQUISITO	VANTAGGIO FINITO ADVANTAGE OVER

C.P./C.L. BATTUTI RAPIDAMENTE	
GIOCATORI CHE SI TROVANO IN PROSSIMITA' DI UN AVVERSARIO CHE STA GIOCANDO RAPIDAMENTE UN C.P. O C.L.	LASCIA GIOCARE MOVE AWAY