



DEFINIZIONI

Ogni incontro è sotto il controllo degli **Ufficiali di Gara** che sono l'arbitro ed i due giudici di linea o assistenti dell'arbitro. **In aggiunta a loro**, se autorizzati dall'organizzatore dell'incontro, possono esserci l'arbitro di riserva e/o un assistente dell'arbitro di riserva, un addetto che utilizza apparecchiature tecnologiche per assistere l'arbitro nel prendere decisioni, un cronometrista, il medico dell'incontro, i medici delle squadre, i componenti non giocatori delle squadre e i raccattapalle.

Un organizzatore dell'incontro o una squadra coinvolta in un incontro può nominare un giudice di linea, responsabile delle segnalazioni, touch, touch di meta ed esito dei calci di trasformazione.

Un assistente dell'arbitro può essere nominato da un organizzatore dell'incontro ed è responsabile delle segnalazioni, touch, touch di meta, esito dei calci di trasformazione e segnalazione del gioco falloso. Un assistente dell'arbitro fornirà inoltre assistenza all'arbitro nell'esecuzione di qualunque delle sue responsabilità se richiesto dallo stesso.

6.A ARBITRO PRIMA DELLA PARTITA

6.A.1 DESIGNAZIONE DELL'ARBITRO

L'arbitro è designato dall'organizzatore dell'incontro. Se nessun arbitro è stato designato, le due squadre possono accordarsi su un arbitro. Se non trovano un accordo, la squadra ospitante nominerà un arbitro.

6.A.2 RIMPIAZZO DELL'ARBITRO

Se l'arbitro non può portare a termine la gara, il rimpiazzo è designato secondo le indicazioni dell'organizzatore dell'incontro. Se questo non ha dato istruzioni, l'arbitro nominerà il suo rimpiazzo. Se l'arbitro non può farlo, la squadra ospitante nominerà un rimpiazzo.



Regola 6 Ufficiali di Gara

6.A.3 COMPITI DELL'ARBITRO PRIMA DELLA PARTITA

- (a) **Sorteggio.** L'arbitro organizza il sorteggio. Uno dei capitani lancerà una moneta e l'altro capitano sceglierà il lato per lui vincente della moneta. Il vincitore del sorteggio sceglierà se effettuare il calcio d'invio oppure in quale parte del campo desidera iniziare la partita. Se il vincitore del sorteggio decide di scegliere in quale parte del campo vuole iniziare la gara, gli avversari batteranno il calcio d'invio e viceversa.

DURANTE LA PARTITA

6.A.4 COMPITI DELL'ARBITRO ALL'INTERNO DEL RECINTO DI GIOCO

- (a) L'arbitro è il solo giudice dei fatti e delle Regole durante la gara. L'arbitro deve applicare in modo imparziale tutte le Regole di gioco in ogni partita.
- (b) L'arbitro controlla la durata della gara.
- (c) L'arbitro tiene il punteggio.

6.A.5 ENTRARE O ABBANDONARE L'AREA DI GIOCO

- (a) Il personale medico autorizzato può entrare nell'area di gioco durante la partita per soccorrere i giocatori infortunati. Queste persone devono entrare nell'area di gioco solo se possono farlo in sicurezza.
- (b) Le persone che portano l'acqua per i giocatori possono entrare nell'area di gioco solo durante un'interruzione del gioco per un infortunio a un giocatore.
- (c) Una persona che porta una piazzola per i calci può entrare nell'area di gioco dopo che una squadra ha indicato l'intenzione di calciare tra i pali, dopo che la stessa squadra ha ottenuto un calcio di punizione o ha segnato una meta.
- (d) L'arbitro accorda il permesso ai giocatori di lasciare l'area di gioco.
- (e) L'arbitro accorda il permesso ai rimpiazzi o sostituti di entrare nell'area di gioco.
- (f) Gli allenatori possono entrare nell'area di gioco durante l'intervallo per occuparsi delle rispettive squadre.



6.A.6 ARBITRO CHE MODIFICA UNA SUA DECISIONE

L'arbitro può modificare la propria decisione quando un giudice di linea abbia alzato la bandierina per segnalare un touch.

L'arbitro può modificare la propria decisione quando un assistente dell'arbitro abbia alzato la bandierina per segnalare un touch o un atto di gioco pericoloso.

6.A.7 ARBITRO CHE CONSULTA ALTRE PERSONE

- (a) L'arbitro può consultarsi con gli assistenti dell'arbitro per aspetti relativi ai loro compiti, alle Regole inerenti l'antigioco, oppure alla durata della gara e può richiedere assistenza in riferimento agli altri aspetti dei doveri dell'arbitro inclusa la segnalazione del fuorigioco.



Regola 6 Ufficiali di Gara

SPERIMENTAZIONE DI UNA MODIFICA ALLE REGOLE

- (b) L'organizzatore di una gara può nominare un ufficiale noto come "Television Match Official" (TMO), che utilizza strumenti tecnologici per chiarire situazioni relative ai seguenti casi:
 - (i) C'è un dubbio sul fatto che il pallone abbia toccato terra in area di meta per realizzare una meta o un annullato.
 - (ii) È in dubbio l'esito positivo di un calcio tra i pali.
 - (iii) C'è un dubbio sulla presenza di giocatori in touch o in touch di meta prima che il pallone venisse schiacciato a terra in area di meta o prima che venisse reso pallone morto.
 - (iv) Quando gli ufficiali di gara ritengono che possa essersi verificata un'infrazione o un fallo in campo che ha portato alla segnatura di una meta o che ne ha impedito la realizzazione.
 - (v) Rivedere situazioni in cui gli arbitri ritengono che possano essersi verificate azioni di antiggioco.
 - (vi) Chiarire le sanzioni necessarie per le azioni di antiggioco.
- (c) Qualsiasi ufficiale di gara, compreso il TMO, può consigliare l'analisi del TMO. L'analisi avverrà conformemente al protocollo del TMO in vigore in quel momento, che sarà disponibile su laws.worldrugby.org.
- (d) L'organizzatore dell'incontro può nominare un cronometrista che segnalerà la fine di ogni tempo dell'incontro.
- (e) L'arbitro non deve consultare altre persone.



6.A.8 IL FISCHIO DELL'ARBITRO

- (a) L'arbitro deve avere un fischietto e deve utilizzarlo per indicare l'inizio e la fine di ogni tempo dell'incontro.
- (b) L'arbitro ha il potere di fischiare ed arrestare il gioco in qualunque momento.
- (c) L'arbitro deve fischiare per indicare una segnatura o un annullato.
- (d) L'arbitro deve fischiare per fermare il gioco a causa di un'infrazione o per un fallo di antigiooco. Quando l'arbitro ammonisce o espelle l'autore del fallo e concede un calcio di punizione oppure una meta di punizione, deve fischiare una seconda volta.
- (e) L'arbitro deve fischiare quando il pallone non è più in gioco, o quando diventa ingiocabile, oppure quando è concessa una punizione.
- (f) L'arbitro deve fischiare quando sarebbe pericoloso permettere che il gioco continui, oppure quando vi è la probabilità che un giocatore si sia seriamente infortunato.

6.A.9 L'ARBITRO E GLI INFORTUNI

Se l'arbitro ferma il gioco perché un giocatore si è infortunato e non c'è stato alcun fallo e il pallone non è diventato morto, il gioco riprenderà con una mischia. La squadra che per ultima era in possesso del pallone effettuerà l'introduzione. Se nessuna delle squadre era in possesso del pallone, la squadra in attacco introdurrà il pallone.

6.A.10 PALLONE CHE TOCCA L'ARBITRO

- (a) Se il pallone o il portatore del pallone toccano l'arbitro e nessuna squadra ne ottiene un vantaggio, il gioco continuerà. Se l'una o l'altra squadra guadagna un vantaggio nel campo di gioco, l'arbitro ordinerà una mischia e la squadra che per ultima ha giocato il pallone effettuerà l'introduzione.
- (b) Se l'una o l'altra squadra guadagna un vantaggio nell'area di meta e se il pallone è in possesso di un giocatore in attacco l'arbitro assegnerà una meta sul punto dove è avvenuto il contatto.
- (c) Se l'una o l'altra squadra guadagna un vantaggio nell'area di meta e se il pallone è in possesso di un giocatore in difesa l'arbitro assegnerà un annullato sul punto dove è avvenuto il contatto.



Regola 6 Ufficiali di Gara

6.A.11 PALLONE IN AREA DI META TOCCATO DA UN NON PARTECIPANTE AL GIOCO

L'arbitro giudica cosa sarebbe in seguito successo ed assegnerà una meta oppure un annullato sul punto in cui il pallone è stato toccato.

DOPO LA PARTITA

6.A.12 PUNTEGGIO

L'arbitro comunica il punteggio alle squadre e agli organizzatori dell'incontro.

6.A.13 GIOCATORI ESPULSI

Se un giocatore è espulso l'arbitro consegnerà al più presto all'organizzatore dell'incontro un rapporto scritto relativo al fallo di antigiooco commesso.

6.B GIUDICI DI LINEA ED ASSISTENTI DELL'ARBITRO PRIMA DELLA PARTITA

6.B.1 DESIGNAZIONE DEI GIUDICI DI LINEA E DEGLI ASSISTENTI DELL'ARBITRO

Ci sono due giudici di linea o due assistenti dell'arbitro per ogni partita. Salvo che non siano stati designati da o sotto l'autorità dell'organizzatore dell'incontro, ogni squadra fornirà un giudice di linea.



6.B.2 RIMPIAZZO DI UN GIUDICE DI LINEA O DI UN ASSISTENTE DELL'ARBITRO

L'organizzatore dell'incontro può nominare una persona con le funzioni di rimpiazzo dell'arbitro, dei giudici di linea o degli assistenti dell'arbitro. Questa persona, chiamata giudice di linea o assistente dell'arbitro di riserva, sta all'interno dell'area perimetrale.

6.B.3 CONTROLLO DEI GIUDICI DI LINEA E DEGLI ASSISTENTI DELL'ARBITRO

L'arbitro ha il controllo su entrambi i giudici di linea o assistenti dell'arbitro. L'arbitro può dire loro quali sono i loro compiti e può cambiare le loro decisioni. Se un giudice di linea non è soddisfacente l'arbitro può chiedere che il giudice di linea sia sostituito. Se l'arbitro crede che un giudice di linea sia colpevole di condotta scorretta, ha il potere di espellere il giudice di linea e scrivere un rapporto all'organizzatore dell'incontro.

DURANTE LA PARTITA

6.B.4 DOVE DEVONO STARE I GIUDICI DI LINEA O GLI ASSISTENTI DELL'ARBITRO

- (a) C'è un giudice di linea o assistente dell'arbitro su ogni lato del terreno di gioco. Il giudice di linea o l'assistente dell'arbitro rimane in touch tranne quando deve giudicare un tentativo di porta. In questo caso i giudici di linea o gli assistenti dell'arbitro si collocheranno in area di meta dietro i pali della porta.
- (b) Un assistente dell'arbitro può entrare nell'area di gioco quando segnala all'arbitro un'azione pericolosa o una scorrettezza. L'assistente dell'arbitro può fare questo soltanto alla successiva interruzione del gioco.



Regola 6 Ufficiali di Gara

6.B.5 SEGNALI DEL GIUDICE DI LINEA O ASSISTENTE ARBITRO

- (a) Ogni giudice di linea o assistente dell'arbitro porta con sé una bandierina o qualche cosa di simile con cui segnalare le sue decisioni.



Tentativo di porta riuscito

(b) Segnalazione del risultato di un tentativo di porta.

Quando un calcio di trasformazione o di punizione è calciato in porta, i giudici di linea o gli assistenti dell'arbitro devono aiutare l'arbitro segnalando il risultato del calcio. Ogni giudice di linea o assistente dell'arbitro si posizionerà vicino o dietro a un palo della porta. Se il pallone supera la barra trasversale passando tra i pali della porta, i giudici di linea o gli assistenti dell'arbitro alzeranno la bandierina per indicare la riuscita del calcio.



Segnalazione del touch e della squadra che deve lanciare

(c) Segnalazione di un touch.

Quando il pallone o il portatore del pallone va in touch, il giudice di linea o l'assistente dell'arbitro deve sollevare la bandierina. Il giudice di linea deve collocarsi sul punto della rimessa in gioco ed indicare la squadra che ha il diritto di effettuare la rimessa in gioco. Il giudice di linea o l'assistente dell'arbitro deve anche segnalare quando il pallone o il portatore del pallone è andato in touch di meta.

- (d) **Quando abbassare la bandierina.** Quando il pallone è lanciato, il giudice di linea o l'assistente dell'arbitro deve abbassare la bandierina con le seguenti eccezioni:

Eccezione 1: Quando il giocatore che lancia il pallone mette una parte o uno dei piedi nel campo di gioco, il giudice di linea o l'assistente dell'arbitro manterrà la bandierina alzata.

Eccezione 2: Quando la squadra che non ha diritto di lanciare il pallone lo fa, il giudice di linea o l'assistente dell'arbitro manterrà la bandierina alzata.

Eccezione 3: Quando, in una rimessa rapida, il pallone che è andato in touch è stato sostituito con un altro pallone, oppure dopo essere uscito in touch è stato toccato da una qualsiasi persona oltre che dal giocatore che vuole effettuare la rimessa in gioco, il giudice di linea o l'assistente dell'arbitro manterrà la bandierina alzata.

- (e) Spetta all'arbitro, e non al giudice di linea o all'assistente dell'arbitro, decidere se il pallone è stato lanciato o no dal punto corretto.
- (f) **Segnalazione di gioco pericoloso.** Un assistente dell'arbitro segnala che ha visto un fallo di gioco pericoloso o una scorrettezza tenendo la bandierina orizzontale, verso il centro del campo, perpendicolarmente alla linea di touch.



Segnalazione di antigioco

6.B.6 DOPO LA SEGNALAZIONE DI ANTIGIOCO

L'organizzatore dell'incontro può consentire agli assistenti dell'arbitro di segnalare i falli di antigioco. Se un assistente dell'arbitro segnala una situazione di antigioco, dovrà stare in touch e continuare a svolgere le sue funzioni fino alla successiva interruzione del gioco.



Regola 6 Ufficiali di Gara

All'invito dell'arbitro, l'assistente dell'arbitro può allora entrare nell'area di gioco per descrivere il fallo all'arbitro. L'arbitro può allora prendere qualsiasi decisione sia necessaria. Qualsiasi punizione decretata sarà accordata in conformità a quanto previsto nella Regola 10 - Antigioco.

DOPO LA PARTITA

6.B.7 GIOCATORE ESPULSO

Se un giocatore è stato espulso dall'arbitro, a seguito di una segnalazione di un assistente dell'arbitro, l'assistente dell'arbitro, al termine dell'incontro, presenterà all'arbitro, nel più breve tempo possibile, un rapporto su quanto è avvenuto e invierà lo stesso all'organizzatore dell'incontro.

6.C ALTRE PERSONE

6.C.1 RISERVA DEL GIUDICE DI LINEA O DELL'ASSISTENTE DELL'ARBITRO

Quando è designato un giudice di linea o assistente dell'arbitro di riserva, le responsabilità dell'arbitro relative ai rimpiazzi ed alle sostituzioni dei giocatori possono essere delegate al giudice di linea o all'assistente arbitro di riserva.

6.C.2 ALTRE PERSONE CHE POSSONO ACCEDERE NELL'AREA DI GIOCO

In caso di infortunio, solo il medico di gara e/o i membri della squadra che non giocano e che sono preparati dal punto di vista medico (solo Medici o Fisioterapisti qualificati) possono entrare nell'area di gioco mentre il gioco continua. Gli altri membri della squadra che non giocano, possono entrare nell'area di gioco mentre il gioco continua, purché abbiano ottenuto il permesso dell'arbitro. Diversamente, entrano solo quando il pallone è stato reso pallone morto. Queste persone non devono ostacolare, interferire o fare commenti agli ufficiali di gara.