



## **IRB MOVING TO GREATER CONSISTENCY CONFERENCE 2007 REFEREE AIDE MEMOIR**

The Aide memori that follows reflects the outcomes from the Referee Panel and Referee Assessor workshops in Novembre 2004, and the Conference on The Playing of the Game, January 2004.

La presente Circolare riporta quanto emerso dai lavori della Conferenza tenutasi il 3-4 Novembre 2004 al Lensbury Conference Centre di Londra.

Questo documento riporta le linee guida comportamentali che gli Arbitri del Pannello IRB devono seguire nelle principali fasi/situazioni di gioco. Ciò non toglie che esso possa e debba essere guida comune anche per gli Arbitri degli altri livelli.

**N.B. IN GRASSETTO-CORSIVO SONO EVIDENZIATE LE PARTI DI DOCUMENTO, MODIFICATE A SEGUITO DEI LAVORI DELLA CONFERENZA, RISPETTO AL DOCUMENTO ORIGINARIO 2001 ED ALLE MODIFICHE APPORTATE NEGLI ANNI SUCCESSIVI.**

04 NOVEMBRE 2004

Il Coordinatore del CS e RDO  
CLAUDIO GIACOMEL

---

## PLACCAGGIO

---

È ancora valido il protocollo emerso dalla “Conferenza sul Gioco 2001”:

- TACKLER (placcatore)
- TACKLED PLAYER (giocatore placcato)
- ARRIVING PLAYERS (giocatori che arrivano)

Sebbene sia richiesto un maggiore controllo dei giocatori che si “aggiungono”, anche prima del loro arrivo sul placcaggio.

***Il protocollo del placcaggio dipende comunque dalle circostanze degli eventi. Gli arbitri possono aver bisogno di focalizzare l'attenzione prima sul giocatore placcato.***

L'accuratezza delle decisioni prese in questa fase è vitale, data l'alta percentuale di C.P. assegnati e la loro conseguente incidenza sulla gara.

Il pallone deve essere messo a disposizione immediatamente a prescindere dalla posizione del corpo del giocatore placcato.

È stato riconosciuto che il placcatore è un problema e che il giocatore placcato è stato penalizzato, per non aver liberato il pallone, quando gli è stato impedito di fare ciò dal placcatore.

***Deve esserci tolleranza “zero” nei confronti dei placcatori che non si allontanano dal “placcaggio.”***

Dove c'è un “placcaggio doppio”, il giocatore che non va a terra deve passare attraverso il “gate”.

Il placcatore che si rialza sui propri piedi è obbligato a liberare il giocatore placcato prima di tentare di giocare la palla.

Prendere nota che i giocatori sui propri piedi non possono giocare la palla (mani sulla palla che è spinta indietro addosso al giocatore placcato) cercando un C.P., essi impediscono che la palla sia giocata. Tali giocatori dovrebbero essere penalizzati per non aver permesso che la palla fosse giocata.

Il fatto che in questa fase di gioco il pallone possa diventare ingiocabile e l'arbitro possa essere in dubbio circa l'esistenza di falli o di chi ne sia responsabilità, è accettato. “l'ingiocabilità” del pallone dovrebbe essere fischiata rapidamente. Un numero di palloni ingiocabili dovrebbe indicare che c'è un problema.

Le seguenti analogie possono essere applicate ai “Giocatori che Arrivano”:

- PLANE TAKING OFF (aggiungersi “in spinta” con le spalle che vanno verso l'alto) è accettabile.
- PLANE LANDING (aggiungersi “in spinta” con le spalle che vanno verso il basso) non è accettabile.
- FORK LIFT TRUCK (spostare, sollevandolo, un giocatore su o che ostruisce il pallone) è accettabile.
- Se non viene usata la tecnica del FORK LIFT, i giocatori stanno facendo PLANES LANDING e questo non è accettabile.

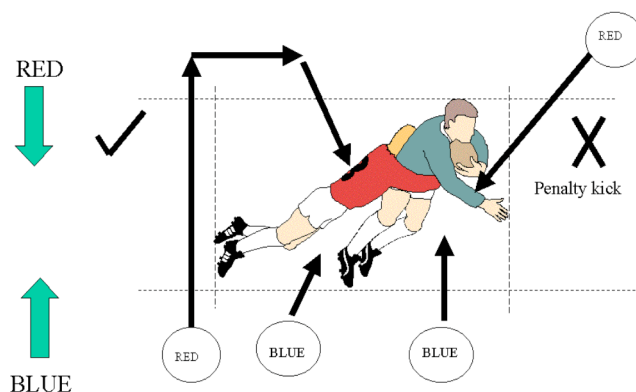
Chiedersi se una situazione di vantaggio possa accadere o no in una situazione di placcaggio, è ovvio.

Dopo un placcaggio, quando un giocatore, sui suoi piedi, tenta di raccogliere il pallone e nel mentre è “afferrato” da un giocatore avversario, se il giocatore ha sollevato il pallone dal terreno il gioco può continuare in accordo con la Regola. Se la palla è ancora a terra, quando il giocatore avversario viene in contatto l'arbitro dirà “Ruck” e/o “Hands Off”, in accordo con il protocollo di comunicazione, e il giocatore dovrà lasciare la palla.

I giocatori che giocano il pallone dopo un placcaggio devono fare questo provenendo dalla direzione indicata nel diagramma a fianco, quindi dalla direzione della propria linea di meta e direttamente dietro il giocatore placcato o placcatore più vicino alla propria linea di meta.

Quanto sopra deve essere letto Regola 15.7 (c).

### Law 15 7 (c) Tackle



I giocatori dovrebbero essere consapevoli della loro responsabilità quando placcano, con riguardo al gioco pericoloso.

#### DANGEROUS TACKLES (Placcaggi pericolosi)

- HIGH (alto)
- NO ARMS (senza impegnare le braccia, di spalla)
- "SPEAR" (tecnica mutuata dallo judo)
- TACKLE ON THE COLLAR (al collo)

#### I PLACCAGGI POSSONO ESSERE

- LATE (in ritardo)
- EARLY (in anticipo)
- LATE AND DANGEROUS (in ritardo e pericoloso)
- EARLY AND DANGEROUS (in anticipo e pericoloso)

---

## VANTAGGIO

---

Il vantaggio deve essere chiaro e reale piuttosto **che** un'opportunità.

Se una squadra "sbaglia", dopo che un chiaro e/o tattico vantaggio è stato conseguito, e l'arbitro ha detto "Vantaggio finito" (advantage over), il gioco continuerà (l'effetto dell'originale infrazione è finito).

---

## MISCHIA

---

Checklist da rispettare:

- Indicare il “punto”.
- Formazione della mischia ai lati del “punto”.
  - Piedi delle prime linee alla distanza di un braccio dal “punto”.
  - Entrambi i tallonatori sul “punto”.
  - Pallone disponibile.
- Comando: “Bassiefermi” (Crouch and Hold).
- Comando: “Ingaggio” (Engage) - nessuna tolleranza per gli ingaggi anticipati.
- Angolo d’ingaggio (hit) squadra e stabilità prima dell’introduzione.
- La prima linea deve legarsi sull’ingaggio e sul corpo.
- La mischia deve essere in squadra.
- Nessun movimento laterale prima dell’introduzione.
- Il mediano di mischia deve stare sulla linea mediana.
- Introduzione credibile.
- Controllare le legature ed angoli delle prime linee.
- Flankers e n. 8 legati (non devono slegarsi in anticipo o legarsi sulle prime linee).
- Uscita del pallone.
- ***Deve essere controllata (monitored) la posizione ed il movimento di entrambi i mediani di mischia.***
- ***Il mediano di mischia ed il n. 8 non dovrebbero ostruire i giocatori avversari.***

---

## RIMESSA LATERALE

---

Se i giocatori dell’allineamento si spostano oltre la linea dei 15 m, ed il pallone non è diretto oltre i 15 m, sono passibili di sanzione.

Se i giocatori di una squadra non formano l’allineamento, quando gli avversari sono già allineati lungo la linea di rimessa in gioco, sono passibili di sanzione poiché non formano volontariamente l’allineamento.

Se una squadra forma l’allineamento lontano dalla linea di rimessa in gioco e poi si muove verso di essa, l’arbitro gli può chiedere di fermarsi in modo che il corridoio, di un metro, sia formato e mantenuto.

***Il pallone deve essere lanciato senza indebito ritardo.***

Essere consapevole che un salto anticipato può essere la possibile causa di un lancio ritardato.

Se un giocatore vince la palla non può essere “giocato” fino a che non è ritornato con i piedi sul terreno.

---

## RUCK & MAUL

---

Gli arbitri devono essere consapevoli che i giocatori della squadra in possesso del pallone possono essere ugualmente in fuori-gioco di fronte all’ultimo piede creando una barriera, **e perciò passibili di sanzione. Questo dovrebbe applicarsi anche alla squadra che difende che mette giocatori in posizione di fuori-gioco.**

Un giocatore può “spazzare” (clear out) un avversario in un ruck solamente se questo si trova all’interno di un cerchio di un metro dalla palla e, in questa situazione, devono essere usate le braccia.

*I giocatori che si staccano da un maul, con il pallone che è portato da un giocatore posto dietro di loro, e che vanno ad impegnare gli avversari, commettono un'ostruzione e sono quindi passibili di sanzione.*

*Ogni giocatore, non portatore del pallone, che va a terra in un maul e causa il crollo dello stesso è passibile di sanzione.*

---

## **OSTRUZIONE**

---

*Il "falso corridore" (option runner) deve essere in una posizione di in-gioco; se egli corre di fronte al portatore del pallone prima che questi effettui il passaggio, è in fuori-gioco e quindi passibile di sanzione se ostruisce i giocatori avversari.*

*Dopo che portatore del pallone ha passato la palla, il "falso corridore" non deve ostruire i giocatori avversari.*

---

## **GIOCO SLEALE**

---

È stato riconosciuto che c'è bisogno di un'estrema **accuratezza** quando si giudica un "gioco sleale" (unfair play).

All'arbitro è richiesto di giudicare l'intenzione, l'azione fatta dal giocatore(i) e l'effetto di tale azione.

Il fallo professionale (cynical play) richiede un'ammonizione e relativa espulsione temporanea (senza avvertimenti salvo che per la squadra che ripete l'infrazione, come previsto dalla Regola), questo tipo di fallo può essere:

- Un fallo professionale da parte di un giocatore.
- Un fallo ripetuto da parte di uno stesso giocatore.
- Un fallo ripetuto di squadra.

È richiesta consistenza nel livello di tolleranza da parte degli arbitri e questo dovrebbe essere collegato alla natura dei falli professionali. Chiaramente, se il fallo è professionale, questo richiede un'ammonizione e relativa espulsione temporanea.

Le infrazioni ripetute di squadra possono essere:

- Un numero di infrazioni simili, fatte in un breve periodo di tempo.
- Una serie di infrazioni, senza limite di tempo, ad esempio una serie di infrazioni, fatte vicino alla linea di meta, durante tutto l'arco dell'incontro.

Le infrazioni ripetute dal singolo giocatore sono senza limite di tempo.

Quando si richiama un giocatore non dovrebbe essere usata la parola "ammonizione".

Se assegna una meta di penalizzazione, l'arbitro deve per prima cosa valutare se l'infrazione richiede:

- Un richiamo.
- Un'ammonizione e relativa espulsione temporanea.
- Un'espulsione definitiva.

Dipende dalla gravità dell'infrazione. Se l'infrazione che porta all'assegnazione di una meta di penalizzazione è di quelle che prevedono anche l'assegnazione di un "cartellino giallo", il giocatore deve essere espulso temporaneamente.

Quando un giocatore ritorna in campo di gioco dopo un'espulsione temporanea gli dovrebbero essere ricordati i suoi obblighi.

Se un vantaggio è giocato dopo un fallo di antigiochi il minimo che dovrebbe accadere è che l'arbitro richiami il giocatore che ha commesso il fallo.

---

## **TEMPO**

---

Gli arbitri sono incoraggiati a minimizzare il tempo perso in occasione degli infortuni dei giocatori e far continuare il gioco mentre i giocatori sono assistiti da personale medico, incluso in ciò anche la sostituzione delle lenti di contatto.

---

## **COMUNICAZIONE**

---

Vedere Protocollo di Comunicazione degli Ufficiali di Gara.

---

## **GIUDICE DI LINEA**

---

Vedere apposite sezioni del Protocollo di Comunicazione degli Ufficiali di Gara.

È richiesta una positiva attitudine al ruolo. Occorre che l'arbitro assuma una positiva guida come leader di un team e lo istruisca completamente per assicurarsi che i giudici di linea siano consapevoli del servizio loro richiesto.

---

## **TMO**

---

Vedere apposita sezione del Protocollo di Comunicazione degli Ufficiali di Gara.

---

## **FERITA SANGUINANTE**

---

Segnalazione: Braccia incrociate sopra la testa.

---

## **QUICK TAPS (CALCIO DI PUNIZIONE BATTUTO RAPIDAMENTE)**

---

Un "quick taps" può essere fatto dopo il crollo di una mischia avendo cura che il calcio sia battuto sul punto oppure dietro di esso su una linea che lo attraversa. Il punto sarà al centro della mischia, lungo la sua linea mediana.

Tutti i quick taps, fatti dopo mischie/rucks/mauls/placcaggi, devono essere eseguiti nel rispetto di quanto sopra riportato.

I Giudici di Linea sono scoraggiati dall'indicare il non rispetto dei 10 metri quando non c'è infrazione.

I giocatori che, giocando rapidamente un C.P. od un C.L., cercano di ottenere l'avanzamento del calcio di 10 metri, non devono essere assecondati meritando quello che loro accade.