



## **CONFERENZE IRB 2002/2003**

### **VERSO UNA PIU' GRANDE CONSISTENZA**

### **PROMEMORIA PER GLI ARBITRI**

IL PROMEMORIA IN ALLEGATO, E' IL RISULTATO DI QUANTO EMERSO DALLE CONFERENZE TRA ARBITRI E ASSESSOR DEL PANNELLO IRB, TENUTESI NEI MESI DI DICEMBRE 2002, GENNAIO E FEBBRAIO 2003, LE QUALI AVEVANO COME SCOPO IL MIGLIORAMENTO DELL'APPROCCIO DELL'ARBITRAGGIO A CERTI ASPETTI DELLA GARA DOVE SONO STATE PERCEPITE ALCUNE INCONSISTENZE ARBITRALI. QUANTO EMERSO DALLE CONFERENZE RINFORZA IL CONCETTO CHE IL REGOLAMENTO (LAW BOOK) E' IL SOLO DOCUMENTO PER LA GESTIONE DELLA GARA.

07 APRILE 2003

Il Coordinatore del CS  
CLAUDIO GIACOMEL



---

## CONFERENZE IRB 2002/2003

### VERSO UNA PIU' GRANDE CONSISTENZA PROMEMORIA PER GLI ARBITRI

---

## **GIOCO SLEALE**

Si è riconosciuta la necessità di un'estrema **accuratezza** nel giudicare il Gioco Sleale.

All'arbitro si richiede di giudicare l'intenzionalità, l'azione svolta dal giocatore/i e l'effetto.

Un fallo intenzionale (Cynical play) richiede un'ammonizione e l'espulsione temporanea (senza preavviso, fatta eccezione per un fallo ripetuto di squadra, come disposto dalla Regola). Questo può essere:

- Un fallo intenzionale (Cynical Offence) da parte di un giocatore.
- Un giocatore che ripete il fallo (Re-offends).
- Un fallo di squadra ripetuto (Re-offends).

Agli arbitri è richiesta consistenza nei livelli di tolleranza e ciò dovrebbe essere legato alla natura intenzionale (Cynical) dei falli. Se il fallo è chiaramente intenzionale (cynical), il giocatore deve ricevere un'ammonizione e l'espulsione temporanea.

I falli ripetuti di squadra possono essere:

- Una serie di falli simili in un breve periodo di tempo.
- Un campione senza limiti di tempo, ad es. falli che si verificano vicino alla linea di meta durante tutto il match.

I falli ripetuti da parte del singolo non hanno limiti di tempo.

Quando si richiama (Admonish) un giocatore la parola ammonizione (Caution) non deve essere usata.

Se si accorda una meta tecnica l'arbitro deve prima giudicare se il fallo necessita di:

- Un richiamo (Admonishment).
- Un'ammonizione (Caution) e l'espulsione temporanea.
- Un'espulsione definitiva.

A seconda della gravità del fallo. Se un fallo da "cartellino giallo" sfocia in una meta tecnica, il giocatore deve sempre essere espulso temporaneamente.

Quando un giocatore ritorna in campo di gioco dopo un'espulsione temporanea, gli si dovrebbero ricordare i suoi "obblighi".

Se si gioca il vantaggio dopo un gioco sleale (Foul Play), il minimo che deve poi fare l'arbitro è richiamare (Admonishment) il giocatore che ha commesso l'infrazione.

## **PLACCAGGIO**

Il protocollo approvato alla Conferenza sul Gioco, del 2001, è ancora valido.

- Placcatore (Tackler).
- Placcato (Tackled Player).
- Giocatori che sopraggiungono (Arriving Players).

Benché i giocatori che sopraggiungono necessitano, all'occasione, di essere controllati prima dei giocatori placcati.

L'accuratezza nel prendere le decisioni in questa fase è vitale, dato l'alto numero di punizioni che si possono avere e dato l'effetto che ciò può avere sull'esito delle partite.

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

È stato riconosciuto che il placcatore sta diventando un problema e che il giocatore placcato è penalizzato per non aver rilasciato il pallone quando in realtà ciò gli è stato impedito dal placcatore.

Dove c'è un "doppio placcaggio" (Double Tackle), il ruolo del placcatore che cade sopra può essere di conseguenza quello di essere il giocatore che più probabilmente impedisce di giocare il pallone.

Un placcatore che si rimetta in piedi è obbligato a lasciare il giocatore placcato prima di tentare di giocare il pallone.

Si fa notare che i giocatori in piedi potrebbero giocare il pallone (mani sul pallone, tirandolo di nuovo verso il giocatore placcato) cercando una punizione, non permettono al pallone di essere giocato. Dovrebbero essere sanzionati per non aver permesso che il pallone sia giocato.

L'ingiocabilità del pallone è accettabile se l'arbitro è nel dubbio su chi ha commesso il fallo o se non c'è fallo. L'ingiocabilità dovrebbe essere fischiata velocemente. Una serie d'ingiocabilità sta ad indicare che c'è un problema.

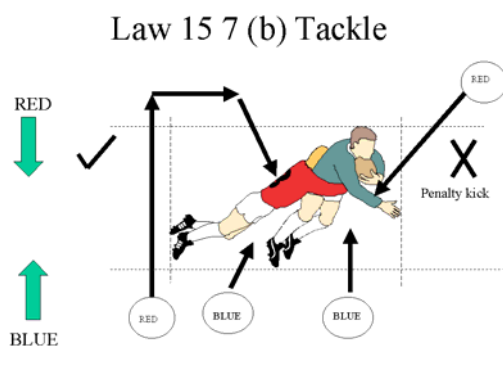
Si applicano le seguenti analogie ai giocatori che sopraggiungono:

- Un "aereo che decolla" (Plane Taking Off) è accettabile.
- Un "aereo che atterra" (Plane Landing) non è accettabile.
- Il "Fork Lift Truck" (l'azione del "Muletto"), quando si spostano i giocatori, è accettabile.
- Se non si usa la tecnica del Fork Lift Truck, i giocatori sono "aerei che atterrano" e ciò non è accettabile.

Chiedersi se il vantaggio si concretizzerà o no, al placcaggio, è ovvio.

Dopo un placcaggio, quando un giocatore che, in piedi, sta tentando di raccogliere il pallone è "giocato" da un avversario, se il giocatore ha sollevato il pallone da terra, il gioco può continuare secondo la Regola. Se il pallone è ancora a terra quando l'avversario arriva a contatto, l'arbitro dirà "Ruck" e "Via le Mani", in conformità con il protocollo di comunicazione, ed il giocatore dovrà lasciare il pallone.

I giocatori che giocano il pallone dopo un placcaggio, lo devono fare dalla direzione indicata nel diagramma che segue, cioè dalla direzione della propria linea di meta e direttamente dietro il giocatore placcato o placcatore più vicino alla propria linea di meta. Il titolo dovrebbe essere Regola 15 7 (c).



Placcaggi pericolosi:

- Alti (High).
- Senza l'uso delle braccia (No Arms).
- "Spear" (Mossa di judo).
- Placcaggio al collo (Tackle on the Collar).

I placcaggi possono essere:

- "In ritardo" (Late).
- "in anticipo" (Early).
- "In ritardo e Pericolosi" (Late and Dangerous).
- "In anticipo e Pericolosi" (Early and Dangerous).

## **VANTAGGIO**

Il giudizio dell'arbitro associato alla durata del vantaggio è stato affinato nel 2002 (cioè quando il vantaggio è finito o continua) senza regolamentare la riduzione del tempo nel caso una squadra giochi sotto pressione.

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

Se una squadra "Pasticcia/Sbaglia" dopo aver ottenuto un vantaggio chiaro e/o tattico e l'arbitro ha indicato che il vantaggio è finito allora si continua a giocare (gli effetti dell'infrazione originaria sono superati).

## **MISCHIA**

Lista illustrativa delle Procedure/Controlli:

- Indicare il punto.
- La mischia si forma sul punto.
  - I piedi delle prime linee a distanza di braccio dal punto.
  - Entrambi i tallonatori sul punto cioè non fuori posizione.
  - Pallone disponibile.

- “Legati e Tenere” (Crouch and Hold).
- “Contatto” (Engage) – tolleranza zero sull’ingaggio anticipato.
- Angolo dell’ingaggio (hit) retto e stabile prima dell’introduzione.
- La prima linea si deve legare all’ingaggio e sul corpo.
- La mischia deve essere in squadra.
- Non ci deve essere movimento laterale prima dell’introduzione.
- Mediano di mischia posizionato sulla linea mediana.
- Introduzione credibile\* (vedere sotto).
- Controllare le legature e gli “angoli” della prima linea.
- Legature dei flanker e del n. 8 (nessun rilascio di legatura anticipata o legatura sulla prima linea).
- Pallone fuori

\* C’è stato un unanime accordo che le introduzioni in mischia dovranno essere credibili – che i mediani di mischia riceveranno opportune disposizioni prima dell’incontro e gli saranno ricordati i loro obblighi in questa fase della mischia. La non conformità dovrà essere penalizzata e gli arbitri saranno appoggiati nelle loro azioni.

## **RIMESSA LATERALE**

Se i giocatori, dell’allineamento, si spostano oltre i 15 ed il pallone non va (lanciato) oltre tale linea quei giocatori sono passibili di sanzione.

Se i giocatori non si dispongono sull’allineamento, quando gli avversari sono già allineati lungo la linea di rimessa in gioco, si rendono 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 o corre verso di essa, l’arbitro gli chiederà di fermarsi così che il corridoio, di un metro, si formi e sia mantenuto.

Si presti attenzione al salto in anticipo e la possibile causa che potrebbe essere un lancio ritardato.

Se un giocatore (saltatore) vince il pallone, non può “essere giocato” fino a che non “ritorna” a terra.

## **RUCK E MAUL**

Gli arbitri devono essere ben consci che i giocatori della squadra in possesso del pallone possono ugualmente trovarsi in fuorigioco di fronte “all’ultimo piede” creando una barriera.

Una “pulizia” (Clear Out) in un ruck può avvenire solamente nel raggio di un metro dal pallone. Nel fare quest’azione chi “pulisce” deve usare le braccia.

I giocatori staccati da un maul sono generalmente in fuorigioco involontario a meno che non stiano facendo azioni tali da configurarsi come un’ostruzione.

## **DURATA DELL'INCONTRO**

Il TMO fungerà anche da cronometrista dell'incontro per il Torneo delle Sei Nazioni (si veda nota a parte). È importante che si tenga un briefing pre-gara.

Gli arbitri sono incoraggiati ridurre al minimo le interruzioni per gli infortuni e, se possibile, di continuare a far giocare mentre il personale medico si prende cura dei giocatori, compresa la sostituzione delle lenti a contatto.

## **COMUNICAZIONE**

Si veda il Protocollo di Comunicazione tra gli Ufficiali di Gara.

## **GIUDICI DI LINEA**

Si veda la parte dedicata ai Giudici di Linea nel Protocollo di Comunicazione tra gli Ufficiali di Gara.

E' richiesta una positiva attitudine al ruolo. L'arbitro deve prendere saldamente la guida come leader della squadra, deve preparare la squadra esaurientemente e deve anche tenere un incontro post-partita per assicurare che i giudici di linea abbiano chiaro il lavoro svolto.

## **TMO**

Si veda il protocollo del TMO.

## **FERITA SANGUINANTE**

Il segnale di comunicazione convenzionale è quello di "Incrociare le Braccia" sopra la testa.

## **CALCI VELOCI**

Riprese del gioco veloci (Quick Taps), a seguito di mischia crollata, possono essere fatte a condizione che il calcio si effettui sul punto o su una linea dietro ad esso che lo attraversi – il punto di norma sarà normalmente al centro della mischia lungo la linea mediana.

Tutte le riprese del gioco veloci a seguito di mischia/ruck/maul/placcaggio devono essere effettuate in conformità con quanto sopra.

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

I giocatori che "cercano" il 2° penalty si meritano quello che gli capita.