



CORSO AGGIORNAMENTO
ARBITRI & VALUTATORI DELLA PRESTAZIONE D'ELITE
NEVEGAL - BELLUNO - 16/193 LUGLIO 2009

MEMORANDUM

RISULTATO DEI LAVORI DEL CORSO DI AGGIORNAMENTO

Il presente promemoria costituisce il documento guida per gli arbitri e strumento di discussione per la definizione delle linee comportamentali arbitrali nelle varie fasi di gioco.

Il presente documento integra e chiarisce quanto previsto dal regolamento "Le Regole di Gioco" che è lo strumento guida insindacabile all'interno del recinto di gioco.

C.N.Ar.
Centro Studi
Il Coordinatore - RDO
CLAUDIO GIACOMEL

MISCHIA

La gestione della mischia è momento fondamentale per una corretta ripresa del gioco. L'arbitro deve rispettare una coerente checklist.

Argomenti guida:

- **Posizione dell'Arbitro all'ingaggio.**
L'Arbitro deve posizionarsi dalla parte dell'introduzione, solo eccezionalmente dalla parte opposta.
- **Procedura d'ingaggio.**
La scansione dei tempi d'ingaggio deve essere costantemente rispettata.
L'arbitro deve "dettare" i tempi d'ingaggio e non "subire" i tempi delle squadre.
Le prime linee devono essere alla stessa altezza **ed alla corretta distanza.**
Pallone disponibile.
- **Ingaggio e spinta anticipata.**
Stabilità dell'ingaggio.
L'arbitro non deve consentire spinte anticipate. Usare prontamente la sanzione del CL
Costante verifica dell'angolo d'ingaggio delle prime linee.
- **Equa contesa.**
Il mediano di mischia deve posizionarsi sulla mezzeria della mischia. L'introduzione in mischia deve essere credibile e senza ritardo; gli arbitri devono essere in grado di gestirla e sanzionare quando necessario.
- **Movimenti delle prime linee.**
Massima attenzione agli assi di spinta dei piloni. Verificare con attenzione le rotazioni del bacino da parte dei piloni che così vanno a spingere verso "l'interno".
Attenzione alle mischie girate per spinte non corrette dei piloni.
- **Fuorigioco dei partecipanti.**
L'arbitro deve prestare **massima attenzione** che i flankers ed il n. 8 siano correttamente legati fino alla fine della mischia e che i flankers non "scivolino" sulle prime linee e che non mettano in atto ostruzioni sulle partenze del n. 8.
Massima attenzione deve essere riservata anche alle ostruzioni/fuori-gioco messi in atto dal mediano di mischia della squadra che conquista il pallone. Tali infrazioni devono essere prontamente sanzionate.
- **Fuorigioco dei non partecipanti.**
L'arbitro deve mettere in atto il costante controllo dei non partecipanti che devono rispettare la linea di fuori-gioco a 5 metri dalla mischia fintantoché la mischia non è terminata.
La linea di fuori-gioco è "dinamica", segue cioè la progressione della mischia.

PLACCAGGIO

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

Deve essere garantita l'equa contesa.

Nessuna differenza tra ATTACCO & DIFESA.

Argomenti guida:

- **Comunicazione e valutazione arbitrale.**

È assolutamente prioritario che l'arbitro rispetti i protocolli di comunicazione e quelli relativi alla valutazione delle sequenze di questa fase di gioco.

- **Placcatore.**

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

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

Tolleranza zero è applicata nei confronti dei placcatori che non si allontanano dal placcaggio.

- **Placcato.**

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

- **Prima che si formi un ruck.**

L'arbitro deve consentire il recupero della palla, con le mani, ai giocatori in piedi che la contendono al placcato nel rispetto della Regola [vedi Reg. 15.6 c)]. Questi giocatori potranno continuare nella loro azione anche se successivamente si forma un ruck.

L'arbitro dovrà dire "lasciala" rivolgendosi al giocatore placcato [es. Lasciala "rosso", riferito al colore della maglia del placcato].

- **Rispetto del "Gate".**

È richiesto un attento controllo dei giocatori che si "aggiungono", anche prima del loro arrivo sul placcaggio.

Massima attenzione deve essere prestata nei confronti dei giocatori, **di entrambe le squadre**, che non entrano attraverso il "gate" e **tolleranza zero** per le infrazioni che hanno un effetto materiale sul gioco.

- **Giocatori non in piedi.**

Le seguenti analogie possono essere applicate ai "Giocatori che Arrivano":

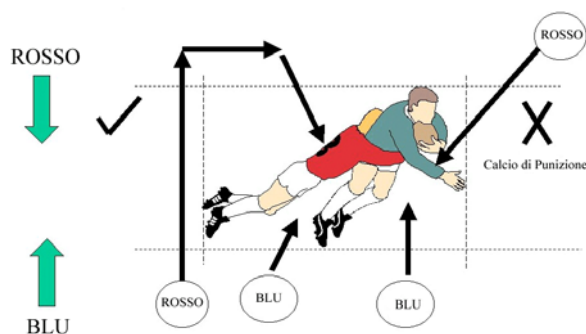
- ✓ PLANE TAKING OFF (aggiungersi "in spinta" con le spalle che vanno verso l'alto) è accettabile.
- ✓ PLANE LANDING (aggiungersi "in spinta" con le spalle che vanno verso il basso) non è accettabile.
- ✓ FORK LIFT TRUCK (spostare, sollevandolo, un giocatore su o che ostruisce il pallone) è accettabile.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

Tolleranza zero nei confronti dei giocatori che si "tuffano" sul placcaggio.

- **Pallone ingiocabile**

Le ingiocabilità del pallone sono accettabili se l'arbitro è in dubbio circa l'esistenza di falli o di chi ne sia responsabile. Le ingiocabilità del pallone dovrebbero essere fischiate rapidamente. Un numero di palloni ingiocabili dovrebbe indicare che c'è un problema.

REGOLA 15.7 (b) - PLACCAGGIO



RUCK

La rapida utilizzazione del pallone in ruck è elemento fondamentale per i successivi sviluppi del gioco, in questo senso, l'arbitro diventa elemento determinante per l'ottenimento di un risultato positivo.

Deve essere garantita l'equa contesa.

Nessuna differenza tra ATTACCO & DIFESA.

Argomenti guida:

- Formazione e Comunicazione Arbitrale

L'arbitro deve essere certo che un ruck si è formato ed in questo caso deve essere puntuale nella applicazione dei protocolli di comunicazione relativi al ruck.

L'arbitro deve valutare attentamente il comportamento della squadra che difende che molte volte non "partecipa" al ruck.

- Giocatori che si aggiungono.

L'arbitro deve essere consapevole che i giocatori attaccanti molto frequentemente si aggiungono al ruck in modo diverso che attraverso il gate.

Massima attenzione deve essere prestata nei confronti dei giocatori, **di entrambe le squadre**, che entrano lateralmente nel ruck.

- Giocatori che spazzano.

Si può "spazzare" 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.

Tolleranza zero nei confronti dei giocatori che "caricano" in ruck e maul senza legarsi.

Tolleranza zero nei confronti dei giocatori che "spazzano" (clean out) gli avversari non coinvolti nel ruck o maul.

- **NO** Stamping.
- **SI** Rucking per la conquista della palla (non deve essere fatto sul/i giocatori a terra).

- Mani in ruck.

Non deve essere concesso l'uso delle mani dopo che il ruck si è formato e fino a quando è ancora possibile la contesa per la conquista della palla (contro-ruck).

- Pillars.

L'arbitro deve attentamente monitorare e gestire i giocatori della squadra in possesso del pallone che molto spesso si posizionano ai lati del ruck, davanti all'ultimo piede, e da quella posizione di fuorigioco creando una barriera che ostruisce il gioco della squadra in difesa.

L'arbitro deve mettere in atto un'adeguata prevenzione verbale e, se questa rimane inascoltata, deve sanzionare.

- Pallone ingiocabile.

L'arbitro non deve consentire inutili dispute del pallone quando si rende conto che lo stesso è ingiocabile senza infrazione di una o dell'altra squadra. Fermare il gioco immediatamente e assegnare una mischia.

MAUL

Il contrasto del maul è diventata azione alquanto improba da sostenere da parte della squadra in difesa. L'arbitro deve garantire ad entrambe le squadre le pari opportunità.

Argomenti guida:

- **Formazione.**
Attenta valutazione degli ostruzionismi messi in atto dai compagni del portatore di palla, al momento della formazione del maul, che tendono ad isolarlo prima del contatto con gli avversari.
Attenta valutazione dell'azione dei giocatori della squadra che difende. Trovarsi nel campo avversario non sempre è un'infrazione.
- **Avversari che abbandonano il maul.**
Se tutti i giocatori della squadra in difesa lasciano volontariamente il maul, lo stesso continua ad esistere [vedi Reg. 17.4 f) - g)].
- **Evoluzione. Ostruzioni dei compagni del portatore di palla su "ripartenze".**
L'arbitro deve attentamente valutare quelle che sono ripartenze con nuova formazione di un maul. In molte occasioni la squadra che porta la palla commette ostruzione davanti al portatore di palla (**Truck and Trailer**).
- **Entrate laterali e scivolamenti.**
- **Crolli.**
NON è possibile far crollare un maul avversario.
- **Maul fermo.**
L'arbitro non deve consentire al maul di ripartire se rimane fermo più di 5 secondi. La squadra dovrà far uscire rapidamente la palla altrimenti sarà ordinata una mischia.

RIMESSA LATERALE

L'arbitro deve essere consapevole che la rimessa laterale è diventata un'ottima piattaforma per la ripresa del gioco da parte della squadra che conquista il possesso del pallone e che le modalità di utilizzo dello stesso sono estremamente variabili in rapporto alla posizione, in campo di gioco, in cui viene giocata la rimessa laterale.

L'arbitro deve garantire l'equa contesa del pallone.

Argomenti guida:

- **Costante verifica della formazione degli allineamenti e dei ritardi.**
Evitare continui sollecciti ad una rapida formazione degli allineamenti. Usare prontamente la sanzione del CL.
- **Controllo del rispetto del corridoio.**
L'arbitro deve abbassare il livello di tolleranza di tali infrazioni e sanzionare con maggiore prontezza il mancato rispetto delle sue richieste.
- **Nessuna tolleranza in rapporto al ritardo del lancio del pallone.**
- **Verificare con attenzione il rispetto dei 15 metri da parte dei partecipanti all'allineamento.**
L'arbitro deve agire preventivamente per prevenire questo tipo di infrazioni.
- **Costante controllo dei non partecipanti.**
Non focalizzare il controllo SOLO sulla difesa.
- **Corretta comunicazione di fine della rimessa laterale.**
Porre maggiore attenzione al momento in cui la rimessa laterale ha realmente termine.
- **Rimesse laterali rapide.**
Fare molta attenzione ai giocatori in fuori-gioco che "temporeggiano".

ANTIGIOCO

Gli arbitri giudicano sul fatto/regola e non sulle intenzioni. La valutazione dell'intenzione è di competenza del "Giudice Sportivo", non dell'arbitro [vedi Circolare Informativa n. 21/2008-09].

Tutti i falli d'antigioco devono essere giudicati con molta attenzione e la decisione sulla sanzione da applicare deve partire dalla valutazione più severa (da cartellino rosso a scendere, non il contrario).

Se l'infrazione che porta all'assegnazione di una meta di penalizzazione è di quelle che, durante il normale svolgimento della gara, prevedono anche l'assegnazione di un "CARTELLINO GIALLO", allora il giocatore che ha commesso l'infrazione deve essere espulso temporaneamente.

ATTI DI VIOLENZA

Argomenti guida:

- Placcaggio al collo.
- Spear tackle.

Di seguito si ricorda quali devono essere le decisioni dell'arbitro in occasione di un placcaggio con sollevamento dell'avversario:

- Se il giocatore è sollevato e poi forzato o "speared" a terra. Un **CARTELLINO ROSSO** deve essere assegnato per questo tipo di placcaggio.
- Se il giocatore sollevato è lasciato cadere a terra dall'alto senza riguardo alla sua sicurezza. Un **CARTELLINO ROSSO** deve essere assegnato per questo tipo di placcaggio.
- Per tutti gli altri tipi di placcaggi pericolosi con sollevamento, può essere sufficiente un **CALCIO DI PUNIZIONE** o un **CARTELLINO GIALLO**.

- Placcaggi in ritardo.
- Placcaggi di spalla.
- Placcaggio di giocatori in aria.
- Rucking.

Attenta valutazione del rispetto della corretta modalità di esecuzione di tale azione.

- Stamping.

Un cartellino rosso è probabilmente la sanzione corretta per una azione deliberata di stamping/calpestio.

- Falli dopo il fischio dell'arbitro.

Bisogna che gli arbitri siano molto fermi con chi reagisce così come con chi ha commesso l'infrazione originaria.

FALLI RIPETUTI & PROFESSIONALI

Argomenti guida:

- **Falli ripetuti.**
Le infrazioni ripetute dal singolo giocatore sono senza limite di tempo.
- **Falli ripetuti di squadra.**
Le infrazioni ripetute da giocatori diversi della stessa squadra, anche di tipologia diversa tra loro, che si verificano in successione temporale ravvicinata, devono essere sanzionate anche con l'uso del Cartellino Giallo.
- **Falli professionali.**
È richiesta consistenza nei livelli di tolleranza da parte degli arbitri e questo deve essere collegato alla natura dei falli professionali. Se il fallo è chiaramente professionale, questo richiede un'ammonizione e relativa espulsione temporanea.
- **Proteste.**
Le "Proteste" dei giocatori sulle decisioni dell'arbitro, anche quelle non verbali, non devono essere tollerate dall'arbitro. Gli arbitri, durante i tempi morti della gara, dovrebbero ricordare ai giocatori le loro responsabilità e non dovrebbero esitare ad applicare la sanzione del CP od avanzare il CP di 10 metri quando si verificano situazioni di tal genere.
- **Cartellini Gialli.**
Utilizzare la sanzione del **CARTELLINO GIALLO** per fissare e mantenere gli standards di gioco.

VANTAGGIO

Il giudizio degli arbitri, associato con il timing del vantaggio, deve considerare lo scenario e la situazione di pressione in cui si trova la squadra che usufruisce del 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", il gioco deve continuare.

Argomenti guida:

- **Opportunità in rapporto a:**
 - ✓ Tipo di infrazione
 - ✓ Pressione
 - ✓ Rapida disponibilità del pallone
 - ✓ Scenario
 - ✓ Abilità dei giocatori/squadre.
- **Vantaggio territoriale/tattico.**
Costante considerazione dei risultati ottenuti dalla squadra che usufruisce del vantaggio.
Concretezza in occasione di vantaggio applicato per un fallo da CP.
- **Durata del vantaggio.**
Considerare con attenzione l'evoluzione del gioco e suoi sbocchi.
- **Vantaggio dopo un fallo di "violenza fisica" su un giocatore avversario.**
Il vantaggio deve essere applicato solo se vi è una chiara e rapida opportunità di segnatura di una meta da parte della squadra che subisce il fallo.
- **Comunicazione.**

TEAM ARBITRALE

È necessario che gli **Assistenti Arbitro** siano istruiti in merito all'assistenza richiesta dall'arbitro. Questo briefing bisogna sia pianificato e fatto, per tempo, prima di ogni gara.

L'arbitro deve preventivamente valutare l'abilità, la preparazione e l'esperienza dei suoi **Assistenti** nell'assegnazione dei compiti.

È importante che ognuno dei componenti del "Team Arbitrale" abbia chiaro il proprio ruolo all'interno della gara.

Bisogna che gli **Assistenti Arbitro** focalizzino i loro compiti primari - Touch / Antigioco / Calci per i pali.

In merito all'antigioco, bisogna che gli **Assistenti Arbitro** abbassino i loro livelli di tolleranza mentre gli arbitri devono assumere più responsabilità nell'applicare le corrette sanzioni.

Argomenti guida:

- Cos'è un Team Arbitrale.
- Compiti degli **Assistenti Arbitro**.

L'Arbitro potrà consultare un Assistente Arbitro prima di assegnare una meta nel caso egli abbia dei DUBBI in merito all'effettiva segnatura della stessa.

Gli Assistenti Arbitro potranno:

- Segnalare come fallo di antigioco le trattenute che impediscono la segnatura di una meta [vedi Reg. 6.B.5.f)].
 - Segnalare i crolli di mischia utilizzando la prevista gestualità.
 - Segnalare il gioco pericoloso e le scorrettezze, come previsto dalla Reg. 6.B.5 f).
 - Segnalare, con la gestualità o verbalmente con i ricetrasmittitori, i casi di fuori-gioco che possono verificarsi durante le varie fasi di gioco.
- Comunicazione tra i componenti del team.
 - Controllo del gioco.
 - Controllo delle "Zone Tecniche".
 - Controllo del tempo di gara.

COMUNICAZIONE

Vedere gli elementi del Protocollo di Comunicazione degli Ufficiali di Gara.

L'Arbitro e i suoi **Assistenti** devono essere assolutamente consapevoli che la comunicazione è "strumento" determinante per una corretta e proficua gestione della gara.

Gli Assistenti Arbitro devono evitare una eccessiva e ripetuta comunicazione che non è utile all'arbitro e lo può deconcentrare.

Argomenti guida:

- Protocollo di comunicazione (gestualità primaria e secondaria).
Assoluto rispetto dei protocolli di comunicazione prefissati.
- Comunicazione come strumento di prevenzione.
- La comunicazione con Capitani e giocatori.
Assoluto rispetto dei protocolli di comunicazione prefissati.
- La comunicazione all'interno del Team Arbitrale.
Assoluto rispetto dei protocolli di comunicazione prefissati.
- Segnalazione falli d'antigioco.
Gli Assistenti Arbitro dovranno comunicare, via radio, solo: "Antigioco + nome squadra che ha commesso l'antigioco".

VARIE

Per una positiva e propositiva gestione della gara l'Arbitro non deve sottovalutare comportamenti e situazioni di gioco che invece sono determinanti per un suo propositivo operato durante la gara.

Ci sono ancora troppe interruzioni, non necessarie, per infortunio.

Argomenti guida:

- Posizione dell'arbitro e Linee di Corsa.
- CP/CL battuti rapidamente.
Non limitare le opportunità della squadra che usufruisce del CP/CL senza dimenticare il diritto dell'avversario di potersi "difendere".
- Attenta valutazione dell'opportunità di fermare il gioco, o di ritardarne la ripresa, in occasione dell'infortunio di un giocatore.

GIUSTIZIA SPORTIVA

l'Arbitro deve essere consapevole che il suo referto è prova prevalente e quindi "documento" base per l'operato del giudice sportivo.

Argomenti guida:

- Referto arbitrale (CR).
Attenta ed esaustiva compilazione con completa descrizione dei fatti.

C.N.Ar.
Centro Studi
Il Coordinatore - RDO
CLAUDIO GIACOMEL