



CIRCOLARE INFORMATIVA **20**/2009-10

**IRB HIGHT PERFORMANCE REFEREE SEMINAR
RISULTATI DEI LAVORI**

LENSBURY - LONDRA - 10.11.09

TEMA DEL SEMINARIO

ARBITRARE IL "CHIARO E OVVIO"

Corris Thomas - le statistiche della Mischia

Punto 1 - MISCHIE - Bryce Lawrence (Con assistenza di Jonathan Kaplan)

- Quali sono i problemi:
 - Ingaggio anticipato
 - Pione Sinistro che non spinge diritto
 - Pione Destro che non spinge
 - Flanker e n. 8
 - Chiusura dello spazio
 - Distanza/Spazio
 - Legature
 - Legature come sostegno
 - Testa e spalle
 - Superficie
 - Colpo/impatto
 - Timing dei comandi d'ingaggio
 - Legature dei flanker e del n. 8
 - Spinta anticipata
 - Introduzione

Gli Arbitri hanno bisogno di identificare quello che non sta funzionando.
Quali sono le soluzioni?

BASSI

Entrambe le squadre devono abbassarsi / altrimenti calcio libero.
Tutti e quattro i piloni devono toccare / altrimenti calcio libero.
Deve esserci una pausa definita / altrimenti calcio libero.
Nessun ingaggio anticipato / se avviene - calcio libero.

Per primo "bassi", dopo "tocco" quindi "pausa", nota - i giocatori non possono fare una pausa troppo lunga in quella posizione.

INGAGGIO

Se il pilone sinistro ingaggia abbastanza alto il pilone destro non ha nessuna scusa per non ingaggiare e legarsi... Se il pilone sinistro ingaggia più basso dei fianchi e/o 'cardini', con testa e spalle basse, c'è poca possibilità per il pilone destro di ingaggiare e stare su.

PILONE SINISTRO

Aree da controllare = il 'cardine' / la non legatura / le rotazioni/movimenti ad angolo durante la spinta.

PILONE DESTRO

La legatura sul gomito del pilone sinistro, la spinta ad angolo sul tallonatore e se tira verso il basso il pilone sinistro.

LINEE GUIDA PER GLI ARBITRI

Se le squadre non ascoltano quello che l'arbitro sta dicendo loro, allora sarà necessario che esse ne "subiscano" le conseguenze come i calci liberi e/o i calci di punizione.

Si concorda che le infrazioni pre-ingaggio = calci libero ma per le infrazioni dopo l'ingaggio = calci di punizione.

Si concorda il pronunciamento su "Chiaro e Ovvio" e d'accordo con PIÙ FERMO / PRESTO-PRIMA.

Tolleranza Zero - presto (CL x 2, PK) non su comandi, attorno al punto/tallonatore.

Pilone sinistro spinta sopra i fianchi, stare dritto e legato.

Pilone destro dritto/in squadra e legato.

Stappare è trattato allo stesso modo del crollare.

Se la palla è sul punto di essere pulita e la mischia crolla, non resettate.

Tenere le istruzioni come minimo nello spogliatoio.

ESSERE ACCURATO, Un reset non è un punto negativo ma numerose ripetizioni della mischia sono un avvizzimento sul gioco.

Punto 2 - MAUL - Mark Lawrence

Ostruzione al momento del calcio d'invio / "Chiaro e Ovvio".

Ostruzione nella rimessa laterale quando si forma un maul.

I sostegni del saltatore si posizionano alle spalle del saltatore impedendo agli avversari di "giocare" il portatore di palla quando si forma il maul.

Linea guida 1 - dalla revisione del Maul.

Abbiamo bisogno di decidere quello che stanno facendo i giocatori di fronte al saltatore. Gli Arbitri hanno bisogno di essere consapevoli di questo.

Opzioni:

1. Calcio di punizione per ostruzione
2. Mischia - fuori-gioco involontario
3. La chiave di lettura è il "Chiaro e Ovvio".

Punto 3 - PLACCAGGIO / RUCK - Alain Rolland

- Il placcatore deve liberare il placcato prima di giocare la palla.
- Se il giocatore non è sui propri piedi, egli dovrebbe essere sanzionato o penalizzato.
- Una volta che il ruck è formato, nessuno può giocare la palla con le mani.
- Identificare la fase ed Arbitrare di conseguenza.
- Ingiocabili sono accettabili? Ripetute ingiocabili non lo sono.

Soluzioni - dalla Presentazione

- Calcio di Punizione per “Chiaro e Ovvio”.
- Più (alcune) ingiocabili
- Non “mettere ordine” solo/sempre con un Calcio di Punizione
- Cambiare focus/accuratezza
- Applicare TUTTE le Regole del placcaggio/ruck
- Placcatore
- Attraverso il gate (non di lato)
- Tutti i giocatori devono rimanere in piedi
- Comunicazione
- Richiedere specifica azione da parte dei giocatori

Per fare prevenzione, individuare il giocatore con:

- Il colore è essenziale
- Il numero è desiderabile

Le soluzioni sono state accettate come suggerito nella Presentazione.

Punto 4 - Fuori-gioco in Gioco Aperto / 10 Metri - Wayne Barnes

La richiesta di Paddy O'Brien è che gli Arbitri penalizzino i giocatori che sono in fuori-gioco durante i calci in gioco aperto e che avanzano.

Su un calcio corto, dove c'è qualche giocatore davanti, l'Arbitro non avvertirà ma penalizzerà.

Su un calcio lungo, se l'Arbitro dice fermi, i giocatori devono fermarsi fino a che saranno messi in-gioco, se non lo fanno l'Arbitro li penalizzerà.

Se la palla è calciata oltre la linea di pallone morto o fuori, non dire nulla e play on.

Palla calciata in touch - play on.

Punto 5 - Assistenti Arbitro - Nigel Owens

Il briefing tra l'Arbitro e gli Assistenti Arbitro è essenziale ugualmente nonostante le relazioni o il livello degli Assistenti Arbitro.

Le istruzioni da parte dell'Arbitro agli Assistenti Arbitro devono essere chiare e propriamente comunicate assicurandosi che ognuno abbia compreso quanto gli viene richiesto.

Gli Arbitri non dovrebbero chiedere raccomandazioni quando un'offesa tipo una testata, un calcio o un dito negli occhi sono state menzionate. L'Arbitro darà un cartellino rosso se la parola chiave del fallo è stata usata dall'Assistente Arbitro.

Gli Arbitri sono felici del livello degli Assistenti Arbitro. Gli Arbitri dovrebbero avere fiducia nelle abilità degli Assistenti Arbitro nominati per la loro partita.

Il TMO può rispondere ad una di queste due domande formulate dall'Arbitro:

1. Dammi una ragione...
2. Meta o Non Meta...

Il TMO deve rispettare il protocollo IRB convenuto.

Il TMO ha la responsabilità di dire all'Arbitro come riprendere il gioco se non vi è la segnatura di una meta.

Questione sollevata da Owen Doyle sul ricevitore in rimessa laterale - dopo la discussione gli è stato riferito che Steve Griffiths inoltrerà una richiesta di pronunciamento da parte del Comitato delle Regole che sarà spedito ai partecipanti al meeting e alle Federazioni.

Punto 6 - PROBLEMI GENERALI - Jonathan Kaplan

1. Sistema di Comunicazione - Il modello a "panciotto" deve essere uniforme in tutti i paesi.
2. Accesso alle informazioni - Condividere i rapporti, tramite sito web, tra Referee Manager e l'Analista del Gioco in relazione con il database dei Profili. Cominciare ad usare clip sul gioco per essere condivise da tutti.
3. Non devono esserci Logo sui capi di vestiario indossati sotto la maglia.
4. Test Fisici - poco, ora sono solamente 3 misurazioni in un anno invece di 4.

Spazzare illegalmente

Preoccupazione è stata espressa al meeting relativamente all'incremento del numero degli interventi illegali (cleanouts) da parte dei giocatori sui lati della zona del placcaggio.

Su questa area del gioco è stata fatta chiarezza nel corso dei 2 anni passati ma il trend sta di nuovo aumentando.

Gli Arbitri devono continuare ad essere severi in questa situazione e sanzionare. È un problema di tutela dei giocatori e vi è la necessità che il problema venga eliminato dal gioco.

10 NOVEMBRE 09

Il Coordinatore del CS & RDO
CLAUDIO GIACOMEL