



CIRCOLARE INFORMATIVA **17**/2008-09

IRB MATCH OFFICIAL COMMUNICATION PROTOCOL
IN VIGORE DAL 19 GENNAIO 2009

PROTOCOLLO DI COMUNICAZIONE DEGLI UFFICIALI DI GARA

La presente Circolare riporta quanto emerso dai lavori dell'IRB NH Referee Seminar tenutosi a Londra il 24.02.09.

Questo documento riporta le linee guida comportamentali che gli ARBITRI e gli ASSISTENTI 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 e gli Assistenti Arbitri degli altri livelli.

03 MARZO 09

Il Coordinatore del CS & RDO
CLAUDIO GIACOMEL

PROTOCOLLO DI COMUNICAZIONE DEGLI UFFICIALI DI GARA

IN VIGORE DAL 19 GENNAIO 2009

OBIETTIVO

Offrire agli Arbitri, Assistenti Arbitri ed al TMO (television match officials) un approccio coerente alla comunicazione, negli incontri Internazionali per i quali l'IRB seleziona/designa gli ufficiali di gara.

1. LINEE GUIDA DELLA COMUNICAZIONE ARBITRALE

È importante notare che lo stile di comunicazione è parte della personalità dell'Arbitro ed è vitale che l'Arbitro sia capace di utilizzare il suo "stile". Quanto segue, rappresenta un set di linee guida, per gli Arbitri, in modo tale che la loro comunicazione sia accettabile.

- 1.1** Gli Arbitri, quando spiegano le loro decisioni, dovrebbero essere succinti e, possibilmente, usare il "linguaggio" del Regolamento di Gioco, ad esempio:
- a. "Calcio di punizione per i bianchi, n. 6 blu in fuori-gioco", oppure "Fuori-gioco n. 6 Blu, calcio di punizione per i bianchi".
 - b. "Mischia, introduzione ai bianchi - in-avanti del n. 6 blu, nessun vantaggio", oppure "In-avanti n. 6 blu, nessun vantaggio, mischia, introduzione ai bianchi".
 - c. "Calcio di punizione qui, oppure mischia ai bianchi sul punto del calcio perché il n. 6 blu era davanti alla linea dei 10 metri", oppure "N. 6 blu davanti alla linea dei 10 metri, calcio di punizione qui o mischia ai bianchi sul punto del calcio".
 - d. "Calcio di punizione per i bianchi, n. 6 blu non legato", oppure "N. 6 blu non legato, calcio di punizione per i bianchi".
- 1.2** La comunicazione dovrebbe essere accompagnata dall'appropriato segnale secondario.
- 1.3** **Asserzioni preventive dovrebbero essere usate solo occasionalmente** e non dovrebbero essere usate dal principio alla fine della gara. I giocatori avrebbero dovuto adattarsi presto durante la gara.
- 1.4** **Asserzioni preventive non dovrebbero essere usate ripetutamente.** Nel momento in cui un'asserzione preventiva viene effettuata per la seconda volta, l'infrazione è già stata commessa e l'iniziale infrazione è già stata condonata.
- 1.5** Il metodo di comunicazione preferito prevede che l'Arbitro usi il nome della squadra o il colore più il numero di maglia del giocatore. L'uso del nome di un giocatore non dovrebbe avere luogo.
- 1.6** Gli Arbitri possono dire "gioco" quando la palla può essere giocata dopo un ruck e/o un maul crollati, vale a dire: "Le artificiali linee di fuori-gioco non dovrebbero più essere operative".
- 1.7** Gli Arbitri non dovrebbero intrattenersi in conversazione con i giocatori, se NON con il capitano e solamente per problemi specifici. Gli Arbitri dovrebbero chiarire questo, con i capitani, prima della gara. Chi non rispetta questa norma dovrebbe essere sanzionato.
- 1.8** L'arbitro non deve mai usare un linguaggio scorretto (foul language).

2. LINEE GUIDA DELLA COMUNICAZIONE DEL TEAM ARBITRALE

2.1 Responsabilità dell'Arbitro

L'Arbitro ha la responsabilità e l'obbligo di rendere conto della gara e delle sue decisioni. L'Arbitro può essere assistito dagli Assistenti Arbitrali nel rispetto dei protocolli, ma è l'Arbitro ad avere la responsabilità ultima per tutte le decisioni.

2.2 Doveri degli Assistenti Arbitrali

I doveri primari di un Assistente Arbitro si riferiscono alla decisione riguardo a:

Touch
Touch - in area di meta
Linea di pallone morto
Calci di punizione calciati per i pali
Antigioco

Ogni altra forma di assistenza all'Arbitro è secondaria e non deve interferire con i doveri primari. Gli assistenti Arbitrali devono essere consapevoli che la loro posizione durante il gioco, relativa ai loro doveri primari, spesso preclude ogni altra assistenza all'Arbitro.

2.3 Comunicazione

L'Assistente Arbitro deve:

- 2.3.1 Segnalare un fallo d'antigioco, a prescindere dal fatto che egli creda che l'Arbitro abbia visto l'infrazione(i).
- 2.3.2 Comunicare con l'Arbitro quando la bandiera è stata alzata (questo dipende anche dal fatto se c'è la possibilità che un vantaggio, molto chiaro, sia guadagnato dalla squadra che non ha commesso l'infrazione).
- 2.3.3 L'Assistente Arbitro e l'Arbitro devono comunicare nel seguente modo.
- 2.3.4 L'Assistente Arbitro comunica il numero del giocatore e la Squadra che ha commesso l'infrazione (o solamente la squadra se il giocatore non può essere identificato. Comunque, è importante che gli Assistenti Arbitri si concentrino sull'infrazione e su chi l'ha commessa affinché il numero del giocatore possa essere identificato).
- 2.3.5 L'Assistente Arbitro deve dare una descrizione precisa ed accurata dell'infrazione.
- 2.3.6 L'Arbitro può richiedere una raccomandazione sul tipo di sanzione da applicare, vale a dire:
 - Severa reprimenda (richiamo).
 - Ammonizione formale ed espulsione temporanea.
 - Espulsione definitiva.L'Assistente Arbitro comunica all'Arbitro la sua raccomandazione.
- 2.3.7 L'Arbitro ripete il numero e il nome della squadra del giocatore che ha commesso l'infrazione e conferma la sanzione.
- 2.3.8 L'Arbitro espleta le prescritte azioni e comunica la sanzione.

Questa procedura è progettata per assicurare:

 - Corretta informazione ed azione.
 - Chiarezza e speditezza di comunicazione.
- 2.3.9 Consultare sempre:
 - L'Assistente Arbitro che può avere informazioni extra su un'infrazione che l'Arbitro ha "visto".
 - L'Arbitro non annulla mai la decisione di un Assistente Arbitro senza consultarlo.

L'Assistente Arbitro può

- 2.3.10 Alle interruzioni del gioco (es. interruzioni per infortuni/sostituzioni), mettere al corrente l'Arbitro del trend di gioco, ad esempio:
- (a) "La linea dei $\frac{3}{4}$ Blu è 'vicina' alla linea di fuori-gioco. Necessità un avvertimento preventivo."
 - (b) "Controlla il giocatore placcato per assicurarti che liberi la palla."
- 2.3.11 Comunicare all'Arbitro una chiara e reale infrazione che lui non ha visto e che ha un effetto critico sul gioco.
- 2.3.12 Comunicare all'Arbitro i rimpiazzati e le sostituzioni. (Questo può essere fatto anche dal 4°/5° uomo se il sistema di comunicazione lo permette).

L'Assistente Arbitro non può

- 2.3.13 Comunicare all'Arbitro la sua personale opinione riguardo decisioni marginali, quali: passaggi in-avanti, in-avanti, fuori-gioco, introduzioni non diritte in mischia/rimessa laterale ecc.
- 2.3.14 L'arbitro è il solo ad avere responsabilità in merito a queste decisioni.
- 2.3.15 L'Assistente Arbitro **non** deve dare istruzioni ai giocatori partecipanti al ruck e/o al maul; con particolare riferimento al ruck dopo un placcaggio, ad esempio "togliti" (roll away), "stare in piedi" (on your feet). In queste aree l'Assistente Arbitro dovrebbe concentrarsi, in via primaria, sui falli d'antigioco, e dopo sulle linee di fuori-gioco. Questo non preclude all'Assistente Arbitro di comunicare con i giocatori, in maniera non appariscente, al fine di prevenire le ulteriori infrazioni relative a falli d'antigioco.

2.4 Commenti Aggiuntivi

- 2.4.1 La gestione della mischia rimane responsabilità dell'Arbitro. Se richiesta, gli Assistenti Arbitri possono dare assistenza all'Arbitro.
- 2.4.2 L'Arbitro assegnerà la meta cercando conferma, a mezzo contatto visivo e verbale, con l'Assistente Arbitro "vicino". L'Assistente Arbitro rimarrà sulla linea di touch - in area di meta fino a che la meta non è stata assegnata.
- 2.4.3 I sistemi di comunicazione non sono affidabili al 100% e possono non funzionare. Per questo fatto, il team arbitrale non deve dipendere totalmente da tali sistemi di comunicazione.
- 2.4.4 Gli arbitri devono mantenere alto il controllo in tutte le situazioni di gioco, con particolare riguardo ai fuori-gioco in mezzo al campo, e non diventare "pigri" affidandosi all'uso dei sistemi di comunicazione.
- 2.4.5 Gli Assistenti Arbitrali devono posizionarsi correttamente e, usando una comunicazione discreta con i giocatori, saranno capaci di assistere l'Arbitro nella gestione preventiva delle linee di fuori-gioco della mischia e della rimessa laterale ed in modo minore anche del ruck e del maul.
- 2.4.6 Questo protocollo non preclude agli Assistenti Arbitrali di offrire incoraggiamento ed un positivo supporto all'Arbitro.