



CIRCOLARE INFORMATIVA **09**/2005-06

PROTOCOLLO DI COMUNICAZIONE DEL TMO

IN VIGORE DAL 08 NOVEMBRE 2004

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

ANCORA IN VIGORE

Questo documento riporta le linee guida comportamentali che gli Arbitri ed i TMO del Pannello IRB devono seguire nel loro operato durante la gara. Sono inoltre chiariti in maniera inequivocabile gli ambiti in cui è richiesto l'intervento del TMO.

15 DICEMBRE 2005

Il Coordinatore del CS e RDO
CLAUDIO GIACOMEL

PROTOCOLLO DI COMUNICAZIONE DEL TMO

IN VIGORE DAL 08 NOVEMBRE 2004

1. Introduzione

Nelle gare internazionali, per le quali il Comitato di Selezione dell'IRB designerà gli ufficiali di gara, sarà impiegato un "Arbitro Video" (TMO), salvo circostanze particolari.

2. Regole di Gioco

La regola n. 6 consente all'arbitro di consultarsi con un ufficiale di gara, usando apparecchiature tecnologiche, per assisterlo nel prendere decisioni.

L'arbitro può consultare un ufficiale di gara, usando apparecchiature tecnologiche che sono state approvate dall'Union avente giurisdizione sulla gara, quando l'arbitro è incerto nel prendere decisioni relative a:

- Segnatura di una meta, trasformazioni, calci di punizione e drop tentati per la porta.
- Segnatura di una meta e/o di un annullato.
- Meta di penalizzazione, come risultato di un fallo di antigioco avvenuto (solo) in area di meta durante l'atto di segnare una meta.
- Touch, touch - in area di meta e palla diventata "morta" durante l'atto di segnare una meta.

3. Area d'Aggiudicazione

Le aree d'aggiudicazione sono limitate alla Regola 6.A.8(b), 6.A.8(d) e 6.A.8(e) e perciò riferite a:

- Segnatura di una meta e/o di un annullato.
- Touch, touch - in area di meta e palla diventata "morta" durante l'atto di segnare una meta.

Questo include situazioni dove un giocatore può aver messo o no un piede in touch nell'atto di segnare una meta su od oltre la linea di meta.

Al TMO potrebbe perciò essere richiesto di assistere l'arbitro nel prendere le seguenti decisioni:

- Meta.
- No meta, mischia ai 5-metri.
- Annullato da parte di un difensore.
- Touch - rimessa laterale.
- Touch - in area di meta.
- Palla diventata "morta" su od oltre la linea di pallone morto.
- Meta di penalizzazione dopo un fallo d'antigioco in area di meta.
- Riuscita dei calci tentati per la porta compresi i drop.

Al TMO non devono essere richieste informazioni sul gioco, prima che la palla vada in area di meta (eccetto che per il touch nell'atto di posare il pallone in area di meta).

Al TMO non si deve chiedere assistenza per altre ragioni a quelle sopra elencate. (Salvo per l'eccezione concernente la dispensa fatta al SANZAR).

L'arbitro deve fare uno sforzo per prendere una decisione, se non ha visto o ha dubbi, allora userà la procedura sotto illustrata.

4. Procedura

- i) L'arbitro fischierà e fermerà il gioco e dopo farà il segno di "time out" (una T con le mani).
- ii) L'arbitro farà un segnale di "scatola quadrata" con le mani, e contemporaneamente informerà il TMO di aver bisogno del suo parere, attraverso il sistema di comunicazione reciproca.
- iii) L'arbitro quindi riferirà al TMO lesatta natura del problema ed il parere richiesto . Il TMO dovrebbe ripetere la richiesta dell'arbitro per assicurarsi che il messaggio sia corretto.
- iv) Nella situazione dove è richiesta assistenza riguardo la segnatura di una meta, l'arbitro può rivolgersi al TMO nel modo seguente, ad esempio: "È mia opinione che sia stata segnata una

meta, per favore controlla e mettimi al corrente di ogni possibile ragione per la quale io non dovrei accordarla." (I dubbi devono essere esclusi – in questa situazione necessitano i fatti)

- v) Il TMO si coordinerà quindi con il Regista Televisivo e scorrerà tutte le riprese disponibili al fine di raccogliere informazioni sufficienti per poter fornire un parere circostanziato.
- vi) Quanto il TMO ha concluso la sua analisi, fornirà all'arbitro dell'incontro il proprio parere e suggerimenti. L'arbitro dell'incontro dovrebbe ripetere il suggerimento proposto dal TMO per assicurarlo di essere completamente soddisfatto e di aver compreso quanto gli è stato raccomandato.
- vii) L'arbitro comunicherà quindi, nella giusta maniera, la sua decisione così che il gioco ed il tempo di gioco continueranno di conseguenza.

È imperativo che l'arbitro della gara si incontri con il TMO nello stesso momento nel quale si incontra con i Giudici di Linea per il briefing pre-gara, in modo tale da chiarire, assieme, i rispettivi ruoli e quanto a ciascuno è richiesto nel rispetto del presente protocollo.

5. Comunicazione

Laddove in campo, fossero disponibili maxi schermi, anche il Regista Televisivo può comunicare la decisione.

In assenza di uno schermo video alcuni campi possono usare altri metodi di comunicazione.

Il metodo più importante e primario di comunicazione è, in ogni caso, quello dell'arbitro che, dopo aver ricevuto il parere del TMO, indicherà nel modo consueto la sua decisione.

6. Requisiti tecnologici

- i) Il TMO dovrebbe essere sistemato, laddove possibile, in una cabina o uno spazio che:
 - a. Non permetta l'accesso al pubblico od ai media.
 - b. Abbia un monitor installato, ma non il ritorno audio dell'emittente. Il TMO non deve essere in grado di sentire il commento dell'emittente.
 - c. Non permetta al TMO di essere visto dal pubblico o dalle telecamere, ad esempio con un vetro schermato. (In alcuni stadi ciò non sarà possibile, ma l'organizzatore dovrebbe assicurare, per quanto possibile, la privacy del TMO.)
- ii) Il TMO deve essere in duplice comunicazione con l'arbitro e con il direttore tecnico dell'emittente. I minimi standard per il sistema di comunicazione sono allegati nell'appendice 1.
- iii) Devono esserci due telecamere situate vicino alle bandierine d'angolo di ciascun bordo campo in aggiunta a tutte le altre telecamere utilizzate dall'emittente per la normale ripresa televisiva, comprese le telecamere mobili su ciascun lato del campo.
- iv) Il servizio fornito dall'emittente deve comprendere replay in slow motion, fermo immagine e la capacità di riprodurre a ripetizione.
- v) Ove possibile, il produttore televisivo dovrebbe fornire una configurazione dell'ubicazione delle telecamere con i numeri della macchina di ripresa.

7. TMO - ESEMPI (A solo scopo di riferimento)

Chiarimento di: - "Io credo che una meta sia stata segnata. Puoi darmi una ragione..."

Un esempio di questo può essere quando un maul entra in area di meta e l'arbitro è consapevole che è molto probabile che una meta sia stata segnata, in ogni modo, ci sono ora un gran numero di corpi che giacciono sopra il pallone. Questo processo permetterà al TMO di informare l'arbitro se c'è una qualsiasi ragione per cui non dovrebbe dare la meta...

Il TMO può affermare solamente cose che lui può vedere e dovrebbe dire all'arbitro che la palla non è visibile e che non c'è nessuna infrazione che impedisca l'assegnazione di una potenziale meta. Il TMO deve usare discrezione nel mettere al corrente l'arbitro. - Sono gli arbitri che devono poi prendere una decisione. -

Checklist per il TMO

- Cercare la chiara evidenza che una meta non può essere data, secondo il protocollo di cui sopra.
- Il fatto che egli non può essere in grado di vedere se la palla è stata messa a terra non è prova chiara/certa che la meta non è stata segnata.

Il TMO informa poi l'arbitro che lui non ha visto infrazioni, che la palla non era visibile e la decisione diviene la responsabilità dell'Arbitro.

Ulteriori Esempi di Comunicazione:

"Il maul è andato sulla linea di meta. Non ho visto il pallone toccare terra e non ho visto quale squadra ne era in possesso, potresti per piacere darmi il tuo parere."

oppure

"Non ho dubbi circa l'annullato, ti prego di controllare se il piede del giocatore era in touch prima dell'annullato e di darmi il tuo parere."

oppure

"Credo che un difensore abbia annullato e ritengo di accordare un rinvio dai 22. Ti prego di darmi il tuo parere."

oppure

"Credo sia stata segnata una meta a meno che tu non mi dica diversamente.

A quest'ultima richiesta il TMO può rispondere di conseguenza:

"Tu puoi dare una meta"

"No, c'era un piede in touch, rimessa laterale"

"No, c'era una mano sotto la palla, mischia ai 5-metri"

Evitare di usare la parola meta

8. DISPENSA SANZAR PER RIPORTARE ATTI DI ANTIGIOCO

Le Unioni del Sanzar hanno avuto dispensa di sperimentare la possibilità d'identificare, con il TMO, i giocatori che hanno commesso un atto d'antigioco visto dall'arbitro e/o dai giudici di linea che però non sono sicuri del numero(i) del giocatore(i) coinvolti. Questa dispensa si applica nelle competizioni giocate all'interno delle tre Unions, del Rugby Super 12 e del Tri Nations Series.

A questo riguardo, un protocollo è in fase di sviluppo da parte delle Unions del SANZAR.

APPENDICE 1

STANDARD MINIMI PER IL SISTEMA DI COMUNICAZIONE

Qualità di trasmissione in FM.

Audio a banda larga rispetto alla banda stretta.

Full Duplex piuttosto che Simplex.

Gli arbitri devono sentire tutte le trasmissioni.

Un minimo di 5 utenti con due vie di comunicazione.

Apparecchi commutabili (Microfono Aperto o Premere per Parlare).

Ricevitori abilitati al solo ascolto per gli Assessor e i Cronometristi.

Campo di almeno 20 metri.

Frequenza Facile. Operativa in qualsiasi paese senza licenze.

Microfoni da bavero, auricolari non intrusivi.

Totalmente integrato con l'Emittente di Casa per fornire all'Emittente di Casa ritorni puliti dei soli microfoni degli Arbitri.

Capacità di integrare un circuito di comunicazione a 4 vie con l'emittente televisiva.

Che permetta una piena comunicazione a due vie, Premere per Parlare, tra il TMO e il Regista Televisivo (e gli operatori VTR).

Facile da usare e il più piccolo possibile.

Autonomia della batteria di tre ore a pieno regime.