



UFFICIALE DI GARA TELEVISIVO (TMO) PROTOCOLLO

Il Consiglio, nel corso del Meeting Annuale IRB, tenutosi il 10 Aprile 2003 ha approvato l'ampliamento della giurisdizione del TMO (Ufficiale di Gara Televisivo) che includerà il giudizio sulla riuscita o meno dei drop nel caso in cui l'arbitro sia incerto sull'esito dello stesso. Tale decisione avrà effetto dal **1 giugno 2003**.

07 MAGGIO 2003

Il Coordinatore del CS
CLAUDIO GIACOMEL

PROTOCOLLO PER L'UFFICIALE DI GARA TELEVISIVO (TMO)

1. REGOLE DI GIOCO

REGOLA 6 – UFFICIALI DI GARA

REGOLE 6 – 8. ARBITRO CHE CONSULTA ALTRE PERSONE

8 ARBITRO CHE CONSULTA ALTRE PERSONE

- a) L'arbitro può consultarsi con i giudici di linea per aspetti relativi ai loro compiti, alla regola inerente l'antigioco, o alla durata della gara.
- b) L'organizzatore dell'incontro può nominare un addetto all'uso delle apparecchiature tecnologiche. Se l'arbitro non è sicuro nel prendere una decisione in area di meta che riguarda la realizzazione di una meta o un annullato, può consultare questa persona.
- c) L'addetto può essere consultato se l'arbitro non è sicuro nel prendere una decisione in area di meta rispetto alla segnatura di una meta o ad un annullato, qualora possa essersi verificato un fallo di antigioco in area di meta.
- d) L'addetto può essere consultato se l'arbitro o il giudice di linea non sono sicuri se un giocatore era o no in touch quando ha cercato di mettere a terra il pallone per segnare una meta.
- e) L'addetto può essere consultato se l'arbitro o i giudici di linea non sono sicuri nel decidere, relativamente al touch di meta ed al pallone reso morto, se può essersi verificata una segnatura.
- f) L'organizzatore dell'incontro può nominare un cronometrista che segnalerà la fine di ogni tempo.
- g) L'arbitro non deve consultare altre persone.

2. AREE DECISIONALI

2.1 Le aree decisionali sono limitate alla Regola 6.8(b), 6.8(d) e 6.8(e) e pertanto si riferiscono a:

- Mettere a terra il pallone per segnare una meta o un annullato
- Touch, touch di meta, pallone reso morto durante l'azione di mettere a terra il pallone.

Ciò comprende le situazioni nelle quali un giocatore può o meno essere andato in touch nell'atto di mettere a terra il pallone sopra o oltre la linea di meta.

Il TMO può essere pertanto chiamato ad assistere l'arbitro nel prendere le seguenti decisioni:

- ° Meta
- ° Non meta e mischia accordata ai 5 metri
- ° Annullato da parte di un difensore
- ° In touch – rimessa laterale
- ° Touch in area di meta
- ° Pallone morto sopra od oltre la linea di pallone morto
- ° Mete tecniche a seguito di azioni d'antigioco in area di meta.
- ° Drop.

Il TMO non deve essere chiamato a fornire informazioni sui giocatori prima che il pallone vada in area di meta (tranne per il touch nell'atto di mettere a terra il pallone).

Il TMO non deve essere chiamato ad assistere in nessun'altra decisione oltre a quelle elencate, comprese azioni di antigioco nell'atto di mettere a terra il pallone d altro (tranne per l'eccezione sopra riportata in merito ad una dispensa per il Sanzar).

L'arbitro deve fare tutto il possibile per prendere una decisione. Se non ha visuale o ha dei dubbi, adotterà quindi la procedura successiva (3).

2.2 E' stata concessa una dispensa alle Federazioni Sanzar, e si applicherà quanto segue:

Se un Arbitro o un Giudice di Linea **rilevano** un antigioco, ma non sono in grado di identificare il o i giocatori coinvolti, l'Arbitro può chiedere al TMO di identificare i giocatori coinvolti.

Il TMO deve solamente identificare il o i giocatori e non deve fornire pareri o consigli all'arbitro o ai giudici di linea.

3. PROCEDURA

AREA DI META

- 3.1 L'arbitro fischierà un'interruzione di gioco e farà il segnale T di "time out".
- 3.2 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.
- 3.3 L'arbitro quindi riferirà al TMO la natura esatta del problema ed il consulto richiesto. Alcuni esempi sono riportati all'Allegato 1. Il TMO dovrebbe ripetere la richiesta dell'arbitro per assicurarsi che il messaggio sia corretto.
- 3.4 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.
- 3.5 L'emittente deve fornire tutte le angolazioni richieste dal TMO.
- 3.6 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 assicurarsi che la comprensione di quanto è stato proposto sia assolutamente priva di dubbi.
- 3.7 Il TMO indicherà quindi all'arbitro quando può proseguire e segnalare la sua decisione. (Questa procedura è essenziale al fine di permettere alla regia televisiva di concentrare le proprie telecamere sull'arbitro per la decisione).
- 3.8 L'arbitro comunicherà quindi la propria decisione nella giusta maniera, ed il gioco ed il tempo di gioco, continueranno di conseguenza.

ANTIGIOCO (Per le Federazioni Sanzar)

- 3.9 Se l'arbitro o il giudice di linea vede un'azione di antigioco, ma non riesce ad identificare il/i giocatore/i, l'arbitro descriverà l'azione di antigioco e richiederà al TMO di identificare il/i giocatore/i coinvolto/i.
- 3.10 Il TMO indicherà la squadra del giocatore per nome o per il colore della maglia ed il/i numeri del/i giocatore/i coinvolto/i.

- 3.11 L'arbitro ripeterà il nome della squadra o il colore della maglia ed il/i numero/i del/i giocatore/i, prima di dichiarare le sanzioni opportune.

4. COMUNICAZIONE

- 4.1 Laddove fossero disponibili maxi schermi in campo, anche il regista televisivo può comunicare la decisione.
- 4.2 In assenza di uno schermo video, alcuni campi possono usare luci Rosse e Gialle per informare il pubblico.
- 4.3 Il metodo più importante e primario di comunicazione è comunque ferma responsabilità dell'arbitro, il quale indicherà nel modo normale, dopo aver ricevuto il parere del TMO.

5. REQUISITI TECNOLOGICI

- 5.1 Il TMO dovrebbe essere sistemato, laddove possibile, in una cabina o in uno spazio che:
- a. Non permetta l'accesso da parte del pubblico o dei 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).
- 5.2 Il TMO deve essere in duplice comunicazione con l'arbitro e con il direttore tecnico dell'emittente.
- 5.3 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.
- 5.4 Il servizio fornito dall'emittente deve comprendere replay in slow motion, fermo immagine e la capacità di riprodurre a ripetizione.
- 5.5 Il sistema di comunicazione deve essere sviluppato con un minimo di usi.
- 5.6 Il profilo ideale per il sistema di comunicazione è riportato all'Allegato 2.

PERSONALE

Il TMO deve essere un attuale o ex arbitro anziano il quale:

- abbia una perfetta conoscenza delle attuali Regole e del protocollo TMO
- abbia una buona vista
- sia in grado di lavorare sotto pressione
- sia in grado di prendere una decisione rapidamente.

Esempi:

“Il maul ha attraversato la linea di meta. Non ho visto il pallone toccare terra e non ho visto quale squadra 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 ti prego di darmi il tuo parere.”

oppure

“Credo che un difensore abbia annullato e ritengo di accordare un 22. Ti prego di darmi il tuo parere.”

“Credo che sia stata segnata una meta, potresti darmi il tuo parere”

oppure

“Dammi una ragione per la quale non dovrei accordare la meta”

CARATTERISTICHE IDEALI PER IL SISTEMA DI COMUNICAZIONE

Qualità di trasmissione in FM.

Audio a bande larghe rispetto alle onde corte.

Duplex piuttosto che Simplex.

Gli arbitri devono sentire tutte le trasmissioni.

Un minimo di 5 addetti con comunicazione reciproca.

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 Premere per Parlare a due vie tra il TMO e il Regista Televisivo (e gli operatori VTR [RVM]).

Facile da usare e il più piccolo possibile.

Autonomia della batteria di tre ore a pieno regime.