

INTERNATIONAL RUGBY BOARD
ARBITRAGGIO DI 1° LIVELLO
INTRODUZIONE ALL'ARBITRAGGIO





Arbitraggio di 1° Livello

Introduzione all'Arbitraggio

Contenuto del Corso

Sommario	1
Modulo 1 Conoscenza del Gioco	
1. I principi del Rugby	11
2. Time out: Rugby – un gioco semplice	16
3. I principi delle Regole del Rugby	19
Modulo 2 Gestione	
1. Il ruolo dell'arbitro	21
2. Il posizionamento	27
3. La comunicazione	33
4. La gestione del rischio – essere Rugby Ready (Pronti al Rugby) . . .	36
Modulo 3 Pianificazione	
1. La preparazione dell'arbitro	39
2. Il supporto dell'arbitro	42
Modulo 4 Tecnica	
Introduzione e procedure	45
1. Inizio e ripresa del gioco	47
2. Il vantaggio: Perché bisogna fermare il gioco?	48
3. Il gioco in campo aperto: La necessità di spazio	49
4. Il contatto: La necessità della competizione	51
5. Ripartire da una mischia	53
6. Touch	54
7. Schieramento di rimessa laterale	55
8. Gioco falloso: Sicurezza e spirito	56
Modulo di valutazione del corso	57

INTERNATIONAL RUGBY BOARD
INTRODUZIONE ALL'ARBITRAGGIO

SOMMARIO



INTRODUZIONE ALL'ARBITRAGGIO **SOMMARIO**



Sommario

Contenuti

I corsi IRB per allenatori ed arbitri	4
Schema del programma	5
Informazioni generali sul corso	6
Struttura modulare	7
Glossario dei termini rugbistici	9

Prefazione

Benvenuti al corso di Arbitraggio di 1° livello IRB. Lo scopo di questo corso introduttivo è di permettere agli ufficiali di gara di acquisire le abilità primarie necessarie per arbitrare competizioni sicure e piacevoli.

La presenza dello sport nella vita di una persona reca enormi benefici allo sviluppo sociale, fisico ed individuale e, al tempo stesso, amplia la consapevolezza culturale. Il rugby è uno sport unico dal punto di vista della partecipazione e voi, come arbitri, avete un ruolo decisamente influente sulla sicurezza dei giocatori e il divertimento nel gioco.

Il corso di Arbitraggio di 1° livello IRB mira a creare una piattaforma per far crescere gli ufficiali di gara e motivarli a fare esperienza di arbitraggio durante il proprio percorso. Il corso è articolato nei seguenti punti:

- In primo luogo, utilizza elementi delle risorse IRB per allenatori, per accrescere la conoscenza del gioco da parte degli arbitri.
- Secondariamente, utilizza tre moduli diversi per spiegare, dimostrare, allenare, mettere in pratica ed analizzare le abilità di arbitraggio. Questi moduli sono:
 - Gestione
 - Pianificazione
 - Tecnica

Durante il corso sarete incoraggiati a mettere in pratica le vostre abilità di arbitraggio. Cogliete quest'opportunità per confrontarvi con il vostro Referente IRB e i vostri colleghi.

Mi auguro vivamente che il corso sia di vostro gradimento e che riusciate a trarre beneficio dalla vostra partecipazione.

Cordiali saluti,



Mark Harrington

Responsabile del Training, International Rugby Board

Ringraziamenti

Si esprime gratitudine all'autore e al team editoriale per l'impegno e gli sforzi profusi e al team di consulenza per aver contribuito allo sviluppo di questo programma educativo.

Autore:

Bernd Gabbei

Team Editoriale:

Bruce Cook e Mark Harrington

Team di Consulenza:

Steve Griffiths (IRB), Keith Hole (IRB Trainer, Australia), Michel Lamoulié (FFR)

Realizzazione grafica e produzione:

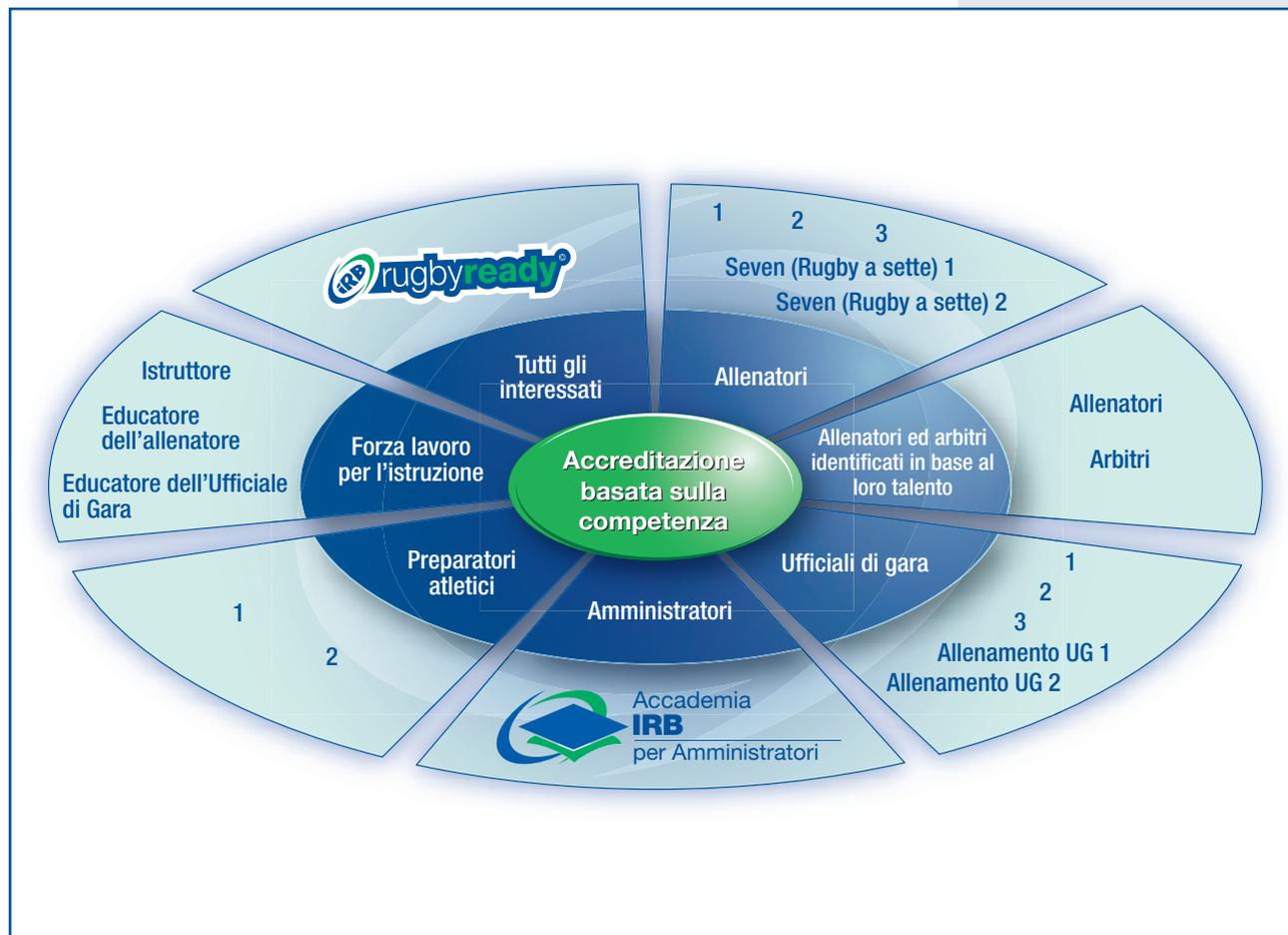
*The Bridge
www.the-bridge.co.uk*

Note sul testo

Questo testo rappresenta sia il manuale del corso sia un libro di esercizi, che sarà destinato in copia a ciascun partecipante al corso.

Le note del Docente sono disponibili separatamente richiedendole all'IRB.

Corsi IRB per Allenatori e per Arbitri



I Corsi IRB per Allenatori e per Arbitri furono istituiti a partire dalla metà degli anni '90. Nel 2003 risultò evidente che il contenuto di questi corsi stava diventando obsoleto. Pertanto questi ultimi furono accuratamente rivisti.

Il risultato di tale revisione è stato un Seminario Strategico per lo Sviluppo delle Tecniche di Allenamento e di Arbitraggio, che si è tenuto all'inizio del 2004 a Lensbury, in Inghilterra; i partecipanti invitati erano persone attivamente coinvolte nell'insegnamento e sviluppo e delle tecniche di allenamento e arbitraggio.

L'insieme delle competenze assunte a punto di riferimento e messe a fuoco durante il seminario, ha gettato le basi per l'aggiornamento e la ridefinizione di tali corsi sulla base della struttura evidenziata in precedenza.

A partire dal 2006 è stata definita la nuova serie di corsi indicata sopra. Oggi, tutti i corsi IRB si basano sull'acquisizione di competenze e sono concepiti per offrire un apprendimento e una preparazione appropriati al contesto nel quale allenatori e arbitri operano.

Schema del programma

8:00-8:15	Panoramica sull' addestramento degli ufficiali di gara IRB	15 minuti
8:15-9:00	Conoscenza del gioco	45 minuti
9:00-9:30	Il ruolo dell'arbitro	30 minuti
9:30-10:00	La gestione del rischio – essere Rugby Ready (Pronti al Rugby)	30 minuti

Pausa caffè

10:30-11:00	Posizionamento e Comunicazione	30 minuti
11:00-11:30	Pratica: Ripartire con i calci	30 minuti
11:30-12:00	Pratica: Gioco in campo aperto	30 minuti

Pausa pranzo

13:00-13:30	Pratica: Il vantaggio	30 minuti
13:30-14:00	Pratica: Il contatto (placcaggio, ruck, maul)	30 minuti
14:00-14:30	Pratica: Ripartire con la mischia	30 minuti
14:30-15:00	Pratica: Il touch e la ripartenza dallo schieramento di rimessa laterale	30 minuti
15:00-15:30	Pratica: Gioco fallosi	30 minuti

Pausa pomeridiana

16:00-17:00	Pianificazione	1 ora
17:00-17:30	Feedback e congedo	30 minuti

Introduzione al corso

Questo corso introduttivo all'Arbitraggio aiuta gli ufficiali di gara ad acquisire le tecniche di base per dirigere gare sicure e piacevoli. Questo testo fornisce le basi teoriche e serve come risorsa di riferimento, nonostante il corso sia incentrato su attività pratiche. Gli ufficiali di gara devono mettere in pratica le loro tecniche in contesti competitivi per trasformarle in abilità. Lo scenario pratico di questo corso offrirà ai partecipanti molte opportunità di gioco simulato sulle quali misurarsi.

Il ricorso a tali abilità non va considerato solo come una questione tecnica relativa al Regolamento di gioco; l'assunzione di decisioni gli conferisce anche un valore gestionale. Prima ancora di arbitrare, è opportuno pianificare il proprio coinvolgimento come ufficiale di gara per ottenere i migliori risultati possibili sul campo di gioco.

Seguendo il metodo didattico whole-part-whole (il tutto e la parte), esaminerete dapprima il gioco stesso e i principi fondamentali del Rugby. Ciò vi aiuterà a sviluppare un apprezzamento del gioco nella sua globalità, per poi combinare tale conoscenza con le linee guida dell'arbitraggio e i suoi vari aspetti tecnici.



Arbitrare significa capire il gioco e poi utilizzare i principi di sicurezza, equità ed il Regolamento per rendere il gioco del Rugby un evento piacevole per tutti coloro che vi prendono parte.

Informazioni generali sul corso

Requisiti di accesso

Non sono previsti requisiti per l'accesso al corso; è gradito, tuttavia, che i partecipanti abbiano una conoscenza di base del gioco, derivante da una loro esperienza personale di giocatori e/o allenatori.

Strumenti necessari

- Il presente testo 'Introduzione all'Arbitraggio'
- L'opuscolo IRB 'Arbitraggio nella Pratica'.
- Il libro/DVD IRB 'Regolamento del Gioco del Rugby'.

Valutazione

Per ottenere il Certificato di Frequenza IRB, i partecipanti dovranno frequentare tutti i moduli del corso.

Modalità di Presentazione

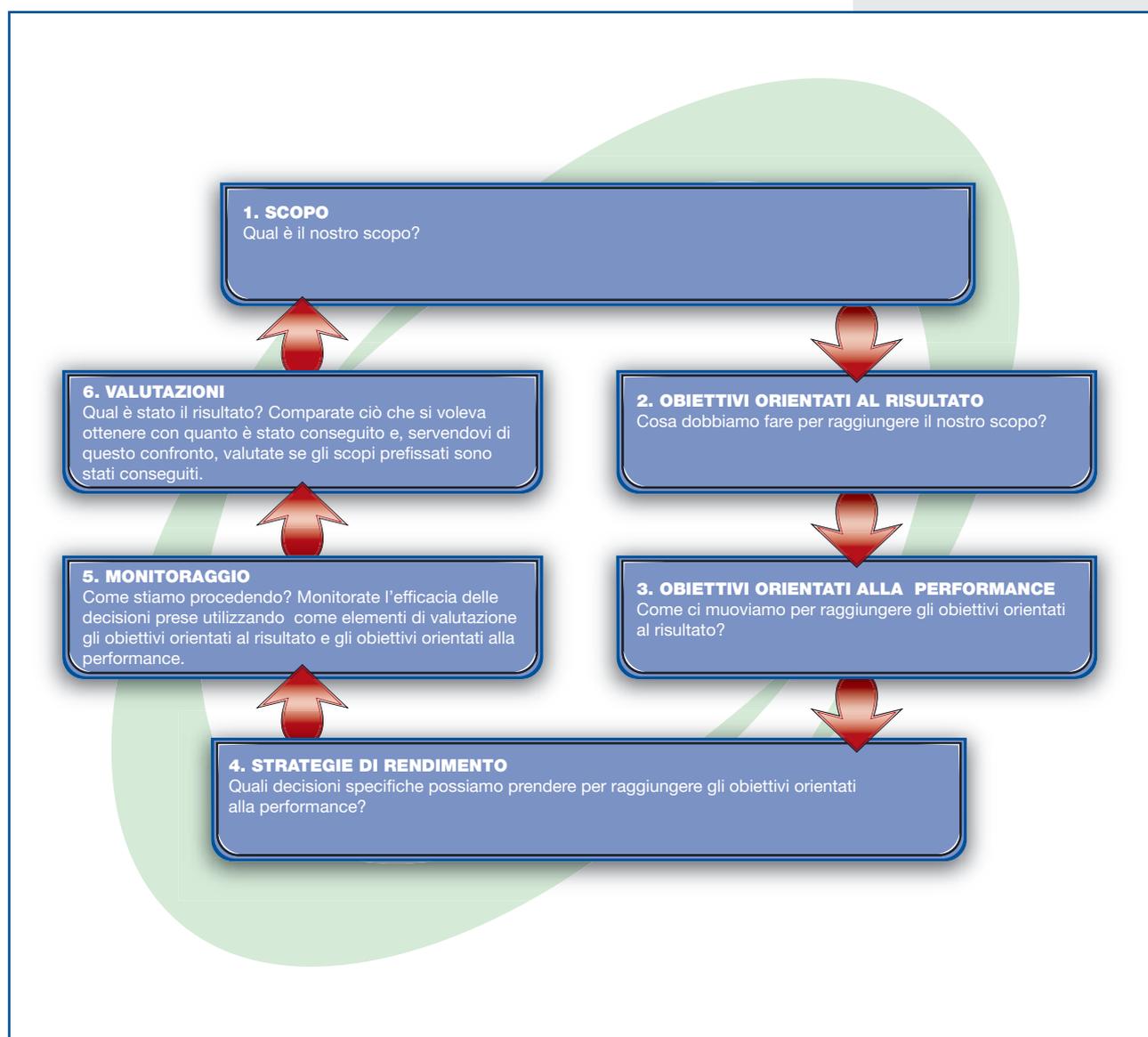
Questo corso sarà articolato in:

- sessioni pratiche con utilizzo di spiegazioni, dimostrazioni e pratica.
- test per la soluzione dei problemi
- scenari
- presentazioni

La struttura modulare – comprensione del programma di arbitraggio

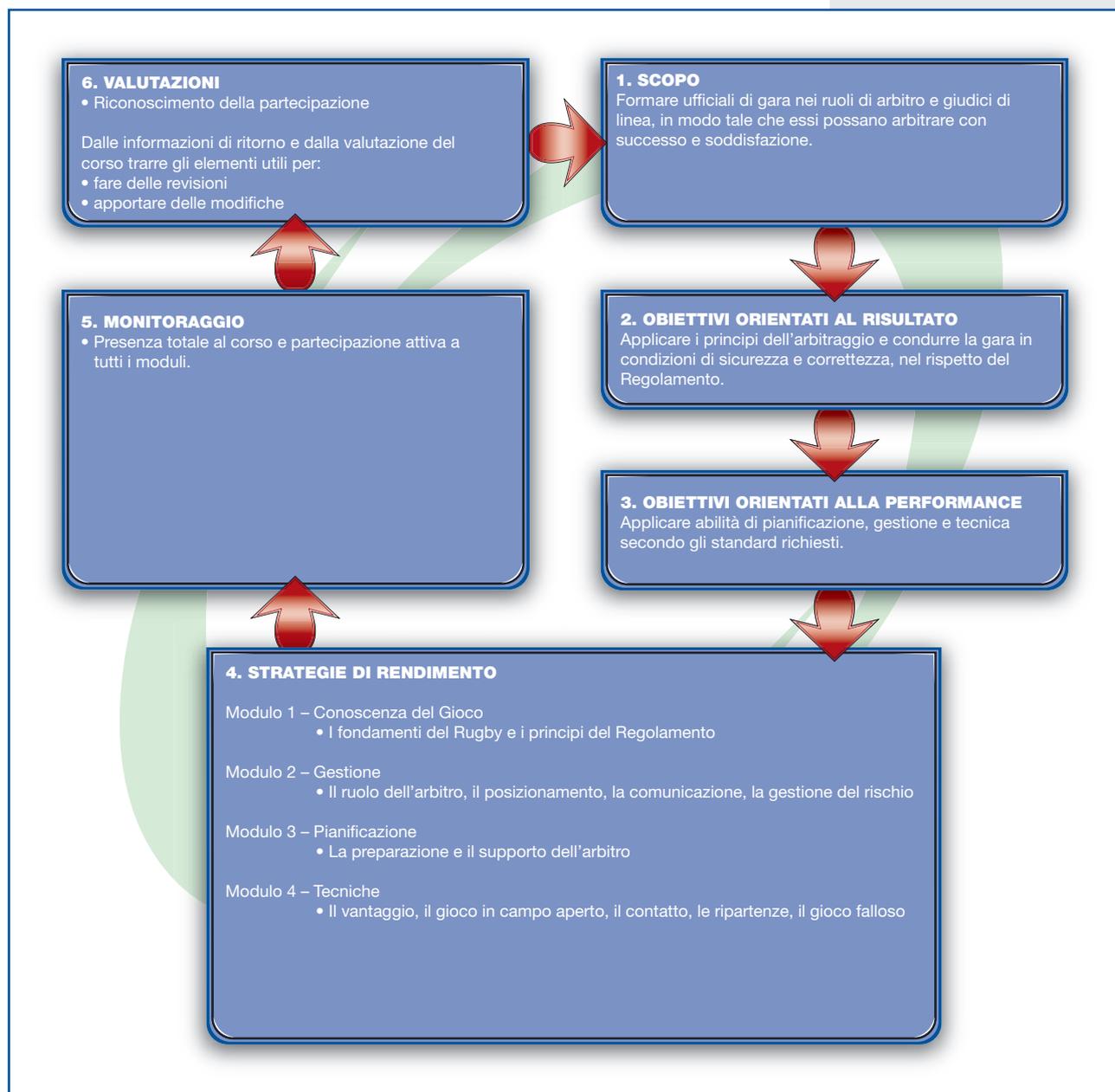
Nell'arbitraggio si può utilizzare lo stesso modello decisionale generico degli allenatori. Questo modello mostra gli elementi coinvolti in un processo decisionale e di soluzione di problemi.

Questo modello intende offrire agli ufficiali di gara un metodo logico per esaminare la propria condotta.



La struttura modulare – comprensione del programma di arbitraggio

Applicazione del modello a questo Corso di Introduzione all'Arbitraggio:



Glossario di termini rugbistici

Strategie di rendimento

Sono le strategie specifiche utilizzate per garantire il raggiungimento degli obiettivi. Esse possono essere riferite direttamente alle modalità di gioco oppure essere ad esse secondarie. Possono essere raggruppate in:

- Conoscenza del gioco
- Pianificazione
- Gestione
- Tecnica

Scopo

Quello che state tentando di raggiungere impegnandovi in questa attività.

Piano di gioco

Il piano di gioco spiega come una squadra cercherà di raggiungere i propri obiettivi in attacco e in difesa.

Analisi dei fattori chiave

Si tratta dell'applicazione di una lista di controllo delle azioni, organizzata in ordine sequenziale e prioritario. Mettendo in atto tali azioni è possibile prevedere che l'obiettivo per la riuscita di ciascuna abilità verrà raggiunto.

Obiettivi orientati al risultato

Cosa si deve ottenere per raggiungere gli scopi prefissati.

Obiettivi orientati alla performance

Come si possono realizzare gli obiettivi orientati al risultato.

Schemi di gioco

Schemi che si mettono insieme per realizzare il piano di gioco della squadra.

Tattiche

Schemi che una squadra usa contro un dato avversario. L'enfasi data agli schemi di gioco varia a seconda del profilo della squadra avversaria.

Principi di attacco e di difesa

Lista in ordine sequenziale e prioritario dei principi utilizzati per analizzare il gioco di una squadra.

Principi di attacco

1. Ottenere il **possesso** per
2. **avanzare** con
3. **il supporto** dei compagni di squadra per
4. **mantenere la continuità**
5. **applicando una pressione** per
6. **segnare punti**.

Principi di difesa

1. **Contendere il possesso** e
2. **avanzare**
3. **applicando una pressione** per
4. **prevenire il guadagno di terreno**
5. **supportati** o in **supporto** dei compagni di squadra per
6. **riottenere il possesso** e
7. **contrattaccare**.

Principi del gioco

Sono:

1. La lotta per il possesso.
2. In attacco – la continuità di gioco.
3. In difesa – il rientro in possesso.
4. Un gioco dalle molte sfaccettature.
5. Premi e punizioni o penalità.

Questi sono i principi base di una partita tra due squadre.

Nota: si tratta dei principi fondamentali del gioco in sé, non della singola squadra. Danno un quadro di analisi del gioco, utile per accertare che ci sia un equilibrio tra la continuità di possesso e la continuità di gioco. Ciò viene determinato dalla lotta per il possesso, insieme al ruolo che tale lotta assume nel creare spazio.

Principi delle identità del gioco

Formano una lista organizzata in ordine sequenziale e prioritario, le cui azioni, quando messe in pratica, daranno luogo ad un esito positivo per ciascun aspetto del gioco, come ad esempio la mischia, le rimesse laterali, l'attacco dei tre quarti, la difesa, i calci d'invio e di ripresa, il gioco in fasi, i ruck e i maul e il gioco di supporto tanto in attacco quanto in difesa.

NOTE

INTERNATIONAL RUGBY BOARD
INTRODUZIONE ALL'ARBITRAGGIO

MODULO 1 - Conoscenza del Gioco



MODULO 1 CONOSCENZA DEL GIOCO



Modulo uno – La conoscenza del gioco

Capitolo uno - I principi del Rugby

Introduzione

Un gioco iniziato come un semplice passatempo è stato trasformato in un network globale, attorno al quale sono stati costruiti stadi enormi, è stata creata una struttura amministrativa articolata e sono state messe in atto strategie complesse. Il gioco del Rugby, analogamente a qualsiasi attività che attragga gli interessi e l'entusiasmo di molte persone diverse tra loro, ha molteplici sfaccettature.

Oltre alle proprie caratteristiche intrinseche e al supporto collaterale, il gioco del Rugby racchiude una serie di concetti appartenenti alla sfera sociale e a quella emozionale, quali il coraggio, la lealtà, la sportività, la disciplina e il lavoro di squadra. I principi del Rugby offrono al gioco una lista di confronto e verifica delle modalità di gioco e del comportamento. L'obiettivo è quello di assicurare che il Rugby mantenga la sua unicità sia in campo che fuori dal campo.

I principi base del Rugby fanno riferimento al gioco ed all'allenamento, ma anche alla creazione ed applicazione del Regolamento. Si spera che questi principi, che formano un complemento essenziale delle Regole di Gioco, siano punto di riferimento di tutti coloro che sono coinvolti nel Rugby, a qualsivoglia livello.

Condotta

La leggenda di William Webb Ellis, che si dice sia stato il primo a raccogliere la palla da calcio e correre con essa, è sopravvissuta tenacemente alle numerose teorie revisionistiche che si sono presentate da quel lontano giorno alla Scuola di Rugby nel 1823. Che il Gioco abbia avuto origine da un atto di coraggiosa provocazione è in un certo modo appropriato.

A prima vista, è difficile individuare principi guida in un Gioco che, ad un osservatore casuale, può apparire un cumulo di contraddizioni. È perfettamente accettabile, per esempio, essere scorti mentre si esercita un'estrema pressione fisica su un avversario nel tentativo di guadagnare il possesso della palla, senza tuttavia alcuna malizia o intenzione di fare del male.

Questi sono i confini entro i quali i giocatori e gli arbitri devono operare e, dalla capacità di operare questa sottile distinzione, nonché dal controllo e dalla disciplina a livello individuale e collettivo, discende il codice di condotta.



Spirito

Il Rugby deve molto del suo fascino al fatto che è giocato tanto alla lettera quanto entro lo spirito del Regolamento. La responsabilità di assicurare che ciò accada non risiede nell'individuo né nel singolo ruolo: essa coinvolge allenatori, capitani, giocatori ed arbitri. È con la disciplina, il controllo ed il rispetto reciproco che lo spirito del Gioco si arricchisce e, nel contesto di un gioco così fisicamente provante come il Rugby, queste sono le qualità che forgianno il cameratismo e il senso di rispetto delle regole, così essenziali alla sopravvivenza e al continuo successo del Gioco.

Potranno essere anche tradizioni e virtù fuori moda, tuttavia esse hanno resistito alla prova del tempo e, a tutti i livelli in cui si gioca a Rugby, restano estremamente importanti per il futuro di questo sport, così come lo sono state durante il lungo ed esemplare passato del Gioco. I principi del Rugby sono gli elementi fondamentali sui quali il Gioco si basa e permettono ai partecipanti di identificare immediatamente il carattere del Gioco e ciò che lo rende unico.

Obiettivo

Obiettivo del gioco è che, due squadre composte da quindici giocatori ciascuna, debbano con spirito sportivo e nel rispetto del fair play e del Regolamento, segnare quanti più punti possibile, portando, passando, calciando e posando la palla a terra.

Il Rugby è giocato sia da uomini che da donne, da ragazzi e ragazze in tutto il mondo. Oltre tre milioni di persone, a partire da un'età inferiore a 6 anni ad un'età superiore ai 60, prendono parte con regolarità al gioco del Rugby.

L'ampia varietà di abilità e caratteristiche fisiche necessarie per il Gioco, sta a significare che esiste un'opportunità, per individui di ogni forma, taglia e abilità, di partecipare a qualsiasi livello.



I Principi del Rugby: Lista Tecnica

I Principi del Gioco rappresentano i fondamentali su cui si basa. Permettono ai partecipanti di identificare con chiarezza cosa fa del Rugby uno sport peculiare.

La lotta per il possesso

La lotta per il possesso è un principio chiave del Rugby. Varie forme di competizione hanno luogo durante tutte le fasi di Gioco. Ciò può avvenire in una fase dinamica, quando il giocatore di una squadra si trova a contatto con l'opposizione o durante una ripresa del gioco – mischie, rimesse laterali o calci di rinvio.

Tutte queste forme di competizione presuppongono una certa correttezza da entrambe le parti, così che tutte e due le squadre possano avere la possibilità di guadagnare e/o mantenere il possesso. Nelle fasi di ripresa del gioco, l'iniziativa del rinvio viene assegnata alla squadra che non ha commesso errori.

Esempio (1) quando un giocatore che sta correndo con la palla viene placcato e mette la palla a terra in una posizione dalla quale i compagni di squadra possono facilmente raccoglierla, in quel caso la squadra è premiata con la prosecuzione del gioco.

Esempio (2) quando un giocatore di una squadra perde la palla in avanti, e l'arbitro ordina una mischia, la squadra in attacco non ha il diritto di introdurre la palla in mischia. Questo ruolo viene assegnato agli avversari.

Ciò dà il vantaggio alla squadra di guadagnare il possesso quando si riprende il gioco.

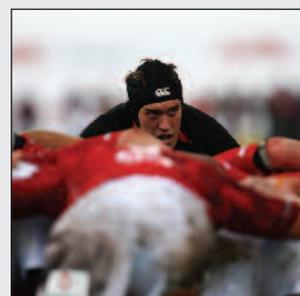
Attacco / continuità di gioco

La squadra con il possesso della palla è per definizione la squadra in attacco. Questa cerca di far avanzare la palla, portandola o calciandola avanti, nella direzione della linea di metà degli avversari.

I giocatori della squadra in attacco possono usare sia gli spazi laterali attraverso il terreno di gioco che lo spazio longitudinale lungo il campo, per mettere in atto l'attacco ed eventualmente segnare.

Lo scopo dei giocatori della squadra in attacco è di mantenere il possesso e di usare le loro abilità e caratteristiche fisiche per far muovere la palla in avanti. Poiché gli avversari cercano di fermarli e riottenere il possesso della palla per attaccare a loro volta, l'attacco può essere forzato in raggruppamenti come un ruck o un maul in modo da ristabilire gli spazi per muovere la palla in avanti.

Una squadra mantiene la continuità di gioco in attacco tenendo la palla e facendola avanzare verso la linea di metà.



Difesa / Riguadagnare il possesso

Il compito iniziale di una squadra che non ha il possesso, è di sottrarre spazio e tempo all'attacco avversario per far avanzare la palla lungo il campo.

Se la squadra in difesa riesce in ciò, potrà anche riottenere il possesso della palla e lanciare un contrattacco. Quest'azione mantiene la continuità di gioco.

Un gioco fatto di molti aspetti e abilità

L'effetto cumulativo dei primi tre principi è di creare un gioco variegato, nel quale tutti i giocatori abbiano l'opportunità di mettere in atto un'ampia gamma di abilità personali e di squadra: correre, passare, prendere, calciare, placcare, fare ruck, fare maul, eseguire delle rimesse laterali, fare mischie e così via.

In questo modo il Gioco offre ai giocatori con abilità e caratteristiche fisiche diverse, di partecipare alla formazione di una squadra. I singoli giocatori potranno avere molte abilità in comune ma al tempo stesso saranno in grado di specializzarsi in abilità di ruolo distinte, che meglio si addicano loro.

Premi e penalità

Se una squadra è capace di giocare osservando il Regolamento sarà premiata, viceversa sarà soggetta a penalità.

La squadra premiata

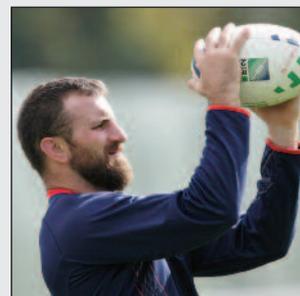
Essere in grado di guadagnare terreno, mantenere il possesso ed infine segnare punti, premia la squadra in grado di penetrare nella difesa avversaria.

Sebbene possano non avere il diritto all'introduzione, i componenti della mischia di una squadra saranno in grado di spingere gli avversari lontano dalla palla e riottenere il possesso. Per quest'abilità "superiore", il rientro in possesso della palla rappresenta il premio.

La squadra penalizzata

Un esempio di ciò è dato da una squadra con possesso in gioco aperto, che sceglie di calciare la palla fuori dal terreno di gioco e sarà penalizzata con la perdita del lancio in rimessa laterale. Gli avversari saranno avvantaggiati per aver forzato questa scelta e sarà loro assegnata la rimessa e il diritto di lanciare la palla per ottenere il possesso.

I giocatori di una squadra in difesa che si trovino oltre la linea di fuorigioco quando gli avversari hanno iniziato a giocare la palla da una mischia, da uno schieramento di rimessa laterale, da un ruck o un maul e la cui azione riduca le opzioni degli avversari, saranno penalizzati dall'arbitro. La penalità sarà la concessione di un calcio di punizione agli avversari.



Arbitraggio

Gli arbitri usano le proprie conoscenze e abilità per osservare la situazione di gioco che hanno davanti nonché per analizzare le azioni dei giocatori e decidere se il gioco può continuare o essere interrotto. Gli ufficiali di gara seguono tre priorità.



Priorità

Comunicare per permettere ai giocatori di mantenere la continuità. Con la loro comunicazione gli ufficiali di gara possono prevenire le interruzioni e contribuire ad assicurare il valore di intrattenimento che il Rugby possiede.

Priorità

Comunicare per garantire la sicurezza dei giocatori ed il rispetto dei principi del Gioco. Con la loro comunicazione, gli ufficiali di gara potrebbero aver bisogno di fermare il gioco ed assicurare una ripresa sicura.

Priorità

Comunicare per spiegare le proprie decisioni ai giocatori ed agli spettatori. Con la loro comunicazione, gli ufficiali di gara aiutano i giocatori a capire le loro decisioni e a comprendere il Gioco.

Modulo uno – Conoscenza del gioco

Capitolo due – Rugby: un gioco semplice

“Palla stregata”

Leggendo i principi del Gioco al capitolo uno, è facile a volte porsi delle domande sulla relazione tra queste osservazioni di base da una parte e l'enorme complessità del Gioco del Rugby in sé dall'altra.

Per riunire la questione, l'interessato nuovo all'arbitraggio nel Rugby osserverà che, le Regole del Gioco rispecchiano la complessità del Rugby e coprono così tanti dettagli che rappresenta una sfida ricordare a sé stessi la bellezza e la semplicità dei principi di base del Gioco.

Per sottrarci un attimo a questo dilemma, facciamo un breve viaggio lontano dai regolamenti e diamo un'occhiata ad un gioco semplificato, con la palla per squadre di due giocatori e con solo quattro regole. Lo chiameremo “palla stregata”.

Le regole di palla stregata

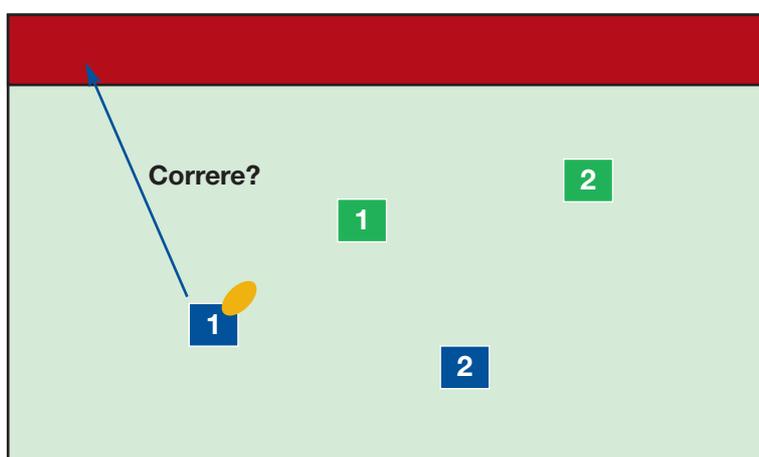
1. **Condotta e vigore:** tutte le azioni devono essere basate sulla correttezza e il rispetto degli avversari.
2. **Scopo:** si segna mettendo la palla nell'area rossa degli avversari.
3. **Continuità:** si può correre con la palla, passare la palla e calciare la palla, ma non passare la palla in avanti.
4. **Opposizione:** si difende la propria area rossa fermando gli avversari.

Situazione di gioco 1

Il giocatore Blu 1 è in possesso della palla. Il Blu 2 è dietro ed è disponibile a ricevere la palla.

Il Verde 1 copre lo spazio, pronto a difendere su Blu 2. Verde 2 sta difendendo lo spazio sulla destra.

C'è spazio vuoto a sinistra, così la decisione di Blu 1 è facile da prendere: mantenere il possesso e correre a segnare.

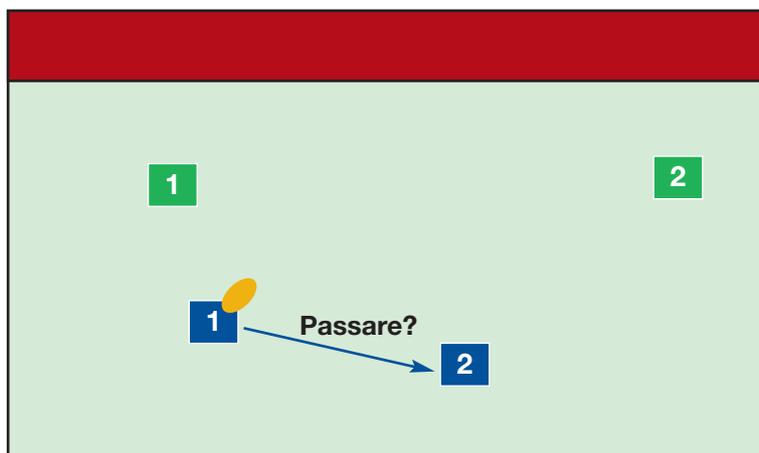


Situazione di gioco 2

Blu 1 ha il possesso della palla. Blu, 2 gli sta dietro ed è disponibile a ricevere la palla.

Il Verde 1 copre lo spazio, pronto a difendere su Blu 2. Verde 2 sta difendendo lo spazio sulla destra.

Non c'è spazio disponibile a sinistra perciò la decisione di Blu 1 è facile da prendere: mantenere il possesso passando la palla a Blu 2 per segnare.



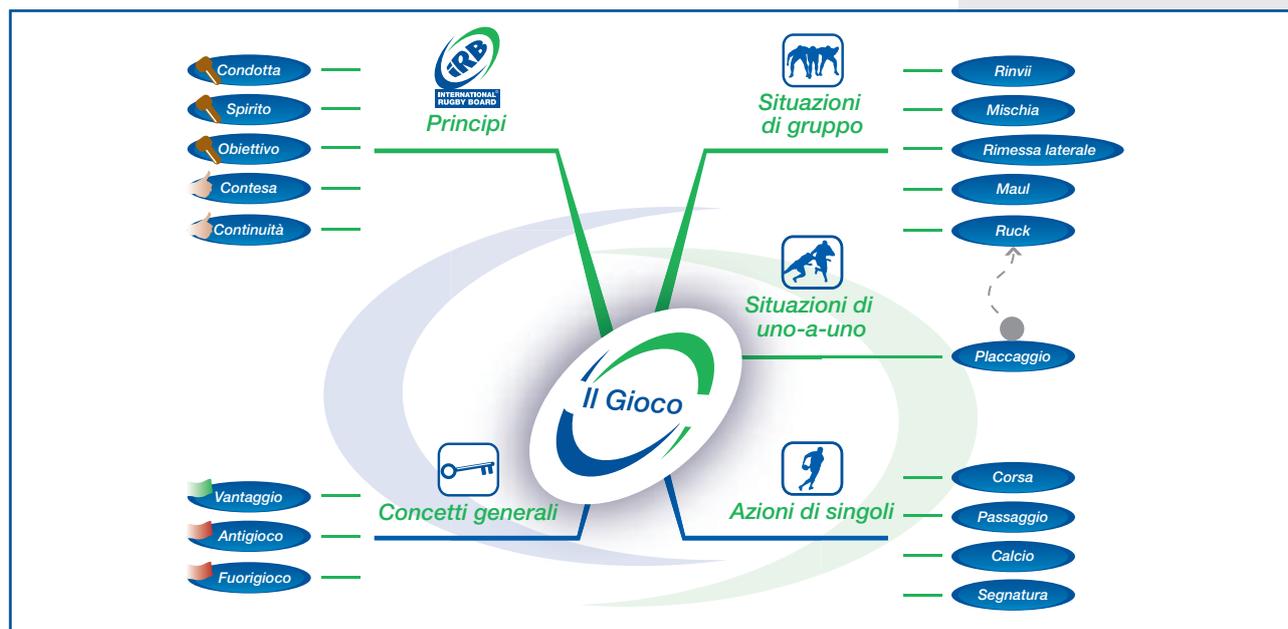
In entrambe le situazioni di gioco, la squadra Blu con la palla attacca e cerca di mantenere la continuità. La squadra Verde difende e cerca di contendere il possesso della palla e ridurre gli spazi agli avversari.

Le domande che sorgono da un gioco semplificato come questa “palla stregata” sono domande fondamentali per la comprensione del Gioco del Rugby, e giocano un ruolo importante, non solo in questo quadro semplificato ma anche ai massimi livelli di arbitraggio.

- Perché la continuità può cessare?
- Quali Regole si usano per arbitrare la continuità?
- Qual è il ruolo dell'arbitro?

Queste domande ci offrono anche delle linee guida per porre l'attenzione sul contesto della formazione degli ufficiali di gara e ci aiutano ad identificare le priorità che questa formazione richiede e lo sviluppo di strumenti adeguati.

Da questa discussione, deriva che possiamo analizzare le componenti dell'arbitraggio del Gioco come segue:



Se trasferiamo questi concetti all'attuale Regolamento, sembra logico concentrarsi dapprima su alcune Regole e solo successivamente addentrarsi nel dettaglio del Regolamento completo.

I due esempi di palla stregata includono le seguenti Regole di Gioco:

- Vantaggio.
- Placcaggio/ruck.
- Maul.
- Fuorigio (incluso l'in-avanti e il passaggio avanti).
- Gioco fallos.
- Modalità di acquisizione punti.

Queste sono le Regole che studierete in dettaglio durante questo corso.

Modulo uno – Conoscenza del Gioco

Capitolo tre – I principi delle Regole del Rugby

I principi su cui si basano le Regole del Rugby sono:

Uno sport per tutti

Il Regolamento prevede giocatori con differente corporatura, abilità, genere ed età con l'opportunità di partecipare ai propri livelli di abilità in un ambiente controllato, competitivo e divertente. È necessario che tutti quelli che giocano a Rugby conoscano e capiscano le Regole del Gioco.

Mantenere l'Identità

Le Regole assicurano che le caratteristiche distintive del Rugby siano mantenute nelle mischie, schieramenti di rimessa laterale, maul, ruck, calci di invio e di rinvio. Comprendono anche delle caratteristiche essenziali relative alla contesa e alla continuità – il passaggio indietro e il placcaggio offensivo.

Divertimento ed Intrattenimento

Il Regolamento prevede un quadro per un gioco che sia divertente da giocare e piacevole da guardare. Se, a volte, questi obiettivi sembrano incompatibili, divertimento ed intrattenimento aumentano se si consente ai giocatori di dare libero sfogo alle proprie abilità. Per raggiungere un equilibrio corretto, il Regolamento viene continuamente rivisto.

Applicazione

È un obbligo imperativo che i giocatori rispettino le Regole e i principi del gioco leale. Il Regolamento deve essere applicato in modo tale da assicurare che il Gioco sia eseguito in accordo con i Principi del Rugby. L'arbitro e i giudici di linea possono realizzare questo obiettivo attraverso la correttezza, coerenza, sensibilità e gestione delle situazioni. In compenso, è responsabilità degli allenatori, capitani e giocatori rispettare l'autorità degli ufficiali di gioco.

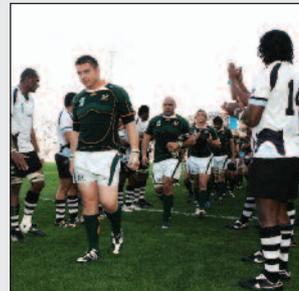


Conclusione

Il Rugby è considerato uno sport per uomini, donne, ragazzi e ragazze. Costruisce il lavoro di squadra, la comprensione, la cooperazione e il rispetto per gli altri giocatori. I suoi capisaldi sono, sempre stati: il piacere di partecipare; il coraggio e l'abilità che il Gioco richiede; l'amore per uno sport di squadra che arricchisce le vite di tutti coloro che sono coinvolti; e l'amicizia perenne che si forgia attraverso una comune passione per il Gioco.

È proprio grazie alle caratteristiche intensamente fisiche ed atletiche del Rugby, e non malgrado loro, che tale cameratismo si crea prima e dopo le partite. La consolidata tradizione di giocatori avversari, che godono della compagnia, gli uni degli altri, fuori dal terreno di gioco e in un contesto sociale, rimane al fulcro del senso del Gioco.

Il Rugby è entrato nell'era del professionismo, ma ha mantenuto l'etica e le tradizioni del Gioco ricreativo. In un periodo in cui molte qualità tradizionali dello sport perdono di importanza, o sono addirittura messe a rischio, il Rugby è giustamente orgoglioso della sua capacità di mantenere alti livelli di sportività, atteggiamento etico e gioco leale.



INTERNATIONAL RUGBY BOARD
INTRODUZIONE ALL'ARBITRAGGIO

MODULO 2 - Gestione



Modulo due – Gestione

Capitolo uno – Il ruolo dell'arbitro

Introduzione

I documenti che comprovano l'esistenza degli arbitri nelle competizioni sportive, risalgono all'antica Grecia e ad altre civiltà lontane. Secondo la mitologia greca, dodici dei, incluso Giove in qualità di loro capo, costituiscono il consiglio Olimpico sul monte Olimpo. Nella Grecia antica avevano luogo molte feste religiose e competizioni atletiche per onorare le divinità. I Giochi Olimpici si tenevano ogni quattro anni ed erano dedicati a Giove. Era abitudine degli atleti, dei loro padri, fratelli e allenatori fare "un giuramento su fette di carne di cinghiale che in nessun caso avrebbero peccato contro i Giochi Olimpici". Sebbene molto religiosi, i Greci non lasciavano la supervisione dei giochi alle loro divinità. Hellanodikai (Arbitri) nominati appositamente vivevano in isolamento per dieci mesi prima dei giochi per la preparazione alla loro officatura. Le decisioni degli Hellanodikai erano definitive e gli atleti, come pure i loro allenatori, sarebbero andati incontro a dure punizioni se non avessero rispettato le regole.



Durante gli Antichi Giochi Olimpici, dieci Hellanodikai sovrintendevano i giochi. Al giorno d'oggi, c'è bisogno di diverse decine di migliaia di arbitri e giudici di linea per le partite di Rugby che si svolgono quotidianamente in tutto il mondo, mentre i nostri attuali arbitri hanno una certa preparazione formale e molti hanno a loro volta giocato, oppure hanno una stretta familiarità con lo sport che supervisionano. Inoltre il loro status e la loro autorità sul campo non sono che una mera ombra della levatura di cui godevano le loro antiche controparti.

Un arbitraggio efficace e leale può richiedere abilità non inferiori a quelle che sono necessarie per giocare o allenare. Il ruolo dell'ufficiale sportivo è unico e richiede una stretta familiarità con il Gioco, gli atleti, gli allenatori e gli spettatori esigendo inoltre un atteggiamento distaccato da quest'ambiente altamente carico di emotività. In questo capitolo esplorerete il vostro ruolo unico nelle competizioni sportive e considererete le vostre relazioni con allenatori, atleti, spettatori e con il Gioco stesso.

Il bisogno di arbitri

Gli arbitri sono una parte indispensabile della competizione atletica? Perché atleti, allenatori, parenti o spettatori non possono assolvere l'incarico dell'arbitraggio? Perché la pratica dell'auto-arbitraggio non è soddisfacente e, in molte occasioni, assume risvolti decisamente sleali. Tornando al 1874, nei primi tempi del Rugby, i capitani delle rispettive squadre erano gli unici arbitri di tutte le dispute. Due *umpires* (n.d.t. arbitri) e un giudice di gara vennero nominati per le partite dal 1885 ma non avevano compiti dichiarati. Gli *umpire* portavano dei bastoni e il giudice di gara aveva un fischietto. Se entrambi gli *umpire* alzavano il proprio bastone in occasione di un ricorso di gioco, era convenuto che il ricorso era stato accolto. Se un bastone veniva alzato e l'altro no, il giudice fischiava in caso di accoglimento del ricorso, e il gioco veniva interrotto. Gli *umpire* non potevano interferire con il gioco a meno che non fossero interpellati.

Dal 1889 l'arbitro poteva ordinare a un giocatore di uscire per gioco falloso, ed era incaricato di tenere conto del tempo. Gli *umpire* avevano il controllo totale già nel 1895, tuttavia pareri diversi sull'interpretazione del Regolamento durante una partita potevano dar luogo ad un ricorso a un comitato rugbistico.

Dal 1900 ad oggi, gli arbitri sono entrati sempre più a far parte del gioco moderno. L'arbitraggio del Gioco del Rugby ha seguito le orme del gioco stesso e così come il gioco si è fatto sempre più tecnico, anche gli ufficiali di gara hanno sviluppato le proprie tecniche nel corso degli anni. Tuttavia, a differenza di molti altri sport di squadra, l'arbitraggio del lato tecnico del Rugby non ha mai prevalso sui principi di base del Gioco. Nel Rugby, arbitri eccellenti hanno sempre compreso il delicato equilibrio tra la necessità di essere precisi e corretti sotto l'aspetto tecnico, e l'esigenza di rispettare i principi di contesa e continuità.

Oggi gli ufficiali di gara sono parte integrante del Gioco. Il loro ruolo va ben oltre il vecchio principio di essere "...giudice unico dei fatti e del Regolamento durante una partita" come scritto nel regolamento al punto 6.A.4 (a). Il Gioco moderno richiede agli ufficiali di gara la capacità di far proprie le richieste di massima performance atletica e l'esecuzione di un arbitraggio leale e imparziale.



Il ruolo dell'arbitro a vari livelli competitivi

A tutti i livelli del Gioco i giocatori, gli allenatori e gli spettatori si aspettano che l'ufficiale di gara esegua un buon arbitraggio. Tuttavia, indipendentemente dall'importanza di una partita vista con gli occhi degli altri, come ufficiali di gara dovrete essere pronti a capire che il Gioco richiede da voi la massima performance in qualsiasi partita vi stiate apprestando a fischiare.

Malauguratamente, troppo spesso la correttezza delle decisioni degli arbitri sembra assumere un rilievo minore rispetto alle percezioni emotive delle parti coinvolte.. Cosa accadrebbe se non ci fossero gli arbitri?

- I giocatori identificherebbero il gioco falloso e lo penalizzerebbero con sanzioni appropriate oppure il gioco degraderebbe nel caos?
- Gli allenatori lascerebbero i propri incarichi e arbitrerebbero le partite essi stessi, o ciò comprometterebbe la loro abilità di analizzare ed allenare?
- Potrebbe arbitrare un parente o uno spettatore il cui figlio stia giocando, oppure la sua imparzialità sarebbe messa in discussione dagli allenatori, dai giocatori e dagli spettatori della squadra avversaria?

Nonostante tutte le critiche, gli arbitri vengono ampiamente utilizzati nella stragrande maggioranza degli sport in una vasta gamma di livelli competitivi.

In generale, l'arbitro è responsabile dell'applicazione del Regolamento. Gli ufficiali di gara sono percepiti come i "guardiani" della competizione rugbistica. Questa visione può dapprima riflettere un'esigenza di tutti gli sport competitivi a livello professionale, ma dovrebbe anche essere presentata in quell'insieme di aspettative che riteniamo rilevanti anche ad altri livelli di Gioco.

Senza un'appropriata adesione e gestione del Regolamento, non ci si può attendere di assistere ad una vera competizione, né di avere un ambiente competitivo davvero sicuro.

Sebbene gli ufficiali di gara debbano essere consapevoli dei limiti del loro ruolo, l'adesione degli stessi a precetti ben definiti è utile e necessaria ed il loro elenco di cose 'da fare' e 'da non fare' include i seguenti punti:

- L'arbitro deve essere fermo, ma non arrogante; leale, ma non pedante.
- L'arbitro dovrà fare uno sforzo sincero per entrare in sintonia con i partecipanti e cercare di capire le loro motivazioni.
- Gli arbitri dovranno punire in modo appropriato, indipendentemente dalla pressione esercitata dagli spettatori, dal punteggio, da coloro che potrebbero esserne svantaggiati o dal modo in cui ciò potrebbe ripercuotersi sulle interrelazioni future con allenatori e giocatori.
- La reputazione dell'arbitro dovrà essere basata su irrimovibili criteri di onestà e integrità.
- Gli arbitri dovranno essere esemplari nel loro ruolo per ottenere il rispetto dei giocatori, allenatori e spettatori.

Arbitri come individui

L'arbitraggio nel Rugby a qualsiasi livello competitivo non è compito facile. Esso comporta un dispendio di tempo ed energie e rappresenta probabilmente una delle più onerose e meno apprezzate professionalità presenti nei vari sport.

- Allora, perché gli arbitri assumono questo incarico?
- Cosa li spinge ad esporsi alla pressione e spesso a critiche ingiustificate?

La passione per il Gioco e il forte sentimento di giustizia rappresentano senza dubbio le ragioni primarie per cui gli arbitri si accollano questo compito. In uno studio della percezione che gli ufficiali di gara hanno dei tifosi, dei giocatori e delle loro professioni, è stato riportato che gli arbitri professionisti consideravano il loro lavoro stimolante e competitivo.

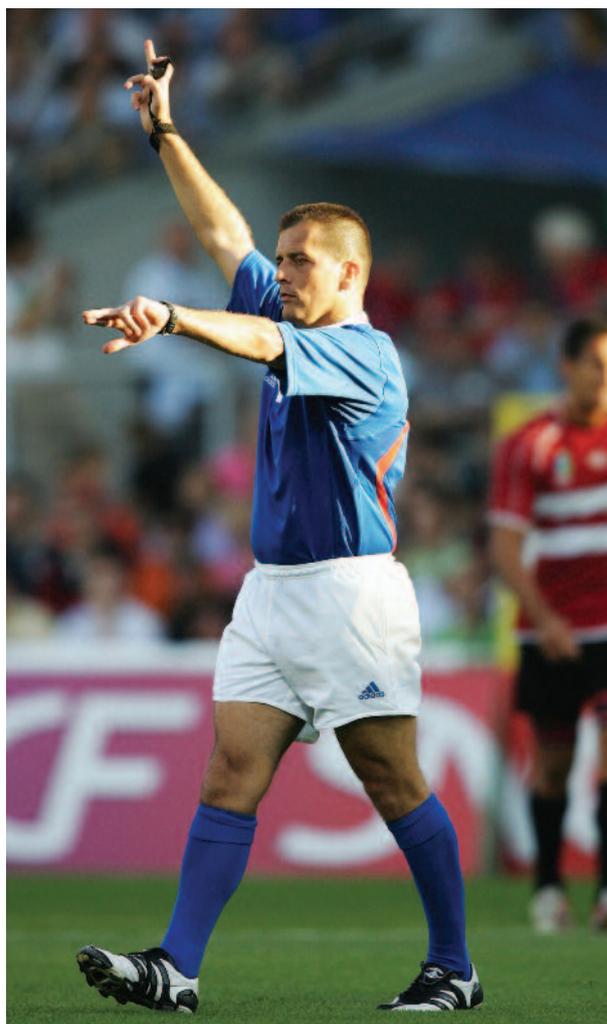
Si è anche scoperto che la maggior parte degli arbitri hanno una particolare attrazione per lo sport che officiano. In uno studio del profilo sociale degli arbitri, si è giunti alla conclusione che gli arbitri sono spinti a scegliere il proprio ruolo dalle seguenti motivazioni:

1. Interesse ed entusiasmo per lo sport.
2. Gusto della sfida ed eccitazione derivanti dall'arbitraggio.
3. Benefici ulteriori derivanti dall'arbitraggio.
4. Senso di potere e di controllo derivanti dall'arbitraggio.

Il rispetto ricevuto da giocatori e allenatori rappresenta un'ulteriore motivazione.

Alcuni potrebbero ribattere che gli arbitri scelgono tale ruolo perché permette loro di appagare un impulso totalitario e autoritario. L'atteggiamento fermo e formale di molti arbitri in numerosi sport può aver contribuito a dare questa impressione. Il potere attribuito all'ufficiale di gara, così come viene percepito da allenatori e giocatori, potrebbe essere un altro motivo per queste convinzioni.

Tuttavia, l'idea che gli arbitri siano autoritari per natura dovrebbe essere riconsiderata, alla luce del fatto che la stragrande maggioranza degli ufficiali di gara compiono il loro dovere lontano dagli occhi dei media e al di fuori dell'arena dei professionisti. Una concezione dell'arbitro potrebbe essere la seguente:



“L'unica trasgressione dell'ufficiale di gara potrebbe essere l'ignoranza, mai la disonestà. L'arbitro è ritenuto incorruttibile poiché è realmente un giudice obiettivo a cui va tributato rispetto, in virtù sia della posizione che del talento” .

L'esperienza di giocatore permette all'arbitro di basarsi sull'esperienza personale quando assume una decisione difficile. Tuttavia, ciò non rappresenta necessariamente una procedura positiva a tutti i livelli di arbitraggio. La decisione riguardava il fatto accaduto o una versione filtrata di esso? Chiaramente, conoscere il Gioco e le sue Regole è un obbligo per arbitrare in modo efficace. L'esperienza di un arbitro nelle competizioni potrebbe certamente contribuire alla comprensione delle dinamiche tra giocatori di squadre avversarie. Un arbitro che conosce il motivo per cui alcuni giocatori hanno perso le staffe, è in una posizione avvantaggiata di fronte a loro. In ogni caso, soggetti che hanno avuto poca o nessuna esperienza competitiva nel Rugby, ma che sono studiosi del Gioco e delle sue Regole, possono diventare ottimi ufficiali di gara.

L'allenatore, il giocatore e l'arbitro

I giocatori sono abituati a giocare uno contro l'altro e non insieme. Più gli allenatori e i giocatori sono interessati al risultato della competizione, e non ai suoi processi, più saranno intolleranti nei confronti del Regolamento, nei confronti l'uno dell'altro, e delle decisioni degli ufficiali di gara, specialmente nelle occasioni in cui chiaramente l'arbitro commette un errore. Pretendere una perfezione sovrumana dagli ufficiali di gara equivale a chiedere troppo allo sport. Ma in un contesto competitivo giocatori, allenatori e spettatori sono inclini a trascurare quest'osservazione fondamentale. Ciò è vero. Tuttavia, ha qualche fondamento l'affermazione che perdere una partita è più il risultato di numerosi errori commessi da allenatori e giocatori piuttosto che da un solo errore commesso dall'arbitro?

È vero che gli ufficiali di gara commettono degli sbagli, tuttavia il più delle volte l'arbitro si trova nella posizione migliore per assumere una decisione. Chiunque abbia passato abbastanza tempo sulla linea di touch deve aver notato che giocatori, allenatori e soprattutto spettatori che sono spesso a 50 metri o più di distanza da uno scontro, fanno questioni su una decisione assunta dall'arbitro che si trovava a non più di qualche passo di distanza dall'evento.

Pregiudizi nell'arbitraggio

Dando per scontato che la maggioranza quasi totale degli arbitri cerca sempre di fare del proprio meglio, i loro giudizi riflettono sempre ciò che essi effettivamente vedono?

I motivi di un trattamento preferenziale rilevato nei confronti di giocatori accomunati da diversi livelli di abilità, potrebbe essere dovuto, ove ciò accada, alla tendenza dell'ufficiale di gara di soccombere alla pressione esercitata da allenatori, giocatori e spettatori.

Per fare un paragone con il gioco degli scacchi, l'abilità di alcuni giocatori rappresenta la regina, mentre quella di altri rappresenta l'equivalente di una torre o di un alfiere sul campo di gioco. Tutti sono pezzi importanti, tuttavia la rimozione della regina, riconducibile a violazioni identiche a quelle della rimozione di un alfiere, risulta in un soffio devastante per la squadra che perde il suo pezzo più prezioso. Agli occhi di un arbitro imparziale, tutti i giocatori sono uguali. Perciò, quand'è in campo la regina dovrebbe comportarsi come tale o non sorprendersi se le viene riservato lo stesso trattamento del pedone.

Qualsiasi forma di pregiudizio nei confronti dell'arbitraggio mina ogni sforzo di oggettività.



L'ambiente ideale per prendere decisioni relative all'arbitraggio

Indipendentemente dal livello della partita, esisteranno sempre decisioni difficili da prendere, per un arbitro. Perché? Troppi corpi intorno alla palla che restringono la visuale dell'arbitro, l'arbitro lontano dalla giusta posizione, le condizioni meteorologiche, il carattere dei giocatori, la velocità dell'azione, il modo in cui il Regolamento viene applicato e le reazioni dei giocatori sono solo alcune delle molte ragioni. Tuttavia le decisioni vanno prese, ed arbitri e giocatori devono convivere con esse.

Come arbitri siete addestrati a prendere queste decisioni. Dovrete apparire fiduciosi, mantenere il volto rilassato e sorridere, anche quando sarete un po' insicuri della vostra decisione. Ammetterete che esistono margini ristretti, resterete saldi sulla vostra decisione e passerete alla fase di gioco successiva mantenendo la concentrazione.

Gli arbitri offrono molto più di una semplice presenza per lo svolgimento della partita. Potrete contribuire a rendere la partita un'esperienza piacevole per tutti coloro che sono coinvolti. Allo stesso modo, potrete favorire

l'insorgere di sentimenti di frustrazione e insoddisfazione, in modo particolare quando dovrete prendere delle decisioni difficili, che potrebbero avere delle ripercussioni sul risultato della partita.

Tutti, comunque, hanno una parte di responsabilità nel creare il giusto ambiente e permettere all'arbitro di operare al meglio. Per realizzare ciò, la comunità degli arbitri e quella dei giocatori devono lavorare insieme.

Gli arbitri hanno bisogno di offrire un'immagine positiva di ciò che fanno, cogliendo l'opportunità per essere amichevoli, di buonumore, disponibili e sentirsi palesemente a proprio agio nel ruolo. Se arbitrate partite usando il buon senso, sarete visti come una parte integrante del gioco e in sintonia con i bisogni dei giocatori. Dovrete riconoscere i vostri errori ed essere pronti a spiegare perché li avete commessi.

Quando giocatori, allenatori e spettatori apprezzano il ruolo dell'arbitro è più probabile che si crei il giusto ambiente, non solo per prendere decisioni difficili, ma anche per lo sviluppo del Gioco.

L'ARBITRO COMPLETO



Conclusione

Una partita di Rugby può essere valida solo quando ha luogo sulla base di una serie di Regole prestabilite e concordate. Il ruolo dell'ufficiale di gara in qualunque competizione sportiva, serve a dare uguali opportunità a tutti i contendenti.

I giocatori devono spesso affrontare situazioni di gioco, che impediscono loro di concentrarsi correttamente sui compiti da assolvere. Giocatori ed allenatori hanno ogni diritto di aspettarsi che gli arbitri dimostrino elevati livelli di professionalità ed abilità. Ingannare o violare intenzionalmente il regolamento da parte di giocatori ed allenatori è incoerente con le aspettative degli arbitri precedentemente descritte. Si tratta di un atteggiamento ipocrita e si rifà a standard morali inaccettabili al di fuori dal campo da Rugby.

Nelle situazioni di vita quotidiana, colpire intenzionalmente un'altra persona, rubare, mentire, ecc., non sono comportamenti accettabili anche quando non si è colti in fallo dalle autorità e puniti dal sistema giudiziario.

L'accettazione di un livello di moralità inferiore sul campo da Rugby renderebbe il ruolo del giudice di gara inutilmente più arduo..



Gli arbitri nel Rugby non sono considerati degli outsider. Essi sono parte integrante del Gioco, e adempiono ad un ruolo davvero speciale e specifico. Il loro compito è quello di assicurarsi che tutti i giocatori abbiano le stesse opportunità di riuscita sulla base delle abilità e della forma fisica espresse. Inoltre, gli ufficiali di gara sono responsabili dell'assistenza prestata a giocatori ed allenatori per realizzare una gara di Rugby qualificata, sicura nei contatti e socialmente positiva. E se ciò può esser vero per tutti i livelli di competizione, ancor più lo sarà per il ruolo dell'arbitro nelle competizioni giovanili.

Non esiste prova convincente che gli arbitri assumano il ruolo arduo e stressante loro assegnato per motivi sbagliati. Sarebbe quindi corretto pensare che gli ufficiali di gara giudichino il loro compito come una sfida contro sé stessi, un piacevole modo di aiutare i giovani e gli adulti coinvolti nella competizione, e un'emozionante esperienza di esprimere dei giudizi. Indipendentemente dalla correttezza assunta, gli arbitri dovrebbero comunque rendersi conto che talvolta sbagliano, sebbene non intenzionalmente. La capacità di ammettere un errore è il primo passo verso il processo per ricostruire fiducia e rispetto.

Non possiamo evitare di fare degli errori, né possiamo pretendere di esercitare un controllo totale sulla nostra performance. In ogni modo, la decisione di non trarre insegnamento dai nostri errori è completamente nostra. L'arbitro dovrà essere consapevole della propria fallibilità anche quando tenta di prendere le giuste decisioni in tutta onestà.

Il rapporto che c'è tra arbitri ed allenatori, arbitri e giocatori, arbitri e pubblico è palese a tutti. L'esperienza insegna che polemizzare con l'arbitro non giova alla partita.

Allenatori, giocatori e arbitri devono capire che, in una situazione in cui o si vince o si perde, ci sarà sempre e comunque una parte insoddisfatta. Anche se non altera il risultato finale o il punteggio di alcuna competizione specifica, una richiesta cortese di delucidazioni rappresenta il modo migliore di agire. Gli ufficiali di gara dovrebbero essere incoraggiati ad assolvere ad una funzione sociale connessa alla partita che hanno appena diretto.

In tal modo gli arbitri acquisiscono familiarità con la filosofia e gli obiettivi dei vari giocatori, allenatori e squadre.

Modulo due – Gestione

Capitolo due - Posizionamento

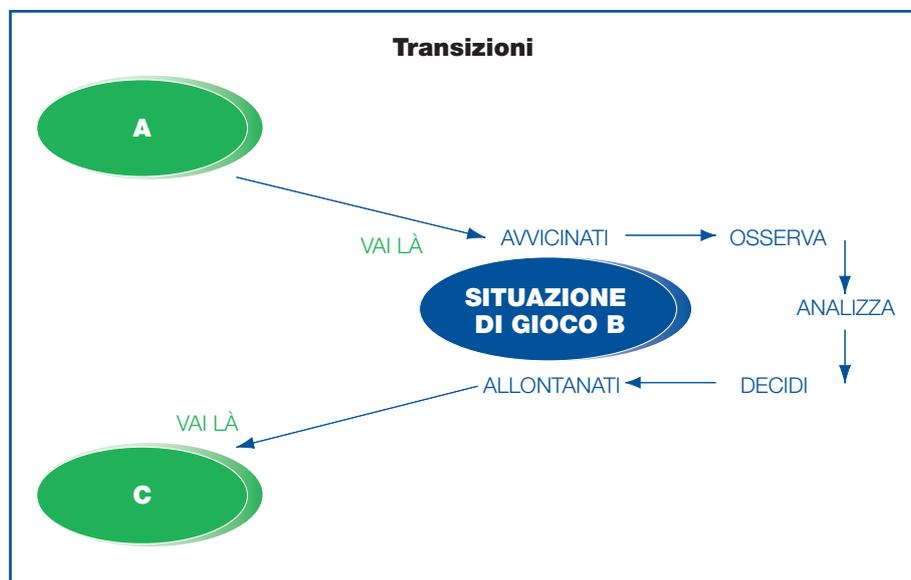
Introduzione

Nel capitolo 2.3 “Comunicazione”, prenderete in esame la necessità che gli arbitri hanno di comunicare con i giocatori e assicurarsi di poter osservare, analizzare e decidere se il gioco può continuare o se deve essere fermato.

Però, si può seguire tale processo e prendere le giuste decisioni solo se si è vicini al luogo dell'azione. Per individuare la vostra posizione in ogni frangente, dovrete avere una buona forma fisica e un'ottima conoscenza del gioco. Ricordate che, anche nelle partite di livello base, dovrete percorrere un minimo di cinque chilometri in ottanta minuti.

Una buona posizione di partenza, ma poi dove?

Talvolta gli arbitri partono da una buona posizione, ma stentano a trovare il loro posto nella seconda o terza fase di gioco.



Man mano che farete esperienza, non solo saprete concentrarvi sui livelli delle situazioni statiche, ma saprete riconoscere l'importanza di eseguire le giuste transizioni in campo aperto da una situazione A alla B e poi ancora verso la C. Scoprirete che arrivare sul punto giusto vicino a una situazione A determina una naturale partenza verso una situazione B e sarete più consapevoli delle continue transizioni tra queste fasi.



Inoltre, scoprirete che il posizionamento richiede un continuo adattamento e che la posizione migliore non è mai un punto fisso ma una continua ricerca della “miglior soluzione possibile” in quella particolare situazione di gioco rispetto a:

- palla.
- portatore di palla.
- avversario del portatore di palla.
- posizione degli altri giocatori.
- posizione sul campo.

La conoscenza del gioco qui è indispensabile, perché determina le vostre priorità quando cercate la miglior posizione possibile in una particolare situazione.

Livelli prestabiliti

Sebbene la “miglior posizione possibile” dell’arbitro sia soggettiva, alcuni livelli sono stati stabiliti per darvi una conoscenza di base delle situazioni comuni.

CALCIO D’INIZIO

Inizio	Movimento
Viene suggerito di cominciare ad una distanza di alcuni metri dalla palla, dietro la linea di metà campo, in linea con il calciatore, con la palla tra voi e la squadra che calcia.	Dovreste iniziare a muovervi insieme al calciatore e non appena la palla viene calciata, accelerate per essere in linea con il punto in cui la palla viene lanciata.

CALCIO DI RINVIO

Inizio	Movimento
Non appena viene assegnato un calcio di rinvio, tenete gli occhi sulla palla qualora venga eseguito un calcio rapido. Raggiungete la linea dei 22 metri il più velocemente possibile, ricordando che questo tipo di calcio può finire ovunque da dietro la linea dei 22 metri. Cercate comunque di stare in linea con il calciatore.	Non appena la palla viene calciata, muovetevi come per un calcio d’inizio. Accelerate per essere in linea e il più vicino possibile con la fase di gioco successiva.

CALCI DI PUNIZIONE E CALCI LIBERI

Inizio	Movimento
Segnate il punto ed allontanatevi rapidamente.	Spostatevi su una posizione a circa 5-10 metri più all’interno rispetto al campo, in modo tale che il calciatore sia tra voi e la sua squadra.

CALCI IN PORTA

Inizio	Movimento
Prendete posizione ad alcuni metri di distanza e a livello del calciatore, con la palla tra voi e la squadra del calciatore. Assicuratevi che la vostra ombra non si proietti sulla palla e non intralci il percorso del calciatore. Cercate di non essere rivolti verso il sole.	Muovetevi con il calciatore e correte verso la traiettoria della palla. Se il calcio sembra uscire, correte direttamente verso la linea di meta o verso l'area di meta il più velocemente possibile e assicuratevi di essere in una buona posizione, per stabilire cosa accadrà in seguito.

CALCI IN GIOCO APERTO

Inizio	Movimento
Posizionatevi come normalmente in gioco aperto.	Muovetevi parallelamente al calciatore. In un duello di calci, muovetevi il più velocemente possibile sul campo verso una posizione tra i due calciatori e lontano dal volo della palla. Ciò vi permetterà di avere una buona visuale su tutti i giocatori. Guardate i giocatori, non la palla.

RIMESSE LATERALI

Inizio	Movimento
Ci sono quattro posizioni base che potrete assumere durante una rimessa laterale – ad ogni angolo dello schieramento. In genere, dovrete stare dal lato dello schieramento della squadra che lancia la palla. Per le prime rimesse laterali si raccomanda di utilizzare una delle posizioni frontali rispetto allo schieramento. Ciò vi permetterà di vedere tutti i giocatori e di gestire la preparazione degli schieramenti come pure di identificare e trattare ogni infrazione all'inizio della giocata.	State sugli avampiedi e muovetevi non appena la palla viene lanciata. Ciò vi permetterà di raggiungere la posizione per la fase successiva e di muovervi insieme al gioco se la palla viene passata velocemente dallo schieramento. Durante le prime rimesse laterali in una partita, accertatevi che lo schieramento sia formato correttamente. Siate pronti ai lanci corti verso l'inizio dello schieramento.

PLACCAGGIO

Inizio	Movimento
Accertate la situazione e allontanatevi di alcuni passi verso la linea di attacco, evitando i giocatori che arrivano.	Se siete vicini alla linea di meta, sarà meglio che vi spostiate verso la linea di difesa. Date un'occhiata dietro di voi di tanto in tanto o mettetevi di lato per guardare i tre quarti, specialmente quelli della difesa che si avvicinano al fuorigioco.

MISCHIA

Inizio	Movimento
<p>State vicino alla mischia, dal lato dell'introduzione della palla, con i mediani di mischia dietro di voi. State con la mischia mentre guidate le prime linee nel processo di ingaggio.</p> <p>Ricordate il processo di ingaggio:</p> <p>BASSI – TOCCO – PAUSA - INGAGGIO</p>	<p>Quando siete pronti, indietreggiate di un paio di metri dalla linea centrale della mischia per osservare la palla che viene inserita e iniziate a spostarvi lateralmente in modo da poter vedere entrambe le mischie e i tre quarti in difesa.</p> <p>Nella maggior parte dei casi, quando la palla è vinta, dovrete muovervi in linea con la palla. State lontani dalla fase di gioco successiva del mediano di mischia e dalla fase di distacco degli avanti. Continuate a muovervi mentre la palla scorre attraverso la mischia.</p>

RUCK E MAUL

Inizio	Movimento
<p>State di fronte alla difesa, a circa due metri a lato del ruck o del maul. Ciò vi permetterà di muovervi tra voi e il ruck o il maul.</p>	<p>Quando la palla esce, muovetevi verso i difensori. Giratevi in modo da poter vedere la palla che esce dal ruck o dal maul. Sappiate sempre dov'è la palla.</p>

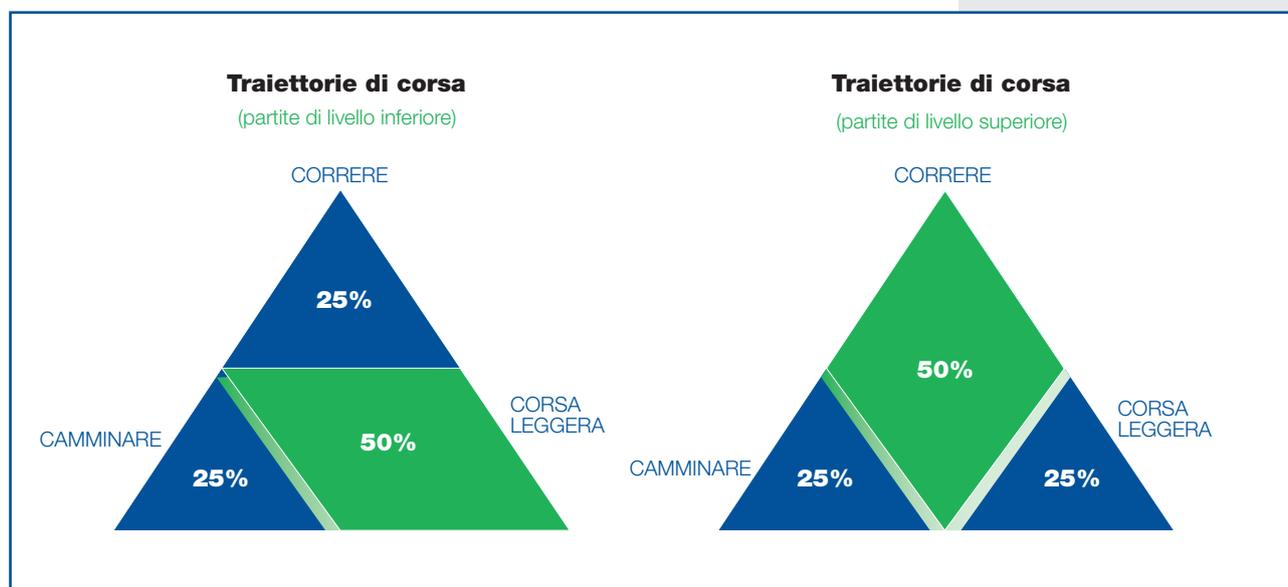
Ricordate che questi livelli prestabiliti sono semplici raccomandazioni e non sono una Regola. Dovrete sempre trovare la soluzione migliore per voi, sulla base del vostro stato di forma, della vostra esperienza, del livello e del tipo di gioco. Tuttavia potreste trovare utile chiedervi perché questi standard potrebbero non funzionare in certe situazioni e cercare delle posizioni alternative.

Traiettorie di corsa e linee

Il livello e la velocità del gioco richiedono la vostra flessibilità in termini di traiettorie di corsa e linee. La vostra forma fisica vi permetterà di adattarvi e durante gli ottanta minuti farete una di queste tre cose per muovervi sul campo.

- Camminare.
- Corsa leggera.
- Correre.

Il più delle volte gli arbitri si spostano avanzando, ma talvolta è essenziale adattarsi ed indietreggiare. Più elevato è il livello della partita, maggiore sarà la quantità di corsa che l'arbitro dovrà fare.

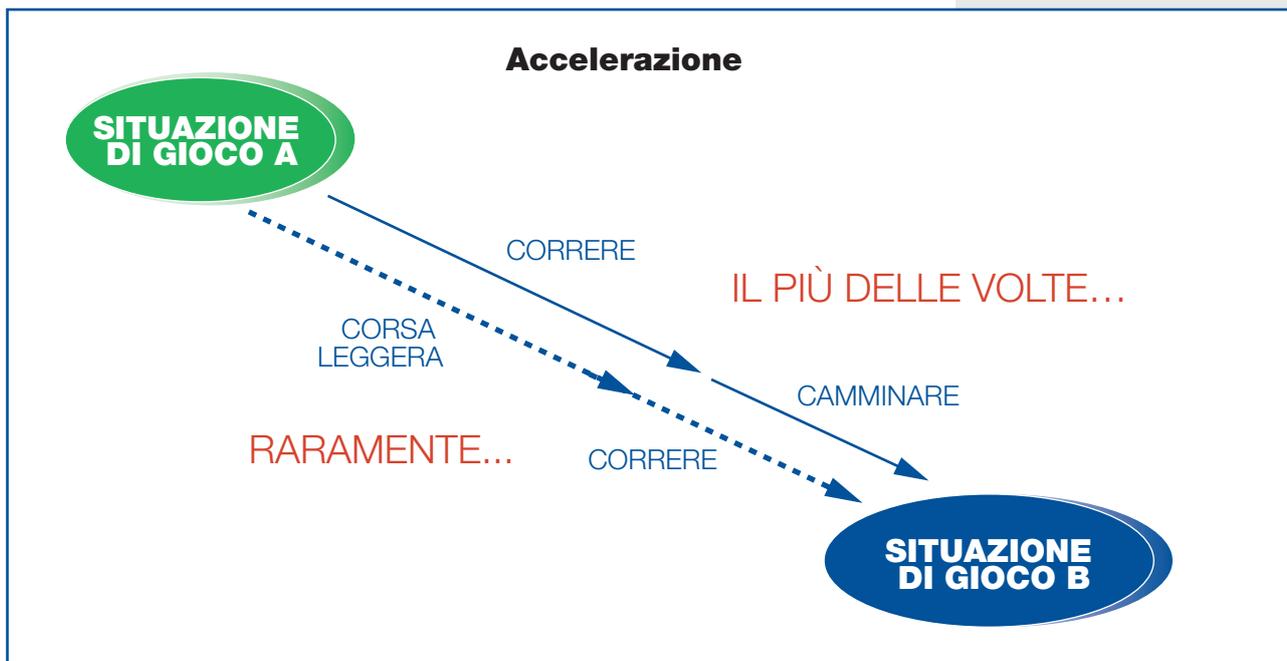


Il posizionamento dipende da fattori strettamente individuali, poiché la vostra forma fisica generale, la vostra velocità, il vostro peso e la vostra altezza influenzeranno i vostri movimenti sul campo. Un altro fattore importante è la vostra capacità di accelerare in talune situazioni.

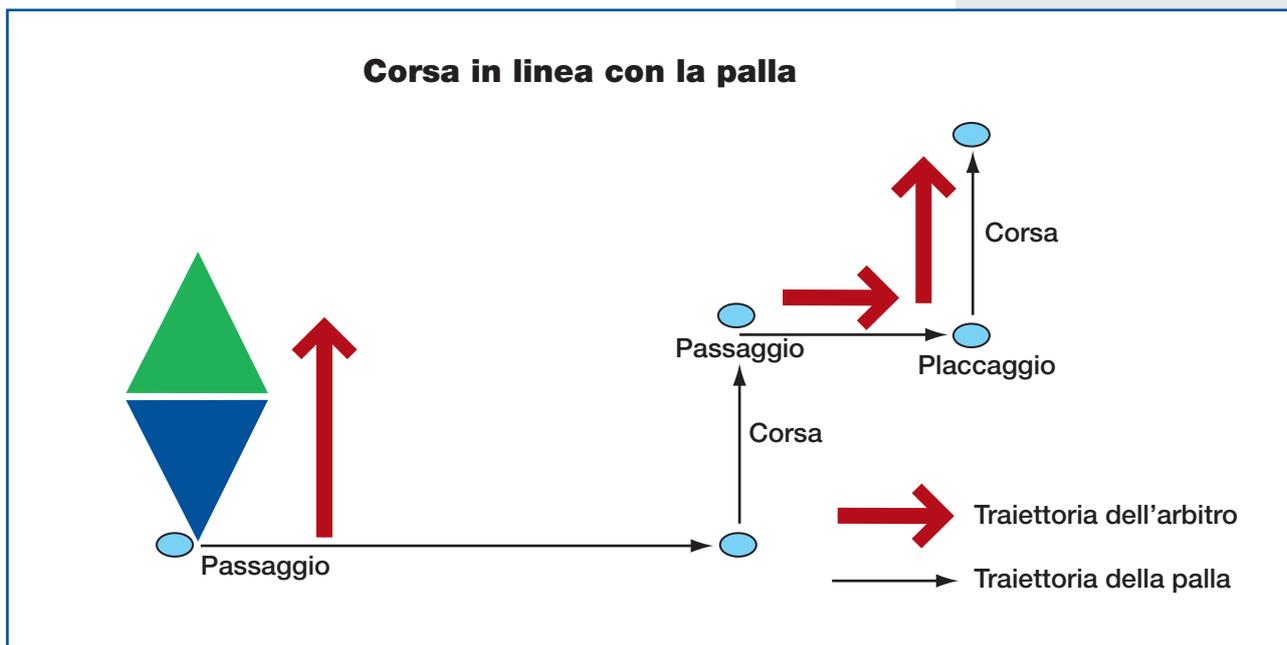
La soluzione migliore è sempre cominciare a correre e poi, se il gioco lo permette, rallentare fino a correre leggermente o camminare. In questo modo non rischiate di restare indietro e sarete in grado di mantenervi in ritmo con il gioco.

Diversamente, se cominciate a correre leggermente e poi correte per raggiungere la posizione in tempo, c'è sempre il pericolo che il gioco prosegua correndo avanti a voi e che voi perdiate la prima infrazione a causa di un vostro ritardo.

Una buona accelerazione vi permetterà di essere sempre sul punto e al tempo stesso di conservare energie. Arrivare veloci e calmi invece che in ritardo e stressati vi dà anche il beneficio di un buon punto di osservazione dall'esterno. Il punto chiave di questo approccio è facile da capire con l'aiuto del seguente diagramma:



Per gestire calci, passaggi, placcaggi, ruck, mischie e rimesse laterali, ci si aspetta che l'arbitro corra letteralmente in linea con la palla. Ciò mette l'arbitro nella posizione migliore per riconoscere i passaggi in avanti e gli in-avanti, e il più delle volte dà all'arbitro una visuale migliore sul portatore di palla durante il gioco aperto.



Modulo due – Gestione

Capitolo tre – Comunicazione

Introduzione

Gli ufficiali di gara usano una vasta gamma di strumenti per comunicare durante una partita di Rugby. Userete le orecchie per ascoltare, gli occhi per osservare, la voce per parlare, le braccia (e il corpo) per segnalare e il fischietto per fermare il gioco. Oltre a ciò, i vostri giudici di linea utilizzeranno le loro bandierine. L'uso di questi strumenti, che naturalmente dipenderà dalla situazione di gioco che avrete di fronte, vi permetterà di raggiungere tre punti critici nella vostra abilità di arbitri.

1. CONTINUITÀ

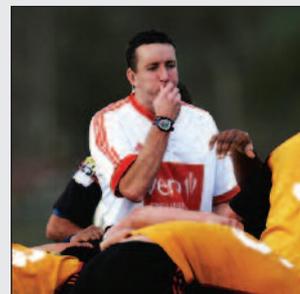
Voi comunicate per permettere ai giocatori di mantenere la continuità nel gioco. Con la comunicazione, il team degli ufficiali di gara impedirà le interruzioni ed aiuterà ad assicurare il valore di intrattenimento sportivo del Rugby.

2. SICUREZZA

Voi comunicate per garantire la sicurezza dei giocatori e per assicurare che i giocatori seguano i principi del gioco. Con la comunicazione il team degli ufficiali di gara potrebbe aver bisogno di fermare il gioco per assicurare una ripresa in sicurezza.

3. DIVERTIMENTO

Voi comunicate per spiegare le vostre decisioni ai giocatori ed agli spettatori. Attraverso la comunicazione, il team degli ufficiali di gara aiuta tutte le persone coinvolte nel gioco a capire le proprie decisioni e a godersi la partita.



Comunicazione vocale

Per la comunicazione vocale potete utilizzare le seguenti linee guida per aiutarvi ad assicurare un approccio compatibile a tutte le partite.

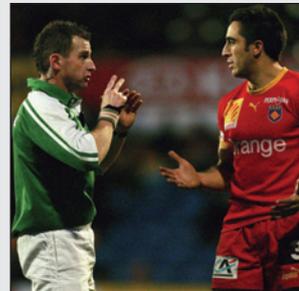
- Quando spiegate le vostre decisioni, dovrete essere concisi e quanto più possibile utilizzare il linguaggio del Regolamento IRB.
- Queste spiegazioni verbali dovranno essere accompagnate da segnali secondari adeguati, e potranno avere valore di comando (un giocatore deve fare o evitare di fare qualcosa, ad esempio “Lascia la palla”) o informazione (un giocatore riceve un’informazione, ad esempio “È un ruck”).
- Le dichiarazioni preventive dovranno essere utilizzate con parsimonia e non per tutto il tempo della partita. I giocatori dovranno averle recepite all’inizio della partita.
- Le dichiarazioni preventive non dovranno essere utilizzate ripetutamente. Quando si ripete una dichiarazione la seconda volta, viene compiuta una trasgressione.
- Il metodo di comunicazione preferibile è quello di usare il nome della squadra o il colore e il numero del giocatore. Non utilizzate il nome del giocatore per rivolgervi a lui.
- Gli ufficiali di gara non dovranno ingaggiare lunghi dialoghi con i giocatori che non siano i capitani e, anche in quella circostanza, esclusivamente in relazione a motivazioni specifiche.
- Nessun arbitro dovrà mai utilizzare un linguaggio scorretto.

Il fischietto

Il fischietto deve essere usato per “parlare” – per comunicare a tutte le persone coinvolte che è stata commessa un’infrazione. Ricordate che i giocatori e gli spettatori non amano un eccessivo uso del fischietto. Assicuratevi sempre di non fischiare troppo in anticipo e perciò perdere il possibile vantaggio.

Per la vostra comunicazione basata sul fischio, potete usare le seguenti linee guida che vi garantiranno un approccio preciso, sicuro e fermo a tutte le partite:

- l’angolo con cui tenete in bocca il fischietto dà diversi toni – alto per una nota più acuta, basso per una nota grave. Il tono può essere abbreviato o allungato ritirando velocemente il fischietto dalle labbra. Allo stesso modo può essere efficace metter la lingua all’ingresso della bocca per bloccare l’apertura del fischietto.
- A seconda dell’infrazione potete utilizzare il fischietto nei modi seguenti:
 - fischio lungo e forte per una penalità o un mark.
 - fischio forte e “gioioso” per una meta o una marcatura.
 - fischio breve per una mischia.



Segnali

I segnali dell'arbitro sono standard applicabili a qualsiasi partita di Rugby. Fanno parte del libro del Regolamento, nel quale sono raffigurati e descritti.

Ci sono quattro segnali eseguiti dall'arbitro per indicare un' interruzione:

- meta.
- calcio di punizione.
- calcio libero.
- assegnazione di una mischia.

Questi segnali, oltre al segnale del vantaggio, sono definiti segnali primari. Questi sono i segnali più importanti e i primi che un arbitro principiante imparerà e che lo spettatore nuovo al Rugby potrà capire.

Poiché i motivi per un calcio di punizione o un calcio libero e talvolta le ragioni che spingono un arbitro ad assegnare una mischia o l'indicazione di giocare la regola del vantaggio non sono facilmente compresi dai giocatori e dagli spettatori, esiste un altro gruppo di segnali.

Questi vengono chiamati segnali secondari e ciascuno di essi è collegato ad uno dei segnali primari; ad esempio, per indicare che c'è stato un in-avanti e di conseguenza per quale motivo è stata assegnata una mischia. Questi segnali non sono facoltativi per l'arbitro; sono altrettanto importanti dei segnali primari e quando vengono usati correttamente dall'arbitro fanno una gran differenza sulla prestazione del direttore di gara.

Oltre ai segnali primari e secondari, c'è anche un terzo gruppo di segnali, conosciuto come segnali "terziari". Questi segnali includono il segnale per formare una mischia, per una ferita sanguinante, la richiesta di un dottore/fisioterapista e la richiesta del cronometrista per fermare/far ripartire il cronometro.

Gli arbitri devono applicare i segnali in sequenza. Ciò diventa più evidente quando il gioco è più rapido e ad alti livelli di standard rugbistici, ma anche ai livelli base c'è bisogno di comunicare con chiarezza e secondo la seguente sequenza:

1. cosa succederà in seguito? (Segnale primario)
2. qual'era la ragione dell'interruzione? (Segnale secondario)
3. c'è qualche informazione aggiuntiva che l'arbitro deve dare? (Segnale terziario)

Per eseguire i segnali in modo preciso e con un'appropriata scelta di tempo, avrete bisogno di molta pratica in campo e avrete bisogno di studiare costantemente gli altri arbitri e le loro segnalazioni. Ricordate che ogni arbitro ha uno stile personale, e tuttavia è obbligato ad attenersi al libro del Regolamento per ottenere un'applicazione uniforme in tutto il mondo.

Segnali primari

Meta



Punizione



Calcio libero



Assegnazione di una mischia



Vantaggio



Modulo due – Gestione

Capitolo quattro – Gestione del rischio

Introduzione

L'arbitraggio, specialmente per il Rugby di quella fascia d'età che coinvolge giocatori giovani, richiede una gestione adeguata, per fare in modo che il gioco sia scorrevole. Gli arbitri di Rugby si occupano di uno sport di contatto, che prevede il contatto fisico e, come tutti gli sport in cui ci sia contatto fisico, presenta i suoi pericoli.

È importante che usiate la vostra autorità per assicurarvi che il Gioco sia svolto entro i termini del Regolamento nonché in condizioni di massima sicurezza.

Gli arbitri hanno obblighi legali nei confronti dei giocatori e possono essere ritenuti potenzialmente responsabili per un giocatore ferito se non assolvono tali obblighi in modo appropriato. Questa sezione del modulo esaminerà le responsabilità legali dell'arbitro, gli standard di cura e rischio e le strategie per la gestione della sicurezza, incluse alcune specifiche abilità tecniche.

L'ufficiale di gara e la responsabilità legale

La responsabilità legale è una possibilità nei confronti della quale gli ufficiali di gara devono prendere delle ragionevoli precauzioni. Controllate con la vostra federazione nazionale tutti i requisiti legali locali che possono sussistere a seconda della località.

Gli obblighi legali dell'ufficiale di gara

Tutti noi abbiamo l'obbligo di porre la necessaria attenzione per evitare infortuni a quelle persone che dovremmo prevedere soggette a tale tipo di rischio nel caso di una nostra negligenza. Le leggi sulla responsabilità colposa stabiliscono che abbiamo l'obbligo di porre una ragionevole attenzione per evitare l'insorgere del danno. Se un arbitro di Rugby dovesse porsi la domanda: "Chi potrebbe farsi male se non ponessi l'attenzione necessaria nell'assolvimento del mio compito?", la risposta sarebbe: i giocatori.

Lo standard dell'attenzione

Sebbene gli arbitri abbiano il dovere di prendersi cura dei giocatori, è importante sottolineare che non rischiano una responsabilità legale semplicemente perché un giocatore si è infortunato durante una partita da loro diretta. Per stabilire la responsabilità in caso di negligenza, si dovrebbe dimostrare che la condotta dell'arbitro è stata inferiore agli standard che ci si sarebbe potuti ragionevolmente attendere da una persona preposta all'arbitraggio di una partita a quel livello e che ciò ha causato il danno occorso. Un arbitro non può essere responsabile per errori di giudizio, sviste o sbagli, dei quali nessun arbitro potrebbe essere imputabile in un gioco rapido e vigoroso.

Sebbene contenuto, esiste un rischio di responsabilità legale da parte degli arbitri. Per questo motivo e per il buon senso che induce a ridurre il rischio di infortuni in uno sport di contatto con coinvolgimento emotivo, è essenziale tenere in considerazione alcune tecniche base di gestione dei rischi e della sicurezza.

La sicurezza prima di tutto

Ricordate che, in qualsiasi partita, giovanile o di adulti, l'arbitro ha il potere di interrompere il gioco immediatamente, nel caso in cui la sicurezza dei giocatori sia a rischio.

Mischie no contest

Ricordate che, in qualsiasi partita, giovanile o di adulti, l'arbitro ha il potere di ordinare mischie no contest, nel caso in cui la sicurezza dei giocatori sia a rischio.

Rugby Ready IRB – Fa la cosa giusta... sii pronto al Rugby

Rugby Ready (Pronti al Rugby) è un nuovo programma dell'IRB che mira a dare supporto ad allenatori, arbitri e giocatori insieme che si preparano a giocare a Rugby, con buoni modelli di pratica per il condizionamento atletico, la tecnica, la prevenzione e gestione degli infortuni.

Se avete una copia del libro Rugby Ready, leggetela e fate particolare attenzione ai suggerimenti all'Arbitro. Altrimenti visitate il sito:

www.irbrugbyready.com

dove potrete completare un test di auto-verifica e stampare il vostro personale certificato Rugby Ready.



NOTE

INTERNATIONAL RUGBY BOARD
INTRODUZIONE ALL'ARBITRAGGIO

MODULO 3 - Pianificazione



MODULO 3 PIANIFICAZIONE



Modulo tre – Pianificazione

Capitolo uno – Preparazione dell'arbitro

Introduzione

Prepararsi ad arbitrare una partita significa essere pronti alle sfide che vi aspettano e alle possibili situazioni nelle quali potrete trovarvi.

La preparazione della partita è fatta di molti elementi: la convocazione alla partita, l'organizzazione del viaggio, la preparazione dell'attrezzatura, una riflessione sulle due squadre e i loro giocatori e la preparazione vera e propria nello spogliatoio subito dopo l'arrivo. Gli ufficiali di gara non potranno ottenere una buona performance senza preparazione, qualsiasi sia il livello della partita. Ecco alcuni elementi per una corretta preparazione della partita.

Allenamento fisico

Se possibile, fatelo ogni giorno. Ricordate che l'allenamento include resistenza, scatto, flessibilità, forza e recupero.

Dieta

Assicuratevi che la vostra dieta sia bilanciata, ogni giorno.

Capire il gioco

Cercate di guardare partite, essere presenti ad allenamenti, parlare con allenatori e giocatori, e discutere il Regolamento e la sua applicazione con colleghi ecc.

Studiare le Regole

Dopo essere diventati familiari con i principi del Gioco, dovrete iniziare a studiarne le Regole.

Preparazione mentale

Dedicate un po' di tempo alla preparazione mentale, sia durante la settimana che immediatamente prima di una partita.



Rugby Ready

Il programma IRB Rugby Ready contiene molte informazioni di supporto alla preparazione come pure elementi di sicurezza che avete già considerato nel modulo 2.



Verificate sul manuale o collegatevi al sito:
www.irbrugbyready.com

Elenco per la borsa dell'arbitro

La vostra presentazione personale in qualità di ufficiale di gara influenzerà la percezione che di voi avranno i giocatori e gli spettatori; la vista crea un impatto. Dovete assicurarvi che il vostro equipaggiamento sia sempre impeccabile.

La preparazione della borsa dovrebbe rappresentare un evento consuetudinario. Iniziate con un elenco di base delle cose che vi servono per ogni partita. Poi ci saranno altri oggetti di cui avrete bisogno in relazione alle condizioni meteorologiche, all'organizzazione della partita e al supporto che potete avere prima, durante e dopo il match.

Perciò potrete iniziare con l'elenco che segue, farlo vostra sulla base delle vostre esigenze e renderlo uno strumento permanente nella vostra borsa di arbitro.

Elenco per la borsa dell'arbitro

- Scarpe
- Lacci
- Calzettoni
- Pantaloncini
- Maglie
- Tuta
- Scarpe da ginnastica



- Moneta
- Fischietti
- Orologi
- Matite
- Libretto segnapunti
- Cartellini rosso e giallo
- Bandierine per giudici di linea

**• Giacca antipioggia • Asciugamano • Articoli da toeletta • Acqua
• Cibo • Protezione solare • Cappello • Libro del Regolamento
• Regole delle competizioni locali • Numeri telefonici dei contatti**

Nello spogliatoio

Dopo aver indossato la divisa ed aver controllato in campo la presenza corretta delle linee e ogni altro particolare inerente alla sicurezza, avrete la responsabilità di fare una riunione con le squadre, controllare l'abbigliamento dei giocatori ed organizzare il lancio della monetina.

Potrete gestire le cose nell'ordine che preferite e adattarlo alle circostanze locali, tuttavia risparmiate del tempo per eventuali modifiche o cambiamenti. Inoltre riservatevi anche tempo sufficiente prima del calcio d'inizio per non dover affrettare il vostro ingresso in campo.

Vale la pena sottolineare che la riunione pre-partita con le squadre dovrà essere breve e semplice. Se sono presenti, i giudici di linea potranno essere coinvolti nella riunione e dovranno essere presentati alle squadre. I giocatori non dovranno attendersi che parliate loro delle Regole del Gioco o che discutiate di possibili situazioni di gioco. Dovranno concentrarsi sull'impegno che li attende e si aspettano che voi facciate altrettanto.

Non fate promesse alle squadre sul modo in cui affronterete certe infrazioni. Le squadre potrebbero intenderlo come un invito a saggiare il vostro comportamento in seguito. Non si aspettano promesse di tal genere sulla vostra condotta di gara, ma si fideranno di una vostra accurata gestione dell'incontro che avrà luogo. Perciò, dovrete rispondere brevemente a domande generiche su alcune Regole o sulla loro interpretazione, tuttavia evitate di addentrarvi in discussioni dettagliate prima della partita.

Ci sono ovviamente alcuni punti su cui concentrare l'attenzione prima di ogni partita e che dovrete sempre includere nelle vostre riunioni.

- Presentatevi (e presentate i giudici di linea, se presenti).
- Sottolineate che comunicherete attraverso il capitano della squadra. In una situazione controversa, potrebbe essere buona cosa dare spiegazioni delle vostre decisioni ad entrambi i capitani.
- Ricordate alle squadre la sequenza di ingaggio della mischia (**BASSI – TOCCO – PAUSA – INGAGGIO**) per assicurarvi sempre della sicurezza dei giocatori in mischia (potete parlare separatamente al mediano di mischia e alle prime linee di questo).
- Ricordate alle squadre la loro responsabilità di mantenere la disciplina.
- Augurate alle squadre un buon gioco e fate loro conoscere l'organizzazione delle tempistiche prima del calcio d'inizio, incluso il controllo degli equipaggiamenti.

Controllare l'abbigliamento dei giocatori è tassativo. Gli standard applicabili per l'abbigliamento dei giocatori sono elencati nel Regolamento. Lì troverete tutti i dettagli che richiedono la vostra speciale attenzione. In aggiunta a queste norme, il Regolamento vi conferisce la facoltà di decidere in qualsiasi momento (prima o durante la partita) quale parte dell'abbigliamento di un giocatore è pericolosa o non autorizzata. Ricordate che la sicurezza dei giocatori viene prima di tutto e, se sussiste qualche dubbio, i giocatori dovranno attenersi alle vostre decisioni.

Il lancio della monetina non è altro che una piccola consuetudine, ma denota l'inizio imminente della partita e dovrete renderlo un procedimento rituale, che dimostri il modo in cui intendete condurre il resto dell'incontro. Potrete invitare i due capitani al vostro spogliatoio o decidere per un altro luogo, in base alla situazione in cui vi troverete. Le squadre normalmente preferiscono che il lancio della monetina avvenga abbastanza prima del calcio d'inizio così da conoscere la loro opzione e potersi preparare. La monetina viene lanciata da uno dei due capitani mentre l'altro capitano ne comunica l'esito. Il vincitore potrà scegliere in quale metà campo la squadra giocherà, e in questo caso l'altra squadra avrà il diritto di effettuare il calcio d'inizio, o viceversa potrà scegliere di ottenere il calcio d'inizio, nel qual caso il capitano della squadra avversaria potrà scegliere in quale metà campo giocare.

La preparazione dell'arbitro è molto individuale e non è qualcosa che deve svolgersi sulla base di regole ben precise. Tuttavia, arbitri con particolare esperienza converranno che le linee guida qui indicate sono degli standard riconosciuti. Si tratta di indicazioni raccomandate dall'IRB e, se seguite, vi aiuteranno a migliorare nella vostra carriera arbitrale.

Attendersi l'imprevisto

Ricordate sempre che eventi inattesi potrebbero verificarsi, sia prima del calcio d'inizio che durante la partita. Ogni arbitro con esperienza è destinato ad avere delle gustose storie su cose che gli sono successe nel corso degli anni e invero tali aneddoti sono parte integrante del fascino dell'arbitraggio.

Ricordatevi di stare calmi, concentratevi e cercate di trovare una soluzione ragionevole per ogni cosa di cui abbiate bisogno.

Modulo tre – Pianificazione

Capitolo due – Il supporto dell'arbitro

Introduzione

Come per tutti gli altri atleti, è indispensabile che voi, come ufficiali di gara, abbiate degli obiettivi e che durante la vostra crescita professionale cerchiate consiglio ed assistenza per raggiungere tali obiettivi.

Come ufficiali di gara dovrete diventare autosufficienti in breve tempo. Avrete la responsabilità di accumulare, assorbire ed analizzare feedback in un processo continuo a lungo termine. Ma è l'infrastruttura che vi circonda, i vostri colleghi di arbitraggio, l'associazione degli arbitri, la federazione o un istruttore arbitro, che avrà la capacità di supportare la vostra crescita.

Feedback e resoconto dell'incontro

Dopo ogni partita è buona consuetudine ottenere feedback, cercando di parlare con gli allenatori, i capitani e i giocatori di entrambe le squadre. Potrete imparare molto da loro. Dovrete ascoltarli e valutare i commenti solo in seguito. Se vi sono richieste delle spiegazioni, dovrete fornirle in termini semplici.

Ottenere feedback in questo modo è molto importante, ma lo svantaggio di queste chiacchiere informali da spogliatoio è che mancano sempre di una struttura e, sul lungo termine, questo tipo di feedback diventa controproducente.

A dispetto di ciò, **non abbiate paura delle critiche. Fa parte del vostro lavoro.**

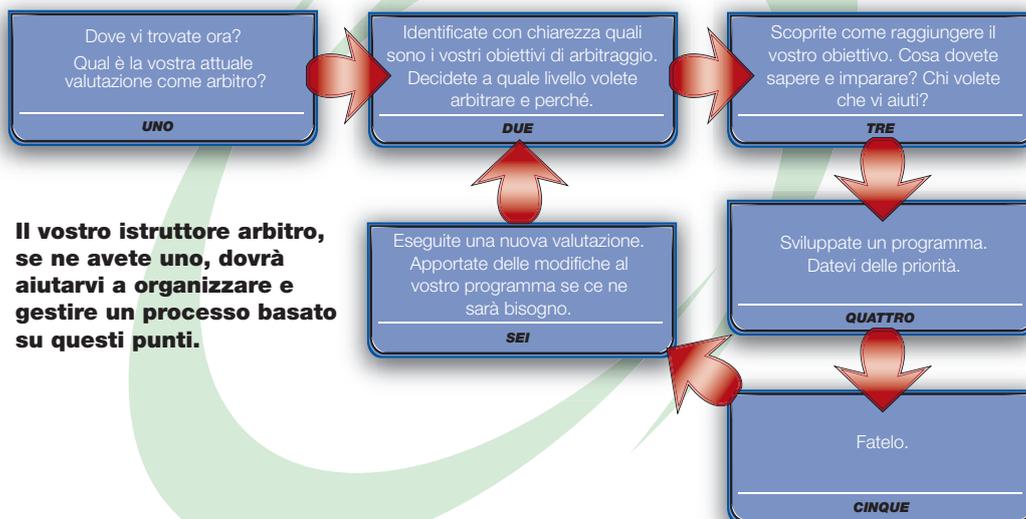
Istruttori arbitri

Molte federazioni hanno pochi, istruttori arbitri qualificati o non ne hanno affatto. Tuttavia, se c'è, l'istruttore arbitro può avere un ruolo importante nella crescita di ogni arbitro se:

- identifica e soddisfa le necessità di ogni arbitro
- pianifica, guida e valuta programmi progressivi per migliorare le performance
- considera fattori quali l'età, la maturità, l'abilità e le ambizioni dell'arbitro
- crea un ambiente che aiuti a motivare, incoraggiare una partecipazione continuativa e/o migliorare la performance

E' possibile acquisire in modo migliore feedback se si dispone di una sorta di procedura formale appropriata, utilizzando un meccanismo di resoconto definito che segua i principi generali indicati nel diagramma della pagina che segue.

Un feedback definito e un meccanismo di resoconto della partita



La raccolta di un feedback da un processo come questo dovrà essere fatta con regolarità, poiché i dati accumulati sono preziosi per misurare i vostri progressi. Dopo ogni partita, con tutte le informazioni raccolte riguardo alla vostra performance, e con un'eventuale copia del video della partita, potrete controllare il vostro operato in relazione agli elementi tecnici e di gestione dell'incontro.

Componenti chiave sono le vaste aree della performance di un arbitro che costituiscono le sfaccettature tecniche e gestionali della funzione di apprendimento.

Per ogni componente chiave, sono state utilizzate **competenze** che indicano gli esiti attesi dalla performance dell'arbitro. Le competenze costituiscono il quadro delle componenti chiave ed indicano i risultati che ci si aspetta dalla performance dell'arbitro. In genere queste sono legate agli elementi tecnici del gioco.

Per esempio:

- Sotto il titolo dell'elemento tecnico una componente chiave potrebbe essere Placcaggio.
- Sotto Placcaggio, una delle competenze è quella di assicurarsi che il giocatore placcato lasci la palla o rotoli via.
- Un indicatore di inosservanza potrebbe essere rappresentato da un alto numero di palle non giocabili decretate dall'arbitro.
- Una possibile causa potrebbe essere data dall'incapacità dell'arbitro di essere vicino all'azione e in posizione tale da osservare il giocatore placcato e la palla.
- Il suggerimento dell'istruttore potrebbe essere quello di assicurarsi di essere in buona forma fisica e sviluppare abilità di posizionamento regolando il programma di allenamento su questa linea.

Non fermarsi su un feedback negativo

Andare a casa dopo un incontro e rimuginare sui problemi che avete avuto con l'arbitraggio nel pomeriggio può spesso essere controproducente. Se vi fermate su un problema o sulle impressioni negative avute sulla vostra performance, chiamate un collega o qualcuno presso la vostra sede arbitrale con cui parlare e trovate una soluzione.

Il testo dell'IRB "Preparazione Pratica per Arbitri" contiene ulteriori informazioni sui feedback e sulle competenze richieste.

NOTE

INTERNATIONAL RUGBY BOARD
INTRODUZIONE ALL'ARBITRAGGIO

MODULO 4 - Tecnica



MODULO 4 TECNICA



Modulo quattro - Tecnica

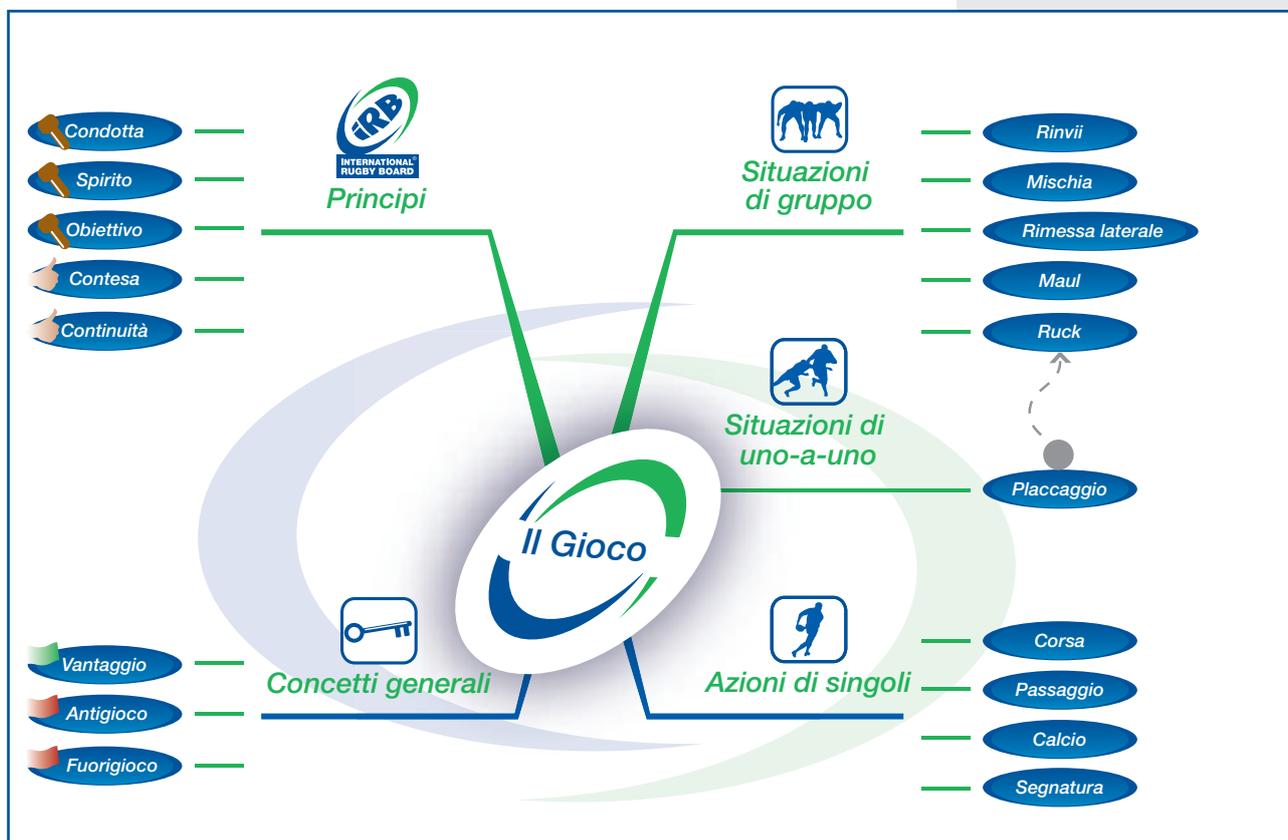
Introduzione e procedura

Questo corso di Introduzione all'Arbitraggio si basa sull'apprendimento pratico. Questo testo vi dà una base teorica, e serve come punto di riferimento perché possiate riesaminarlo in seguito, ma questo corso pone particolare rilievo nel chiedervi di sviluppare le vostre abilità in modo pratico attraverso quadri o situazioni di gioco reale.

Gli scenari pratici di questo modulo vi forniscono molte opportunità di simulazione. Comprendono il posizionamento e la comunicazione in un contesto tecnico per assicurarvi un apprendimento connesso al gioco e basato sulla realtà.

Sebbene a livelli più alti del programma di arbitraggio IRB gli aspetti della gestione e della pianificazione siano trattati in maggior dettaglio, l'IRB vuole assicurarsi che al Livello 1 siate concentrati sul gioco e non siate distolti da quelle che, a questo punto, risultano essere questioni secondarie.

La struttura di questo modulo tecnico prevede un'analisi semplificata del gioco ed è gestita attraverso l'uso delle categorie che trovate nel seguente diagramma.



Ricordate che le situazioni di apprendimento create per questo modulo sono solo degli esempi, che vi offrono l'opportunità pratica di arbitrare davvero in un contesto particolare. Vi serviranno a sviluppare le vostre abilità di arbitraggio introducendovi alle principali sfere di apprendimento dell'arbitraggio di un incontro.

Procedura per esercizi pratici

- Ciascun partecipante avrà un ruolo ininterrotto da interpretare durante gli esercizi pratici. Questo ruolo può essere uno dei seguenti:
 - Arbitro
 - Giudice di linea
 - Giocatore in difesa (■) o giocatore in attacco (■).
 - Allenatore
 - Spettatore
- Il vostro docente vi dividerà in gruppi. I diagrammi esemplificativi delle pagine che seguono prendono in esame gruppi di 15 partecipanti. Dopo che ognuno avrà svolto l'esercizio, cambierete ruolo e ripeterete l'esercizio finché ogni partecipante avrà coperto tutti i ruoli.
- Ogni volta, qualunque sia il ruolo che abbiate assunto in quel momento, vi sarà chiesto di osservare e analizzare quanto segue:
 - Posizionamento e comunicazione (i contenuti da questo testo).
 - Regolamento (i contenuti dal Libro del Regolamento).
 - Punti chiave dell'apprendimento (processo).
- Dopo circa cinque ripetizioni dell'esercizio, riunitevi in gruppo ed analizzate il processo che ha avuto luogo in quella fase di gioco, esaminando inoltre le abilità richieste per l'arbitraggio in quel frangente. Includete in quest'analisi il posizionamento, la comunicazione e l'applicazione del Regolamento e trovate un accordo sui punti chiave dell'apprendimento.
- Stilare un elenco di questi punti chiave dell'apprendimento e registrarli su questo libro.
- Il vostro docente osserverà l'azione, sovrintenderà alla discussione di gruppo, al processo di analisi e interverrà o correggerà solo se necessario.
- In alcuni degli esercizi pratici, il docente chiederà ad alcuni partecipanti di produrre errori o questioni di inosservanza.

Chiave

I diagrammi per ciascuno degli esercizi pratici in questo modulo seguono la seguente chiave:

9 Giocatore in attacco

3 Giocatore in difesa

13 Portatore di palla all'inizio dell'esercizio

ARB Arbitro

DOC Docente del corso

--> Traiettoria della palla (arcuata se la palla si muove in aria)

--> Traiettoria dell'arbitro

IRB Introduzione all'Arbitraggio – Questionario valutativo

Nome (opzionale):

Quanto ti ha aiutato questo corso a:	POCO	MOLTO
capire il programma di formazione IRB per Giudici di Gara?	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
migliorare la tua conoscenza del gioco?	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
capire il ruolo dell'arbitro?	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
gestire il rischio come ufficiale di gara?	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
avere una posizione efficace come ufficiale di gara?	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
comunicare efficacemente come ufficiale di gara?	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
arbitrare praticamente delle situazioni di gioco?	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
pianificare come un ufficiale di gara?	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
migliorare le tue abilità di ufficiale di gara?	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Quanto soddisfacente hai trovato:	POCO	MOLTO
l'amministrazione pre-corso?	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
il luogo/la sala dell'incontro?	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
il rinfresco?	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
il formato del corso?	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
le attività pratiche?	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
le risorse di supporto, ad es. libro di lavoro, Regolamento, DVD, ecc.?	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Esprimete un commento sull'abilità del docente riguardo alla/o:	POCO	MOLTO
creazione e mantenimento di un clima di apprendimento	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
abilità di presentazione	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
abilità di domanda e di ascolto	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
conoscenza dell'arbitraggio e dell'applicazione del Regolamento	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
feedback onesto ed accurato	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Investimento sugli studenti	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	

In quale modo/modi si potrebbe migliorare il corso?

Quale parte del corso avete trovato più utile?

Grazie per aver compilato questa scheda in modo completo e con onestà – ci aiuterà a migliorare la gestione dei nostri corsi di formazione, le modalità propositive e i contenuti.

PER FAVORE STACCATE QUESTA PAGINA E CONSEGNATELA ALL'ORGANIZZATORE DEL CORSO PRIMA DELLA PARTENZA.