



CIRCOLARE INFORMATIVA **23**/2021-22

TMO - PROTOCOLLO WORLD RUGBY

(AGOSTO 2019)

Di seguito si riporta il testo del Protocollo World Rugby per il TMO nella sua ultima versione.

L'attuale Regola 6 prevede la possibilità per gli Ufficiali di Gara di utilizzare il TMO per assisterli nel prendere decisioni quando la squadra in possesso del pallone ha, o può aver fatto un toccato a terra nell'area di meta avversaria e uno degli Ufficiali di Gara ha visto che c'è stata una potenziale infrazione in area di meta. Le Global TMO Trial estendono la giurisdizione del TMO in due direzioni:

- Fornire un giudizio sulle decisioni quando la squadra in possesso del pallone ha fatto con lo stesso un toccato a terra nell'area di meta e uno qualsiasi degli ufficiali di gara ha visto, con "limitazione", che c'è stata una potenziale infrazione nel campo di gioco.
- Rivedere potenziali atti di antigioco "CHIARI e OVVI" o fornire assistenza nella determinazione delle sanzioni per atti d'antigioco.

PRINCIPI GUIDA

- Il TMO è uno strumento per aiutare gli arbitri e gli assistenti arbitro. L'arbitro non dovrebbe essere sottomesso al sistema. L'arbitro è responsabile della gestione del processo TMO.
- L'arbitro è colui che prende le decisioni e deve mantenere il controllo del gioco.
- Qualsiasi rilevante informazione presa in considerazione deve essere CHIARA e OVVIA e nel contesto della materialità.
- L'applicazione del sistema TMO deve essere credibile e coerente, tutelando l'immagine del gioco.

GLOBAL TRIAL REGOLE 6.15 & 6.16 - UFFICIALE DI GARA TELEVISIVO (TMO) - PROVA DI EMENDAMENTO DELLA REGOLA

- (a) L'arbitro può consultarsi con gli assistenti arbitro su questioni relative ai loro compiti, alla regola relativa all'antigioco o al cronometraggio, e può richiedere assistenza relativa ad altri aspetti dei doveri dell'arbitro inclusa la valutazione del fuorigioco.
- (b) L'organizzatore della gara può nominare un funzionario noto come ufficiale di gara televisivo (TMO) che utilizza dispositivi tecnologici per chiarire situazioni relative a:
 - i. Vi sia dubbio sul fatto che un pallone sia stato messo a terra in area di meta per segnare una meta o fare un annullato.
 - ii. Vi sia dubbio sulla riuscita di un calcio per i pali.
 - iii. Vi sia dubbio sul fatto che i giocatori fossero in touch o in touch di meta prima di fare un toccato a terra in area di meta o se il pallone è stato reso morto.
 - iv. Quando gli ufficiali di gara ritengono che possa essersi verificata un'infrazione che ha portato alla segnatura di una meta o ha impedito una meta, a condizione che la potenziale infrazione si sia verificata non più di due fasi (*ruck o maul*) prima che la palla sia stata messa a terra in area di meta.



- v. Quando gli ufficiali di gara ritengono che possa essersi verificato un fallo d'antigioco.
 - vi. Chiarimento delle sanzioni richieste per atti d'antigioco.
 - vii. Conferma di qualsiasi decisione per l'assegnazione di un cartellino rosso che sia collegata all'uso da parte dell'arbitro del protocollo "High Tackle Sanction Framework" (*Parametri di Valutazione della Sanzione per Placcaggio Alto*).
- (c) Qualsiasi ufficiale di gara, incluso il TMO, può raccomandare una revisione da parte del TMO. Le revisioni saranno fatte nel rispetto del "Protocollo TMO" in vigore al momento della gara e che sarà disponibile sul sito worldrugby.org/laws.
- (d) L'organizzatore della gara può nominare un timekeeper (*cronometrista*) che segnalerà la fine di ogni tempo di gara.
- (e) L'arbitro non deve consultarsi con altre persone.
- (f) Se un ufficiale di gara ha richiesto una revisione da parte del TMO e lo stadio è dotato di maxi schermi, l'arbitro può abbreviare il processo esteso del TMO (*vedere la sezione 1 di seguito*) purché l'infrazione sia CHIARA e OVVIA e inclusa nell'elenco dei falli (2.3).

1. DECISIONI RELATIVE ALL'AREA DI META

- 1.1. Il TMO può essere utilizzato quando l'arbitro richiede conferma in merito alla segnatura di una meta. Le decisioni relative all'area di meta dovrebbero essere una "decisione in campo" e di questo è responsabile l'arbitro. L'arbitro può utilizzare il proprio "team" di quattro persone per ricevere informazioni, laddove vi siano prove conclusive, per arrivare alla sua decisione finale.
- 1.2. Il TMO può anche essere consultato in merito al successo o meno dei calci per i pali.
- 1.3. L'arbitro fischierà per fermare il gioco e farà il segno "T" con le mani per indicare "time out".
- 1.4. L'arbitro farà il segnale "square-box" (*controllo video*) con le mani e contemporaneamente informerà il TMO, attraverso la comunicazione bidirezionale, di quale consiglio gli verrà fatta richiesta.
- 1.5. L'arbitro quindi dichiarerà qual è la sua decisione sul campo e chiederà al TMO qualsiasi filmato specifico, per confermare o annullare la sua decisione, ad esempio:
"La mia decisione sul campo è meta, ma puoi controllare la messa a terra del pallone".
"La mia decisione in campo è piede in touch e la rimessa laterale è a favore della squadra in difesa a 5 metri dalla linea di meta, ma puoi controllare se il piede era in touch".
- Il TMO si collegherà quindi con il regista televisivo e guarderà qualsiasi filmato disponibile al fine di dare risposta alla domanda specifica dell'arbitro.
- 1.6. L'emittente deve fornire tutti gli angoli richiesti dal TMO.
- 1.7. Quando l'analisi è conclusa, il TMO fornirà all'arbitro i suoi consigli e le raccomandazioni. L'arbitro dovrebbe ripetere la raccomandazione del TMO per garantire l'assoluta soddisfazione di ciò che gli è stato detto prima di prendere la decisione.
- 1.8. Il TMO consiglierà quindi all'arbitro quando procedere e segnalerà la decisione (*Questo processo è importante per dare tempo alla TV di focalizzare le telecamere sull'arbitro mentre espone la sua decisione*).
- 1.9. L'arbitro comunicherà quindi la sua decisione secondo la corretta procedura. Il gioco riprenderà e il cronometro verrà riavviato.
- 1.10. Qualora siano disponibili maxi schermi nello stadio, il direttore televisivo può comunicare su di essi la decisione dell'arbitro.
- 1.11. In assenza di uno maxi schermo si possono utilizzare luci rosse e verdi per avvisare gli spettatori in merito alla segnatura o meno di una meta.
- 1.12. L'importante e primario metodo di comunicazione rimane comunque all'arbitro che indicherà, nel modo consueto, la sua decisione dopo aver ricevuto il consiglio del TMO.
- 1.13. Il TMO dovrebbe essere "udibile" per ogni revisione formale.



2. POTENZIALE INFRAZIONE DA PARTE DELLA SQUADRA CHE FA UN TOCCATO A TERRA IN AREA DI META AVVERSARIA

- 2.1. Se, dopo che una squadra in possesso del pallone ha fatto un toccato nell'area di meta avversaria (*anche dopo l'assegnazione di una meta e prima che la trasformazione venga eseguita*), uno qualsiasi degli ufficiali di gara (*incluso il TMO*) può segnalare di aver visto una potenziale infrazione, all'interno dell'elenco delle infrazioni (*vedi 2.3*), prima che la palla fosse portata in area di meta dalla squadra che ha fatto il toccato a terra, questo può suggerire all'arbitro di riferire la questione al TMO per la revisione.
- 2.2. La potenziale infrazione deve essersi verificata tra l'ultima ripresa del gioco (*mischia, rimessa laterale, calcio di punizione/calcio di libero, calcio d'invio o di rinvio*) e la meta, ma non oltre i due ruck e/o maul precedenti.
- 2.3. Se l'arbitro "accetta" di riferire la questione al TMO, ci sarà l'indicazione di quale sia stata la potenziale infrazione e dove è stata commessa. Le potenziali infrazioni, che devono essere CHIARE e OVVIE, sono le seguenti:
- Regola 8.1. Computo del Punteggio.
 - Regole 9.1 fino a 9.6 e da 9.11 a 9.23. Antigioco: ostruzione, gioco pericoloso, placcaggio di un giocatore senza palla.
 - Regola 10.4 Fuorigioco: giocatore davanti al calciatore.
 - Regola 11 In-avanti o passaggio in-avanti.
 - Regola da 15.5 a 15.9 Ruck: fuorigioco in ruck - giocatori che non si uniscono al ruck.
 - Regola 16.5. Maul: fuorigioco in un maul - giocatori che non si uniscono al maul.
 - Regola 18.1 e 2. Giocatore in touch.
 - Regola da 18.3 a 18.7. Rimessa Laterale: Rimessa in gioco rapida del pallone.
 - Regola 21 Area di meta (*incluso il pallone messo a terra da un difensore*).
 - Regola 21.7 e 21.8 Area di meta: Messa a terra del pallone e doppio movimento.
- 2.4. Le decisioni del giudizio dell'arbitro per tutti gli altri aspetti del gioco non sono incluse nel protocollo e non possono essere deferite al TMO.
- 2.5. Nel riesaminare la potenziale infrazione, il TMO deve utilizzare ogni volta il criterio secondo cui l'infrazione deve essere CHIARA e OVVIA, se il consiglio all'arbitro è di non assegnare una meta. In caso di dubbio sull'esistenza o meno di un'infrazione, il TMO deve avvisare l'arbitro che non si è verificato un'infrazione.
- 2.6. Per i passaggi in-avanti gli ufficiali di gara devono decidere in merito alla direzione del pallone nel momento in cui lo stesso lascia le mani del giocatore.
- 2.7. Se c'è stata un'infrazione, il TMO comunicherà all'arbitro l'esatta natura dell'infrazione, la sanzione raccomandata e/o dove il gioco riprenderà.
- 2.8. Il TMO può menzionare situazioni notate in aggiunta a quelle richieste dall'arbitro se esse sono pertinenti alla questione in esame.

3. POTENZIALE INFRAZIONE DA PARTE DELLA SQUADRA IN DIFESA CHE IMPEDISCE LA SEGNATURA DI UNA META

- 3.1. Se gli ufficiali di gara ritengono che ci sia stata una potenziale infrazione in campo di gioco da parte della squadra in difesa che potrebbe aver impedito la segnatura di una meta, possono suggerire all'arbitro di riferire la questione al TMO per la revisione.
- 3.2. La potenziale infrazione deve essere avvenuta tra l'ultima ripresa del gioco (*mischia, rimessa laterale, calcio di punizione/calcio libero, calcio d'invio o di rinvio*) e il toccato a terra, ma non più indietro nel gioco di due ruck e/o maul precedenti.
- 3.3. Se l'arbitro accetta di deferire la questione al TMO, sarà data indicazione di quale è stata la potenziale infrazione e dove si è verificata. Le infrazioni saranno normalmente un fallo di antigioco come l'ostruzione o un intervento su un giocatore senza palla.



- 3.4. Nel riesaminare la potenziale infrazione, il TMO deve utilizzare ogni volta il criterio che l'infrazione deve essere CHIARA e OVVIA e che, senza l'infrazione, una meta sarebbe stata probabilmente segnata per poi consigliare all'arbitro di assegnare una meta di punizione. Se c'è il dubbio che una meta sarebbe stata segnata, il TMO deve consigliare l'assegnazione di una sanzione adeguata in conformità con la regola.
- 3.5. Il TMO può menzionare situazioni notate in aggiunta a quelle richieste dall'arbitro se esse sono pertinenti alla questione in esame.

4. POTENZIALI ATTI D'ANTIGIOCO

- 4.1. Gli ufficiali di gara possono suggerire all'arbitro di sottoporre la questione al TMO per la revisione se osservano un atto di antigioco CHIARO e OVVIO (*grave o pericoloso*) dove:
- Potrebbero aver osservato solo parzialmente un atto o atti d'antigioco.
 - Non sono sicuri delle esatte circostanze.
 - Le opinioni degli ufficiali di gara che riferiscono l'atto/i d'antigioco differiscono.
 - Sussistono dubbi sulle appropriate sanzioni da applicare.
- 4.2. Gli ufficiali di gara possono rivedere l'antigioco fino a quando il gioco riprende - ad esempio la rimessa laterale - quando un calcio di punizione viene calciato in touch, e quindi il filmato dell'antigioco diventa disponibile.
- 4.3. Se l'arbitro accetta di deferire la questione al TMO, verrà data un'indicazione al TMO di rivedere il/i potenziale/i atto/i di antigioco e di formulare una raccomandazione in merito alla/e sanzione/i appropriata/e.
- 4.4. Nell'esaminare la potenziale infrazione, il TMO deve utilizzare ogni volta il criterio secondo cui l'infrazione deve essere CHIARA e OVVIA, specialmente quando può essere applicata la sanzione di espulsione di un giocatore dal campo di gioco, temporaneamente o permanentemente.
- 4.5. Gli altri ufficiali di gara possono utilizzare i maxi schermi dello stadio (*se disponibili*) per esprimere un giudizio in merito.
- 4.6. Se l'arbitro determina che un placcaggio alto o una spallata pericolosi giustificano l'assegnazione di un cartellino rosso, allora l'arbitro deve prima verificare la decisione con il TMO. Sia l'arbitro che il TMO devono utilizzare l'High Tackle Sanction Framework (*Parametri di Valutazione della Sanzione per Placcaggio Alto*) per determinare se un cartellino rosso è la sanzione corretta.

In conformità con la Regola 6.5a, l'arbitro rimarrà l'unico giudice di fatto e di diritto durante una partita.

Il colloquio pre-partita degli ufficiali di gara (*Team of four*) deve sottolineare l'approccio di cui sopra e non deve includere aree di giurisdizione che non compaiono in questo protocollo.

30 DICEMBRE 2021

CLAUDIO GIACOMEL
Centro Studi della C.N.Ar.