



CIRCOLARE INFORMATIVA **08**/2005-06

REFEREE AIDE MEMOIRE, AS AT NOVEMBRE 2005

The Aide Memoire that follows reflects the outcomes from the Referees Panel and Referees Assessor workshops in December, January and February 2003 and has been updated following Elite Referee Seminar's in 2004/2005, which assisted the groups in agreeing a consistent approach to refereeing certain aspects of the Game where there has been some perceived inconsistencies. The outcomes reinforce that the Low Book is the only on the field Game Management Document.

PROMEMORIA D'AIUTO PER GLI ARBITRI, COME DEFINITO A NOVEMBRE 2005

Il Promemoria d'Aiuto che segue riflette quanto emerso dagli incontri di lavoro tra gli Arbitri del Pannello ed i Valutatori della Prestazione arbitrale in Dicembre, Gennaio e Febbraio 2003, ed è stato aggiornato nel Seminario degli Arbitri d'Elite nel 2004/2005, i quale ha assistito i gruppi nel trovare un consistente accordo per un approccio nell'arbitrare certi aspetti del Gioco dove sono state percepite alcune inconsistenze. Quanto emerso rinforza il fatto che il Libro delle Regole è l'unico Documento di Gestione della Gara in campo di gioco.

La presente Circolare riporta quanto emerso dai lavori del Seminario degli Arbitri d'Elite dell'IRB tenutosi il 2-3 Novembre 2005 al Lensbury Conference Centre di Londra.

Questo documento riporta le linee guida comportamentali che gli Arbitri del Pannello IRB devono seguire nelle principali fasi/situazioni di gioco. Ciò non toglie che esso possa e debba essere guida comune anche per gli Arbitri degli altri livelli.

15 DICEMBRE 2005

Il Coordinatore del CS e RDO
CLAUDIO GIACOMEL

GIOCO SLEALE

È stato riconosciuto che c'è bisogno di un'estrema accuratezza quando si giudica un "gioco sleale" (Unfair Play).

All'arbitro è richiesto di giudicare l'intenzione, l'azione fatta dal giocatore(i) e l'effetto di tale azione.

Il fallo professionale (Cynical Play) richiede un'ammonizione e relativa espulsione temporanea (senza avvertimenti salvo che per la squadra che ripete l'infrazione, come previsto dalla Regola), questo tipo di fallo può essere:

- Un fallo professionale da parte di un giocatore.
- Un fallo ripetuto da parte di uno stesso giocatore.
- Un fallo ripetuto di squadra.

È richiesta consistenza nei livelli di tolleranza da parte degli arbitri e questo dovrebbe essere collegato alla natura dei falli professionali. Se il fallo è chiaramente professionale, questo richiede un'ammonizione e relativa espulsione temporanea.

Le infrazioni ripetute di squadra possono essere:

- Un numero di infrazioni simili, fatte in un breve periodo di tempo.
- Una serie di infrazioni, senza limite di tempo, ad esempio una serie di infrazioni, fatte vicino alla linea di meta, durante tutto l'arco dell'incontro.

Le infrazioni ripetute dal singolo giocatore sono senza limite di tempo.

Quando si richiama un giocatore non dovrebbe essere usata la parola "ammonizione".

Se viene assegnata una meta di penalizzazione, l'arbitro deve per prima cosa valutare se l'infrazione richiede:

- Un richiamo.
- Un'ammonizione e relativa espulsione temporanea.
- Un'espulsione definitiva.

Dipende dalla gravità dell'infrazione. Se l'infrazione che porta all'assegnazione di una meta di penalizzazione è di quelle che prevedono anche l'assegnazione di un "cartellino giallo", il giocatore deve essere espulso temporaneamente.

Quando un giocatore ritorna in campo di gioco dopo un'espulsione temporanea gli dovrebbero essere ricordati i suoi obblighi.

Se un vantaggio è giocato dopo un fallo di antigiochi il minimo che dovrebbe accadere è che l'arbitro richiami il giocatore che ha commesso il fallo.

PLACCAGGIO

È ancora valido il protocollo concordato alla “Conferenza sul Gioco 2001”:

- TACKLER (placcatore)
- TACKLED PLAYER (giocatore placcato)
- ARRIVING PLAYERS (giocatori che arrivano)

È comunque richiesto un maggiore controllo dei giocatori che si “aggiungono”, anche prima del loro arrivo sul placcaggio. Gli arbitri devono essere consapevoli di che vince la “collisione” quando cominciano la loro checklist.

L'accuratezza delle decisioni prese in questa fase è vitale, data l'alta percentuale di C.P. assegnati in questo ambito e la loro conseguente incidenza sugli sviluppi della gara.

Il pallone deve essere messo a disposizione immediatamente a prescindere dalla posizione del corpo del giocatore placcato.

Tolleranza zero è applicata nei confronti dei placcatori che non si allontanano dal placcaggio.

È stato riconosciuto che il placcatore sta diventando un problema e che il giocatore placcato viene penalizzato, per non aver liberato il pallone, quando gli è stato impedito di fare ciò dal placcatore.

Dove c'è un “placcaggio doppio”, il ruolo del placcatore superiore può essere, di conseguenza, tale che, con molta probabilità, impedirà di giocare il pallone.

Il placcatore che si rialza sui propri piedi è obbligato a liberare il giocatore placcato prima di tentare di giocare la palla.

Prendere nota che i giocatori sui propri piedi non possono giocare la palla (Mani sulla palla che è spinta indietro addosso al giocatore placcato) cercando un C.P., essi impediscono che la palla sia giocata. Tali giocatori dovrebbero essere penalizzati per non aver permesso che la palla fosse giocata.

Tolleranza zero è applicata nei confronti del giocatore che non entra attraverso il “gate” e che ha un effetto materiale sul gioco.

“Il Gate è largo quanto l'ultimo giocatore posto alla fine di ogni lato del placcaggio o ruck”

Le ingiocabilità del pallone sono accettabili se l'arbitro è in dubbio circa l'esistenza di falli o di chi ne sia responsabile. Le ingiocabilità del pallone dovrebbero essere fischiate rapidamente. Un numero di palloni ingiocabili dovrebbe indicare che c'è un problema.

Le seguenti analogie possono essere applicate ai “Giocatori che Arrivano”:

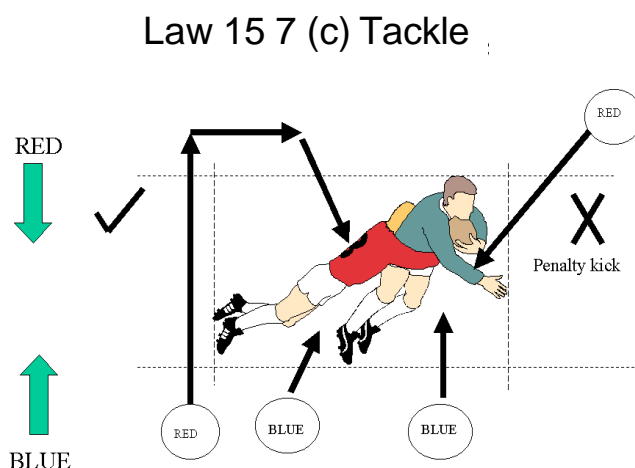
- PLANE TAKING OFF (aggiungersi “in spinta” con le spalle che vanno verso l'alto) è accettabile.
- PLANE LANDING (aggiungersi “in spinta” con le spalle che vanno verso il basso) non è accettabile.
- FORK LIFT TRUCK (spostare, sollevandolo, un giocatore su o che ostruisce il pallone) è accettabile.
- Se non viene usata la tecnica del FORK LIFT, i giocatori stanno facendo PLANES LANDING e questo non è accettabile.
- **Tolleranza zero** nei confronti dei giocatori che “caricano” in ruck e maul senza legarsi.
- **Tolleranza zero** nei confronti dei giocatori che “spazzano” (clear out) gli avversari non coinvolti nel ruck o maul.

Chiedersi se il vantaggio possa concretizzarsi in una situazione di placcaggio, a meno che non sia ovvio.

Dopo un placcaggio, quando un giocatore, sui suoi piedi, tenta di raccogliere il pallone e nel mentre è “afferrato” da un giocatore avversario, se il giocatore ha sollevato il pallone dal terreno il gioco può continuare in accordo con la Regola. Se la palla è ancora a terra, quando il giocatore avversario viene in contatto l'arbitro dirà “Ruck” e “Hands Off”, in accordo con il protocollo di comunicazione, e ci si aspetta che il giocatore lasci la palla.

I giocatori che giocano il pallone dopo un placcaggio devono fare questo provenendo dalla direzione indicata nel diagramma sotto, quindi dalla direzione della propria linea di meta e direttamente dietro il giocatore placcato o placcatore più vicino alla propria linea di meta.

Quanto sopra deve essere letto Regola 15.7 (c).



DANGEROUS TACKLES (Placcaggi pericolosi) – Deve essere trattato partendo dalla scala più severa di valutazione dell'antigioco (da cartellino rosso a scendere, non il contrario)

- HIGH (alto)
- NO ARMS (senza impegnare le braccia, di spalla)
- “SPEAR” (tecnica mutuata dallo judo)
- TACKLE ON THE COLLAR (al collo)
- Ciascun giocatore che solleva un giocatore in aria o è causa di un sollevamento da terra ha la responsabilità di assicurarsi che tale giocatore sia portato a terra in sicurezza.

I PLACCAGGI POSSONO ESSERE

- LATE (in ritardo)
- EARLY (in anticipo)
- LATE AND DANGEROUS (in ritardo e pericoloso)
- EARLY AND DANGEROUS (in anticipo e pericoloso)

Gli arbitri giudicano sul fatto/regola e non sulle intenzioni. L'intenzione è di competenza del “controllo giudiziario”, non dell'arbitro.

VANTAGGIO

Il giudizio degli arbitri, associato con il timing del vantaggio è stato definito nel 2002 (cioè quando è ormai finito o ancora continua) senza essere prescrittivo nella riduzione del tempo quando una squadra è sotto pressione.

Il vantaggio deve essere chiaro e reale piuttosto che un'opportunità.

Se una squadra "sbaglia", dopo che un chiaro e/o tattico vantaggio è stato conseguito, e l'arbitro ha detto "Vantaggio finito" (advantage over), il gioco continuerà (l'effetto dell'originaria infrazione è finito).

MISCHIA

Checklist da rispettare:

- Indicare il "punto".
- Formazione della mischia ai lati del "punto".
 - Piedi delle prime linee alla distanza di un braccio dal "punto".
 - Entrambi i tallonatori sul "punto".
 - Pallone disponibile.
- Angolo d'ingaggio (hit) squadra e stabilità prima dell'introduzione.
- La prima linea deve legarsi sull'ingaggio e sul corpo.
- La mischia deve essere in squadra.
- Nessun movimento laterale prima dell'introduzione.
- Il mediano di mischia deve stare sulla linea mediana.
- Introduzione credibile* (vedi sotto).
- Controllare le legature ed angoli della prima linea.
- Flankers e n. 8 (back row) legati (non devono slegarsi in anticipo o legarsi sulle prime linee).
- Uscita del pallone.

Gli arbitri considerano:

- L'allineamento dei giocatori
- Altezza dei giocatori
- Stabilità dell'ingaggio
- Gli arbitri devono stare fuori dal tunnel
- Gli arbitri non devono parlare, eccetto che per dire "bassiefermi, contatto"
- Tolleranza zero per gli ingaggi anticipati.

C'è stato un accordo collettivo che le introduzioni in mischia siano credibili – che i mediani di mischia siano istruiti prima della gara e che vengano ricordati i loro obblighi al momento della mischia. Le non osservanze sarebbero penalizzate e gli arbitri sarebbero supportati nelle loro decisioni.

I Valutatori della prestazione segneranno le non osservanze nei confronti degli arbitri.

RIMESSA LATERALE

Se i giocatori dell'allineamento si spostano oltre la linea dei 15 m, ed il pallone non va diretto oltre i 15 m, sono passibili di sanzione.

Se i giocatori di una squadra non formano l'allineamento, quando gli avversari sono già allineati lungo la linea di rimessa in gioco, sono passibili di penalità poiché non formano volontariamente l'allineamento.

Se una squadra forma l'allineamento lontano dalla linea di rimessa in gioco e poi si muove o corre verso di essa, l'arbitro chiederà loro di fermarsi in modo che il corridoio, di un metro, sia formato e mantenuto.

Essere consapevole che un salto anticipato può essere la possibile causa di un lancio ritardato.

Se un giocatore vince la palla non può essere "giocato" fino a che non è ritornato con i piedi sul terreno.

Il "ricevitore" nella rimessa laterale deve essere a VISIBILE distanza dall'allineamento e deve essere IDENTIFICABILE.

RUCK & MAUL

Gli arbitri devono essere consapevoli che i giocatori della squadra in possesso del pallone possono essere ugualmente in fuori-gioco di fronte all'ultimo piede creando una barriera.

Si può "spazzare" (clear out) un avversario in un ruck solamente se questo si trova all'interno di un cerchio di un metro dalla palla e, in questa situazione, devono essere usate le braccia.

I giocatori che si staccano da un maul sono accidentalmente in fuori-gioco a meno che non compiano azioni che indichino ostruzione.

TEMPO

Il TMO agirà anche come "segnatempo" (timekeeper) al 6 Nations Championship (vedi note d'istruzione a parte). L'importante è che ci sia un briefing

Gli arbitri sono incoraggiati a minimizzare il tempo perso in occasione degli infortuni dei giocatori e far continuare il gioco mentre i giocatori sono assistiti da personale medico, incluso in ciò anche la sostituzione delle lenti a contatto.

COMUNICAZIONE

Vedere Protocollo di Comunicazione degli Ufficiali di Gara.

Il Protocollo di Comunicazione è una linea-guida per gli Arbitri ed i Valutatori della Prestazione. Il buon senso è applicato per far rispettare lo spirito del protocollo.

GIUDICE DI LINEA

Vedere apposite sezioni del Protocollo di Comunicazione degli Ufficiali di Gara.

È richiesta una positiva attitudine al ruolo. Occorre che l'arbitro assuma una positiva guida come leader di un team e lo istruisca completamente per assicurarsi che i giudici di linea siano consapevoli del servizio loro richiesto.

TMO

Vedere apposita sezione del Protocollo di Comunicazione degli Ufficiali di Gara.

FERITA SANGUINANTE

Segnalazione: Braccia incrociate sopra la testa.

QUICK TAPS (CALCIO DI PUNIZIONE BATTUTO RAPIDAMENTE)

Un "quick taps" può essere fatto dopo il crollo di una mischia avendo cura che il calcio sia battuto sul punto oppure, dietro di esso, su una linea che lo attraversa - il punto sarà normalmente al centro della mischia, lungo la sua linea mediana.

Tutti i "quick taps", fatti dopo mischie/rucks/mauls/placcaggi, devono essere eseguiti nel rispetto di quanto sopra riportato.

I Giudici di Linea sono scoraggiati dall'indicare il non rispetto dei 10 metri quando non c'è infrazione.

I giocatori che, giocando rapidamente un C.P. od un C.L., cercano di ottenere l'avanzamento del calcio di 10 metri, non devono essere assecondati meritando quello che loro accade.

CHECKLIST PER TUTTI GLI ARBITRI DAL 2 NOVEMBRE 2005

- Vigilanza nelle situazioni di Placcaggio/Ruck/Maul
- Il placcatore deve togliersi rapidamente
- Attenzione alle entrate ed alle linee di fuori-gioco
- I giocatori che arrivano si legano correttamente usando le braccia (Il non rispetto di quanto sopra è passibile di penalizzazione)
- I giocatori non coinvolti in una situazione di P/R/M non possono essere "spazzati" via.
- No pillars illegali (giocatori davanti all'ultimo piede)

RIMESSA LATERALE

RICEVITORE

- Chiaramente identificabile
- Visibile distanza dall'allineamento

15 DICEMBRE 2005

Il Coordinatore del CS & RDO
CLAUDIO GIACOMEL