



CIRCOLARE INFORMATIVA **10**/2005-06

## PROTOCOLLO DI COMUNICAZIONE DEGLI UFFICIALI DI GARA

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

### ANCORA IN VIGORE

Questo documento riporta le linee guida comportamentali che gli Arbitri ed i Giudici di Linea 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 ed i Giudici di Linea degli altri livelli.

15 DICEMBRE 2005

Il Coordinatore del CS e RDO  
CLAUDIO GIACOMEL

---

# PROTOCOLLO DI COMUNICAZIONE DEGLI UFFICIALI DI GARA

“LESS IS BEST”

---

## OBIETTIVO

*Offrire agli arbitri, giudici di linea ed al TMO (television match officials) un approccio coerente alla comunicazione, negli incontri internazionali per i quali l'IRB seleziona/designa gli ufficiali di gara.*

### 1. LINEE GUIDA DELLA COMUNICAZIONE ARBITRALE

**È importante notare che lo stile di comunicazione arbitrale è parte della personalità dell'arbitro ed è vitale che l'arbitro sia capace di utilizzare il suo “stile” unico. Quanto segue, rappresenta un set di linee guida, per assistere gli arbitri, in modo tale che la loro comunicazione sia accettabile.**

- 1.1 Gli arbitri, quando spiegano le loro decisioni, dovrebbero essere succinti e, possibilmente, usare il “linguaggio” del Regolamento di Gioco, ad esempio:
  - a. “n. 6 blue in fuori-gioco” oppure “calcio di punizione per i bianchi”.
  - b. “in-avanti del n. 6 blue, nessun vantaggio, mischia con introduzione ai bianchi”.
  - c. “n. 6 blue davanti alla linea dei 10 metri, calcio di punizione o mischia sul punto, introduzione ai bianchi”.
- 1.2 La comunicazione dovrebbe essere accompagnata dall'appropriato segnale secondario.
- 1.3 **Asserzioni preventive dovrebbero essere usate solo come singola accurata “dichiarazione” e dovrebbero essere usate occasionalmente durante la gara.**
- 1.4 Mentre il pallone è in gioco, il metodo di comunicazione prevede che l'arbitro usi il nome della squadra o il colore più il numero di maglia del giocatore. L'uso del nome di un giocatore non dovrebbe avere luogo.
- 1.5 Gli arbitri possono dire "gioco" quando la palla può essere giocata dopo un ruck e/o un maul crollati, vale a dire: “Le artificiali linee di fuori-gioco non dovrebbero più essere operative”.
- 1.6 Gli arbitri non dovrebbero intrattenersi in conversazione con i giocatori, se con il capitano e solamente per problemi specifici. Gli arbitri dovrebbero chiarire questo, con i capitani, prima della gara. Chi non rispetta questa norma dovrebbe essere sanzionato. Gli arbitri dovrebbero usare i tempi morti della gara per parlare con i giocatori in merito a problemi specifici.
- 1.7 L'arbitro non deve mai usare un linguaggio scorretto (foul language).

### 2. LINEE GUIDA DELLA COMUNICAZIONE DEL TEAM ARBITRALE

#### 2.1 Responsabilità dell'Arbitro

L'arbitro ha la responsabilità e l'obbligo di rendere conto della gara e delle sue decisioni. L'arbitro può essere assistito dai giudici di linea nel rispetto dei protocolli, ma è lui ad avere la responsabilità ultima per tutte le decisioni.

#### 2.2 Doveri dei Giudici di Linea

I doveri primari di un giudice di linea si riferiscono alla decisione riguardo a:

Touch  
Touch -in area di meta  
Linea di pallone morto  
Calci di punizione calciati per i pali  
Antigioco

Ogni altra forma di assistenza all'arbitro è secondaria e non deve interferire con i doveri primari. I Giudici di Linea devono essere consapevoli che la loro posizione durante il gioco, relativa ai loro doveri primari (touch, touch – in area di meta), spesso preclude ogni altra assistenza all'arbitro.

I giudici di linea non devono fare segnali visibili per confermare o negare la segnatura di una meta.

Il giudice di linea dovrebbe rimanere lungo la linea di touch – in area di meta fino a quando l'arbitro ha indicato la sua decisione.

## 2.3 Comunicazione

Il giudice di linea deve:

**2.3.1 Segnalare un fallo d'antigioco, a prescindere dal fatto che egli creda che l'arbitro abbia visto l'infrazione(i).**

**2.3.2** Comunicare con l'arbitro quando la bandiera è stata alzata.

**2.3.3** Il giudice di linea e l'arbitro devono comunicare nel seguente modo.

**2.3.4 Il Giudice di Linea comunica il numero del giocatore e la squadra che ha commesso l'infrazione (o solamente la squadra se il giocatore non può essere identificato). È importante che i giudici di linea si concentrino sull'infrazione e su chi l'ha commessa finché il numero del giocatore può essere identificato.**

**2.3.5** Il giudice di linea deve dare una descrizione precisa ed accurata dell'infrazione. L'arbitro deve ripetere al giudice di linea la descrizione dell'infrazione.

**2.3.6** L'arbitro può richiedere una raccomandazione sul tipo di sanzione da applicare, vale a dire:

- Severa reprimenda.
- Ammonizione formale ed espulsione temporanea.
- Espulsione definitiva.

Il giudice di linea comunica all'arbitro la sua raccomandazione solamente dopo che questa gli è stata richiesta dall'arbitro.

**2.3.7** L'arbitro ripete il numero del giocatore e il nome della squadra del giocatore che ha commesso l'infrazione e conferma la sanzione.

**2.3.8** L'arbitro espleta le prescritte azioni e comunica la sanzione. Questa procedura è progettata per assicurare:

- Corretta informazione ed azione.
- Chiarezza e speditezza di comunicazione.

**2.3.9** Consultare sempre:

- Il giudice di linea che può avere informazioni extra su un'infrazione che l'arbitro "ha visto".
- L'arbitro non annulla mai la decisione di un giudice di linea senza consultarlo.

### Il giudice di linea può

**2.3.10** Alle interruzioni del gioco (es. interruzioni per infortuni/sostituzioni), mettere al corrente l'arbitro del trend di gioco, ad esempio:

- (a) "La linea dei  $\frac{3}{4}$  Blue è 'vicina' alla linea di fuori-gioco. Necessità un avvertimento preventivo."
- (b) "Controlla il giocatore placcato per assicurarti che liberi la palla."

**2.3.11** Comunicare all'arbitro una chiara e reale infrazione che lui non ha visto e che ha un effetto critico sul gioco.

**2.3.12** Comunicare all'arbitro i rimpiazzi e le sostituzioni. (Questo può essere fatto anche dal 4 e 5 arbitro se il sistema di comunicazione lo permette).

## **Il giudice di linea non può**

**2.3.13** Comunicare all'arbitro la sua personale opinione riguardo decisioni marginali, quali: passaggi in-avanti, in-avanti, fuori-gioco, introduzioni non diritte in mischia/rimessa laterale ecc.

**2.3.14** L'arbitro è il solo ad avere responsabilità in merito a queste decisioni.

**2.3.15** Il giudice di linea non deve dare istruzioni a giocatori partecipanti al ruck e al maul; con particolare riferimento al ruck dopo un placcaggio, ad esempio "togliti" (roll away), "stare in piedi" (on your feet). In queste "aree" il giudice di linea dovrebbe concentrarsi, in via primaria, sui falli d'antigioco, e dopo sulle linee di fuori-gioco. Questo non preclude al Giudice di Linea di comunicare con i giocatori, in maniera non appariscente, al fine di prevenire le ulteriori infrazioni relative a falli d'antigioco.

## **2.4 Commenti aggiuntivi**

**2.4.1** La gestione della mischia rimane responsabilità dell'arbitro. Se richiesta, i giudici di linea, possono dare assistenza all'arbitro.

**2.4.2** L'arbitro assegnerà la meta cercando conferma, a mezzo contatto visivo e verbale, con il giudice di linea "vicino". Il giudice di linea rimarrà sulla linea di touch - in area di meta fino a che la meta non sia assegnata.

**2.4.3** I sistemi di comunicazione non sono affidabili al 100% e possono non funzionare. Per questo fatto, il team arbitrale non deve dipendere totalmente da tali sistemi di comunicazione.

**2.4.4** Gli arbitri devono mantenere alto il controllo in tutte situazioni di gioco con particolare riguardo ai fuori-gioco in mezzo al campo e non diventare "pigri" affidandosi all'uso dei sistemi di comunicazione.

**2.4.5** I giudici di Linea devono posizionarsi correttamente e, usando una comunicazioni discrete con i giocatori, saranno capaci di assistere l'arbitro nella gestione preventiva delle linee di fuori-gioco della mischia e della rimessa laterale ed in modo minore anche del ruck e del maul.

**2.4.6** Questo protocollo non preclude ai giudici di linea di offrire incoraggiamento ed un positivo supporto all'arbitro.

**2.4.7** Se gli è richiesto dall'arbitro, nel briefing pre-gara, il giudice di linea può usare parole/frasi chiave per assisterlo nella gestione della gara.