



RISULTATI DELL'INCONTRO CON ALLENATORI D'ELITE E COMMISSARIO DELLA NAZIONALE ROVIGO 15.09.04

La presente relazione riporta in sintesi quanto emerso durante l'incontro, tenutosi a Rovigo, che ha visto coinvolti tutti gli Allenatori e Direttori Sportivi del Campionato Italiano d'Elite, il Commissario della Nazionale Italiana J. Kirwan, il Presidente della Commissione Nazionale Arbitri G. Celon, gli Arbitri Internazionali G. De Santis e C. Damasco e il Referee Development Officer della F.I.R. C. Giacomel.

Ovviamente quanto riassunto si propone quale elemento di base di un progetto di sviluppo del rugby d'Elite italiano che richiede lo sforzo congiunto di tutte le sue componenti: Federazione, Società, Allenatori, Giocatori, Dirigenti ed Arbitri, per poterne incrementare il livello tecnico generale in modo tale che gli consenta di essere maggiormente competitivo in ambito internazionale sia a livello di singola Società che di Squadre Nazionali.

20 SETTEMBRE 2004

Il Coordinatore del CS e RDO
CLAUDIO GIACOMEL

STRATEGIE PER L'INCREMENTO DEL TEMPO REALE DI GIOCO

- **PLACCAGGIO. Applicazione rigorosa delle direttive IRB con particolare riguardo a:**
 - PLACCATORE. È il giocatore che cade a terra con il placcato. TUTTI gli altri giocatori, che pur partecipando al placcaggio rimangono in piedi, NON sono dei placcatori e quindi possono recuperare la palla solo se si trovano dalla loro parte del campo.
 - Il PLACCATORE deve rotolare via e liberare il placcato: al 3° avvertimento, con assegnazione di un C.P., applicare la sanzione del Cartellino Giallo.
 - PUNTUALE comunicazione da parte dell'arbitro al placcatore: ROTOLA VIA (roll away)
 - "COSTRUTTIVA" applicazione della sanzione del Cartellino Giallo. Non indugiare specie nei primi 2/4 di gara.
 - ACCURATO controllo dei giocatori che sopraggiungono. Devono rimanere in piedi e non entrare lateralmente.

- **Gestione dei FALLI PROFESSIONALI.**
 - Valutare con massima attenzione i falli commessi dentro i propri 22-metri dalla squadra in difesa. Molte volte tali falli si configurano come professionali.
 - Ricordarsi che il "Fallo Professionale" è quel fallo che impedisce la "concreta" possibilità di gioco alla squadra che lo subisce.
 - Il fallo professionale deve essere punito subito anche con un Cartellino Giallo anche se si tratta della 1^a infrazione della gara.

- **Gestione dei FALLI RIPETUTI.**
 - I "Falli Ripetuti" devono essere sanzionati con tempestività. Il Cartellino Giallo va applicato anche se si tratta di falli da giocatori diversi della stessa squadra.

- **RUCK. Comunicazione tempestiva della sua formazione in conformità anche alle direttive IRB.**
 - PROTOCOLLO di comunicazione:
 - "RUCK" (sottintende "VIA LE MANI").
 - "VIA LE MANI" (SOLO se un giocatore le aveva sulla palla prima della chiamata "RUCK" ed il pallone è ancora a contatto con il terreno). Anche questo comando deve essere "dato" UNA SOLA VOLTA.

Il comando "VIA LE MANI" non è un'alternativa al comando "RUCK" ma un'integrazione successiva.

Ricordarsi che se il pallone è anche se di poco sollevato da terra l'arbitro non deve dire "RUCK".
 - "GIOCO" e braccia aperte dell'arbitro per indicare che a prescindere da ciò che è "visibile" la ruck è finita.
 - FINE DELLA RUCK:
 - Ovviamente quando la palla non è più all'interno del ruck.
 - Quando il mediano di mischia mette le mani sulla palla e può "IMMEDIATAMENTE" giocarla.

Non è consentito "ASSORBIRE" nel ruck i giocatori non partecipanti, specie il mediano di mischia avversario che non è ancora in grado di giocare il pallone.

- **VANTAGGIO. La norma IRB prevede la COERENTE applicazione in tutte le zone del campo.**
 - Il vantaggio DEVE essere tattico o territoriale: Sensibile conquista di terreno o concreta opportunità di gioco.
 - Non applicare il vantaggio su “Palle Lente” emergenti da placcaggio o ruck.
 - Puntuale comunicazione del vantaggio. L’inizio deve essere comunicato con la gestualità e la voce (Vantaggio). La fine solo con la voce (Vantaggio finito).

- **MISCHIA. Applicazione rigorosa delle norme relative al pre-ingaggio.**
 - Attuare un accurato controllo delle legature delle prime linee prima dell’ingaggio
 - Puntuale controllo dell’ingaggio e delle direzioni di spinta.
 - Pretendere la stabilità della mischia nei momenti precedenti l’introduzione del pallone
 - La mischia deve essere in squadra prima dell’introduzione del pallone.
 - Pretendere che le introduzioni in mischia siano “CREDIBILI”,
 - Sanzionare con puntualità i falli che portano alla ripetizione della mischia. Attualmente vengono resettate troppe mischie.
 - Attuare un costante controllo delle legature dei flanker e del n. 8.
 Gli arbitri DEVONO avvalersi del “supporto” dei GDL durante lo svolgimento della mischia. Sia per segnalare i falli d’antigioco che portano al crollo o sfasciamento della mischia, sia per segnalare (Voce o gestualità) con discrezione gli altri falli quali il fuorigioco dei _ ma e soprattutto le non corrette legature dei flanker e del n. 8.

- **RIMESSA LATERALE.**
 - Pretendere la corretta formazione del “corridoio”.
 - Prestare molta attenzione ai giocatori schierati in fondo all’allineamento (attacco e difesa) che molto spesso stazionano o si portano oltre la linea dei 15-metri prima del lancio del pallone.
 - Pretendere che i giocatori si schierino rapidamente nell’allineamento.
 - L’allineamento deve essere su un’unica linea.
 - Prima del lancio i due allineamenti devono essere “FERMI”. Sono concessi solo gli spostamenti avanti indietro con interscambio di posizione.
 - Non concedere ai giocatori della squadra che lancia di allontanarsi dalla zona dell’allineamento una volta che il lanciatore ha il pallone in mano, anche se lo stesso non è pronto al lancio.
 - L’arbitro DEVE sanzionare le alzate anticipate.
 - Dopo il lancio, l’arbitro DEVE segnalare, alzando il braccio, quando la conquista della palla non ha posto fine alla Rimessa Laterale. Ovviamente quando l’arbitro abbasserà il braccio s’intende comunicata la successiva fine della Rimessa Laterale.

VARIE

- Si raccomanda agli arbitri di valutare con la massima severità il comportamento degli allenatori e delle “panchine”, non esitando a ricorrere all’espulsione se precedenti richiami verbali rimangono inascoltati.
- Si ricorda agli arbitri che tra il primo ed il secondo tempo delle gare del Campionato d’Elite (e solo per questo) deve essere effettuato un intervallo di 10 minuti. Le squadre possono rientrare negli spogliatoi (Delibera del C.F. n. 30 del 14.02.04).