



ESCUELA NACIONAL DE ÁRBITROS

CONCLUSIONES DEL CURSO
DE ACTUALIZACIÓN
Y
DIRECTRICES PARA LA TEMPORADA 2010-2011

“BIG FIVE”

Introducción

- Son directrices que vienen directamente de la IRB.
- Las Reglas no cambian.
- Las mismas Reglas, mejor juego.
- Estas directrices van en pos de mejorar la calidad del juego (juego fluido & dinámico).
- Más vigilancia en cinco áreas clave. Debemos ser estrictos en estas cinco áreas.

Objetivos

- Asegurar el espacio para jugar.
- No obstrucción táctica/posición del juego.
- Permitir una disputa justa.
- Premiar las habilidades.
- Tratar, focalizar sólo lo claro y lo obvio.

1. Fuera de juego en patadas.

En el juego actual se están dando más patadas y los equipos están siendo remisos al ponerse en juego. Como Árbitros, involuntariamente, hemos estado cerrando los espacios, ya que hemos permitido que los jugadores sean remisos al ponerse en juego y acaben con los espacios para el contraataque, cuanto más espacios más opciones. Esos espacios no están directamente relacionados con el jugador que recepciona el balón, lo son a lo largo de todo el campo.

Video 1. REGLA 11.1 (a) FUERA DE JUEGO TRAS PATADA.

Siete situaciones en las que hay jugadores en fuera de juego tras una patada.

(Todos los videos de los BIG FIVE se encuentran en el siguiente enlace:

<http://www.megaupload.com/?d=F0Q1CN3T>)



¿Cómo gestionar esta situación?

1. Identificar rápidamente a los jugadores avanzando o no retirándose a más de 10m del receptor o posible receptor.
2. Intención clara y obvia de cerrar espacios de juego.
3. Indicar “QUIETO”/”RETÍRESE” + número y color.
4. Si sigue avanzando o no se retira a más de 10m. PENALIZAR.
5. Ofrecerle las opciones al Capitán: Melé donde se pateó el balón o PC donde el primer jugador se movió hacia delante o 10 m delante de donde cayó el balón si es fuera de juego dentro de los 10 m.

- Hay que tener en consideración a los árbitros asistentes.
- A partir de una patada desde melé o maul, es importante que el árbitro asistente compruebe la línea de fuera de juego de los jugadores que suben la patada.
- **Si el balón se patea a lateral, los jugadores que están en fuera de juego no deben avanzar hasta que sean puestos en juego o hasta que el árbitro asistente señala que el balón está fuera.**
- Los jugadores no pueden avanzar antes de que se convierta en balón muerto o serán penalizados.
- La única persona que puede evitar un lanzamiento rápido es un jugador que esté en juego en el momento en que el balón salió fuera.

2. Fuera de juego en el breakdown.

Si los jugadores no se colocan tras los pies del último jugador “**estrechan**” el juego. Esta es una situación que no ha sido vigilada suficientemente. Árbitros y Jueces de Lateral no trabajan lo suficientemente coordinados. Se reducen las opciones de ataque, tiempo y espacio de juego. Los atacantes que hacen pantalla provocan puntos de colisión.

Video 2. REGLA 16.5 (d) FUERA DE JUEGO EN EL RUCK.

Siete situaciones en las que hay jugadores en fuera de juego en un ruck, las cuatro primeras el equipo que no tiene la posesión del balón y las tres restantes el equipo en posesión del balón.



¿Cómo gestionar esta situación?

1. Sé firme y actúa pronto.
2. No descuides gestionar a los jugadores atacantes de pie haciendo pantalla.
3. Considera tu posición. ¿Eres capaz de gestionar y marcar de forma precisa un claro y obvio Fuera de Juego?
4. Una vez que se ha cometido la falta o infracción se debe aplicar ventaja o sancionar.
- 5. Debe haber un espacio entre los pies del último jugador y la línea defensora. Los jugadores deben tener auto disciplina. El árbitro asistente puede indicar al árbitro que un jugador está en fuera de juego, pero no se lo dirá directamente a los jugadores (ver vídeo 3 aportado por Regis Sonnes al respecto).**

Los árbitros vigilarán este punto de forma severa y sancionarán pronto para fijar el patrón y por tanto crearán un espacio legítimo para el equipo que ganó el balón.

Acciones del Árbitro Asistente

1. Busca un claro espacio entre los pies del último hombre y la línea de defensa.
2. Aconseja al árbitro que “compruebe” si hay jugadores en fuera de juego.
3. Avisa al árbitro sólo si es claro y obvio y estás en mejor posición. Se acordó que sólo debería haber comunicación preventiva por parte de los árbitros.

3. Maul formados a partir de un lateral

El maul en el lateral se ha arbitrado de manera muy pobre. Es necesario asegurar una disputa leal. Se ha permitido a los equipos formar barreras ilegales delante del portador antes de formar el maul (en laterales & reinicios). Los equipos se mezclan con la defensa antes de mover el balón hacia atrás del maul. Jugadores andando y cruzando la línea de puesta en juego en el lateral y que finalizan cometiendo obstrucción. Los equipos tienen derecho a defender un maul por lo tanto el portador del balón debe ser agarrado por un contrario al comienzo del maul, de otra forma será obstrucción. En un saque de centro o de reinicio un jugador delante del ganador del balón en el momento en que está en el aire no debería ser penalizado.



Video 3. REGLA 10.1 (c) FORMACIÓN ILEGAL DEL MAUL - LATERAL y SAQUES.

Nueve situaciones en las que hay una formación del maul ilegal por obstrucción, las seis primeras en un saque de lateral y las tres restantes en un saque de centro.

¿Cómo gestionar esta situación?

1. En laterales consigue que el lanzador lance más rápido.
2. Considera colocarte al final de los alineamientos.
3. En laterales céntrate en el levantador trasero del saltador en ataque que gira su cuerpo atravesando la línea de puesta en juego bloqueando cualquier oportunidad del equipo defensor de colocar los brazos alrededor del receptor del balón cuando es llevado al suelo. PENALIZA e incluso al jugador que anda por el pasillo.
4. En laterales y reinicios no especules con los fueros de juego accidentales, si es una obstrucción clara y obvia PENALIZA.
5. En saques de centro y reinicio identifica pronto a los jugadores que tratan de hacer pantalla al receptor. Haz que se vayan o PENALIZA.

Acciones del Árbitro Asistente

1. Considera colocarte del lado del lanzador en unos 45 grados.
2. Avisa pronto al árbitro de cualquier obstrucción, comentarios escuetos y calmados.
3. Si hay peligro o el Árbitro no lo ha visto considera usar la bandera. ¡En la mayoría de los casos debería ser indicado por el árbitro!
4. El árbitro gestionará y determinará si no se lanza recto.

4. Melés. Ralentización de la secuencia de entrada e introducciones creíbles.

Los jugadores han marcado el ritmo de la entrada. Hay demasiadas repeticiones de melés. Hay demasiado movimiento antes de la introducción. Es necesario ralentizar el proceso de entrada. Las melés más claras y estables permitirán introducciones más claras. Las introducciones deben ser creíbles.

Video 4. REGLA 20.1 (g) SECUENCIA DE ENTRADA EN LA MELÉ.

Catorce situaciones, de dos en dos del mismo Árbitro, en las que se compara una secuencia de entrada anterior a la directriz de la IRB con la actual forma de hacerlo según la directriz de la IRB.



Video 5. REGLA 20.6 (d) INTRODUCCIÓN EN LA MELÉ.

Ocho situaciones en las que el balón se introduce de forma incorrecta en la melé.

¿Cómo gestionar esta situación?

1. Ralentiza las secuencias de entrada, cuatro órdenes más lentas y del mismo tiempo.
2. En cada orden exige y mira las acciones de los jugadores, si los jugadores no actúan PF (Si se repite la infracción, PC o PC y Tarjeta Amarilla).
3. **Tolerancia Cero** en entradas anticipadas (antes de la orden del Árbitro) y con los pilares que no se agarran o se agarran no correctamente.
4. Si son acciones reiteradas PC o PC y Tarjeta Amarilla.
5. Asegúrate que el medio de melé está en el centro del túnel.
6. Asegúrate que la introducción ha sido creíble (particularmente con melés bajo presión).
7. Advierte o señala PF si es necesario. Gestiona desde el principio.

Acciones del Árbitro Asistente

1. Proporciona sólo claras, creíbles y específicas advertencias.
2. No interrumpas/interfieras con indicaciones cuando el árbitro está dando la secuencia de entrada.

5. Placaje.

Los jugadores se han salido con la suya agarrando al portador del balón que es placado mientras se ponen de pie. Jugadores involucrados en el placaje que no van al suelo se les ha permitido no soltar el balón del placado evitando así que estos pudieran liberar. Jugadores y Árbitros no tienen claro cuando se puede jugar el balón ni desde que dirección para los involucrados en el placaje (diferente para el que está sobre sus pies del que está en el suelo). Se está de acuerdo en que todas las áreas del placaje se deben arbitrar estrictamente y como resultado tendremos un mejor juego.



Video 6. REGLA 14 BALÓN AL SUELO SIN PLACAJE. REGLA 15 PLACAJE.

Diez situaciones (todas repetidas menos la última), divididas en tres grupos. El primero de dos situaciones en las que no hay placaje. El segundo grupo consta de seis situaciones en las que hay placaje y jugadores que han participado en el placaje se quedan de pie y están obligados a soltar al jugador placado y/o balón para poder jugar de forma legal. El tercer grupo tiene dos situaciones en las que la decisión del Árbitro es incorrecta. En la primera situación el jugador número once azul participa del placaje pero se queda de pie y se observa como suelta claramente al placado, siendo completamente legal su acción, no debiendo haber sido sancionado. En la segunda secuencia de este tercer grupo es sancionado el jugador verde que va al suelo, por retenido, cuando debería haberse sancionado al siete rojo por no soltar al jugador que va al suelo.

Video 7. REGLA 15.6 (c) JUGADORES QUE DERRIBAN y ENTRAN INCORRECTAMENTE EN EL PLACAJE.

Dos situaciones (ambas repetidas) en las que un jugador derriba al portador del balón y se queda de pie, no utilizando las puertas para entrar en el área de placaje. En la primera secuencia el trece verde y en la segunda el siete blanco.

Video 8 . REGLA 15.6 (d) JUGADORES ENTRANDO INCORRECTAMENTE EN EL ÁREA DE PLACAJE.

Cuatro situaciones (todas repetidas), en las que hay jugadores entrando de manera ilegal en el área de placaje. En las repeticiones los jugadores que están infringiendo la Regla son señalados con una flecha.

Video 9. REGLA 15.4 (b) PLACADOR NO SE ALEJA.

Tres situaciones (todas repetidas), en las que el placador no suelta y/o se aleja del jugador placado. En la primera el cuatro azul, en la segunda el cinco rosa y en la tercera el seis rojo.

Video 10. REGLA 20.1 (g) SECUENCIA DE ENTRADA EN LA MELÉ.

Tres situaciones (sólo la tercera repetida), en las que el jugador que llega al placaje no se mantiene sobre sus pies. En las tres situaciones el jugador que no cumple con la Regla es marcado con una flecha.

¿Cómo gestionar esta situación?

1. Asegúrate que los jugadores que placan y van al suelo sueltan al placado y/o el balón inmediatamente, se alejan y se ponen de pie.
2. El placador que se pone de pie inmediatamente puede disputar el balón. Debes ver el movimiento de codos con claro intento de tirar del balón.



3. Un jugador defensor que contacta con el portador del balón pero que no va al suelo tiene que entrar en el placaje por la puerta.
4. Asegúrate que los jugadores que llegan se mantengan sobre sus pies (ambos atacantes y defensores), que mantengan su propio peso sin apoyo de jugadores en el suelo.
5. Gestiona primero las primeras infracciones claras y obvias, hazlo rápido y establece patrones de conducta y expectativas claras.

Comentarios Finales

- Comunicación – **CUANTO MENOS MEJOR.**
- Una orden debería ser suficiente.
- Los jugadores no deberían confiar en nosotros para que les indiquemos lo que tienen que hacer
- No hay cambios de reglas – **¡sólo un reenfoque!**

RECOMENDACIONES (DE OBLIGADO CUMPLIMIENTO) DE REGIS SONNES, SELECCIONADOR NACIONAL ABSOLUTO

Proposición de una filosofía de arbitraje.

El arbitraje nacional debe participar, estar integrado en el proyecto de desarrollo del rugby español. A partir del espíritu de la norma favorecer el juego ofensivo.

BREAKDOWN

Objetivo: clarificar los puntos de encuentros. Aumentar la velocidad de juego, continuidad, ritmo y tiempo de juego

Video 1. ACCIONES DEL PLACADOR.

Catorce situaciones, las tres primeras en las que el placador no cumple o es remiso al cumplir con la Regla. Las once restantes son un ejemplo de como el placador debe cumplir con la Regla.

VENTAJA

Objetivo: defender el espíritu ofensivo permitir la toma de iniciativa. Juego sobre balones de recuperación. Aumentar el tiempo de juego, y el número de acciones.

Video 2. VENTAJA.

Cuatro situaciones en las que se aplica la Ley de la Ventaja.



FUERA DE JUEGO: EN RUCK Y PATADA

Objetivo: conservar el espacio por el ataque. Facilitar la organización del ataque y su éxito.

Video 3. FUERA DE JUEGO EN EL RUCK.

Seis situaciones divididas en dos grupos. El primero de cuatro secuencias del Top 14 en las que se observa a jugadores en fuera de juego cerca del ruck. En el segundo grupo dos secuencias del Tres Naciones 2010 en las que se observan como los jugadores que están defendiendo mantienen un claro espacio entre el último hombre del ruck y la línea defensiva.

(Los videos relacionados en este apartado se encuentran en el enlace <http://www.megaupload.com/?d=JQ11TSRU>)

COMUNICACIÓN EN EL BREAKDOWN

El breakdown es la fase de juego más difícil de arbitrar y la que genera mayor número de faltas (alrededor del 50%), pero el problema no es sólo el placaje en sí, sino lo que ocurre después. Somos herederos de una falta de cumplimiento arbitral que ha generado malos hábitos en los jugadores y debemos volver a la regla para generar balones rápidos.

Es fundamental identificar la fase de juego que está ocurriendo (placaje o ruck) e identificar la primera falta. Esto requiere gran concentración hasta que termine la disputa por el balón.

El incumplimiento de la regla especialmente por parte del placador provoca que el balón salga cada vez más lento y los equipos confían en estructuras de juego cada vez más lentas y en las patadas.

COMUNICACIÓN VERBAL

La comunicación debe ser breve y **SÓLO una vez** (si el árbitro dice “fuera”, “fuera”, “fuera” será demasiado tarde, se habrá cometido la falta, se habrá ralentizado el juego y el infractor habrá conseguido su objetivo y sin ser penalizado).

Si el árbitro ve una infracción, o aplica ventaja o sanciona

PLACADOR

“PLACADOR FUERA” / “7 FUERA” / “ROJO FUERA” / “7 ROJO FUERA”

PLACADO

“PLACADO FUERA” / “7 FUERA” / “ROJO FUERA” / “7 ROJO FUERA”



JUGADORES QUE LLEGAN

Al ser jugadores en movimiento sus acciones son más predecibles y las señales verbales son más irrelevantes.

La más correcta sería: "POR LA PUERTA".

UNA COMUNICACIÓN EFECTIVA CON EL PLACADOR Y EL PLACADO PROVOCARÁN ACCIONES MÁS POSITIVAS POR PARTE DE LOS JUGADORES QUE LLEGAN

RUCK

No hay que precipitarse en gritar "ruck". Sólo cuando claramente se ha formado.

CONCLUSIÓN

La comunicación puede ayudar a dar fluidez al juego, pero no debe ni condicionar a los jugadores ni ocultar una falta. Vigilar las faltas cónicas o profesionales. Recordar el uso de tarjetas por faltas reiteradas.

SPEAR TACKLES

Acción ilegal e inaceptable, No es una acción muy común, pero debe ser correctamente gestionada, Se le ha ido dando importancia a esta acción hasta que se incorporó al reglamento.

Regla 10.4 (j) Levantar a un jugador del suelo y dejarlo caer o llevarlo al suelo mientras los pies de ese jugador todavía están fuera del suelo de tal forma que la cabeza de ese jugador y/o la parte alta de su cuerpo primero entra en contacto con el suelo, es juego peligroso

Sanción: Puntapié de Castigo.

Recordar que se tienen que dar los cuatro elementos:

- Agarrar
- Levantar
- Girar
- Soltar o llevar al suelo

El jugador es levantado de tal forma que sus pies y piernas están por encima de la horizontal de tal forma que su cabeza y hombros contactan con el suelo en primer lugar.



La IRB ha pedido a los árbitros que traten esta acción en la escala más alta del antijuego y explica que cualquier jugador que pone a otro en el aire o que provoca que otro jugador sea puesto en el aire tiene la responsabilidad de asegurar que el jugador sea llevado al suelo de forma segura.

El “spear tackle” es tan peligroso como el placaje alto, el placaje en el aire o el placaje sin brazos. Hoy en día se consideran formas de placaje innecesariamente peligrosas.

La sanción al infractor queda a juicio del árbitro (y/o de los árbitros asistentes). La Regla no establece una norma, no está escrito que todo puñetazo sea tarjeta roja o que todo placaje alto sea tarjeta amarilla y es inteligente que no esté escrito ya que obviamente hay diferentes grados de violencia en cada caso.

Los jugadores pueden evitar ser sancionados por un placaje de este tipo si después de agarrar y levantar a su oponente lo llevan al suelo de forma segura.

MELÉ

Problemas más importantes observados:

- **Problemas en la entrada.**
- **Problemas en los agarres.**
- **Empujes.**

Problemas observados en la entrada:

- **Caderas más altas que hombros.**
- **Entradas sin agarres.**

Problemas observados en los agarres:

- **Apoyo de mano izquierda en rodilla izquierda, por parte de los pilares izquierdos para obtener impulso extra.**
- **Aún quedan primeras que se apoyan en el suelo tras la entrada.**
- **Primeras líneas, sobre todo pilares derechos que se sueltan del agarre para disminuir la presión que se ejerce sobre ellos.**
- **Primeras líneas, especialmente pilares izquierdos, que empujan hacia arriba.**
- **La dirección de la cabeza nos puede orientar para la comprobación de la dirección de empuje.**

Debemos poner énfasis y observar principalmente los problemas anteriormente relacionados e intentar solucionarlos antes que cualquier otra cosa en la melé. Estos problemas tienen prioridad absoluta.