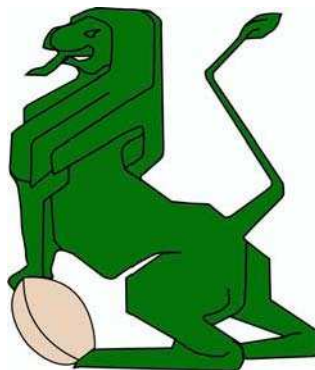




PROTOCOLO DE COMUNICACIÓN DURANTE EL PARTIDO



ESCUELA NACIONAL DE ÁRBITROS

Septiembre 2008

Documento realizado por D. Félix Villegas Casado



INTRODUCCIÓN

Este documento se presenta como una herramienta de uso obligatorio a la hora de dirigir los encuentros en los que participan árbitros dependientes del CNA. Surge de la necesidad de transmitir mensajes claramente identificables por los jugadores, unificando así, de forma clara, la respuesta a la observación de posibles problemas derivados de la conducta de los mismos en las distintas fases del juego.

Este protocolo está basado en las experiencias de arbitraje en otros países por lo que intenta crear una línea de actuación en sintonía con las directrices de comunicación dictadas por la IRB y la FIRA-AER para sus árbitros cuando dirigen partidos en el ámbito internacional de su competencia.

Se tratan las fases de juego donde mayor incidencia tiene los mensajes cortos, enumerando cada una de ellas, ligando sus contenidos en materia de comunicación con una breve explicación de la naturaleza del problema que los provoca.

En ningún caso se debe dar un exceso de comunicación, en el sentido de dirigir a los jugadores en el campo. Se ha observado en los últimos años una excesiva dependencia de los jugadores hacia la comunicación arbitral y al mismo tiempo un aprovechamiento ilícito de los jugadores de las distintas órdenes dadas por el árbitro. Se pide una mayor concreción en las órdenes dadas por el árbitro y que sean usadas para prevenir una falta segura o para dar una información concreta. Nunca se debe usar la comunicación para influir en la intención de un jugador ni para informar de una acción que aún no se ha producido.

ORIENTACIONES DE COMUNICACIÓN PARA EL ÁRBITRO

Es importante notar que el estilo de comunicación es parte de la personalidad del árbitro, y es vital que éste sea capaz de emplear su estilo personal. Las siguientes representan una serie de guías para asistir al árbitro a comunicarse de un modo aceptable.

Al explicar sus decisiones, los árbitros deben ser sucintos, y emplear en lo posible en lenguaje de las Reglas de Juego.

Ejemplos:

- a. "Golpe de castigo para Blanco, Azul 6 fuera de juego" o "Azul 6 fuera de juego, golpe de castigo para Blanco."
- b. "Melé para Blanco – avant de Azul 6, no hay ventaja" o "Avant de Azul 6, no hay ventaja, melé para Blanco."
- c. "Golpe de castigo aquí o melé allí para Blanco, Azul 6 delante de los 10 metros" o "Azul 6 delante de los 10 metros, golpe de castigo aquí o melé allí para Blanco."
- d. "Golpe de castigo para Blanco, Azul 6 suelto" o "Azul 6 suelto, golpe de castigo para Blanco."

La explicación debe estar acompañada por la señal secundaria apropiada.

El método preferible de comunicación será empleando el nombre o color de camiseta del equipo, seguido del número de camiseta del jugador. No deberá emplearse el nombre de un jugador.

Las indicaciones preventivas deberán usarse selectivamente, y no deberán emplearse a lo largo de todo el partido. Los jugadores deberán haberse adaptado rápidamente durante el partido.



En situaciones de placaje y post placaje, podrán emplearse indicaciones preventivas después de cometida la falta, y por lo tanto implicarán condonar la ofensa en esa situación (Los ejemplos incluyen “suéltelo” y “aléjese”).

El mejor momento para emplear las indicaciones preventivas serán las detenciones. Ejemplos: “Usted estaba fuera de juego en el ruck anterior, yo di ventaja.” o “Usted no jugó de pie, si el otro equipo no hubiera ganado la pelota era golpe de castigo para ellos”

Las indicaciones preventivas no deben repetirse. Para cuando una frase se repita, la falta ya habrá sido cometida. Se entiende que la falta inicial ha sido perdonada (Como ejemplos pueden citarse “último pie último pie”, “aléjese aléjese” o “ala atrás atrás”)

Los árbitros podrán decir “juego” cuando la pelota pueda jugarse después de un ruck o maul derrumbado, o sea cuando dejan de existir las líneas de fuera de juego de esas formaciones.

Los árbitros deberán indicar verbalmente cuando un “ruck” se haya formado, para que los jugadores que estén disputando legalmente la pelota con sus manos después de un placaje la suelten.

Los árbitros no deberán mantener conversaciones con otros jugadores que los capitanes, y en este último caso sólo para dar indicaciones específicas. Los árbitros deberán dejar esto bien claro a los capitanes antes del partido, y los infractores deberán ser sancionados.

Nunca deberá emplearse lenguaje soez.

RESUMEN DE COMUNICACIÓN

1. Se recomienda al árbitro ser breve y expresarse en los términos de las Regla.
2. El árbitro debe dirigirse a los equipos por el color de sus camisetas.
3. El árbitro no debe dirigirse a los jugadores por su nombre.
4. Las indicaciones preventivas deben utilizarse selectivamente.
5. El mejor momento para emplear las indicaciones preventivas son las detenciones.
6. Las indicaciones preventivas no deben repetirse.
7. Los árbitros deben indicar cuando comienza un ruck.
8. Los árbitros deben dialogar sólo con los capitanes y con ningún otro jugador más.
9. Los árbitros pueden indicar a los jugadores que hay juego cuando la pelota emerge de un ruck o maul derrumbado.
10. No debe emplearse lenguaje obsceno.



PROTOCOLO DE COMUNICACIÓN DURANTE EL PARTIDO

1. PLACAJE Y SU ENTORNO

Se simplifica la comunicación en el placaje para evitar que los jugadores esperen órdenes del árbitro y solo se utilizará:

- “**PLACADOR FUERA**”, mensaje que por sí mismo resulta suficientemente explícito. En encuentros de inferior categoría o competición inferior se puede seguir usando el mensaje “**SUELTE**”
- Si el placado da problemas: “**LIBERE**”, “**ALÉJESE**”.
- A los jugadores que llegan: “**POR LA PUERTA**”, “**DE PIE**”.

2. ANTE LA FORMACIÓN DE UN RUCK

En el momento que se constata que se cumplen los requisitos de formación: “**RUCK**”. Realmente esta sería la única comunicación necesaria, pero en partidos de categorías o competiciones inferiores, se puede seguir usando esta comunicación para ayudar al juego:

- Si algún jugador intenta jugar el balón con las manos: “**MANOS FUERA**”.
- Para los jugadores participantes: “**AGÁRRESE**”.
- Para los jugadores no participantes: “**ÚLTIMO PIE**”.

3. ANTE LA FORMACIÓN DE UN MAUL

En el momento que se constata que se cumplen los requisitos de formación: “**MAUL**”.

- Para los jugadores participantes: “**AGÁRRESE**”.
- Para los jugadores no participantes: “**ÚLTIMO PIE**”.

4. DURANTE LA MELÉ

Se adoptará la secuencia de formación con la terminología en inglés, (entre paréntesis la forma de pronunciarlo según Regla 20 del Reglamento de Juego en vigor:

“**CROUCH (krauch), TOUCH (tach), PAUSE (pos), ENGAGE (engeich)**”.

- Al medio de melé del equipo que no haya obtenido la conquista del balón: “**TRAS EL BALÓN**”.
- A los terceras líneas durante la melé: “**AGARRESE**”.

5. EN LA APLICACIÓN DE LA VENTAJA

- Además del gesto, se debe comunicar: “**VENTAJA**” y la naturaleza de la falta.
- Cuando el árbitro considera finalizada la ventaja: “**FIN VENTAJA**”.

6. EN JUEGO ABIERTO

- A los jugadores que se encuentran por delante del balón: “**ATRÁS**”.
- Cuando un balón cae al suelo, sin que exista adelantado “**JUEGO**”.
- Siempre que pueda existir duda respecto a la existencia o no de falta y el árbitro estime que no ha mediado infracción alguna: “**JUEGO**”



7. OTRAS SITUACIONES

- Dirigirse a los equipos, siempre por el color de sus camisetas y a los jugadores por el número de dorsal: “VENTAJA ROJO”, “MELÉ AZUL”, “5 NEGRO ATRÁS”...

8. ANTE SITUACIONES DE ANTIJUEGO

Se deberán transmitir mensajes claros y concisos, tanto al jugador que lo ha provocado como al capitán de su equipo. Las pérdidas de tiempo generadas por este tipo de detenciones se deben limitar a aclarar la decisión del árbitro y la acción que la ha generado, sin entrar en los pormenores de la falta y sin consentir comparaciones ni iniciar discusiones sobre lo ocurrido.

Observar con especial atención lo referido a las secuencias de formación de la melé, derivadas de acuerdos adoptados a partir del curso de árbitros de febrero de 2007.