



# ***Insegnamenti dai NTLs (campionati nazionali australiani)***

*MODIFICHE ALLE INTERPRETAZIONI DEL REGOLAMENTO PER  
AVVICINARE IL TOUCH IN EUROPEO A QUELLO GIOCATO IN AUSTRALIA*

MAGGIO 2018 |

<b>INTRODUZIONE</b>	<b>3</b>
Cosa non fa che questo documento	3
Ulteriori informazioni	3
<b>MODIFICA 1 - NESSUN VANTAGGIO - PENALITÀ</b>	<b>4</b>
Qual è il cambiamento ?	4
Perché ?	4
In base a quanto emerso durante i NTL, quali risultati ci aspettiamo di vedere ?	4
A cosa dovrebbero fare attenzione gli arbitri ?	4
A cosa dovrebbero fare attenzione i giocatori ?	5
<b>MODIFICA 2 - DIFENDERSI ALL'INTERNO DEI 5M</b>	<b>6</b>
Cosa cambia?	6
Perché?	6
In base a quanto emerso durante i NTL, quali risultati ci aspettiamo di vedere?	6
A cosa dovrebbero fare attenzione gli arbitri ?	6
Cosa dovrebbero fare i giocatori ?	7
<b>MODIFICA 3 - FOCALIZZARE LE VIOLAZIONI DEI ROLLBALL, MAGGIORE RESPONSABILITÀ DEI GIOCATORI PER RIMETTERSI IN GIOCO</b>	<b>8</b>
Cosa cambia ?	8
Perché ?	8
In base a quanto emerso durante i NTL, quali risultati ci aspettiamo di vedere ?	8
Cosa dovrebbero fare gli arbitri ?	8
Cosa dovrebbero fare i giocatori ?	9
<b>MODIFICA 4 - I DIFENSORI RISALGONO IN ANTICIPO</b>	<b>10</b>
Cosa cambia ?	10
Perché ?	10
In base a quanto emerso durante i NTL, quali risultati ci aspettiamo di vedere ?	10
Cosa dovrebbero fare gli arbitri ?	10
Cosa dovrebbero fare i giocatori ?	11
<b>MODIFICA 5 - PASSAGGI IN AVANTI CHIAMATI</b>	<b>12</b>
<b>DALLA LINEA LATERALE</b>	<b>12</b>
Cosa cambia ?	12
Perché ?	12
In base a quanto emerso durante i NTL, quali risultati ci aspettiamo di vedere ?	12
Cosa dovrebbero cercare gli arbitri ?	12
Cosa dovrebbero fare i giocatori ?	12
	2

## INTRODUZIONE

*Questo documento si basa sulle osservazioni degli arbitri e degli allenatori che hanno partecipato alle NTL australiane nel 2018 individuando 5 aree in cui gli arbitri europei dovranno apportare delle leggere modifiche al modo in cui arbitrano determinate situazioni per avvicinare il gioco in Europa a quello giocato in Australia e Nuova Zelanda.*

### **Non ci sono cambiamenti alle regole in queste modifiche.**

*Il documento è rivolto a tutti i partecipanti esperti di questo sport: arbitri, allenatori e giocatori. Con la Touch World Cup a meno di un anno di distanza è nell'interesse di tutti essere quanto più possibile coerenti con i nostri amici non europei nel modo in cui ci avviciniamo al gioco. Gli arbitri europei arbitreranno con colleghi non europei e dovrebbero cercare un approccio coerente in ogni partita e durante i tornei. Le squadre europee giocheranno contro squadre non europee e dovranno sapere cosa aspettarsi.*

*Questo documento è stato scritto dalla Commissione europea degli arbitri in collaborazione con la sua Commissione di coaching. I miei ringraziamenti a Alice Watchorn, Bronwyn Wake, Ian Syder, Monica Wallace, Sylvain Charras, Peter Faassen de Heer e Lok Man Ho per il loro aiuto.*

**Ben Powell,**

**Presidente, EFT.**

### **Cosa non fa che questo documento**

*EFT ha identificato 5 aree che possono essere prontamente inserite nel gioco europeo. Questa lista non è un elenco completo: altri temi possono essere introdotti in futuro, ma non vogliamo trattarli tutti ora. Inoltre il gioco europeo presenta arbitri, allenatori e giocatori con obiettivi e scopi differenti pertanto le differenze del gioco australiano potrebbero non essere percepite come tali da alcuni. Per altri invece tali modifiche non possono essere introdotte senza avere un effetto negativo.*

### **Ulteriori informazioni**

*Gli arbitri e gli allenatori degli arbitri sono invitati a chiedere maggiori informazioni alla Commissione europea degli arbitri. Contattare [referees@toucheurope.org](mailto:referees@toucheurope.org)*

*Allenatori e giocatori sono incoraggiati a chiedere maggiori informazioni alla Commissione europea di coaching. Contatta [coaching@toucheurope.org](mailto:coaching@toucheurope.org)*

## **MODIFICA 1 - NESSUN VANTAGGIO - PENALITÀ**

### **Qual è il cambiamento ?**

*Se durante un'azione di gioco l'arbitro rileva un'infrazione da parte della squadra che difende, egli potrà assegnare a quella che attacca un vantaggio. Se tale vantaggio non venisse sfruttato l'arbitro può assegnare una penalità per il fallo che ha riscontrato in precedenza e questo può avvenire dopo che l'azione si è conclusa, ad esempio in occasione del tocco successivo.*

*Fino ad oggi la squadra che godeva del vantaggio aveva la possibilità di creare una situazione positiva nonostante il fallo commesso dagli avversari. In altri termini se, al termine dell'azione di gioco, la squadra che attacca non ha subito ulteriori svantaggi e ha goduto del vantaggio, allora non è necessario assegnare la penalità riscontrata. L'arbitro può quindi lasciare passare più tempo per verificare il concretizzarsi del vantaggio.*

### **Perché ?**

- *Assicura alla squadra che non ha commesso l'infrazione che godrà di un fallo se non si materializza un vantaggio al termine dell'azione in modo che i giocatori siano più inclini a "provarci" e giocare.*
- *Vuole eliminare la percezione che una squadra possa commettere dei falli e sfuggire alla penalità*
- *Richiede alle squadre di essere meno fallose perché il danno che deriva loro può essere maggiore in virtù dell'assegnazione del vantaggio.*

### **In base a quanto emerso durante i NTL, quali risultati ci aspettiamo di vedere ?**

- *Più sanzioni a breve termine ma meno nel medio-lungo termine.*
- *Una maggiore disponibilità da parte degli arbitri a giocare un vantaggio.*
- *Una maggiore disponibilità da parte dei giocatori a giocare.*

### **A cosa dovrebbero fare attenzione gli arbitri ?**

*Come prima gli arbitri dovrebbero cercare di ritardare il fischio di qualsiasi infrazione per consentire il vantaggio, ovvero:*

- Guadagno territoriale*
- Vantaggio significativo (ad es. i difensori sono superati)*
- Chiara opportunità di segnare o vantaggio posizionale (ad es. difensori sono colti fuori posizione )*

*Può essere che il vantaggio non sia particolarmente evidente ma la chiamata iniziale dell'arbitro dovrebbe essere quella di "giocare" (PLAY ON) per vedere se esso si può realizzare. In caso positivo si lascia giocare mentre in caso contrario l'arbitro dovrebbe tornare sul fallo iniziale e assegnare una penalità.*

***A cosa dovrebbero fare attenzione i giocatori ?***

*I giocatori devono sapere che possono continuare nell'azione quando sentono l'arbitro assegnare loro un vantaggio nella consapevolezza che potranno eventualmente godere di un calcio di punizione qualora l'arbitro riscontrasse che il vantaggio non si è concretizzato.*

*I giocatori devono essere rassicurati per "giocare" quando sentono la chiamata con l'intesa di avere la garanzia di una penalità se l'arbitro non ritiene che il vantaggio sia imminente. Questo non dovrebbe dipendere dall'abilità/incapacità della squadra che non ha commesso l'infrazione. Può accadere che il gioco prosegua fino a quando è chiaro se il vantaggio è guadagnato o meno. Si veda sopra ciò che costituisce un vantaggio.*

## **MODIFICA 2 - DIFENDERSI ALL'INTERNO DEI 5M**

### **Cosa cambia?**

*I difensori non impegnati nel tocco possono rientrare non appena l'attaccante avanza verso il tocco;*

*E*

*Quando i difensori rientrano con una linea curva verso la linea di meta, l'arbitro deve valutare lo sviluppo del gioco per valutare eventuali sanzioni.*

### **Perché?**

- *Quando si troveranno a giocare contro squadre i cui giocatori sono autorizzate a rientrare prima, le nostre squadre devono imparare ad utilizzare lo stesso tempismo per diventare più competitive a livello internazionale*
- *Se i difensori rientrano lungo una linea curva che non influenza concretamente il gioco allora non occorre sanzionare l'irregolarità*

### **In base a quanto emerso durante i NTL, quali risultati ci aspettiamo di vedere?**

- *Gli attaccanti sono più propositivi nell'iniziare il tocco e nell'impostare le mosse di attacco della linea.*
- *Gioco più veloce*
- *Meno penalità per motivi tecnici quando è improbabile che il gioco sia stato influenzato*
- *Probabilmente un passo verso un "5m" più grande quando si difende entro i 5 metri*

### **A cosa dovrebbero fare attenzione gli arbitri ?**

*Il primo movimento in avanti da parte del portatore di palla per iniziare un tocco sul difensore si qualifica come "imminente", consentendo potenzialmente ad altri difensori di rimettersi in gioco prima.*

*A non essere troppo pedante con i difensori in fase di rientro se la loro linea di corsa non è del tutto rettilinea purché questo non abbia un impatto significativo sul gioco.*

*A garantire che i 5 m di distanza che l'arbitro definisce siano "ampi" per garantire alle squadre lo spazio per giocare. Una buona regola è quella di chiedere alle squadre di rientrare fino alla linea di meta quando il tocco avviene a 8 m o meno da essa. Definire la linea del rientro in anticipo aiuta i giocatori.*

*L'influenza sul gioco è meno probabile quanto più il giocatore è lontano dalla palla. È concreta se il difensore è in grado di:*

- effettuare una chiusura (shutdown) nella giocata successiva e forzare l'attacco ad andare in un'altra direzione;*
- portare pressione su un passaggio;*
- bloccare un passaggio;*
- portare un tocco.*

*Non influenza il gioco se l'attacco non cerca di utilizzare questa parte del campo.*

*Usa il tuo giudizio in altri casi.*

### ***Cosa dovrebbero fare i giocatori ?***

*Dovrebbero essere in grado di rimettersi in gioco "in sicurezza" con una linea di rientro non necessariamente retta (ovvero lungo una curva) se ciò non influisce sul gioco. Tuttavia, se ci sono dubbi, è opportuno scegliere una direzione e rientrare lungo una linea retta.*

*Se un giocatore non sta effettuando il tocco e il portatore di palla si trova entro 3 - 4 m dal difensore che sta effettuando il tocco, allora il giocatore lontano dalla palla deve fare attenzione ad individuare il movimento in avanti del portatore di palla per definire l'istante in cui ha diritto a rientrare per rimettersi in gioco. **Non è necessario attendere che il portatore di palla e il toucher siano quasi in contatto.***

## **MODIFICA 3 - FOCALIZZARE LE VIOLAZIONI DEI ROLLBALL, MAGGIORE RESPONSABILITÀ DEI GIOCATORI PER RIMETTERSI IN GIOCO**

### **Cosa cambia ?**

*Gli arbitri faranno più attenzione all'area del rollball per infrazioni come eccessiva fisicità, ostruzione/rallentamento del gioco, esecuzione non retta e uscite laterali (split).*

*Si richiede maggiore responsabilità ai difensori affinché si rimettano in gioco quanto prima. Gli arbitri devono avere come obiettivo quello di arrivare in anticipo sulla linea di rimessa in gioco per fornire un riferimento visivo ai difensori e permettere la risalita veloce (shooting).*

*Questo cambiamento non è solo per gli arbitri ma anche per i giocatori e come vengono allenati.*

### **Perché ?**

- *Il gioco australiano pone una maggiore attenzione sull'area del rollball, richiede maggiore abilità in questa fase del gioco e prevede, quindi, una minore tolleranza per le violazioni. Se i difensori imparano a rimettersi in gioco nel modo corretto allora gli arbitri hanno più tempo per individuare le violazioni in fase di rollball.*
- *Diminuiscono gli errori in fase di rollball che portano al cambio di possesso.*
- *Il cambiamento nell'interpretazione di quando i difensori possono avanzare aumenta l'impatto delle risalite veloci (shooting). Richiedere ai giocatori che risalgono velocemente (shooting) di imparare a gestire il proprio rientro deve essere facilitato dagli arbitri per evitare penalità questa fase di gioco.*

### **In base a quanto emerso durante i NTL, quali risultati ci aspettiamo di vedere ?**

- *Gioco più pulito con meno falli di fuorigioco e infrazioni in occasione del rollball*
- *La fisicità del gioco è meglio controllata da giocatori e arbitri*
- *Miglioramento tecnico nell'esecuzione del rollball da parte del giocatore in possesso del pallone nella fase di tocco.*

### **Cosa dovrebbero fare gli arbitri ?**

*Dedicare più attenzione sull'esecuzione del rollball nel momento del tocco. Assicurarsi di avere una visione chiara dell'interazione tra il toucher e i giocatori toccati e dell'azione di rollball.*

*Fare maggiore attenzione ad arrivare in anticipo sulla linea di rimessa in gioco prima che avvenga tocco successivo. Questo consentirà ai giocatori che risalgono velocemente (shooters) di utilizzare la sua posizione come riferimento per essere in gioco. Avrai meno tempo per gestire altri giocatori in fuorigioco e **dovresti aumentare il pre-caricamento se***



**possibile.**

*Gli arbitri di linea devono offrire supporto a quello centrale identificando in modo proattivo i difensori non coinvolti nel gioco diretto e comunicando loro in anticipo. Come è previsto attualmente, occorre gestire il Link prima dell'Ala.*

### **Cosa dovrebbero fare i giocatori ?**

*Ottenere le basi per eseguire correttamente il rollball. Nel gioco attuale molte infrazioni in fase di rollball non sono causate da un'eccessiva pressione difensiva quanto piuttosto a una scarsa tecnica di esecuzione.*

*L'arbitro avrà meno tempo per aiutare i giocatori in difesa a rimettersi in gioco. Il difensore deve imparare ad utilizzare l'arbitro come indicatore della posizione della linea di rimessa in gioco, sfruttando la propria visione periferica o i propri compagni di squadra come assistenti (**comunicazione**). Se un difensore sta risalendo velocemente (shooting), è opportuno che si posizioni (se possibile) vicino all'arbitro o che lo guardi in modo che possa usare dei segnali fisici per aiutare il giocatore a capire quando può iniziare la risalita.*

*I giocatori non coinvolti nel gioco devono imparare ad aiutare i propri compagni a rimettersi in gioco. Inoltre devono capire quando non sono coinvolti nel gioco per poter iniziare prima il proprio rientro. Così facendo il difensore è agevolato nel portare maggiore pressione difensiva all'inizio della prossima giocata.*

## **MODIFICA 4 - I DIFENSORI RISALGONO IN ANTICIPO**

### **Cosa cambia ?**

*I difensori possono lasciare la linea di rimessa in gioco una volta che la palla è stata messa a terra (dump). Il momento in cui i difensori possono iniziare la risalita è quando la palla viene lasciata a terra dal giocatore che ha preso il tocco. L'autorizzazione a iniziare la risalita sarà spesso implicita, in alternativa il segnale sarà dato dall'arbitro con un gesto piuttosto verbalmente.*

*Questo cambia l'interpretazione di quando il mediano è "in posizione". In pratica si richiede al mediano di cercare di essere pronto con le mani sulla palla non appena essa viene posizionata a terra.*

### **Perché ?**

- *Con squadre non europee autorizzate a risalire velocemente (shooting) non appena la palla viene scaricata, le nostre squadre devono imparare a fare lo stesso per diventare più competitive a livello internazionale*
- *I nostri arbitri non sarebbero allineati con gli altri se assegnassero delle penalità alle squadre i cui difensori risalgono velocemente, come concesso dalla maggior parte degli arbitri.*

### **In base a quanto emerso durante i NTL, quali risultati ci aspettiamo di vedere ?**

- *Gioco accelerato senza quasi ritardi nell'esecuzione del rollball*
- *Maggiore attenzione nel garantire dei "5 m" più ampi*
- *Maggiori opportunità di risalita veloce (shooting) richiedono che i difensori collaborino maggiormente con gli arbitri per garantire che il tempismo e la posizione siano corretti*
- *Questa modifica è legata alla 3 e sono tra loro correlate.*

### **Cosa dovrebbero fare gli arbitri ?**

*Devono cercare di tornare quanto prima sulla linea rimessa in gioco per dare un segnale visivo ai giocatori che intendano risalire velocemente (shooters) e di lavorare con il difensore per controllarne i tempi e la posizione. I difensori (shooters) possono trovare utile un breve comando verbale come "Aspetta" ("Hold") o "Vai!" ("Go!"). Se l'arbitro si trova vicino al difensore (shooter), può usare il proprio braccio come un "blocco" quale segnale.*

*Assicurarsi di impostare 5 m ampi (si consiglia una distanza di otto metri) e di verificare che tutti i difensori siano in gioco.*

*Per limitare qualsiasi forma di gioco lento quando il mediano sia esitante, l'arbitro dovrebbe chiamare "Gioco" ("Play On").*

*Potrebbe essere necessario invitare i difensori che risalgono velocemente (shooters) a*

*usare la forza minima necessaria allo scopo di evitare collisioni fra i giocatori o tocchi duri sul mediano. Dire "Dolcemente" ("Softly") o "Piano" ("Easy") è facile e chiaro.*

*Nota: l'arbitro può ancora chiedere ai giocatori di "aspettare le mani del mediano" nelle partite per principianti per garantire che venga mantenuto un adeguato spazio per giocare. Questo perché le difese potrebbero tendere a risalire velocemente in questi partite, ma il mediano spesso è lento o in ritardo sulla palla.*

### **Cosa dovrebbero fare i giocatori ?**

*Rimettersi in gioco presto se sanno che il proprio compagno in difesa sta per eseguire il tocco. Cerca di sfruttare l'arbitro per definire l'istante in cui partire e per individuare l'angolo di corsa per la risalita. Lavorare con l'arbitro.*

*Se sei il mediano, assicurati che la palla rimanga a terra il minor tempo possibile.*

*Se un difensore sale velocemente e riesce a prendere il mediano, DEVE assicurarsi che il tocco utilizzi la minima forza necessaria. Si vogliono evitare scontri tra i giocatori o o "tocchi duri" da parte dei difensori che risalgono.*

## **MODIFICA 5 - PASSAGGI IN AVANTI CHIAMATI DALLA LINEA LATERALE**

### **Cosa cambia ?**

*Gli arbitri di linea saranno più proattivi nel prendere decisioni sui passaggi in avanti se la palla viene passata nella loro direzione. La posizione delle mani sarà comunque l'indicazione principale di un passaggio in avanti.*

### **Perché ?**

- *L'arbitro di campo spesso è tenuto a concentrarsi su molti aspetti del gioco nei pressi della linea di meta e potrebbe avere bisogno di aiuto. L'arbitro di linea dovrebbe posizionarsi in modo da avere una buona visione delle mani del giocatore che passa la palla.*
- *Permette all'arbitro della linea laterale di scambiarsi più velocemente con quello di campo*

### **In base a quanto emerso durante i NTL, quali risultati ci aspettiamo di vedere ?**

- *Ripartenze più rapide*
- *Migliori decisioni sui passaggi in avanti tramite un migliore lavoro di squadra*

### **Cosa dovrebbero cercare gli arbitri ?**

*L'arbitro di campo dovrebbe muoversi nella direzione del passaggio e concentrarsi sul ricevitore e su eventuali difensori coinvolti nel passaggio. Se l'arbitro di campo è incerto sulla decisione da prendere, dovrebbe rivolgere lo sguardo all'arbitro di linea laterale. Le indicazioni dell'arbitro di linea possono essere:*

- *Il passaggio è buono: l'arbitro di linea mette le mani dietro la schiena e continua a guardare il gioco normalmente.*
- *Passaggio in avanti: l'arbitro di linea corre verso l'interno del campo e si prepara a impostare una nuova linea difensiva da 10 metri dal punto del passaggio in avanti. La penalità verrà sanzionata con un fischio dall'arbitro (precedente) sul campo.*

*Entrambi gli arbitri possono trovare utile chiamare durante l'azione, ad esempio "Passaggio buono, Duncan".*

*Se l'arbitro di campo è certo che il passaggio sia in avanti allora rimane invariata la pratica corrente: fischia un fallo dopo aver verificato che non ci sia vantaggio.*

### **Cosa dovrebbero fare i giocatori ?**

*L'arbitro di linea può sanzionare questo fallo pertanto se lui/lei inizia ad entrare in campo per definire la linea dei 10m allora i giocatori si devono preparare a giocare un tap /se*

*fanno parte della squadra che non ha commesso il fallo) o si devono posizionare in anticipo sulla linea definita dall'arbitro (se fanno parte della squadra squadra che stava attaccando).*