



Protocolo de Prueba Global del Oficial de Televisión del Partido (TMO)

Agosto de 2019

Introducción

La Ley 6 vigente dispone la posibilidad de que los oficiales de partidos utilicen el TMO para ayudarlos en la toma de decisiones cuando el equipo en posesión de la pelota haya apoyado o pueda haber apoyado la pelota en el in-goal de sus oponentes y alguno de los oficiales del partido tenga la impresión de que pudo haber habido una infracción en el in-goal. La Prueba Global del TMO amplía la jurisdicción del TMO de dos maneras:

- La toma de decisiones cuando el equipo en posesión de la pelota haya apoyado la pelota en la zona de in-goal de sus oponentes y alguno de los oficiales del partido tenga la impresión de que pudo haber habido una infracción en el campo de juego, con limitaciones.
- La revisión de posibles “claros y obvios” actos de juego sucio o la asistencia en la decisión de sanciones por juego sucio.

Principios rectores

- El TMO es una herramienta para ayudar a los árbitros y árbitros asistentes. El árbitro no debe estar al servicio del sistema. El árbitro es responsable de manejar el proceso de TMO
- El árbitro es el que toma las decisiones y debe permanecer a cargo del partido
- Toda información relevante que se tome en consideración debe ser CLARA y OBVIA y en el contexto de la materialización
- La aplicación del sistema TMO debe ser creíble y consistente, protegiendo la imagen del juego

Prueba Global de las Leyes 6.15 y 6.16 OFICIAL DE TELEVISIÓN DEL PARTIDO / PRUEBA DE MODIFICACIÓN A LAS LEYES

- (a) El árbitro puede consultar a los árbitros asistentes con respecto a temas relacionados con sus funciones, la Ley relacionada con el juego sucio o el control del tiempo y puede requerir asistencia en relación con otros aspectos de las tareas del árbitro incluida la decisión sobre offside.
- (b) El organizador del partido puede designar un oficial denominado Oficial de Televisión del Partido (TMO) que utilice dispositivos tecnológicos para clarificar situaciones relacionadas con:
 - i. Cuando haya dudas si la pelota ha sido apoyada en el in-goal para marcar un try o hacer una anulada.
 - ii. Cuando haya dudas si un puntapié al goal fue exitoso.
 - iii. Cuando haya dudas si los jugadores estaban en touch o touch-in-goal antes de apoyar la pelota en el in-goal o si la pelota fue hecha muerta.
 - iv. Cuando los oficiales del partido crean que pudo haber ocurrido una infracción que provocara un try o impidiera un try siempre que la posible infracción haya ocurrido no más de dos fases (rucks o mauls) antes de que la pelota haya sido apoyada en el in-goal.
 - v. Cuando los oficiales del partido crean que pudo haber habido juego sucio.

Prueba global de TMO

- vi. Clarificar sanciones requeridas por actos de juego sucio.
- vii. Confirmar decisiones de tarjetas rojas relacionadas con el uso por parte del árbitro del Sistema de Sanciones de Tackles Altos
- (c) Cualquiera de los oficiales del partido, incluido el TMO, pueden recomendar una revisión por parte del TMO. Las revisiones se llevarán a cabo según el protocolo del TMO vigente en ese momento el que estará disponible en worldrugby.org/laws
- (d) El organizador del partido puede designar un controlador de tiempo que indicará la finalización de cada tiempo.
- (e) El árbitro no debe consultar a ninguna otra persona
- (f) Si un oficial del partido ha solicitado una revisión por parte del TMO y el estadio tiene pantallas gigantes, el árbitro puede abreviar el proceso de TMO (ver sección 1) siempre y cuando la infracción sea CLARA y OBVIA e incluida en la lista de infracciones (2.3).

1. Decisiones relacionadas con el in-goal

- 1.1. El TMO puede ser utilizado cuando el árbitro requiera confirmación respecto de la marcación de un try. Las decisiones relacionadas con el in-goal deben ser decisiones tomadas en el campo cuya responsabilidad es del árbitro. El árbitro puede utilizar a su equipo de cuatro para que contribuya cuando haya evidencia concluyente que informará la decisión final del árbitro.
- 1.2. El TMO también puede ser consultado por el éxito o no éxito de puntapiés al goal.
- 1.3. El árbitro hará sonar el silbato de detención del reloj y hará la señal "T" de "tiempo detenido".
- 1.4. El árbitro hará la señal de una "pantalla de TV" con sus manos y al mismo tiempo informará al TMO mediante el dispositivo de comunicación de dos vías que consejo requiere.
- 1.5. El árbitro manifestará su decisión en el campo y pedirá al TMO alguna toma de cámara específica para confirmar o modificar su decisión en el campo, por ejemplo:
 - "Mi decisión en el campo es otorgar un try, pero ¿puede verificar la apoyada?"
 - "Mi decisión en el campo es que hubo un pie en touch y defensa efectúa el lanzamiento al lineout en 5m, pero ¿puede verificar ese pie en touch?"

El TMO se comunicará con el director de TV y mirará las imágenes específicas a los efectos de atender la pregunta específica del árbitro

- 1.6. La transmisora debe proporcionar todos los ángulos requeridos por el TMO.
- 1.7. Cuando el TMO haya concluido el análisis brindará su consejo y recomendaciones al árbitro del partido. Antes de tomar la decisión el árbitro repetirá la recomendación del TMO para garantizar su absoluta satisfacción de haber escuchado lo que ha recomendado.
- 1.8. El TMO luego avisará al árbitro el momento en que podrá seguir adelante y hacer la señal de su decisión. (Este procedimiento es fundamental para darle tiempo a la TV para enfocar sus cámaras en el árbitro al manifestar su decisión).
- 1.9. El árbitro entonces comunicará su decisión de la manera correcta. El partido continuará y el reloj será reiniciado.
- 1.10. Cuando haya pantallas gigantes en el estadio el director de TV podrá también comunicar la decisión.
- 1.11. En ausencia de pantallas gigantes en los estadios también se podrán utilizar luces rojas y verdes para comunicar al público.
- 1.12. El método de comunicación importante y principal seguirá residiendo firmemente en el árbitro que hará las señas normales correspondientes después de recibir el consejo del TMO.
- 1.13. El TMO debe permanecer con el micrófono conectado por cualquier revisión formal.

2. Posible infracción de un equipo que apoya la pelota en el in-goal oponente

- 2.1 Si después de que un equipo en posesión de la pelota ha apoyado la pelota en la zona de in-goal de sus oponentes (incluido cuando se ha otorgado un try y antes de que se pateé la conversión) alguno de los oficiales del partido (incluido el TMO) tiene la impresión de que pudo haber habido una infracción incluida en la lista de infracciones (ver 2.3) del equipo que apoyó antes de que la pelota haya sido trasladada al in-goal, puede sugerir que el árbitro se dirija al TMO para la revisión del asunto.
- 2.2 La posible infracción debe haber ocurrido entre el último reinicio del juego (formación fija, penal/free-kick, kick-off o puntapié de reinicio) y el momento en que la pelota fue apoyada pero no más atrás en el juego de los dos últimos rucks y/o mauls.
- 2.3 Si el árbitro está de acuerdo en dirigirse al TMO indicará cuál fue la posible infracción y dónde se produjo. Las infracciones posibles que deben ser CLARAS y OBVIAS son las que siguen:
- Ley 8.1. Marcación de puntos
 - Ley 9.1 a 9.6 y 10.11 a 10.23. Juego sucio: obstrucción, juego peligroso, tacklear a un jugador sin la pelota
 - Ley 10.4. Offside: jugador delante del pateador
 - Ley 11 Knock-on o pase forward
 - Ley 15.5 a 15.9 Ruck: offside en el ruck - jugadores que no se incorporan al ruck
 - Ley 16.5. Maul: offside en el maul: jugadores que no se incorporan al maul
 - Ley 18.1 y 2. Jugador en touch
 - Ley 18.3 a 18.7. Lineout: tiro rápido
 - Ley 21. In-goal (incluyendo pelota apoyada por un jugador defensor)
 - Ley 21.7 y 21.8 In-goal: Apoyar la pelota y doble movimiento.
- 2.4 Las decisiones del árbitro sobre todos los otros aspectos del juego no están incluidas en el protocolo y no pueden ser consultadas con el TMO.
- 2.5 Al revisar la posible infracción el TMO debe usar, en cada ocasión, el criterio de que la infracción debe ser CLARA y OBVIA si va aconsejar al árbitro que no otorgue un try. Si hubiera alguna duda en cuanto a si una infracción ha ocurrido o no el TMO debe avisar que no ha habido una infracción.
- 2.6 Para los pases forward los oficiales del partido deben decidir en base a la dirección de la pelota al salir de las manos.
- 2.7 Si se hubiera cometido una infracción, el TMO le avisará al árbitro la naturaleza exacta de la infracción, la sanción recomendada y/o dónde se reiniciará el juego.
- 2.8 El TMO puede mencionar cuestiones adicionales que ha visto además de aquellas requeridas por el árbitro si corresponde a la situación en revisión.

3. Posible infracción del equipo defensor que impide que se marque un try

- 3.1 Si los oficiales del partido tienen la impresión de que el equipo defensor cometió una posible infracción en el campo de juego que puede haber impedido que se marque un try pueden sugerir que el árbitro se dirija al TMO para la revisión del asunto.
- 3.2 La posible infracción debe haber ocurrido entre el último reinicio del juego (formación fija, penal/free-kick, kick-off o puntapié de reinicio) y el momento en que la pelota fue apoyada pero no más atrás en el juego que los dos últimos rucks y/o mauls.
- 3.3 Si el árbitro está de acuerdo en dirigirse al TMO para la revisión del asunto indicará cuál fue la posible infracción y dónde se produjo. Las infracciones generalmente serán un acto de juego sucio tales como obstrucción o accionar sobre un jugador sin la pelota.
- 3.4 Al revisar la posible infracción el TMO debe usar, en cada ocasión, el criterio de que la infracción debe ser CLARA y OBVIA y de que si no fuera por la infracción probablemente se hubiera marcado un try si es que va a aconsejarle al árbitro que otorgue un try penal. Si hubiera alguna duda en cuanto a si se hubiera marcado un try el TMO debe aconsejar la aplicación de una sanción adecuada de acuerdo a las Leyes.

Prueba global de TMO

3.5 El TMO puede mencionar cuestiones adicionales que ha visto además de aquellas requeridas por el árbitro si corresponde a la situación en revisión.

4. Posibles actos de juego sucio

4.1 Los oficiales del partido pueden sugerir que el árbitro se dirija al TMO para la revisión del asunto si observan un acto de juego sucio CLARO y OBVIO (ya sea grave o peligroso) en el que:

- Ellos pueden haber observado sólo parcialmente un acto o actos de juego sucio
- No están seguros de las circunstancias exactas
- Los puntos de vista de los oficiales del partido que informan el acto(s) de juego sucio difieren
- Hay dudas en cuanto a la sanción adecuada a ser aplicada

4.2 Los oficiales del partido pueden revisar el juego sucio hasta el momento en que se reinicia el juego – lineout por ejemplo – cuando un penal es pateado al touch y entonces las imágenes del juego sucio están disponibles.

4.3 Si el árbitro está de acuerdo en dirigirse al TMO para la revisión del asunto indicará que desea que el TMO revise el posible acto(s) de juego sucio y haga una recomendación en cuanto a la sanción(es) correspondiente.

4.4 Al revisar la posible infracción el TMO debe usar, en cada ocasión, el criterio de que la infracción debe ser CLARA y OBVIA especialmente cuando se deban aplicar sanciones por las que un jugador será excluido del campo de juego ya sea temporal o permanentemente.

4.5 Los otros oficiales del partido pueden utilizar las pantallas del estadio (si estuvieran disponibles) para formar su juicio sobre el asunto.

4.6 Si el árbitro decide que un tackle alto peligroso o una carga con el hombro merece una tarjeta roja, primero debe verificar la decisión con el TMO. Tanto el árbitro como el TMO deben usar el Sistema de Sanciones de Tackles Altos para determinar si una tarjeta roja es la sanción correcta.

Conforme la Ley 6.5a el árbitro sigue siendo en el partido el único juez de los hechos y de la Ley.

La charla previa al partido del “equipo de cuatro” debe especificar el enfoque enunciado y no incluir áreas de jurisdicción que no se mencionan en este protocolo.