



Protocolo del Oficial de Televisión del Partido (TMO)

Actualizado: Mayo 2022 Vigencia: 1 julio 2022

La intención del Protocolo no es permitir que el TMO conduzca la toma de decisiones sino que el TMO apoye y permita al equipo en el campo tomar decisiones arbitrales mejores y más precisas cuando, por las circunstancias, la situación o el error humano, necesiten ese apoyo

La Ley 6 de World Rugby actualmente ofrece la oportunidad de que los oficiales de partidos utilicen al TMO para ayudar en las decisiones del partido.

Sección 1: Principios rectores

- El árbitro continúa siendo el principal responsable de las decisiones del equipo arbitral. La intención del protocolo es proporcionar al árbitro, a sus árbitros asistentes y al TMO (comúnmente denominado el Equipo de 4 (TO4)) una solución basada en la tecnología para tomar colectivamente decisiones mejores y más precisas. El protocolo no pretende eximir al árbitro de sus deberes y obligaciones en la toma de decisiones.
- El protocolo pretende actuar en el espacio comúnmente definido como "CLARO Y OBVIO". Para mayor claridad, esto se define como un incidente que es poco probable que sea arbitrado de alguna otra manera. Se refiere a un incidente durante el partido que es fácilmente identificable en términos de las Leyes de Juego.
- La aplicación del sistema TMO debe ser creíble y consistente y, al hacerlo, contribuir a mantener la integridad del juego, al tiempo de intentar resolver los 'Grandes Momentos' y los momentos claros y obvios durante un partido de rugby.
- Si un árbitro consulta a un TMO y hay una pantalla gigante en el estadio, el árbitro y sus asistentes podrán utilizar la pantalla para contribuir al proceso de toma de decisiones del TMO.
- La intención es que el árbitro dirija el proceso de derivación al TMO creando un ambiente en el que el Equipo de 4 (TO4) pueda proporcionarle los hechos aplicables a la consulta. El árbitro recogerá entonces toda la información y dirigirá el proceso de toma de decisiones.
- El protocolo tiene el objetivo de permitir al TO4 hacer consultas formales cuando se necesite debatir la mejor decisión del juego, pero al mismo tiempo también permitir a un TMO enviar mensajes en vivo cuando no tenga ninguna duda sobre cuál puede ser el resultado de un incidente en particular. Estas llamadas en vivo se definen con más detalle en la Sección 2.

Sección 2: Tipos de derivaciones

- Cualquier miembro del TO4 puede derivar un asunto/incidente para su consulta al TMO, incluido el propio TMO.
- Las derivaciones se clasifican en derivaciones formales o contribuciones en vivo.
- Derivaciones formales:
 - Cuando cualquier miembro del TO4 desee remitir formalmente un incidente que, a primera vista, cumpla con los principios contenidos de la *Sección 1: Principios rectores*, entonces el árbitro solicitará un tiempo muerto explícito, hará la señal de la "T" con sus manos, seguida de la señal con las manos de la cabina del TMO y se conectará formalmente con el TMO.
 - En los casos en los que la consulta se relaciona con la anotación de un try, el árbitro (y los asistentes, cuando corresponda) expresarán la decisión en el campo y pedirán al TMO que proporcione ángulos de transmisión específicos que ayuden a tomar la decisión. Para mayor claridad, la decisión en el campo puede comprender uno de dos escenarios:
 - Decisión en el campo "Try", con el razonamiento que lo justifique.
 - Decisión en el campo "No Try", con el razonamiento que lo justifique.
 - En caso de que la transmisora proporcione un ángulo, después de efectuarse una conversión pero antes de la reanudación, que muestre claramente que se ha producido una infracción, el TMO/árbitro deberá utilizar el proceso de consulta al video para resolver la infracción.
 - En los casos en los que el TO4 no puede establecer una decisión en el campo de "Try" o "No Try", el árbitro tiene a su disposición la posibilidad de indicar que el equipo en el campo *no está seguro de si se ha marcado un try o no* y solicitar al TMO que proporcione ángulos con los que puedan tomar una decisión más precisa.
- Contribuciones en vivo:
 - Cuando cualquier miembro del TO4 hace una llamada precisa sin tener que derivarla formalmente al TMO.
 - Esta derivación sólo se utilizará cuando se produzca un incidente, de acuerdo con las disposiciones contenidas en la *Sección 3: Detalle del protocolo* relacionado con las contribuciones en directo, en el que esté claro que el equipo en el campo ha pasado por alto un incidente/decisión claro y obvio que *no* necesita una derivación formal.
 - Puede tratarse de un mensaje en vivo del TMO después de revisar una repetición asistida por video o de verlo en una pantalla diferida.
- Los parámetros relativos a cada una de estas derivaciones se detallan con más amplitud en la *Sección 3: Detalles del protocolo*, donde las leyes subrayadas se aplicarán en los casos en los que se pueda realizar una contribución en vivo.

Sección 3: Detalles del protocolo

- El organizador del partido podrá designar un oficial denominado Oficial de Televisión del Partido (TMO) que junto con el Árbitro y los Árbitros Asistentes, utilice dispositivos tecnológicos y sistemas de repetición de videos, en el marco de los principios rectores, para clarificar situaciones relacionadas con:
- *Juego general:*

Cuando los oficiales del partido creen que puede haber ocurrido una infracción *Clara y Obvia* en las dos fases inmediatas del juego que conducen a la marcación de un try o a impedir la marcación de un posible try. En las derivaciones clasificadas como *Derivaciones Formales*, las secciones de las Leyes que pueden ser revisadas dentro de esta consulta incluyen:

○ *Ley 8: Puntos*

- Todos los incidentes relacionados con apoyar la pelota en el in-goal por el equipo atacante o el defensor, incluyendo si la pelota ha sido muerta o no.
- Todos los incidentes relacionados con el acto de marcar un try, incluyendo:
 - Cuando un jugador es tackleado a corta distancia de la línea y hay dudas sobre si su movimiento hacia el in-goal fue ininterrumpido o no.
 - Cuando un jugador es tackleado a corta distancia de la línea de goal y hay dudas sobre si se estira inmediatamente y anota/apoya la pelota.
- Todos los incidentes relacionados con un puntapié: si ha sido exitoso o no.
- Todos los incidentes relacionados con un try penal: si se debe otorgar o no.
- Todos los incidentes relacionados con si un jugador estaba en touch o en touch in-goal de acuerdo con las disposiciones relacionadas con el período de tiempo en que esto es aplicable.

○ *Ley 10: Offside y onside en el juego general*

- Todas las infracciones de offside *Claras y Obvias* dentro de las dos fases que conducen a la marcación de un posible try.

○ *Ley 11: Knock-on o pase forward*

- Todas las infracciones *Claras y Obvias* de knock-on o pase forward dentro de las dos fases que conducen a la marcación de un posible try.
- Todas las infracciones *Claras y Obvias* de knock-on en las que el equipo en el campo haya otorgado el scrum al equipo incorrecto que debe introducir la pelota.

○ *Ley 15.4 – 15.9: Offside en el Ruck*

- Todas las infracciones *Claras y Obvias* de offside específicas de la **"Incorporación a un Ruck"** de las Leyes y dentro de las dos fases que conducen a la marcación de un posible try.

- *Ley 16.4-16.7: Offside en el Maul*
 - Todas las infracciones *Claras y Obvias* de offside específicas del “Offside en el **Maul**” y la “**Incorporación a un Maul**” como lo definen las Leyes y dentro de las dos fases que conducen a la marcación de un posible try.
- *Ley 18.2 – 18.7: Touch, tiro rápido y lineout*
 - 18.2 – 18.7:
 - Todas las decisiones de touch o touch in-goal relacionadas con los jugadores atacantes y defensores. Para mayor claridad, esto incluye si una pelota está en touch o no y además quién debe efectuar el lanzamiento de la pelota a un lineout.
 - También incluye si un tiro rápido es aplicable y si ha sido efectuado correctamente o no.
 - 18.8:
 - Todas las consultas relacionadas con el lineout relativas a quién debe efectuar el lanzamiento de la pelota a un lineout y la marca en la que debe efectuarse el lineout.
 - 18.30 – 18.36:
 - Todas las infracciones *Claras y Obvias* de offside como se definen en las leyes y dentro de las dos fases que conducen a la marcación de un posible try.
- *Ley 19.27-19.33: Offside en el Scrum:*
 - Todas las infracciones *Claras y Obvias* de offside específicas del “Offside en el **Scrum**” como lo definen las Leyes y dentro de las dos fases que conducen a la marcación de un posible try.
- *Ley 21: In-Goal:*
 - Todos los elementos relacionados con el In-Goal tanto para el ataque como para la defensa, incluyendo:
 - Apoyar la pelota
 - Acciones que conducen a la marcación legal de un try
 - Touch y Touch In-Goal
 - Decisiones sobre los postes de esquina con bandera
 - Reinicio con una salida con drop-kick desde la línea de goal

En cualquier etapa del juego (es decir, sin limitarse a las dos fases que conducen a la marcación de un posible try) el TO4 podrá remitir al TMO los siguientes puntos de las Leyes, pero deberá hacerlo antes del comienzo de la siguiente fase de juego. Deberán estar dentro de los principios rectores definidos en la Sección 1 y estar relacionados con ellos.

Ley 9: Juego sucio

Todas las acciones *Claras y Obvias* de Juego Sucio (excluyendo la Ley 9.19 "*Juego Peligroso en el Scrum*") pueden ser consultados hasta el reinicio del juego (a los efectos de clarificar: esto incluye un lineout después de un Penal si las imágenes sólo estuvieran disponibles en ese momento) incluyendo, sin limitación:

- Obstrucción (cuando se determine el efecto material y en línea con el principio rector de *Clara y Obvia*).
- Juego desleal e infracciones reiteradas.
- Juego peligroso (en el que se deben considerar los posibles procesos contenidos en documentos adicionales tales como el documento Proceso de Contacto con la Cabeza (HCP)).
- Infracciones cínicas, incluyendo el knock-on intencional.
- Emisión de Tarjetas Amarillas y Rojas.