

La intención de este Protocolo es permitir que el TMO apoye y permita al equipo en el campo tomar mejores y más precisas decisiones cuando necesiten dicho apoyo.

No es para permitir que el TMO impulse la toma de decisiones.

Sección 1: Principios rectores

- El árbitro sigue siendo el encargado de la toma de decisiones del equipo de 4. La intención del protocolo es proporcionar al árbitro, a los árbitros asistentes y al TMO (comúnmente conocido como Equipo de 4 – Eq. 4) una solución basada en tecnología para tomar decisiones colectivas mejores y más precisas.
- El Protocolo funciona en lo comúnmente definido como “claro y obvio”. Para mayor claridad, esto se define como un incidente que es poco probable que sea arbitrado de otra manera.
- La aplicación del protocolo TMO debe ser creíble y coherente y, al hacerlo, contribuir a mantener la integridad del juego.
- El protocolo permite al Eq. 4 hacer referencias formales cuando se necesitan discusiones para tomar la mejor decisión del juego, pero también les permite realizar llamadas en vivo, donde no tienen dudas sobre cuál puede ser el resultado de un incidente en particular.

Sección 2: Tipos de referencias

Las referencias se clasifican como referencias formales o referencias en vivo.

1. Referencias formales:

- Cuando cualquier miembro del Eq. 4 desee referir formalmente un incidente dentro del protocolo, el árbitro iniciará un proceso formal con el juego y el tiempo detenidos.
- La ventana de tiempo para cualquier proceso después de un intento es hasta el inicio de reinicio posterior, no el inicio de conversión.

2. Referencias en vivo:

- Donde cualquier miembro del Eq. 4 puede realizar una llamada precisa sin tener que referirse formalmente al TMO.
- Las referencias en vivo solo están destinadas a usarse cuando el equipo en el campo ha omitido un incidente/decisión claro y obvio, que no necesita una referencia formal.

- Esta puede ser una llamada en vivo realizada por el TMO, después de revisar una repetición de video o un monitor con delay.
- Las leyes cubiertas se indican en la siguiente sección.

Figura 1: Tiempos para los llamados

Desde el último reinicio	Juego sucio
Secuencia del Juego en ataque	Knock-on
	Pase forwad
	Touch y Lineout
Dentro de las 2 fases de un try	Offside
	Obstrucción en el maul
	Tackle completo

Sección 3 Detalles del protocolo

Definiciones:

- ***Secuencia del juego en ataque***: la secuencia del juego desde la última reanudación (si no ha habido un cambio de posesión), o la secuencia del juego desde que tuvo lugar el último cambio de posesión. Lo que se incluye dentro de este plazo en cuanto a remisiones se incluye en la Figura 1.
- ***“Dos fases de juego”***: una fase de juego se define en las Reglas del Juego como scrum, lineout, ruck o maul (ver diagrama gráfico en el Anexo 1).

Referencias:

- Cuando cualquiera de los árbitros del partido crea que se puede haber producido una infracción clara y obvia.
- Se pueden revisar aspectos del juego en las siguientes reglas, si se produce una infracción clara y obvia, y ocurrió dentro de las dos fases posteriores a la puntuación de un try, pero antes de la siguiente patada de reinicio:

Ley 8: Forma de anotación
Ley 10: Offside en juego general
Ley 14.1-14.3: Tackle
Ley 15.4-15.9: Offside en el Ruck
Ley 16.4-16.7: Offside en el Maul
Ley 18.30-18.36: Touch, Tiro rapido & Lineout
Ley 19.27-19.33: Offside en el Scrum
Ley 21: In-Goal

Lo siguiente puede revisarse desde la **última secuencia de juego de ataque** antes que se anote un try:

Llamada en vivo permitida	
Ley 11 – Knock-on	Claro & Obvio Knock On, & cuando el Eq3 otorgó un scrum al equipo incorrecto.
Ley 11 – Pase Forward	Claro & Obvio Pase Forward
Ley 18.1-18.8 - Touch, Tiro Rápido & Lineout	Si la pelota estaba en touch y quien debe lanzarla

Lo siguiente podrá revisarse en cualquier etapa del juego, **desde el ultimo reinicio** y antes que el juego se reinicie nuevamente:

Llamada en vivo permitida	
Ley 9: Juego Sucio	Juego peligroso donde el resultado sería solo Penal

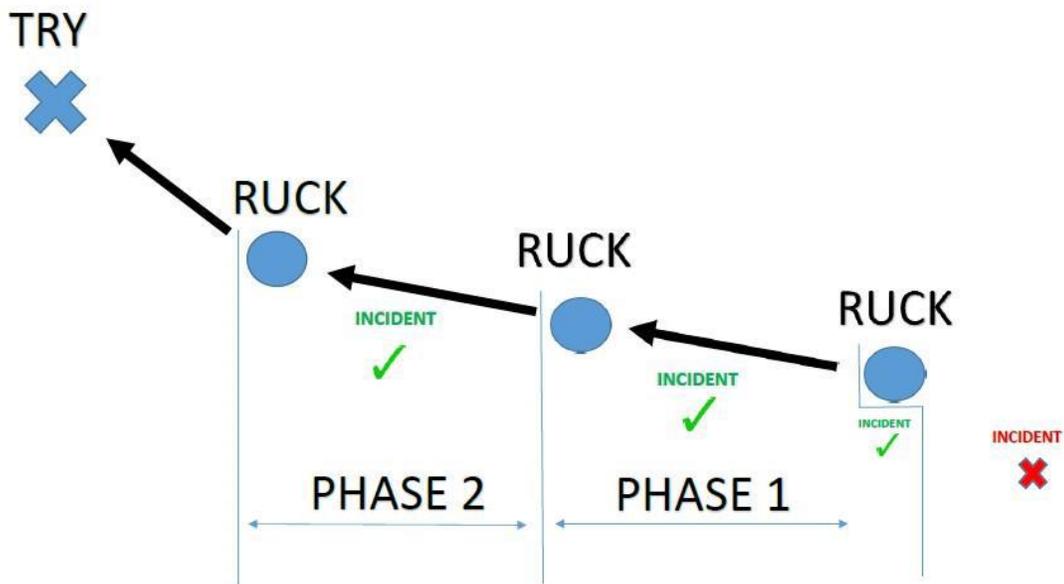
Puntos de aclaración

Para cualquiera de estas infracciones:

- Esto incluye hasta el inicio de un lineout después de un kick al touch desde un PK como también desde un FK.
- Si se realiza un tiro/juego rápido, y el TMO no puede entrar antes del tiro/juego rápido, el TMO puede ingresar en la próxima oportunidad disponible.

Anexo 1: Definición gráfica de 2 fases de juego

DEFINING WITHIN 2-PHASES OF A TRY



* Una fase de juego es definida por las Leyes del Juego como scrum, lineout, ruck o maul.