



**VALUTAZIONE DELLA PRESTAZIONE
DEGLI UFFICIALI DI GARA NAZIONALI**

**CAMPIONATI
NAZIONALI**

MANUALE

6^a Edizione - Luglio 2010

**A cura del Centro Studi della
Commissione Nazionale Arbitri della FIR**

FEDERAZIONE ITALIANA RUGBY

Stadio Olimpico - Curva Nord, 11700194 ROMA

SEGRETERIA C.N.Ar.

tel. 06.45213138

fax 06.45213185

e-mail cnar@federugby.it

PREFAZIONE

Lo scopo di questo manuale è fornire ai Valutatori della Prestazione informazioni attinenti alla Valutazione della Prestazione di tutti gli Ufficiali di gara negli incontri di rugby a livello nazionale.

Questo manuale è la versione italiana del Manuale di Valutazione della Prestazione degli Ufficiali di Gara Internazionali, edito dall'IRB ed in vigore dal Gennaio del 2005 e successivamente integrato nel Febbraio 2006. La Valutazione della Prestazione degli Ufficiali di Gara Nazionali impegnati nei Campionati Nazionali dovrà essere conforme alle disposizioni contenute in questo manuale.

SOMMARIO

	pag.	n.
1. Introduzione		4
2. Arbitri		
2.1 Gestione		5
2.2 Componenti Chiave e Competenze della Gestione		5
2.3 Criteri di assegnazione del Punteggio delle Competenze della Gestione		6
2.4 Guida alla Gestione degli Eventi Significativi		6
2.5 Tecnica		7
2.6 Componenti Chiave e Competenze della Tecnica		7
2.7 Criteri di assegnazione del Punteggio delle Competenze Tecniche		9
3. Assistenti Arbitro		
3.1 Introduzione		10
3.2 Componenti Chiave e Competenze dell'Assistente Arbitro		10
3.3 Criteri di assegnazione del Punteggio delle Competenze dell'Assistente Arbitro		10
4. TMO (Television Match Official)		
4.1 Introduzione		11
4.2 Componenti Chiave e Competenze del TMO		11
4.3 Criteri di assegnazione del Punteggio delle Competenze del TMO		11
4.4 4° & 5° Arbitro		11
5. Modello di Valutazione della Prestazione		12
6. Un Approccio Sistemático alla Valutazione della Prestazione degli Ufficiali di Gara		13
7. Codici della Gestione & Competenze Tecniche Arbitrali per la Non-Osservanza		16
8. Codici delle Competenze degli Assistenti Arbitro, 4° & 5° Arbitro e TMO per la Non-Osservanza		18
9. Compilazione delle Statistiche della Gara e del Foglio Statistiche		19
10. Istruzioni per l'Uso del Modulo di Valutazione della Prestazione		23
Appendice 1: Protocollo di Comunicazione degli Ufficiali di Gara		32
Appendice 2: Protocollo del TMO		35
Appendice 3: Protocollo del 4° & 5° Arbitro		37

1. INTRODUZIONE

Questo Manuale assisterà gli attuali ed i nuovi Valutatori della Prestazione in modo da essere allenati e accreditati dalla Commissione Nazionale Arbitri nelle abilità della Valutazione della Prestazione degli Ufficiali di Gara Nazionali impegnati nei **CAMPIONATI NAZIONALI**. Questo documento a lo scopo di:

- fornire un consistente processo di Valutazione della Prestazione
- fornire un insieme di componenti chiave con competenze e protocolli per gli ufficiali di gara in modo che la loro prestazione possa essere valutata in modo obiettivo.

Il processo di Valutazione della Prestazione degli Ufficiali di Gara Nazionali analizza la prestazione dei seguenti ufficiali di gara:

- Arbitro
- Assistenti Arbitro
- Personale di Gestione a Bordo Campo spesso chiamati 4° & 5° Arbitro
- TMO (Television Match Official)

Gli Elementi del gioco sono sia Tecnici che Gestionali.

Le Componenti Chiave della prestazione di un arbitro sono state identificate. Queste sono le ampie aree che compongono gli Elementi Tecnici e Gestionali della Valutazione della Prestazione.

Le Competenze compongono la struttura delle Componenti Chiave ed indicano i risultati che ci si aspetta dalla prestazione degli ufficiali di gara. Esse sono essenzialmente attinenti agli Elementi Tecnici del gioco.

I Protocolli sono fondamentalmente le Competenze per le Componenti Chiave che consentono di monitorare la prestazione. Essi sono essenzialmente attinenti agli Elementi di Gestione del gioco.

I Criteri del Punteggio sono stati prodotti per mettere in grado i Valutatori della Prestazione di assegnare un punteggio alla prestazione degli ufficiali di gara per ogni Competenza di ciascuna Componente Chiave, basato sul numero di occasioni, durante le quali l'ufficiale di gara non raggiunge il livello di Competenza richiesto.

I Valutatori della Prestazione devono osservare ed applicare diligentemente le Competenze ed i Criteri del Punteggio, per assicurare un consistente approccio al Processo di Valutazione degli arbitri a livello Nazionale.

Sebbene questo sia un processo di Valutazione della Prestazione, ed anche se non è stato studiato per essere uno strumento di allenamento per aumentare le prestazioni di un ufficiale di gara, i risultati possono essere usati per fornire importanti informazioni per l'allenamento degli ufficiali di gara.

L'obiettivo principale del sistema di Valutazione della Prestazione è quello di fornire dati ed informazioni sulla prestazione di un arbitro che saranno usati come parte del processo di selezione degli arbitri da parte del Commissione Nazionale Arbitri.

Dalla stagione 2010-11 questo sistema di Valutazione della Prestazione è utilizzato per valutare la prestazione degli arbitri impegnati IN TUTTI I CAMPIONATI NAZIONALI anche se la disponibilità del video della gara non è garantito.

Il sistema fornisce anche un'analisi degli Eventi Significativi che coinvolgono gli ufficiali di gara. Se un ufficiale di gara prende delle decisioni scorrette che alterano la gara, oppure prende delle decisioni che hanno un effetto molto positivo sulla gara, esiste un processo per registrare tali avvenimenti.

Gli attuali assessors, ora chiamati Valutatori della Prestazione, ed i nuovi Valutatori della Prestazione, per essere accreditati, devono aver terminato questo nuovo corso di Valutazione della Prestazione degli ufficiali di gara nazionali, con i requisiti di accreditamento post-corso.

2. ARBITRI

2.1 GESTIONE

La chiave di una prestazione arbitrale in un incontro è la sua abilità di gestione e la sua abilità di contribuire alla gestione dell'incontro in maniera positiva. Il successo del processo di Valutazione della Prestazione di questo Elemento dipenderà da:

- Il Valutatore della Prestazione osserverà le Competenze ed i Protocolli con i Criteri del punteggio per la gestione effettiva della gara.
- Il Valutatore della Prestazione fornirà le evidenze per supportare il suo rapporto, con la sua documentazione di supporto redatta sulla lista chiamata "Non-Osservanza delle Competenze".

Le Componenti Chiave degli Elementi della Gestione sono:

- Comunicazione
- Controllo degli Incidenti Identificati
- Vantaggio
- Eventi Significativi

2.2 COMPONENTI CHIAVE E COMPETENZE DELLA GESTIONE

COMPETENZE DELLA COMUNICAZIONE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Aderenza al Protocollo di Comunicazione inclusa l'abilità di variare la comunicazione e di stabilire un rapporto con i giocatori. 2. Comunicato "vantaggio" e "vantaggio finito" con i segnali e la voce.
COMPETENZE DEL CONTROLLO PER GLI INCIDENTI RILEVATI
<ol style="list-style-type: none"> 3. Efficace gestione dell'antigioco (ostruzione, gioco pericoloso, scorrettezze, gioco sleale, infrazioni ripetute) con appropriate sanzioni. 4. Dimostrata abilità di gestione che ha assicurato il controllo dell'incontro.
COMPETENZE DEL VANTAGGIO
<ol style="list-style-type: none"> 5. Concessione del vantaggio territoriale/tattico e non ritorno sul punto dell'originaria infrazione dopo che il vantaggio si era concretizzato.
COMPETENZE DEGLI EVENTI SIGNIFICATIVI
<ol style="list-style-type: none"> 6. Se l'arbitro prende una decisione non corretta che cambia il punteggio della gara. 7. Se l'arbitro prende una decisione non corretta che cambia il risultato finale della gara.

2.3 CRITERI DI ASSEGNAZIONE DEL PUNTEGGIO DELLE COMPETENZE DELLA GESTIONE

Ogni Competenza in ciascuna Componente Chiave ha un potenziale per il raggiungimento del punteggio basato sul numero degli errori rilevati e riportati per ogni Competenza.

COMPETENZE DELLA COMUNICAZIONE

- Il Massimo del punteggio è dieci (10). Cinque punti (5) per ogni competenza.
- La Non-Osservanza, per ogni Competenza, incorre in una penalizzazione di un punto (1) ciascuna.

COMPETENZE DEL CONTROLLO PER GLI INCIDENTI RILEVATI

- Il Massimo del punteggio è venti (20). Dieci punti (10) per ogni competenza.
- La Non-Osservanza, per ogni Competenza, incorre in una penalizzazione di due punti (2) ciascuna.

COMPETENZE DEL VANTAGGIO

- Il Massimo del punteggio è venti (20).
- La Non-Osservanza, di ogni Competenza, incorre in una penalizzazione di due punti (2) ciascuna.

NOTA: **Il punteggio minimo in queste tre Componenti Chiave è zero (0).**

NOTA: Non-Osservanza è il nome dato alla non aderenza ad una Competenza.

COMPETENZE DEGLI EVENTI SIGNIFICATIVI

- DECISIONE CHE CAMBIA IL PUNTEGGIO DELLA GARA.
La Non-Osservanza incorre in una penalizzazione di Cinque punti (5) ciascuna.
Non c'è un limite di numero di penalizzazioni assegnabile in questa Componente Chiave.
- DECISIONE CHE CAMBIA IL PUNTEGGIO **FINALE** DELLA GARA.
La Non-Osservanza incorre in una penalizzazione di Dieci punti (10).

2.4 GUIDA ALLA GESTIONE DEGLI EVENTI SIGNIFICATIVI

Un Evento Significativo può avvenire quando in occasione di un'azione di gioco che porta ad una segnatura l'arbitro non rileva per esempio un **chiaro** in-avanti, un **chiaro** passaggio in-avanti, un **chiaro** fuori-gioco, **una chiara** ostruzione/fallo d'antigioco. L'azione di gioco che porta ad una segnatura può aver luogo a seguito di un calcio di ripresa del gioco, una rimessa laterale, una mischia, un maul, un placcaggio o un ruck.

Un Evento Significativo non può aver luogo se ci sono successivi calci di ripresa del gioco, rimesse laterali, mischie, ruck, maul o placcaggi che interrompono un'azione dopo l'errore e prima di una segnatura o di una mancata segnatura.

Esempi:

- A seguito di un calcio in avanti un giocatore in fuori-gioco ottiene una segnatura
- A seguito di un calcio in avanti un giocatore in fuori-gioco permette di ottenere una segnatura
- L'arbitro non vede un chiaro passaggio in-avanti ed il giocatore che riceve il passaggio segna o permette di ottenere una segnatura.



- Concede, per errore, un calcio di punizione alla squadra in difesa, quando la squadra in attacco avrebbe potuto ottenere una segnatura o libera da estrema pressione la squadra in difesa.
- Concede, per errore, un calcio di punizione e la squadra che fruisce del calcio ottiene una segnatura.
- Concede, per errore, una mischia a 5-metri e la squadra in attacco ottiene una segnatura.
- Non corretto utilizzo dell'Assistente Arbitro/TMO quando ha un dubbio su una segnatura.
- Assegna, per errore, una espulsione temporanea o espelle un giocatore per non aver usato il protocollo di comunicazione IRB con gli altri ufficiali di gara (questo dovrebbe essere incluso negli Eventi Significativi piuttosto che nel controllo).
- I giocatori vanno in touch e l'Assistente Arbitro non segnala con la bandierina e conseguentemente è assegnata una meta.

NOTA: Se ci sono errori di applicazione delle Regole che non portano ad un Evento Significativo, i punti devono essere detratti dal punteggio della Competenza Tecnica appropriata.

NOTA: Quando un Arbitro fa un errore di Regolamento gli saranno dedotti 2 punti nel Controllo per gli Incidenti Identificati.

I punti saranno dedotti nella Sezione 3 categoria COF.

2.5 TECNICA

La seconda componente chiave per giudicare la prestazione degli ufficiali in una gara è la conoscenza Tecnica, e la sua abilità di usarla per contribuire positivamente al gioco. Il successo del processo di Valutazione della Prestazione in questo Elemento dipenderà da:

- Il Valutatore della Prestazione collega le Competenze con i Criteri del Punteggio per gli Elementi Tecnici della gara.
- Il Valutatore della Prestazione fornirà le evidenze per supportare il suo referto con la documentazione di supporto fatta sulla lista intitolata "Non-Osservanza delle Competenze".

Le Componenti Chiave degli Elementi Tecnici sono:

- Placcaggio/Ruck/Maul
- Mischia
- Rimessa Laterale
- Calci/Gioco Aperto
- Atti d'Antigioco Non Identificati dall'Arbitro

2.6 COMPONENTI CHIAVE DELLA TECNICA E COMPETENZE

PLACCAGGIO/RUCK/MAUL
8. Il placcatore lascia il placcato e si allontana immediatamente.
9. Il placcato mette a disposizione il pallone immediatamente.
10. I giocatori intervengono sul placcaggio e si uniscono a ruck/maul correttamente.
11. I partecipanti ed i giocatori che sopraggiungono non vanno intenzionalmente a terra o giocano illegalmente la palla che è a terra.
12. I giocatori non fanno crollare il ruck o il maul.
13. Partecipanti e non-partecipanti hanno rispettato le linee di fuori-gioco.

MISCHIA

14. Assegnata l'introduzione della mischia alla squadra giusta e seguite le procedure d'ingaggio della mischia, con la mischia stazionaria ed in squadra con la linea di touch fino all'introduzione.
15. Adottate appropriate sanzioni per le infrazioni comprese legature, mischia stappata, mischia crollata e mischia girata illegalmente.
16. Corretta contesa del pallone compresi introduzione ed introduzione ritardata.
17. Partecipanti e non-partecipanti hanno rispettato le linee di fuori-gioco.

RIMESSA LATERALE

18. Corretta contesa del pallone compreso il rispetto del corridoio, lanci rapidi e lanci non corretti.
19. Adottate appropriate sanzioni per i lanci ritardati, le infrazioni tra le due squadre e all'interno della stessa squadra, ed assicurato che i non-partecipanti rispettassero le linee di fuori-gioco.

CALCI / GIOCO APERTO

20. Sono stati rilevati tutti gli evidenti in-avanti e passaggi in-avanti, ed i giocatori hanno rispettato le linee di fuori-gioco in gioco aperto e i 10-metri dal punto dei calci di punizione e dei calci liberi ed i calci di ripresa del gioco sono stati effettuati correttamente.

FALLI D'ANTIGIOCO NON IDENTIFICATI DALL'ARBITRO

21. Non rilevate infrazioni di gioco pericoloso.
22. Non rilevate infrazioni di ostruzione, gioco sleale e falli ripetuti.

NOTA: Tutte le Competenze Tecniche, ad eccezione di quelle riguardanti i Falli d'Antigioco Non Identificati dall'Arbitro, sono essenzialmente le Regole del Gioco. Semplicisticamente la non-osservanza di queste competenze da parte dell'arbitro avvengono quando egli non rileva i giocatori che infrangono queste Regole.

2.7 CRITERI DEL PUNTEGGIO DELLE COMPETENZE TECNICHE

Ogni Competenza in ciascuna Componente Chiave ha un potenziale per il raggiungimento del punteggio basato sul numero degli errori rilevati e riportati per ogni Competenza.

COMPETENZE DEL PLACCAGGIO/RUCK/MAUL

- Il Massimo del punteggio è sessanta (60). Dieci punti (10) per ogni competenza.
- La Non-Osservanza, per ogni Competenza, incorre in una penalizzazione di due punti (2) ciascuna.

COMPETENZE DELLA MISCHIA

- Il Massimo del punteggio è quaranta (40). Dieci punti (10) per ogni competenza.
- La Non-Osservanza, per ogni Competenza, incorre in una penalizzazione di un punto (1) ciascuna.

COMPETENZE DELLA RIMESSA LATERALE

- Il Massimo del punteggio è venti (20). Dieci punti (10) per ogni competenza.
- La Non-Osservanza, per ogni Competenza, incorre in una penalizzazione di un punto (1) ciascuna.

COMPETENZE DEI CALCI/GIOCO APERTO

- Il Massimo del punteggio è dieci (10).
- La Non-Osservanza, per ogni Competenza, incorre in una penalizzazione di un punto (1) ciascuna.

COMPETENZE DEI FALLI D'ANTIGIOCO NON IDENTIFICATI DALL'ARBITRO

- Il Massimo del punteggio è venti (20). Dieci punti (10) per ogni competenza.
- La Non-Osservanza, per ogni Competenza, incorre in una penalizzazione di un punto (1) ciascuna.

3. ASSISTENTI ARBITRO

3.1 INTRODUZIONE

Ci sono quattro Componenti Chiave nell'area della Valutazione della Prestazione dell'Assistente Arbitro. Queste sono:

- Touch, Touch di Meta e Rimessa Laterale
- Calci in porta
- Antigiuoco
- Comunicazione

Nessun tentativo è stato fatto per catalogare queste Componenti Chiave nella Gestione o negli Elementi Tecnici, come è stato fatto per l'arbitro. Questo al fine di non rendere troppo complicata questa parte della Valutazione della Prestazione.

3.2 COMPONENTI CHIAVE E COMPETENZE DELL'ASSISTENTE ARBITRO

COMPETENZE IN TOUCH, TOUCH DI META E RIMESSA LATERALE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Giudicata correttamente l'uscita del pallone in touch, touch di meta e pallone morto. 2. Indicato correttamente il punto di rimessa in gioco. 3. Indicata correttamente la squadra che effettua la rimessa in gioco. 4. Giudicata correttamente la rimessa in gioco rapida.

COMPETENZE DURANTE I TENTATIVI DI CALCI IN PORTA
<ol style="list-style-type: none"> 5. Giudicati correttamente i tentativi di calci in porta.

COMPETENZE DELL'ANTIGIUOCO
<ol style="list-style-type: none"> 6. Rilevati e segnalati correttamente i falli d'antigioco. 7. Comunicato in modo verbale all'arbitro i falli d'antigioco, in accordo con il protocollo. 8. Fornite appropriate raccomandazioni in relazione alla gravità dell'infrazione, quando richiesto.

COMPETENZE DELLA COMUNICAZIONE
<ol style="list-style-type: none"> 9. Comunicate corrette informazioni riguardanti le decisioni da prendere in area di meta. 10. Comunicate informazioni essenziali riguardanti la gestione della gara.

3.3 CRITERI DEL PUNTEGGIO DELLE COMPETENZE DELL'ASSISTENTE ARBITRO

NUMERO DELLE NON-OSSERVANZE	PUNTEGGIO
Prestazione con nessuna non-osservanza.	3
Una non-osservanza di minor conto.	2
1 evento significativo con conseguenze avverse o 2 non-osservanze di minor conto.	1
Due o più eventi significativi con conseguenze avverse oppure 3 o più non-osservanze di minor conto.	0

N.B. I punteggi su indicati sono riferiti alla valutazione della prestazione globale



4. TMO (TELEVISION MATCH OFFICIAL)

4.1 INTRODUZIONE

Ci sono due Componenti Chiave nell'area di Valutazione della Prestazione del TMO. Esse sono:

- Decisioni Corrette
- Aderenza al Protocollo

Nessun tentativo è stato fatto per catalogare queste Componenti Chiave nella Gestione o negli Elementi Tecnici, come è stato fatto per l'arbitro. Questo al fine di non rendere troppo complicata questa parte della Valutazione della Prestazione.

4.2 COMPONENTI CHIAVE E COMPETENZE DEL TMO

COMPETENZE DELLE CORRETTE DECISIONI
1. Valuta correttamente per le decisioni richieste dall'arbitro

COMPETENZE DEL PROTOCOLLO
2. Aderente con il protocollo TMO

4.3 CRITERI DEL PUNTEGGIO DELLE COMPETENZE DEL TMO

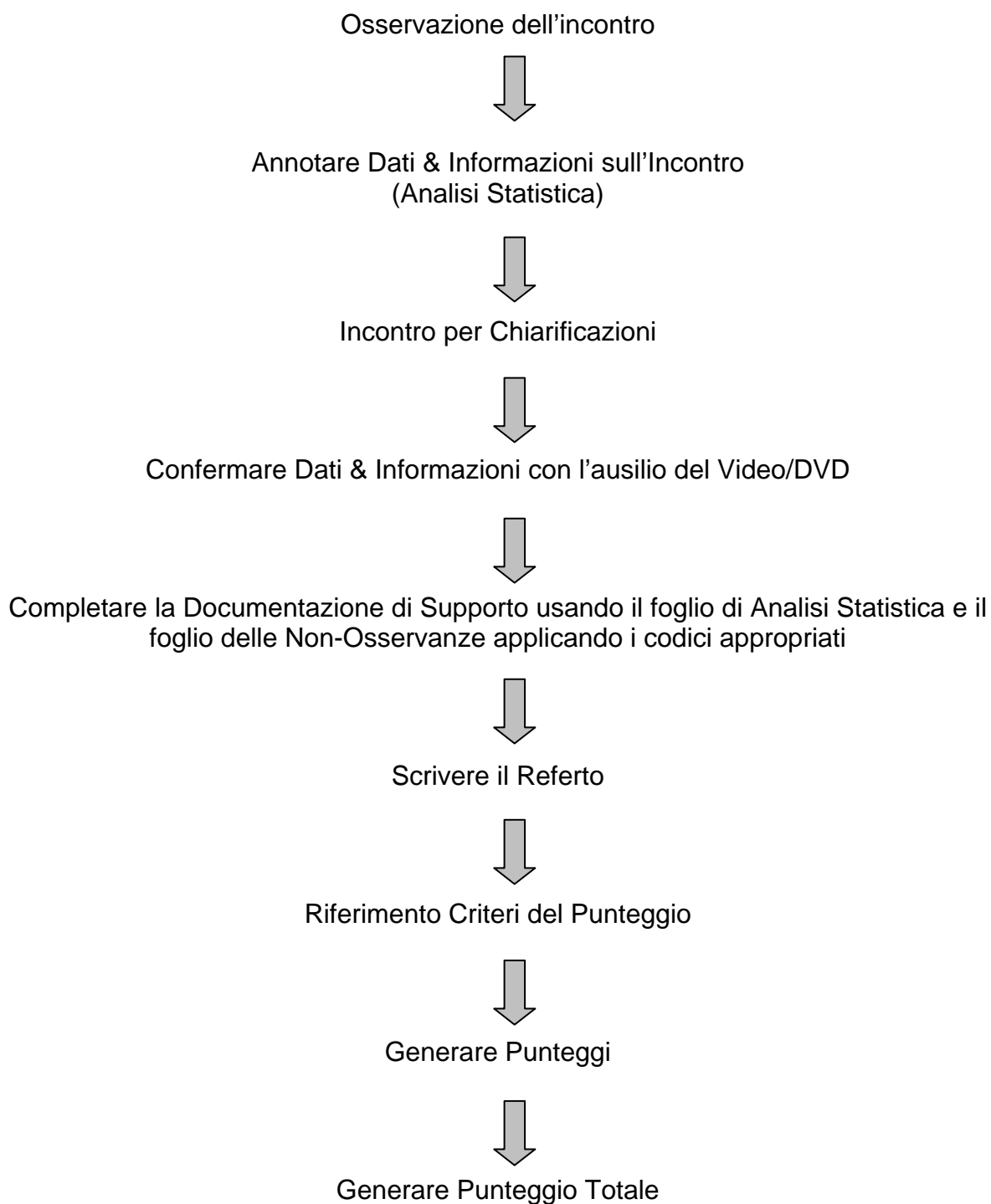
NUMERO DELLE NON-OSSERVANZE	PUNTEGGIO
Prestazione con nessuna non-osservanza.	3
Una non-osservanza	2
1 evento significativo con conseguenze avverse. Esempio: decisione errata, oppure 2 non-osservanze del protocollo.	1
Due o più eventi significativi con conseguenze avverse. Esempio: decisione errata, oppure 3 o più non-osservanze del protocollo.	0

N.B. I punteggi su indicati sono riferiti alla valutazione della prestazione globale

4.4 4° & 5° ARBITRO

La prestazione di questi Ufficiali di Gara sarà fatta solo per eccezione. Una nota dovrebbe essere riportata nell'appropriata sezione della Valutazione della Prestazione se essi hanno avuto difficoltà, per esempio, con l'esito delle sostituzioni.

5. MODELLO DI VALUTAZIONE DELLA PRESTAZIONE



6. UN APPROCCIO SISTEMATICO ALLA VALUTAZIONE DELLA PRESTAZIONE DEGLI UFFICIALI DI GARA

1. Nell'osservare un incontro in cui viene usato questo sistema il Valutatore della Prestazione dovrebbe considerare gli Elementi di Gestione e Tecnici, composti dalle Componenti Chiave e da queste le Competenze ed i Protocolli. Il Valutatore dovrà raccogliere accurate informazioni sulla prestazione degli ufficiali di gara basate su queste aree.
2. Il sistema porta automaticamente all'analisi statistica, che raccoglie informazioni su quante volte e in che minuto accade un determinato evento. Ogni Valutatore della Prestazione troverà il proprio metodo per annotare i vari dati. È importante che il Valutatore della Prestazione sia a proprio agio con il metodo usato e che sia in grado di trasferire i dati sul foglio del Modello di Analisi Statistica.
3. Il Modello di Analisi Statistica deve essere allegato alla Valutazione della Prestazione degli Ufficiali di Gara Nazionali e costituisce parte integrante della stessa.
4. Per gli Incontri Nazionali, **la Valutazione della Prestazione degli Ufficiali di Gara Nazionali ed il Modello di Analisi Statistica dovranno essere inviati entro la settimana successiva all'incontro a:**

Giampaolo CELON - via Puccini, 1 - 35026 CONSELVE (Padova)

5. Dopo la gara, non appena possibile, il Valutatore della Prestazione dovrà incontrare il team degli ufficiali di gara. Lo scopo primario di questo incontro non è quello di fornire un feedback ma quello di chiarire le varie situazioni in modo da poter stilare il referto. Il Valutatore della Prestazione avrà la necessità di porre delle domande sulle situazioni verificatesi durante la gara, p.e. "Come consideri la gestione della mischia oggi?" il Valutatore della Prestazione sta tentando di estrapolare il punto di vista dell'arbitro su ciò che è accaduto nelle mischie. Inevitabilmente l'arbitro vorrà un giudizio sul suo operato e questo non è vietato ma lo scopo principale è "Chiarificazione". Ci potrà, anche, essere la necessità di chiedere chiarimenti su determinate situazioni agli altri ufficiali di gara, p.e. "Cosa è accaduto quando tu hai alzato la bandierina per un fallo d'antigioco e poi l'hai ritirata?", oppure "Sembrava esserci confusione quando la squadra rossa stava cercando di fare entrare il loro numero 16 in campo", oppure "Puoi parlarmi del procedimento adottato dal team relativamente alla decisione del TMO durante il primo tempo?". *Quando le condizioni logistiche del viaggio lo permettono gli ufficiali di gara ed il Valutatore della Prestazione dovrebbero incontrarsi il giorno successivo all'incontro per avere una discussione più formale sulla gara e sulla prestazione degli ufficiale di gara.*
6. E' essenziale che il Valutatore della Prestazione, durante l'incontro, possa ricevere segnali audio, da qualsiasi appropriata fonte, per essere in grado di utilizzare questo sistema efficacemente.
7. Dopo aver raccolto informazioni e dati sulle competenze durante l'incontro, il Valutatore della Prestazione verificherà ulteriormente i dati e le informazioni con l'ausilio di un video o DVD dell'incontro, se disponibile. Il Valutatore della Prestazione completerà la Documentazione di Supporto usando i dati e le informazioni raccolte durante l'incontro, dall'analisi del Video o DVD ed il Foglio della Statistica della Gara. Le non-osservanze sono codificate e trascritte sulla documentazione di supporto. Il Valutatore della Prestazione DEVE segnare il tempo (minuti e secondi) di ogni evento. **Il "tempo" è basato sul tempo effettivo. Il Valutatore della Prestazione fa partire l'orologio all'inizio della gara e all'inizio del secondo tempo. L'orologio è fermato quando l'arbitro fischia il segnale di fine primo tempo e fine gara.**

8. Il Valutatore della Prestazione deve ora scrivere il referto completando le informazioni preliminari di:
- Nome dell'Arbitro
 - Sezione
 - Informazioni sull'incontro - Squadra Ospitante, Squadra Ospite e Punteggio Ottenuto
 - Nomi degli Assistenti Arbitro
 - Nome del TMO
 - Nomi del 4° & 5° arbitro
 - Data dell'Incontro
 - Tipo d'Incontro (Elite/Coppa Italia)
 - Se c'è disponibilità del video, contrassegnare la casella
9. Il Valutatore della Prestazione completa, poi, una breve Descrizione dell'Incontro che dovrà includere elementi quali:
- **La gara è un incontro cruciale o di notevole importanza.**
 - **pressione del pubblico e aspettative.**
 - **Abilità dei giocatori ed antigiooco.**
 - **Condizioni climatiche e del terreno di gioco.**
 - **Ridotta differenza di punteggio durante la gara.**
 - **Ecc.**
10. Il Valutatore della Prestazione completa il referto con le Competenze di Gestione e Tecniche. È essenziale che il Valutatore della Prestazione faccia riferimento alle Competenze ed ai Protocolli quando prepara il referto, assicurandosi che siano fatti i commenti per ogni Componente Chiave, sia positivi che negativi. Questi commenti vanno trascritti nell'area del Sommario della Prestazione del Foglio del Punteggio delle Competenze.
Il Valutatore della Prestazione dovrebbe usare i dati e le informazioni raccolti durante l'incontro e verificarli con l'uso del video.
11. Se non è stato disposto dal C.N.Ar., le statistiche relative alla gara devono essere raccolte dal Valutatore della Prestazione o dall'analista.
Queste statistiche devono essere riassunte nel modulo di statistica della gara allegato al documento di Valutazione della Prestazione degli Ufficiali di Gara.
12. Dopo aver completato il referto per ogni Competenza in ogni Componente Chiave, il Valutatore della Prestazione applica i criteri del punteggio per ogni componente degli Elementi della Gestione e Tecnici per gli arbitri e le aree generali per gli Assistenti Arbitro e il TMO.
I Valutatori della Prestazione devono astenersi dal tentare di ottenere un punteggio prima di aver scritto le non-osservanze rilevate. I punteggi per le Competenze di Gestione e Tecniche sono totalizzati. È evidente che il sistema richiede un'accurata analisi statistica per permettere al Valutatore della Prestazione di determinare il punteggio che rifletta la gara. È essenziale che il Valutatore della Prestazione indichi accuratamente il tempo di gioco in cui ci sono state delle non-osservanze da parte dell'arbitro e degli altri ufficiali di gara (minuti e secondi), così che questo permetta che i punteggi non idonei siano verificati e riveduti. Il criterio di punteggio è in effetti una misura della consistenza dell'arbitro sia negli Elementi di Gestione che Tecnici.
13. Il Valutatore della Prestazione dovrebbe completare la sezione intitolata "Prestazione Globale degli Arbitri" che fornisce un profilo completo della prestazione ed importanti suggerimenti di miglioramento. Nel commento devono essere inseriti anche elementi quali:
- **accuratezza**
 - **compostezza**
 - **presenza**
 - **condotta**
 - **propositività**
 - **risolutezza**
 - **comprensione del gioco**
 - **Condizione fisico-atletica**

- 14.** Se ci sono Eventi Significativi che portano ad una detrazione del punteggio, questi devono essere ampiamente spiegati nella sezione Prestazione Globale dell'Arbitro.
- 15.** Ci sono anche degli esempi positivi di Eventi Significativi che, se accadono durante una gara, dovrebbero essere annotati nella sezione intitolata Prestazione Globale dell'Arbitro. Queste potrebbero essere definite come: "Situazioni nelle quali l'arbitro, sotto pressione, ha preso decisioni significative e le ha gestite bene". Ad esempio:
- Laddove c'è stato un grave infortunio e la situazione è ben gestita, specialmente se l'arbitro decide di far portare i giocatori fuori dal campo di gioco.
 - Laddove c'è stato un errore fatto da un altro ufficiale di gara.
 - 16 giocatori in campo
 - Errore dell'Assistente Arbitro linea in touch e l'arbitro prende una corretta decisione in una situazione in cui l'accettazione della decisione dell'Assistente Arbitro avrebbe potuto avere un effetto significativo. Es. segnatura o mancata segnatura e/o influire sul risultato dell'incontro.
 - Errore dell'Assistente Arbitro in area di meta e l'arbitro interpella il TMO dove l'accettazione della decisione dell'Assistente Arbitro avrebbe potuto avere un effetto significativo. Es. segnatura o mancata segnatura e/o influire sul risultato dell'incontro.
 - Spettatore in campo di gioco trattato appropriatamente.
- 16.** Il Valutatore della Prestazione rivolge poi la sua attenzione agli Assistenti Arbitro. Questa valutazione è intrapresa solo quando sorgono problemi di non-osservanza. È fornito un insieme di Componenti Chiave e Competenze come guida per il Valutatore della Prestazione sia con i criteri del punteggio che con i codici. I codici devono essere segnati nell'apposita colonna del modello delle Non-Osservanze.
- 17.** Il Valutatore della Prestazione rivolge poi la sua attenzione al TMO. Questa valutazione è intrapresa solo quando sorgono problemi di non-osservanza. È fornito un insieme di Componenti Chiave e Competenze come guida per il Valutatore della Prestazione sia con i criteri del punteggio che con i codici. I codici devono essere segnati nell'apposita colonna del modello delle Non-Osservanze.
- 18.** Il Valutatore della Prestazione rivolge poi la sua attenzione al 4° & 5° arbitro. Questa valutazione è fatta solo eccezionalmente.

7. CODICI DELLA GESTIONE & COMPETENZE TECNICHE ARBITRALI PER LA NON-OSSERVANZA

GESTIONE COMPETENZE DELLA COMUNICAZIONE	CODICE
1. Aderenza al Protocollo di Comunicazione inclusa l'abilità di variare la comunicazione e di stabilire un rapporto con i giocatori.	COC
2. Comunicato "vantaggio" e "vantaggio finito" con i segnali e la voce.	COA

GESTIONE COMPETENZE DEL CONTROLLO DEGLI INCIDENTI INDIVIDUATI	CODICE
3. Efficace gestione dell'antigioco (ostruzione, gioco pericoloso, scorrettezze, gioco sleale, infrazioni ripetute) con appropriate sanzioni.	COF
4. Dimostrata abilità di gestione che ha assicurato il controllo dell'incontro.	COM

GESTIONE COMPETENZE DEL VANTAGGIO	CODICE
5. Concessione del vantaggio territoriale/tattico e non ritorno sul punto dell'originaria infrazione dopo che il vantaggio si era concretizzato.	ADC

GESTIONE COMPETENZE DEGLI EVENTI SIGNIFICATIVI	CODICE
6. Se l'arbitro prende una decisione non corretta che cambia il punteggio della gara.	SES
7. Se l'arbitro prende una decisione non corretta che cambia il risultato finale della gara.	SEM

COMPETENZE TECNICHE DEL PLACCAGGIO/RUCK/MAUL	CODICE
8. Il placcatore lascia il placcato e si allontana immediatamente.	TRR
9. Il placcato mette a disposizione il pallone immediatamente.	TRA
10. I giocatori intervengono sul placcaggio e si uniscono a ruck/maul correttamente.	TRE
11. I partecipanti ed i giocatori che sopraggiungono non vanno intenzionalmente a terra o giocano illegalmente la palla che è a terra.	TRG
12. I giocatori non fanno crollare il ruck o il maul.	TRC
13. Partecipanti e non-partecipanti rispettano le linee di fuori-gioco.	TRO

COMPETENZE TECNICHE DELLA MISCHIA	CODICE
14. Assegnata l'introduzione della mischia alla squadra giusta e seguite le procedure d'ingaggio della mischia, con la mischia stazionaria ed in squadra con la linea di touch fino all'introduzione.	SCS
15. Adottate appropriate sanzioni per le infrazioni comprese legature, mischia stappata, mischia crollata e mischia girata illegalmente.	SCC
16. Corretta contesa del pallone compresi introduzione ed introduzione ritardata.	SCF
17. Partecipanti e non-partecipanti rispettano le linee di fuori-gioco.	SCO

COMPETENZE TECNICHE DELLA RIMESSA LATERALE	CODICE
18. Corretta contesa del pallone compreso il rispetto del corridoio, lanci rapidi e lanci non corretti.	LOC
19. Adottate appropriate sanzioni per i lanci ritardati, le infrazioni tra le due squadre e all'interno della stessa squadra, ed assicurato che i non-partecipanti rispettassero le linee di fuori-gioco.	LOO

COMPETENZE TECNICHE DEI CALCI / GIOCO APERTO	CODICE
20. Sono stati rilevati tutti gli evidenti in-avanti e passaggi in-avanti, ed i giocatori hanno rispettato le linee di fuori-gioco in gioco aperto e i 10-metri dal punto dei calci di punizione e dei calci liberi ed i calci di ripresa del gioco sono stati effettuati correttamente.	KOD

COMPETENZE TECNICHE DEI FALLI D'ANTIGIOCO NON IDENTIFICATI DALL'ARBITRO	CODICE
21. Non rilevate infrazioni di gioco pericoloso.	FPD
22. Non rilevate infrazioni di ostruzione, gioco sleale e falli ripetuti.	FPU

NOTA: Questi codici applicati ad ogni Competenza devono essere usati nella colonna dei CODICI del modulo di Non-Osservanza. Questo permette di codificare, nel sistema di Analisi del Corretto Comportamento durante Gara, gli eventi specifici di non-osservanza e, conseguentemente, facilitare l'uso delle "clips" per i Valutatori della Prestazione, gli ufficiali di gara ed i manager degli arbitri.

8. CODICI DELLE COMPETENZE DEGLI ASSISTENTI ARBITRO, 4° & 5° ARBITRO E TMO PER LA NON-OSSERVANZA

COMPETENZE DEGLI ASSISTENTI ARBITRO IN TOUCH, TOUCH DI META E RIMESSA LATERALE	CODICE
1. Giudicata correttamente l'uscita del pallone in touch, touch di meta e pallone morto.	TJT
2. Indicato correttamente il punto di rimessa in gioco.	TJP
3. Indicata correttamente la squadra che effettua la rimessa in gioco.	TJB
4. Giudicata correttamente la rimessa in gioco rapida.	TJQ

COMPETENZE DEGLI ASSISTENTI ARBITRO PER TENTATIVI DI CALCI IN PORTA	CODICE
5. Giudicati correttamente i tentativi di calci in porta.	TJK

COMPETENZE DEGLI ASSISTENTI ARBITRO PER I FALLI D'ANTIGIOCO	CODICE
6. Rilevati e segnalati correttamente i falli d'antigioco.	TJF
7. Comunicato in modo verbale all'arbitro i falli d'antigioco, in accordo con il protocollo.	TJC
8. Fornite appropriate raccomandazioni in relazione all'entità dell'infrazione, quando richiesto.	TJR

COMPETENZE DEGLI ASSISTENTI ARBITRO PER LA COMUNICAZIONE	CODICE
9. Comunicate corrette informazioni riguardanti le decisioni da prendere in area di meta.	TJG
10. Comunicate informazioni essenziali riguardanti la gestione della gara.	TJM

COMPETENZE DEL TMO PER LE CORRETTE DECISIONI	CODICE
1. Valuta correttamente per le decisioni richieste dall'arbitro.	TMC

COMPETENZE DEL TMO PER IL PROTOCOLLO	CODICE
2. Aderente con il protocollo TMO.	TMP

NOTA: Questi codici applicati ad ogni Competenza devono essere usati nella colonna dei CODICI del modulo di Non-Osservanza. Questo permette di codificare, nel sistema di Analisi del Corretto Comportamento durante Gara, gli eventi specifici di non-osservanza e, conseguentemente, facilitare l'uso delle "clips" per i Valutatori della Prestazione, gli ufficiali di gara ed i manager degli arbitri.



9. COMPILAZIONE DEL MODULO DI ANALISI STATISTICA

Questo modulo può essere usato sia per registrare le statistiche dell'intera gara sia per registrare ogni singola fase della partita, a scelta.

Per differenziare le due squadre usare sia un colore diverso per ogni squadra sia una differente lettera per ogni squadra.

Il modulo è adattabile in qualsiasi modo si possa utilizzare.

Una croce con l'annotazione del tempo etc. può essere tracciata in un quadratino se si desidera registrare quando un arbitro avrebbe dovuto eseguire un'azione e non lo ha fatto.

Non farsi inibire dal formato.

Questo modulo è poi usato per inserire informazioni nel Foglio Sommario delle Statistiche della Gara che deve accompagnare il rapporto di Valutazione della Prestazione, quando esso è sottoposto.

MISCHIE

- Una mischia deve essere annotata ogniqualvolta l'arbitro dice "ingaggio".
- Quando una mischia è ripetuta annotare il numero nella casella relativa al motivo.
- Quando un calcio di punizione od un calcio libero sono accordati annotare il numero della mischia nella casella relativa al motivo.
- Annotare il numero della mischia sotto la voce "ALTRO" se non si è sicuri del motivo della penalizzazione.

RIMESSE LATERALI

- Annotare una rimessa laterale ogniqualvolta il pallone è stato lanciato.
- Annotare il numero della rimessa laterale quando il pallone è vinto dalla squadra avversaria di quella che lancia il pallone e quando ci sono lanci non diritti.
- Annotare il tempo in cui è stata giocata una rimessa laterale "rapida".
- I calci di punizione e liberi sono annotati allo stesso modo della mischia.

PALLONI INGIOCABILI IN SITUAZIONI DI PLACCAGGIO/RUCK/MAUL

- Annotare all'occorrenza "P" per placcaggio, "R" per ruck e "M" per maul.
- Un turnover accade quando una squadra entra in queste fasi di gioco la palla e gli avversari la guadagnano legittimamente.
- I Calci di Punizione sono annotati alla squadra a cui sono state assegnati. Calcio di Punizione A
- Usare la colonna "ALTRO" se non si è sicuri della del motivo del calcio di punizione.

INFORTUNI

- L'arresto del gioco per infortunio è annotato con il "tempo" in cui è avvenuto.

RAPPORTI DEGLI ASSISTENTI ARBITRO

- Annotare il numero del giocatore ed il tempo.

CARTELLINI GIALLI

- Annotare il numero del giocatore ed il tempo

GIOCO APERTO

- I Calci di Punizione sono annotati alla squadra a cui sono state assegnati. Calcio di Punizione A



MARKS

- Annotare il tempo in cui il Mark è stato accordato.

CALCI DI RINVIO

- Annotare il tempo in cui il calcio di rinvio è stato accordato.

CALCI D'INVIO E CALCI DI RIPRESA DEL GIOCO

- Un segno (V) per un calcio d'invio o di ripresa del gioco corretto.
- Una croce (X) per un calcio d'invio o di ripresa del gioco non corretto.

VANTAGGIO

- Un segno (V) ogniqualvolta l'arbitro segnala il vantaggio.
- Se ritorna sul punto dell'infrazione per assegnare una mischia annotare una "M" nel quadrato, oppure una "P" per calcio di punizione/libero.

PUNTEGGIO

- Annotare la modalità della segnatura, il tempo ed il punteggio progressivo.

SOMMARIO DEGLI ARRESTI DEL GIOCO

- Stessa spiegazione.

Arbitro:

1° TEMPO

Gara:

2° TEMPO

Data:

Luogo:

Condizioni:

NOTE:

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MISCHIE		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
		31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
		41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
1	Ripetute										
2	Crollare/Stappate										
3	Ingaggio Non Corretto										
4	Statica-Ripetuta										
5	Girata-Ripetuta										
CP	6 Crollate/Stappate										
	7 Fuori-gioco										
	8 Legature Non Corrette										
	9 Altro										
CL	10 Spinta Anticipata										
	11 Introduzione Ritardata										
	12 Introduzione Storta										
	13 Altro										
RIMESSE LATERALI		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
		31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
		41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
14	Rimessa Rapida										
15	Lancio storto										
CP	16 Falli su Salt. in Aria										
	17 Saltatore Tenuto										
	18 Cariche										
	19 Fuori-gioco										
	20 Altro										
	21 Corridoio Non Corretto										
	22 Alzato in Anticipo										
CL	23 Braccio Interno										
	24 N° Giocatori Allineati										
	25 Non Rispetto dei 5 m										
	26 Ritardo										
	27 Altro										

P Vant. non concr. (CP)
 Vant. non concr.
 M (Mischia)
 VP Vant. concr. (CP)
 VM Vant. concr. (Mischia)

RUCK AND MAUL

28	Ingiocabili	1	2	3	4	4	6	7	8	9	10
29	Placcaggio										
30	Ruck/Maul										

PUNIZIONI Ruck&Maul

31	Crollate										
32	Mani										
33	Aggiungersi Non Corr.										
34	Fuori-gioco										
35	Altro										

PUNIZIONI Placcaggio

36	Impedito Rilascio Pallone										
37	Pallone Non Liberato										
38	Giocatori Non in Piedi										
39	Aggiungersi Non Corrett.										
40	Altro										

PUNIZIONI GIOCO APERTO

41	Ostruzioni										
42	Placcaggi Illegali										
43	Fuori-gioco										
44	Antigioco										
45	Non Rispetto dei 10 m										
46	Altro										
47	In-avanti / Pass. In-avanti										
48	Partenza Ant. su Calcio Inv.										
49	Calcio Rinv. Non Corretto										
50	Gioco Fermo per Infort.										
51	Rapporti degli A.A.										
52	Espulsioni										
53	Espulsioni Temporanee										

VARIE

54	Mark										
55	Calci di Rinvio										
56	Calci d'Invio										

57	Vantaggio										
----	-----------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

10. ISTRUZIONI PER L'USO DEL MODELLO DI VALUTAZIONE DELLA PRESTAZIONE

Questo è un documento Microsoft Word Template. I nuovi documenti dovrebbero essere creati con questa nuova “maschera”.

Ricordarsi che la Macro DEVE essere attivata quando si inizia la compilazione del modello.

Quando aprete la Maschera (Template) dovrebbe apparire il suggerimento riportato sotto.

Cliccare su Attiva Macro.

Se questo non avviene, andate su Strumenti/Macro/Protezione.

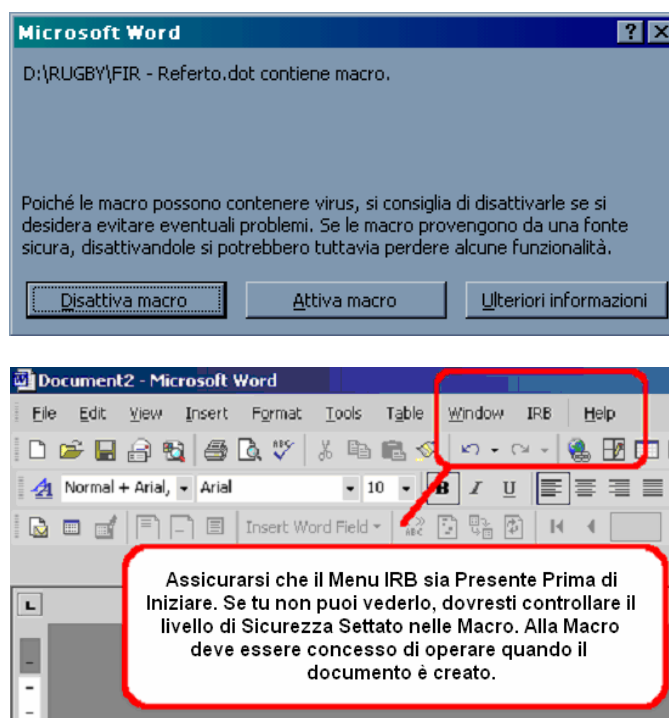
Selezionare livello di Sicurezza Medio.

Chiudete l'applicazione e riavviate la nuovamente seguendo il su indicato processo.

Quando aprete l'applicazione, dovrebbe ora apparirvi la Maschera.

Quando avete completato la Revisione del rapporto usate Salva Con Nome (Save As) per salvare il nuovo rapporto.

Ogni successivo rapporto dovrebbe sempre iniziare con questa maschera.



Si raccomanda che i campi (marcati in giallo)evidenziati dalla parola “Inserire” (insert here) relativi a:

- Nome dell'arbitro
- Sezione
- Nome delle Squadra
- Nome degli Assistenti Arbitro
- Nome del TMO
- Nome del 4° & 5° Arbitro
- Nome del Valutatore della Prestazione

siano compilati immediatamente per primi, dopodiché si può lanciare l'Aggiornamento dei Calcoli cliccando su **FIR** nella barra degli strumenti. Questo farà in modo che le informazioni rilevanti siano copiate nel resto della maschera per assistervi, più tardi, nel resto della compilazione. Questo evita la necessità di riscrivere gli stessi dati più volte.

Inserire i dati. L'Aggiornamento dei Calcoli dovrebbe essere fatto nuovamente col “tasto” FIR quando tutti i dati sono stati inseriti. Questo completerà tutti i calcoli.

Gli altri campi da compilare (marcati in grigio) sono evidenziati dalla parola “Inserire” (insert here).



VALUTAZIONE DELLA PRESTAZIONE DEGLI UFFICIALI DI GARA NAZIONALI

NOME ARBITRO: <INSERIRE>

SEZIONE: <INSERIRE>

GARA: <INSERIRE>

(<Inserire> **Punti**)

<INSERIRE>

(<Inserire> **Punti**)

1° ASSISTENTE ARBITRO: <INSERIRE>

2° ASSISTENTE ARBITRO: <INSERIRE>

TMO: <INSERIRE>

QUARTO UOMO: <INSERIRE>

QUINTO UOMO: <INSERIRE>

DATA: <INSERIRE>

TIPO DELL'INCONTRO: <INSERIRE>

- AUDIO
- VIDEO CON VOCE
- VIDEO TRASMISSIONE
- NO VIDEO

ARBITRO: PUNTEGGIO GESTIONE

0

ARBITRO: PUNTEGGIO TECNICO

0

ARBITRO: PUNTEGGIO TOTALE

0

PUNTEGGIO TOTALE 1° ASSISTENTE ARBITRO

3

PUNTEGGIO TOTALE 2° ASSISTENTE ARBITRO

3

PUNTEGGIO TOTALE TMO

3

VALUTATORE DELLA PRESTAZIONE: <Inserire>

FIRMA:

Data:

Estremi Trasferta: Km	€
-----------------------	---



DESCRIZIONE DELLA GARA:

Commenti sulle Condizioni della Gara: (Elementi che devono essere inclusi: la gara è un incontro cruciale o di notevole importanza, pressione del pubblico e aspettative, abilità dei giocatori ed antigioco, condizioni climatiche e del terreno di gioco, ridotta differenza di punteggio durante la gara).

<Inserire>

PRESTAZIONE GLOBALE DELL'ARBITRO:

Commenti sul contributo dato dall'arbitro alla gara: (Elementi che devono essere inclusi: accuratezza, compostezza, presenza, condotta, propositività, risolutezza, comprensione del gioco, condizione fisico-atletica).

<Inserire>

MODULO PUNTEGGIO DELLE COMPETENZE ARBITRALI DELLA GESTIONE		PUNTI	TOTALE
COMUNICAZIONE (-1 x CIASCUNO)	1. COC: Aderenza al Protocollo di Comunicazione, inclusa l'abilità di variare la comunicazione e di stabilire un rapporto con i capitani.	5	10
	2. COA: Comunicato "vantaggio" e "vantaggio finito" con i segnali e la voce.	5	
Commenti sulla Prestazione: <Inserire>			
CONTROLLO PER GLI INCIDENTI IDENTIFICATI (-2 x CIASCUNO)	3. COF: Efficace gestione dell'antigioco (ostruzione, gioco pericoloso, scorrettezze, gioco sleale, infrazioni ripetute) con appropriate sanzioni.	10	20
	4. COM: Dimostrata abilità di gestione che ha assicurato il controllo dell'incontro.	10	
Commenti sulla Prestazione: <Inserire>			
VANTAGGIO (-2 x CIASCUNO)	5. ADC: Concessione del vantaggio territoriale/tattico e non ritorno sul punto dell'originaria infrazione dopo che il vantaggio si era concretizzato.	20	20
Commenti sulla Prestazione: <Inserire>			
EVENTI SIGNIFICATIVI (-5 x CIASCUNO)	6. SES: Se l'arbitro prende una decisione non corretta che cambia il punteggio della gara.	0	0
Commenti sulla Prestazione: <Inserire>			
EVENTI SIGNIFICATIVI (-10 x CIASCUNO)	7. SEM: Se l'arbitro prende una decisione non corretta che cambia il risultato finale della gara.	0	0
Commenti sulla Prestazione: <Inserire>			
TOTALE DELLA GESTIONE			50



MODULO DEL PUNTEGGIO DELLE COMPETENZE TECNICHE ARBITRALI	PUNTI	TOTALE
--	-------	--------

PLACCAGGIO RUCK/MAUL (-2 x CIASCUNO)	8. TRR: Il placcatore lascia il placcato e si allontana immediatamente.	10	60
	9. TRA: Il placcato mette a disposizione il pallone immediatamente.	10	
	10. TRE: I giocatori intervengono sul placcaggio e si uniscono a ruck/maul correttamente.	10	
	11. TRG: I partecipanti ed i giocatori che sopraggiungono non vanno intenzionalmente a terra o giocano illegalmente la palla che è a terra.	10	
	12. TRC: I giocatori non fanno crollare il ruck o il maul.	10	
	13. TRO: Partecipanti e non-partecipanti rispettano le linee di fuori-gioco.	10	
Commenti sulla Prestazione: <Inserire>			

MISCHIA (-1 x CIASCUNO)	14. SCS: Assegnata l'introduzione della mischia alla squadra giusta e seguite le procedure d'ingaggio della mischia, con mischia stazionaria ed in squadra con la linea di touch fino all'introduzione.	10	40
	15. SCC: Adottate appropriate sanzioni per le infrazioni comprese legature, mischia stappata, mischia crollata e mischia girata illegalmente.	10	
	16. SCF: Corretta contesa del pallone compresi introduzione ed introduzione ritardata.	10	
	17. SCO: Partecipanti e non-partecipanti rispettano le linee di fuori-gioco.	10	
Commenti sulla Prestazione: <Inserire>			

RIMESSA LATERALE (-1 x CIASCUNO)	18. LOC: Corretta contesa del pallone compreso il rispetto del corridoio, lanci rapidi e lanci non corretti.	10	20
	19. LOO: Adottate appropriate sanzioni per i lanci ritardati, le infrazioni tra le due squadre e all'interno della stessa squadra, ed assicurato che i non-partecipanti rispettassero le linee di fuori-gioco.	10	
Commenti sulla Prestazione: <Inserire>			

CALCI GIOCO APERTO (-1 x CIASCUNO)	20. KOD: Sono stati rilevati tutti gli evidenti in-avanti e passaggi in-avanti, ed i giocatori hanno rispettato le linee di fuori-gioco in gioco aperto e i 10-metri dal punto dei calci di punizione e dei calci liberi ed i calci di ripresa del gioco sono stati effettuati correttamente.	10	10
Commenti sulla Prestazione: <Inserire>			

FALLI D'ANTIGIOCO NON IDENTIFICATI DALL'ARBITRO (-1 x CIASCUNO)	21. FPD: Non rilevate infrazioni di gioco pericoloso.	10	20
	22. FPU: Non rilevate infrazioni di ostruzione, gioco sleale e falli ripetuti.	10	
Commenti sulla Prestazione: <Inserire>			

TOTALE COMPETENZE TECNICHE		150
-----------------------------------	--	------------

MODULO DEL PUNTEGGIO DELLE COMPETENZE 1° ASSISTENTE ARBITRO		Riduzione PUNTEGGIO	TOTALE
TOUCH TOUCH DI META RIMESSA LATERALE	1. TJT: Giudicata correttamente l'uscita del pallone in touch, touch di meta e pallone morto.		0
	2. TJP: Indicato correttamente il punto di rimessa in gioco.		
	3. TJB: Indicata correttamente la squadra che effettua la rimessa in gioco.		
	4. TJQ: Giudicata correttamente la rimessa in gioco rapida.		
Commenti sulla Prestazione: <Inserire>			
TENTATIVI DI CALCI IN PORTA	5. TJK: Giudicati correttamente i tentativi di calci in porta.		0
Commenti sulla Prestazione: <Inserire>			
FALLI D'ANTIGIOCO	6. TJF: Rilevati e segnalati correttamente i falli d'antigioco.		0
	7. TJC: Comunicati in modo verbale all'arbitro i falli d'antigioco, in accordo con il protocollo.		
	8. TJR: Fornite appropriate raccomandazioni in relazione all'entità dell'infrazione, quando richiesto.		
Commenti sulla Prestazione: <Inserire>			
COMUNICAZIONE	9. TJG: Comunicate corrette informazioni riguardanti le decisioni da prendere in area di meta.		0
	10. TJM: Comunicate informazioni essenziali riguardanti la gestione della gara.		
Commenti sulla Prestazione: <Inserire>			

N.B. Eventi Significativi avversi -2 ciascuno. Altri -1 ciascuno

Detrazioni	0
Punteggio	3

MODULO DEL PUNTEGGIO DELLE COMPETENZE 2° ASSISTENTE ARBITRO		Riduzione PUNTEGGIO	TOTALE
TOUCH TOUCH DI META RIMESSA LATERALE	1. TJT: Giudicata correttamente l'uscita del pallone in touch, touch di meta e pallone morto.		0
	2. TJP: Indicato correttamente il punto di rimessa in gioco.		
	3. TJB: Indicata correttamente la squadra che effettua la rimessa in gioco.		
	4. TJQ: Giudicata correttamente la rimessa in gioco rapida.		
Commenti sulla Prestazione: <Inserire>			
TENTATIVI DI CALCI IN PORTA	5. TJK: Giudicati correttamente i tentativi di calci in porta.		0
Commenti sulla Prestazione: <Inserire>			
FALLI D'ANTIGIOCO	6. TJF: Rilevati e segnalati correttamente i falli d'antigioco.		0
	7. TJC: Comunicati in modo verbale all'arbitro i falli d'antigioco, in accordo con il protocollo.		
	8. TJR: Fornite appropriate raccomandazioni in relazione all'entità dell'infrazione, quando richiesto.		
Commenti sulla Prestazione: <Inserire>			
COMUNICAZIONE	9. TJG: Comunicate corrette informazioni riguardanti le decisioni da prendere in area di meta.		0
	10. TJM: Comunicate informazioni essenziali riguardanti la gestione della gara.		
Commenti sulla Prestazione: <Inserire>			

N.B. Eventi Significativi avversi -2 ciascuno. Altri -1 ciascuno

Detrazioni	0
Punteggio	3



MODULO DEL PUNTEGGIO DELLE COMPETENZE DEL TMO	Riduzione PUNTEGGIO	TOTALE
--	--------------------------------	---------------

TENTATIVI DI CALCI IN PORTA	1. TMC: Valuta correttamente per le decisioni richieste dall'arbitro.		0
Commenti sulla Prestazione: <Inserire>			

PROTOCOLLO	2. TMP: Aderente con il protocollo TMO		0
Commenti sulla Prestazione: <Inserire>			

N.B. Eventi Significativi avversi -2 ciascuno. Altri -1 ciascuno

Detrazioni	0
Punteggio	3

QUARTO ARBITRO:

Difficoltà incontrate: <Inserire>

QUINTO ARBITRO:

Difficoltà incontrate: <Inserire>

ISTRUZIONI PER INSERIRE INFORMAZIONI RELATIVE ALLA NON-OSSERVANZA NELLA DOCUMENTAZIONE DI SUPPORTO DI ARBITRO/ASSISTENTI ARBITRO/TMO

Le tabelle sono state tenute intenzionalmente “corte”, comunque esse potranno essere incrementate a piacere. Per esempio: posizionate il cursore sulla cella sotto indicata con la scritta “CLICCARE QUI”, poi cliccare il tasto di tabulazione “TAB”. Automaticamente la tabella verrà incrementata di una riga. Continuate a pigiare il tasto di “tabulazione” e righe supplementari si aggiungeranno nel momento in cui il cursore arriverà a fine riga

Posizionate il cursore nello spazio tra due tabelle e cliccate contemporaneamente “CTRL-INVIO” ed automaticamente si inserirà un “Interrompi Pagina” e la tabella successiva verrà spostata nella nuova pagina che seguirà. Per esempio: posizionate il cursore all’inizio della freccia seguita dalla scritta “CLICCARE IN QUESTO NUOVO SPAZIO E POI PREMERE CONTEMPORANEAMENTE CTRL-INVIO”

DOCUMENTAZIONE DI SUPPORTO - NON-OSSERVANZE DEGLI ASSISTENTI ARBITRO

1° ASSISTENTE ARBITRO: <Inserire>

TIPO DI EVIDENZA	TEMPO DI GIOCO MIN. :	TEMPO	NUMERO GIOCATORE* SQUADRA*
			“CLICCARE QUI”

← “CLICCARE IN QUESTO NUOVO SPAZIO E POI PREMERE CONTEMPORANEAMENTE CTRL-INVIO”

2° ASSISTENTE ARBITRO: <Inserire>

TIPO DI EVIDENZA	TEMPO DI GIOCO MIN. :	TEMPO	NUMERO GIOCATORE* SQUADRA*

DOCUMENTAZIONE DI SUPPORTO - NON-OSSERVANZE DEL TMO

TMO: <Inserire>

TIPO DI EVIDENZA	TEMPO DI GIOCO MIN. :	TEMPO	NUMERO GIOCATORE* SQUADRA*

*Indica che questo dato può non essere applicabile in tutti i punti delle non-osservanze o eventi significativi.

**Inviare entro la settimana successiva all’incontro a:
Giampaolo CELON - via Puccini, 1 - 35026 CONSELVE (Padova)**



DOCUMENTAZIONE DI SUPPORTO - SOMMARIO DELLA STATISTICA DELLA GARA

SOMMARIO

ARRESTI DEL GIOCO	PRIMO TEMPO	SECONDO TEMPO	TOTALE
Mischie			0
Rimesse Laterali			0
Calci di Punizione / Liberi			0
Infortuni			0
TOTALE	0	0	0

PLACCAGGIO/RUCK/MAUL

Ingiocabili			0
Calci di Punizione / Liberi			0
TOTALE	0	0	0

**CALCI DI PUNIZIONE & LIBERI -
TOTALE**

Mischie			0
Rimesse Laterali			0
Placcaggio, Rucks & Mauls			0
Gioco aperto			0
Antigioco			0
TOTALE	0	0	0

**CALCI DI PUNIZIONE & LIBERI -
SQUADRA**

Nome della Squadra	<Inserire>		<Inserire>		TOTALE
Mischie					0
Rimesse laterali					0
Placcaggio, Rucks & Mauls					0
Gioco aperto					0
Antigioco					0
TOTALE	0	0	0	0	0

PROTOCOLLO DI COMUNICAZIONE DEGLI UFFICIALI DI GARA

IN VIGORE DAL 19 GENNAIO 2009

OBIETTIVO

Offrire agli Arbitri, Assistenti Arbitri ed al TMO (television match officials) un approccio coerente alla comunicazione, negli incontri Internazionali per i quali l'IRB seleziona/designa gli ufficiali di gara.

1. LINEE GUIDA DELLA COMUNICAZIONE ARBITRALE

È importante notare che lo stile di comunicazione è parte della personalità dell'Arbitro ed è vitale che l'Arbitro sia capace di utilizzare il suo "stile". Quanto segue, rappresenta un set di linee guida, per gli Arbitri, in modo tale che la loro comunicazione sia accettabile.

- 1.1** Gli Arbitri, quando spiegano le loro decisioni, dovrebbero essere succinti e, possibilmente, usare il "linguaggio" del Regolamento di Gioco, ad esempio:
- "Calcio di punizione per i bianchi, n. 6 blu in fuori-gioco", oppure "Fuori-gioco n. 6 Blu, calcio di punizione per i bianchi".
 - "Mischia, introduzione ai bianchi - in-avanti del n. 6 blu, nessun vantaggio", oppure "In-avanti n. 6 blu, nessun vantaggio, mischia, introduzione ai bianchi".
 - "Calcio di punizione qui, oppure mischia ai bianchi sul punto del calcio perché il n. 6 blu era davanti alla linea dei 10 metri", oppure "N. 6 blu davanti alla linea dei 10 metri, calcio di punizione qui o mischia ai bianchi sul punto del calcio".
 - "Calcio di punizione per i bianchi, n. 6 blu non legato", oppure "N. 6 blu non legato, calcio di punizione per i bianchi".
- 1.2** La comunicazione dovrebbe essere accompagnata dall'appropriato segnale secondario.
- 1.3** **Asserzioni preventive dovrebbero essere usate solo occasionalmente** e non dovrebbero essere usate dal principio alla fine della gara. I giocatori avrebbero dovuto adattarsi presto durante la gara.
- 1.4** **Asserzioni preventive non dovrebbero essere usate ripetutamente.** Nel momento in cui un'asserzione preventiva viene effettuata per la seconda volta, l'infrazione è già stata commessa e l'iniziale infrazione è già stata condonata.
- 1.5** Il metodo di comunicazione preferito prevede che l'Arbitro usi il nome della squadra o il colore più il numero di maglia del giocatore. L'uso del nome di un giocatore non dovrebbe avere luogo.
- 1.6** Gli Arbitri possono dire "gioco" quando la palla può essere giocata dopo un ruck e/o un maul crollati, vale a dire: "Le artificiali linee di fuori-gioco non dovrebbero più essere operative".
- 1.7** Gli Arbitri non dovrebbero intrattenersi in conversazione con i giocatori, se NON con il capitano e solamente per problemi specifici. Gli Arbitri dovrebbero chiarire questo, con i capitani, prima della gara. Chi non rispetta questa norma dovrebbe essere sanzionato.
- 1.8** L'arbitro non deve mai usare un linguaggio scorretto (foul language).



2. LINEE GUIDA DELLA COMUNICAZIONE DEL TEAM ARBITRALE

2.1 Responsabilità dell'Arbitro

L'Arbitro ha la responsabilità e l'obbligo di rendere conto della gara e delle sue decisioni. L'Arbitro può essere assistito dagli Assistenti Arbitrali nel rispetto dei protocolli, ma è l'Arbitro ad avere la responsabilità ultima per tutte le decisioni.

2.2 Doveri degli Assistenti Arbitrali

I doveri primari di un Assistente Arbitro si riferiscono alla decisione riguardo a:

Touch
 Touch - in area di meta
 Linea di pallone morto
 Calci di punizione calciati per i pali
 Antigioco

Ogni altra forma di assistenza all'Arbitro è secondaria e non deve interferire con i doveri primari. Gli assistenti Arbitrali devono essere consapevoli che la loro posizione durante il gioco, relativa ai loro doveri primari, spesso preclude ogni altra assistenza all'Arbitro.

2.3 Comunicazione

L'Assistente Arbitro deve:

2.3.1 Segnalare un fallo d'antigioco, a prescindere dal fatto che egli creda che l'Arbitro abbia visto l'infrazione(i).

2.3.2 Comunicare con l'Arbitro quando la bandiera è stata alzata (questo dipende anche dal fatto se c'è la possibilità che un vantaggio, molto chiaro, sia guadagnato dalla squadra che non ha commesso l'infrazione).

2.3.3 L'Assistente Arbitro e l'Arbitro devono comunicare nel seguente modo.

2.3.4 L'Assistente Arbitro comunica il numero del giocatore e la Squadra che ha commesso l'infrazione (o solamente la squadra se il giocatore non può essere identificato. Comunque, è importante che gli Assistenti Arbitri si concentrino sull'infrazione e su chi l'ha commessa affinché il numero del giocatore possa essere identificato).

2.3.5 L'Assistente Arbitro deve dare una descrizione precisa ed accurata dell'infrazione.

2.3.6 L'Arbitro può richiedere una raccomandazione sul tipo di sanzione da applicare, vale a dire:

- Severa reprimenda (richiamo).
- Ammonizione formale ed espulsione temporanea.
- Espulsione definitiva.

L'Assistente Arbitro comunica all'Arbitro la sua raccomandazione.

2.3.7 L'Arbitro ripete il numero e il nome della squadra del giocatore che ha commesso l'infrazione e conferma la sanzione.

2.3.8 L'Arbitro espleta le prescritte azioni e comunica la sanzione.

Questa procedura è progettata per assicurare:

- Corretta informazione ed azione.
- Chiarezza e speditezza di comunicazione.

2.3.9 Consultare sempre:

- L'Assistente Arbitro che può avere informazioni extra su un'infrazione che l'Arbitro ha "visto".
- L'Arbitro non annulla mai la decisione di un Assistente Arbitro senza consultarlo.

L'Assistente Arbitro può

2.3.10 Alle interruzioni del gioco (es. interruzioni per infortuni/sostituzioni), mettere al corrente l'Arbitro del trend di gioco, ad esempio:

- (a) "La linea dei $\frac{3}{4}$ Blu è 'vicina' alla linea di fuori-gioco. Necessità un avvertimento preventivo."
- (b) "Controlla il giocatore placcato per assicurarti che liberi la palla."

2.3.11 Comunicare all'Arbitro una chiara e reale infrazione che lui non ha visto e che ha un effetto critico sul gioco.

2.3.12 Comunicare all'Arbitro i rimpiazzi e le sostituzioni. (Questo può essere fatto anche dal 4°/5° uomo se il sistema di comunicazione lo permette).

L'Assistente Arbitro non può

2.3.13 Comunicare all'Arbitro la sua personale opinione riguardo decisioni marginali, quali: passaggi in-avanti, in-avanti, fuori-gioco, introduzioni non diritte in mischia/rimessa laterale ecc.

2.3.14 L'arbitro è il solo ad avere responsabilità in merito a queste decisioni.

2.3.15 L'Assistente Arbitro **non** deve dare istruzioni ai giocatori partecipanti al ruck e/o al maul; con particolare riferimento al ruck dopo un placcaggio, ad esempio "togliti" (roll away), "stare in piedi" (on your feet). In queste aree l'Assistente Arbitro dovrebbe concentrarsi, in via primaria, sui falli d'antigioco, e dopo sulle linee di fuori-gioco. Questo non preclude all'Assistente Arbitro di comunicare con i giocatori, in maniera non appariscente, al fine di prevenire le ulteriori infrazioni relative a falli d'antigioco.

2.4 Commenti Aggiuntivi

2.4.1 La gestione della mischia rimane responsabilità dell'Arbitro. Se richiesta, gli Assistenti Arbitri possono dare assistenza all'Arbitro.

2.4.2 L'Arbitro assegnerà la meta cercando conferma, a mezzo contatto visivo e verbale, con l'Assistente Arbitro "vicino". L'Assistente Arbitro rimarrà sulla linea di touch - in area di meta fino a che la meta non è stata assegnata.

2.4.3 I sistemi di comunicazione non sono affidabili al 100% e possono non funzionare. Per questo fatto, il team arbitrale non deve dipendere totalmente da tali sistemi di comunicazione.

2.4.4 Gli arbitri devono mantenere alto il controllo in tutte le situazioni di gioco, con particolare riguardo ai fuori-gioco in mezzo al campo, e non diventare "pigri" affidandosi all'uso dei sistemi di comunicazione.

2.4.5 Gli Assistenti Arbitrali devono posizionarsi correttamente e, usando una comunicazione discreta con i giocatori, saranno capaci di assistere l'Arbitro nella gestione preventiva delle linee di fuori-gioco della mischia e della rimessa laterale ed in modo minore anche del ruck e del maul.

2.4.6 Questo protocollo non preclude agli Assistenti Arbitrali di offrire incoraggiamento ed un positivo supporto all'Arbitro.



PROTOCOLLO DI COMUNICAZIONE DEL TMO
IN VIGORE DAL 03 MARZO 2009

IRB Television Match Official Communication Guidelines

REGOLA 6.A.7 - ARBITRO CHE CONSULTA ALTRE PERSONE

- (a) L'arbitro può consultarsi con gli assistenti arbitrali per aspetti relativi ai loro compiti, alle Regole inerenti all'antigioco, o alla durata della gara.
 - (b) L'organizzatore dell'incontro può nominare un addetto all'uso delle apparecchiature tecnologiche. Se l'arbitro non è sicuro in merito ad una decisione nell'area di meta che riguarda la segnatura di una meta o un annullato, può consultare questa persona.
 - (c) L'addetto può essere consultato se l'arbitro non è sicuro della decisione da prendere nell'area di meta rispetto alla segnatura di una meta o di un annullato, qualora possa essersi verificato un fallo di antigioco in area di meta.
 - (d) L'addetto può essere consultato in merito al successo o meno di un tentativo di porta.
 - (e) L'addetto può essere consultato se l'arbitro o l'assistente arbitro non sono sicuri se un giocatore era o no in touch quando ha cercato di mettere a terra la palla per segnare una meta.
 - (f) L'addetto può essere consultato se l'arbitro o l'assistente arbitro non sono sicuri nel decidere se una segnatura è avvenuta prima che il pallone sia diventato morto andando in touch di meta.
 - (g) L'organizzatore dell'incontro può nominare un cronometrista che segnalerà la fine di ogni tempo dell'incontro.
 - (h) L'arbitro non deve consultare altre persone.
- 1. Il TMO può essere interpellato solo quando l'Arbitro richiede una conferma con riguardo alla segnatura di una meta. Il TMO può anche essere consultato per verificare il successo o meno di un calcio per i pali.**
- 1.1** L'Arbitro fischierà e dirà "time out" e farà il segnale a T con le mani.
 - 1.2** L'Arbitro farà quindi il segnale di "square box" con le mani e allo stesso tempo informerà il TMO, attraverso il sistema di comunicazione a due vie, che avrà bisogno di un suo parere.
 - 1.3** L'Arbitro farà quindi al TMO una di queste tre domande:
 - 1)** È una meta - si o no?
 - 2)** Puoi tu darmi una ragione per la quale io non posso concedere una meta?
 - 3)** Fatto salvo un eventuale fallo d'antigioco – meta (eventualmente anche di penalizzazione) o non meta?
 - 1.4** Il TMO si coordinerà quindi con il Regista Televisivo e scorrerà tutte le riprese disponibili al fine di raccogliere informazioni sufficienti per poter fornire un parere.

- 1.5 **Il Regista Televisivo deve provvedere a fornire tutti gli angoli di ripresa richiesti dal TMO.**
- 1.6 **Quando il TMO ha concluso la sua analisi, fornirà all'arbitro dell'incontro il proprio parere e suggerimenti. L'arbitro dell'incontro dovrebbe ripetere il suggerimento proposto dal TMO per assicurarlo di essere completamente soddisfatto e di aver compreso quanto gli è stato raccomandato.**
- 1.7 Il TMO metterà poi al corrente l'Arbitro come e quando lui può andare avanti e segnalare la sua decisione. (Questo processo è essenziale per dare tempo alla TV di focalizzare le macchine da ripresa sull'Arbitro mentre comunica la sua decisione)
- 1.8 **L'arbitro comunicherà quindi, nella giusta maniera, la sua decisione. Il gioco continuerà ed il cronometro ripartirà.**
- 1.9 Dove sono disponibili i maxi schermi, il Regista Televisivo può comunicare la sua decisione.
- 1.10 In assenza dei maxi schermi possono essere usate delle luci Rosse o Verdi per comunicare la decisione.
- 1.11 L'importante e primario metodo di comunicazione rimane ancora fermamente con l'Arbitro che indicherà, nel modo normale, dopo avere ricevuto il parere del TMO.

Nell'incontro pre-match del "Team of 4" il discorso deve sottolineare l'approccio su indicato e non includere aree di ingerenza dell'Assistente Arbitro che non appaiano in questo protocollo.

PROTOCOLLO 4° & 5° ARBITRO

PERSONALE MEDICO E PORTATORI D'ACQUA

Due medici e due portatori di acqua possono essere posizionati dovunque nel recinto di gioco ad eccezione dell'area di gioco. Il dirigente o l'allenatore di una squadra non possono assumere la funzione di portatori d'acqua. Il personale medico può entrare l'area di gioco in qualsiasi momento ci sia un infortunio ad un giocatore. I portatori d'acqua possono entrare l'area di gioco quando c'è un arresto del gioco e quando una meta è stata segnata ma NON quando è assegnato un calcio di punizione.

Tutti gli altri dirigenti ed i giocatori di riserva DEVONO essere fuori dal recinto di gioco. I giocatori di riserva possono riscaldarsi durante la gara nell'area di meta degli avversari. Qualsiasi abuso di questo protocollo sarà riportato dagli ufficiali di gara al Commissario di Campo che può iniziare un procedimento per scorrettezze.

RIMPIAZZI E SOSTITUZIONI

Quando il dirigente della squadra

- desidera fare una sostituzione, oppure
- è costretto a fare una sostituzione temporanea per ferita sanguinante o per espulsione temporanea di un giocatore di prima linea, oppure
- è costretto a rimpiazzare un giocatore infortunato

deve compilare un idoneo modulo di sostituzione e deve darlo al 4° arbitro.

Il 4° arbitro sarà in contatto radio con l'Arbitro. Al successivo arresto del gioco, ad eccezione di quando è stato assegnato un calcio di punizione o un calcio libero, il 4° arbitro contatterà l'Arbitro e comunicherà il numero del giocatore che lascia l'area di gioco. Il 4° Arbitro completerà il Modulo Riassuntivo e lo darà all'arbitro alla fine della partita.