

A.I.A. SEZIONE DI EMPOLI  
"GIORDANO GALIGANI"



VADEMECUM ARBITRI/OSSERVATORI O.T.S.

## NOTA INTRODUTTIVA

Cari colleghi,

nell'intento di realizzare un utile "strumento del mestiere" da portare sempre in borsa vicino al Regolamento, all'interno di questo *vademecum* troverete, oltre alle disposizioni, una serie di consigli, nozioni tecniche e "piccoli trucchi del mestiere", rivolti soprattutto a tutti quei colleghi il cui zainetto dell'esperienza è in gran parte vuoto, ma che sono certo si riempirà gara dopo gara.

Come spesso avrete sentito nelle riunioni sezionali ed ai raduni, la designazione è composta da tre fasi distinte: la preparazione, la partita ed il referto ed ognuno di questi "tempi di gara" deve essere affrontato con un adeguato impegno e maturità.

Nella redazione del presente compendio, questo Organo Tecnico ha voluto ripercorre ognuna di queste fasi, analizzandola passo dopo passo e mettendola nero su bianco nella speranza che questo possa diventare un utile compagno d'avventura nel corso della stagione.

Un grande "in bocca al lupo" a tutti, con la certezza che ognuno di voi darà il meglio.

Il presidente

*Lorenzo Sani*

---

## **DISPOSIZIONI GENERALI DI SEGRETERIA**

### **DESIGNAZIONI**

Normalmente le designazioni vengono effettuate 8 giorni prima della disputa della gara e di norma inviate il lunedì antecedente la gara. Le modalità di spedizione è esclusivamente via e-mail.

Per evitare disguidi sarà cura di ogni associato aggiornare il proprio profilo sulla piattaforma S4Y con le eventuali variazioni di indirizzo e-mail e controllare periodicamente la propria casella e-mail.

### **INDISPONIBILITA' E CONGEDI**

Dal paragrafo precedente emerge che le designazioni di arbitri ed osservatori vengono definite 8 giorni prima della gara, pare pertanto ovvio sottolineare che, nell'ottica di una corretta collaborazione con l'O.T.S., ogni associato deve comunicare le proprie indisponibilità con almeno 8 giorni di preavviso rispetto alla data per la quale si richiede l'esonero dall'attività arbitrale, ovvero **entro e non oltre le ore 23:59 del venerdì** della settimana che precede la gara. In caso contrario infatti ogni associato è considerato disponibile e può essere designato dalla commissione, a seconda delle necessità.

Cosa s'intende per "indisponibilità e cosa per "congedo"?

- INDISPONIBILITA' è la richiesta dell'associato di non essere impegnato per una singola data o per un periodo di tempo non superiore a 15 giorni (es. gite scolastiche, matrimoni, battesimi, ecc.).
- CONGEDO è la domanda di esonero dall'attività per un periodo superiore ai 15 giorni e va in ogni caso correlata da documentazione che certifichi tale richiesta (es. problemi fisici, periodi di studio/lavoro all'estero, stage fuori sede, master, ecc.).

### **ACCETTAZIONE**

Dopo aver letto la designazione, occorre accettare la gara onde evitare di dimenticarsene. In ogni caso l'accettazione deve avvenire **entro e non oltre le ore 20:00 del mercoledì** precedente rispetto alla data della gara.

Come per la richiesta d'indisponibilità e/o congedo, anche l'accettazione della gara avviene esclusivamente utilizzando la piattaforma S4Y.

NOTA BENE: nel caso in cui nel corso della settimana della gara dovessero variare orario/campo/data della gara, vi arriverà una nuova mail che sostituirà la precedente. In tale caso l'associato deve effettuare nuovamente l'accettazione della gara al fine di poter procedere con la richiesta del relativo rimborso spese.

## **RIFIUTO GARA**

Se tutti approcciamo l'arbitraggio con impegno e disponibilità, il fenomeno dei rifiuti dovrebbe risultare assolutamente circoscritto. Comunicando infatti le indisponibilità certe per tempo (entro le ore 23:59 del venerdì della settimana precedente la data di assenza), i rifiuti saranno infatti limitati alle cause di forza maggiore intervenute a designazione effettuata.

Dopo aver letto la designazione, occorre comunicare immediatamente il rifiuto onde evitare di dimenticarsene. In ogni caso, la comunicazione deve giungere all'O.T.S. entro e non oltre le ore 20:00 del mercoledì precedente rispetto alla data della gara.

Il rifiuto della gara può avvenire solo telefonando al Presidente. S4Y, infatti, non implementa la funzione "rifiuta gara" ma solamente "accetta gara".

Il rifiuto comunicato tramite sms equivale ad un rifiuto ingiustificato.

## **RIFIUTO PER CAUSE DI FORZA MAGGIORE**

Può succedere – in casi eccezionali – di dovere rifiutare una gara a causa di forza maggiore e/o per sopraggiunta indisponibilità, dopo che questa è stata preventivamente accettata.

Per comunicare tale rifiuto non affidarsi assolutamente a e-mail, segreterie telefoniche, fax o sms ma seguire le istruzioni sotto riportate:

- se avviene prima del venerdì sera, contattate immediatamente il Presidente;
- se l'impossibilità subentra dopo il venerdì sera, contattare subito nell'ordine il "Pronto A.I.A.", il Presidente o il Vice Presidente.

## **REFERTO DI GARA**

Rammentando l'ufficialità di tale documento, nel corso della stesura è necessario:

nel caso di compilazione manuale, scrivere con grafia chiara e comprensibile, evitare errori, incongruenze o scambi di identità dei calciatori; descrivere i fatti accaduti in modo veritiero; non fornire mai giudizi di carattere soggettivo né consigli sugli eventuali provvedimenti/sanzioni da intraprendere nei confronti di calciatori espulsi e/o dirigenti allontanati.

Dopo averlo compilato, rileggerlo attentamente almeno una volta prima di consegnarlo.

È superfluo sottolineare a tutti gli arbitri l'importanza della compilazione del referto di gara; è attraverso questo "verbale ufficiale" che il Giudice Sportivo infligge alle società sportive, ai dirigenti ed ai calciatori sanzioni pecuniarie e disciplinari.

In caso di ricorso da parte delle società il Giudice Sportivo potrebbe interpellare il direttore di gara per eventuali chiarimenti.

In caso di aggressione personale, fatti incresciosi e/o grave violenza verificatesi nel corso della gara, è obbligatorio informare telefonicamente, al termine della stessa, il Presidente per concordare il da farsi.

Al Giudice Sportivo devono essere sempre spediti i seguenti documenti:

- referto di gara, compilato in ogni sua parte;
- distinta squadra ospitante;
- distinta squadra ospite;
- fogli ammoniti/espulsi;
- eventuali riserve scritte fornite dalle società.

### **QUANDO ED A QUALE INDIRIZZO DEVE ESSERE INVIATO IL REFERTO**

Spedire il rapporto di gara entro le ore 12:00 del lunedì a mezzo e-mail, posta ordinaria o fax oppure consegnarlo "a mano" in Sezione entro le ore 19:30 del lunedì successivo alla gara.

#### **Gare disputate nei turni infrasettimanali**

Per le gare infrasettimanali l'invio del referto deve avvenire a mezzo e-mail, posta ordinaria o fax o entro le ore 12:00 del giorno successivo alla gara.

<i>INDIRIZZI PER INVIO REFERTI</i>	
Al Giudice Sportivo COMITATO PROVINCIALE DI FIRENZE Via Gabriele D'Annunzio, 138 50135 - Firenze	PER POSTA ORDINARIA
giustiziadpfi@figc-crt.org	VIA E-MAIL
055 6540789	VIA FAX

#### **REFERTO ELETTRONICO**

Pur restando in vigore le esistenti tipologie di invio (consegna a mano, spedizione per posta ordinaria e trasmissione via fax), si prega di considerare prioritaria, se non obbligatoria, la modalità tramite e-mail, considerati gli innumerevoli vantaggi, primi tra tutti l'immediatezza della ricezione e l'abbattimento dei costi.

Si riportano a seguire i passi operativi per una corretta ed uniforme trasmissione del rapporto da parte dei direttori di gara.

Il rapporto va compilato utilizzando il file elettronico "referto di gara" (informato Excel) scaricabile dall'area download del sito sezionale [www.arbitriempoli.it](http://www.arbitriempoli.it).

Si può quindi procedere all'invio del referto tassativamente entro le ore 12:00 del lunedì successivo alla gara ricordandosi di allegare il referto in formato pdf o in Excel a fogli bloccati e le scansioni delle distinte di gara.

Una volta compilato il referto occorre che lo stesso venga reso non modificabile da parte di chi lo riceve ed a tal fine è possibile seguire due strade:

- salvare il file Excel in formato pdf, utilizzando per esempio il programma PDF creator;
- bloccare separatamente i due fogli Excel che compongono il referto di gara dal menu strumenti/protezione/proteggi foglio, inserendo una password di fantasia che renderà il file Excel di sola lettura per chi non è il redattore. Occorre a questo punto procedere alla scansione delle distinte di gara tramite proprio scanner.

### **PRONTO A.I.A. (345 2129067)**

Il PRONTO A.I.A. è un numero di telefono al servizio delle società, utilizzato dalle stesse quando, nell'imminenza della gara, l'arbitro non sopraggiunge al campo di gioco nei tempi dovuti e la partita rischia di non essere disputata per mancanza del direttore di gara.

Per gli associati il PRONTO A.I.A. è l'unico numero al quale ogni associato deve rivolgersi per emergenze, rifiuti o informazioni che si rendano necessari dopo il venerdì sera.

Indisposizioni dell'ultimo momento, problemi e ritardi nella trasferta o nel raggiungere il campo, chiarimenti su episodi particolari che si possono verificare prima dell'inizio delle gare, comunicazioni di incidenti o particolari segnalazioni degne di nota: per tutto questo è attivo dal venerdì sera alla domenica il numero 345 2129067.

NOTA BENE: evitiamo di effettuare telefonate al pronto A.I.A., su richiesta delle società, per chiedere l'autorizzazione ad effettuare un minuto di raccoglimento. Tale concessione è di esclusiva pertinenza del Comitato e l'arbitro viene autorizzato ed avvisato preventivamente ed esclusivamente da. In casi simili, con cortese fermezza e pur sempre senza entrare in polemica, facciamo presente ai dirigenti di società la normativa e suggeriamo loro di contattare il Comitato onde ricevere l'autorizzazione per la partita successiva.

## OSSERVATORI

La relazione dell'osservatore arbitrale deve pervenire al referente osservatori entro le ore 20:00 del lunedì successivo alla gara nei seguenti modi:

- consegnata a mano in Sezione;
- a mezzo posta all'indirizzo "Sezione A.I.A. Empoli - Viale delle Olimpiadi, lato maratona snc - 50053 Empoli (Fi);
- a mezzo e-mail all'indirizzo del referente outerwear@leonet.it;
- a mezzo fax al numero del referente 0571 930000.

Alla relazione cartacea deve essere allegata la copia del "promemoria" con le osservazioni dell'O.A. consegnato in originale all'arbitro in sede di colloquio.

Nel caso la relazione venga spedita via e-mail oppure via fax, la copia originale deve essere comunque consegnata in Sezione alla prima occasione utile.

NOTA BENE: al termine di ogni gara e comunque entro le ore 19:00 della domenica, ad ogni osservatore arbitrale è richiesto di inoltrare un sms al numero 345 2129067 che rechi: "cognome AE, categoria, voto AE".

Ciò premesso, occorre sottolineare l'assoluta importanza che tale disposizione riveste poiché avere riscontri immediati e puntuali sull'esito delle visioni tura è fondamentale per definire le griglie di designazione, potendo valutare lo stato di forma dell'arbitro e privilegiando in tal modo il criterio meritocratico.

## NUOVI PARAMETRI DI VOTO

VOTO	GIUDIZIO	MOTIVAZIONE
8,70	<b>Eccellente</b>	Prestazione praticamente esente da errori che evidenzia una assoluta chiara <b>AMPIA FUTURIBILITA'</b> dell'Arbitro
8,60	<b>Ottimo</b>	Prestazione ampiamente positiva pur in presenza di errori anche di relativa importanza che non incidono sull' <b>AMPIA FUTURIBILITA'</b> dell'arbitro.
8,50	<b>Buono</b>	Prestazione con positività sugli aspetti principali della valutazione con qualche errore che non incide sulla <b>BUONA FUTURIBILITA'</b> dell'Arbitro
8,40	<b>Sufficiente</b>	Prestazione senza particolari negatività che fa ritenere l'arbitro idoneo per tutte le gare della categoria ma che ha dimostrato caratteristiche che evidenziano una <b>LIMITATA FUTURIBILITA'</b>
8,30	<b>Deludente</b>	Prestazione che presenta errori in più di un aspetto che evidenziano una <b>LIMITATA FUTURIBILITA'</b>
8,20	<b>Insufficiente</b>	Prestazione con carenze significative e gravi errori che evidenziano una chiara <b>LIMITATA FUTURIBILITA'</b>

## **DISPOSIZIONI TECNICHE E COMPORTAMENTALI**

### **COMPORTAMENTO**

Ciò che caratterizza l'arbitro di successo è un comportamento signorile.

Equilibrio e rispetto sono parole chiave che la gente deve associare alla vostra persona ed al vostro operato. Il rispetto è innanzitutto verso voi stessi ma anche verso calciatori e dirigenti, senza dimenticare il collega osservatore arbitrale.

Parlate poco e siate sempre cortesi ma intransigenti quando venite interpellati perché siete garanti del rispetto delle regole ma il regolamento non è un'arma da brandire, soprattutto se non lo conoscete a dovere.

Anche la cura dell'abbigliamento ha il proprio ruolo nel giudizio che gli altri si fanno di voi. Evitate pantaloni strappati che piacciono e fanno tendenza ma non sui campi di calcio, evitate magliette con scritte cubitali, orecchini e piercing, cappellini e borse di squadre di calcio o di altre discipline. Evitate di andare in tuta o pantaloncini corti.

Presentarsi al campo almeno un'ora prima ci consentirà di essere credibili quando cerchiamo di far rispettare gli orari. Dall'appello, che dovete cercare di fare almeno un quarto d'ora prima dell'inizio, al fischio d'inizio. Fare di tutto per rispettare questo orario, considerando le condizioni meteo ed il contesto in cui opererete. Non un minuto prima, non un minuto dopo. Tutto dipende da voi !!!

### **PREPARAZIONE DELLA GARA**

Sin dalla designazione, di qualsiasi categoria si tratti, preparatevi alla gara in maniera positiva. Ripensate alle partite passate, alle cose che vi sono state rilevate dall'osservatore, parlate con i colleghi che hanno già diretto quelle squadre, iniziate a valutare le condizioni meteo che troverete, a come organizzarvi per raggiungere il campo. **FATE TUTTO PER TEMPO ED AVRETE IL TEMPO DI FARE TUTTO !!!**

Se già conoscete le società o avete avuto episodi spiacevoli con una di queste, eliminate dalla testa pensieri negativi ma preparatevi con ancor maggior concentrazione a possibili contesti ostili.

Di seguito sono elencati i passi che possono portare a preparare la gara nel modo migliore, poiché non lasciare nulla al caso permette di concentrarsi sulle decisioni tecniche in maniera più serena e con la mente libera:

1. giungere al campo di gioco almeno 1 h prima della gara;
2. con l'arrivo allo stadio e per tutta la durata della permanenza nell'impianto, il cellulare deve stare spento, salvo incidenti;



3. verificare le condizioni del terreno di gioco;
4. informarsi sui colori delle rispettive divise di gioco, portieri compresi, e se permangono dei dubbi chiedere di poterle visionare;
5. far presente che volete le distinte almeno 20' prima dell'inizio della gara;
6. verificare la congruità fra quanto riportato in distinta ed i documenti;
7. riportare sul taccuino i dati corretti, n° e nomi dei capitani e degli allenatori;
8. riscaldarsi ove possibile all'esterno o altrimenti nello spogliatoio;
9. procedere all'identificazione dei calciatori e dirigenti.

Alla consegna delle distinte richiedete che le squadre siano pronte agli appelli 10' prima, per evitare poi ritardi all'inizio della gara. Memorizzate i cognomi dei capitani e degli allenatori poiché chiamarli per nome è segno di rispetto e considerazione e darà una migliore immagine di voi.

Durante il riconoscimento fate togliere monili di ogni genere e controllate che tutti abbiano i parastinchi.

Controllate la completezza degli elenchi ed in particolare le date di nascita e gli estremi dei documenti di riconoscimento dei calciatori, degli assistenti di parte e dei dirigenti delle squadre.

Nell'elenco consegnato all'arbitro prima dell'inizio della gara possono essere indicati sino ad un massimo di 7 calciatori di riserva e sino ad un massimo di 5 o 6 dirigenti (a seconda che si tratti della squadra ospitante o ospite) ed occorre controllare che il dirigente accompagnatore ufficiale abbia apposto la propria firma in calce agli elenchi della propria squadra. Essendo stata abolita la tessera impersonale, anche per i dirigenti devono essere consegnati all'arbitro i tesserini di riconoscimento della federazione, come avviene per i giocatori. Trattenere gli originali degli elenchi delle due squadre e trasmetterli in allegato al rapporto di gara, dopo averli controfirmati.

Le copie verranno scambiate tra le due società prima dell'inizio della gara all'atto dell'identificazione dei calciatori.

### **INGRESSO SUL TERRENO DI GIOCO**

1. Dopo ciascun appello, far presente alle squadre che dovranno entrare con voi sul terreno di gioco, sia all'inizio che dopo l'intervallo;
2. in prossimità della linea perimetrale più prossima, consegnate il pallone in custodia al capitano ospite e procedete con il controllo della rete della porta più vicina;
3. ritornati e riottenuto il pallone, effettuate l'ingresso sul terreno di gioco con una leggera ed elegante corsa, con dietro di voi i giocatori in fila;
4. giunti a centrocampo, attendete lo schieramento delle squadre ed effettuate un fischio per il saluto;

5. procedete al sorteggio con i soli capitani in prossimità, evitando che qualcuno rubi il pallone;
6. recatevi a controllare la seconda porta;
7. tornati a centrocampo, prima di fischiare l'inizio, verificate:
  - *numero dei calciatori delle rispettive squadre;*
  - *presenza dei portieri e degli assistenti di parte;*
  - *segnate sul taccuino squadra che batte il calcio d'inizio ed orario;*
  - *fate sedere tutti i componenti delle panchine;*
  - *evitate che i calciatori che battono siano nella metà campo avversaria;*
8. fischiate l'inizio !!!
9. al termine del primo tempo effettuate due fischi di sospensione;
10. riappropriatevi del pallone ed uscite dietro ai calciatori, controllandone quanti più possibile;
11. rientrate nel secondo tempo e procedete agli stessi controlli d'inizio gara, lasciando che i calciatori si dispongano nel frattempo;
12. procedete ad eventuali sostituzioni in modo che siano visibili a tutti;
13. ricontate i calciatori sul terreno di gioco;
14. date inizio al secondo tempo;
15. al termine del secondo tempo effettuate tre fischi, salvo eventuali tempi supplementari e/o rigori, come segnale di chiusura;
16. lasciate il recinto di gioco sempre controllando tutti i presenti nello stesso;
17. recatevi direttamente nel vostro spogliatoio astenendovi da commenti e considerazioni di qualsiasi genere.

## **LINEE GUIDA PER LA DIREZIONE DI GARA**

È importante precisare innanzitutto che il ruolo dell'arbitro è quello di garante del rispetto delle regole, pertanto deve stabilire quelli che saranno i limiti tecnici e disciplinari che i giocatori non dovranno superare, pena le sanzioni del caso, in rapporto al tono agonistico della gara. Tali limiti sono ovviamente dinamici ed il direttore di gara deve capire le variazioni dell'incontro ed adattarli alle nuove necessità.

Ricordate che, in ogni gara, nei primi 10'/15' le squadre si studiano e si delineano gli equilibri. Tali equilibri possono poi cambiare a seguito di importanti eventi come espulsioni, rigori o segnatura di una rete e l'arbitro deve saper cogliere tali variazioni.

Non abbiate mai cali di concentrazione, specialmente quando la gara sembra sotto controllo e prestate la massima attenzione ai minuti finali in cui spesso saltano le logiche tattiche alla ricerca disperata del risultato.

### **Rapporto con i calciatori**

Un rapporto costruttivo prevede il dialogo. Altezzosità ed ermetica chiusura non producono effetti positivi in termini di accettazione e credibilità.

Ovviamente dialogo non significa parlare né rispondere a contestazioni.

### **Spontaneità**

Si raccomanda un atteggiamento che rispecchi sempre il proprio modo di essere. Dannose e deprecabili sono le innaturali forzature.

### **Decisionismo/Tempestività**

Decidere senza la paura di sbagliare. La tempestività rafforza ogni decisione. Il non essere tempestivo porta il decadimento dell'incisività del provvedimento.

### **Vantaggio**

*"L'arbitro deve lasciar proseguire il gioco, in presenza di un'infrazione, nei casi assolutamente evidenti in cui ritiene che interrompendolo risulterebbe avvantaggiata la squadra che ha commesso l'infrazione stessa".*

Da non confondere la capacità di selezionare e lasciar scorrere il gioco con l'incapacità di assumere la giusta decisione e quindi evitare di intervenire. Si deve accompagnare il vero vantaggio con un gesto chiaro e breve del braccio.

Se l'infrazione è meritevole di ammonizione, il cartellino verrà mostrato alla prima interruzione del gioco.

## **Prevenzione**

La prima prevenzione è la presenza. Essere nel punto giusto, con tempestività, è la prima forma di prevenzione dell'arbitro.

Da abbandonare il concetto "PREVENZIONE=RICHIAMO". La prevenzione si mette in atto in tanti modi: con la sola presenza, col dialogo, attraverso il controllo delle panchine, controllando la presenza di estranei nel recinto di gioco e chiaramente il richiamo verbale diretto e ben visibile.

## **Proteste**

Non sempre le proteste devono essere sanzionate, poiché un semplice e contenuto dissenso può essere tollerato. Tuttavia non sono tollerabili azioni o gesti plateali, offese o corse verso l'arbitro od assistenti protestando.

Si ricorda inoltre che nelle "mass confrontation" (gruppo di giocatori che litigano e discutono) non si può uscire senza sanzionare.

## **Fallo tattico**

E' poco conosciuto e si fa fatica a riconoscerlo. È il fallo antisportivo per eccellenza che viene messo in atto dai difensori per ritardare o annullare l'azione offensiva avversaria attraverso un contrasto irregolare (trattenuta, spinta, sgambetto) o fallo di mano. Viene utilizzato per distruggere le ripartenze del gioco e dunque al provvedimento tecnico deve seguire sempre anche quello disciplinare dell'ammonizione.

## **Calci di punizione con verifica della barriera**

E' essenziale seguire un determinato percorso che col tempo diventerà automatismo:

- portarsi con tempestività sul punto di battuta se richiesta la "distanza";
- accertarsi che il pallone sia collocato nel punto giusto ed informare l'attaccante di attendere il fischio;
- allontanare tutti i difendenti dalla zona del pallone iniziando a contare i passi;
- portare i difendenti a m. 9,15 cercando di non perdere mai di vista il pallone.

## **Falli di mano**

Quando il fallo di mano va sanzionato tecnicamente e disciplinarmente?

- Quando priva la squadra avversaria di una rete e della evidente opportunità di segnare: calcio di punizione diretto o di rigore ed espulsione;
- Quando impedisce alla squadra avversaria, o propizia per la propria squadra, lo sviluppo di un'azione di gioco, indipendentemente dalla zona del terreno di gioco, o comunque quando impedisce all'avversario di entrare in possesso del pallone: calcio di punizione diretto o di rigore ed ammonizione;

- In tutti gli altri casi va assunto solo il provvedimento tecnico: calcio di punizione diretto o di rigore.

### **Chiara opportunità di segnare una rete**

Nella valutazione che l'arbitro deve fare per stabilire se vi sia veramente la "*chiara opportunità*", bisogna che faccia una foto dell'istante del fallo e che consideri molte variabili fra cui: condizioni del terreno di gioco, possesso del pallone, qualità tecnica del calciatore, posizione rispetto alla porta e presenza di altri calciatori difendenti in grado di intervenire.

Superfluo ricordare che una tale infrazione al regolamento prevede dal punto di vista disciplinare sempre l'espulsione del calciatore e dal punto di vista tecnico o un calcio di punizione diretto o di rigore o un calcio di punizione indiretto (caso particolare).

### **Panchine, area tecnica**

Ricordate che solo una persona alla volta, non necessariamente l'allenatore, può impartire istruzioni tecniche, ritornando poi al suo posto. Prima del fischio d'inizio dovete richiedere che tutti i componenti siano seduti al loro posto.

Il richiamo non va fatto né a gioco in svolgimento, né tanto meno urlando da lontano, ma bensì è opportuno recarsi a breve distanza, dire poche cose con fermezza e far capire che se mai ritornerete sarà per allontanare chi esagera.

### **Riscaldamento giocatori di riserva**

Durante la verifica del terreno di gioco, controllate gli spazi nei pressi delle panchine e comunicate ai dirigenti dove desiderate che i rispettivi giocatori effettuino il riscaldamento durante la gara. Evitate di far scaldare gli stessi appena fuori dalle linee di porta, ma sempre e solo lungo le linee perimetrali.

### **Durante la gara**

Ricordarsi di annotare sul taccuino:

- minuto della segnatura della rete;
- sostituzioni;
- provvedimenti disciplinari (giocatore-minuto-motivazione);
- quando viene chiamata una sostituzione, effettuarla alla prima interruzione di gioco verificando che sia eseguita come da regolamento;
- indicare i minuti di recupero segnalandoli con la mano, al termine del tempo regolamentare.

### **Infortuni**

Prima di interrompere il gioco per far soccorrere un giocatore infortunato valutate bene se l'infortunio è serio e reale. Tuttavia interrompete con tempestività in caso di colpi alla testa, perdita di conoscenza, infortuni gravi e fuoriuscita di sangue.

### **Fine della gara**

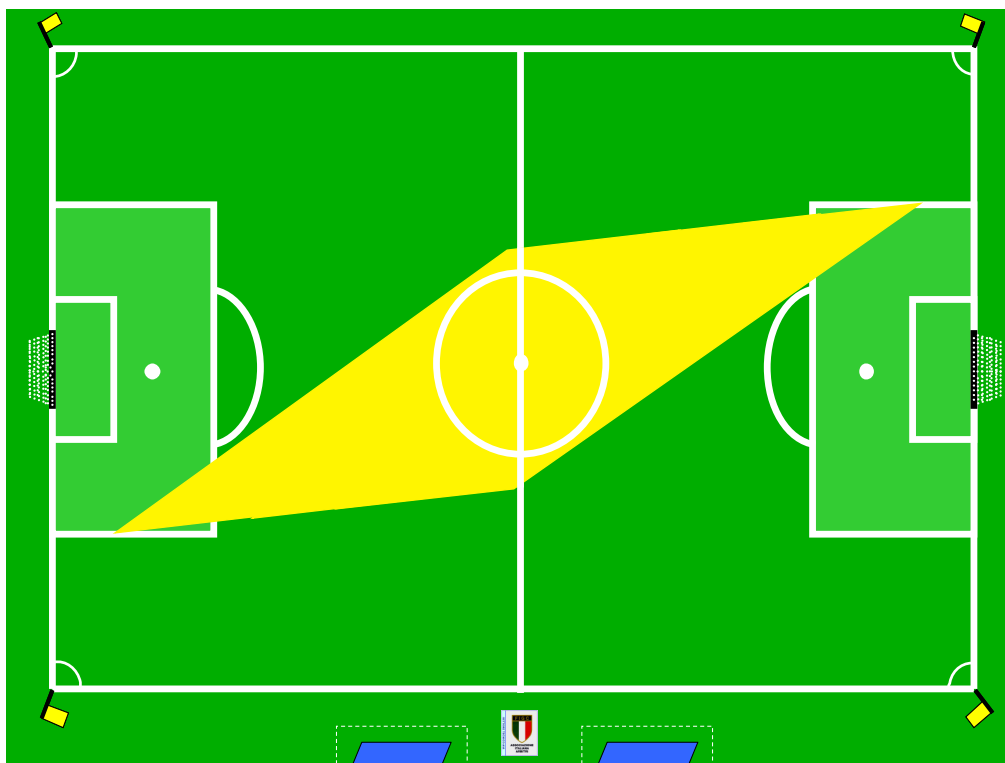
E' consigliabile uscire dal recinto di gioco tra gli ultimi per avere modo di controllare eventuali anomalie. Arrivati nello spogliatoio ricontrollate attentamente i dati annotati sul taccuino e fatevi consegnare le chiavi dello spogliatoio e tenetela inserita dall'interno. Nel caso riceviate la visita del collega osservatore, siate cordiali e collaborativi. Controllate insieme a lui la corrispondenza dei dati della gara, prima di consegnare i documenti alle società, ricordando che è tassativamente vietato portare i documenti negli spogliatoi delle squadre. Preferibilmente fate il colloquio dopo la doccia.

## LO SPOSTAMENTO

Nel calcio moderno è impensabile che l'arbitro possa seguire a pochi metri tutte le azioni di gioco, oltretutto bisogna tenere di conto del fatto che, nelle categorie per cui sarete designati, operate senza la collaborazione di a.a. ufficiali e quindi dovrete valutare personalmente il fuorigioco. Detto ciò è chiaro quanto sia importante prepararsi tatticamente per una gara, così da poter essere sempre al posto giusto nel momento giusto.

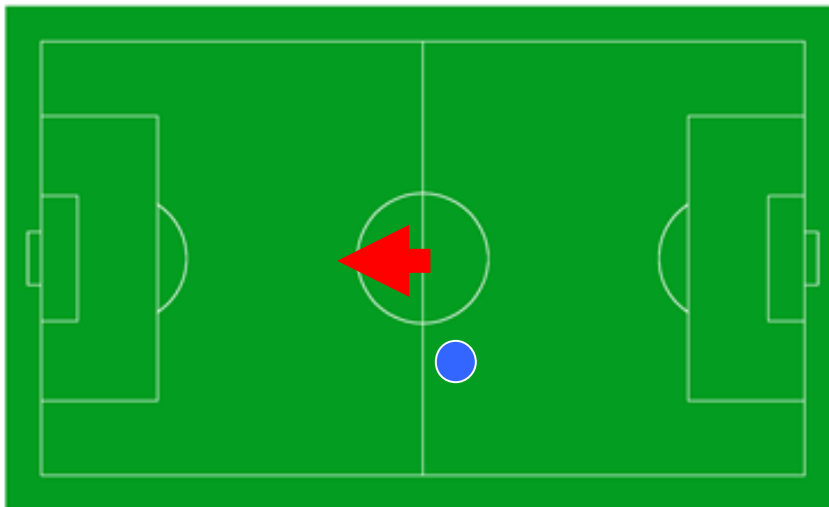
In linea generale vediamo per punti quali sono i criteri per un corretto spostamento:

1. cercare di tenere l'azione il più possibile alla vostra destra;
2. privilegiare lo spostamento tramite una diagonale spezzata;
3. evitare di intralciare il gioco, passando ad esempio davanti al portatore del pallone;
4. utilizzare preferibilmente uno spostamento largo sulle fasce laterali per avere pochi giocatori fuori dal campo visivo;
5. in prossimità delle aree di rigore allargarsi, entrando nelle stesse, quando necessario, dalle linee laterali;
6. non è sempre opportuno stare vicini al pallone poiché una distanza media di 10 metri vi permette di valutare bene gli interventi fallosi e non essere d'intralcio;
7. mai guardare il pallone quando questo si trova in aria, i falli spesso vengono commessi prima che il pallone possa essere giocabile;
8. non fermatevi mai, tranne se dovete assumere un provvedimento disciplinare, all'interno del cerchio di centrocampo.

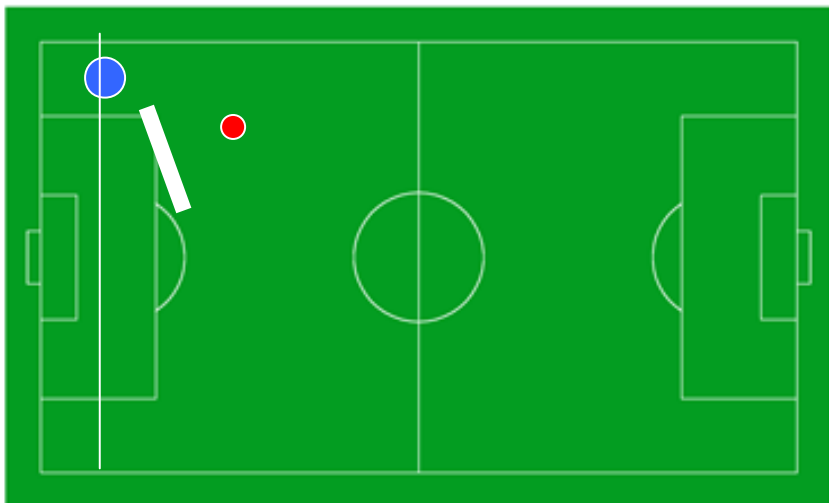


## I POSIZIONAMENTI A GIOCO FERMO

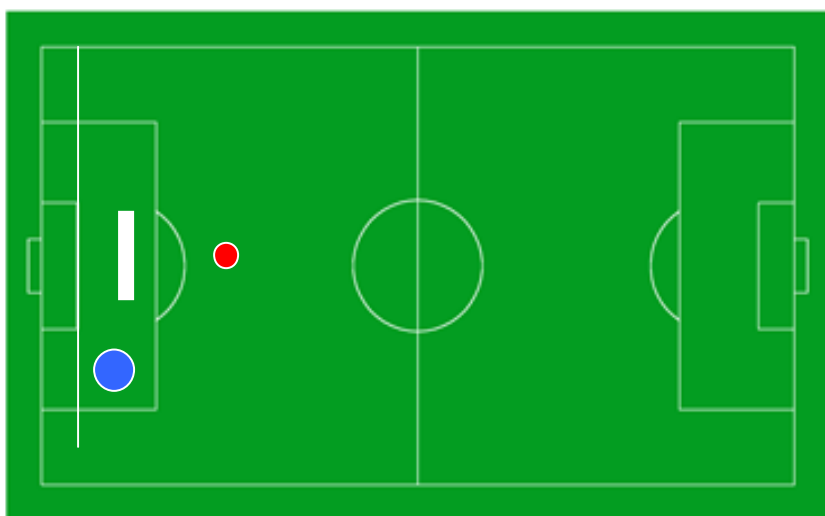
### *Calcio d'inizio*



### *Calcio di punizione dal limite*

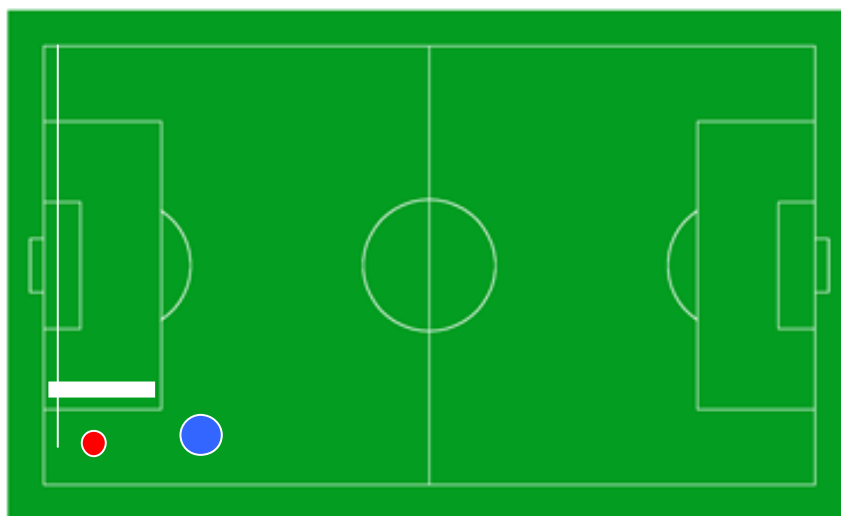


### *Calcio di punizione dal limite*

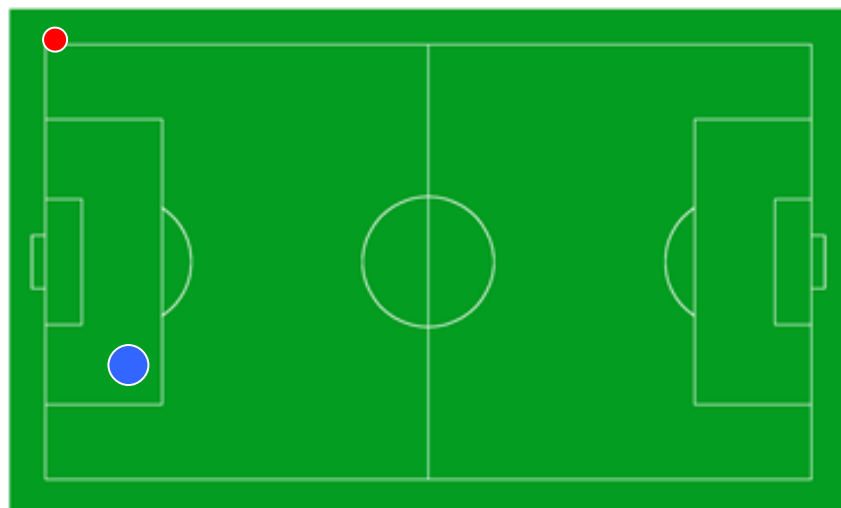




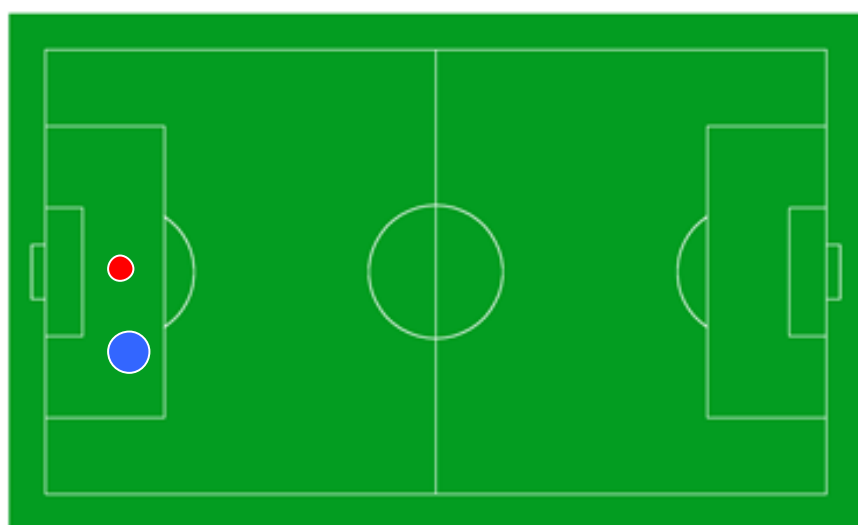
***Calcio di punizione dal limite***



***Calcio d'angolo***



***Calcio di rigore***



## **SPIEGAZIONI DEI POSIZIONAMENTI**

CALCIO DI PUNIZIONE: l'arbitro, dopo aver posizionato la barriera, dovrà essere in grado di controllare contemporaneamente il fuorigioco, la barriera per eventuali falli di mano e le coppie di giocatori in area.

Naturalmente è impossibile vedere tutto quello che accade ma dovrete essere in grado di stabilire delle priorità in base al tipo di gara che state dirigendo ed alle tattiche messe in atto dalle squadre.

CALCIO D'ANGOLO: dalla figura si nota chiaramente come, operando con assistenti di parte, l'arbitro debba sempre posizionarsi in area di rigore, non troppo schiacciato, dal lato opposto alla battuta. In questo modo potrete vedere contemporaneamente la traiettoria del pallone ed i giocatori in area di rigore, nonché quelli che arrivano da fuori.

CALCIO DI RIGORE: la posizione in figura è quella corretta poiché vi permette di porre maggiore controllo ai giocatori che entrano prima della battuta.

## **IL RAPPORTO DI GARA**

Il rapporto di gara è quel documento attraverso il quale la Federazione è in grado di procedere alla compilazione delle classifiche ufficiali dei vari campionati e di amministrare la giustizia sportiva in tempo reale.

Una stesura corretta e onesta, chiara e precisa, è pertanto di fondamentale importanza, tant'è che spesso si definisce la stesura del rapporto di gara "il terzo tempo".

Questo particolare compito non deve essere affrontato come un'attività superflua o accessoria alla fatica tecnica, bensì come una fase ugualmente importante e prestigiosa nella completezza della funzione arbitrale.

### **INDICAZIONI GENERALI**

- Compilare il rapporto in modo chiaro e leggibile, possibilmente scrivendo in stampatello;
- indicare per esteso i cognomi ed i nomi dei calciatori (senza abbreviazioni);
- verificare l'esattezza del numero di maglia;
- porre particolare attenzione nell'individuare e attribuire l'appartenenza del calciatore alla società;
- al rapporto, firmato dall'arbitro, vanno allegati le distinte dei calciatori di entrambe le squadre.

I fatti e le circostanze descritti nel rapporto di gara debbono essere esposti in modo semplice, chiaro, preciso e conciso, evitando descrizioni prolisse e particolari inutili o ininfluenti. Le frasi debbono essere brevi e costruite con parole semplici e appropriate, senza aggettivi o avverbi fuorvianti.

Firmare sempre il rapporto e gli eventuali allegati e rileggere il rapporto attentamente, prima di spedirlo, trattenendo copia per ogni eventualità.

### **INTESTAZIONE DEL RAPPORTO**

Tutti gli elementi distintivi della gara vanno reperiti dalla designazione ricevuta.

### **RETI SEGNATE E RISULTATO**

La prima nominata è sempre la squadra ospitante, anche se la gara si disputa in campo neutro. Indicare il risultato sia in cifre che in lettere ed indicare cronologicamente le reti segnate e le squadre che le hanno realizzate (non siete tenuti ad annotare l'autore della rete), nella parte sottostante, con la sola annotazione di rete segnata su rigore apponendo una (r) fra parentesi.

In caso di gare con effettuazione, dopo i tempi regolamentari e supplementari, dei calci di rigore, indicare il punteggio risultante al termine dei tempi supplementari, specificando poi, a fianco, l'esito dei calci di rigore.

### **IMPRATICABILITA' DEL TERRENO DI GIOCO**

Le cause d'impossibilità ad iniziare una gara per impraticabilità del terreno di gioco vanno annotate nella voce nel relativo riquadro.

#### Terminologia da usare nel caso di rinvio di gara per condizioni meteorologiche avverse:

*"All'orario stabilito per l'inizio della gara, alla presenza dei due capitani, mi recavo sul terreno di gioco e constatavo che la gara non poteva avere inizio a causa del terreno reso impraticabile dalla pioggia/neve/ghiaccio. Pertanto ho provveduto al rinvio della medesima".*

Qualora la gara non terminasse regolarmente per sopraggiunta impraticabilità del terreno di gioco, incidenti o altre cause, indicare il risultato ma riportare la motivazione di un simile evento nell'apposito riquadro. Il rapporto deve essere compilato in tutte le sue voci, riportando pertanto gli eventuali ammoniti o espulsi, il comportamento del pubblico e quello dei dirigenti, maturati fino a quel momento.

### **DURATA DELLA GARA, MINUTI NEUTRALIZZATI**

Indicare sempre eventuali ritardi sull'ora fissata per l'inizio della gara, specificandone la causa. Tali segnalazioni devono essere fatte nella voce "eventuali incidenti avvenuti".

Esempio: "ritardata presentazione delle distinte dei calciatori" o "ritardato arrivo di una o entrambe le squadre" o "ritardo causato dalla precedente gara disputata".

Precisare il tempo d'inizio e la relativa causa di un eventuale sospensione della gara e, qualora la sospensione fosse temporanea, anche la durata.

Controllare gli orari indicati, facendo la somma dei tempi.

### **EVENTUALI INCIDENTI AVVENUTI**

Sotto questa voce verranno elencati e chiariti atti o fatti che non avessero trovato una esatta collocazione in altri spazi del rapporto, ed in particolare:

- le cause che hanno originato una sospensione o un rinvio della gara;
- le motivazioni di un eventuale ritardo nell'inizio della gara;
- la descrizione dei fatti che hanno condotto ad un eventuale prosecuzione proforma della gara allo scopo di evitare incidenti ancora più gravi;
- la dinamica e le conseguenze in merito a qualsiasi infortunio che si fosse verificato nel corso dell'incontro (si devono indicare e precisare il nome e il cognome dell'infortunato, la durata della sua assenza dal terreno di gioco o se sia stato sostituito o trasportato all'ospedale);

- la descrizione dettagliata di atti, fatti o comportamenti offensivi, irrispettosi, minacciosi violenti tenuti da tesserati al termine della gara e fin quando l'arbitro non lascia definitivamente il terreno di gioco;
- nel caso si verificassero lancio di oggetti dal pubblico, riferire dettagliatamente, con indicazione dei tempi d'inizio e di durata, con specificazione della natura degli oggetti e delle loro dimensioni e precisare la loro destinazione (arbitro, calciatori, tesserati) o se genericamente lanciati in campo senza volontà di colpire nessuno;
- il comportamento dei dirigenti che al termine della gara chiedono di non segnalare sull'apposito modello o di non menzionare sul rapporto i nomi dei calciatori ammoniti o espulsi o tacere su determinati fatti accaduti che darebbero luogo a sanzioni disciplinari;
- fatti, atti o comportamenti verificatisi dopo che l'arbitro ha lasciato definitivamente il campo di gioco o accaduti durante il tragitto verso il proprio domicilio;
- la segnalazione di danneggiamenti alla vettura dell'arbitro, furto di effetti personali o impossibilità a lasciare il campo.

### **COMPORAMENTO DEI DIRIGENTI**

Tutti i dirigenti hanno il dovere di proteggere l'arbitro e pertanto il loro comportamento sarà "normale" anche in caso di comportamento attivo. Si useranno i termini "fattivo" o "particolarmente fattivo" solo quando si esporranno personalmente per salvaguardare l'incolumità dell'arbitro.

Segnalare sempre, in caso di incidenti, se i dirigenti (ospitanti e ospitati) non abbiano assolto ai loro obblighi per la tutela dell'arbitro, precisando dettagliatamente il loro comportamento.

In questa voce si riporteranno anche gli allontanamenti di dirigenti, tecnici, medici, massaggiatori ed assistenti di parte, precisando tempo e minuto dell'episodio, le loro generalità nonché la motivazione del provvedimento intrapreso.

### **MISURE D'ORDINE PRESE DALLA SOCIETA'**

Segnalare la presenza, il tipo ed il numero degli appartenenti alla Forze dell'Ordine e del personale paramedico (ambulanza), nell'apposito spazio.

Esempio: "Presenza dell'ambulanza e di due carabinieri".

Se si verificassero eventi eccezionali segnalare l'assenza dei suddetti soggetti. Allegare al rapporto di gara "la richiesta di forza pubblica" che eventualmente verrà presentata dalla società ospitante.

## **PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI**

Nel motivare l'ammonizione/espulsione si deve fotografare quanto avvenuto sotto il diretto controllo dell'arbitro. Indicare sempre:

- il tempo ed il minuto dell'episodio;
- il cognome e nome del tesserato, la società di appartenenza ed il numero di maglia;
- la motivazione del provvedimento adottato;
- in caso di espulsione indicare se il gioco fosse fermo o in svolgimento e la distanza del pallone dall'evento (es. "pallone non a distanza di gioco").

Per le ammonizioni siete autorizzati a riportare le motivazioni generiche indicate di seguito.

FALLO DI GIOCO: ammonizione comminata per punire i calciatori che commettono un fallo passibile di ammonizione.

FALLO DI MANO: ammonizione comminata per sanzionare quei falli di mano punibili secondo regolamento con il provvedimento disciplinare dell'ammonizione.

COMPORTEMENTO ANTISPORTIVO: ammonizione comminata per punire tutti i casi di comportamento antisportivo previsti dal regolamento (ad eccezione della simulazione).

PROTESTE: ammonizione comminata per sanzionare i calciatori che, con parole e gesti, dissentono dall'operatore dell'arbitro.

SIMULAZIONE: ammonizione comminata per sanzionare calciatori che simulano di aver subito un fallo in qualsiasi parte del terreno di gioco.

In caso di espulsione per doppia ammonizione va indicata la prima ammonizione nel riquadro delle ammonizioni, mentre la seconda ammonizione deve essere inserita nel riquadro delle espulsioni, **specificando che l'espulsione è avvenuta per doppia ammonizione.**

Per le espulsioni invece bisogna essere molto precisi ed esaurienti, differenziando ad esempio il fallo grave di gioco dalla condotta violenta, il pallone in gioco o non in gioco, se lo stesso si trovava o meno a distanza di gioco, ecc.

Si riportano, di seguito, alcuni esempi di descrizione di possibili episodi sanzionabili con l'espulsione:

- "...perché sputava ad un avversario colpendolo (non colpendolo) al (parte del corpo)";
- "...perché fermava con le mani un tiro diretto in porta, privando gli avversari di una rete";
- "...perché, portiere, fuori dall'area di rigore e, agendo come ultimo difendente, interrompeva con la mano una chiara azione da rete avversaria";

- "...perché, portiere, fuori dall'area di rigore e agendo come ultimo difendente, sgambettava (tratteneva per la maglia/braccio) un avversario, privandolo dell'evidente opportunità di segnare una rete";
- "...perché, portiere, in area di rigore agendo come ultimo difendente, sgambettava (tratteneva per la maglia/braccio) un avversario, privandolo dell'evidente opportunità di segnare una rete";
- "...perché, da ultimo difendente, sgambettava (tratteneva per la maglia/braccio) un avversario, privandolo dell'evidente opportunità di segnare una rete";
- "...perché, da ultimo difendente, fermava con le mani un azione di gioco, privando gli avversari dell'evidente opportunità di segnare una rete";
- "...perché colpiva (tentava di colpire) intenzionalmente con un calcio (un pugno/uno schiaffo/una testata/uno sputo) un avversario (indicare, in caso di violenza consumata, le eventuali conseguenze per il giocatore colpito)";
- "...per contegno provocatorio (specificare) verso i giocatori avversari (arbitro/assistenti/pubblico)";
- "...per ingiurie o gesti osceni (descrizione completa) verso il pubblico ospitante/ospite";
- "...per atteggiamento particolarmente irrispettoso (descrizione completa riportando esattamente frasi e/o gesti) verso l'arbitro";
- "...per essersi allontanato dal campo per protesta (specificare le parole) contro il mio operato";
- "...perché reagiva ad una scorrettezza avversaria (descrivere quale) con un calcio (uno schiaffo/un pugno/una spinta vistosa)";
- "...perché, già ammonito, persisteva nel praticare un gioco falloso (antisportivo/proteste)";
- "...per avermi preso per la giacca della divisa (le braccia/le mani) oppure strattonato durante una protesta isolata (o collettiva)";
- "...per essere venuti a reciproche vie di fatto (ad esempio, il primo per aver colpito con un pugno l'avversario, il secondo per aver reagito con un calcio)";
- "...per aver lanciato un qualsiasi oggetto contro l'arbitro (gli avversari/i compagni)".