



Federazione Italiana Hockey

**COME SEMPLIFICARE
LE REGOLE DI GIOCO:
LE PIU' COMUNI INTERPRETAZIONI
DELL'ARBITRAGGIO MODERNO**

Settore Arbitrale

Sommario

1. Palle spioventi
2. Palle pericolose
3. Ostruzione
4. Il contrasto
5. Management
6. La posizione degli arbitri in campo
7. Competenze e collaborazione tra gli arbitri

Premessa

Il seguente documento è stato redatto dal Settore Arbitrale della Federazione Italiana Hockey con un duplice obiettivo:

- fornire le più moderne interpretazioni dell'hockey moderno su alcune delle situazioni di gioco più controverse;
- fornire alcune disposizioni/indicazioni agli arbitri.

1. Palle spioventi

Una palla sollevata dovrebbe essere valutata esclusivamente in base alla sua pericolosità attuale o potenziale e non solamente per il fatto che è stata sollevata da terra. E' possibile distinguere 3 situazioni diverse di gioco:

- Tiro a rete

Un tiro a rete dovrebbe essere considerato pericoloso se il giocatore è in prossimità del tiro e di conseguenza non ha il tempo per reagire in sicurezza e giocare la palla secondo le regole; in questo contesto l'arbitro dovrà porre particolare attenzione al tiro in porta effettuato di hit colpendo la palla con lo spigolo del bastone.

- Tiro (hit) e tiro libero

Non vi è fallo qualora la palla venga sollevata involontariamente con un tiro (hit), compreso il tiro libero, in qualsiasi parte del terreno di gioco, a meno che non costituisca gioco pericoloso.

I tiri di hit sollevati involontariamente verso l'area di tiro devono essere valutati esclusivamente per la loro pericolosità. Un tiro del genere sollevato di pochi centimetri verso un avversario che si trova da solo non dovrebbe essere considerato pericoloso mentre lo stesso tiro sollevato verso un gruppo di giocatori dovrebbe invece essere sanzionato prontamente come pericoloso.

- Flick o scoop

La palla sollevata su una lunga distanza usando un flick od uno scoop deve essere valutata per la sua pericolosità attuale o potenziale: (a) dove viene giocata; (b) durante il suo volo; (c) dove cade.

Il fallo deve essere penalizzato dove si è verificato il pericolo, non necessariamente dove la palla è stata giocata in origine.

Durante il gioco possono verificarsi i seguenti casi:

- a) lo scoop viene indirizzato in una zona di campo priva di giocatori. In questo caso il primo giocatore che arriva sul punto di caduta gioca la palla. **(Vedi video: "Palla spiovente 2")**
- b) lo scoop viene indirizzato in una zona di campo dove c'è un solo giocatore, non importa se compagno o avversario del giocatore che ha effettuato lo scoop. In questo caso è lui che ha diritto di giocare la palla e gli avversari non possono avvicinarsi fino a quando lui non l'abbia ricevuta, controllata e messa sul terreno. **(Vedi video: "Palla spiovente 3")**
- c) lo scoop viene indirizzato in una zona di campo dove si trovano due giocatori tra loro avversari. In questo caso il compagno di chi ha effettuato lo scoop deve, allontanandosi a 5 metri, permettere all'avversario di ricevere la palla, controllarla e metterla sul terreno. **(Vedi video: "Palla spiovente 1")**

Nei casi b) e c) quando è chiaro che il giocatore non si allontana a 5 metri per permettere all'avversario di giocare la palla, l'arbitro fischia immediatamente fallo, addirittura quando la palla è ancora in aria, evitando così probabili contrasti/falli successivi.

2. Palle pericolose

Il Regolamento di Gioco prevede che i giocatori non possano giocare la palla in maniera pericolosa od in maniera tale da condurre ad una situazione di gioco pericoloso. Una palla viene considerata pericolosa quando causa una legittima azione evasiva da parte di un giocatore.

Nel valutare la pericolosità di una palla sollevata dal terreno di gioco l'arbitro deve tenere in considerazione quanto segue:

- la punizione deve essere accordata dove si è verificata l'azione che ha causato il gioco pericoloso;
- fischiare solo in caso di gioco pericoloso in qualsiasi parte del campo – dimenticarsi che la palla è alta, pensare solo alla sua pericolosità;
- le palle sollevate leggermente in maniera controllata che colpiscono i parastinchi non devono essere considerate come pericolose (l'arbitro fischierà in questo caso contro il giocatore che ha preso la palla sul parastinchi);

Nell'hockey moderno il concetto di “palla pericolosa” è molto più blando rispetto al passato (**Vedi video: “Palla pericolosa 3”**); le moderne interpretazioni, infatti, consistono nel fischiare solo palle “effettivamente pericolose”, come ad esempio:

- a) palle che colpiscono l'avversario; (**Vedi video: “Palla pericolosa 4”**).
- b) palle che causano una azione evasiva da parte dell'avversario; (**Vedi video: “Palla pericolosa 1”**).

Ciò significa che una palla non sarà mai pericolosa se un giocatore prova a giocarla. (**Vedi video: “Palla pericolosa 2”**).

3. Ostruzione

L'attuale interpretazione della regola dell'ostruzione permette ai giocatori di ricevere la palla, giocarla e passarla in ogni direzione e di venire penalizzati solo se si verifica un'ostruzione nel momento in cui un avversario, correttamente posizionato, tenta di eseguire un contrasto.

E' importante per gli arbitri essere scrupolosi nel valutare le ostruzioni così come qui di seguito illustrato.

a) Il giocatore fermo

- Il giocatore che riceve la palla da fermo può essere voltato in qualsiasi direzione.
- L'onere di muoversi nella corretta posizione per tentare un contrasto lecito è a carico del giocatore che esegue il contrasto.
- Chi esegue il contrasto non deve muoversi verso chi riceve la palla e richiedere il fallo di ostruzione; tale azione dovrebbe essere fermamente penalizzata possibilmente anche con una sanzione disciplinare di espulsione temporanea.

b) Il giocatore in movimento (**Vedi video: "Ostruzione 3"**)

- L'onere di muoversi nella corretta posizione per tentare un contrasto lecito è a carico del giocatore che esegue il contrasto. Una volta nella corretta posizione deve dimostrare l'intenzione di giocare la palla.
- Chi esegue il contrasto deve cercare di muovere il bastone verso la palla.

Il tempismo del contrasto deve essere preciso perché, fino a quando chi esegue il contrasto non si trovi nella posizione corretta e dimostri di voler eseguire un contrasto, il giocatore con la palla può muoversi in ogni direzione (ad eccezione del muoversi con il corpo addosso a chi esegue il contrasto).

Gli arbitri dovrebbero capire quando i giocatori, in possesso di palla:

- indietreggiano verso l'avversario
- si voltano e cercano di spingersi oltre l'avversario
- proteggono la palla con il corpo, gambe o bastone e si fermano quando sotto pressione, compreso il portiere (**Vedi video: "Ostruzione 2"**)
- trascinano (drag) la palla vicino al loro piede posteriore quando si muovono lungo la linea laterale o lungo la linea di fondo
- proteggono la palla con il bastone per impedire un contrasto legittimo (ostruzione di bastone). (**Vedi video: "Ostruzione di bastone 1"**)

4. Il contrasto

Il regolamento è chiaro nello stabilire che i giocatori non possono interferire sul bastone dell'avversario ma questa azione può dare adito a molte interpretazioni differenti che l'arbitro deve saper valutare in pochi istanti anche se, con alcuni accorgimenti, la decisione da prendere può risultare più facile di quanto possa sembrare.

Per prima cosa è necessario valutare se il colpo di bastone è stato volontario od involontario; il contrasto, infatti, può tradursi in un colpo di bastone successivo ad un tentativo lecito di giocare la palla (colpo di bastone involontario) o in un colpo di bastone successivo ad un tentativo chiaramente illecito di giocare la palla (colpo di bastone volontario).

Per capirne la differenza è importante valutare il modo in cui il giocatore esegue il contrasto:

- un contrasto eseguito con il bastone a terra, con il timing corretto ed a distanza di gioco con un movimento del bastone chiaramente verso la palla potrebbe anche terminare con un colpo sul bastone dell'avversario; in questo caso, pur verificandosi un fallo, l'arbitro dovrà valutarlo come involontario, in quanto l'intenzione del giocatore era chiaramente quella di giocare la palla ed era nella posizione corretta per poterlo fare: solo l'abilità dell'avversario ha fatto in modo che il bastone colpisse non la palla ma il bastone (**Vedi video: “contrasto 3”** - per il primo contrasto).

- Un contrasto eseguito con un bastone che arriva dall'alto, in maniera scomposta ove è chiaro il tentativo del giocatore di colpire un qualcosa, senza sapere se palla o bastone, con la sola speranza di colpire la palla e che termina con un colpo sul bastone, deve essere invece penalizzato come volontario, per cui massima severità tecnica e provvedimento disciplinare (**Vedi video: “contrasto 1”; “contrasto 2”; “contrasto 3”** – per il secondo contrasto).

L'arbitro deve anche prestare particolare attenzione a due particolari situazioni di gioco:

- i contrasti che, seppur non particolarmente appariscenti, hanno il solo obiettivo di fermare le ripartenze avversarie. (**Vedi video: “contrasto 4”; “contrasto 5”; “contrasto 6”; “contrasto 7”**)

- i contrasti eseguiti sfruttando il proprio corpo (“physical play” o “pushing”). (**Vedi video: “contrasto 7”; contrasto “8”; contrasto “9”**)

Tali condotte di gioco non devono essere assolutamente consentite e vanno punite anche con sanzioni disciplinari.

Inevitabilmente poi in quasi tutti i contrasti, sia leciti sia non, i bastoni sono destinati a toccarsi; l'arbitro deve essere abile a non farsi condizionare dal rumore dei bastoni (non arbitrare con le orecchie) ma a valutare se sia stata colpita prima la palla e poi il bastone o viceversa oppure solo il bastone; nel caso di contatto prima con la palla e poi con il bastone il contrasto dovrà essere considerato lecito a tutti gli effetti, mentre nel caso di contatto prima con il bastone e poi con la palla l'arbitro dovrà intervenire valutando il fallo secondo quanto sopra. Un suggerimento molto utile, anche se non risolutivo, è quello di valutare non i bastoni ma il comportamento della palla; se la palla continua la sua corsa nella stessa direzione originaria è molto probabile che non sia stata toccata da chi contrasta mentre se invece viene arrestata o cambia chiaramente direzione vi sono molte probabilità che sia stata toccata prima del contatto con il bastone.

Infine, l'arbitro deve prestare attenzione alla possibile ostruzione di bastone del giocatore in possesso di palla; il giocatore che contrasta è stato indotto a colpire il bastone perché il giocatore ha

coperto la palla? Dare una risposta a questa domanda è estremamente difficile perché l'attuale velocità del gioco fa sì che giocatori molto abili siano così rapidi a coprire la palla nel momento esatto in cui il bastone dell'avversario si avvicina (o ad allargare il bastone verso lo stesso giocatore che si avvicina) che risulta molto difficile riconoscere questa ostruzione. (**Vedi video: “Ostruzione di bastone 1”**)

Il contrasto in scivolata

Ogni intervento in scivolata direttamente verso l'avversario o incrociando la sua linea di gioco deve essere attentamente valutato in quanto, nell'eseguire il contrasto, il giocatore deve esclusivamente intervenire sulla palla (**Vedi video: “scivolata 2”; “scivolata 3”**); qualora interferisca sul corpo o il bastone dell'avversario, tale tipo di intervento dovrà essere sanzionato con la massima severità tecnica e con un provvedimento disciplinare (**Vedi video: “scivolata 1”**).

La stessa interpretazione si deve applicare all'intervento in scivolata volto ad intercettare un passaggio anche se a distanza dell'avversario: il giocatore deve intervenire esclusivamente con il bastone, senza avvantaggiarsi del proprio corpo per arrestare o deviare la palla nel caso in cui la mancasse con il bastone.

La situazione di cui sopra non deve essere confusa con quella in cui il giocatore in possesso di palla inciampa su chi lo ha contrastato o sul di lui bastone a seguito di un contrasto eseguito lecitamente secondo le regole.

5. Management

I primi minuti di gioco sono quelli più importanti per impostare la gestione della partita; è in queste fasi iniziali che l'arbitro deve comunicare ai giocatori ciò che verrà tollerato e ciò che verrà sanzionato, sia sotto l'aspetto tecnico sia disciplinare; i giocatori stessi "tasteranno il polso" agli arbitri per valutare fino a che punto si possono spingere con i loro falli e comportamento: l'arbitro deve stabilire il livello e comunicarlo ai giocatori.

Vi sono pertanto vari strumenti che l'arbitro può utilizzare per comunicare questi messaggi e l'uso dei cartellini è solo uno di questi:

a) linguaggio del corpo/viso: rientra nella personalità di ogni singolo arbitro la capacità di saper comunicare con i giocatori con l'espressione del viso o con gesti chiari ed inequivocabili; (**Vedi video "Management 1"**)

b) modo di fischiare: il fischio deve sempre essere chiaro e distinguibile ma questo non vuol dire fischiare forte per ogni fallo; un fischio breve per un fallo di piccola entità (piede, ostruzione, ecc...), un fischio deciso, forte e prolungato, magari accompagnato da un gesto per un fallo di maggiore gravità (colpo sul bastone, contatto fisico, ecc...); (**Vedi video "Management 2"**)

c) avvertimenti verbali: nel nostro campionato, non essendoci problemi di linguaggio comune, può avere il suo effetto il richiamare anche solo verbalmente, a gioco in svolgimento, un giocatore; questo può avvenire alla prima occasione in cui si passa vicino al giocatore che si intende richiamare, non di sicuro mettendosi ad urlare da una parte all'altra del campo in direzione di questo o quel giocatore; (**Vedi video "Management 3"**)

d) richiamo del capitano: l'arbitro può richiamare, a gioco fermo, il capitano a svolgere le sue funzioni di controllo sui giocatori della propria squadra sia per questioni tecniche sia disciplinari. Il capitano che ometta di svolgere queste sue funzioni può essere sanzionato con i cartellini con tutte le conseguenze del caso;

e) regola dei 10 metri - inversione/aggravamento della punizione: la possibilità di avanzare il tiro libero di 10 metri è uno degli strumenti a disposizione dell'arbitro per controllare la partita. Tuttavia, a volte, si abusa di questa regola applicandola ripetutamente durante tutta la partita; invece, questo strumento di controllo deve essere limitato a 2/3 occasioni e normalmente ad inizio partita. Qualora le infrazioni dello stesso genere persistano vuol dire che i giocatori non hanno recepito il messaggio che l'arbitro ha inviato loro per cui si dovrà passare a penalità di maggiore severità.

Sebbene il Regolamento di Gioco preveda la possibilità dell'inversione della punizione la corrente interpretazione internazionale ne esclude di fatto l'utilizzo. La principale motivazione è che l'inversione della punizione penalizza la squadra nel suo complesso (team penalty), mentre invece nella maggior parte dei casi è il singolo giocatore "colpevole" dell'infrazione. Si preferisce, quindi, l'applicazione di una sanzione disciplinare (personal penalty) al giocatore che ha commesso l'infrazione.

Resta comunque nella piena discrezionalità dell'arbitro, qualora ritenga opportuno utilizzare l'inversione come strumento di controllo, applicare alla lettera questa regola.

Anche l'aggravamento della sanzione tecnico (ad esempio aggravamento da punizione a tiro d'angolo corto) viene sempre meno utilizzata lasciando maggior spazio ai provvedimenti disciplinari; se in passato in effetti le proteste diffuse di più giocatori portavano normalmente all'aggravamento della sanzione, oggi nella stessa situazione è di gran lunga preferibile richiamare il capitano della squadra perché eserciti i suoi doveri nei confronti dei suoi compagni.

f) uso dei cartellini: è questo sicuramente lo strumento più potente e convincente a disposizione di un arbitro; tuttavia i cartellini non dovrebbero essere usati senza aver prima utilizzato tutte le altre forme di controllo a disposizione.

E' pur vero che vi sono dei falli che devono essere sanzionati già al primo minuto della gara con un cartellino (normalmente giallo in quanto il cartellino verde è facilmente sostituibile da un richiamo verbale) poiché per questi falli l'unico messaggio comunicabile è quello del cartellino; bisogna però tener presente che la partita dura 70 minuti e che un utilizzo prematuro dei cartellini per falli che avrebbero potuto essere gestiti diversamente rischia di privare gli arbitri degli strumenti idonei sul finire della partita, quando invece si potrebbero verificare proprio i falli più gravi.

Si possono applicare alcuni concetti di base sull'uso dei cartellini:

- quando è stato utilizzato un cartellino di un colore verde da parte di uno dei due arbitri, nel caso di un successivo fallo dello stesso tipo da parte di un altro giocatore, non dovrebbe essere nuovamente utilizzato un cartellino verde;
- nell'hockey non esistono i falli di squadra come nel basket per cui se è stato utilizzato un cartellino giallo nei confronti di un giocatore di una squadra, lo stesso fallo compiuto da un giocatore dell'altra squadra, anche se fosse solo il primo da parte del giocatore più corretto di tutta la squadra, deve essere sanzionato con un cartellino dello stesso colore; mai scendere nella scala dei cartellini: mai mostrare un cartellino verde per lo stesso tipo di fallo per cui in precedenza è stato mostrato un cartellino giallo!
- è possibile sanzionare un giocatore con due cartellini dello stesso colore nel corso della stessa partita ma esclusivamente per falli di tipologia diversa; due soltanto sono le tipologie di falli: falli di tipo tecnico (colpi di bastone, falli volontari, falli fisici, allontanamento della palla, perdita di tempo, mancato rispetto della distanza, ecc...) e falli disciplinari (proteste). Nel caso in cui l'arbitro opti per l'utilizzo di due cartellini gialli per lo stesso giocatore la durata della seconda espulsione deve essere significativamente più lunga della prima.
- la durata di una espulsione temporanea derivante da un cartellino giallo deve essere stabilita in base al tipo di fallo; un'interpretazione internazionalmente accettata è che per falli di minore entità o disciplinari la durata sia di 5 minuti, mentre per falli gravi quali colpo di bastone o fallo fisico la durata sia di 10 minuti.

L'esperienza porta l'arbitro a saper diluire durante la partita l'utilizzo di questi strumenti ed a capire quando è necessario passare al livello superiore; se l'utilizzo di un determinato provvedimento non interrompe il comportamento falloso perché i giocatori persistono nella stessa azione allora è chiaro che il messaggio non è stato recepito ed è necessario procedere a sanzioni maggiormente convincenti.

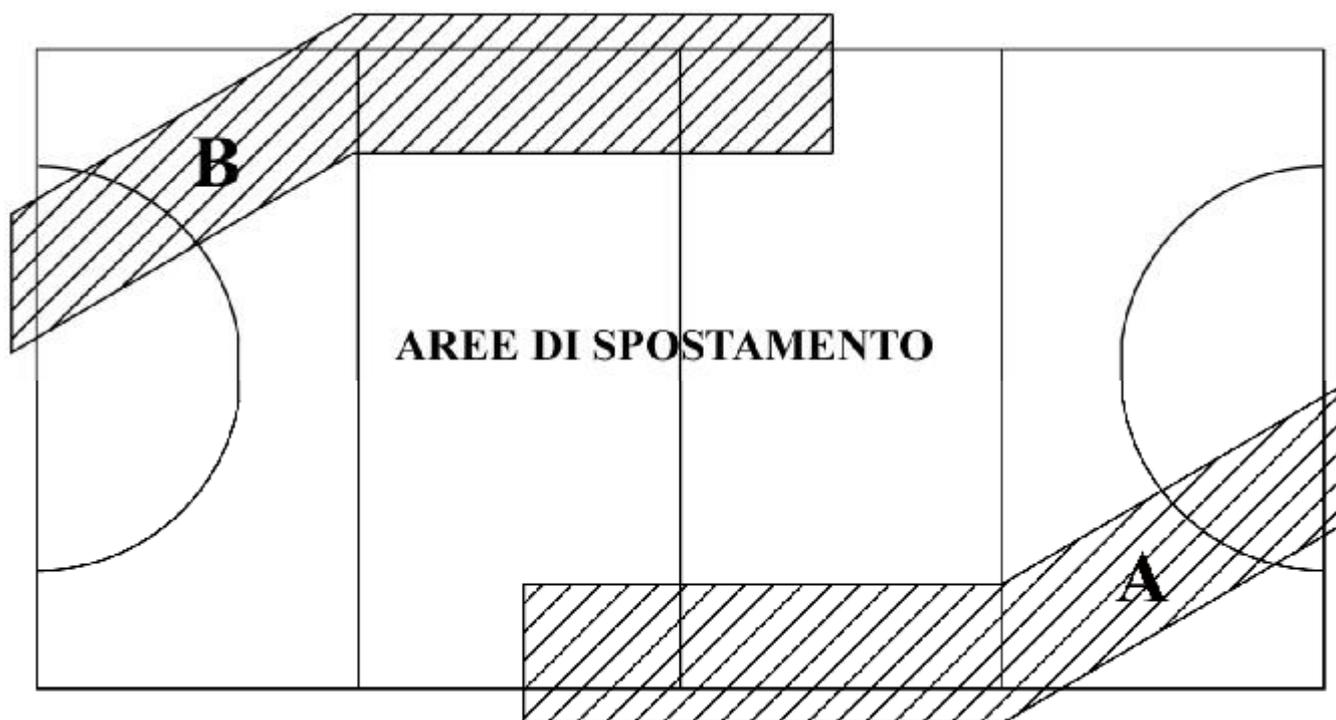
6. La posizione degli arbitri in campo

Sebbene un arbitro di hockey debba essere fisicamente ben preparato bisogna ricordare che un buon arbitro in grado di muoversi correttamente e capace di leggere il gioco prevedendone gli sviluppi durante una partita raramente dovrà correre e per buona parte della partita si muoverà con una forma di camminata veloce o corsa leggera. Infatti un arbitro costretto a correre precipitosamente, pur evidenziando invidiabili doti di centometrista, dimostra infatti di non mantenere una posizione corretta in campo.

Vi sono alcuni concetti di base che devono essere sempre tenuti presenti per valutare la correttezza della propria posizione in campo:

- le decisioni devono essere sempre prese da fermi e dopo aver già raggiunto la posizione corretta
- l'azione deve essere sempre anticipata e mai accompagnata o peggio rincorsa
- bisogna sempre tenere il gioco che viene verso di sé avendolo frontalmente in modo da avere un angolo di visuale maggiore possibile
- l'arbitro che prende una decisione vicino al punto in cui è stato commesso il fallo difficilmente verrà contestato
- il movimento lungo la linea laterale dovrebbe essere abbinato ad un movimento a zig-zag dentro/fuori il campo a secondo di dove si svolge il gioco per tenerlo sempre frontale ed evitare di dover girare la testa per muoversi parallelamente alla linea laterale
- si consiglia di entrare nella metà campo del collega per un massimo di 5/10 metri onde evitare di essere superati da una veloce azione di contropiede; qualora una squadra dovesse giocare mantenendo sempre un attaccante nella zona dei 23 metri degli avversari è consigliabile mantenere una posizione più arretrata e scendere nella metà campo del collega solo quando il gioco tende a svilupparsi decisamente dalla sua parte
- a partire dalla linea dei 23 metri la direzione di spostamento deve convergere verso il palo della porta; in questo movimento bisogna comunque prestare attenzione a non interferire con il gioco trovandosi in mezzo ai giocatori delle due squadre

A titolo esemplificativo il corretto spostamento potrebbe essere quello indicato nel seguente disegno:



7. Competenze e collaborazione tra gli arbitri

Prima di delineare alcuni aspetti più tipicamente “burocratici” dell’attività dell’arbitro è opportuno commentare nel dettaglio la regola n. 11 del regolamento di gioco ed in particolare i punti riguardanti le competenze di ogni singolo arbitro e di conseguenza la collaborazione che si deve instaurare tra i due sia prima che durante la gara. Il regolamento è molto chiaro nel definire quelle che sono le competenze di ogni singolo; rispetto al passato questa regola è stata riscritta spostando l’attenzione non tanto sulle zone del campo ma bensì sul tipo di fallo in relazione alla zone in cui si è verificata. Tuttavia la dinamica e velocità del gioco non rendono facile l’applicazione di questi criteri. Diventa a questo punto fondamentale che tra gli arbitri si instauri un rapporto di collaborazione e sinergia che permetterà di risolvere queste “zone d’ombra”.

Una delle cose che infastidisce maggiormente giocatori e spettatori è quella di vedere due arbitri che nel corso della partita fischiano sistematicamente in contemporanea lo stesso fallo ed ancor peggio vederli indicare in due direzioni differenti. Due arbitri che conducono una partita in questo modo dimostrano la più assoluta mancanza di collaborazione e non giovano allo sviluppo del gioco. Per questo motivo prima della gara i due colleghi, che magari non hanno avuto in precedenza occasione di arbitrare insieme, devono confrontarsi su questi temi e concordare come gestire queste situazioni; inoltre devono anche stabilire alcuni comportamenti convenzionali da tenere in campo qualora uno dei due ravvisi un fallo nelle zone di competenza esclusiva del collega (area di tiro) senza che questo intervenga.



Alcuni suggerimenti potrebbero essere:

a) zona di campo compresa tra le due linee dei 23 metri: questa effettivamente è la zona ove si potrebbero verificare con maggiore frequenza i doppi fischi. E’ buona norma che l’arbitro verso il quale si sta sviluppando il gioco “prenda in carico” l’azione quando questa esce dalla zona dei 23 metri del collega; questo arbitro ha il vantaggio di vedere il gioco frontalmente ed inoltre può prevedere meglio i possibili sviluppi di gioco che si verificheranno nella sua zona di competenza.

Vale comunque il principio secondo il quale qualora l'arbitro non coinvolto veda un chiaro fallo ed il collega non lo ravvisi né dimostri di applicare il vantaggio questi dovrà comunque intervenire.

b) zona di campo compresa tra la linea di fondo e la linea dei 23 metri (esclusa area di tiro): anche se il regolamento parla di "principale" responsabile per l'assegnazione di tiri liberi in questa zona di campo ritengo che questo termine debba essere assimilato ad "unico". Infatti in questa zona i fischi dell'arbitro non coinvolto dovrebbero limitarsi a quelli relativi a falli evidenti su cui il collega non è intervenuto né ha segnalato l'applicazione del vantaggio ed a quelli relativi a falli nel corridoio a ridosso della linea laterale più vicina all'arbitro non coinvolto ed in prossimità della linea di fondo (questa ultima interpretazione si è resa necessaria da quando con l'abolizione del fuori gioco l'area di tiro è diventata particolarmente congestionata e l'arbitro rischia di essere sovente coperto quando il gioco si svolge in quella zona). In questa zona dove essere evitato assolutamente il doppio fischio; inoltre il cosiddetto "fischio sotto i piedi" è quello che maggiormente fa irritare il collega coinvolto con intuibili sviluppi negativi della collaborazione tra i due arbitri.

c) area di tiro: in questa zona non vi sono dubbi interpretativi in quanto l'arbitro è l'unico responsabile per ogni tipo di fallo; tuttavia come devono comportarsi gli arbitri qualora l'arbitro coinvolto non veda un evidente fallo sia esso a favore della difesa o dell'attacco oppure assegni un tipo di punizione che viene energeticamente contestata dalla squadra che l'ha subita?

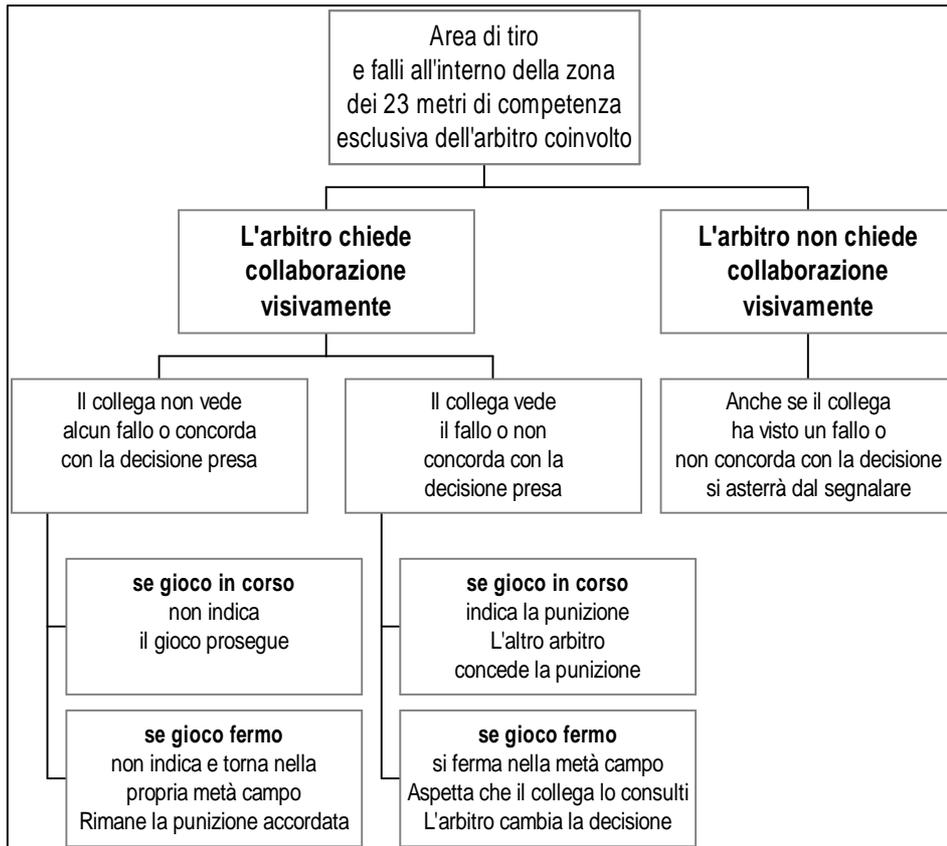
Entra a questo punto in gioco la collaborazione e l'esperienza dei due colleghi:

- qualora l'arbitro coinvolto **non ricerchi** la collaborazione del collega essendo convinto di agire nel giusto e di aver visto e giudicato correttamente, l'altro arbitro non potrà fare nulla ed inoltre dovrà astenersi dall'effettuare segnalazioni per richiamare l'attenzione del collega qualunque cosa abbia visto.

- qualora invece l'arbitro coinvolto **ricerchi** la collaborazione visiva del collega questi, solo nel caso in cui sia sicuro di aver visto un fallo diverso da quello fischiato dal collega, potrà, senza tuttavia emettere alcun fischio, eseguire dei segni convenzionali per comunicare con il collega quali:

- Ø nel caso di gioco in movimento: indicare il tipo di punizione da accordare (sia anche un corto od un rigore) ed il collega dovrà immediatamente fischiare ed accordare la punizione che il collega gli ha segnalato.
- Ø nel caso di gioco fermo: questa è la situazione in cui la decisione del collega dovrà essere sicuramente modificata. L'atteggiamento corretto da assumere è quello di restare fermi nella metà campo del collega ed aspettare che il collega si avvicini per un breve consulto; a questo punto l'arbitro che aveva assegnato la dovrà riprendere la sua posizione modificando la sua decisione sulla base di quanto comunicatogli dal collega. Qualora invece anche l'arbitro non coinvolto concordi sulla decisione presa o non abbia visto nulla questi dovrà prontamente riguadagnare la sua posizione nella propria metà campo per far capire al collega di astenersi dal contattarlo perché assolutamente inutile. E' importante comprendere che quando ci si reca dal collega per chiedergli "consiglio" bisogna poi accettare ed applicare esattamente quanto appreso così come il richiamare l'attenzione del collega per essere contattati implica l'assunzione della responsabilità della decisione che verrà presa e che sarà sicuramente diversa da quella in quel momento assegnata.

Viene riportato un breve schema esemplificativo della gestione di questa ultima situazione



Questo criterio di gestione della collaborazione può ovviamente essere applicato anche per decisioni in altre parti del campo da gioco; in questi casi tuttavia è consigliabile fare ricorso al solo contatto visivo con l'utilizzo di gesti convenzionali per prendere decisioni rapide e normalmente con il gioco in movimento; gli arbitri devono evitare il più possibile di dover ricorrere al consulto del collega limitandolo alle situazioni veramente importanti e significative ai fini del risultato dalla partita.