



STAGIONE AGONISTICA 2014/2015

DOVERI DEGLI ARBITRI

PRIMA DELLA GARA

- accettare tempestivamente la designazione;
- prendere contatto telefonico con il collega in modo da potersi accordare per un eventuale viaggio insieme o comunque per mettersi d'accordo sull'arrivo al campo;
- arrivare al campo in tempo utile per l'inizio della gara (almeno 1 ora prima); prendere contatto con il dirigente addetto agli arbitri o comunque con i dirigenti della squadra di casa; prendere contatto con il collega e preparare insieme la partita;
- indossare la divisa (i due arbitri devono indossare una maglietta a maniche corte di uguale colore ma diverso da quello di entrambe le squadre, e pantaloni lunghi neri);
- verificare di avere sempre con sé un fischietto con il suono forte e distintivo, un cronometro, cartellini colorati per indicare le sanzioni personali e materiale per registrare i dettagli della partita;
- controllare le distinte delle due squadre e i relativi documenti, attenendosi alle disposizioni del Regolamento di Gioco e del Regolamento Gare e Campionati;
- effettuare gli appelli, comunicando alle squadre l'orario dello stesso per non disturbare il loro riscaldamento e verificando in maniera accurata:

(a) che i numeri di maglia indicati in tutte le copie della distinta corrispondano effettivamente con la maglia indossata da ogni giocatore;

(b) che le foto sui documenti consegnati agli arbitri per il riconoscimento corrispondano effettivamente alle persone in distinta;

- verificare e far rimuovere attrezzature pericolose di gioco o del campo e che sia presente il medico di campo, se obbligatorio da Regolamento;
- verificare che il campo ad acqua sia adeguatamente annaffiato anche prima dell'inizio del secondo tempo.

DOPO LA GARA

- al fischio finale, non fermarsi a parlare con giocatori/dirigenti/pubblico quando è chiaro che c'è tensione o polemica e prendere velocemente la via degli spogliatoi;
- rimandare sempre la discussione a un momento successivo in modo da far stemperare gli animi e diminuire la tensione; occorre sempre stare attenti al comportamento di giocatori/dirigenti/allenatori al fischio finale poiché qualsiasi comportamento scorretto deve essere annotato sul verbale di gara;
- arrivati negli spogliatoi compilare minuziosamente il verbale di gara, scrivendo in maniera molto chiara e leggibile; in caso di espulsione definitiva di giocatori e/o allenatori e/o dirigenti, scrivere sul verbale di gara:

(a) le esatte parole che sono state pronunciate dalla persona espulsa e che hanno portato alla sanzione, usando tranquillamente il virgolettato (esempio: al minuto 27' l'allenatore del sodalizio XY veniva allontanato dal terreno di gioco perché si rivolgeva all'arbitro pronunciando le seguenti parole: "_____");

(b) il gesto/comportamento preciso che ha portato all'espulsione definitiva (esempio: al minuto 27' il giocatore Pinco Pallino del sodalizio XY, in seguito ad un cartellino giallo applaudeva ironicamente l'arbitro); restituire i documenti alle squadre solo dopo aver compilato il verbale di gara (potrebbe essere necessario identificare attraverso la fotografia sul documento, infatti, un giocatore espulso);

- IL MODULO DI OSPITALITÀ va compilato e quanto richiesto dal regolamento Gare e Campionati e dai Comunicati Ufficiali andrà scritto anche nelle annotazioni del Referto di Gara.

- compilare e firmare congiuntamente con il collega il verbale di gara entro sessanta minuti dal termine della gara e curarne l'invio al competente organo di giustizia non oltre il giorno successivo la gara; appena possibile compilare la nota spese tramite l'apposito Sito Web, in seguito stamparla e inviarla entro 30gg dalla data della gara al proprio fiduciario di area con, ove vi fossero, relativi giustificativi di spesa, pena la perdita del rimborso stesso.

PREPARAZIONE

- Sii scrupoloso nella preparazione della partita.
- Sii sicuro di aver capito le disposizioni.
- Da te ci si aspetta che arbitri secondo le disposizioni ricevute – i giocatori vogliono regole applicate uniformemente e comportamenti uniformi da parte dei due arbitri in ogni partita.
- Prepara un “piano d’azione” personale e tenta di migliorare qualcosa dopo ogni partita.
- Allenati costantemente.
- Bada a te stesso mangiando, bevendo, riposandoti... sii sempre preparato...
- Sii sempre te stesso.
- Aiuta i giocatori.
- I giocatori hanno bisogno di capire che cosa ti aspetti da loro.
- Cooperazione e gioco di squadra sono fondamentali – aiutatevi a vicenda.
- Stai attento alle aree del campo, dove il tuo collega potrebbe avere bisogno di aiuto.
- Se devi, prendi del tempo per decidere.
- Prendete decisioni corrette e uniformi tra voi due.
- Usa il buon senso – cerca di capire le intenzioni dei giocatori.

LA PARTITA

- Sii sicuro di conoscere bene il contenuto dell'ultima edizione del Regolamento di Gioco.

Richiamo dalle edizioni precedenti:

- Un forte tiro di diritto eseguito con lo spigolo del bastone non è consentito e dovrebbe essere penalizzato anche in caso di tiro a rete.
- Sii consapevole che non vi è stato nessun cambiamento nell'interpretazione della regola a riguardo della palla che colpisce il piede, la mano o il corpo di un giocatore di ruolo.

Segnatura di una rete:

- Una rete può essere segnata dopo che la palla è stata toccata da un attaccante all'interno dell'area di tiro, anche se successivamente tocca il bastone o il corpo di un difensore; dopo una qualsiasi di queste azioni la palla non deve uscire dall'area di tiro prima di oltrepassare completamente la linea di porta.

Esecuzione di un tiro libero:

- La palla può essere ora sollevata intenzionalmente con uno scoop, flick o push ma non può essere intenzionalmente sollevata con un hit; sii consapevole delle implicazioni legate all'esecuzione del tiro libero con un self-pass e quelle legate alla sicurezza dei giocatori.

Procedure relative al termine del gioco alla fine del primo tempo o della partita:

Se il tempo finisce appena prima che un arbitro abbia la possibilità di prendere una decisione all'arbitro è concesso di prendere tale decisione immediatamente dopo la fine del primo tempo o della partita.

- Una rete può essere concessa a patto che la palla abbia oltrepassato completamente la linea di porta prima della fine del tempo.

- Un tiro di angolo corto o di rigore o una sanzione personale può essere concesso per un fallo commesso che avviene immediatamente prima della fine del tempo.
- Allo stesso modo gli arbitri possono immediatamente rivedere una situazione che è avvenuta appena prima della fine del tempo per prendere la decisione più opportuna (ad esempio correggere una decisione errata).

Le parole chiave sono:

Consapevolezza – Riconoscimento - Azione

- “Prevenire è meglio che curare” .
- Stabilisci subito il livello per te accettabile – PARLA ai giocatori.
- Semplificati la vita – fai rispettare i 5 metri di distanza sin dall’inizio.
- Renditi conto subito quando la palla non è nel posto giusto per un tiro libero.
- Evita di farla rigiocare.
- Assicurati che i tiri liberi siano battuti correttamente.
- Cambia il tuo modo di arbitrare quando necessario.
- Comunica con il tuo collega.
- Favorisci la fluidità del gioco intervenendo solo quando necessario.
- In ogni caso non perdere la tua “presa” sulla partita lasciando correre troppo!
- Permetti ai giocatori di contendersi la palla.
- Concedi il più possibile il vantaggio. Leggi il gioco – non guardare la palla.
- Molte volte una punizione è meglio di un vantaggio e causa meno frustrazione al giocatore.
- Fischiare con il timing giusto è fondamentale.
- Giudica attentamente i contrasti.

- Fischia solo se sei sicuro che ci sia stato un fallo.
- Non fischiare solo perché hai sentito un rumore o perché l'intervento sembra duro.
- Non fischiare se inizialmente il giocatore che contrasta arriva da una posizione impossibile.
- Guarda la direzione della palla prima e dopo il contrasto.
- Intervieni in maniera decisa sul "fallo tattico" e sui contrasti, volti a impedire all'avversario di proseguire la propria azione.
- Un contrasto in scivolata che "atterra" un avversario è molto pericoloso per cui massima severità.
- Fai attenzione ai blocchi volontari e alle ostruzioni di bastone.
- Per valutare correttamente un'ostruzione bisogna rispondere affermativamente alle seguenti tre domande:

Il giocatore sta tentando di giocare la palla?

Esiste la possibilità di giocare la palla?

C'è un movimento attivo del giocatore per prevenire il gioco della palla da parte dell'avversario?

- Stai attento all'uso intenzionale del corpo per proteggersi in maniera non consentita dall'intervento dell'avversario.
- L'ostruzione di bastone è un "tema caldo" per i giocatori. Giudicala con regolarità e correttezza e fischia solo se sei sicuro al 100%.
- Fischia solo nelle situazioni pericolose in ogni parte del campo – dimentica le palle alte, pensa solo al pericolo!
- Le palle sollevate sopra il bastone di un avversario in maniera controllata che colpiscono i parastinchi dei difensori non devono essere considerate pericolose.
- Usa il buon senso e dimostra di capire il gioco.
- Sii uniforme sia a livello individuale sia nei confronti del collega.

- Fai eseguire i tiri liberi nella maniera corretta, e fai in modo che gli avversari siano a 5 metri dalla palla.
- Guarda la traiettoria della palla – la palla non deve essere inviata pericolosamente contro un giocatore avversario.
- All'arrivo della palla tutti i giocatori avversari devono restare a 5 metri fino a quando il ricevente originale non ha controllato e messo a terra la palla.
- Penalizza l'incapacità del giocatore che ricevendo la palla commette gioco pericoloso.
- I difensori possono arrestare o deviare un tiro in porta con il bastone sopra la spalla.
- Stai attento che ci sia un movimento del bastone verso la palla, usa il buon senso e fischia solo se la palla è stata colpita.
- Per ogni tiro libero (incluso il passaggio dal centro, il tiro di angolo lungo e la ripresa del gioco quando la palla è uscita dal terreno di gioco).
- Tutti gli avversari si devono trovare ad almeno 5 metri dalla palla.
- Per i tiri liberi a favore degli attaccanti nell'area dei 23 metri avversaria.
- Tutti i giocatori si devono trovare ad almeno 5 metri dalla palla.

In tutte queste situazioni : se il tiro libero viene eseguito velocemente e un giocatore si trova a meno di 5 metri dalla palla, ma non gioca, cerca di giocare o influenza il gioco, l'esecuzione del tiro libero non deve essere ritardata; questo stesso giocatore può poi giocare o cercare di giocare o cercare di influenzare il gioco una volta che la palla ha percorso 5 metri. Siate uniformi nella vostra valutazione di queste situazioni.

Un tiro libero a favore degli attaccanti a meno di 5 metri dal limite dell'area deve essere arretrato nel punto più vicino ad almeno 5 metri dall'area di tiro.

Un giocatore che esegue un tiro libero può essere il giocatore successivo a giocare la palla – questa azione è definita self-pass.

In conseguenza della nuova procedura di esecuzione del tiro libero che prevede che la palla possa essere sollevata direttamente utilizzando un flick, scoop o push: - Non è più richiesto che l'esecuzione del tiro libero e la successiva azione di giocare la palla siano due azioni separate.

La palla non deve muoversi un metro prima che il giocatore possa nuovamente giocarla. In un tiro libero che non sia un self pass, non è più richiesto che la palla si muova per almeno un metro prima che possa essere giocata da un altro giocatore della stessa squadra di chi ha eseguito il tiro libero.

Un tiro libero a favore degli attaccanti nell'area dei 23 metri avversaria non può essere giocato direttamente nell'area di tiro.

In caso di self-pass la palla deve muoversi di almeno 5 metri (non necessariamente nella stessa direzione) prima che il giocatore che ha eseguito il self pass possa giocare la palla nell'area di tiro.

In alternativa la palla deve essere toccata, deviata, colpita o spinta da ogni altro giocatore prima che la stessa entri nell'area di tiro.

In alternativa la palla deve essere toccata, deviata, colpita o spinta da ogni altro giocatore prima che la stessa entri nell'area di tiro.

Per i tiri liberi a favore degli attaccanti nell'area dei 23 metri avversaria.

- Prevenite e usate il buon senso a riguardo della posizione della palla.
- Siate flessibili e penalizzate il "punto sbagliato" solo se i giocatori ottengono un vantaggio indebito o per altre ragioni che sono contro lo spirito della regola.
- Spostare intenzionalmente la posizione del tiro libero al di fuori dell'area dei 23 metri per aggirare il divieto di tirare la palla direttamente in area deve essere considerato un vantaggio indebito e deve essere di conseguenza penalizzato. Per un tiro libero a favore degli attaccanti nell'area dei 23 metri che è giocato direttamente in area di tiro:

non fischiate fino a quando la palla non ha oltrepassato la linea dell'area di tiro. Un tiro libero a favore della difesa deve essere accordato nel punto in cui è stato eseguito il tiro libero originale. I portieri e i giocatori con i privilegi del portiere devono indossare un indumento di colore differente da quello delle

maglie di entrambe le squadre. I portieri che indossano il casco possono prendere parte al gioco solo nei propri 23 metri.

I giocatori con i privilegi del portiere possono indossare il casco solo quando giocano all'interno della propria area dei 23 metri; devono obbligatoriamente indossare il casco quando devono difendere un tiro di angolo corto o di rigore. Possono prendere parte al gioco fuori dai propri 23 metri a condizione che abbiano rimosso il casco in maniera sicura. In caso di tiro d'angolo corto, un portiere infortunato o espulso può solo essere sostituito da un portiere con le stesse caratteristiche o da un giocatore con i privilegi del portiere.

In caso di tiro d'angolo corto, un giocatore con i privilegi del portiere infortunato o espulso può solo essere sostituito da un altro giocatore con i privilegi del portiere.

Permetti ai portieri e ai giocatori con i privilegi del portiere di spostare la palla con la loro mano/guanto/braccio/corpo nel tentativo di salvare una rete. Permetti questa azione quando gli attaccanti hanno l'opportunità di segnare o di tentare di segnare un gol, oppure per negare agli attaccanti la possibilità di entrare in possesso della palla o di eseguire un altro tiro in porta.

Permetti questa azione quando gli attaccanti hanno l'opportunità di segnare o di tentare di segnare un gol, oppure per negare agli attaccanti la possibilità di entrare in possesso della palla o di eseguire un altro tiro in porta. I portieri che intenzionalmente spingono la palla a lunga distanza dovrebbero essere penalizzati con un tiro d'angolo corto.

Se una squadra usa solo giocatori di ruolo nessun giocatore ha i privilegi del portiere – quindi in caso di angolo corto nessun giocatore può avere i privilegi del portiere indossando un casco o una maglia diversa.

Le sostituzioni sono permesse durante un tiro di rigore. Se una squadra decide di difendere il rigore con un giocatore che sta prendendo parte al gioco come giocatore di ruolo, questa non deve essere considerata una sostituzione e pertanto il giocatore può solo indossare una maschera protettiva e usare solo il suo bastone per salvare una rete.

- La posizione è fondamentale è “vendi” la tua decisione.
- Gestisci la preparazione del corto (set up) – compreso il capannello appena fuori area o in difesa.

- Usa avvertimenti preventivi per evitare possibili entrate anticipate da parte dei difensori e altri falli.
- Applica l'interpretazione del drag flick; la cooperazione è necessaria se chi scatta, viene colpito - sopra o sotto il ginocchio?

La posizione dell'arbitro non coinvolto nel corto dovrebbe permetter di aiutare il collega sull'altezza e sulla direzione del tiro, la possibilità di difensori kamikaze e la possibilità di ostruzione dei difensori.

Quando la palla manca la porta e il difensore è colpito in alto sul corpo, la decisione è un tiro libero in favore della difesa.

Ricordatevi che adesso un tiro di angolo corto deve essere ribattuto se: un difensore scatta prima che la palla venga messa in gioco e in questo caso la squadra difenderà il corner corto con un giocatore in meno, lo stesso si posizionerà nella linea di centrocampo. Un attaccante entra in area prima che la palla venga messa in gioco.

Chi gioca la palla da fondo non ha almeno un piede fuori dal terreno di gioco.

Un tiro libero a favore della difesa verrà concesso per ogni altro fallo di chi gioca la palla dal fondo un attaccante.

Gestite correttamente i falli ripetuti da parte degli attaccanti o dei difensori.

Nel Corner Corto un gol può essere segnato fino a quando la palla non è uscita dall'area di tiro. Se la palla rimane all'interno dell'area di tiro, non è fallo eseguire un tiro a rete lasciate che il gioco continui. Se un difensore commette un fallo che avrebbe normalmente evitato la segnatura di una rete, allora un nuovo tiro di angolo corto dovrà essere assegnato.

Se un giocatore che difende un corto continua a indossare la maschera dopo che l'azione di corto è terminata, dovrebbe essere concesso un tiro libero. Se lo fa nuovamente oltre al tiro libero, il giocatore dovrebbe essere punito con un cartellino. Ai giocatori dovrebbe comunque essere permesso di terminare la loro azione difensiva anche se ciò comporta giocare la palla appena fuori dall'area di tiro mentre indossano la maschera – il buon senso deve sempre prevalere.

- Non date interpretazioni personali.
- Attenetevi alle regole e alle disposizioni.

- “Vendete” le decisioni.
- Assicurarsi che il portiere e l’attaccante siano pronti e nella giusta posizione.
- Il giocatore che deve battere il tiro di rigore deve trovarsi a distanza di gioco dalla palla.
- Convalidate il tiro se vi sembra naturale anche se notate una contenuta azione di “drag”.
- Il tiro di rigore è una decisione importante per un fallo importante.

Se il tiro di rigore viene effettuato prima che l’arbitro abbia fischiato:

da un attaccante e una rete viene segnata. - ripetere il tiro di rigore

da un attaccante e una rete non viene segnata - tiro libero per la difesa

Un tiro libero a favore della difesa viene accordato per ogni altra infrazione da parte di un attaccante.

- Per ogni infrazione da parte del giocatore che difende il tiro di rigore: una rete viene segnata – la rete viene concessa

una rete non viene segnata – ripetere il tiro di rigore

- Per ogni altra infrazione commessa da un giocatore diverso da coloro coinvolti nel tiro di rigore: se difensore ed una rete non viene segnata o se attaccante ed una rete viene segnata, il tiro di rigore verrà ripetuto.

- Le proteste impoveriscono il gioco.

- Non permette proteste ogni volta che concedete un tiro di angolo corto.

- Accerchiare l’arbitro, intimidirlo e minacciarlo non sono azioni che devono essere tollerate.

- Utilizzate il Capitano che è responsabile per il comportamento della propria squadra.

BUONA FORTUNA
&
BUON DIVERTIMENTO

Comitato Arbitrale Nazionale

Il Presidente Pierluigi Zucca