



ASSOCIAZIONE ITALIANA ARBITRI

Sezione di UDINE

VADEMECUM

ARBITRI

Stagione Sportiva 2018-2019

NUMERI ED INDIRIZZI UTILI

		Telefono	E-mail
Presidente	PIVA Enzo	3484437047	epivaud@libero.it
Vice Presidente Vicario e O.T.	MITRI Andrea	3469455042	andrea@ciclimitri.it
Vice Presidente e O.T.	CAISSUTTI Marinella	3477355023	marinella.caissutti@libero.it
Componente O.T.	TRUSGNACH Denis	3394237928	dtrusgnach@gmail.com
Collaboratore OTS	PAVONE Giuseppe	360322245	giuseppe11pavone@gmail.com
Segretario	TROTTA Giacomo	3394225414	giacomotrotta@libero.it
Cassiere	DE CHIRICO Fabio	3494537954	fabiodechirico1995@libero.it
Cassiere	DE REGGI Luca	3474609923	lucadereggi@yahoo.it
PRONTO A.I.A. SEZIONALE		PAVONE Giuseppe	3385854813
		Telefono	E-mail
SEZIONE DI UDINE		0432/1504475	segreteriaaiaud@gmail.com
COMITATO REGIONALE ARBITRI F.V.G.		040/639426	040/365180 friulivg@aia-figc.it

COMPONENTI ORGANO TECNICO

PIVA Enzo	Responsabile OT – designazioni Osservatori
CAISSUTTI Marinella	Componente responsabile designazioni SEC - JUR
TRUSGNACH Denis	Componente responsabile designazioni JUP – ALR - GIR
MITRI Andrea	Componente responsabile designazioni ALP – GIP – ARB - GRB
PAVONE Giuseppe	Collaboratore referente campionati TER – ASP - CARNICO

INFORMAZIONI UTILI PER COMUNICARE CON LA SEZIONE:

segreteriaaiud@gmail.com per tutte le comunicazioni di carattere organizzativo, associativo e amministrativo

organotecnicoaiud@gmail.com per comunicare con l'OTS

cassieraaiud@gmail.com per comunicare con il cassiere

relazioniaiaud@gmail.com solo ad uso O.A.: per inviare la relazione all'OTS

giustificazioniaiaud@gmail.com o attraverso il sito www.aiaudine.it per giustificare assenza a RTO

ACCREDITI GARE UDINESE attraverso il sito www.aiaudine.it

ATTENZIONE!!!

È obbligatorio essere reperibili telefonicamente il MARTEDÌ POMERIGGIO successivo alla gara dalle ore 17.00 alle ore 19.00 quando è riunito l'ufficio del Giudice Sportivo che potrebbe avere la necessità di contattarvi.

DISPOSIZIONI GENERALI

Designazione

La designazione avverrà di norma il lunedì precedente la gara solo sul vostro indirizzo di posta elettronica tramite messaggio e-mail generato da Sinfonia4you.

Accettazione gara

L'accettazione dovrà essere fatta nel più breve tempo possibile e, comunque, non oltre le ore 18.00 del giorno successivo al ricevimento della designazione utilizzando **ESCLUSIVAMENTE Sinfonia4You.**

Analogamente in caso di sopraggiunta variazione della gara (data/ora/impianto) è obbligatoria nuovamente l'accettazione.

Pertanto siete obbligati ad aprire la vostra posta elettronica almeno una volta al giorno.

A meno di evidente e giustificata impossibilità, la mancata accettazione nei tempi sopra indicati comporterà la sostituzione d'ufficio e l'annullamento della designazione (RIFIUTO INGIUSTIFICATO).

Arbitro di riserva

La designazione della riserva avverrà solo tramite messaggio e-mail generato da Sinfonia4you.

Dovrete rendervi disponibili, se chiamati in caso di necessità dal Pronto AIA o dagli Organi Tecnici per coprire i rifiuti dell'ultimo momento. **Quindi borsa pronta, cellulari accesi e massima disponibilità.**

Resta comunque inteso che, anche se non avete ricevuto alcuna designazione e/o non siete stati designati di Riserva, potreste essere chiamati a sostituire un eventuale rifiuto di un collega.

Accettazione riserva

L'accettazione dovrà essere fatta subito tramite l'opzione Eventi S4Y. In caso di rifiuto contattare immediatamente l'Organo Tecnico di riferimento.

**NE CONSEGUE CHE, SE NON AVETE COMUNICATO NEI TEMPI PREVISTI
L'INDISPONIBILITÀ, DOVETE CONSIDERARVI SEMPRE DESIGNABILI**

Rifiuto della gara

Deve essere comunicato direttamente e solo all'Organo Tecnico **CON UNA TELEFONATA** alla quale dovrà **SEMPRE** seguire una giustificazione scritta tramite **e-mail all'indirizzo: organotecnicoaiad@gmail.com**

Pronto A.I.A.

Premesse:

- L'arrivo al campo sportivo deve avvenire **almeno un'ora prima dell'inizio della gara.**
- In assenza dell'Arbitro mezz'ora prima dell'inizio della gara la società ospitante si attiva e chiama il Pronto A.I.A.

Pertanto, se per sopraggiunte difficoltà o disguidi durante il viaggio non si è in grado di raggiungere l'impianto sportivo entro mezz'ora dall'inizio della gara, è **OBBLIGATORIO chiamare immediatamente il Pronto A.I.A. affinché possa attivarsi e tranquillizzare le società.**

Test atletici e Quiz Regolamentari

L'effettuazione dei test atletici e dei quiz regolamentari è obbligatoria per tutti gli AE dell'OTS per poter svolgere l'attività arbitrale.

Per quanto riguarda i test atletici, il mancato superamento dei limiti previsti dalle Norme di Funzionamento dell'A.I.A., comporterà la sospensione dalle designazioni fino a quando non verranno superati nelle sessioni previste da questo OTS.

Si ricorda inoltre che, a norma di Regolamento, per coloro che durante la stagione sportiva non saranno in grado di superare le prove suddette è previsto il provvedimento di Non Rinnovo Tessera per motivi tecnici.

Indisponibilità

Deve essere richiesta solo tramite Sinfonia4You.

È consentita solo per un periodo non superiore a **due turni di campionato (15 giorni)**.

Deve essere richiesta sempre con almeno **20 giorni d'anticipo** giustificando i motivi via e-mail all'indirizzo organotecnicoaiaud@gmail.com

Congedo

Il congedo temporaneo è previsto **solo per periodi superiori a due turni di campionato (15 giorni)**.

La richiesta -scritta e motivata- deve essere inoltrata con ragionevole anticipo su Sinfonia4You.

In caso di malattia o infortunio è necessario il supporto della certificazione medica.

Riunioni Tecniche Obbligatorie

L'assenza ingiustificata a 5 R.T.O. anche non consecutive comporta il deferimento alla procura arbitrale.

La giustificazione per le assenze alle Riunioni Tecniche Obbligatorie non è possibile con la procedura Sinfonia4You.

La richiesta deve essere inviata attraverso il sito sezionale www.aiaudine.it – tasto “Segreteria” - oppure con e-mail a giustificazioniaiaud@gmail.com

Certificato medico

Il certificato medico deve essere rinnovato **da TUTTI entro il mese di luglio** e, comunque, **entro DUE mesi dalla scadenza. Il mancato rinnovo del C.M. entro due mesi dalla scadenza comporterà il deferimento alla Procura Arbitrale con successivo provvedimento di Ritiro Tessera**

Preclusioni vs società

Nel caso vi fossero società in cui sono tesserati Vs. parenti (papà, fratelli, cugini, etc..), amici stretti o qualsiasi altra persona la cui presenza potrebbe far mettere in discussione ad altri la Vs. terzietà nello svolgimento della funzione arbitrale, siete pregati di farcelo sapere ed eventualmente inserirlo in sinfonia4you nell'apposita funzione “preclusioni”.

Sinfonia4You

Adempimenti da eseguire solo con la procedura Sinfonia4You:

1. Accettazione della gara
2. Accettazione della riserva
3. Rinnovo del certificato medico agonistico.
4. Cambio dei dati anagrafici.
5. Variazioni dell'indirizzo.
6. Nuovo numero telefonico.
7. Indisponibilità.
8. Congedo
9. Daspo
10. Inserimento preclusione

N.B. - La giustificazione per le assenze alle R.T.O. non è possibile con la procedura Sinfonia4You.

Referto di gara

Il referto di gara dovrà essere **inviato al giudice sportivo competente con le seguenti modalità OBBLIGATORIE**:

N.B. I REFERTI DEI TORNEI SEMPRE A UDINE (SALVO DIVERSA COMUNICAZIONE)

1. **Anticipato via e-mail agli indirizzi sotto riportati** (va inviato: scansione .pdf dell'originale firmato del referto o file .pdf con firma scansionata + scansione delle liste dei calciatori)
2. **la stessa mail va inviata in copia (cc) al seguente indirizzo: refertiaiaud@gmail.com**
3. **l'oggetto della mail DEVE ESSERE IL SEGUENTE: DATA (formato *aaaammgg*) CAT SQUADRA A-SQUADRA B NOME ARBITRO** *es: 20150915 SEC A MILAN-LAZIO ORSATO DANIELE*)
4. **spedito per posta entro la mattina del giorno successivo alla gara** al Giudice Sportivo del Comitato o Delegazione del Comitato F.I.G.C. competente

INDIRIZZI E NUMERI UTILI PER L'INVIO DEL REFERTO DI GARA

Cod.	Categoria	Indirizzo	Fax	E-mail
ALR	Allievi Regionali	F.I.G.C.- L.N.D. Comitato Regionale F.V.G. Via Milano, 15 - C.P. 990 34132 - Trieste	040/7606444	referti@outlook.it giudice sportivo@outlook.it
ARB	Allievi Reg. Speriment.			
GIR	Giovanissimi Regionali			
GRB	Giov. Reg. Speriment.			
JUR	Juniores Regionali			
CR2	Coppa Regione			
CP1	Coppa Provincia 3° cat			
FCR	Coppa Regione Femminile			
TOR	Solo se comunicato			
SEC B	Seconda Categoria	F.I.G.C. Delegazione Provinciale di UDINE Via Tullio, 11 Casella Postale n. 323 33100 - Udine	0432/204195	figc.delegazioneud@libero.it
ALP	Allievi Provinciali			
GIP	Giovanissimi Provinciali			
JUP B	Juniores Provinciali			
TER B	Terza Categoria			
ASP	Amatori			
TOR	TUTTI salvo diversa comunicazione			
SEC C	Seconda Categoria	F.I.G.C.- L.N.D. Delegazione Provinciale di GORIZIA Via XXIV Maggio, 1 34170 - Gorizia	0481/534334	referti.figcgorizia@libero.it
JUP C	Juniores Provinciali			
SEC A	Seconda Categoria	F.I.G.C. Delegazione Provinciale di PORDENONE Viale Libertà, 75 - C.P. 485 33170 - Pordenone	0434/532580	guspo.pn@gmail.com
TER A	Terza Categoria			
JUP A	Juniores Provinciali			
SEC D	Seconda Categoria	Del. Provinciale di TRIESTE Via Fabio Filzi, 8 34132 - Trieste	040/366156	cpLnd.trieste@figc.it
TER C	Terza Categoria			
TER	Campionato Carnico	F.I.G.C. Delegazione Distrettuale di TOLMEZZO Via Divisione Garibaldi, 1/C 33028 - Tolmezzo (Ud)	0433/43176	delegazione.tolmezzo@gmail.com
TER	Coppa Carnia			
FEC	Femminile Serie C	F.I.G.C. - Giudice Sportivo Comitato Regionale Veneto Via della Pila, 1 30175 Marghera (VE)	041/2524120 041/2524140	vecalcio.femminile@figc.it
F20	Femminile Primavera			

CONSIGLIO DIRETTIVO SEZIONALE			
	Nominativo	Telefono	
Presidente	PIVA Enzo	3484437047	
Vice Presidente Vicario e Componente OTS	MITRI Andrea	3469455042	
Vice Presidente e Componente OTS	CAISSUTTI Marinella	3477355023	
Componente OTS	TRUSGNACH Denis	3394237928	
Consigliere	MILILLO Simone	3887517048	
Consigliere	CANEVA Sharon	3317463154	
Consigliere	LAZZARONI Giorgio	3333484491	
Consigliere	BELTRAME Alberto	3406275586	
Consigliere	GEROMETTA Marco	3403222048	
Consigliere	ZUFFERLI Luca	3356599355	
Consigliere – Referente Codice Etico	MARCUZZI Luca	3405027862	
Consigliere	DE STEFANIS Roberto	3454624521	
Consigliere	PESTRIN Giorgio	3478837923	
Consigliere – Referente atletico	MENINI Nicola	3458226123	
Segretario (segreteriaiaud@gmail.com)	TROTTA Giacomo	3394225414	
Cassiere (cassiereiaud@gmail.com)	DE CHIRICO Fabio	3494537954	
Cassiere (cassiereiaud@gmail.com)	DE REGGI Luca	3474609923	
COLLEGIO DEI REVISORI			
	Eletto dall'Assemblea	Nominato dal C.R.A.	Telefono
Presidente	RET Lorenzo		3473683333
Membro Effettivo	MARANGONE Piero		3485926639
Membro Effettivo		CECOTTI Luca	3333175574
REFERENTI SEZIONALI			
	Nominativo	Telefono	
Referente Atletico	MENINI Nicola	3458226123	
Referente Informatico	MITRI Andrea	3469455042	
Referente Rivista l'Arbitro	MARCUZZI Luca	3405027862	
Referente Rivista sezionale "il sivilòt" e sito web	MILILLO Simone	3887517048	
COLLABORATORI ORGANO TECNICO			
	Nominativo	Telefono	
Collaboratore O.T. e Pronto A.I.A. Sezionale	PAVONE Giuseppe	360322245	
Referente presso il Giudice Sportivo	PARUSSINI Walter	3420473787	
COLLABORATORI AREA FORMAZIONE/RECLUTAMENTO			
	Nominativo	Telefono	
Corso Arbitri (documentazione)	DE STEFANIS Roberto	3454624521	
Corso Arbitri (didattica)	MARCUZZI Luca	3405027862	
COLLABORATORI AREA ASSOCIATIVA			
Accrediti ingressi allo stadio (www.iaudine.it)	DE REGGI Luca	3474609923	

PRE-GARA

- **60 min.** alla gara: arrivo al campo (Se prima MOLTO meglio).
- **55 min.** alla gara: *sopralluogo al terreno di gioco*: prendere contatto con il terreno di giuoco, verificare regolarità, segnatura del terreno di gioco, bandierine d'angolo, posizione panchine, uscite, cancelli vari, ecc. (circa 5 min.)
- **50 min.** alla gara: presentarsi ai dirigenti accompagnatori delle due squadre.
Consegnare le chiavi della vostra auto al dirigente della squadra ospitante, mostrando chiaramente dove la vostra auto è parcheggiata all'interno dello stadio (quasi sempre sono gli stessi dirigenti ad indicarvi dove parcheggiare al vostro arrivo) NB: chi viene accompagnato dai genitori, si faccia lasciare all'entrata dello stadio ove verrete ripresi a fine gara.
Chiedere che vi siano portati i documenti e le liste possibilmente entro 40 min. prima dell'inizio della gara.
Chiedere che vi siano portate le maglie per un confronto (o almeno che vi dicano il colore delle maglie, delle maglie dei portieri, colore dei calzoncini e dei calzettoni). Fate in modo che il regolamento sia rispettato (maglie dei calciatori, dei portieri e dell'arbitro tutte diverse tra loro, e comunque fate in modo che non si generi confusione sul tdg durante la gara)
Voi non indossate pettorine di alcun tipo! Se necessario saranno le società a dotarvi di una maglia di colore diverso, purché sia pulita e consona alla vostra funzione.
- **40 min.** dalla gara: cercate di ricevere le liste chiedendo che le due squadre siano pronte per l'appello 10 min. prima dell'inizio stabilito per la gara. Controllate le liste verificando la bontà dei documenti
- **35 min.** prima della gara riscaldamento IN CAMPO! (circa 20 min.)
- **15 min.** prima della gara rientro negli spogliatoi e ultime formalità prepara
- **10 min.** prima della gara appello delle squadre (controllo equipaggiamento: scaldacollo, scaldamuscoli, scotch sui calzettoni, sottomaglia con maniche di colore diverso dalla maglia da gioco, parastinchi fasciature, anelli, collane, ecc...)
- **4 min.** prima della gara entrata sul tdg (tempo sufficiente per il controllo della rete più vicina, sorteggio, controllo della rete più lontana e dare inizio al gioco)

PUNTUALITA' NEL DARE INIZIO ALLE GARE!

RAPPORTI CON I DIRIGENTI

- signorilità ed educazione.
- trasmettere serenità, tranquillità e professionalità.
- non esprimere giudizi ed opinioni su quanto accaduto in gare precedenti. Parlare poco.

RISCALDAMENTO IN CAMPO

- abbigliamento consono (tuta o maglietta AIA in dotazione dal raduno, no altri loghi e sponsor).
- preparazione atletica finalizzata alla gara.
- ***Siamo atleti: dimostriamolo!!!***

SPOGLIATOI PRE-GARA

- avvisare anticipatamente il Dirigente per la presentazione delle distinte (vedi sopra)
- **APPELLI**: si entra quando le squadre sono pronte a ricevervi. Nessuna raccomandazione di alcun tipo, non date spazio a chiarimenti. I calciatori conoscono il regolamento e se non lo conoscono saremo noi in campo ad applicarlo. Entrare, veloce riconoscimento dei calciatori e dirigenti, breve saluto e fuori. Ricordate: verrete "pesati" dai calciatori e dai dirigenti dal modo in cui vi presenterete e in cui farete la "chiama". Ricordate che non avrete una seconda occasione per fare una buona impressione

Il momento dell'appello deve essere la prima e l'ultima volta che entrate nello spogliatoio delle società. A fine gara vi è fatto divieto di entrare nello spogliatoio delle società per consegnare i documenti ed il rapportino di fine gara. Saranno i dirigenti a venire da voi. Quando lo faranno la porta del Vostro spogliatoio DEVE rimanere spalancata fino a quando non ne saranno usciti. Nessun altro tesserato che non sia il capitano o il dirigente potrà entrare nel vostro spogliatoio. Fate in modo che nessuno vi entri durante l'intervallo. Se costretti, utilizzate le stesse modalità sopra esposte

DIVISA

Non deve essere né troppo grande né troppo piccola, i pantaloncini vanno indossati alla vita e non si indossano elementi di divise diverse

INGRESSO E USCITA DAL TERRENO DI GIUOCO:

Le squadre non devono entrare o rientrare (II° tempo) nel terreno di giuoco senza la vostra presenza (né giocatori da soli, né in ordine sparso). E' importante e qualificante: serve a dare un'immagine di competenza e professionalità oltre che "a controllare" meglio ciò che accade (o che potrebbe accadere).

TORNEI:

Giunti nell'impianto sportivo chiedere sempre alla società organizzatrice il regolamento del torneo.

Consultarlo attentamente al fine di controllare: la categoria, il tempo d'attesa, il numero dei calciatori, la durata dei tempi, il numero delle sostituzioni, gli eventuali tempi supplementari e/o calci di rigore, tutte le eventuali altre norme in esso contenute.

DISPOSIZIONI TECNICHE

POSIZIONI SUL TERRENO DI GIOCO

- **SPOSTAMENTO:** come da indicazioni di questo O.T. al raduno precampionato, dovrà essere, esclusi i momenti in cui la gara non lo permette (siete senza AA ufficiali), sempre largo sul terreno di gioco, cercando di tenere sempre i calciatori ed il pallone a destra, in modo tale da controllare ogni evento

- **POSIZIONAMENTO:** come da indicazioni date dall'organo tecnico (alcuni posizionamenti sono standard) e comunque intelligente e variabile: prima di riprendere il gioco chiedetevi sempre: ho tutto sotto controllo? Se la risposta è affermativa siete ben posizionati.

RIPRESE DEL GIOCO

DISTANZA REGOLAMENTARE SUI CALCI DI PUNIZIONE: ricordate che quando fischiate un calcio di punizione sorge un diritto/dovere.

Diritto, per chi ha subito il fallo, di riprendere immediatamente il gioco.

Dovere, per chi ha commesso il fallo di andare a 9,15 mt.

È segno di grande personalità la capacità di un arbitro di farsi valere **sin dal primo calcio di punizione** affinché venga rispettato tale diritto/dovere.

Chi ha subito il fallo chiede solo la rettifica della distanza (ovvero che i calciatori che hanno commesso il fallo siano effettivamente a mt 9,15), ma i calciatori che hanno commesso il fallo devono sempre allontanarsi dal pallone per permettere l'effettuazione del calcio di punizione.

Non nascondetevi dietro il "fischio io" per togliervi di impaccio in queste situazioni, ma fatevi valere!

Chiaramente tutto ciò deve avvenire con il pallone ad una distanza tale da poter permettere una immediata ripresa del gioco. Se a seguito del fallo il pallone viene allontanato per qualsiasi motivo e/o non è possibile riprendere il gioco immediatamente, allora lo stesso verrà ripreso in ogni caso con il vostro fischio.

CALCI DI PUNIZIONE DAL LIMITE: quando vi è richiesta la rettifica della distanza, la stessa dovrà essere misurata contando i passi ma solo in zone efficaci del terreno di gioco (limite delle aree di rigore) e i passi dovranno essere effettuati in maniera naturale (nessun passo "militaresco"): pertanto contate con quanti passi naturalmente coprite la distanza di mt 9,15 e ripetetela in gara.

CALCIO DI INIZIO: deve avvenire con tutti i calciatori posizionati nella propria metà del terreno di gioco a **eccezione di colui che lo effettua.**

FUORIGIOCO

- il calciatore è in FG quando *interviene* nel gioco, *influenza* un avversario o *trae vantaggio* dalla propria posizione.

- *intervenire nel gioco* significa giocare o toccare il pallone passato o toccato da un compagno,
- *influenzare un avversario* significa impedire ad un avversario di giocare o di essere in grado di giocare il pallone, ostruendogli chiaramente la linea di visione o contendendogli il pallone sia volontariamente che involontariamente (l'azione di "impattare" sulla possibilità del difensore di poter intervenire sul pallone)
- *trarre vantaggio da tale posizione* significa **interferire con un avversario** o giocare il pallone
 1. che rimbalza o è deviato dal palo o dalla traversa o da un avversario, essendo stati in posizione di fuorigioco
 2. che rimbalza, è deviato o è giocato da un avversario su di una parata (o un salvataggio) intenzionale, essendo stati in posizione di fuorigioco,

➔ **quindi un calciatore in posizione di fuorigioco che riceve il pallone da un avversario, che gioca deliberatamente il pallone (tranne su una parata o un salvataggio intenzionale), non si deve ritenere che abbia tratto un vantaggio.**

- l'arbitro deve cercare di essere *sempre largo* in modo da osservare da migliore prospettiva, applicando la tecnica "*aspetta e vedi*": fotografa–osserva–valuta.

- non essere precipitosi: meglio un fischio con un attimo di ritardo ma corretto, che essere troppo precipitosi e sbagliare. Inoltre **nel dubbio non si fischia**, va privilegiato il gioco della squadra che attacca.

- *rete segnata in FG*: dovete far recepire la decisione, segnalando il fuorigioco ed andando a posicionarvi sul punto di battuta

POSIZIONE DEL CALCIO DI PUNIZIONE (punto di battuta): nel punto in cui è avvenuta l'infrazione compreso se è nella meta del terreno di gioco del calciatore in fuorigioco

DIFENDENTI FUORI DAL TERRENO DI GIOCO: un calciatore che esce dal tdg senza l'autorizzazione dell'arbitro, dovrà essere considerato, ai fini del fuorigioco, come se fosse sulla linea di porta o su una linea laterale **fino alla prima interruzione di gioco o fino a quando la squadra difendente non avrà giocato il pallone verso la linea mediana e se questo sarà fuori dalla loro area di rigore**

FALLO DI MANO

Implica un **contatto volontario** tra il pallone e la mano o il braccio di un calciatore.

- CRITERI DI VALUTAZIONE: movimento della mano/braccio in direzione del pallone, distanza tra il calciatore ed il pallone ("pallone inaspettato"), posizione della mano/braccio (che non implica che ci sia un'infrazione), velocità del pallone.

SANZIONI DISCIPLINARI:

- **Espulsione:** quando un calciatore nega alla squadra avversaria la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare, a prescindere dal punto in cui avviene l'infrazione;

- **Ammonizione:** quando impedisce alla squadra avversaria lo sviluppo di un'importante azione d'attacco (indipendentemente dal punto del terreno di gioco ove si verifica), tenta di segnare una rete (indipendentemente dal fatto che il tentativo abbia successo o no) o nel tentativo senza successo di evitare la segnatura di una rete

- **Solo provvedimento tecnico:** in tutti gli altri casi.

CALCIO DI RIGORE.

L'assegnazione di un calcio di rigore è un momento in cui è molto probabile ricevere delle proteste: siate decisi, indicate immediatamente il dischetto e date forza alla vostra decisione. Se fischiate da fuori area accompagnate l'indicazione con una corsa decisa verso il corretto posizionamento. Se al calcio di rigore deve accompagnarsi anche un provvedimento disciplinare, prima segnalate il rigore e poi deviate verso il colpevole per prendere il provvedimento disciplinare.

Non abbiate timore delle proteste ma difendete la vostra decisione. Più sarete decisi e più la decisione sarà credibile ed accettata!

SEGNATURA DI UNA RETE.

- dopo aver indicato il centrocampo controllare sempre ciò che avviene alle vostre spalle (controllo del comportamento dei calciatori in area di rigore, controllare il pallone)
- controllare l'esultanza dei calciatori e se necessario prendere i dovuti provvedimenti disciplinari (ammonizione per chi si attarda nell'esultanza, per chi si arrampica sulle reti di recinzione, per chi si toglie la maglia)
- se la rete suscita qualche protesta dovrete imprimere maggior forza nel comunicare la **vostra decisione, indicando il centrocampo e correndo velocemente verso di esso.**

CONDOTTA VIOLENTA E GRAVI FALLI DI GIUOCO

Ricordo l'importanza della diversità tra le due situazioni:

- **SANZIONE DISCIPLINARE: Espulsione in entrambi i casi.**

- **DIFFERENZA:**

CONDOTTA VIOLENTA: "Un calciatore si rende colpevole di condotta violenta se, in mancanza di alcuna contesa per il pallone, usa vigoria sproporzionata o brutalità nei confronti di un avversario".

GRAVE FALLO DI GIOCO: "Un calciatore si rende colpevole di un grave fallo di gioco se, a gioco in svolgimento, usa vigoria sproporzionata o brutalità nei confronti di un avversario durante un contrasto per il possesso del pallone".

PROTESTE

Distinguere il normale dissenso, frutto del fisiologico nervosismo ed animosità dovuti alla gara, dalla protesta (AMMONIZIONE) che è sempre plateale (urla e/o braccia al cielo a contestare il vostro operato). Non siate permalososi, ma attenti alla distinzione di cui sopra.

L'insulto non è una protesta e va comunque e sempre punito con l'ESPULSIONE

NEGARE UN'EVIDENTE OPPORTUNITÀ DI SEGNARE UNA RETE (DOGSO – Denying an Obvious Goal-Scoring Opportunity)

Criteri di valutazione:

- Distanza tra il punto in cui è stata commessa l'infrazione e la porta;
- La direzione generale dell'azione di gioco;
- La probabilità di mantenere o guadagnare il controllo del pallone;
- La posizione e il numero dei difendenti.

QUANDO L'INFRAZIONE È COMMESSA ALL'INTERNO DELLA PROPRIA AREA DI RIGORE DA UN DIFENDENTE CONTRO UN'AVVERSARIO AL QUALE NEGA UN'EVIDENTE OPPORTUNITÀ DI SEGNARE UNA RETE E L'ARBITRO ASSEGNA UN CALCIO DI RIGORE IL CALCIATORE COLPEVOLE DOVRÀ ESSERE AMMONITO SALVO CHE:

- l'infrazione sia dovuta all'atto di trattenere, spingere, tirare
- il calciatore colpevole non tenti di giocare il pallone o non abbia la possibilità, nell'effettuare il contrasto, di giocare il pallone
- l'infrazione sia tra quelle punibili con l'espulsione a prescindere dal punto del terreno di gioco in cui avviene (es. fallo grave di gioco, condotta violenta ecc.)

SIMULAZIONE

- La vicinanza e la prospettiva dell'Arbitro rispetto all'azione sono una garanzia per una corretta valutazione e per trasmettere credibilità.

- Attenzione alle simulazioni fuori dall'area di rigore: sono l'anticamera di "qualcosa" che succederà più tardi... Un calciatore può simulare anche se è "toccato" (non spinto.....)

- Un calciatore ha "il diritto", a seguito di un contatto di giuoco, di cadere: fare molta attenzione nel valutarne il comportamento e l'atteggiamento "dopo la caduta" (richiesta del rigore, proteste, ecc).

MODALITÀ DI EFFETTUAZIONE DEI PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

Quando un calciatore commette una infrazione passibile di provvedimento disciplinare ne è conscio, pertanto cercherà di evitarlo se possibile, scappando dal luogo degli accadimenti. Pertanto vi si chiede tempestività di intervento ma anche la capacità di intercettare il calciatore nel suo allontanarsi affinché possiate ammonirlo (od espellerlo) di fronte (e MAI di spalle)

Il cartellino va mostrato ad una distanza non inferiore al metro e mezzo del calciatore da punire, con il braccio ben teso in alto e per una durata non inferiore a tre secondi (il tutto salvo casi particolari)

NOVITÀ RELATIVE AI CALCIATORI INFORTUNATI

Un calciatore infortunato a seguito di un'infrazione con contatto fisico per la quale l'avversario viene ammonito o espulso (es. contrasto imprudente o grave fallo di gioco) può essere soccorso sul terreno di gioco se l'accertamento e le cure vengono completate rapidamente.

PERSONE IN PANCHINA

PER I CAMPIONATI DI **SECONDA-TERZA-JUNIORES: SI POSSONO PORTARE IN PANCHINA 9 CALCIATORI**

Ricorda che il Regolamento non prevede che i componenti della panchina possano rivolgersi all'arbitro... pertanto:

- controllare le persone ammesse in panchina (prima dell'inizio di ogni tempo contate, in maniera da non farvi notare, i componenti di ogni panchina. Il numero non deve superare quello previsto dalle liste che vi sono state consegnate, ed eventualmente allontanate l'estrangeo)

- RISCALDAMENTO CALCIATORI: non più di 3 calciatori per volta (indipendentemente dal ruolo)

FATE ATTENZIONE AI COMPORTAMENTI DURANTE LA GARA, non "inflazionate" il richiamo che deve essere fatto possibilmente in corsa ed eccezionalmente a gioco fermo. Se il vostro richiamo rimane inascoltato, non abbiate paura ad allontanare il dirigente/allenatore che protesta ripetutamente nei vostri confronti o che anche solo esce ripetutamente dall'area tecnica (e preventivamente avvertito)

- una persona alla volta, **una non due**, è autorizzata a dare istruzioni tecniche dall'area tecnica.

Non c'è più l'obbligo di ritornare al proprio posto dopo averlo fatto, si può sostare nell'area tecnica. (Circolare n° 1/2009-10).

Ricordiamo inoltre che sarà permesso l'accesso nel recinto di gioco solamente ai Dirigenti in possesso della tessera che riporta la dicitura "Dirigente Accompagnatore Ufficiale".

ATTENZIONE!! Se il gioco viene interrotto per un'interferenza da parte di un DIRIGENTE, un CALCIATORE DI RISERVA, SOSTITUITO O ESPULSO entrati sul tdg, oppure un CALCIATORE che rientri sul TDG senza l'autorizzazione dell'arbitro il gioco riprende con un CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO O DI RIGORE

COOLING BREAK (campionato di SECONDA – gare pomeridiane)

Si può farlo effettuare **previo accordo tra capitani e arbitro** quando le condizioni meteo lo prevedano (uno per ogni periodo di gioco) con le seguenti modalità:

- la pausa che viene concessa è di un minuto all'incirca al 30' di ogni tempo;
- il pallone deve uscire dal terreno di gioco affinché il Cooling Break possa iniziare;
- l'arbitro segnerà con un fischio l'inizio e la fine del break;
- durante la pausa i calciatori devono posizionarsi davanti alle rispettive panchine per rinfrescarsi;
- il tempo di gioco continua a scorrere e la durata del break viene aggiunta al recupero alla fine del tempo.

CONTEGGIO E SEGNALAZIONE RECUPERO

- sul finire di ciascun tempo regolamentare (**al 45° non prima non dopo**) comunicate a quanto ammonta il recupero che è conteggiato secondo i seguenti criteri:

- sostituzione di calciatori: **30 secondi**;
- assistenza medica: **1 minuto**;

inoltre si deve recuperare tutto il tempo perduto per:

- l'accertamento e/o l'uscita dal terreno di gioco dei calciatori infortunati
- le manovre tendenti a perdere tempo
- provvedimenti disciplinari
- le interruzioni (predisposte) per dissetarsi o per altre ragioni mediche, consentite dal regolamento della competizione
- qualsiasi altra causa, compreso ogni significativo ritardo in occasione delle riprese di gioco (es. festeggiamenti di una rete)
- **cooling break (quando previsto)**

- il recupero va comunicato al dirigente della squadra ospitante il quale dovrà segnalarlo in modo evidente, mostrando il cartello usato per le sostituzioni.

TERMINE GARA

- *procedura d'uscita*: avviatevi verso lo spogliatoio, non sostate inutilmente se non necessario (verifica di comportamenti scorretti tra calciatori e/o persone ammesse nel recinto di gioco)
 - ricordatevi che finché siete sul terreno di gioco, ancorché a gara terminata, qualsiasi provvedimento disciplinare va preso mostrando il cartellino giallo o rosso (esempio, protesta nei vostri confronti di un calciatore mentre uscite dal terreno di gioco dopo il triplice fischio)
 - astenersi da commenti/opinioni sulla gara.
 - osservare quanto accade durante l'uscita dal terreno di gioco.
 - nello spogliatoio la prima cosa da fare è il controllo del cartoncino per permettervi di compilare in maniera corretta il "modello post-gara" e consegnarlo assieme ai documenti ai dirigenti delle squadre.
 - **in caso di incidenti o fatti particolari contattare immediatamente il Presidente o i componenti dell'O.T.**
 - **è fatto divieto far entrare nel proprio spogliatoio genitori, amici, fidanzate anche se vi hanno accompagnato al campo di gioco. È opportuno, in questo caso, che vi lascino in un luogo non lontano dal campo di gioco prima della gara e che vi incontriate nello stesso luogo dopo la gara.**
-

COLLOQUIO CON OSSERVATORE

- saper **ascoltare** e far tesoro dei consigli e suggerimenti.
- rapportarsi in modo **corretto** con OA, restate sereni e tranquilli: non è una prestazione che decide il vostro futuro!
- **cambio di ruolo: da giudice a giudicato**; ma il colloquio con l'OA ha un valore formativo; il giudizio, almeno in questo OT, non è fondamentale.

“TERZO TEMPO” DELLA GARA: **IL REFERTO**

NEGLI SPOGLIATOI

- CONTROLLARE CHE I DATI RIPORTATI SUL MODELLO CONSEGNATO ALLE SOCIETA' CORRISPONDANO CON QUELLI CHE AVETE ANNOTATO SUL VOSTRO CARTONCINO

A CASA

- COMPILARE IL REFERTO CON CURA CONTROLLANDO CHE I DATI RIPORTATI COINCIDANO CON QUELLI RIPORTATI SUL MODELLO CONSEGNATO ALLE SOCIETA' E CHE AVETE ANNOTATO SUL VOSTRO CARTONCINO
- RICORDATE DI **ALLEGARE** AL REFERTO UNA COPIA DEL MODELLO CHE CONSEGNATE ALLE SOCIETA' E DI CONSERVARNE **UNA COPIA PER VOI**
- CONSERVARE IL CARTONCINO DELLA GARA PER ALMENO **10 GIORNI**. NEL CASO VENIATE CONTATTATI DAL GIUDICE SPORTIVO E LA GARA DIVENGA OGGETTO DI RICORSI CONSERVATE IL CARTONCINO FINO **AL TERMINE DEL CAMPIONATO**
- QUALORA IL GIUDICE SPORTIVO VI CHIEDA UN SUPPLEMENTO DEL REFERTO CONSERVATE LA MAIL
- NEL CASO VENIATE CONVOCATI DEL GIUDICE SPORTIVO PER ESSERE ASCOLTATI AVVISATE **IL PRESIDENTE DI SEZIONE**