

VADEMECUM PRIMA PARTITA

COSA PORTARE:

- Taccuino + matita + matita di scorta (da tenere in tasca mentre si arbitra)
- 2 fischietti
- gomma
- penne (preferibilmente con inchiostro nero)
- qualche foglio per eventuali annotazioni, reclami, etc...
- moneta per il sorteggio (la scelta della faccia spetta al capitano della squadra ospite)
- orologio con cronografo
- orologio di scorta (da indossare insieme all'altro)
- regolamento del giuoco del calcio (incluse anche queste disposizioni)
- divisa
- t-shirt riscaldamento (preferibilmente quella azzurra data dalla sezione)

modulistica:

- designazione della gara stampata
- Green pass

PRIMA DELLA PARTITA:

- guardare dove si trova il campo indicato nella designazione (es. maps.google.com, viamichelin.it, etc..)
- presentarsi un'ora prima dell'ora di inizio della gara
- parcheggiare la propria auto in luogo discreto e se accompagnati farsi lasciare non all'ingresso ma più lontano
- entrare e cercare un dirigente della squadra locale
- presentarsi ("piacere, sono Tal Dei Tali della sezione di Viterbo")
- farsi accompagnare allo spogliatoio
- andare sul campo da gioco e controllare le reti delle porte. Questo significa strattonearle in vari punti (vicino agli agganci) per verificare che siano senza buchi, ben fissate a terra e ben legate a pali e traversa
- tornare nello spogliatoio per cambiarsi, indossando la parte sotto della divisa e la t-shirt azzurra
- farsi portare:
 - modulo di fine gara, se la società locale ne è provvista (sono 4 fogli autoriscaldanti)
 - distinte delle squadre
 - maglie delle squadre e dei portieri per controllare i colori in campo. Se non portano le maglie ma comunicano i colori va bene comunque
- Fare dai 15 ai 20 minuti di riscaldamento in campo, a partire dai 35-40 minuti prima dell'orario stabilito di inizio gara

In questo momento i dirigenti delle squadre avrebbero già dovuto portare le distinte dei giocatori (una per ogni squadra). Insieme alle distinte consegneranno dei raccoglitori contenenti i documenti di riconoscimento di giocatori e dirigenti. Quando vengono a dare queste cose gli si comunica di far trovare le squadre pronte e cambiate nello spogliatoio 10 minuti prima dell'inizio della gara.

Appena si ha tutto:

- verificare che le distinte siano compilate correttamente (cosa per nulla scontata). Se ci sono errori devono essere corretti dai dirigenti delle squadre, MAI dall'arbitro. **DEVE essere sempre riportato il tipo e il numero del documento, non è sufficiente il solo numero di matricola !!!**

Quando i dati sono tutti giusti si appone la propria firma.

NOTA 1. le distinte devono essere firmate dal dirigente accompagnatore ed eventualmente da capitano e vice-capitano. Nella distinta deve essere chiaramente indicato sia il capitano sia il vice.

NOTA 2. ogni distinta è in quadruplica copia. Bisogna consegnare l'ultima alle squadre quando si fa l'appello. Ad ogni squadra va consegnata la distinta della squadra avversaria.

- compilare il proprio taccuino mettendo:
 - colori delle maglie di gioco
 - numero di capitano e vice per ogni squadra
 - volendo può essere utile scriversi i cognomi di: capitano, vice e allenatore per ogni squadra

NOTA. durante la partita, quando si deve segnare il minuto in cui è avvenuto un certo evento, bisogna arrotondare sempre per eccesso

- compilare quello che è possibile del rapporto di fine gara, così da portarsi avanti

APPELLO:

L'appello va fatto circa 15 minuti prima dell'inizio della partita e si comincia dagli ospiti. Prima dell'appello, leggere di nuovo velocemente i cognomi dei calciatori e ricordarsi quelli più difficili da pronunciare e accertarsi che i documenti siano in fila nello stesso ordine riportato sulla lista.

La procedura è questa:

- bussare alla porta (ovviamente..)
- entrare e aspettare che siano tutti in silenzio. In teoria i giocatori dovrebbero mettersi in fila, ma non è necessario
- quando sono in silenzio salutare e presentarsi (di nuovo: "buongiorno, sono Tal Dei Tali della sezione di Viterbo")
- consegnare la distinta avversaria al dirigente o all'allenatore ("tenga questa è per voi")
- fare l'appello, leggendo solo il cognome del giocatore (es. "Iniziamo: Rossi", lui si gira per mostrare il numero di maglia e dice: "Mario, 1, grazie")
Fondamentale: leggere con voce chiara e ferma, perché si viene valutati per ogni cosa che si fa. Meglio ci si presenta e meno problemi si avranno in campo
- finito l'appello ricordare ai giocatori che non devono indossare collanine, orecchini, braccialetti, orologi, etc ...
- eventualmente ricordare all'assistente di parte che il suo unico compito è segnalare, sollevando la bandierina in verticale, quando il pallone supera completamente le linee perimetrali, SENZA indicare alcunché.

- dire "chi é in panchina può andare, gli altri mi aspettano qui fuori". Questo serve per entrare in campo direttamente con le due squadre (altrimenti la prima a cui si fa l'appello va nel campo a pascolare e doverli richiamare come un mandriano non è bello da vedere)
- salutare dicendo "In bocca al lupo e buona fortuna"

INIZIO PARTITA:

Fatto l'appello ad entrambe le squadre ci si avvia verso il campo da gioco con le stesse alle spalle.

Se il pallone non é ancora stato consegnato, farselo dare. Siccome prima di iniziare la partita le reti vanno nuovamente controllate, bisogna procedere così:

- appoggiare il pallone a terra e far aspettare le squadre a bordo campo
- correre verso una delle reti (la più vicina) e controllarla rapidamente
- tornare dalle squadre, prendere il pallone e entrare sul campo con loro che seguono
- arrivare a centrocampo, appoggiare a terra il pallone e aspettare che le squadre si dispongano ai propri lati
- quando sono tutti ordinati fare un fischio (forte e chiaro!) per il saluto
- le squadre salutano. Dopo il saluto alcune squadre passano a salutare gli avversari, altre no. Se vogliono passare si lascia fare e si aspetta, altrimenti si passa direttamente al sorteggio con la moneta
- per il sorteggio è necessario avere vicino i 2 capitani
- chiedere al capitano ospite di scegliere testa o croce
- lanciare la moneta e verificare chi vince. Chi vince il sorteggio potrà scegliere o il campo, o di battere il calcio di inizio. Quindi a chi perde il sorteggio rimane l'altra scelta.
- mentre le squadre si dispongono sul campo, correre fino alla porta che non è stata controllata prima di entrare sul terreno di gioco e verificare l'integrità della rete
- tornare a centrocampo (rapidamente), mettersi vicino al cerchio di centrocampo (nella metà campo di chi batte) in modo da avere il pallone alla propria destra (verificare sul regolamento, regola 5, la posizione corretta)
- segnare sul taccuino la squadra che batte il calcio di inizio e l'ora che segna in quel momento il tuo orologio (arrotondato al minuto successivo)
- far partire il cronografo (SENZA FRETTA ! NESSUNO TI CORRE APPRESSO!!)
- fischiare e si inizia !!!!!!!

INTERVALLO E FINE PARTITA:

- per segnalare la fine del primo tempo si fanno 2 fischi prolungati; per segnalare la fine della partita se ne fanno 3
- indicare chiaramente i minuti di recupero alzando la mano in alto e indicando con le dita i minuti concessi, verso la panchina e verso il pubblico: non essere troppo veloci
- prima dell'inizio del secondo tempo si devono controllare nuovamente le reti
- per l'intervallo una durata ragionevole è pari a 10 minuti (da regolamento: minimo 5 max 10 minuti). Evitare che entrambe le squadre aspettino l'arbitro oppure che l'arbitro aspetti le squadre sul terreno di gioco. Chiamarle quando si entra in campo oppure affrettarsi se vedi che le squadre stanno entrando.

- dopo aver fischiato la fine della partita si deve tornare nello spogliatoio per compilare il modulo di fine gara. Appena finito si convocano i dirigenti delle 2 squadre per farglielo controllare e firmare. Fatto questo se ne lascia una copia ad ognuno. La prima copia (quella che si vede meglio) va tenuta perché deve essere inviata al giudice sportivo

POSIZIONI E SPOSTAMENTI:

Per arbitrare nel migliore dei modi è importante sia conoscere le posizioni consigliate sul regolamento, modificandole leggermente, sia sapersi spostare in modo corretto:

- non avendo assistenti ufficiali (quelli di parte vanno tenuti poco in considerazione) si deve poter capire da soli se il pallone esce dalle linee perimetrali, quindi non bisogna correre nella zona centrale del terreno di gioco, ma è bene spostarsi da una fascia all'altra a seconda di dove si sviluppa il gioco
- *punizioni in attacco*: bisogna stare in linea con il penultimo difendente (l'ultimo è il portiere) in modo da poter valutare correttamente il fuorigioco. Se la barriera si trova in area è bene posizionarsi da quelle parti, in modo da vedere eventuali tocchi di mano
- *calci d'angolo*: bisogna stare in area, vicino all'angolo dell'area di porta opposto al punto da cui viene battuto l'angolo. Questo perché si deve vedere sia eventuali infrazioni, sia se il pallone supera completamente la linea di porta
- in generale è fondamentale stare vicino all'azione, ma senza interferire troppo

GESTUALITÀ DELL'ARBITRO:

Come precisato nel regolamento la gestualità dell'arbitro deve essere estremamente ridotta. Cioè:

- *calcio di rinvio*: indicare sempre (braccio teso in diagonale verso il basso, indicando l'area di porta)
- *calcio d'angolo*: indicare sempre (braccio teso in diagonale verso l'alto, indicando l'angolo dal quale si riprenderà il gioco)
- *rimessa laterale*. indicare SOLO in caso di controversia
- *falli di gioco*: indicare SOLO se necessario
- *rete segnata*: indicare sempre (braccio teso parallelo al terreno, indicando il cerchio dicentrocampo). Anche se non obbligatorio meglio fischiare sempre la segnatura della rete.

NOTE CONCLUSIVE:

- **la prima impressione è molto importante.** Chi vede arrivare l'arbitro non lo conosce, quindi cercherà di farsi un'idea su di lui sin dal primo momento. Per questo è importante curare l'abbigliamento. Bisogna vestirsi bene, relativamente eleganti ma non troppo formali. E' bene però far notare che non è importante la resa estetica, ciò che conta è dare di sé un'immagine autorevole.
- **provare a fischiare prima di arrivare sul campo!** Usare bene il fischiotto è fondamentale!! Più il fischio è chiaro e determinato, meno propensione avranno i calciatori a protestare. Sono inoltre da evitare fischi troppo prolungati, perché tendono ad innervosire i calciatori.