



Federazione Italiana Gioco Calcio



Associazione Italiana Arbitri



SETTORE TECNICO

ASSISTENTI ARBITRALI

LINEE GUIDA

Stagione Sportiva 2011/12





PREPARTITA

- Arrivo al campo insieme, un'ora e un quarto prima dell'inizio della gara.
Se prima meglio (consigliata un'ora e mezza).
- Cellulari: con l'arrivo allo stadio e per tutta la durata della permanenza nell'impianto i telefoni devono esser spenti, salvo incidenti. Saranno fatti dei controlli: chi avrà cellulare acceso sarà sospeso.
- Sopralluogo sul terreno di gioco: Prendere contatto con la zona di competenza (area di rigore, porta, lunghezza e profondità del terreno di gioco, panchine, etc.) ma soprattutto con la linea laterale, dove si opera.
- "Briefing" pre gara: saper ascoltare e accogliere le istruzioni dell'arbitro. Chiarire bene le modalità di comunicazione all'AA1 "del tempo di recupero" alla fine di ogni frazione di gioco. Mettersi a disposizione al fine di ottimizzare la collaborazione e rafforzare lo spirito di squadra.
- L'Assistente non dà disposizioni (es. Assistente esperto al quarto anno e Arbitro giovane al primo).

RAPPORTI CON I DIRIGENTI

- Rapportarsi con signorilità e educazione.
- Trasmettere serenità, tranquillità e professionalità.
- Non esprimere giudizi e opinioni su quanto accaduto in gare precedenti. Parlare poco.
- La voce ufficiale della squadra è l'arbitro per chiarimenti e/o richieste da parte dei dirigenti. Solo ed esclusivamente l'arbitro è l'unica persona della terna che può parlare con dirigenti o Forze dell'ordine.
- L'arbitro è il "capo terna".

RISCALDAMENTO IN CAMPO

- ◇ In campo si scende tutti con il medesimo abbigliamento (tuta AIA, maglietta, etc).
- ◇ La preparazione atletica deve esser finalizzata alla gara.
- ◇ E' corretto sincronizzarsi nel riscaldamento, quanto a esercizi, scatti e quant'altro, almeno nella prima fase.
- ◇ ci presentiamo: " ...**siamo la squadra degli arbitri**".



SPOGLIATOI PRE GARA

- ≈ Avvisare anticipatamente il dirigente per la presentazione delle distinte.
- ≈ Appelli: controllo equipaggiamento calciatori (fasciature, anelli, collane, etc.).
- ≈ Ingresso in campo in sintonia con l'Arbitro e con l'altro collega. La bandierina deve essere portata tenendola normalmente per l'impugnatura (non a metà, al contrario o in altro modo), con il drappo arrotolato, come a voler essere il naturale prolungamento della mano, muovendola riguardo all'intensità della corsa.
- ≈ Sincronizzarsi con il collega nel controllo delle reti che deve essere eseguito tra il primo e il secondo tempo.
- ≈ Controllare le persone ammesse in panchina ed estranei sul terreno di gioco, anche dopo l'inizio della gara.
- ≈ Concentrarsi ed esser pronti al fischio d'inizio, prendendone il tempo.
- ≈ controllare le persone ammesse in panchina ed estranei sul terreno di gioco.

DURANTE LA GARA

- Mantenere costante il contatto visivo con il direttore di gara aiuta a tenere elevato il grado di concentrazione.
- Siete voi che dovete farvi trovare pronti quando l'arbitro vi cerca.
- La bandierina durante la corsa va sempre rivolta verso il terreno di gioco.
- Tutte le segnalazioni devono essere fatte "da fermi e frontali": non proseguire nella corsa o camminare, arrestando immediatamente la corsa, utilizzare sempre il braccio destro.
- Gli AA.AA. sul finire dei tempi regolamentari dovranno fare molta attenzione ai minuti di recupero che l'Arbitro indicherà, secondo quanto definito nel briefing pre gara.
- Collaborare nel controllo del gioco, ponendo particolare attenzione ai rilanci del portiere e alla ripartenza delle azioni.
- Nelle posizioni statiche è preferibile stare sempre fronte al terreno di gioco e nello spostamento sul breve usare la corsa laterale.
- Evitare tutti quei movimenti inutili che denotano nervosismo e apprensione. Mantenere posture composte che denotano tranquillità e sicurezza.
- Evitare la corsa all'indietro e il camminare a ritroso, per essere sempre frontali al gioco e avere più facilità nelle ripartenze.
- Limitare la gestualità: non mimare i falli, non giustificare o spiegare i fuori gioco.
- Collaborare nel controllo del gioco, ponendo particolare attenzione ai rilanci del portiere ed alla ripartenza delle azioni.
- Mai "mettere mai le mani addosso" ai calciatori (es: quando si avvicinano per protestare).
- Annotazioni sul taccuino: tutti i provvedimenti disciplinari devono essere segnati da entrambi gli assistenti.
- Ove l'arbitro non si accorga della seconda ammonizione sanzionata ad un calciatore, l'assistente deve immediatamente farglielo notare.
- Sostituzioni: l'AA. n°1 segna il minuto controllando sempre la regolarità della sostituzione. L'AA. n° 2 annota sul proprio cartoncino.
- Chiarire bene i modi di comunicazione all'AA.1 "del tempo di recupero" alla fine di ogni frazione di gioco.
- Confrontare con l'Arbitro, nello spogliatoio, durante l'intervallo e al termine della gara, le sostituzioni e i provvedimenti disciplinari.
- **Timing della segnalazione:** avere la capacità e la sensibilità di sapere quando e come segnalare.



POSIZIONE SUL TERRENO DI GIOCO

- *calcio d'inizio*: allineamento con il penultimo difendente.
- *rimessa laterale*: allineamento con il penultimo difendente.
- *calcio di rinvio*: porsi al limite dell'area di rigore, controllare sempre la posizione del pallone all'interno dell'area di porta e l'uscita dello stesso dall'area di rigore. In seguito comportarsi come indicato:
 - *rinvio eseguito dal portiere*: allinearsi rapidamente con il penultimo difensore nel caso in cui la linea difensiva sia prossima alla linea mediana e/o se non vi è presenza di calciatori attaccanti fra questa e l'area di rigore;
 - *rinvio eseguito da altro calciatore*: restare in linea con il limite dell'area di rigore "aspettando" l'arrivo del penultimo difensore.
- controllare la posizione del pallone all'interno dell'area di porta e l'uscita dello stesso dall'area di rigore, andare rapidamente ad allinearsi con il penultimo difensore.
- *calcio d'angolo*: collocarsi dietro la bandierina d'angolo e se eseguito dalla parte, ove si trova l'Assistente alla presenza di difensori che impediscono la corretta ripresa del gioco, far rispettare la distanza di 9,15 mettendosi nel punto corrispondente lungo la linea di fondo e riprendere immediata posizione dopo la battuta.
- *calcio di rigore*: disporsi all'intersezione linea di porta/linea dell'area di rigore.
- *calcio di punizione dal limite*: l'assistente si mette in linea con il penultimo difensore per il controllo del FG.
- quando il portiere entra in possesso del pallone, nessuno lo contrasta per il rinvio e/o la difesa sale, andare subito in linea con il penultimo difensore controllando con lo sguardo che lo stesso non esca dall'area con il pallone in mano.
- condizione atletica eccellente, per essere al posto giusto nel momento giusto.

RIMESSA LATERALE

- segnalare solo quando il pallone ha oltrepassato interamente la linea laterale.
- La segnalazione dell'uscita del pallone dalla linea laterale e l'indicazione della squadra cui spetta la rimessa deve essere fatta, anche quando il pallone esce nella metà campo di non competenza diretta dell'Assistente, indicando direttamente la direzione (segnalazione diretta) solo quando l'assegnazione della rimessa laterale è evidente, chiara, palese.
- La segnalazione in due tempi (alzare la bandierina, contatto visivo con AE e decisione finale) deve essere fatta quando possono sussistere dubbi su chi ha toccato per ultimo il pallone (fuoriuscita oltre la metà campo o lontana dall'AA, visuale migliore da parte dell'Arbitro, contrasti e/o deviazioni "impercettibili", pallone che "sbuca fuori" da una mischia...)



CALCIO D'ANGOLO / CALCIO DI RINVIO

- calcio d'angolo o un calcio di rinvio: la segnalazione deve essere fatta sempre con la mano destra per avere una migliore visuale.
- La segnalazione che il pallone ha oltrepassato la linea di porta e l'indicazione se trattasi di calcio d'angolo o di rinvio deve essere fatta, anche quando il pallone esce dalla parte opposta all'Assistente, indicando direttamente la direzione (segnalazione diretta) solo quando la decisione è univoca, indiscutibile, evidente, chiara, palese.
- La segnalazione in due tempi (alzare la bandierina, contatto visivo con AE e decisione finale) deve essere fatta quando possono sussistere dubbi su chi ha toccato per ultimo il pallone (fuoriuscita oltre il palo opposto all'AA, visuale migliore da parte dell'Arbitro, contrasti e/o deviazioni "impercettibili", pallone che "sbuca fuori" da una mischia...)
- calcio d'angolo: la segnalazione con Assistente vicino alla bandierina d'angolo (sia diretta che in due tempi) deve essere sempre associata ad un passo laterale verso sinistra.
- ~ quando il pallone oltrepassa la linea di porta direttamente dopo l'effettuazione di un calcio d'angolo, la segnalazione va fatta sempre in due tempi.

FUORIGIOCO

- ⇒ la regola del FG non è nella sostanza cambiata. **La semplicità** è la vera arma tecnica vincente dell'Assistente del futuro.
- ⇒ non vi sentite appagati dopo una decisione importante e dimenticate subito un'eventuale decisione sbagliata.
- ⇒ il calciatore è in FG quando interviene nel gioco, influenza un avversario o trae vantaggio dalla propria posizione.
- ⇒ l'assistente deve essere **sempre in linea** con il penultimo difensore.
- ⇒ applicare la tecnica "*guarda e aspetta*": fotografa-osserva-valuta.
- ⇒ non essere precipitosi. L'Assistente ha più tempo di quello che crede: meglio una segnalazione con un attimo in ritardo, ma corretta, che essere troppo precipitosi e sbagliare.
- ⇒ se si segnala una posizione di FG che non è accolta dall'Arbitro, si rimane su fino a quando il collega non fa un cenno d'assenso o fino **al capovolgimento dell'azione**. L'Assistente non direttamente coinvolto deve stare attento e attivo qualora l'arbitro non percepisca la segnalazione.
- ⇒ rete segnata in FG: se l'Arbitro non si avvede della segnalazione, si **rimane su** fino a quando non l'ha accolta;
- ⇒ **non servono** cenni di alcun tipo per dare l'assenso che l'azione è regolare, per esempio il classico OK con il braccio alto da parte dell'Assistente. Un breve cenno basso con il braccio deve essere considerato un'eccezione.
- ⇒ non essere precipitosi nel segnalare quando si tratta di palloni alti che dall'esterno del terreno di gioco vanno verso l'interno, o viceversa, nei lanci lunghi in verticale e in tutti quei casi i cui la "giocata" non è chiara: aspettare, vedere dove cade il pallone e valutare l'azione prima di prendere la decisione.
- ⇒ **nel dubbio non alzare**. Il vantaggio deve essere dato alla squadra che attacca.
- ⇒ difensore che sale, attaccante che va in profondità, "incroci"... **avere la forza di stare giù**.
- ⇒ quando c'è un solo calciatore in posizione di fuori gioco punibile eseguire immediatamente la segnalazione.
- ⇒ quando ci sono due calciatori, uno in posizione di FG e uno in posizione regolare, attendere per vedere chi gioca o tocca il pallone.



FALLI DI GIOCO

- # Se l'arbitro ha l'azione di gioco sotto il suo controllo, l'Assistente deve astenersi nel fare qualsiasi segnalazione, anche se il fallo è vicino a lui.
- # Il fallo del difensore si segnala alzando e agitando la bandierina con la mano destra mentre quello dell'attaccante si alza con la mano sinistra (visivamente l'arbitro è avvantaggiato poiché comprende subito la direzione del calcio di punizione).
- # Non serve fare evidenti e ripetuti cenni con la testa dopo l'intervento dell'Arbitro per un fallo sanzionato nei vostri pressi né tantomeno quando si ritiene l'azione regolare. Alzare la bandierina se è fallo, altrimenti stare composti.
- # Si può entrare nel terreno di gioco per far rispettare la distanza solo quando necessario.
- # in occasione di falli che generano mischie, assembramenti, ect: entrare nel terreno di gioco, avvicinarsi ai giocatori senza entrare in contatto, osservare eventuali episodi di violenza e dare la massima collaborazione al direttore di gara.
- # Segnalare i falli nella zona di competenza, bippando (chi in possesso delle bandierine elettroniche), con breve ma intenso sventolio della bandierina, netti ed evidenti, sfuggiti al direttore di gara (falli di mano, trattenute, etc.) siano essi commessi da attaccanti o da difensori. **(Importante il briefing pre gara: uscite dal confronto con l'arbitro con le " idee chiarissime " !!!)**
- # Fate molta attenzione ai falli di mano sui cross verso l'area di rigore commessi dai difendenti (dentro o fuori area?)

CALCIO DI RIGORE.

- ∇ Falli all'interno dell'area di rigore: sono di competenza dell'arbitro *salvo casi eccezionali*.
- ∇ Fallo avvenuto dentro o fuori l'area di rigore: qualora l'Arbitro non sia in grado di stabilirlo l'Assistente deve essergli di aiuto camminando verso la bandierina e puntandola sulla linea di fondo, quando è avvenuto dentro l'area, e restando fermo, quando lo stesso è avvenuto fuori.
- ∇ Fallo commesso vicino alla "linea verticale" dell'area di rigore con l'Assistente nei pressi della bandierina d'angolo: se è avvenuto all'interno dell'area l'Assistente camminando entrerà nel terreno di gioco puntando la bandierina sulla linea di fondo, se è avvenuto fuori, resterà fermo.
- ∇ Nella sostanza: l'Assistente in movimento indica che è calcio di rigore, l'Assistente fermo indica che non è calcio di rigore.

SEGNATURA DI UNA RETE.

- # Mentre si corre verso il centrocampo, controllare sempre con lo sguardo ciò che potrebbe succedere in area di porta e/o di rigore tra i calciatori.
- # Portare la bandiera all'altezza dell'addome con la punta rivolta verso il centrocampo. **Solo dopo** il cenno dell'arbitro compiere una corsa di circa 20/25 metri.
- # Se la rete suscita qualche dubbio imprimere maggior forza alla segnalazione e alla corsa.
- # Su situazioni di **goal-non goal** dare certezze al DdG, puntando la bandierina verso il centrocampo qualora il pallone sia entrato, allargando bassa la mano sinistra verso il centrocampo se viceversa non è entrato. Non eseguire alcuna segnalazione ove non siate in grado di decidere sul punto.



CONDOTTA VIOLENTA

- # Segnalare le condotte violente consumate o tentativi di violenza, direttamente controllati e sfuggiti all'Arbitro, così come prevede il Regolamento.
- # Qualora l'Arbitro non rilevi prontamente la segnalazione, l'Assistente continuerà a sventolare la bandierina collocandosi nella migliore posizione per essere notato, mentre l'altro Assistente ne attirerà l'attenzione sventolando anch'egli la bandierina fino a quando l'Arbitro non interrompa il gioco.
- # La comunicazione di quanto accaduto deve essere precisa e concisa, fatta lontano da calciatori e/o qualsiasi altra persona. Nella comunicazione trasmettere sicurezza all'arbitro e come deve riprendere il gioco.
- # Quando deve essere espulso un calciatore o allontanato un dirigente, l'Assistente deve **sempre** alzare la bandierina.

PERSONE IN PANCHINA

- Controllare le persone ammesse in panchina. Non inflazionare il richiamo che deve essere preciso, mirato e breve (non girarsi mai verso di loro).
- 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 (Circolare n° 1/2009-10).
- Quando necessario richiamare l'attenzione dell'Arbitro per i dovuti provvedimenti (nei modi e nei tempi giusti).

CONTEGGIO E SEGNALAZIONE RECUPERO

Elementi, adempimenti e compiti

- ✚ Al 42'/43' di ciascun tempo regolamentare l'**AA1** comunicherà all'AE la durata del recupero tenendo conto nel computo del conteggio :
 - a. sostituzione di calciatori: **30 secondi**;
 - b. assistenza medica con barella: **1 minuto**;
- ✚ L'**AE** farà il riscontro con l'eventuale aggiunta :
 - c. assistenza medica al portiere: **quanto occorre**;
 - d. ogni altra causa (lancio di oggetti, fumogeni, riprese di giuoco, condotte ostruzionistiche, provvedimenti disciplinari, ecc): **valutazione discrezionale**.

Successivamente l'**AE**
COMUNICHERA' L'EFFETTIVO E TOTALE RECUPERO

LA COMUNICAZIONE DEL RECUPERO

Adempimenti e compiti

- Nei campionati ove è prevista l'indicazione del recupero con il tabellone luminoso, sarà il **quarto uomo** a comunicarlo;
- negli altri campionati, ove è prevista l'indicazione del recupero con il tabellone, spetterà all'**AA1** il compito di comunicarlo al **dirigente della società ospitante** perché al 45' ESATTO, lo stesso alzi il cartello;
- nei campionati ove è prevista l'indicazione del recupero senza tabellone, **sarà l'AE** a comunicare manualmente il recupero (braccio alzato indicando con le dita i minuti di recupero);
- per ulteriore recupero deciderà l'**AE**.



TERMINE GARA.

- ❖ Procedura d'uscita: AA - A - AA. L'Assistente più lontano rispetto all'ingresso degli spogliatoi, lascia per ultimo il TDG assieme all'ultimo calciatore.
- ❖ **Rientrare nello spogliatoio insieme.**
- ❖ 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 incrociato dei cartoncini per permettere all'arbitro di compilare in maniera corretta il modello "RISCONTRO AMMONITI / ESPULSI" e consegnarlo assieme ai documenti, ai dirigenti delle squadre;
- ❖ In presenza di fatti gravi rilevati da Voi Assistenti è bene che venga concertata con l'arbitro la compilazione del rapportino;
- ❖ Assoluta riservatezza in merito ai contenuti del rapporto di gara ed a fatti successi durante la stessa;
- ❖ In caso di incidenti contattare immediatamente il coordinatore degli assistenti.

CONCENTRAZIONE.

- ◇ È fondamentale trovare la giusta concentrazione per tutta la durata della gara. Comunicateci sempre, (anche all'ultimo momento) se per qualsiasi motivo, personale o di altra natura, non vi sentite in forma per fare una gara.

COLLOQUIO CON OSSERVATORE.

- ≡ Saper **ascoltare** e far tesoro dei consigli e suggerimenti.
- ≡ Rapportarsi in modo corretto con OA: non cercate di avere una valutazione migliore.
- ≡ Non intervenire nel colloquio tra arbitro e OA.

Uso degli auricolari

Da solo l'arbitro non è in grado di controllare tutto quello che accade.
Tutte le energie e gli sforzi di arbitri e assistenti devono essere mirati a evitare errori.

E' responsabilità dell'arbitro di mantenere con cura tutto il kit e assicurarsi, prima della trasferta, la sua efficienza. Testare nella fase di riscaldamento il buon funzionamento.

E' importante perché:

- Il volume è regolato dal collega che vi ha preceduto.
- Ogni stadio è diverso da quello precedente (pubblico-interferenze ecc.ecc.)

Uso degli auricolari

- ✚ Non devono mai sostituire l'uso della bandierina.
- ✚ Non devono surrogare tutti gli altri comportamenti, segnali e disposizioni fino a ora utilizzati ma affiancarli.

Deve essere aperto con gli assistenti per rendere immediate le comunicazioni.
Il 4° ufficiale attiverà il contatto quando necessario.



Il loro uso non deve essere inflazionato
Nelle situazioni difficili e complicate

- Self control
- Concretezza
- Tempistica

Senza sovrapposizioni di voci

Chiamare per nome il collega interessato

La comunicazione deve essere:

- Rapida
- Con parole brevi
- Comprensibile
- Inequivocabile
- Ripetute almeno per due o tre volte

Devono essere certi che sia udita

A fronte di una comunicazione via auricolare dobbiamo sempre dare una risposta o un cenno di riscontro.

Il silenzio è sinonimo d'incertezza e mancata collaborazione.

In un'azione di contropiede o quando

Necessario, l'arbitro dovrà chiamare per Nome l'Assistente per dare "in consegna" l'azione e riprendersela, quando avrà il pieno controllo della stessa.

Non parlare con se stessi né con gli altri.

Con il gioco in svolgimento gli interventi via auricolari devono essere riferiti all'azione che si sta sviluppando.

Linguaggio

- *Rigore*
- *No*
- *Non ho visto*
- *Fallo*
- *Goal*
- *Ammonizione*
- *Rosso*
- *Fuorigioco*
- *Retro*
- *Toccata*
- *Rimesse laterali = il colore della maglia*
- *Angolo (corner)*
- *Rinvio (fondo)*
- *Uomo a terra*

Certezze assolute

Solo chi ha certezze deve comunicare