



Associazione Italiana Arbitri
COMITATO REGIONALE ARBITRI LOMBARDIA
Stagione Sportiva 2020/2021

BRIEFING PRE-GARA

- Il briefing è un momento fondamentale di concentrazione sulla gara poco prima del fischio d'inizio, in cui la terna deve dimostrarsi già *squadra*. L'assunto di partenza è che **si arbitra in tre**, per cui si vince o si perde sempre in tre;
- Il briefing dovrà essere svolto entro 1 ora prima della gara, preferibilmente prima di arrivare allo stadio. Dovrà essere condotto dall'arbitro, che dovrà trasferire le disposizioni principali agli AA;
- Si consiglia agli arbitri di fare briefing chiari, essenziali e non eccessivamente lunghi (indicativamente 15-20 minuti).

CONCETTI BASE PER GLI ARBITRI SU CUI IMPOSTARE IL BRIEFING PRE-GARA

- La gestione della gara spetta all'arbitro ed è lui che determina soglie tecniche e disciplinari;
- L'arbitro deve comunque avere una supervisione su tutto quello che accade perché sarà lui a prendersi comunque la responsabilità delle decisioni finali. Per questo l'AE deve mantenere sempre alta la soglia dell'attenzione e non delegare integralmente su aspetti che in prima istanza sono di competenza degli AA (es. fuorigioco, riprese di gioco, etc...);
- Non arbitrano gli assistenti! **L'arbitro è il capo terna**. In particolare, gli arbitri più giovani non devono lasciarsi condizionare dagli assistenti arbitrali più esperti e lasciare a loro le direttive su come comportarsi nel corso della gara. È sempre l'arbitro che dà le disposizioni. Ovviamente è lecito un rapido confronto se ci sono aspetti da chiarire, ma alla fine è l'arbitro che deve indicare la linea da tenere;
- E' importante dare disposizioni precise, focalizzate sugli aspetti fondamentali. Evitare di sciorinare casistiche impossibili durante i briefing, cercando di accordarsi su improbabili gesti convenzionali con gli AA! In gara conta fare le cose essenziali e farle bene!

COLLABORAZIONE ARBITRO/ASSISTENTI ARBITRALI **INDICAZIONI TECNICHE e TRACCIA PER IL BRIEFING PRE GARA**

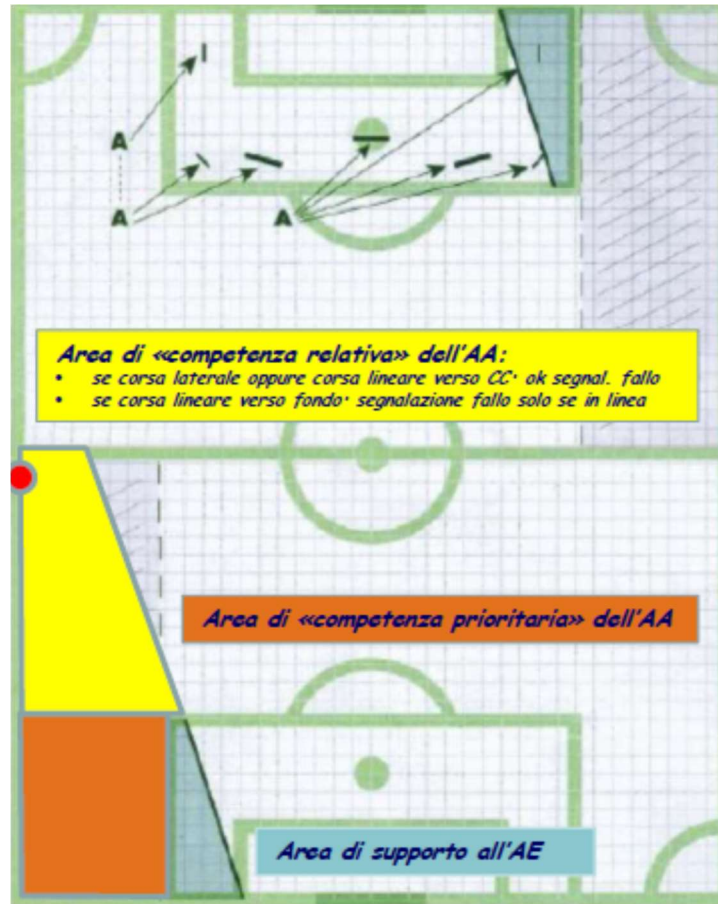
- ✓ **CONTATTO VISIVO:** è **fondamentale**, fin dalle situazioni più banali e scontate, e **deve diventare un meccanismo automatico** in quanto requisito utile ed efficace in ogni frangente della gara. Per l'intera durata del match, dovrà essere mantenuto un costante contatto visivo tra i componenti della terna. Spesso uno sguardo, anche a distanza, può far capire tutto e consentire di anticipare gli eventi. Qualora una segnalazione venisse persa, oltre all'utilizzo della bandierina, si dovrà ricorrere al richiamo fatto a voce (se possibile in maniera discreta). Nei casi di dialogo tra arbitro e AA, si dovrà aver cura di non permettere la presenza di calciatori o dirigenti nelle vicinanze (dapprima si allontanano e poi ci si confronta).

- ✓ **FALLI DI GIOCO:** la gestione tecnica spetta all'arbitro e gli **AA sono tenuti in generale a dare il proprio supporto SOLO in situazioni fallose chiare sfuggite al controllo del medesimo e nella zona di loro competenza**, (Es: **trattenute nascoste, falli di mano, uso delle braccia/gomiti, sgambetti**); **ovvero non devono eccedere negli interventi**. Anche qui vale il concetto di squadra (l'AA cerchi di capire il metro di valutazione che l'arbitro sta utilizzando circa la rilevazione degli interventi fallosi e relativa punibilità) e si dovrà incoraggiare l'utilizzo della tecnica "*wait & see*" (ovvero l'arbitro sta consapevolmente ritardando il fischio in presenza di una possibilità di applicazione del "vantaggio" e l'assistente dovrà avere la sensibilità di attendere ad effettuare eventuali segnalazioni).

Per i falli importanti/grossolani/solari (es: goal segnato con la mano, goal evitato tramite un evidente fallo di mano del difendente, fallo sul portatore del pallone in area di rigore, condotta violenta), solo se certo, l'AA si assumerà la responsabilità della decisione alzando e sventolando la bandierina, anche al di fuori della zona di propria esclusiva competenza, comunicando poi all'arbitro il calciatore colpevole.

L'arbitro deve sempre avere l'abitudine di guardare gli AA, soprattutto nelle zone di loro competenza, e non avere premura nel decidere o nel ricorrere alla gestualità. È preferibile decidere con qualche attimo di ritardo (ma condividendo la decisione), piuttosto che dover cambiare decisione perché ci si accorge che l'AA indica qualcosa di opposto.

Deve prevalere il concetto di compattezza e univocità delle decisioni della terna, per cui nei casi dubbi in cui l'arbitro decide senza consultarsi, a meno di palesi errori, l'AA non dovrà intervenire e smentire l'arbitro, anche in virtù delle nuove linee guida sullo spostamento dell'arbitro (*proximity* e *between*). **Così come qualora l'AA alzasse un fallo nella propria zona di competenza, si invita l'arbitro ad assecondarlo (garantendo la credibilità della terna).**



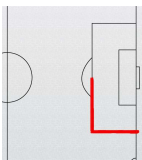
✓ **CONDOTTA VIOLENTA O LANCIO DI OGGETTI:** in presenza di dette condotte, soprattutto se sfuggite all'arbitro, l'AA alzerà la bandierina, se e soltanto se, sarà poi in grado di dare una risposta certa ai seguenti tre quesiti:

- Chi ha commesso la violenza?
- Dov'era chi ha subito la violenza (posizione geografica nel recinto di gioco)?
- Il pallone era in gioco o no?

Qualora l'AA non fosse in grado di stabilire chi, dove o se il pallone fosse o meno in gioco, ogni omissione potrebbe comportare il palesarsi di un errore tecnico. Quindi, in detti casi, non intervenire di propria iniziativa, ma, dopo aver ricercato il contatto visivo con l'arbitro, capire se quest'ultimo abbia avuto qualche percezione sull'accaduto (es: l'arbitro sa che il gioco era in svolgimento ma non ha visto il colpevole, etc...).

✓ **CALCIO DI RIGORE:** qualora secondo l'AA ci fossero gli estremi del calcio di rigore, con fallo che avviene in una zona di sua competenza, lo suggerirà all'arbitro con un cenno convenzionale, ovvero leggera e discreta prosecuzione della corsa verso bandiera d'angolo (con apice bandierina puntata verso bandiera del calcio d'angolo). L'arbitro, nel dubbio, deve sempre rivolgere lo sguardo verso l'assistente arbitrale. **Resta però di assoluta discrezione dell'arbitro accettare il suggerimento proposto** o fare invece proseguire il gioco.

✓ **FALLO AL LIMITE DELL'AREA DI RIGORE:** se per l'AA è avvenuto dentro l'area di rigore, egli prosegue la corsa verso la bandierina. Se, invece, il fallo è avvenuto fuori, allora arresta la corsa e fa qualche passo arretrando verso il centrocampo. Questo comunque dovrebbe succedere per falli controllabili dall'AA, cioè che avvengono nella zona segnata di rosso. **Si specifica che in funzione dello spostamento che l'arbitro sarà tenuto ad adottare nei casi di entrata in area dell'attaccante nella zona della linea dell'area di rigore perpendicolare alla linea di porta, il medesimo**



non dovrà demandare all'AA il controllo della posizione del possibile fallo (dentro o fuori l'area di rigore) ma dovrà lasciare l'AA focalizzarsi sulla individuazione delle posizioni di fuorigioco.

- ✓ **FALLO DI MANO PORTIERE FUORI DELL'AREA DI RIGORE:** se in idonea posizione e solo se assolutamente certo, l'AA dovrà assumersi la responsabilità di segnalare il fallo sventolando palesemente la bandierina. In questi casi, comunque, si consiglia alla terna massima lucidità e **nessuna fretta** di decidere (**la cosa importante è prendere la decisione corretta!!**).

Raccomandazione: all'AA è sempre consigliato di attendere una frazione di secondo per capire se l'arbitro decide in autonomia e sicurezza senza guardarlo. In questi casi, cioè **con l'arbitro vicino all'azione e sicuro** di quello che ha visto, **a meno di situazioni clamorose** (topica colossale), **l'AA non dovrà intervenire**, limitandosi ad assecondare il collega. **In tutti gli altri casi**, soprattutto se l'arbitro cerca subito con lo sguardo l'AA, **l'assistente arbitrale dovrà alzare e segnalare il fallo.**

- ✓ **RIMESSE LATERALI (1), CALCI DI RINVIO, CALCI D'ANGOLO:** nella norma sono di competenza dell'AA. **L'arbitro deve cercare il più possibile di non anticipare mai con la gestualità gli AA. Prima ci si guarda e poi si indica.**

Di norma (ovvero in assenza di dubbio), nella metà campo di competenza, è l'AA che dà la direzione e l'arbitro segue (non è sempre necessario che l'arbitro indichi).

Nei casi dubbi, invece, l'AA ricorrerà alla **segnalazione in "due tempi" (NON E' VIETATA!)**, per cui l'arbitro indicherà la direzione che l'AA dovrà seguire (eventuali cenni bassi dell'arbitro in anticipo sono accettati se fatti in modo efficace ma discreto).

ATTENZIONE: nella metà campo di competenza del DDG invece è l'arbitro che indica e l'AA lo segue!

Nella metà campo di competenza verrà quindi eseguita segnalazione in "un tempo", ma è ormai indispensabile l'utilizzo della segnalazione della direzione anche su palloni usciti nella metà campo non di specifica pertinenza dell'AA (non solo indicazione dell'uscita, ma anche direzione). In questi casi si invitano, come prima ricordato, gli AA a seguire il DDG.

SITUAZIONE IN CUI IL PALLONE ESCE NELL'ALTRA METÀ CAMPO, MA DI POCHESSIMI METRI RISPETTO ALLA POSIZIONE DELL'AA: l'AA in questo caso può decidere lui senza aspettare AE (situazione da codificare in modo chiaro nel briefing).

- ✓ **RIMESSE LATERALI (2):** nella cosiddetta "zona morta" (angolo linea laterale/linea di porta opposta all'AA), per evitare incomprensioni, decide l'arbitro. In questi casi, la disposizione è di dispensare l'AA dalla segnalazione quando non è sicuro, rimanendo concentrato sulla ripresa di gioco.

In caso di dubbio se il pallone è uscito dalla linea di porta o dalla linea laterale, se l'arbitro non segnala, o segnala in modo poco evidente, è preferibile che l'AA non alzi comunque la bandierina.

- ✓ **RIMESSE LATERALI, CALCI DI RINVIO, CALCI D'ANGOLO - Eccezionalità:** si consiglia all'arbitro di emettere un fischio breve e indicare subito la direzione solo nei casi di tiro dal limite con deviazione impercettibile per l'AA (o comunque deviazioni impercettibili a vista d'occhio avvenute in zone distanti dall'assistente medesimo) o situazioni derivate da rimpalli improvvisi (doppi tocchi) in cui si percepisce che l'AA non potrà aver chiaro a chi assegnare la ripresa di gioco.

- ✓ **FUORIGIOCO (1):** la rilevazione è di pertinenza dell'AA, ma **l'arbitro deve comunque essere vigile e non delegare completamente.**

Massima attenzione va data all'utilizzo della direttiva denominata "wait & see", onde evitare di interrompere il gioco indebitamente. Nel caso ciò non avvenisse (eccessiva PRECIPITOSITA' nella segnalazione), letta la situazione, con un cenno l'arbitro dirà all'AA di "scendere" (decisione che non va vissuta come un dramma). Proprio in virtù del concetto di guarda e aspetta, **si consiglia all'arbitro di**

rivolgere una seconda volta nel giro di pochi istanti lo sguardo all'AA, perché la segnalazione può arrivare giustamente con un attimo di ritardo.

- ✓ **FUORIGIOCO (2):** può accadere che il calciatore sia in posizione di fuorigioco, ma riceva il pallone su un passaggio di un avversario. **Qualora l'AA segnalasse erroneamente il fuorigioco, l'arbitro lo dovrà far abbassare con gestualità chiara**, assumendosene la piena responsabilità. Questo, non per esaltare l'errore del collega, ma perché oggettivamente non poteva essere visto l'autore del passaggio. In queste situazioni, L'AE dovrà aiutare il collega segnalando tempestivamente con il braccio il "retro" del difensore per cercare di anticipare e far evitare all'AA una eventuale segnalazione errata.
- ✓ **FUORIGIOCO (3): se l'arbitro non dovesse recepire la segnalazione di fuorigioco, l'AA ne richiamerà l'attenzione, anche a voce, finché non visto (senza abbassare la bandierina).** Ovviamente, se l'azione ripartisse chiaramente o se il pallone finisse chiaramente in possesso del portiere o dei difendenti non marcati, si avrà cura di scendere con la bandierina e riprendere celermente l'idonea posizione.
- ✓ **FUORIGIOCO (4):** nel caso l'attaccante fosse in posizione di fuorigioco su tiro in porta - ma dalla visuale dell'AA non risultasse comprensibile se il calciatore medesimo abbia influenzato o meno l'avversario/portiere - prima di indicare la segnatura del goal si procederà ad un consulto visivo. L'AA, senza scattare verso il centrocampo, farà capire all'arbitro la problematica emersa nella valutazione della posizione di fuorigioco (indicando il giocatore in presunto fuorigioco). Spetterà all'arbitro (ricordata la dinamica della situazione) la decisione finale, sulla quale l'AA adeguerà e rafforzerà con segnalazione decisa.
- ✓ **GOAL/NON GOAL:** è fondamentale il contatto visivo immediato. L'arbitro deve subito rivolgere lo sguardo all'AA ed evitare ogni tipo di gestualità. **L'AA, che in generale per prospettiva è quello meglio piazzato, deve dare subito un'indicazione** di quello che ha visto, ovvero se:
 - **GOAL:** AA, restando fermo, indica il centrocampo con bandierina ad altezza ventre. L'arbitro vede e dà il goal. Arbitro e AA vanno verso centrocampo;
 - **NON GOAL:** AA rimane fermo con bandierina bassa e nessuna gestualità. L'arbitro recepisce e fa proseguire. In casi molto dubbi è accettata una gestualità chiara dell'arbitro a supporto, per far capire subito che si è deciso per il non goal;
 - **ARBITRO INDICA SUBITO GOAL senza guardare AA:** l'arbitro deve sempre consultare visivamente l'AA. Ma se dovesse capitare che è talmente sicuro da assegnare subito il goal senza guardare l'AA, **a meno di errore macroscopico, l'AA dovrà assecondare l'arbitro** senza tentennamenti.
- ✓ **OCCUPANTI L'AREA TECNICA E GESTIONE PROTESTE (Circolare IFAB n. 1/2019):** in caso di ingerenze, microproteste, disordine, l'AA1 richiamerà il colpevole (una sola persona alla volta - mai richiami generici - mai minacce - massima serenità - girandosi solo per identificare il soggetto che protesta), dandone comunicazione all'arbitro (breve richiamo avvisando che ad esempio l'allenatore sta protestando, etc...).
 - **In caso di provvedimento di ammonizione per un componente delle panchine, l'assistente NON** deve segnalare con bandierina alta ma si limiterà a richiamare l'attenzione dell'arbitro a voce.
 - **In caso di espulsione,** l'AA alza la bandierina e richiama l'arbitro che procederà a notificare il provvedimento.
- ✓ **COLLABORAZIONE SU ESPULSIONE DI UN CALCIATORE:** per assicurarsi che il calciatore espulso sia effettivamente uscito dal recinto di gioco, **si invita l'AA più prossimo all'uscita dal recinto di gioco (lato spogliatoi) a seguire visivamente il calciatore espulso**, in modo da verificare che sia effettivamente fuori. **L'arbitro, prima di riprendere il gioco, dovrà guardare l'AA**, il quale, con un cenno (con la testa o un "ok" discreto con mano), farà capire che tutto è regolare. Qualora il calciatore non fosse uscito dal recinto di gioco e il fatto fosse sfuggito all'arbitro, prima di una indebita ripresa del gioco, l'AA è tenuto a richiamarne subito l'attenzione.

- ✓ **ERRATA ESPULSIONE:** in casi di **scambio di persona o doppia ammonizione a calciatore mai ammonito** in precedenza, l'AA che per primo - **qualora ne avesse la certezza** - se ne rendesse conto dovrà immediatamente segnalare l'errore all'arbitro, il quale procederà a rivedere la propria decisione.
- ✓ **AMMONIZIONI NON ANNOTATE DAGLI AA:** causa lontananza o perché il calciatore è di spalle, l'AA non sempre riesce a rilevare il numero di chi è stato ammonito. In questi casi, alla prima occasione in cui l'arbitro passa in zona, l'AA dovrà quindi chiedere all'arbitro il numero di chi è stato ammonito. In ogni caso, nell'intervallo si obbliga la terna A controllare le ammonizioni/espulsioni.
- ✓ **SOSTITUZIONI:** L'AA1 richiama l'attenzione dell'arbitro solo quando il calciatore di riserva è pronto all'altezza della linea mediana ed il dirigente accompagnatore ha la tabella per le sostituzioni. L'AA1 ricordi che, al fine della esecuzione di una sostituzione, dovrà essere avvisato dal dirigente accompagnatore della squadra prima di richiamare l'attenzione dell'arbitro. (ciò per consentirgli di verificare se tutto è pronto per la sostituzione stessa, es: equipaggiamento calciatore, posizione, etc... Ps: non obbligare il calciatore a tenere indosso la pettorina, in quanto non obbligatorio).
Uscita calciatore sostituito: qualora il punto di uscita del calciatore fosse diverso dalla linea mediana (zona panchine), l'AA1 - prima di far entrare il subentrante - tramite contatto visivo con l'arbitro, dovrà:
 - 1) **accertarsi dell'effettiva uscita dal terreno di gioco** del sostituito;
 - 2) **attendere autorizzazione dell'arbitro** tramite cenno del braccio.
- ✓ **RECUPERO:** intorno al 42' di ogni tempo di gara, l'arbitro decide e comunica i minuti da recuperare all'AA, il quale riferisce al dirigente della Società ospitante il recupero da segnalare con l'apposita tabella. Il recupero deve essere segnalato allo scoccare del 45'. Si invita l'AA1 a controllare che al 45' il recupero venga effettivamente mostrato al pubblico.
- ✓ **CONTROLLO EQUIPAGGIAMENTO:** un calciatore che esce dal terreno di gioco per regolarizzare l'equipaggiamento potrà rientrare solo previa autorizzazione espressa dell'arbitro a seguito di verifica da parte di un ufficiale di gara. Il regolamento, come aggiornato, consente di effettuare le verifiche a qualunque ufficiale di gara anche a gioco in svolgimento. In ogni caso, l'AA non dovrà mai tralasciare le priorità del suo ruolo (allineamento, fuorigioco, valutazioni falli, controllo linee perimetrali, etc...) per effettuare tali verifiche. Salvo casi eccezionali, si consiglia di effettuare, solo a gioco fermo, i controlli richiesti (anche delegati dall'arbitro all'AA) nei casi di cui sopra.
- ✓ **COLLOQUIO AE-AA:** nei casi di dialogo tra arbitro e AA, si dovrà aver cura di non permettere la presenza di calciatori o dirigenti nelle vicinanze (dapprima si allontanano e poi ci si confronta).

FATE LE COSE SEMPLICI E NON CERCATE LA FINEZZA A TUTTI I COSTI!!!