



ASSOCIAZIONE ITALIANA ARBITRI SETTORE TECNICO

A close-up photograph of a referee's flag, showing the yellow and red sections and the black handle. The flag is positioned diagonally, with the yellow section in the foreground and the red section in the background. The text is overlaid on the yellow section.

**LINEE GUIDA PER
ASSISTENTI ARBITRALI**

INDICE

INTRODUZIONE	4
INDICAZIONI GENERALI (pre, durante, dopo gara)	5
POSIZIONE SUL TERRENO DI GIOCO	8
USO DELLA BANDIERINA e GESTUALITA'	10
COLLABORAZIONE: FALLI / SCORRETTEZZE	16
COLLABORAZIONE: ALTRI ASPETTI	20

INTRODUZIONE

Nel 1996 l'IFAB decise di modificare il titolo della Regola 6: da quel momento non si sarebbe più parlato di "Guardalinee" bensì di "Assistenti" (AA).

Non si trattò di una mera questione lessicale: nell'esplicitare all'interno del testo delle Regole due compiti (valutazione del fuorigioco e possibilità di indicare falli e scorrettezze) di fatto già conferiti a chi svolgeva questo ruolo, il "legislatore" volle mettere in risalto come nel calcio moderno la collaborazione tra gli ufficiali di gara sarebbe stata viepiù essenziale.

Si accresceva, così, l'esigenza di tramutare le "terne arbitrali" da gruppi in veri e propri team, "squadre", con obiettivi chiari, ruoli stabiliti e consapevolezza definita.

Sarebbe stato sempre più necessario mettere assieme le potenzialità e farle funzionare al meglio: parafrasando il filosofo greco Aristotele, si doveva far sì che *l'insieme fosse più della somma delle singole parti*.

In questa ottica, gli AA, in primis, dovevano essere responsabilizzati circa la propria mansione, che per essere assolta nel migliore dei modi esige una specifica preparazione e l'affinamento di una serie di attitudini, abilità e conoscenze peculiari.

Non prima di aver ricordato che nelle Regole del Gioco è contenuta un'ampia parte che tratta compiti, segnali e teamwork, le pagine che seguono contengono e riassumono alcuni concetti e considerazioni che si spera possano risultare utili come riferimento per gli AA nelle prime fasi del loro percorso ed anche successivamente.

INDICAZIONI GENERALI

APPROCCIO ALLA GARA

- Designazione: è indispensabile che l'arbitro prenda contatto, appena possibile, con i componenti della squadra arbitrale della gara per la quale si è stati designati. Avrà modo, così, di effettuare un primo approccio per concordare viaggio, abbigliamento tecnico (con cui si effettueranno il riscaldamento e la gara) e tutto ciò che potrà essere utile per instaurare il giusto feeling.
- “Briefing”: è essenziale saper recepire le istruzioni dell'Arbitro (AE). Prodigarsi al fine di ottimizzare la collaborazione e rafforzare lo spirito di squadra. L'AA non dà disposizioni in alcun caso (ad esempio, AA esperto con AE giovane)
- Sopralluogo del terreno di gioco: prendere contatto con la zona di competenza (area di rigore, porta, lunghezza e profondità del terreno di gioco, panchine, ecc.), ma soprattutto con la linea laterale dove si opera

RAPPORTI CON I DIRIGENTI

- La “voce ufficiale” della “squadra” è l'AE: chiarimenti e/o richieste da parte dei dirigenti o altri spettano all'AE
- Rapportarsi con educazione e signorilità
- Trasmettere serenità, tranquillità e professionalità
- Non esprimere giudizi ed opinioni su precedenti. Parlare poco

RISCALDAMENTO

- Ove possibile, sul terreno di gioco si entra tutti con il medesimo abbigliamento (tuta o maglietta AIA, ecc.)
- Gli esercizi devono essere finalizzati alla gara: prima parte preparatoria per tutta la “terna”, poi lavoro specifico di rifinitura a seconda del ruolo

PRELIMINARI ALLA GARA

- Ingresso sul terreno di gioco in sintonia con l'AE e con l'altro collega AA. 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 in modo coordinato con l'intensità dell'andatura
- Sincronizzarsi con l'altro AA nel controllo delle reti, che deve essere ripetuto tra il primo e il secondo tempo
- Controllare le persone ammesse in panchina e l'eventuale presenza di estranei nel recinto di gioco, anche dopo l'inizio della gara
- Concentrarsi ed esser pronti al fischio d'inizio, prendendo il tempo

DURANTE LA GARA

- La semplicità è la vera "arma" vincente dell'AA
- Mantenere costante il contatto visivo con l'AE aiuta a tenere elevato il grado di concentrazione
- È l'AA che deve farsi trovare pronto quando l'AE necessita di supporto
- Collaborare nel controllo del gioco, ponendo particolare attenzione ai rilanci del portiere e al riavvio delle azioni
- Non sentirsi appagati dopo una decisione importante e dimenticare subito una eventuale decisione sbagliata
- Avere la capacità e la sensibilità di sapere quando e come segnalare (timing della segnalazione)
- Evitare tutti quei movimenti inutili che denotano nervosismo e apprensione
- Mantenere posture composte che denotano tranquillità e sicurezza
- Mai "mettere le mani addosso" ai calciatori (per esempio, quando si avvicinano per protestare o durante le sostituzioni)
- Tutti i provvedimenti disciplinari devono essere annotati da entrambi gli AA, ma in frangenti diversi, non contemporaneamente: è preferibile che subito proceda l'AA più distante dall'azione, mentre il collega più vicino,

sorveglierà quella fase della gara e prenderà nota del provvedimento alla prima occasione utile.

- Qualora l'AE non si accorga della seconda ammonizione comminata a un calciatore, l'AA deve immediatamente farglielo notare
- Sostituzioni: annotare minuto e numeri calciatori; di norma, l'AA1 assicura la regolarità
- Confrontare con l'AE, nello spogliatoio, durante l'intervallo e al termine della gara, le sostituzioni e i provvedimenti disciplinari

A FINE DEL PRIMO TEMPO E A FINE GARA

- Procedura d'uscita [AA – A – AA] : di norma, l'AA più lontano rispetto all'ingresso degli spogliatoi (specificare nel briefing pre-gara, se necessario), lascia per ultimo il terreno di gioco assieme all'ultimo calciatore
- Osservare quanto accade durante l'uscita dal terreno di gioco
- Astenersi da commenti / opinioni sulla gara

A FINE GARA

- Nello spogliatoio, la prima cosa da fare è il riscontro dei dati per permettere all'AE di compilare in maniera corretta il “modulo di fine gara” e consegnarlo assieme ai documenti, ai dirigenti delle squadre
- Assoluta riservatezza in merito ai contenuti del proprio rapporto di gara, consegnato all'AE, ed a fatti successi durante la stessa

POSIZIONE SUL TERRENO DI GIOCO

Gli AA devono stare in linea con il penultimo difendente o con il pallone, se questo è più vicino alla linea di porta rispetto al penultimo difendente, sempre rivolti verso il terreno di gioco, anche quando corrono.

Nelle posizioni statiche è sempre preferibile stare fronte al terreno di gioco e, comunque, deve essere utilizzata la corsa laterale in tutte le occasioni in cui è possibile, senza che vada a scapito dell'allineamento. Ciò è particolarmente importante per la valutazione del fuorigioco poiché garantisce all'AA una migliore visuale.

Evitare la corsa all'indietro e il camminare a ritroso, per essere sempre frontali al gioco e avere più facilità nei veloci contropiede.

RIPRESE DI GIOCO E SITUAZIONI SPECIFICHE:

- calcio d'inizio: stare in linea con il penultimo difendente
- rimessa laterale: allineamento con il penultimo difendente
- calcio di rinvio: controllare sempre la posizione del pallone all'interno dell'area di porta: se il pallone non è posizionato correttamente, l'AA non si muoverà dalla sua posizione, entrerà in contatto visivo con l'AE ed alzerà la bandierina. Una volta che il pallone è posizionato correttamente all'interno dell'area di porta, l'AA si posizionerà in linea con il penultimo difendente. Collaborerà, comunque, per verificare che la ripresa del gioco avvenga regolarmente
- calcio d'angolo: collocarsi dietro la bandierina d'angolo se eseguito dalla parte dove si trova l'AA. In questa posizione non deve interferire con il calciatore che esegue la ripresa di gioco e deve controllare che il pallone venga posto correttamente nell'area d'angolo. In presenza di calciatori difendenti che impediscono la regolare ripresa del gioco, far rispettare la distanza, invitando a voce gli stessi, a posizionarsi a 9,15 m dall'arco d'angolo.

Se eseguito dalla parte opposta all'AA, può posizionarsi anche davanti alla bandierina d'angolo

- calcio di rigore: disporsi nel punto di intersezione tra la linea di porta e l'area di rigore
- calcio di punizione: l'AA si mette in linea con il penultimo difendente per il controllo del fuorigioco. Comunque, dovrà essere pronto a seguire il pallone, muovendosi lungo la linea laterale verso la bandierina d'angolo, nel caso ci fosse un tiro diretto in porta
- quando il portiere entra in possesso del pallone e rimane quale ultimo "difendente" perché la difesa "sale", andare subito in linea con il penultimo difendente, controllando con lo sguardo che il portiere non esca dall'area di rigore con il pallone in mano e/o che un attaccante a lui vicino possa eventualmente commettere un'infrazione
- tiri di rigore: un AA deve posizionarsi nel punto di intersezione tra la linea di porta e l'area di porta; l'altro AA deve posizionarsi nel cerchio centrale per controllare i calciatori
- In occasioni di calci d'angolo o rimesse laterali, che non si possono effettuare immediatamente, perché ad esempio è in corso una sostituzione, l'AA dovrà assumere un atteggiamento proattivo ed impedire che un calciatore effettui la ripresa del gioco

USO DELLA BANDIERINA e GESTUALITÀ

Tutte le segnalazioni con la bandierina vengono effettuate per comunicare all'arbitro le rilevazioni tecniche e disciplinari effettuate dell'AA. Per questo è indispensabile, prima di alzare la bandierina, che l'AA instauri un contatto visivo con l'arbitro, sia per essere pronto a captare eventuali suggerimenti, sia per essere certo che il collega possa recepire la sua segnalazione.

Le bandierine degli AA devono sempre stare dispiegate ed essere visibili per l'AE. Questo, di solito, significa che la bandierina deve essere tenuta nella mano più vicina all'AE (e, quindi, anche al terreno di gioco).

Quando effettua una segnalazione, l'AA deve fermarsi, far fronte al terreno di gioco, entrare in contatto visivo con l'AE ed alzare la bandierina con movimento ponderato (e non frettoloso né esagerato). La bandierina deve apparire come un'estensione del braccio.

Gli AA devono alzare la bandierina usando la medesima mano con la quale segneranno la direzione di rimesse laterali o calci di punizione. Se la circostanza lo richiedesse e dovesse essere usata l'altra mano per indicare la direzione, l'AA dovrà passare la bandierina da una mano all'altra facendolo al di sotto dei fianchi.

Se l'AA segnala che il pallone non è più in gioco, continuerà a farlo fino a quando l'AE non se ne sarà avveduto, cercando in ogni modo di richiamare al più presto la sua attenzione.

Di regola, l'AA deve astenersi dal fare gesti evidenti con la mano (non mimare i falli, non giustificare o spiegare i fuorigioco). Tuttavia, in alcune circostanze, un gesto discreto della mano può dare un valido aiuto all'AE. Il gesto della mano deve avere un significato chiaro, che deve essere stato concordato nel briefing pre-gara.

Calcio d'angolo / Calcio di rinvio

Quando il pallone oltrepassa interamente la linea di porta l'AA dovrà alzare la bandierina usando la mano destra (migliore linea di visione) per informare l'AE che il pallone non è più in gioco e, poi, se è

- vicino alla posizione dell'AA, indicherà se il gioco verrà ripreso con un calcio di rinvio o un calcio d'angolo
- lontano dalla posizione dell'assistente, entrerà in contatto visivo con l'AE e ne seguirà la decisione

Se la decisione di assegnare il calcio d'angolo o il calcio di rinvio è evidente, non è sempre necessario che l'assistente segnali, specialmente se lo segnala l'AE.

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.

La segnalazione di calcio d'angolo con AA molto 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.

Rimessa laterale

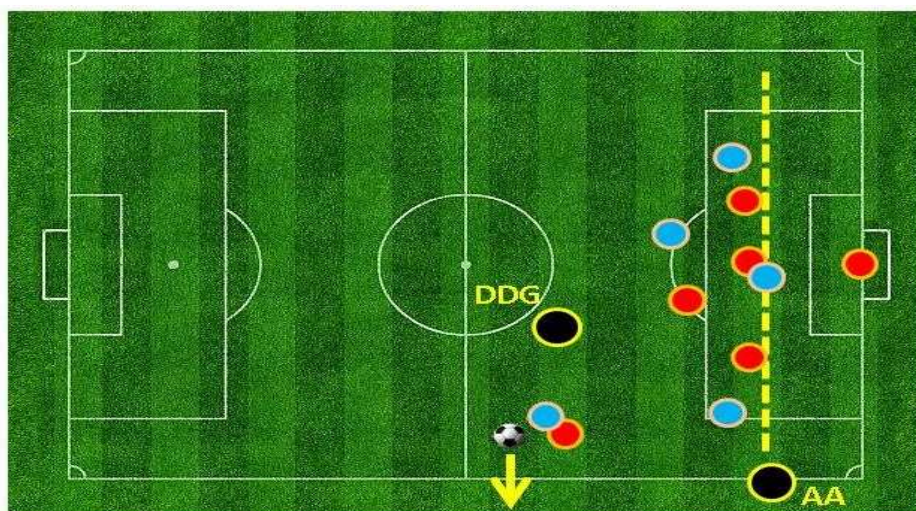
Quando il pallone oltrepassa interamente la linea laterale

- vicino alla posizione dell'AA, questi segnalerà direttamente a quale squadra spetta eseguire la rimessa laterale
- lontano dalla posizione dell'AA e la decisione in merito alla rimessa laterale appare evidente, l'AA segnalerà direttamente a quale squadra spetta eseguire la rimessa laterale
- lontano dalla posizione dell'AA e questi è in dubbio a quale squadra spetta eseguire la rimessa laterale, l'AA dovrà alzare la bandierina per informare l'AE che il pallone non è più in gioco, entrare in contatto visivo con l'AE e seguirne la decisione

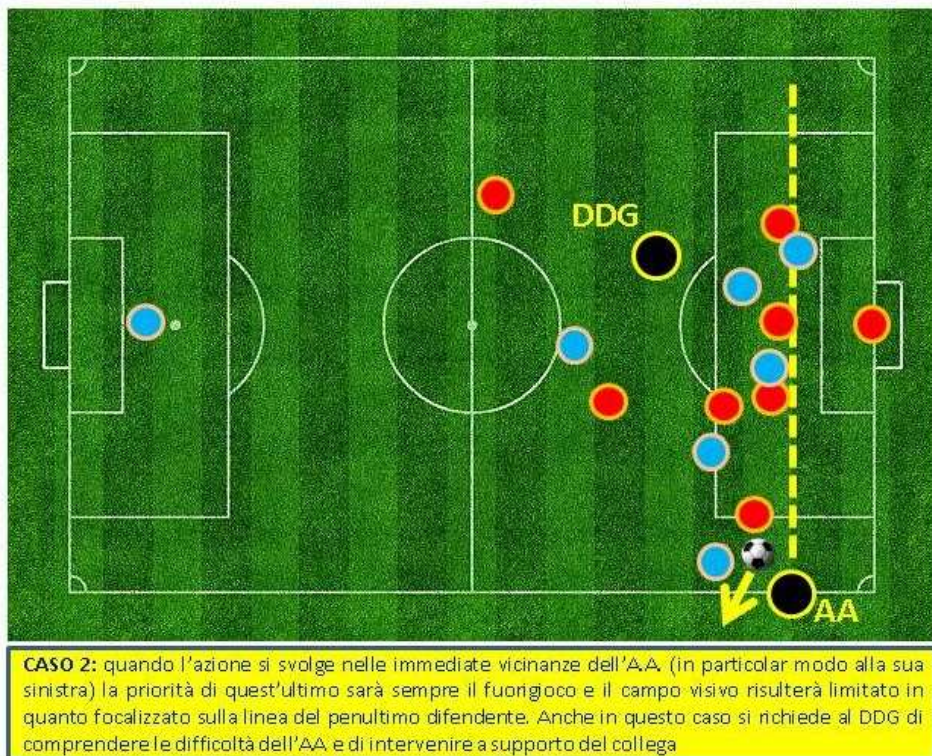
L'indicazione della squadra cui spetta la rimessa deve essere fatta anche quando il pallone esce nella "metà campo" di non competenza diretta dell'AA, indicando direttamente la direzione (segnalazione diretta) solo quando l'assegnazione della rimessa laterale è evidente, chiara, palese.

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.

SITUAZIONI PRATICHE



CASO 1: quando c'è notevole distanza tra la fuoriuscita del pallone e la linea del fuorigioco (quindi dalla posizione dell'A.A.), in caso di dubbio l'Assistente adotterà la segnalazione in due tempi e sarà l'arbitro, tramite lo spostamento del corpo, a comunicare la direzione e ad assegnare la rimessa laterale. Altresì sarà possibile una segnalazione con le braccia nel momento in cui c'è assoluta certezza di contatto visivo in modo da evitare casi di contraddizione



Fuorigioco

La prima azione dell'AA per un'infrazione di fuorigioco è alzare la bandierina (usando la mano destra, per una migliore linea di visione) e, poi, se l'AE interrompe il gioco, usarla per indicare la zona del terreno di gioco nella quale si è verificata l'infrazione.

Se l'AE non vede immediatamente la bandierina alzata, l'AA dovrà mantenere la segnalazione finché verrà visto dall'AE o finché il pallone sarà chiaramente sotto il controllo della squadra difendente.

Suggerimenti pratici

- Applicare la tecnica “wait & see”: l’AA fotografa - osserva - valuta
- L’AA ha più tempo di quello che crede: meglio una segnalazione con un attimo di ritardo, ma corretta, che essere troppo precipitosi e sbagliare
- Non servono cenni di alcun tipo (ad esempio, l’OK con il braccio alto da parte dell’AA) per confermare che un’azione è regolare; un breve cenno basso con il braccio deve essere considerato un’eccezione
- Non essere frettolosi nel segnalare nei casi di palloni “alti” che dalla fascia laterale del terreno di gioco vanno verso l’interno (o viceversa), nei lanci lunghi in verticale e in tutti quei casi in cui la “destinazione” non è chiara: aspettare, vedere dove cade il pallone e valutare l’azione prima di decidere
- Quando ci sono due calciatori, uno in posizione di fg, che non interferisce con alcun avversario, e uno in posizione regolare, attendere per vedere chi tocca il pallone
- Soppesare bene le valutazioni negli “incroci” (difendente che “sale”, attaccante che va in profondità) e avere la forza di non alzare la bandierina, nei casi incerti
- Linea di visione: sulla segnatura di una rete, in caso di dubbio, l’assistente rimane fermo con la bandierina bassa (ed eventualmente indicando il calciatore che, a suo parere, potrebbe aver interferito con l’avversario) e cercherà immediatamente con lo sguardo l’AE che, se sicuro della dinamica dell’azione, provvederà ad assegnare la rete o sanzionare il fg. Qualora l’AE non abbia avuto la percezione della punibilità o no del fg (e quindi non reagisca celermente), sarà l’AA a prendere la decisione finale
- Alcuni dei parametri per valutare la punibilità del fg in relazione alla “linea di visione” potrebbero essere:
 - ✓ calciatore che salta, apre le gambe, si abbassa o si deve spostare per evitare l’impatto con il pallone
 - ✓ distanza dalla porta: minore è la distanza dalla linea di porta e quindi dal portiere, maggiore sarà la possibilità di impatto del calciatore

- È basilare che l'AA, individuata una **potenziale** situazione di fg punibile, continui la corsa mantenendo l'allineamento, fino al momento in cui non si concretizzi l'infrazione. Ciò gli consentirà di essere pronto a recepire le eventuali indicazioni di "retro" (che l'AE dovrà fare per le giocate volontarie di un difendente) o sviluppi imprevisi dell'azione e non dover rincorrere l'azione. Potrà essere inoltre il riferimento, nella stragrande maggioranza dei casi di fg, dell'altezza del punto ove dovrà essere ripreso il gioco

Calcio di rigore

Se il portiere vistosamente si sposta dalla linea di porta con entrambi i piedi prima che il pallone calciato si muova chiaramente, impedendo così che una rete venga segnata, l'AA dovrà segnalare l'infrazione secondo le istruzioni pre-gara ricevute dall'arbitro.

Sostituzione

L'AA1 richiamerà l'attenzione dell'arbitro, per l'effettuazione della sostituzione, soltanto quando il calciatore è pronto a centrocampo e, laddove previsti, il dirigente ha pronti sia il cartello con i numeri indicanti la sostituzione, sia il tagliando da consegnare allo stesso AA1 ed indicante i numeri dei calciatori coinvolti nella sostituzione.

Se l'AE non vede la segnalazione della sostituzione da parte dell'AA1, anche l'AA2 dovrà richiamare l'attenzione dell'AE stesso facendo "specchio". L'AA1 controllerà la regolarità della procedura di sostituzione, annotando poi il minuto in cui la stessa è avvenuta e, laddove previsto, ritirando il tagliando con i numeri; anche l'AA2 provvederà ad annotare la sostituzione.

L'AE aspetterà che l'AA ritorni in posizione prima di far riprendere il gioco.

Se c'è il quarto ufficiale, l'AA non deve recarsi all'altezza della linea mediana poiché il quarto ufficiale seguirà la procedura della sostituzione, a meno che più sostituzioni vengono effettuate allo stesso tempo, nel qual caso l'AA si muoverà verso la linea mediana per collaborare con il quarto ufficiale.

COLLABORAZIONE: FALLI E SCORRETTEZZE

Posto che è indispensabile che gli AA si adeguino alla soglia tecnica adottata dall'AE, un AA deve alzare la bandierina quando un'infrazione viene commessa fuori della visuale dell'AE. In tutte le altre situazioni, deve attendere e fornire il suo giudizio se gli verrà richiesto. In questo caso, l'AA deve riferire all'AE quello che ha visto e ha sentito e quali calciatori sono coinvolti.

Prima di segnalare un'infrazione, l'AA deve assicurarsi che:

- l'infrazione sia accaduta fuori della visuale dell'AE o che la visuale dell'AE fosse ostruita (se l'AE ha l'azione di gioco sotto il suo controllo, di norma l'AA deve astenersi nel fare qualsiasi segnalazione, anche se il fallo è vicino a lui)
- l'AE non avrebbe applicato il vantaggio (se avesse visto l'infrazione)

Quando si verifica un'infrazione / un fallo che richiede una segnalazione dell'AA, questi deve:

- entrare in contatto visivo con l'AE
- alzare la bandierina con la stessa mano che userà anche per il resto della segnalazione (il fallo del difendente si segnala con la mano destra mentre quello dell'attaccante con la mano sinistra) – ciò dà all'AE una chiara indicazione a chi assegnare il calcio di punizione
- agitare leggermente la bandierina (evitando qualsiasi movimento eccessivo o irruente)
- nel caso di situazioni falloso plateali e/o che per la loro intensità necessitino di un immediato intervento, l'AA potrà effettuare segnalazione con bandierina alta bypassando la procedura standard sopra indicata, cercando comunque un contatto visivo con l'AE

Se l'AA segnala un'infrazione passibile di provvedimento disciplinare e il segnale non viene immediatamente recepito dall'AE:

- se il gioco è stato interrotto, la ripresa del gioco può essere cambiata in conformità con le Regole (calcio di punizione, calcio di rigore, ecc.)
- se il gioco è già stato ripreso, l'AE potrà ancora assumere il provvedimento disciplinare, ma non potrà punire l'infrazione con un calcio di punizione o di rigore

Falli all'interno dell'area di rigore

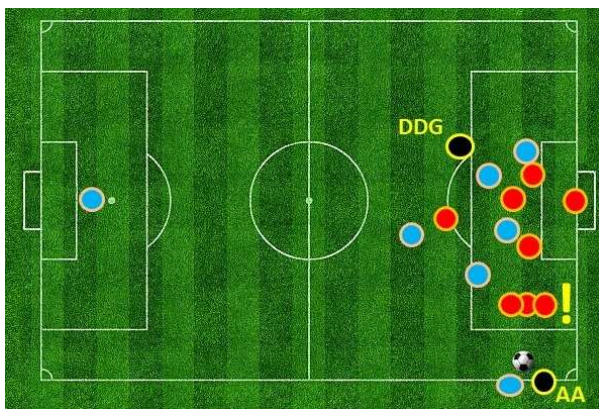
I falli commessi all'interno dell'area di rigore sono di competenza dell'arbitro, salvo che siano sfuggiti al suo controllo. In questi casi, l'AA dovrà attivarsi per essere pronto a trasmettere la sua certezza al collega, qualora questo lo cerchi, fermo restando che la decisione finale rimane dell'arbitro.

Nel caso in cui, a parere dell'AA, ci sia da assegnare un calcio di rigore, dovrà effettuare una corsa decisa verso la linea di porta, indirizzando la propria bandierina verso quella d'angolo. Se fosse già sulla linea di porta, avanzerà di un paio di metri lungo la stessa, in direzione della porta.

Nel caso in cui, secondo l'AA, non ci sia alcuna infrazione, dovrà effettuare un cenno discreto con la mano sinistra (allargandola bassa verso il centrocampo) per far capire di aver valutato l'accaduto e che, a suo parere, non è passibile di sanzione (calcio di rigore).

Non si dovrà mai segnalare falli in area con la bandierina alta; le uniche eccezioni sono le seguenti:

1. Rete segnata chiaramente con la mano;
2. Evidente "parata con le mani" da parte di un difendente;
3. Barriera posizionata frontalmente all'AA, in situazioni dove è minima la problematica del FG, nel caso in cui l'AE deleghi il controllo della barriera, posta all'interno dell'area di rigore, e ci sia un chiaro tocco di mano punibile di un difendente in barriera.



Falli dentro / fuori area di rigore

Nei casi in cui non sia chiaro se il fallo è avvenuto dentro o fuori l'area di rigore, fermo restando che la decisione finale rimane di competenza dell'arbitro, l'AA si dovrà subito attivare per essere pronto a trasmettere le sue certezze al collega qualora questo non sia in grado di stabilire se il fallo è avvenuto dentro o fuori l'area di rigore e cerchi la collaborazione.

- nel caso in cui a parere dell'AA il fallo sia stato **commesso in area di rigore**, l'assistente dovrà effettuare una corsa decisa verso la linea di porta indirizzando la bandierina verso il calcio d'angolo;
- nel caso in cui l'AA ritenga che il fallo sia stato commesso **fuori dell'area di rigore**, si dovrà fermare prontamente all'altezza del limite dell'area di rigore o riportarsi in corrispondenza della stessa, indicando il centrocampo con un gesto discreto con la mano sinistra.

Qualora il fallo sia stato commesso vicino alla linea "verticale" dell'area di rigore con l'Assistente nei pressi della bandierina d'angolo:

- se il fallo, a parere dell'AA, è avvenuto all'interno dell'area di rigore, dovrà andare velocemente verso la linea di porta, "tagliando" sul terreno di gioco e puntando la bandierina in direzione della linea di porta.
- se il fallo sia avvenuto fuori area, assumerà una posizione statica accompagnandola con un gesto discreto con la mano sinistra indicante verso il centrocampo.

Suggerimenti pratici

- Qualora l'AE non rilevi con prontezza una segnalazione, l'AA continuerà a sventolare la bandierina collocandosi nella migliore posizione per essere notato
- Quando deve essere espulso un calciatore o un dirigente, l'AA deve sempre alzare la bandierina mentre l'altro AA ne attirerà l'attenzione sventolando anch'egli la bandierina fino a quando l'AE non recepisce la segnalazione
- Non serve fare evidenti e ripetuti cenni con la testa dopo l'intervento dell'AE per un fallo sanzionato nei pressi né tanto meno quando si ritiene l'azione regolare. Alzare la bandierina se è fallo, altrimenti stare composti
- Prestare molta attenzione ai falli di mano sui cross verso l'area di rigore commessi dai difendenti (dentro o fuori)
- Segnalazione provvedimenti disciplinari:

ammonizione = mano al petto

espulsione = mano sul pantaloncino

ULTERIORI ASPETTI DI COLLABORAZIONE

Consultazione

In merito a questioni disciplinari, un contatto visivo e un gesto convenuto e discreto della mano dell'AA all'AE possono essere sufficienti.

Nel caso in cui sia necessario consultarsi direttamente, l'AA può entrare due o tre metri sul terreno di gioco. Quando parlano, l'AE e l'AA devono entrambi girarsi verso il terreno di gioco, per evitare di essere ascoltati da altri ed osservare i calciatori e il terreno di gioco.

La descrizione di quanto accaduto deve essere precisa e concisa, fatta lontano da calciatori e/o qualsiasi altra persona. Nella comunicazione, l'AA deve trasmettere sicurezza all'AE

Mass confrontation

In tali situazioni, l'AA più vicino può entrare sul terreno di gioco per supportare l'AE. L'altro AA osserverà e prenderà nota dell'episodio. Importante memorizzare i calciatori che l'hanno creata.

Distanza della “barriera”

Quando un calcio di punizione viene assegnato molto vicino alla posizione dell'AA, questi può entrare sul terreno di gioco (di solito, su indicazione dell'AE) per assicurare che i calciatori siano posizionati a 9,15 m dal pallone. In questo caso, l'AE attenderà che l'AA sia ritornato in posizione prima di riprendere il gioco.

SEGNATURA DI UNA RETE

Quando una rete viene segnata senza che vi siano dubbi in merito alla decisione, l'AE e l'AA entreranno in contatto visivo e poi l'AA, portata la bandiera all'altezza dell'addome con la punta rivolta verso il centrocampo, dovrà correre rapidamente per circa 25 metri lungo la linea laterale verso la linea mediana senza alzare la bandierina.

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.

Se la rete suscita qualche dubbio imprimere maggior forza alla segnalazione e alla corsa.

Gol / non gol

Quando una rete viene segnata, ma il pallone sembra essere ancora in gioco, l'AA prima dovrà alzare la bandierina per attirare l'attenzione dell'AE e poi proseguire con la normale procedura, correndo rapidamente per circa 25 metri lungo la linea laterale verso la linea mediana.

Non eseguire alcuna segnalazione qualora non si è in grado di avere ragionevoli certezze.

PERSONE AMMESSE “IN PANCHINA”

- L'ordinaria gestione è demandata all'AA1: non girarsi mai verso gli occupanti, non inflazionare il richiamo che deve essere mirato e breve; in ultima analisi, richiamare l'attenzione dell'AE per i dovuti provvedimenti
- Una persona alla volta è autorizzata a dare istruzioni dall'area tecnica; non ha l'obbligo di ritornare al proprio posto dopo averlo fatto
- Controllo dei calciatori che effettuano il riscaldamento: se esistono spazi adeguati e se le condizioni della gara lo consentono, è preferibile che i calciatori delle due squadre si riscaldino dietro l'AA1. Qualora ciò non sia possibile, i calciatori di riserva potranno scaldarsi a fianco della propria panchina

RECUPERO

Nei campionati in cui è prevista l'indicazione del recupero con il tabellone, in assenza del quarto ufficiale di gara, spetterà all'AA1 il compito di comunicare al dirigente della società ospitante quanto l'arbitro riterrà di recuperare, affinché al termine dell'ultimo minuto (regolamentare) lo stesso alzi il cartello. È opportuno che la suddetta procedura sia riepilogata nel briefing pre-gara.

APPENDICE**Check list per la valutazione**

- A FUORIGIOCO
 - A1 Rilevazione posizione
 - A2 Applicazione “wait and see”
 - A3 Valutazione della punibilità
 - A4 Timing della segnalazione
 - A5 Coraggio decisionale

- B SENSIBILITA' TATTICA e ALLINEAMENTO
 - B1 Capacità di allineamento
 - B2 Capacità di adattamento alla priorità degli eventi
 - B3 Corsa frontale vs. laterale
 - B4 Posizione nelle riprese di gioco

- C COLLABORAZIONE / ASPETTO TECNICO
 - C1 Contatto visivo con AE
 - C2 Rispetto procedura segnalazione falli (best practice)
 - C3 Segnalazione fuoriuscita pallone dal tdg
 - C4 Controllo riprese di gioco
 - C5 Gestione e segnalazione eventi eccezionali
 - C6 Rispetto procedura sostituzioni (AA1)

- D APPROCCIO e CONCENTRAZIONE
 - D1 Capacità attentive
 - D2 Stile e modalità delle segnalazioni, gestualità
 - D3 Naturalezza/sicurezza, modo di rapportarsi
 - D4 Postura nelle diverse fasi (statiche/dinamiche)
 - D5 Controllo dell'area tecnica (AA1)

- E CONDIZIONE ATLETICA
 - E1 Sprint e velocità
 - E2 Reattività
 - E3 Resistenza nell'arco di tutta la gara
 - E4 Stile di corsa
 - E5 Immagine complessiva