



SEZIONE A.I.A. di MANTOVA

# A.I.A. MANTOVA





SEZIONE A.I.A. di MANTOVA

**COMPILAZIONE RAPPORTO DI GARA**  
**AMMONIZIONI ED ESPULSIONI CALCIATORI**  
**AMMONIZIONI ED ESPULSIONI DIRIGENTI**  
**EVENTUALI INCIDENTI**  
**COMPORTEMENTO DEL PUBBLICO**  
**VARIE**

La differenza è sostanziale anche in termini di descrizione, nel senso che per quanto riguarda le espulsioni andrete a dettagliare esattamente quanto accaduto (vedi esempi di seguito indicati), mentre per quanto riguarda le AMMONIZIONI vi consigliamo di utilizzare una delle motivazioni standard sotto indicate. Così facendo eviterete di commettere errori (riportando, ad es., un'offesa come motivazione dell'ammonizione! NO, occhio, è ROSSO!!!).

**ESPULSIONI CALCIATORI**

come anticipatovi, andrete a scrivere cosa esattamente accaduto, permettendo al Giudice Sportivo di "leggere" l'episodio, sanzionando nel modo adeguato il giocatore.



Qualche esempio di corretta compilazione:

GIOCATORI ESPULSI : Al 15° del 2° t. il n. 7 (Capitano) Rossi Giovanni Marmiolo, perché, a gioco fermo, protestava contro una mia decisione e mi offendeva, urlando: "Arbitro idiota, non capisci un cazzo". Mostravo immediatamente il cartellino rosso di espulsione diretta e il calciatore continuava nelle sue proteste oppure Il calciatore veniva allontanato dai propri compagni di squadra dirigendosi verso gli spogliatoi, il gioco poteva riprendere regolarmente dopo circa (1,2,3 minuti).

Oppure:

Al 15° del 2° t. il n. 11 Rossi Giovanni Marmiolo, perché a **gioco in svolgimento oppure a gioco fermo**, si avvicinava a me con fare minaccioso arrivando ad una distanza da me di circa 30 centimetri protestando e offendendomi urlando: "Arbitro idiota, non capisci un cazzo, ti spacco la faccia". Mostravo immediatamente il cartellino rosso di espulsione diretta e il calciatore continuava nelle sue proteste oppure Il calciatore veniva allontanato dai propri compagni di squadra dirigendosi verso gli spogliatoi, il gioco poteva riprendere regolarmente dopo circa (1,2,3 minuti).





## SEZIONE A.I.A. di MANTOVA

Oppure:

Al 15° del 2° t. il n. 3 Rossi Giovanni Marmiolo, perché protestava e mi offendeva, urlando: “Arbitro idiota, non capisci un cazzo” e con fare minaccioso correva verso di me mettendomi le propri mani sul mio petto spingendomi con violenza facendomi indietreggiare di qualche passo o metro (dipende dalla circostanza), oppure cadere a terra procurandomi dolore o meno (specificando anche per quanto tempo) 1 o più minuti. Il giocatore veniva immediatamente bloccato dai propri compagni di squadra e allontanato dalla mia persona, ma il giocatore tentava di divincolarsi continuando ad offendermi. Mostravo immediatamente il cartellino rosso di espulsione diretta e il calciatore continuava nelle sue proteste oppure il calciatore veniva allontanato dai propri compagni di squadra accompagnandolo verso gli spogliatoi, il gioco poteva riprendere regolarmente dopo circa (1,2,3 minuti).

**Scusate il “francesismo”, volutamente riportato per ricordarvi che in caso di offese dovrete riportare esattamente le parole proferite dal calciatore colpito da provvedimento disciplinare di espulsione. Nell’esempio, tra parentesi, ho ricordato al Giudice Sportivo, che il giocatore espulso è il capitano della squadra. E’ una segnalazione utile, che dovrete fare quando vi dovesse capitare, affinché il Giudice Sportivo possa sanzionare con ancora maggior forza il giocatore. Il capitano, infatti, deve dare l’esempio e quando sbaglia deve essere punito in misura più pesante rispetto ad un compagno di squadra.**

Altro esempio di espulsione **(RICORDANDOVÌ SEMPRE CHE DOVRETE SCRIVERE QUANTO REALMENTE ACCADUTO!!)**: ...al 20° DEL 2° T. il n. 11 del Carpi, Bianchi Alfredo, perché – durante un’azione di gioco- colpiva un avversario – a lui distante circa 50 cm.- con un calcio violento all’altezza del ginocchio, caviglia specificando se c’è stata o meno fuoriuscita di sangue. Il giocatore colpito **(dovete sempre specificarlo)** reagiva a sua volta contro il proprio avversario colpendolo a sua volta con un pugno al volto al naso o allo stomaco procurandogli fuoriuscita di sangue, oppure il giocatore colpito non accennava a nessuna reazione nei confronti del proprio avversario. Il giocatore colpito poteva o non poteva riprendere il gioco solo dopo l’intervento del massaggiatore. Mostravo immediatamente il cartellino rosso di espulsione diretta e il calciatore protestava nei miei confronti offendendomi dicendo “Arbitro vai a cagare, sei un pezzo di merda oppure Il calciatore si allontanava da solo oppure veniva allontanato dai propri compagni di squadra dirigendosi verso gli spogliatoi, il gioco poteva riprendere regolarmente dopo circa (1,2,3 minuti).





## SEZIONE A.I.A. di MANTOVA

Analizziamo la descrizione: dovete essere puntigliosi nell'indicare –in caso di condotta violenta- a che distanza si trovavano i due calciatori, se il giocatore colpevole ha colpito con forza, con violenza, oppure senza forza, dove ha colpito, (se con un pugno al volto o al naso, specificare se c'è stata fuoriuscita o meno di sangue, se colpito sempre con un pugno sul collo, o al petto tronco riportare gli eventuali danni fisici). Se invece colpito con un calcio specificare sempre la zona interessata, ginocchia, caviglie oppure sedere o ventre. Altro punto importante da riportare a quale distanza sono avvenute le condotte violente (50 centimetri, oppure circa 1 metro) più sarete dettagliati, meglio potrà sanzionare il Giudice Sportivo.

Altro esempio di espulsione:... al 40° del 1° t. il n. 1 del Marmiolo, Franchi Carlo, perché –all'interno della propria area di rigore- dopo essere stato superato da un attaccante con pallone al piede, diretto verso la porta difesa dallo stesso Franchi, lo atterrava tirandolo per la maglietta, evitandogli così l'evidente possibilità di realizzare una rete.

Altro esempio di espulsione: al 40° del 1° t. il N° 9 Franchi Matteo Marmiolo, perché proferiva parola blasfema, oppure perché bestemmiava, scrivere semplicemente questo.

## ESPULSIONE ed AMMONIZIONE DEI DIRIGENTI

Allontanamento dal terreno di gioco di un Dirigente presente in panchina: al 37° del 1° t, a gioco fermo ho allontanato dal terreno di gioco il Tecnico, Massaggiatore, Dirigente Accompagnatore sig. Storti Paolo Mantovana perché contestava una mia decisione dicendomi "Arbitro ma che cazzo hai fischiato" senza uscire dalla propria area tecnica, oppure perché entrava sul terreno di gioco per circa ( riportare per quanti metri 1, 3 , 10 ----) protestando nei miei confronti offendendomi dicendo " Arbitro vai a cagare....."), particolare importante da riportare è se il Dirigente allontanato usciva immediatamente o se accennava ad una resistenza nell'allontanarsi, riportando la frase il gioco veniva poi ripreso dopo circa 1 minuto o 4/5 minuti dall'allontanamento. Il Dirigente allontanato si posizionava esternamente al terreno di gioco dietro alla propria panchina continuando con gli insulti nei miei confronti ogni volta che adottavo una decisione contro alla propria squadra dicendo " Arbitro sei proprio stronzo non ne stai azzeccando una, ti aspetto a fine gara così ti posso picchiare.....".

Nel caso in cui l'espulsione è dell'Assistente di Parte, usare le stesse diciture riportate sopra, e aggiungere che veniva sostituito nel ruolo da parte di un giocatore di riserva o sostituito, oppure dal Dirigente presente in panchina cognome e nome.

Stesso criterio per le ammonizioni ai Dirigenti e componenti della panchina, si prenda ad esempio le motivazioni come riportato per i calciatori; **VA SEMPRE MOSTRATO IL PROVVEDIMENTO DISCIPLINARE CON IL CARTELLINO GIALLO/ROSSO.**





SEZIONE A.I.A. di MANTOVA

## EVENTUALI INCIDENTI

In questo paragrafo andrete a scrivere gli eventuali incidenti che succedono a fine gara e anche in questo caso bisogna riportare tutto quanto accaduto dettagliatamente, ecco alcuni esempi:



Dopo il triplice fischio finale mentre mi dirigevo verso il mio spogliatoio mi raggiungeva di corsa fermandosi ad una distanza da me di circa (specificare 50cm, oppure 1 metro), il giocatore N° 5 Bacchi Paolo società S.Pio offendendomi urlando ad alta voce le seguenti frasi” Arbitro sei un incapace, hai rovinato la partita non sei capace di arbitrare, sei un cretino, ecc ecc” il giocatore veniva allontanato dai propri compagni di squadra così potevo rientrare nel mio spogliatoio con assoluta tranquillità.

Dopo il triplice fischio finale venivano a contatto tra di loro, ancora sul terreno di gioco, i calciatori N° 13 Pradella Luca società Rivalta e il N° 9 Biroli Mario società Ostiglia. Il N° 13 Pradella Luca da una distanza (specificare 50cm, oppure 1 metro) colpiva in modo violento con un pugno diretto alla schiena il N° 9 Biroli Mario facendolo cadere a terra, prontamente il calciatore N° 9 Biroli Mario si rialzava e colpiva a sua volta con un pugno violento al volto il N° 13 Pradella Luca facendogli uscire il sangue dal naso. I due giocatori venivano immediatamente divisi tra di loro dai propri dirigenti di società e accompagnati nei rispettivi spogliatoi.

## COMPORTEMENTO DEL PUBBLICO

In questo paragrafo andrete a scrivere gli eventuali incidenti che succedono durante la gara oppure dopo il triplice fischio finale, e anche in questo caso bisogna riportare tutto quanto accaduto dettagliatamente, ecco un esempio:

Dal 10° del 1° tempo fino al duplice fischio finale un gruppo di una decina di persone simpatizzanti della società Mantovana mi insultava offendendomi ogni volta che fischiavo contro la propria squadra dicendomi “Arbitro sei un cretino, vai a cagare, ti aspettiamo fuori dal campo sei un incapace, ecc ecc...”. Eventualmente continuare se le proteste nei vostri confronti continuano anche nel 2° tempo riportando quello che accade.

Dal 20° del 2° tempo fino al triplice fischio finale un gruppo di una dozzina di persone simpatizzanti della società Castellana mi insultava offendendomi ogni volta che fischiavo contro la propria squadra dicendomi “Arbitro sei un cretino, vai a cagare, ti aspettiamo fuori dal campo sei un incapace, ecc ecc...”. Dopo il triplice fischio finale mentre mi recavo verso gli spogliatoi, passando nei pressi della rete di recinzione che divide il terreno di gioco dal pubblico sempre questo gruppetto di persone si aggrappa alla recinzione stessa scuotendola continuando ad insultarmi ed offendere dicendo e riportate le parole che stanno dicendo....





SEZIONE A.I.A. di MANTOVA

## AMMONIZIONI

Mentre per quanto riguarda le espulsioni DOVRETE scrivere quanto effettivamente accaduto, per descrivere le ammonizioni ricorrete pure ad una delle seguenti motivazioni “standard”. Nessuno avrà nulla da eccepire ed eviterete di complicarvi la vita nel refertare.



ESEMPIO N. 1: ..... perché, durante un’azione di gioco, sgambettava da tergo un avversario in corsa ed in possesso di palla, senza procurargli danno fisico.

ESEMPIO N. 2: .....perché, a gioco fermo, protestava contro una mia decisione, urlando: “ arbitro, mi stà fischiando tutto contro”

**(esempio N°2, questa motivazione la adatterete anche per i Dirigenti quando effettivamente si dovesse verificare!!)**

ESEMPIO N. 3:.....perché , a gioco fermo, dopo aver commesso un fallo, allontanava il pallone di circa dieci metri con chiaro intento ostruzionistico.

ESEMPIO N. 4: .....perché, dopo aver realizzato una rete per la propria squadra, si toglieva la maglietta di gioco e la roteava in aria in segno di festeggiamento.

**(ovviamente questa motivazione la adatterete quando effettivamente si dovesse verificare!!)**

ESEMPIO N. 5: .....perché a gioco fermo, in occasione di un calcio di punizione a favore della squadra avversaria, non si portava alla prescritta distanza regolamentare, impedendo così agli avversari di effettuare un’immediata ripresa di gioco.

ESEMPIO N. 6: ..... perché a gioco fermo, in occasione di un calcio di punizione a favore della squadra avversaria, si allontanava dalla barriera, avvicinandosi al pallone ed interrompendone la corsa.

## ESPULSIONE PER DOPPIA AMMONIZIONE

In questo caso scriverete direttamente nello spazio “GIOCATORI ESPULSI”: al.....del.....tempo il giocatore n.....della Soc..... (cognome e nome) PER DOPPIA AMMONIZIONE:

al.....del.....tempo:.....(scriverete il motivo della prima ammonizione);

al.....-del.....tempo:.....(scrivere il motivo della seconda ammonizione).

Qualora invece un giocatore risulti ammonito per una qualsiasi situazione e, successivamente, espulso MA NON per doppia ammonizione, vi regolerete in questo modo:





## SEZIONE A.I.A. di MANTOVA

Giocatori ammoniti: al 15° del 1° tempo il n. 8. della Poggese, Tizio Caio in quanto..... ( e vai di descrizione standard).

Giocatori espulsi: al 20° del 2° t il n. 8 della Poggese, Tizio Caio, in quanto, durante un'azione di gioco, colpiva con uno schiaffo un giocatore avversario, ecc.ecc. ( ESPULSIONE DIRETTA)

Nessun riferimento alla doppia ammonizione! Tenete separate le due situazioni (non trattandosi di espulsione per doppia ammonizione).

## **REGOLA FONDAMENTALE PER LA CORRETTA COMPILAZIONE DEL RAPPORTO:**

Compilarlo sempre a computer e rileggerlo almeno due volte, **CONFRONTANDO** sempre i nomi di giocatori e dirigenti indicati in referto con quelli indicati sulle distinte.

Basta un attimo per invertire cognome e nome della squadra A con cognome e nome della squadra B, ovviamente con lo stesso n. di maglia.

La prima verifica la farete nello spogliatoio, a fine gara, verificando che il n. indicato sul taccuino corrisponda a quello del giocatore ammonito/espulso. A tal fine ricordatevi che nello spogliatoio troverete un foglio da compilare e consegnare a fine gara ai Dirigenti delle Società (RAPPORTINO) che dovranno firmare in Vostra presenza per presa visione. Questo modulo riporta la gara, il risultato finale, gli ammoniti/ gli espulsi e i Dirigenti ammoniti o espulsi durante la gara. Su questo rapportino vanno riportati anche i cognomi e nomi dei giocatori / Dirigenti che al termine della gara **dopo il triplice fischio finale** sono rei di comportamento protestatario o violento nei **vostrì confronti** o verso **giocatori di parte avversa**.

### **VARIE**

In questo paragrafo vanno riportate altre informazioni per il Giudice Sportivo, esempio:

Se l'acqua della doccia del vostro spogliatoio l'avete trovata fredda e dopo aver avvisato il Dirigente della squadra di casa che ha constatato effettivamente l'acqua fredda lo riportate.

Oppure se fin quando siete nel recinto di gioco, venite avvisati dai Dirigenti che un proprio calciatore è stato accompagnato al Pronto Soccorso per accertamenti.



SEZIONE A.I.A. di MANTOVA

## INDIRIZZO GIUDICE SPORTIVO

Nota molto importante:

La Federazione ci fornisce la seguente opzione per l'invio dei referti arbitrali, caricandoli sul portale. Dobbiamo avere l'accortezza di **scannerizzare le due pagine del referto di gara, le due distinte delle società e il rapportino di fine gara**, raggruppando il tutto in **un unico file PDF** andando all'indirizzo:

[comitatoregionalelombardia.it](http://comitatoregionalelombardia.it)

**dovrete inserire il vostro codice meccanografico e fare il reset password (come 1° accesso) in automatico vi arriva una mail, aprire la mail e andando in fondo alla mail stessa copiate il link che trovate, lo copiate nella barra di Google e vi viene chiesto di inserire la mail e la password e di riconfermare la stessa. A questo punto avete l'accesso al caricamento del referto sul portale.**

**ULTIMA COSA IMPORTANTE E TASSATIVA I RAPPORTI DEVONO ESSERE CARICATI OBBLIGATORIAMENTE SUL PORTALE DEL IL GIUDICE SPORTIVO **ENTRO LE ORE 12.00** DEL LUNEDI SUCCESSIVO SE SONO GARE REGIONALI, SE SONO GARE PROVINCIALI **ENTRO LE ORE 20.00** DEL LUNEDI SUCCESSIVO**

**QUESTO VALE ANCHE SE LA GARA VIENE POSTICIPATA AL LUNEDI IL REFERTO VA CARICATO ENTRO LE **ORE 15,00** DEL GIORNO SUCCESSIVO ALLA GARA.**

Resto a vs. disposizione per qualsiasi necessità quanto a compilazione del referto: per urgenze contattare sul cellulare n. **3493137256** oppure all'indirizzo mail: [gallo.f.mn@gmail.com](mailto:gallo.f.mn@gmail.com)

**Ed ora.....UN GROSSO IN BOCCA AL LUPO!!!!!!**





SEZIONE A.I.A. di MANTOVA

## **NOTA IMPORTANTE:**

**OGNI VOLTA CHE VI CAPITA DI ESPELLERE UN CALCIATORE O DIRIGENTE DURANTE LA GARA O DOPO IL TRIPLICE FISCHIO FINALE, SIETE OBBLIGATI DI CONTATTARE IL VOSTRO ORGANO TECNICO DI CATEGORIA, PER REFERTARE AL MEGLIO L'EPISODIO. GRAZIE.**







SEZIONE A.I.A. di MANTOVA

# **A.I.A. MANTOVA**



**DISPOSIZIONI  
STAGIONE SPORTIVA  
2022 – 2023**





SEZIONE A.I.A. di MANTOVA

## 1. ORGANIZZAZIONE

### 1.1. CERTIFICATO MEDICO

- **SEMPRE IN VALIDITA'** – Deve essere consegnato **OBBLIGATORIAMENTE IN ORIGINALE** presso la Segreteria della Sezione, mentre la copia per l'atleta resta all'associato il quale **DEVE CARICARLO LEGGIBILE** in *sinfonia4you*, in attesa di approvazione. Prestare attenzione alla scadenza durante il corso della stagione sportiva.

Quando dovete prenotare la visita medica per il rinnovo del certificato medico dovete essere muniti della richiesta che potete scaricare direttamente dal nostro sito internet [www.aiamantova.it](http://www.aiamantova.it) o ritirare direttamente in Sezione chiedendo alla Segreteria. **Convenzioni particolari stipulate con strutture sanitarie dalla Sezione, sono a disposizione degli associati; per maggiori informazioni chiedere alla Segreteria.**

### 1.2. TEST ATLETICI E TECNICI

- Alla base di un corretto svolgimento delle funzioni arbitrali, c'è **sempre** una preparazione atletica e tecnica adeguata.

- per la nuova stagione sportiva sarà a disposizione il **Campo Sportivo di Eremo (Curtatone) loc. BOSCHETTO** e il **CAMPO SCUOLA** in Mantova – Zona Migliaretto (CONI) nei pressi del **Tennis Club**;

Nelle giornate di **martedì** e **giovedì** dalle ore **18:00 alle 20:00** (**Preparatore atletico Dr. Pippa Matteo e Responsabile Modulo Atletico COPELLI ANDREA tel. 333 6004524**)

- per gli arbitri del S.G.S. la frequenza ai poli di allenamento è **obbligatoria**.
- tutti gli arbitri saranno chiamati ad effettuare i test atletici.
- chi non supera i test tecnici, dovrà **fermarsi**.

### 1.3. INDISPONIBILITA'

- **indisponibilità programmata**: inserirla in *Sinfonia 4 You* con 15 giorni di anticipo, le indisponibilità oltre tale limite dovranno essere inseriti come **CONGEDO** e preventivamente avvisato il Presidente di Sezione.

- **rifiuto gara**: deve essere tempestivamente e telefonicamente comunicato al proprio Designatore.
  - **Martino Antonio (Responsabile Area Tecnica)**;
  - **Bruno Tommaso (Designatore Osservatori)**;
  - **Bruno Tommaso (Designatore 2° e 3° Categoria)**;
  - **Cosenza Giovanni (Designatore U16/17 e U19)**;
  - **Bacchi Paolo (Designatore U14/15)**;
  - **Uggeri Maurizio (Designatore Tutor)**.





SEZIONE A.I.A. di MANTOVA

## 1.4. ACCETTAZIONE E PROGRAMMA

- la designazione sarà inviata via mail **di norma** la domenica sera antecedente la gara entro le **ore 22.00**.
- l'**accettazione** dovrà essere fatta entro le **ore 18:00** del martedì sempre su *sinfonia4you*;
- accettando la gara significa: **dare disponibilità totale**, cioè non prendere altri impegni che possano interferire con l'organizzazione e lo svolgimento della stessa.
- **RICORDA:** è dall'accettazione che si nota subito **la qualità di un arbitro** in funzione della gara.

## 1.5. PRONTO AIA

- Il Pronto AIA Provinciale **327 4407366** (2<sup>a</sup> categoria – 3<sup>a</sup> categoria – U19 – U16/17 – U14/15 Provinciali e Regionali) **sarà SEMPRE funzionante e operativo:**
- per tutte le comunicazioni non riferite alle necessità del Pronto Aia, si prega di fare riferimento ai designatori.

## 1.6. LIMITI TEST ATLETICI

**In riferimento ai test atletici, che verranno svolti bimestralmente, saranno obbligatori e gestiti con il preparatore atletico; i limiti per il SGS delle categorie (Under 14/15, 16/17, 19, Terza e Seconda Categoria) è 14/14/14 per l'SDS (tipologia test) mentre per il CRA il limite del test è 17/17/17.**

## 2. PRE PARTITA

### 2.1. FASI PRELIMINARI

- arrivo al campo con almeno **1h (un'ora)** di anticipo; **ASSOLUTAMENTE NON AL DI SOTTO DELL'ORA.**

- *sopralluogo sul terreno di gioco:* prendere contatto con il terreno di giuoco, verificare regolarità, segnatura, bandierine, posizione panchine, uscite, cancelli vari da far presente fatti chiudere per tutta la durata della partita, ecc.

### 2.2. 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.
- la voce ufficiale siete voi (per chiarimenti e/o richieste da parte dei dirigenti).





SEZIONE A.I.A. di MANTOVA

### 2.3. RISCALDAMENTO IN CAMPO

- L'arbitro prima della gara, effettua il riscaldamento su una fascia laterale del terreno di gioco. **Non utilizzare la divisa nel corso del riscaldamento;**
- preparazione atletica finalizzata alla gara.
- sincronismo nella prima fase del riscaldamento ed esercizi specifici nella seconda parte.
- **Un Buon arbitro si intravede anche dalle piccole cose e dai dettagli.**

### 2.4. SPOGLIATOI PRE-GARA (ultime raccomandazioni)

- avvisare anticipatamente il Dirigente per la presentazione delle distinte **“guardi per poter svolgere al meglio la verifica, avrei bisogno che gli elenchi mi fossero consegnati alle ore...”** **Almeno un quarto d'ora prima.**
- Il riconoscimento dei Dirigenti viene effettuato tramite una tessera plastificata. Queste tessere sono documenti federali titolati a consentire il riconoscimento personale da parte nostra e conseguentemente, l'accesso al terreno di gioco da parte dei tesserati di Società, nelle mansioni previste dalla vigente normativa, in occasione delle gare ufficiali dei Campionati e Tornei che si svolgeranno sotto l'egida della Lega Nazionale Dilettanti.
- La procedura di emissione della tessera personale plastificata di riconoscimento ha bisogno di un periodo di tempo tra la richiesta e la stampa e successiva consegna. Per tale motivo la procedura prevede la stampa di una tessera provvisoria che sostituisce temporaneamente la tessera plastificata, valida fino alla consegna dell'originale e comunque non oltre la data stampata sul documento provvisorio.
- Come sempre, cerchiamo di essere ragionevoli (almeno nelle prime giornate del campionato) – e mi riferisco in particolare per il Settore Giovanile – in quanto non tutte le procedure potranno essere già a regime. In questi casi, occorre comunque che ci sia esibito il documento di identità del dirigente che deve essere trascritto sull'elenco ufficiale che ci viene presentato prima dell'inizio gara, e farsi consegnare il tabulato della società dove vengono riportati tutti i Dirigenti e giocatori tesserati per la società.
- Le persone abilitate/autorizzate ad entrare sul terreno di gioco sono:  
Dirigente Accompagnatore Ufficiale – Allenatore – Eventuale Secondo Allenatore con obbligo del tesserino di riconoscimento per tale mansione – Medico (se presente) con relativo tesserino obbligatorio dell'Ordine dei Medici – Massaggiatore.

**L'ADDETTO ALL'ARBITRO (solo per la Società Ospitante) NON PUO' ESSERE PRESENTE IN PANCHINA CON GLI ALTRI DIRIGENTI, MA OBBLIGATORIAMENTE RESTARE A DISPOSIZIONE DELL'ARBITRO NEI PRESSI DEGLI SPOGLIATOI, FUORI DAL TERRENO DI GIOCO.**

- **IN CASO DI ASSENZA IN PANCHINA DEL DIRIGENTE ACCOMPAGNATORE UFFICIALE** (Responsabile della squadra) questo ruolo è demandato obbligatoriamente al capitano della squadra, che firmerà le distinte ed è autorizzato per la visione dei documenti delle distinte della società avversaria.
- **L'ASSISTENTE DI PARTE: dal settore giovanile scolastico (SGS) fino alle categorie dove vengono designati gli Assistenti Ufficiali, può essere sostituito/ricoperto da giocatori di riserva che possono svolgere il ruolo di calciatore.**

**Attenzione il tabulato lo visionate solo per presa visione non dovete allegarlo al rapporto di gara.**





## SEZIONE A.I.A. di MANTOVA

Tempo di attesa per la presentazione delle squadre in campo: la Delegazione FIGC di Mantova ha stabilito, per le gare dei Campionati Provinciali:

“ 2° Categoria e 3° categoria” **un tempo effettivo di 45 minuti.**

“UNDER 19“ **un tempo massimo di attesa di 20 minuti.**

“UNDER 16 /17“ e “UNDER 14/15” **un tempo massimo di attesa di 15 minuti.**

- controllo equipaggiamento calciatori (fasciature, anelli, collane, scaldacollo, piercing, etc.), vanno lasciati negli spogliatoi. Riferire al termine delle procedure di riconoscimento la seguente frase: “**mi raccomando che tutto quanto non fa parte dell’equipaggiamento previsto, rimanga nello spogliatoio**”.
- **annotazioni sul taccuino**: segnare sul taccuino i capitani delle squadre, il numero delle persone ammesse sul terreno di gioco in modo da avere sempre il controllo della situazione su coloro che si trovano sotto la vostra giurisdizione. Tutti i provvedimenti disciplinari devono essere segnati sul taccuino anche quando l’azione è veloce e vi sembra di perdere tempo!
- **sostituzioni**: a gioco fermo. Il calciatore dovrà essere pronto a centro campo, attendere che il calciatore sostituito sia uscito completamente dal terreno di gioco, dal punto più vicino del terreno di gioco rispetto la sua posizione, dando l’assenso affinché il sostituto entri sul terreno di gioco. Annotate sul cartoncino (taccuino). Non è tollerabile vedere arbitri che scrivono sul taccuino (con la testa abbassata) perdendo di vista ciò che sta succedendo sul terreno di gioco, in questo caso, segnate mentalmente chi esce e chi entra e, prima di riprendere il gioco scrivete. Quando ci sono sostituzioni tra il 1° e il 2° tempo, prima di iniziare il gioco, devono essere mostrato il cartello con la sostituzione e il calciatore che subentra farà il proprio ingresso sul terreno di gioco dalla linea mediana (non è necessario che ci sia anche colui che è stato sostituito).

**Gli O.A. sono chiamati a riferire sulla corretta modalità di sostituzione dei calciatori.**

**Ricordarsi che per la L.N.D. (2<sup>^</sup>, 3<sup>^</sup> e UNDER 19) vi è obbligo dei cartelli per le sostituzioni. Nel SGS annotare sul referto di gara se in fase di sostituzione, le società erano provviste di cartelli numerici.**

## 2.5. INGRESSO E USCITA DAL TERRENO DI GIOCO

- Le squadre non devono entrare o rientrare (2° 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).





SEZIONE A.I.A. di MANTOVA

### 3. DISPOSIZIONI TECNICHE

#### 3.1. POSIZIONAMENTO SUL TERRENO DI GIOCO

- **SPOSTAMENTO:** dovrà essere, esclusi i momenti in cui la gara non lo permette, sempre il più possibile vicino all'azione di gioco, dalla parte opposta alla "potenziale" presenza dell'AA, che consenta all'arbitro di controllare il pallone. L'AE, soprattutto quando il pallone viene lanciato in area di rigore deve avere un campo visivo ottimale. Di norma, una riprova di uno spostamento corretto è data dalla presenza alla destra dell'A.E. di pallone e A.A.

- **POSIZIONAMENTI STATICI:** intelligente e variabile a seconda delle situazioni come da indicazioni date durante il raduno. La posizione da assumere sui calci d'angolo "di norma" è quella opposta dal punto della battuta, posizionandosi nel vertice d'angolo opposto dell'area di rigore per avere un migliore campo visivo.

La posizione da assumere sui calci di rigore è quella che permette un campo visivo ottimale e non di intralcio ai calciatori esterni all'area di rigore: controllo del portiere (che può muoversi, mantenendo almeno un piede sulla linea di porta), il calciatore che effettua il tiro (che può rallentare la sua corsa ma che non la può arrestare) ed i giocatori che devono trovarsi completamente al di fuori dell'area di rigore.

In prossimità di calci di punizione dal limite dell'area di rigore, **con barriera posizionata all'interno dell'area di rigore stessa**, la priorità che dovrà tenere in considerazione l'AE è l'eventuale tocco di mano dei componenti la barriera volontario, attenzionando in seconda battuta l'eventuale posizione di Fuori Gioco; il posizionamento dell'arbitro sul terreno di gioco, con barriera frontale, sarà vicino al punto di battuta del calcio di punizione, senza intralciare.

#### 3.2. RIPRESE DI GIOCO

Si ricorda che le riprese di gioco devono essere garantite con la **massima celerità**. La squadra che beneficia di un calcio di punizione ha il **diritto** di riprendere il gioco nel minor tempo possibile, utilizzando questa opportunità anche come fattore di sorpresa.

Non è tollerabile vedere arbitri che procedono alla verifica della distanza (9,15 m), contando i passi anche nella zona centrale del terreno di gioco. Un Arbitro di personalità è anche colui che, in questa particolare situazione, riesce a garantire la celere ripresa del gioco, senza permettere alcun atteggiamento ostruzionistico, i cui responsabili sono passibili di provvedimento disciplinare. Inutile ribadire come si venga misurati già dalle prime battute della partita proprio su questi piccoli particolari.

Diverso è il caso dei calci di punizione in prossimità delle aree di rigore, dove, fatta salva la possibilità di una loro rapida esecuzione, solo chi beneficia del tiro ha il diritto di richiedere la verifica della distanza regolamentare. In questo caso **sono tassativi il conteggio dei passi e il fischio per la ripresa di gioco**. Non esiste concetto astratto di "distanza giocabile" spesso paventato dai calciatori; l'unica "distanza" è quella prevista dal Regolamento, cioè 9,15 metri, alla quale **si devono** trovare tutti i calciatori della squadra avversaria a colui che è designato alla ripresa di gioco.





## SEZIONE A.I.A. di MANTOVA

### 3.3. FUORIGIOCO

- il calciatore è in FG quando *interviene* nel giuoco, *influenza* un avversario o *trae vantaggio* dalla propria posizione. Ricordatevi di non essere precipitosi. Il motto è “wait and see”: meglio un intervento con un attimo di ritardo ma corretto che essere troppo impulsivi e sbagliare. Inoltre, **nel dubbio non fischiare**, va privilegiato il gioco della squadra che attacca.
- Ricordiamo che l'ARBITRO deve assumersi la responsabilità delle decisioni, soprattutto quando ha la possibilità di “VALUTARE” ciò che succede, pertanto le mani alzate dei giocatori o le urla delle persone in panchina o sugli spalti non vi devono far recedere dalle vostre decisioni.

### 3.4. FALLI DI GIOCO

- distinguere bene i contrasti dai falli **“NETTI ED EVIDENTI”**. Il calcio è uno sport di contatto e sta nella qualità intrinseca dell'arbitro la capacità di decidere quando deve fischiare il fallo di gioco. La vicinanza all'azione ci agevola in questo compito e ci rende particolarmente credibili nelle nostre scelte.

### 3.5. 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 priva la squadra avversaria di una rete o dell'evidente opportunità di segnarla;
- **Ammonizione:** quando impedisce alla squadra avversaria lo sviluppo di un'importante azione di gioco (indipendentemente dal punto del terreno di gioco ove si verifica), tenta di segnare una rete, tocca il pallone volontariamente con la mano per impedire ad un avversario di entrarne in possesso: è più importante punire la conseguenza derivante dal fallo di mano piuttosto che la platealità dell'episodio, infatti, un tocco di mano potrebbe risultare non appariscente, ma comunque molto rilevante.
- **Solo provvedimento tecnico:** in tutti gli altri casi si fischia solo l'infrazione al gioco.

### 3.6. CALCIO DI RIGORE

- i falli all'interno dell'area di rigore sono di competenza dell'Arbitro, qualora non siamo in grado di stabilire se un fallo è avvenuto dentro o fuori l'area di rigore, in questa circostanza si nota l'arbitro di qualità, capace di dare forza alla propria decisione anche quando non supportata dal convincimento oggettivo. Anche l'analisi dei comportamenti dei giocatori subito dopo che abbiamo fischiato ci aiuta a capire della bontà della nostra scelta. **Realizzazione del calcio di rigore: prestare particolare attenzione alle caratteristiche della finta durante l'esecuzione.**





SEZIONE A.I.A. di MANTOVA

### 3.7. SEGNATURA DI UNA RETE

- quando fischiate la segnatura di una rete, indicare il centrocampo, effettuare una corsa di mt 20/25 (tenendo sempre sotto controllo l'area di rigore).
- se la rete suscita qualche protesta, dovrete imprimere maggior forza nel comunicare la vostra decisione.

### 3.8. CONDOTTA VIOLENTA E GRAVI FALLI DI GIOCO

Prestare la massima attenzione ai calciatori che si rendono colpevoli di condotta violenta o grave fallo di gioco usando vigoria sproporzionata o brutalità. La condotta violenta, a differenza del grave fallo di gioco, si può verificare sul terreno o al di fuori di esso, con il pallone in gioco o non. In questi casi non deve essere applicata la norma del vantaggio, a meno che non ci sia una evidente opportunità di segnare una rete nelle immediate vicinanze dell'area di porta; in quest'ultimo caso, il calciatore colpevole di condotta violenta o grave fallo di gioco dovrà essere espulso alla prima interruzione. Si ricorda che la condotta violenta spesso conduce a scontri tra più calciatori e, pertanto, è importante impegnarsi attivamente al fine di impedire che ciò accada.

Ricordiamo 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”. Il fallo di reazione è da considerarsi a tutti gli effetti una condotta violenta, pertanto da punire tassativamente con l'espulsione.

**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”.

- nella notifica del provvedimento disciplinare siate decisi, tempestivi, sicuri e sereni.
- La tempestività nell'adozione del provvedimento disciplinare in talune circostanze svolge l'effetto di sedare sul nascere potenziali situazioni di ritorsione, pertanto al calciatore reo di un episodio dei casi sopra citati, dovrà essere mostrato il cartellino rosso anche qualora lo stesso dovesse essere accidentalmente a terra. In tutti gli altri casi il provvedimento disciplinare deve essere notificato avendo il calciatore di fronte ad una distanza di circa 2-2,5 metri: mai troppo lontano né troppo vicino.





SEZIONE A.I.A. di MANTOVA

### 3.9. CONDOTTA GRAVEMENTE SLEALE

Intendesi con la formulazione **condotta gravemente sleale** qualsiasi atto finalizzato a privare la squadra avversaria della segnatura di una rete o dell'evidente opportunità di farlo.

#### Parametri di valutazione:

Distanza tra il punto in cui è stata commessa l'infrazione e la porta;

- Probabilità di mantenere o entrare in possesso del pallone;
- Direzione dello sviluppo dell'azione di gioco;
- Direzione del movimento dell'attaccante rispetto alla porta;
- Posizione ed il numero dei difendenti

**Attenzione:** l'infrazione che impedisce ad un avversario l'evidente opportunità di segnare una rete può essere sanzionata con un calcio di punizione diretto se commessa fuori area o di rigore se commessa dentro l'area di rigore.

**In entrambe le valutazioni sono da annotare la SPA e DOGSO.**

### 3.10. SIMULAZIONE

La simulazione di aver subito un fallo è il tentativo di far apparire un innocuo o presunto contrasto come un fallo degno di sanzione. La simulazione richiede al calciatore molte "competenze": sarà nell'arbitro di qualità la capacità di saper decidere.

- 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 esempio: .... un calciatore durante un'azione che in prossimità dell'area di rigore avversaria, cerchi con evidenza, ingannando, di aver subito un contatto simulando la caduta. 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).

### 3.11. PERSONE IN PANCHINA

- controllare le persone ammesse in panchina. **FATE ATTENZIONE AI COMPORAMENTI DURANTE LA GARA.** Dalle persone in panchina, sono ammesse le istruzioni tecnico-tattiche. Troppo spesso le persone in panchina (ma non solo, es. Assistente di parte) sono la fonte delle situazioni che creano tensioni e difficoltà nella gestione della gara.
- Il controllo delle persone in panchina potrà essere fatto sia a gioco in svolgimento (passando vicino alla panchina e senza eccessiva formalità) eseguire il richiamo oppure a gioco fermo in modo formale avvicinandosi a 3 o 4 metri dalla persona da richiamare e terminare sempre il richiamo con le seguenti indicazioni: **"la prossima volta che mi avvicino alla panchina per il medesimo motivo, un componente sarà ammonito"**. Non sarà tollerato più di un richiamo ufficiale.
- Una persona alla volta, **una non due**, è autorizzata a dare istruzioni tecniche dall'area tecnica restando in piedi.
- Il **richiamo verbale, l'ammonizione e/o l'espulsione** di un componente della panchina può essere di monito per tutti: perciò non si deve aspettare l'ultimo minuto, ma agire con tempestività con un controllo e una prevenzione accurati sin dai primi minuti.
- **L'UNICO RESPONSABILE in panchina tra i componenti è l'allenatore.** Risponde per eventuali non comunicazione di persone che abbiamo violato il regolamento, esempio: ... proteste, offese, bestemmie ecc., non individuate platealmente dall'arbitro.





## SEZIONE A.I.A. di MANTOVA

### 3.12. CALCIATORI E CONTROLLO PROTESTE

- Affrontata con cura la questione della gestione delle panchine, non meno rilevante deve essere quella riguardante il controllo dei calciatori sul terreno di gioco, e se vogliamo anche più delicata. L'A.E. deve presentarsi sin dal fischio d'inizio (ma anche prima) fermo e risoluto, ma nello stesso tempo sereno e disposto al dialogo. Un calciatore accetta maggiormente l'arbitro più propenso a mostrare un sorriso, piuttosto che una "sfuriata" o una "filippica". L'autorevolezza dell'arbitro è la prima strategia di prevenzione da adottare e si esplica con richiami efficaci (concisi, non prolissi), che talvolta possono avere anche come scopo la sdrammatizzazione della situazione della protesta. E' evidente che l'A.E. non deve tollerare le proteste e tentare ogni strategia possibile per arginarla, ivi compresi i provvedimenti disciplinari, che tuttavia non devono essere abusati, penalizzando o sminuendo così la sanzione per eventi di più grave entità, quali gravi falli di gioco, condotte violente e falli tattici.
- Un calciatore che, in una manifestazione veemente di protesta, applaude, tocca, spinge, urta volontariamente l'A.E. **deve essere espulso.**
- Un calciatore che altresì si rendesse responsabile di pesante offesa e/o insulto nei confronti dell'A.E. **deve essere espulso.**
- Un calciatore che si rivolgesse al pubblico, o a qualsiasi altra persona con gesti offensivi e/o di scherno o evidente turpiloquio **deve essere espulso.**

### 3.13. CONTEGGIO E SEGNALAZIONE RECUPERO

- sul finire di ciascun tempo regolamentare siete tenuti a comunicare a quanto ammonta il recupero conteggiato secondo i seguenti criteri:
- sostituzione di calciatori
- assistenza infortuni
- assistenza al portiere
- **Buon senso.**
- **Starà a voi confermarlo o meno considerando che per "ogni altra causa" (riprese di giuoco, condotte ostruzionistiche, provvedimenti disciplinari, ecc.) lo stesso sarà quantificato a vostra discrezione.**





SEZIONE A.I.A. di MANTOVA

#### 4. TERMINE GARA

- procedura d'uscita: l'arbitro quando le condizioni lo permettono lascia il terreno di gioco assieme al gruppo degli ultimi calciatori.
- 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 vostro cartoncino con gli elenchi ed i documenti per permettervi di compilare in maniera corretta il "rapportino di fine gara" e consegnarlo assieme ai documenti ai dirigenti delle squadre.
- le sanzioni disciplinari per fatti successi dopo la fine della gara, cioè dopo il triplice fischio dell'Arbitro, vanno inseriti nel **"RAPPORTINO DI FINE GARA"** nello spazio riservato nel

3° riquadro

dove vengono riportati gli Ammoniti/Espulsi dei Dirigenti.

- in presenza di fatti gravi rilevati è bene svolgere queste modalità subito dopo il rientro nello spogliatoio.

Abitualmente senza preoccupazioni e tensioni a fine gara, consegnare i documenti, avvisando i dirigenti.

In caso di clima poco favorevole e di tensione, agevolare i Dirigenti comunicando che **"per svolgere al meglio il mio compito, la chiamerò quando potrà ritirare i documenti"**. Questo permetterà di avere tempo di farsi la propria doccia e di riconsegnare in tempi adeguati la documentazione alle società.

- **ASSOLUTA RISERVATEZZA** in merito ai contenuti del rapporto di gara ed a fatti successi durante la stessa.

- Le persone che sono autorizzate a sostare all'interno dello spogliatoio dell'Arbitro, a gara terminata sono:

***I due dirigenti accompagnatori ufficiali:*** che entrano insieme nello spogliatoio, effettuano il controllo del rapportino di fine gara, e lo controfirmano per presa visione ed abbandonano lo spogliatoio. Espletata questa formalità,

**nessun altro** ha accesso allo spogliatoio dell'Arbitro (amici, genitori, fidanzate/i rimangono fuori dal campo di gioco, pena l'immediata sospensione dell'associato)

- **in caso di incidenti contattare immediatamente il Presidente Riccio Renato e i Vostri Designatori (Bacchi Paolo; Cosenza Giovanni, Martino Antonio e Bruno Tommaso).**

**Per eventuali chiarimenti per una migliore stesura degli episodi accaduti durante la gara o al termine della stessa contattate il Rappresentante Sezionale presso il Giudice Sportivo (Gallo Federico cel n. 3493137256) che vi darà suggerimenti in merito.**





SEZIONE A.I.A. di MANTOVA

## 5. L'OSSERVATORE ARBITRALE ED IL COLLOQUIO

- Attendere, rientrati nel proprio spogliatoio, l'eventuale arrivo dell'Osservatore, che di abitudine passa a bussare la vostra porta, presentandosi per confermare la sua presenza. L'intento è di condividere, dopo la compilazione del rapportino di fine gara con i Dirigenti, i dati della partita.

Seguirà il colloquio con l'arbitro che dovrà essere una conversazione per definire criteri positivi e negativi al fine di crescere abitualmente **ascoltando** e far tesoro dei consigli e suggerimenti con spirito critico.

- rapportarsi in modo corretto con l'OA, restate sereni e tranquilli: **non è una prestazione che decide il vostro futuro ma un semplice tassello di un percorso per la vostra crescita.**

