

VADEMECUM PRIMA PARTITA

COSA PORTARE:

- taccuino+matita+matita di scorta (da tenere in tasca mentre si arbitra)
- 2 fischietti
- gomma
- penne (preferibilmente con inchiostro nero)
- qualche foglio per eventuali annotazioni, reclami, etc...
- moneta per il sorteggio (la scelta della faccia spetta al capitano della squadra ospite)
- orologio con cronografo
- orologio di scorta (da indossare insieme all'altro)
- regolamento del giuoco del calcio
- divisa
- tuta per riscaldamento (preferibilmente scura)
- **modulistica:**
 - modulo custodia auto
 - modulo di fine gara (3 copie)
 - designazione della gara stampata

PRIMA DELLA PARTITA:

- guardare dove si trova il campo indicato nella designazione (es. maps.google.com, viamichelin.it, etc..)
- presentarsi un'ora prima dell'ora di inizio della gara
- parcheggiare nei pressi dell'ingresso dell'impianto
- entrare e cercare un dirigente della squadra locale
- presentarsi (“piacere, sono TalDeiTali della sezione di Lovere”)
- farsi accompagnare allo spogliatoio
- farsi portare:
 - modulo di custodia autovettura (spetta al dirigente accompagnatore della squadra locale compilarlo e firmarlo)
 - modulo di fine gara, se la società ne è provvista (sono 4 fogli autoricalcanti)
 - distinte delle squadre
 - maglie delle squadre e dei portieri per controllare i colori in campo. Se non portano le maglie ma comunicano i colori va bene comunque

probabilmente il dirigente chiederà di parcheggiare la macchina all'interno dell'impianto. L'auto va messa dove indicato. Se il dirigente non è propenso a firmare il modulo di custodia dell'auto bisogna insistere e farselo firmare. Non succederà mai nulla, ma nel caso è l'unico modo per essere tutelati.

Dopo aver parcheggiato:

- tornare nello spogliatoio per cambiarsi, indossando anche il sopra della tuta
- andare sul campo da gioco e controllare le reti delle porte. Questo significa strattongarle in vari punti (vicino agli agganci) per verificare che siano senza buchi, ben fissate a terra e ben legate a pali e traversa

- se possibile fare 10 minuti di riscaldamento in campo, altrimenti tornare nello spogliatoio e fare un po' di stretching

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

- verificare che le distinte siano compilate correttamente (cosa per nulla scontata). Se ci sono errori devono essere corretti dai dirigenti delle squadre, MAI dall'arbitro. Quando i dati sono tutti giusti si appone la propria firma
NOTA1: le distinte devono essere firmate dal dirigente accompagnatore ed eventualmente da capitano e vice-capitano. Nella distinta deve essere chiaramente indicato sia il capitano sia il vice
- *NOTA2:* ogni distinta è in duplice copia. Bisogna tenere la prima e consegnare l'altra alle squadre quando si fa l'appello. Ad ogni squadra va consegnata la distinta della squadra avversaria
- compilare il proprio taccuino mettendo:
 - colori delle maglie di gioco
 - numero di capitano e vice per ogni squadra
 - ora di inizio partita
 - volendo può essere utile scriversi i cognomi di: capitano, vice e allenatore per ogni squadra*NOTA:* durante la partita, quando si deve segnare il minuto in cui è avvenuto un certo evento, bisogna arrotondare sempre per eccesso
- compilare quello che è possibile del rapporto di fine gara, così da portarsi avanti

APPELLO:

L'appello va fatto circa 10 minuti prima dell'inizio della partita e si comincia dagli ospiti. La procedura è questa:

- bussare alla porta (ovviamente..)
- entrare e aspettare che siano tutti in silenzio. In teoria i giocatori dovrebbero mettersi in fila, ma non è necessario
- quando sono in silenzio salutare e presentarsi (di nuovo: “buongiorno, sono TalDeiTali della sezione di Lovere”)
- consegnare la distinta avversaria al dirigente o all'allenatore (“tenga questa è per voi”)
- fare l'appello, leggendo solo il cognome del giocatore (es. “Iniziamo: Rossi”, lui si gira per mostrare il numero di maglia e dice: “Mario, 1, grazie”)
Fondamentale: leggere con voce chiara e ferma, perché si viene valutati per ogni cosa che si fa. Meglio ci si presenta e meno problemi si avranno in campo
- finito l'appello ricordare ai giocatori che non devono indossare collanine, orecchini, braccialetti, orologi, etc..
- eventualmente ricordare all'assistente di parte che il suo unico compito è segnalare, sollevando la bandierina in verticale, quando il pallone supera completamente le linee perimetrali, SENZA indicare alcunché
- dire “chi è in panchina può andare, gli altri mi aspettano qui fuori”. Questo serve per entrare in campo direttamente con le 2 squadre (altrimenti la prima a cui si fa l'appello va nel campo

- a pascolare e doverli richiamare come un mandriano non è bello da vedere)
- salutare dicendo “In bocca al lupo e buona partita”

INIZIO PARTITA:

Fatto l'appello ad entrambe le squadre ci si avvia verso il campo da gioco con le stesse alle spalle. Se il pallone non è ancora stato consegnato, farselo dare. Siccome prima di iniziare la partita le reti vanno nuovamente controllate, bisogna procedere così:

- appoggiare il pallone a terra e far aspettare le squadre a bordo campo
- correre verso una delle reti e controllarla rapidamente
- tornare dalle squadre, prendere il pallone e entrare sul campo con loro che seguono
- arrivare a centrocampo, appoggiare a terra il pallone e aspettare che le squadre si dispongano ai propri lati
- quando sono tutti ordinati fare un fischio (forte e chiaro!) per il saluto
- le squadre salutano il pubblico. Dopo il saluto alcune squadre passano a salutare gli avversari, altre no. Se vogliono passare si lascia fare e si aspetta, altrimenti si passa direttamente alla sorteggio con la moneta
- per il sorteggio è necessario avere vicino i 2 capitani
- chiedere al capitano ospite di scegliere testa o croce
- lanciare la moneta e verificare chi vince. Chi vince il sorteggio può scegliere SOLO il campo. Quindi il possesso del pallone per il calcio di inizio spetta a chi perde il sorteggio.
- mentre le squadre si dispongono sul campo, correre fino alla porta che non è stata controllata prima di entrare sul terreno di gioco e verificare l'integrità della rete
- tornare a centrocampo (rapidamente), mettersi vicino al cerchio di centrocampo (nella metà campo di chi batte) in modo da avere il pallone alla propria destra (verificare sul regolamento, regola 5, la posizione corretta)
- fischiare e si inizia!!

INTERVALLO E FINE PARTITA:

- per segnalare la fine del primo tempo si fanno 2 fischi prolungati; per segnalare la fine della partita se ne fanno 3
- per indicare il recupero in modo chiaro si può chiedere al dirigente della squadra locale, prima dell'inizio della gara, di indicarlo con il tabellone usato per le sostituzioni
- tra il primo e il secondo tempo si devono controllare nuovamente le reti
- per l'intervallo una durata ragionevole è pari a 10 minuti
- dopo aver fischiato la fine della partita si deve tornare nello spogliatoio per compilare il modulo di fine gara. Appena finito si convocano i dirigenti delle 2 squadre per farglielo controllare e firmare. Fatto questo se ne lascia una copia ad ognuno. La prima copia (quella che si vede meglio) va tenuta perché deve essere inviata al giudice sportivo

POSIZIONI E SPOSTAMENTI:

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

- non avendo assistenti ufficiali (quelli di parte vanno tenuti poco in considerazione) si deve

poter capire da soli se il pallone esce dalle linee perimetrali, quindi non bisogna correre nella zona centrale del campo, ma è bene spostarsi da una fascia all'altra a seconda di dove si sviluppa il gioco

- *punizioni in attacco*: bisogna stare in linea con il penultimo difendente (l'ultimo è il portiere) in modo da poter valutare correttamente il fuorigioco. Se la barriera si trova in area è bene posizionarsi da quella parte, in modo da vedere eventuali tocchi di mano
- *calci d'angolo*: bisogna stare in area, vicino all'angolo dell'area di porta opposto al punto da cui viene battuto l'angolo. Questo perché si deve vedere sia eventuali infrazioni, sia se il pallone supera completamente la linea di porta
- in generale è fondamentale stare vicino all'azione, ma senza interferire troppo

GESTUALITÀ DELL'ARBITRO:

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

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

NOTE CONCLUSIVE:

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