



ASSOCIAZIONE
ITALIANA
ARBITRI

DISPOSIZIONI

TECNICO COMPORTAMENTALI

ASSISTENTI ARBITRALI

STAGIONE SPORTIVA 2021/2022



ASSISTENTI ARBITRALI



APPROCCIO ALLA GARA:

- La gara inizia dalla designazione.
- Si arriva al campo insieme con congruo anticipo (almeno 1 h e 15 prima).
- Cellulari: dopo l'arrivo allo stadio, dal momento in cui si esce dallo spogliatoio per il sopralluogo sul terreno di gioco e per tutta la permanenza nell'impianto sportivo i telefoni devono essere spenti, salvo incidenti.
- Durante il sopralluogo si prende contatto con la zona di competenza (porte, area di rigore, panchine, linea laterale ove si va ad operare).
- Ascoltare e recepire le disposizioni dell'Arbitro (durante il Briefing pre-gara).
- Mettersi a sua disposizione per fare bella figura in tre. L'Assistente non da disposizioni.
- Condizione atletica idonea per essere al posto giusto nel momento giusto.

RAPPORTI CON I DIRIGENTI

- L'unico componente della terna autorizzato a parlare con dirigenti e/o forze dell'ordine è l'arbitro.
- Non esprimere giudizi e opinioni su quanto accaduto in gara o nelle gare precedenti.
- Trasmettere serenità, tranquillità e professionalità.

RISCALDAMENTO IN CAMPO

La fase di riscaldamento è obbligatoria e DEVE iniziare almeno 30' prima dell'inizio della gara e durare 15'; gli ultimi 5' si dovranno svolgere con esercizi specifici sulla fascia di competenza.

- Il riscaldamento va iniziato e finito insieme. In campo si scende tutti con il medesimo abbigliamento. Quello previsto per il riscaldamento è: maglia/kway/tuta CRA a secondo del meteo e calzettoni e pantaloncini della divisa.
- La preparazione atletica deve essere finalizzata alla gara con esercizi per tutta la terna e lavoro specifico di rifinitura a seconda del ruolo.

PRE GARA

- Durante l'appello (che sarà effettuato dall'A.E. con entrambi gli assistenti) verificate la regolarità dell'equipaggiamento: anelli, braccialetti, collane, eventuali fasciature e/o bendaggi rigidi : è l'arbitro che prende la decisione finale per ammettere o meno un calciatore a prendere parte alla gara.
- Ingresso in campo in sintonia con i componenti della terna. La bandierina deve essere portata tenendola per l'impugnatura (non a metà, al contrario o in altro modo), con il drappo arrotolato, muovendola in sintonia con l'intensità della corsa (naturale prolungamento della mano).
- Sincronizzarsi con il collega nel controllo delle reti (evitare "anticipi e/o attese"...) che deve essere effettuato all'inizio dei due tempi; non esasperare tale movimento, ad esempio se uno degli AA si sofferma per un'anomalia della rete, l'altro prende posizione. L'obiettivo di tale azione è la regolarità delle reti e non controllare il collega AA per rientrare insieme sulla zona laterale di competenza.
- Controllare le persone ammesse in panchina ed estranei sul terreno di gioco.

DURANTE LA GARA

- Dal primo minuto : **CONCENTRAZIONE MASSIMA** fino all'ultimo minuto. Basta una svista al 90° per rovinare una prestazione positiva.
- Mantenere costante il contatto visivo con l'arbitro aiuta a tenere elevato il grado di concentrazione.
- Farsi trovare pronti quando l'arbitro vi cerca.
- La bandierina durante la corsa va sempre rivolta verso il terreno di gioco
- Tutte le segnalazioni vanno fatte "da fermi e frontali": non proseguire nella corsa o camminare ma fermarsi immediatamente e utilizzare sempre il braccio destro.
- Gli A.A. sul finire dei tempi regolamentari dovranno fare molta attenzione ai minuti di recupero che l'arbitro indicherà, secondo quanto definito nel briefing pre gara.
- Chiarire bene i modi di comunicazione tra A.E. e A.A. 1 del tempo di recupero alla fine di ogni frazione di gioco.
- Nelle posizioni statiche è preferibile stare sempre frontali al terreno di gioco e nello spostamento sul breve usare la corsa laterale.
- Quando l'azione parte veloce abbandonare la corsa laterale e partire rapidamente, **tenendo però sempre lo sguardo rivolto verso il terreno di gioco.**

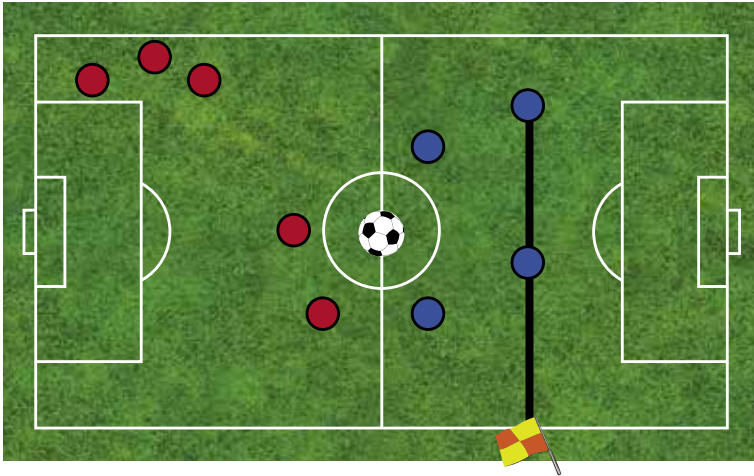
- Evitare la corsa all'indietro e il camminare a ritroso, per essere sempre frontali al gioco e avere più facilità nelle ripartenze.
- Limitare la gestualità: non mimare i falli, non giustificare o spiegare i fuori gioco
- Non parlare mai con i calciatori, es. quando si avvicinano per protestare.
- Non dare spiegazioni alle panchine per fatti di gioco.
- Gestire le proteste delle panchine con intelligenza, senza mai eccedere.
- Annotazioni sul taccuino: tutti i provvedimenti disciplinari devono essere segnati da entrambi gli Assistenti. Rendersi pro-attivi nell'individuazione del giocatore sanzionato e non limitarsi ad attendere passivamente che sia il collega AE ad indicarlo. Nel fare l'annotazione non perdere mai il controllo visivo del campo.
- Ove l'arbitro non si accorga della seconda ammonizione comminata ad un calciatore, l'Assistente deve immediatamente farglielo notare richiamandolo a voce o con la bandierina; in ogni caso non consentire in qualsiasi modo che il gioco venga ripreso con il calciatore che deve essere espulso nel recinto di gioco.
- Controllare che i calciatori espulsi o le persone allontanate abbandonino il recinto di gioco prima che il gioco venga ripreso.
- Sostituzioni: entrambi gli assistenti provvedono ad annotare le sostituzioni sul proprio taccuino; l'A.A.1 segna il minuto sul foglietto consegnato, controllando prima l'equipaggiamento del calciatore di riserva e poi la regolarità dell'effettuazione della sostituzione. Controllare con particolare attenzione la numerazione dei calciatori coinvolti evitando di dare per assodato quanto indicato nel foglietto e/o tabellone dal dirigente.
- Confrontare con l'arbitro nello spogliatoio, durante l'intervallo e al termine della gara, le sostituzioni e i provvedimenti disciplinari.
- Alla fine dei due tempi di gioco, l'uscita dal terreno sarà:
 - Esce prima l' A.A. più vicino agli spogliatoi, poi l'arbitro e infine l' A.A. più lontano assieme agli ultimi calciatori, per avere il controllo completo della situazione.

POSIZIONI SUL TERRENO DI GIOCO

gli assistenti 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.

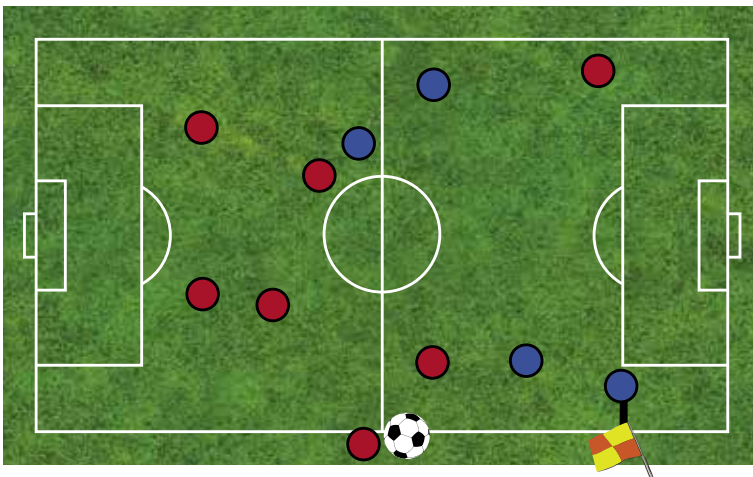
Calcio d'inizio:

allineamento con il penultimo difendente.



Rimessa laterale:

allineamento con il penultimo difendente.

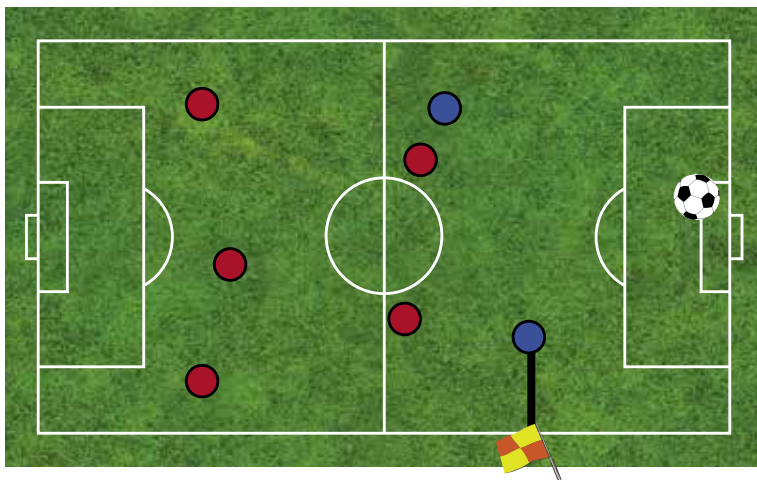


Calcio di rinvio:

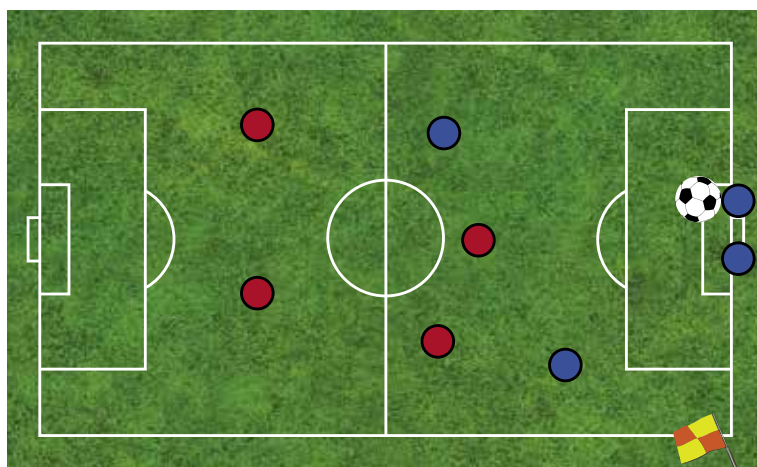
controllare sempre la posizione del pallone all'interno dell'area di porta.

In seguito comportarsi come indicato:

- o **Rinvio eseguito dal portiere:** allinearsi con il penultimo difendente.

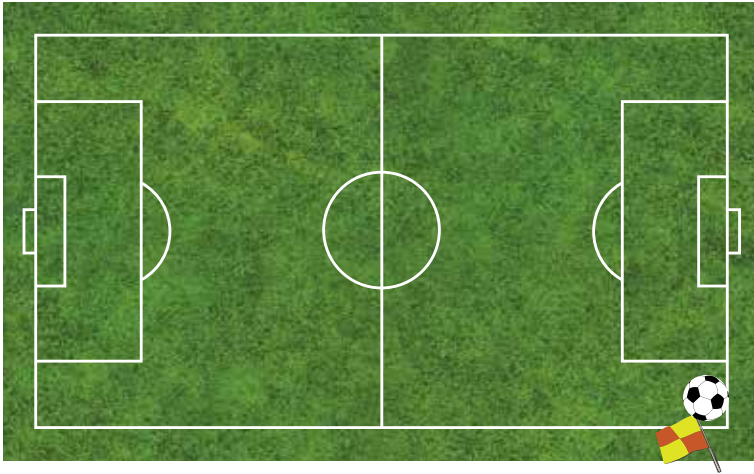


- o **Rinvio eseguito da un altro calciatore:** restare in linea con il penultimo difendente (colui che calcia).



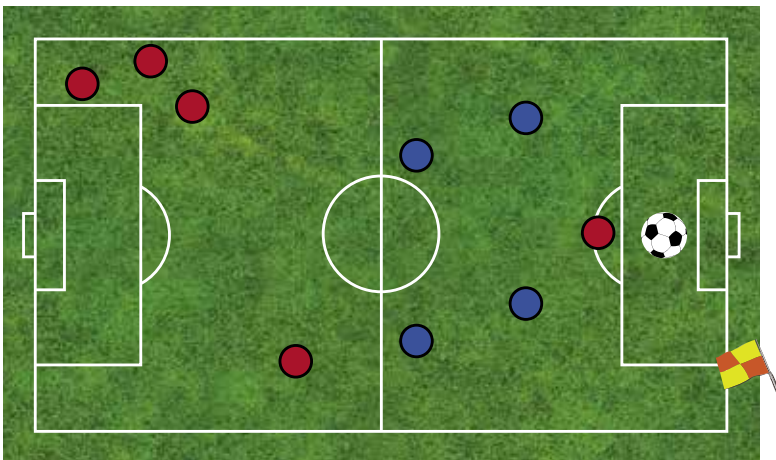
Calcio d'angolo:

collocarsi dietro la bandierina d'angolo e, se eseguito dalla parte dove si trova l'assistente, controllare che il pallone venga posto correttamente nell'area d'angolo e, in presenza di difensori che impediscono la corretta ripresa del gioco, far rispettare la distanza di 9,15 mt., dall'arco d'angolo.



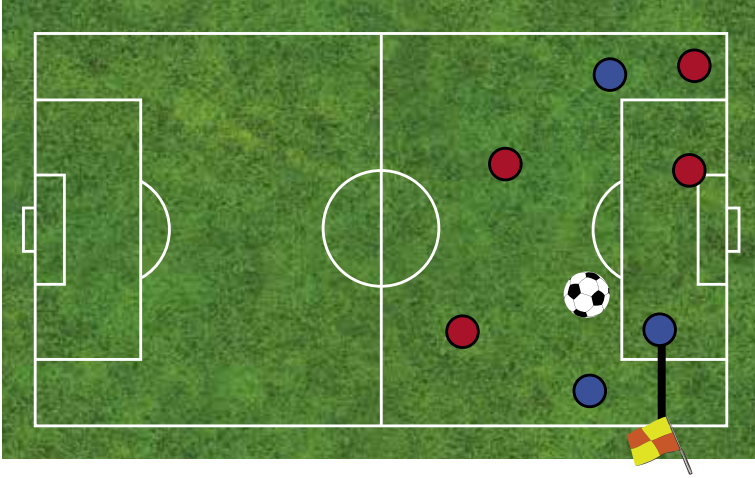
Calcio di rigore:

disporsi all'intersezione linea di porta/linea dell'area di rigore.



Calcio di punizione dal limite:

mettersi in linea con il penultimo difendente per il controllo del FG, rimanendo pronti a seguire la linea del pallone nel caso di tiro diretto in porta.



Quando il portiere entra in possesso del pallone e nessuno lo contrasta per il rinvio con la difesa che sale, andare subito in linea con il penultimo difendente controllando con lo sguardo che lo stesso non esca dall'area con il pallone in mano.

RIMESSA LATERALE

- **Sulle rimesse laterali vicine:** segnalazione diretta se sicuri o doppia in caso di dubbio, sempre previo contatto visivo con l'arbitro, che potrebbe aver visto meglio e decidere di anticiparvi.
- **Sulle rimesse laterali lontane:** segnalazione diretta se sicuri o doppia in caso di dubbio: in questo caso -> SI GUARDA L'ARBITRO E SI ASSECONDA LA SUA DECISIONE (**NON DECIDETE VOI**).
- La segnalazione in due tempi (alzare la bandierina, trovare il contatto visivo con l'AE e prendere la decisione finale) deve essere fatta quando possono sussistere dubbi su chi ha toccato per ultimo il pallone, fuoriuscita oltre la metà campo o lontana dall' A.A., visuale migliore da parte dell'arbitro in caso di contrasti e/o deviazioni.
- Il passaggio della bandierina da una mano all'altra dovrà essere effettuato - basso - sia nell'ipotesi di segnalazione diretta che in due tempi.

CALCIO D'ANGOLO E CALCIO DI RINVIO

- La segnalazione deve essere fatta sempre con la mano destra, per avere una visuale migliore.
- La segnalazione che il pallone ha oltrepassato la linea di porta e l'indicazione se trattasi di calcio d'angolo o di rinvio deve essere fatta anche quando il pallone esce dalla parte opposta all'A.A., indicando direttamente la direzione (segnalazione diretta) solo quando la decisione è univoca, indiscutibile, evidente, chiara, palese.
- La segnalazione in due tempi (alzare la bandierina, trovare il contatto visivo con l'AE e prendere la decisione finale) deve essere fatta quando possono sussistere dubbi su chi ha toccato per ultimo il pallone (fuoriuscita oltre il palo opposto all' A.A., visuale migliore da parte dell'arbitro, contrasti e/o deviazioni in mischia, ecc.).
- Calcio d'angolo: la segnalazione con A.A. vicino alla bandierina d'angolo (sia diretta che in due tempi) deve sempre essere 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.
- Quando il pallone esce in prossimità della bandierina opposta cercare il contatto visivo con l'arbitro prima di segnalare la fuoriuscita.
- In occasione dei calci d'angolo, prima della loro esecuzione, qualora l'arbitro fischi per andare a richiamare i calciatori, l'assistente si posiziona davanti al pallone per impedire l'immediata esecuzione

FUORIGIOCO

- Il calciatore è in FG quando interviene nel gioco, influenza un avversario o trae vantaggio dalla propria posizione.
- L' A.A. deve sempre essere in linea con il penultimo difendente o con il pallone, se più avanti del penultimo difendente.
- Applicare la tecnica "guarda e aspetta": fotografa-osserva-valuta.
- Non essere precipitosi: l' A.A. ha più tempo di quanto crede: meglio una segnalazione con un attimo di ritardo, ma corretta, che essere troppo precipitosi e sbagliare.
- Se si segnala una posizione di FG che non è accolta dall'arbitro, si rimane su fino a quando il collega non fa un cenno d'assenso o fino al **capovolgimento dell'azione**.
- Rete segnata in FG: se l'arbitro non si avvede della segnalazione, si **rimane** su fino a quando non l'ha accolta.
- Non servono cenni di alcun tipo per dare l'assenso che l'azione è regolare, per esempio il classico braccio alto da parte dell'A.A.

- Specialmente nei lanci lunghi non essere precipitosi nel segnalare: aspettare, vedere dove cade il pallone e valutare l'azione prima di prendere la decisione.
- **Nel dubbio non alzare.** Deve essere privilegiato il gioco d'attacco.
- Negli incroci (difensore che sale, attaccante che va in profondità) bisogna avere la forza di stare giù con la bandierina.
- Quando c'è solo un calciatore in posizione di FG punibile eseguire immediatamente la segnalazione.
- Quando ci sono due calciatori, uno in posizione di FG e uno in posizione regolare, attendere per vedere chi gioca o tocca il pallone.
- Le segnalazioni di fuorigioco vanno sempre fatte con la mano destra.

FALLI DI GIOCO

- Se l'arbitro ha l'azione di gioco sotto il suo controllo, l' A.A. deve astenersi dal fare qualsiasi segnalazione.
- Segnalare nella zona di competenza i falli netti ed evidenti sfuggiti all'arbitro (falli di mano, trattenute), commessi da difensori o attaccanti, con breve e intenso sventolio della bandierina, solo dopo aver verificato che la propria visuale sia migliore di quella dell'arbitro e che lo stesso non abbia visto e già valutato.
- Non serve fare evidenti e ripetuti cenni con la testa dopo l'intervento dell'arbitro per un fallo sanzionato nei vostri pressi ne' tantomeno quando si ritiene l'azione regolare: alzare la bandierina se è fallo, altrimenti stare composti ed in posizione.
- Fare attenzione alla fase d'attacco perché potrebbero verificarsi delle situazioni di vantaggio vanificate da una segnalazione precipitosa.
- Il fallo del difensore si segnala alzando e agitando la bandierina con la mano destra mentre quello dell'attaccante si alza con la mano sinistra (visivamente l'arbitro è avvantaggiato poiché comprende subito la direzione del calcio di punizione).
- In occasione di falli che generano mischie, entrare nel terreno di gioco solo se ritenete l'arbitro in difficoltà, avvicinarsi ai calciatori senza entrare in contatto, osservare eventuali episodi di violenza e dare la massima collaborazione all'arbitro.
- Se l'arbitro ha bisogno e chiede un aiuto dal punto di vista disciplinare, è possibile aiutarlo con alcuni cenni convenzionali:

o Per ammonizione: mano sul petto.

o Per espulsione mano aperta sul pantaloncino.

Se l'arbitro non chiede aiuto ci si astiene da qualsiasi intervento in merito disciplinare.

CALCIO DI RIGORE:

- falli commessi all'interno dell'area di rigore sono di competenza dell'arbitro salvo casi eccezionali.
- fallo avvenuto dentro o fuori l'area di rigore qualora l'arbitro non sia in grado di stabilirlo l'assistente che è in grado di essergli di aiuto, deve camminare verso la linea di porta sulla quale indirizzerà la propria bandierina quando il fallo è avvenuto dentro l'area; indicando con il braccio sinistro basso verso la linea mediana, e se necessario, indietreggiando, quando lo stesso è avvenuto fuori.
- fallo commesso vicino alla "linea verticale" dell'area di rigore con l'assistente nei pressi della bandierina d'angolo se è avvenuto all'interno dell'area l'assistente camminerà verso la linea di porta entrando nel terreno di gioco e puntando la bandierina in direzione della linea di porta; indicherà in posizione statica con il braccio sinistro basso verso la linea mediana quando lo stesso è avvenuto fuori.

ALTRE SEGNALAZIONI

- Solo su casi inequivocabili **sfuggiti al controllo dell'arbitro** (gol evitato parando con la mano, gol segnato con la mano). In questi due casi la segnalazione va fatta con BANDIERINA ALTA.

SEGNATURA DI UNA RETE

- Portare la bandiera all'altezza dell'addome con la punta rivolta verso il centrocampo. Solo dopo il cenno dell'arbitro effettuare una corsa di mt 20/25 tenendo sempre sotto controllo l'area di rigore.
- Mentre si corre verso 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 protesta imprimere maggior forza nella segnalazione e nella corsa.

Su situazioni di goal - non goal si possono verificare tre situazioni:

1. L' A.A. è certo del goal: puntare la bandierina verso centrocampo e aspettare la decisione dell'arbitro. Quando fischia si può correre verso centrocampo.
2. Si è certi che non è entrata: quando l'arbitro cerca l' A.A. bisogna chiaramente fargli capire che la palla non è entrata allargando bassa la mano sinistra verso il centrocampo.
3. Non c'è certezza se sia entrata o meno: si guarda l'arbitro e non si fa alcun cenno

Segnalare solo certezze

CONDOTTA VIOLENTA

- Segnalare sempre condotte violente consumate o tentativi di violenza direttamente controllate e sfuggite all'arbitro.

- Qualora l'arbitro non rilevi prontamente la segnalazione, l' A.A. continuerà a sventolare la bandierina collocandosi nella posizione migliore per essere notato, mentre l'altro A.A. ne attirerà l'attenzione sventolando anch'egli la bandierina fino a quando l'arbitro non interrompa il gioco.
- Dare comunicazione di quanto accaduto in modo preciso e conciso, lontano da calciatori o qualsiasi altra persona. Nella comunicazione trasmettere sicurezza all'arbitro, dirgli se il pallone era o no in gioco e come riprendere la gara.
- Quando deve essere espulso un calciatore o un dirigente, l' A.A. deve sempre alzare la bandierina.

COMUNICAZIONE DEL RECUPERO

- Al 42/43° di ciascun tempo, l'arbitro comunicherà all' A.A.1 la durata del recupero. L' A.A.1 lo comunicherà al dirigente della squadra ospitante perché alzi il tabellone nel momento in cui anche l'arbitro, al 45°, indicherà con le dita i minuti che intende recuperare. In caso di fraintendimenti farà comunque fede il recupero indicato dall'arbitro (*se possibile far rettificare quanto indicato nel tabellone*).

TERMINE DELLA GARA

Uscita dal terreno di gioco:

- Uscirà prima l'A.A. più vicino agli spogliatoi, poi l'arbitro e infine l'A.A. più lontano assieme agli ultimi calciatori, per avere il controllo completo della situazione.
- Astenersi da commenti/opinioni sulla gara.
- Osservare quanto accade durante l'uscita dal terreno di gioco.
- Nello spogliatoio la prima cosa da fare è il controllo incrociato dei cartoncini per permettere all'arbitro di compilare in maniera corretta le distinte complete di ammoniti/espulsi e sostituzioni.
- In presenza di fatti gravi rilevati dall' A.A. va compilato il rapportino in maniera dettagliata e concertata con l'arbitro.

**Il contenuto del rapporto di gara
e i fatti successi durante la gara
devono restare riservati.**

- In caso di incidenti contattare immediatamente il Presidente Regionale.

COLLOQUIO CON OSSERVATORE

- Saper ascoltare e fare tesoro dei consigli e suggerimenti.
- Rapportarsi in modo corretto con l'OA: non cercare di avere una valutazione migliore.
- Non intervenire nel colloquio tra arbitro e OA.