

ASSISTENTI ARBITRI COMPORAMENTI

L'ARBITRO: ricordarsi che l'Arbitro è il capo della terna. Spetta pertanto a lui organizzare la trasferta ed è l'unico titolato ad avere rapporti con i dirigenti e i calciatori.

MOTIVAZIONI: occorre essere sempre motivati a prescindere dalla categoria o dall'importanza della gara.

CONCENTRAZIONE: occorre essere concentrati in ogni momento della gara, dall'inizio alla fine. Mai farsi trovare impreparati, ma essere sempre pronti ad intervenire.

GESTUALITA': deve essere sempre misurata in qualsiasi tipo di segnalazione.

BANDIERINA: abituarsi al cambio di mano ovvero a correre con la bandierina dal lato del terreno di gioco.

ALLINEAMENTO: essere in costante allineamento con il penultimo difendente, anche a gioco fermo

CONTATTO VISIVO: occorre avere sempre il controllo visivo dell'arbitro. Ogni segnalazione deve essere preceduta da uno sguardo all'Arbitro, in tal modo si possono evitare situazioni di decisioni differenti.

SPOSTAMENTO: lo spostamento ottimale per la corretta rilevazione e valutazione dei fuorigioco è quello laterale (senza saltelli) che ovviamente può essere effettuato quando non vi è un'azione veloce. Evitare la corsa all'indietro. Spostarsi sempre all'esterno del terreno di gioco.

DISPOSIZIONI

CONTROLLO RETI: le reti vanno controllate all'inizio di ogni tempo di gara.

PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI: i provvedimenti disciplinari vanno riportati sul taccuino sia dall'Arbitro che dagli Assistenti, seppur con tempistica diversa.

SOSTITUZIONI: controllare l'equipaggiamento dei calciatori e l'esattezza dei dati indicati sul fogliettino e scriverci minuto e tempo.

CONTROLLO PANCHINE: l'Assistente n. 1 deve controllare con discrezione il comportamento delle persone in panchina senza tuttavia perdere il contatto visivo del terreno di gioco.

RIENTRO SPOGLIATOI: sia al termine del 1° tempo che a fine gara l'Assistente più vicino agli spogliatoi precederà tutti al rientro negli spogliatoi, l'Arbitro entrerà insieme ai calciatori, mentre l'altro Assistente entrerà per ultimo.

CONDIZIONE ATLETICA E GESTUALITA'

Occorre essere dotati di una condizione atletica ottimale tale da consentire variazioni di velocità adeguate allo svolgersi delle azioni e posizionamento idoneo ad osservare l'arbitro e ad essere osservato da lui.

Mantenere assiduamente l'allineamento con il penultimo difendente anche quando questi scatta improvvisamente in avanti per porre in fuorigioco gli attaccanti.

Fronteggiare costantemente il terreno di gioco spostandosi quando è possibile lateralmente per avere una visuale più ampia.

Nelle azioni di contropiede mantenere l'allineamento con il penultimo difendente o con l'attaccante che gioca la palla e inseguire la palla sino alla linea di porta.

Correre con naturalezza accompagnando armoniosamente il movimento anche con il braccio che tiene la bandierina.

Correre mantenendo lo sguardo verso il terreno di gioco senza mai perdere di vista la posizione del pallone ed il penultimo difendente.

CONCENTRAZIONE

Essere in continuo contatto visivo con l'Arbitro, soprattutto nei momenti di non gioco.

Non farsi distrarre dall'azione in svolgimento e mantenere sempre e comunque l'allineamento e lo sguardo sul penultimo difendente.

Non farsi influenzare né dal pubblico né dai componenti le panchine verso i quali rivolgere lo sguardo solo quando è indispensabile.

Osservare con la massima attenzione eventuali "battibecchi" tra giocatori mentre il gioco si sta svolgendo in altra zona, facendo "pesare" il tuo "osservare" come intervento di prevenzione.

Nel calcio di rigore assumere con immediatezza e precisione la posizione prevista.

Ad un cenno dell'Arbitro che non ritiene opportuno assecondare una tua segnalazione, rispondere con un cenno d'intesa e proseguire con il medesimo impegno nel fornire la massima collaborazione.

FUORIGIOCO

Percepire l'attimo della partenza del pallone a seguito di un lancio o di un passaggio in avanti.

Mantenere la necessaria freddezza, saper aspettare: quando il calciatore si spossa del pallone prima di alzare la bandierina, rendersi conto se è indirizzato verso una zona con attaccanti in posizione punibile o meno.

Segnalare con prontezza la posizione punibile di un attaccante che, su un tiro diretto in porta, ostacola i movimenti del portiere o ne copre la visuale.

Segnalare immediatamente il fuorigioco, su respinta del portiere e/o ribattuta dai pali, di quei calciatori che lo erano al momento del tiro.

Astenersi dall'interrompere un'azione d'attacco per la posizione geografica irregolare di attaccanti che mostrano chiaramente di non voler partecipare a quell'azione e non disturbano gli avversari.

Segnalare la posizione di fuorigioco di attaccanti verso i quali è diretto il pallone anche con l'Arbitro che gli volge le spalle e, se non visto dallo stesso, rimanere con la bandierina alzata se quei calciatori continuano la loro manovra di attacco: invece tornare giù con la bandierina se il pallone viene giocato dall'altra squadra e quindi cessa l'azione di attacco.

POSIZIONAMENTO

CALCIO D'INIZIO: allinearsi con il penultimo difendente.

RIMESSA LATERALE: allinearsi con il penultimo dei piedi di chi effettua la rimessa specie se l'arbitro è lontano.

CALCIO DI RINVIO: posizionarsi al limite dell'area di rigore per controllare la regolare esecuzione dello stesso (immediata segnalazione se l'esecuzione è errata) e quindi portarsi sul penultimo difendente.

CALCIO D'ANGOLO: se viene battuto dalla parte ove si trova l'Assistente, posizionarsi lungo la linea di porta sul segno dei mt. 9,15, solo se ci sono i difensori come barriera, altrimenti rimanere dietro la bandierina, facendo attenzione a non intralciare chi batte. Quest'ultima posizione deve essere mantenuta anche quando il calcio d'angolo viene battuto dalla parte opposta. Se il pallone non è posizionato regolarmente, intervenire per la rettifica, senza pignoleggiare, prima che il calcio d'angolo stesso venga battuto.

CALCIO DI RIGORE: posizionarsi all'intersezione della linea di porta con l'area di rigore. Normalmente l'arbitro si posiziona per il controllo del fuorigioco, l'assistente si porterà sulla linea di porta.

SEGNALAZIONI

RIMESSA LATERALE: quando il pallone fuoriesce dalla linea laterale di propria competenza,effettuare un'unica segnalazione con immediata indicazione della direzione. Quando il pallone fuoriesce oltre la metà campo di propria competenza,segnalare solo l'uscita e su richiesta dell'Arbitro anche l'indicazione della direzione. L'eventuale cambio di mano,provare ad effettuarlo prima di sollevare la bandierina.

CALCIO DI RINVIO: quando il pallone fuoriesce dalla linea di porta di propria competenza,effettuare un'unica segnalazione con immediata indicazione dell'area di porta. Quando il pallone fuoriesce dalla linea di porta opposta a quella di competenza,segnalare solo l'uscita e su richiesta dell'arbitro l'indicazione dell'area di porta.

CALCIO D'ANGOLO: quando il pallone fuoriesce dalla linea di porta di propria competenza,effettuare un'unica segnalazione con immediata indicazione dell'area d'angolo. Quando il pallone fuoriesce dalla linea di porta opposta a quella di competenza,prima di indicare l'angolo,cercare l'assenso dell'arbitro meglio piazzato.

FUORIGIOCO: alzare la bandierina e poi indicare una delle 3 zone (lontana – centrale - vicina)

FALLI DI GIOCO: Rete segnata con la mano – segnalare,facendo intendere attraverso una gestualità contenuta il perché. Rete evitata con le mani da un difensore (certezza assoluta) non rilevata dall'arbitro – segnalare. Fallo sull'uomo lanciato a rete è di esclusiva competenza dell'arbitro – non segnalare mai. Falli evidenti per l'assistente,ma di difficile individuazione per l'arbitro,commessi nei pressi dell'assistente,sia da difensori che attaccanti,segnalare con bandierina alta e successiva indicazione della direzione. Fallo da rigore,portare la bandierina in mezzo alle gambe con la punta rivolta verso il basso.

SOSTITUZIONE: Per la richiesta, segnalazione tradizionale. Per il controllo portarsi sulla linea mediana ed attendere l'uscita del calciatore sostituito prima di autorizzare l'ingresso del sostituto. Controllare prima l'equipaggiamento e l'esattezza dei dati indicati sul fogliettino scrivendoci minuto e tempo. L'assistente n° 1 riporterà sul suo taccuino le sostituzioni.

RETE VALIDA: Segnalare con la bandierina all'altezza dell'addome e la punta rivolta verso il centro e,dopo il cenno di consenso dell'arbitro,effettuare una corsa leggera di mt. 15/20 verso il centro,tenendo sempre sotto il controllo l'area di rigore. Se la convalida della rete suscita qualche protesta,imprimere una maggiore forza sia alla segnalazione che alla corsa.

RETE NON VALIDA: Se l'assistente ritiene la rete valida,ma l'arbitro annulla,rimanere qualche attimo immobile senza alcuna segnalazione,quindi supportare la decisione dell'arbitro come sopra

CONDOTTA VIOLENTA, OFFENSIVA,INGIURIOSA,OLTRAGGIOSA O MINACCIOSA: Gli assistenti sono tenuti a segnalare immediatamente all'arbitro,sventolando in maniera ben visibile la bandierina, quando una persona ammessa nel recinto di gioco o presente all'interno dello stesso,colpisca o tenti di colpire anche con sputo una persona ammessa nel recinto di gioco (arbitro, assistenti e IV ufficiale di gara compresi),oppure gli rivolga gesti o frasi ingiuriose,minacciose o discriminatorie a sfondo razziale o religioso. Qualora l'arbitro non rilevi prontamente la segnalazione,l'assistente continuerà a sventolare la bandierina,mentre l'altro assistente ne attirerà l'attenzione sventolando anch'egli la bandierina. Non appena la segnalazione viene rilevata,l'arbitro interromperà il gioco e provvederà all'espulsione del calciatore o all'allontanamento della persona ammessa nel recinto di gioco. Se la segnalazione non viene recepita l'assistente informerà l'arbitro durante l'intervallo o nel caso al termine della gara.