

# UISP LEGA CALCIO NAZIONALE

CONSIGLI PER OTTIMIZZARE  
LA DIREZIONE GARE

ANNO 2014/2015

# IL PERCHE' DI QUESTA CIRCOLARE

- Si è voluto produrre un documento di veloce e facile comprensione, basato esclusivamente su figure con didascalie, per aiutare l'arbitro a memorizzare meglio alcune situazioni di gioco, molto frequenti, dove sono emerse delle difficoltà di applicazione e la non omogeneità negli spostamenti durante la direzione di gare delle tre discipline presenti nel regolamento 2010.

# II RISCALDAMENTO

- E' ASSOLUTAMENTE CONSIGLIATO DI EFFETTUARE IL RISCALDAMENTO PRE-GARA ALMENO 30' PRIMA DELLA GARA CON LA COPPIA DI ASSISTENTI
- NEL MOMENTO DI RITORNO ALLO SPOGLIATOIO, CHIARIRE E APPROFONDIRE GLI ASPETTI CHE POTREBBERO FAVORIRE L'INTESA DELLA TERNA

# EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

- SI RICORDA CHE  
L'ARBITRO, ACCORGENDOSI CHE UN  
CALCIATORE NON HA  
L'EQUIPAGGIAMENTO IN REGOLA,  
NON DOVRA' NECESSARIAMENTE  
INTERROMPERE IL GIOCO, E NON LO  
DOVRA' AMMONIRE  
AUTOMATICAMENTE!!!

# ASSISTENTI:

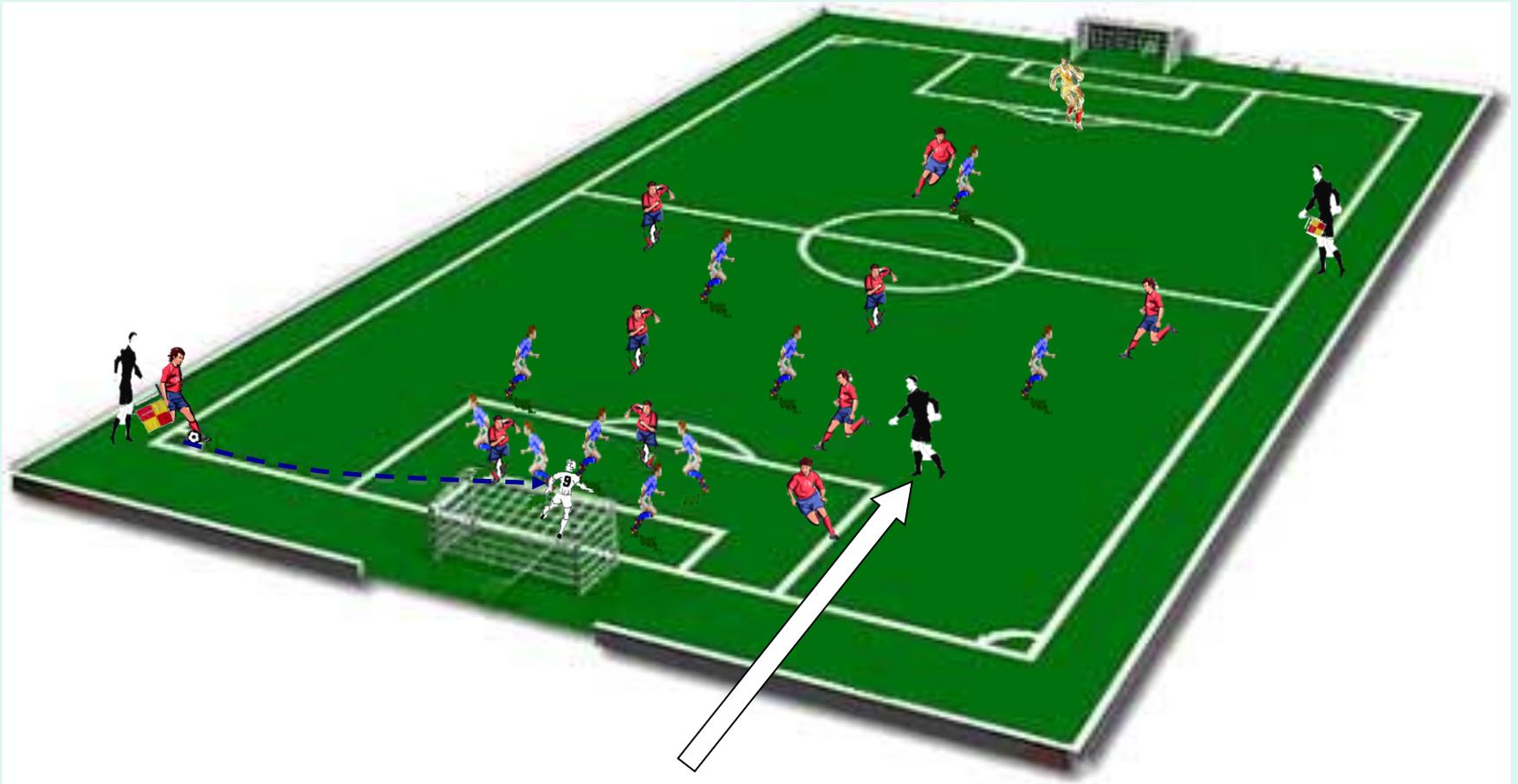
**TENERE OBBLIGATORIAMENTE  
LA BANDIERINA CON LA MANO VERSO  
LA PARTE INTERNA DEL TERRENO DI  
GIOCO(MAI DALLA PARTE ESTERNA)**





Riscaldamento della terna. Si effettua anche quando si arbitra da soli. Questa fase preparatoria è parte integrante della direzione di gara, in tutte le discipline.

## Posizionamento su calcio d'angolo da destra con assistenti



L'arbitro si posizionerà dalla parte opposta al punto di battuta in modo che non sia di opposizione allo sviluppo dell'azione ed avrà a disposizione un campo visivo totale.

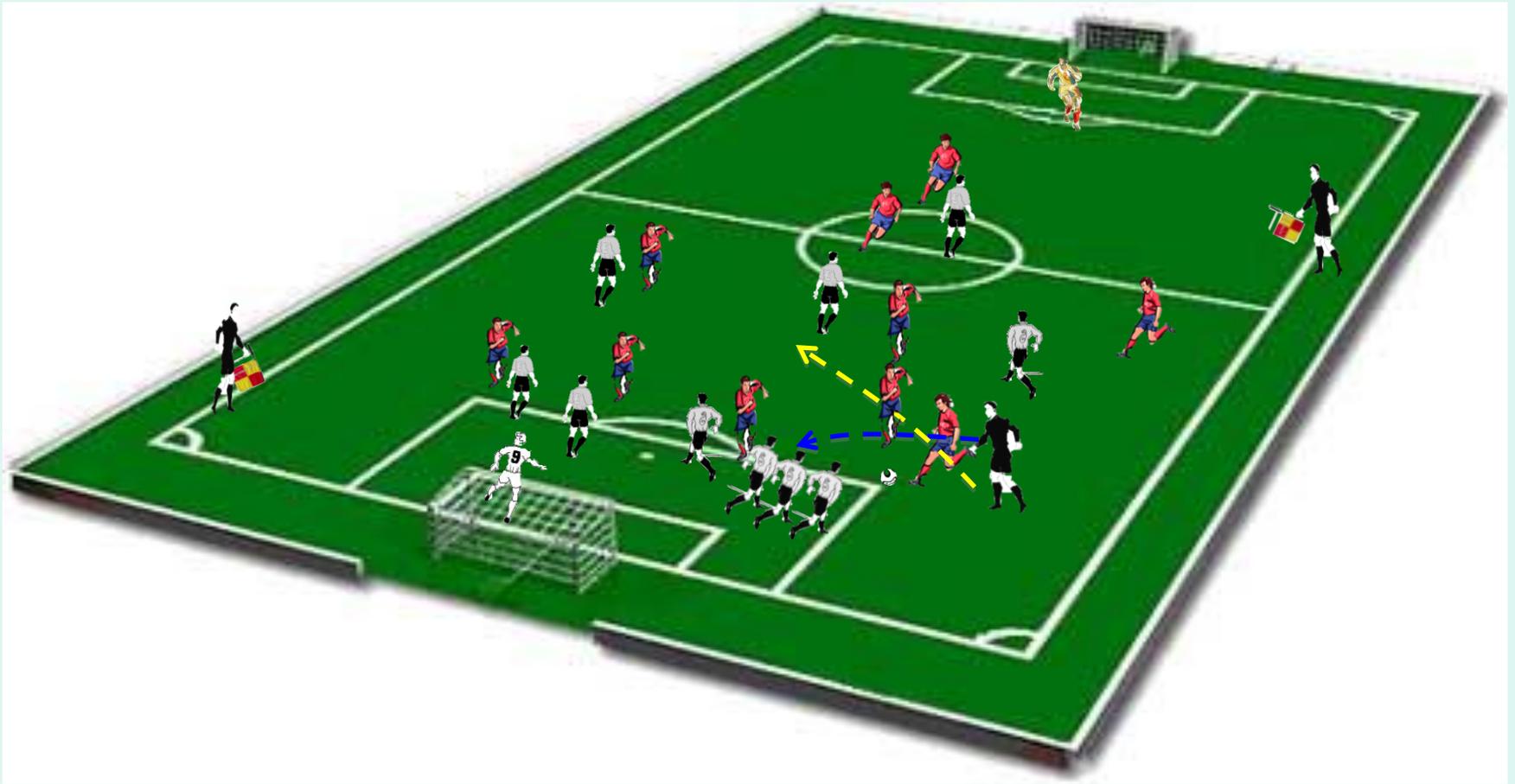
## Posizionamento sul calcio di punizione da destra con assistenti



L'arbitro si posizionerà vicino alla barriera in modo da poter ben rilevare eventuali falli di mano commessi in barriera stessa, azioni non regolamentari in area di rigore e avere sempre il contatto visivo con l'assistente. Qualora l'azione continui, dovrà affondare in area o seguire ancora più lateralmente gli sviluppi della stessa. (linea gialla)

Se invece il gioco prevede una ripartenza, l'arbitro, segue l'azione muovendosi nella zona della linea blu per essere in posizione ottimale rispetto il suo sviluppo.

## Posizionamento sul calcio di punizione da sinistra con assistenti



L'arbitro si posizionerà vicino alla barriera in modo da poter ben rilevare eventuali falli di mano commessi in barriera stessa, azioni non regolamentari in area di rigore e avere sempre il contatto visivo con l'assistente. Con la ripartenza dell'azione è in posizione ottimale per disegnare la diagonale e per essere perfettamente in posizione.

## Posizionamento sul calcio di punizione centrale con assistenti



L'arbitro penserà a posizionarsi in modo da poter rilevare eventuali falli di mano e non, in barriera; i suoi movimenti successivi saranno conseguenti allo sviluppo dell'azione.

## Posizionamento sul calcio di rigore con assistenti



L'arbitro deve controllare: l'eventuale ingresso di calciatori nell'area di rigore; le eventuali finte del giocatore incaricato trovano corrispondenza regolamentare; il portiere rispetti la sua posizione; che la palla abbia oltrepassato interamente la linea di porta.

## PROCEDURA PER LA SOSTITUZIONE, DURANTE LA GARA, IN TERNA



L'ARBITRO DOVRA' CONSIDERARE LA SOSTITUZIONE AVVENUTA SOLAMENTE QUANDO IL CALCIATORE SOSTITUITO E' USCITO DAL TERRRENO DI GIOCO E IL SOSTITUTO SUPERA LA LINEA PERIMETRALE. IL CONTROLLO DELL' ABBIGLIAMENTO E L'ANNOTAZIONE DEL SOSTITUTO SONO DI COMPETENZA DELL'ASSISTENTE N° 1.

LEGA CALCIO NAZIONALE UISP

# PROVVEDIMENTO DISCIPLINARE: E' IL MOMENTO DI ELEVARE LA CONCENTRAZIONE!



L'ARBITRO HA ESTRATTO IL CARTELLINO GIALLO. CHI E' IL DESTINATARIO?

**ERRORE!** L'ARBITRO NON DOVRA' MAI ESPORRE IL PROVVEDIMENTO DISCIPLINARE, QUALUNQUE ESSO SIA, IN UNA SITUAZIONE DI AMBIGUITA' AMBIENTALE.

# PROVVEDIMENTO DISCIPLINARE: E' IL MOMENTO DI ELEVARE LA CONCENTRAZIONE!



L'ARBITRO ESPONE IL PROVVEDIMENTO DISCIPLINARE E ANNOTA CON **ASSOLUTA** CERTEZZA, SUL PROPRIO, TACCUINO IL NUMERO DEL DESTINATARIO. GLI ASSISTENTI RIMANGONO CON LA CONCENTRAZIONE VISIVA ELEVATA SUL TERRENO DI GIOCO E RIMANENDO IN LINEA CON IL CONFINE DEL FUORIGIOCO.

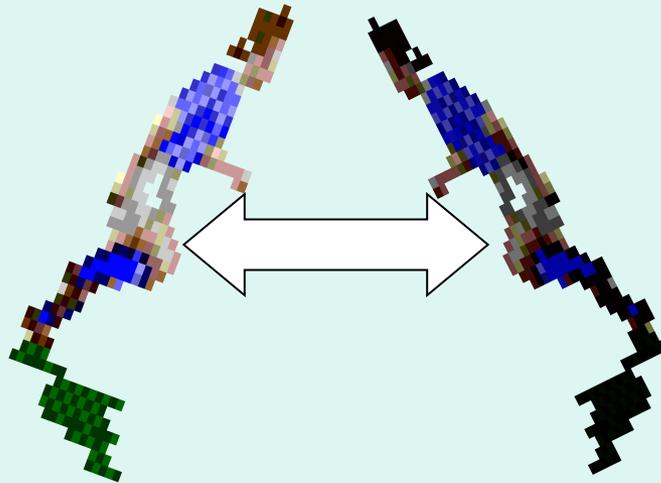
# PROCEDURA IN CASO DI SOSTITUZIONE DURANTE L'INTERVALLO SIA IN TERNA CHE SINGOLO



L'ARBITRO DOVRA' CONSIDERARE LA SOSTITUZIONE AVVENUTA,  
SOLAMENTE QUANDO IL CALCIATORE SUBENTRANTE ENTRA SUL  
TERRENO DI GIOCO PRIMA CHE LA GARA RIPRENDA E CON IL SUO  
ASSENSO

LEGA CALCIO NAZIONALE UISP

Due calciatori della stessa squadra si scontrano e cadono a terra = entra il dirigente a medicarli *ma loro non escono dal terreno di gioco*



# ECCEZIONI ALLA REGOLA



**ATTENZIONE: scontro fra portiere e un calciatore  
avversario per i quali si rendano cure necessarie:  
I DUE CALCIATORI INTERESSATI NON DOVRANNO  
USCIRE DAL TERRENO DI GIOCO!!!**

# UISP LEGA CALCIO NAZIONALE

- **CALCIO A SETTE**



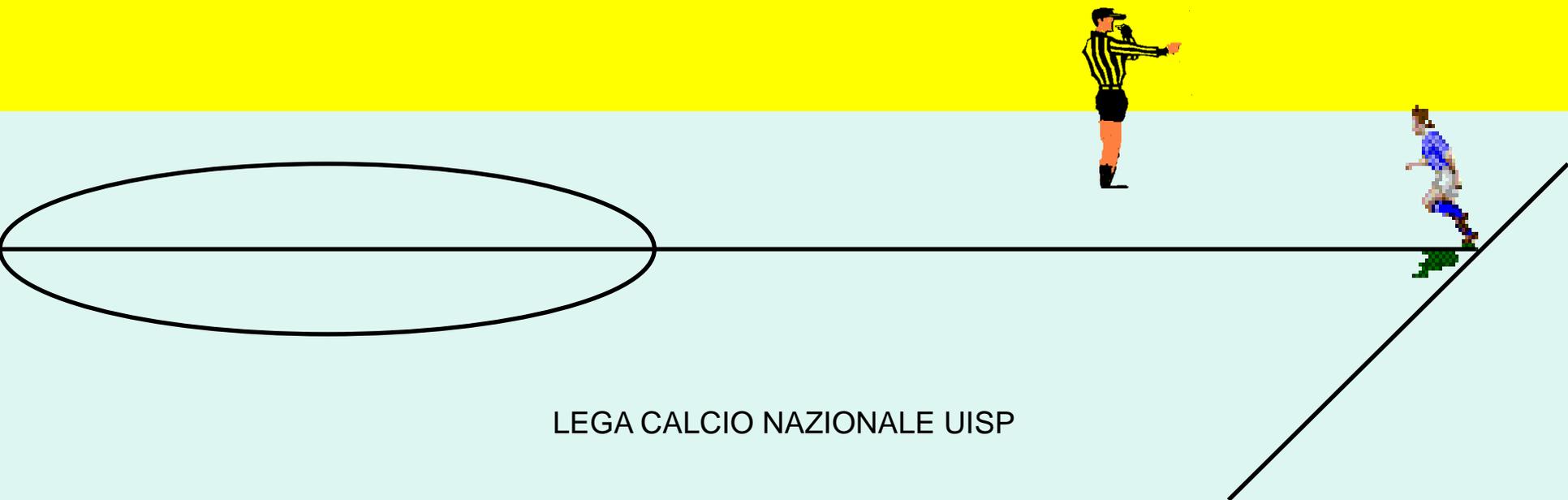
**ADOTTARE  
SPOSTAMENTO IN  
DIAGONALE** (non  
limitarsi a presidiare  
una metà campo a  
testa)

• Le sostituzioni sono illimitate e devono essere effettuate a giuoco fermo, dalla linea mediana, previo assenso dell'arbitro nelle seguenti situazioni:

A) CALCIO DI RINVIO

B) CALCIO DI PUNIZIONE

IN ENTRAMBI I CASI, ESCLUSIVAMENTE DALLA SQUADRA IN POSSESSO DEL PALLONE



# POSSONO ANCHE ESSERE EFFETTUATE, DA ENTRAMBE LE SQUADRE:

- A) dopo una rete segnata
- B) nell'intervallo
- C) per infortunio di un giocatore partecipante al giuoco.

- Un giocatore sostituito potrà nuovamente prendere parte al giuoco.
- il subentrante deve entrare nel terreno di giuoco in corrispondenza della linea mediana



UISP LEGA CALCIO NAZIONALE

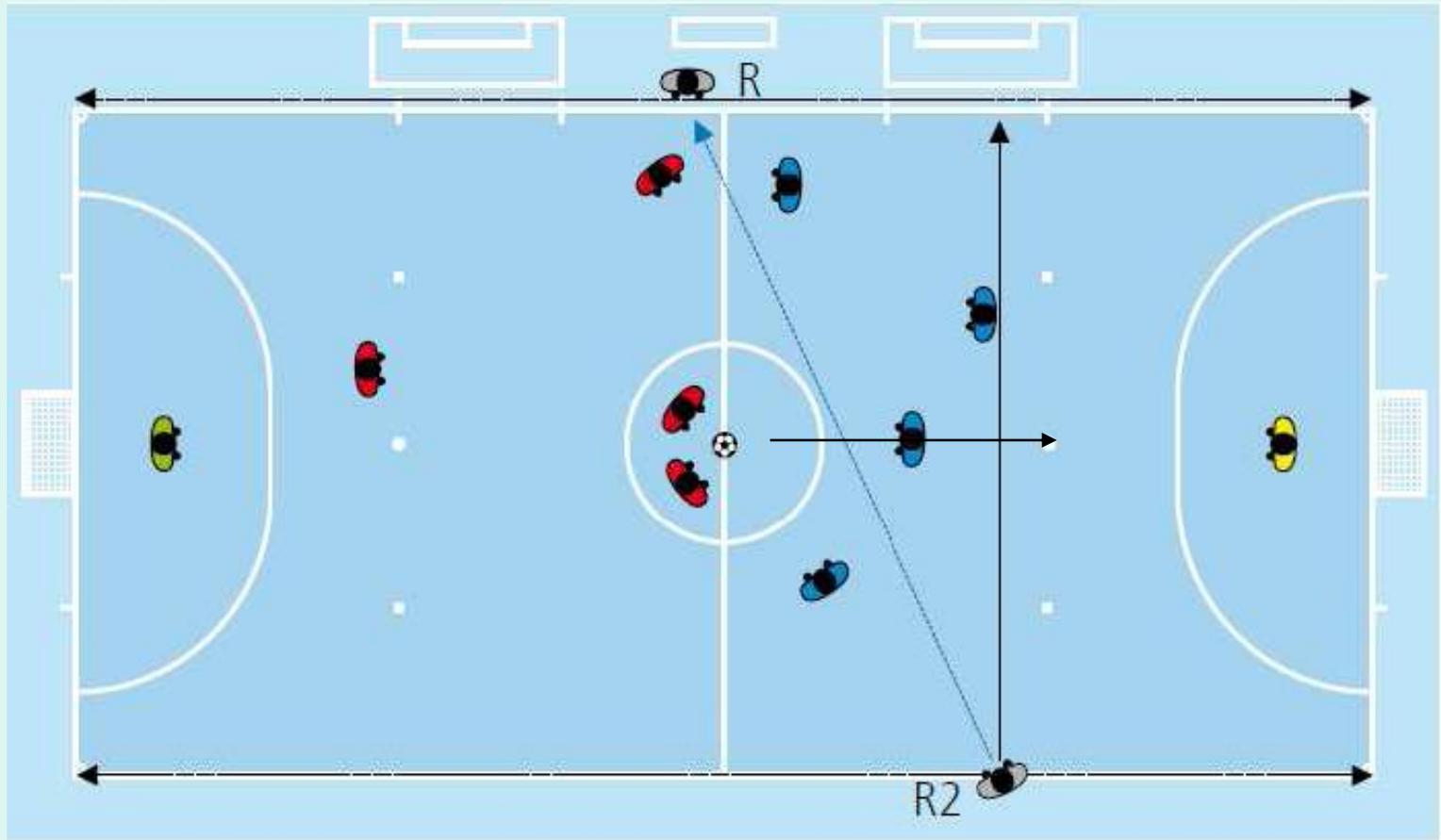
•CALCIO A

CINQUE

# I punti cardine dell'applicazione della condotta gravemente sleale

- la posizione dell'attaccante;
- il suo movimento/direzione;
- la distanza dalla porta;
- la posizione dei calciatori difendenti;
- la posizione del portiere difendente.
- il possesso o la possibilità di controllare il pallone
- FONDAMENTALE:FRA PORTA E DIFENDENTE CHE COMMITTE IL FALLO NON VI DOVRA' ESSERE PIU' ALCUN CALCIATORE(PORTA SGUARNITA)

# Calcio di inizio:UNA RETE NON PUO' ESSERE SEGNATA DIRETTAMENTE SU CALCIO D'INIZIO

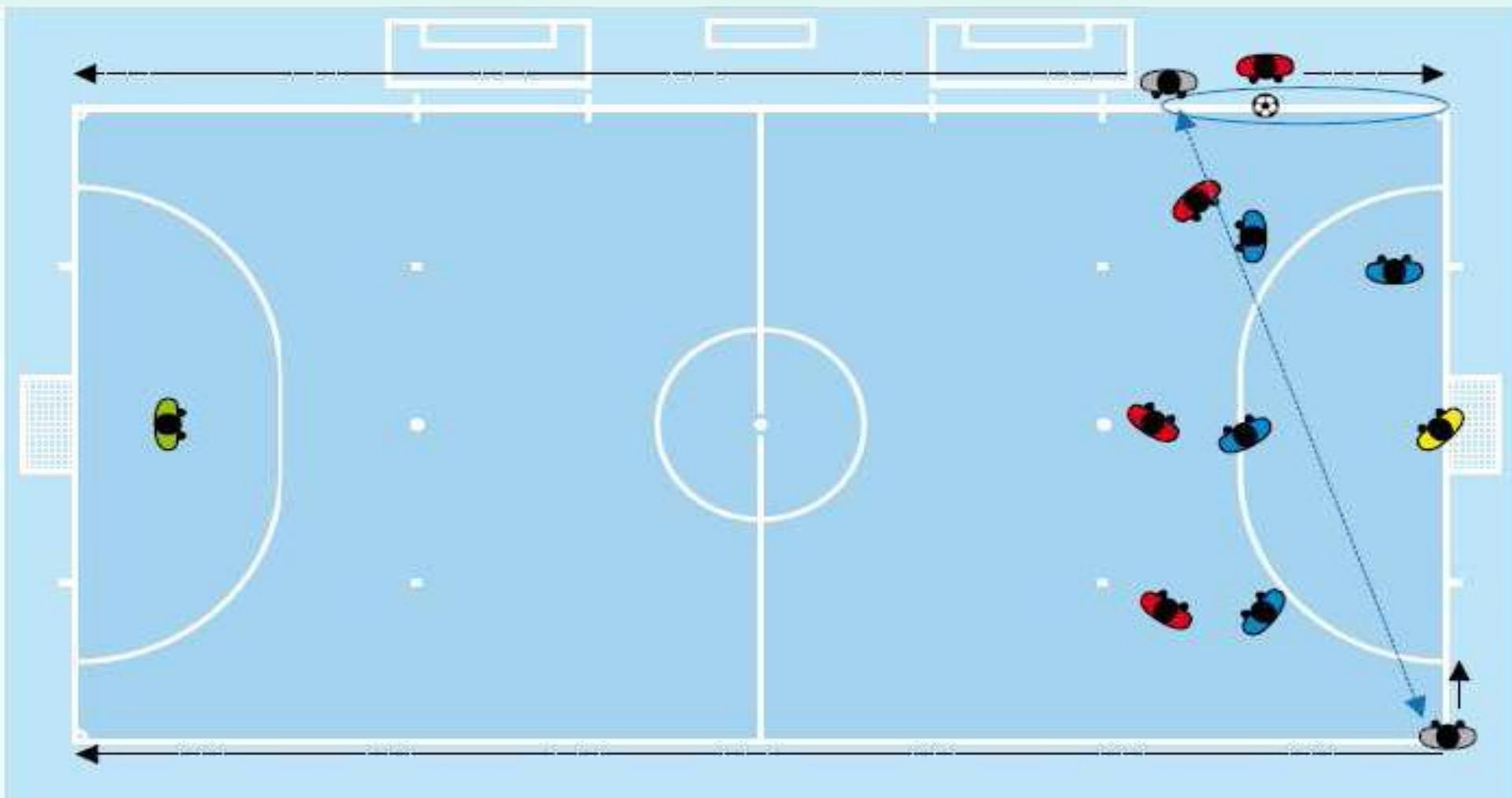


## MODIFICA ALLA RIMESSA LATERALE

DISTANZA  
NON  
SUPERIORE  
A 25 CM.

**IL PIEDE MAI SUL**  
**TERRENO DI GIOCO:AL**  
**MASSIMO SULLA LINEA**  
**LATERALE!!!**

**ATTENZIONE: NUOVA POSIZIONE** DA TENERE SUI CALCI  
D'ANGOLO: L'ARBITRO CHE SI TROVERA' DALLA PARTE DOVE  
SARA' EFFETTUATO IL CORNER, DOVRA' SPOSTARSI COME DA  
DISEGNO E, L'OPPOSTO, ANDRA' SULLA LINEA DI FONDO





# CORNER NON BATTUTO ENTRO 4 SECONDI = RIMESSA DAL FONDO A FAVORE DELLA SQUADRA AVVERSARIA

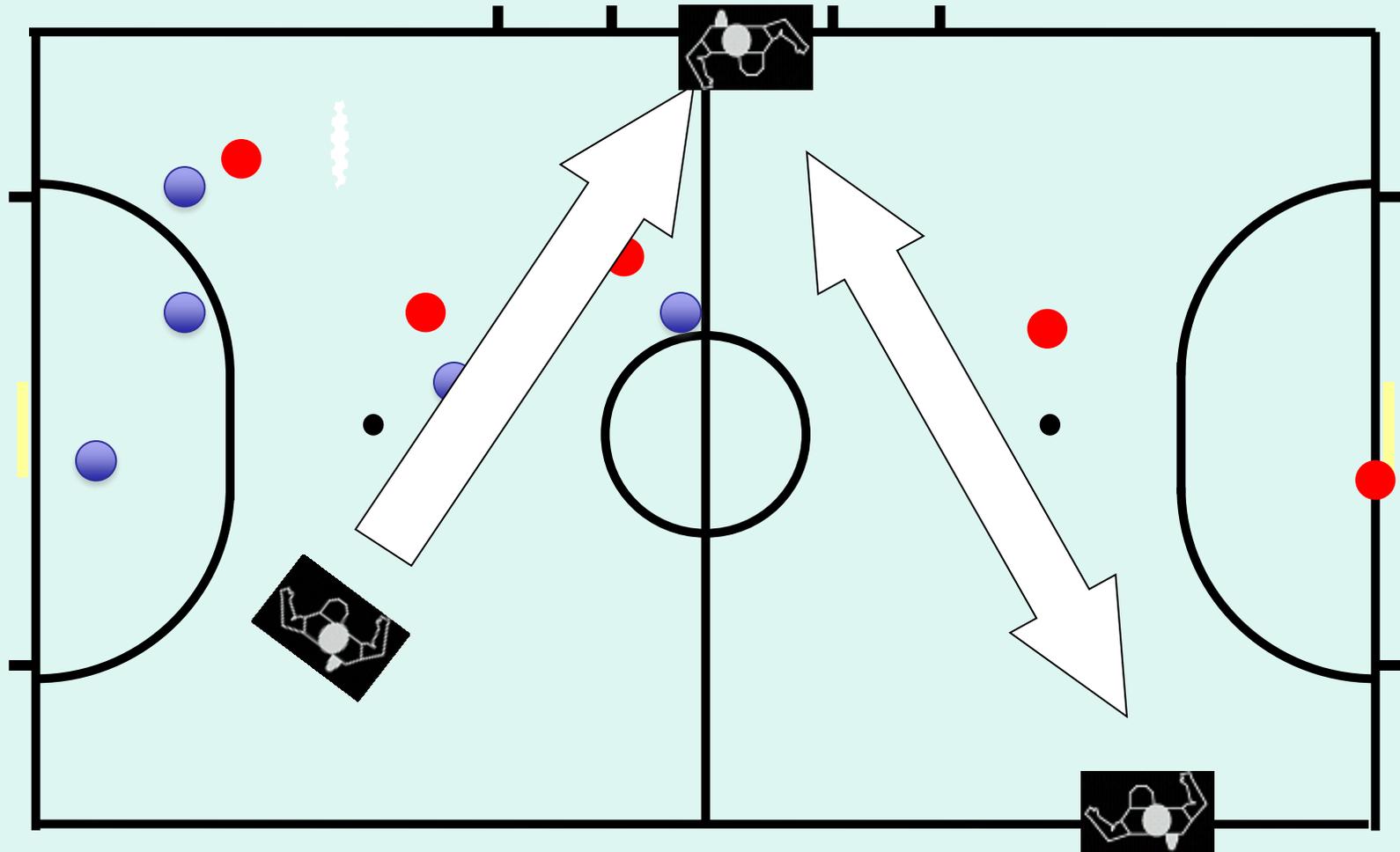
PERCHE' SI E' ADOTTATO CIO'?

SPESSA VOLTE, CALCIATORI POCO  
DOTATI TECNICAMENTE, SE  
PRESSATI AL MOMENTO DELLA  
PUNIZIONE INDIRETTA, LA  
TRASFORMAVANO  
INVOLONTARIAMENTE IN UNA  
AZIONE ESTREMAMENTE  
FAVOREVOLE PER L'AVVERSARIO  
(COMPLICE ANCHE L'ARBITRO CHE  
NON FACEVA RISPETTARE I CINQUE  
METRI)

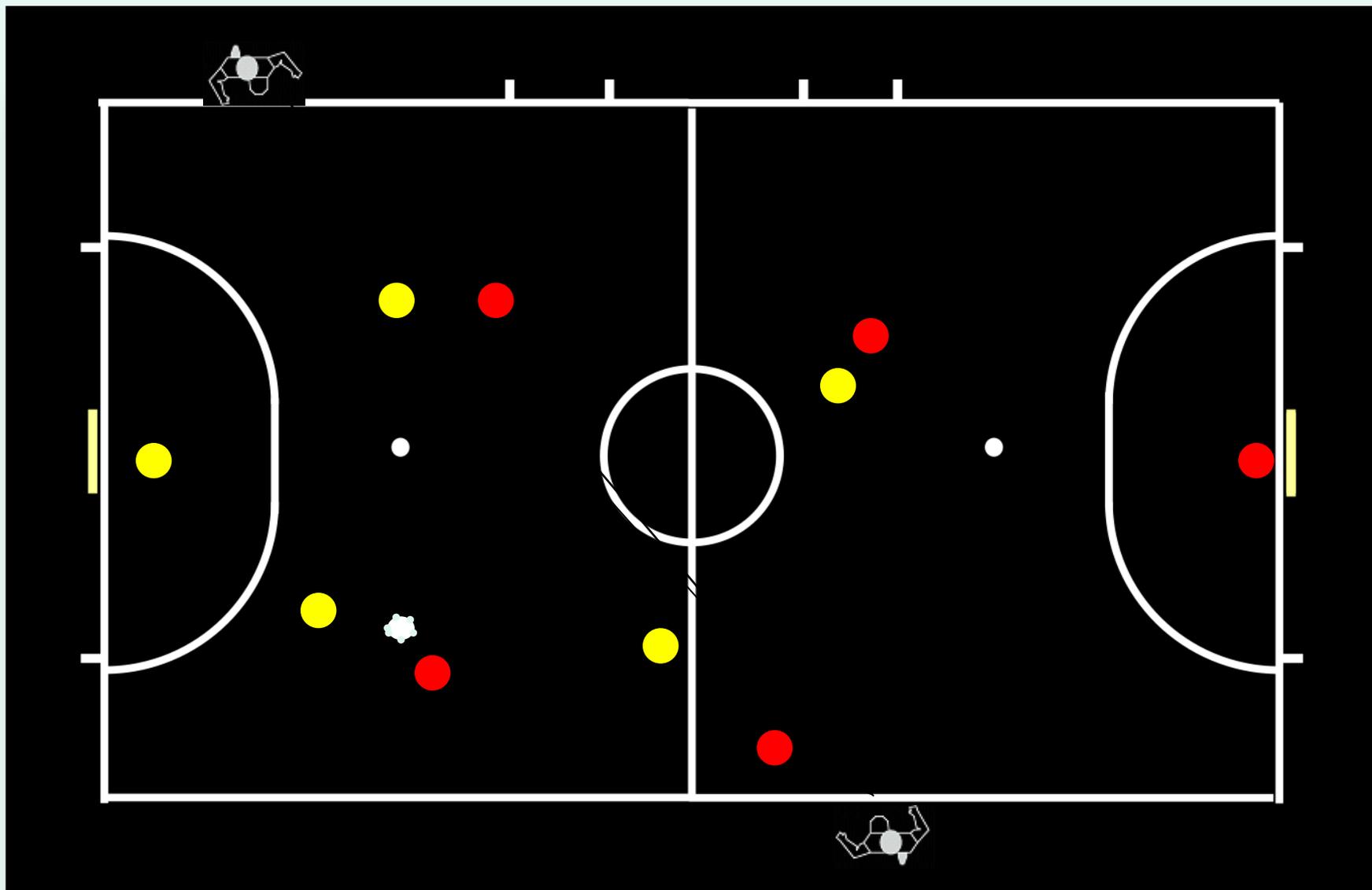


# POSIZIONE ARBITRO SINGOLO

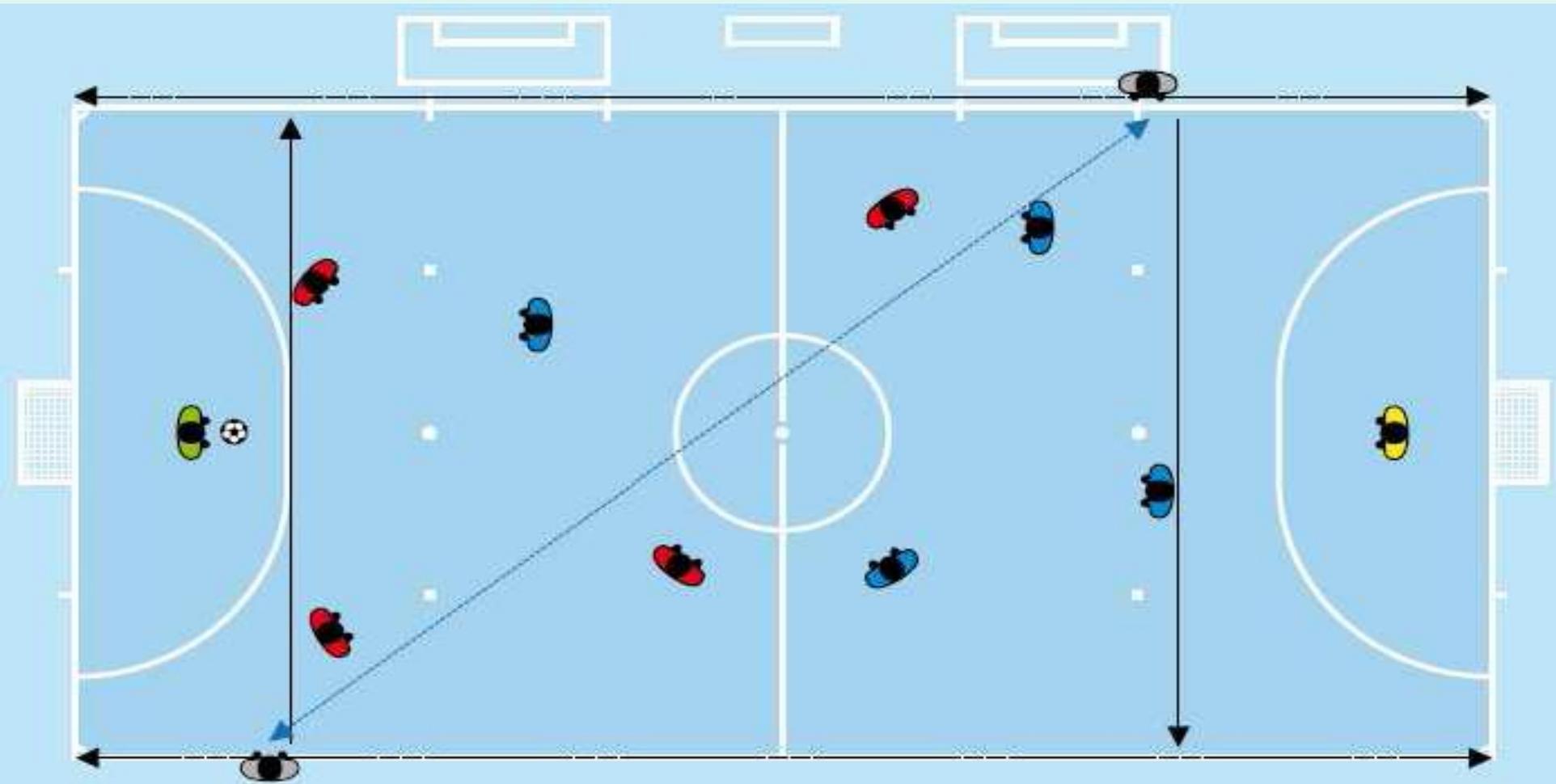
QUANDO OCCORRE, ENTRIAMO IN CAMPO PER CONTROLLARE MEGLIO L' AZIONE E RICORDIAMOCI CHE NULLA VIETA DI DIRIGERSI DALLA PARTE DELLE PANCHINE ,SALVO POI,QUANDO LO RITERREMO OPPORTUNO,RITORNARE NELLA POSIZIONE ORIGINALE



# POSIZIONE CORRETTA

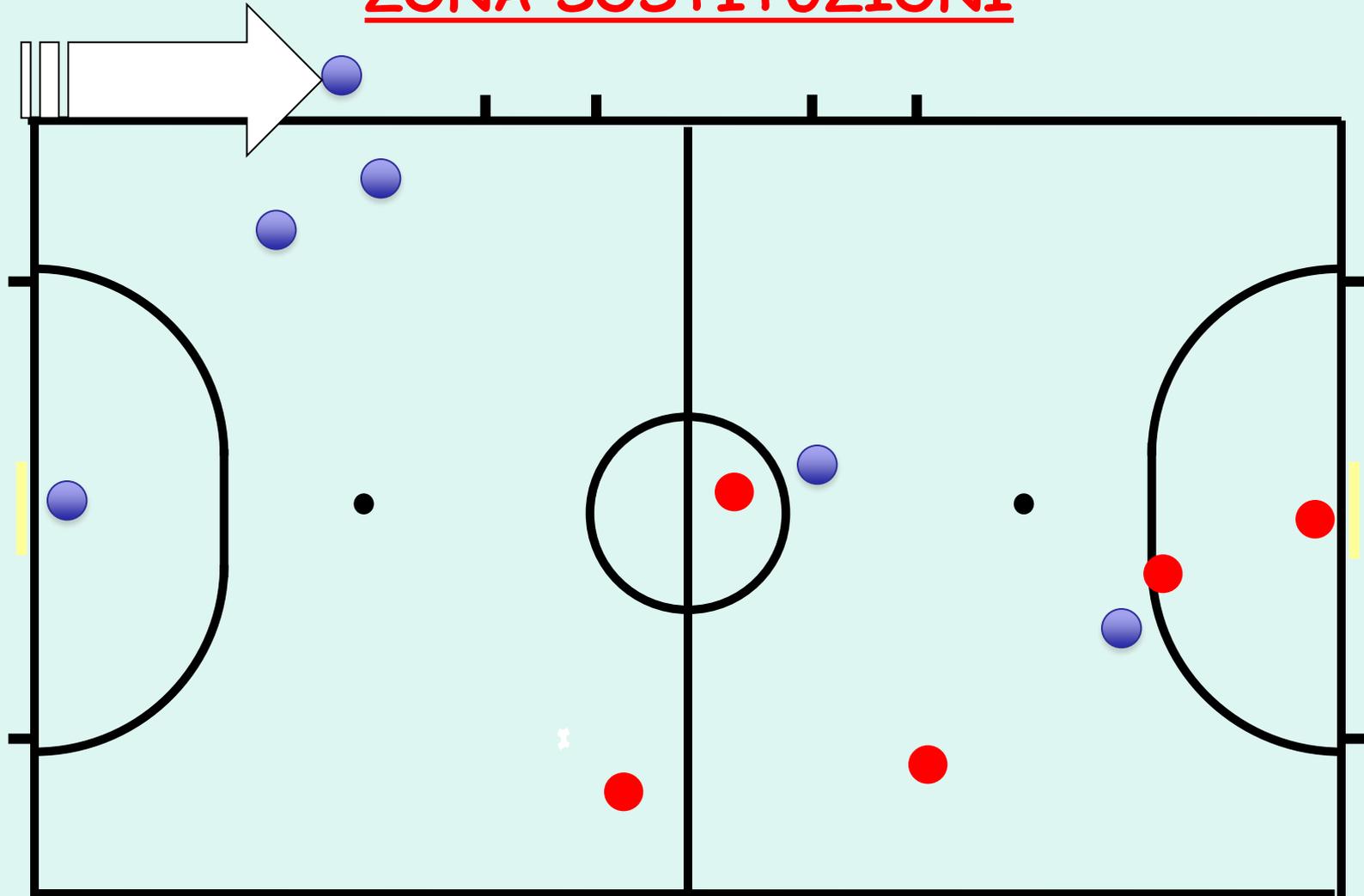


# Rimessa dal fondo

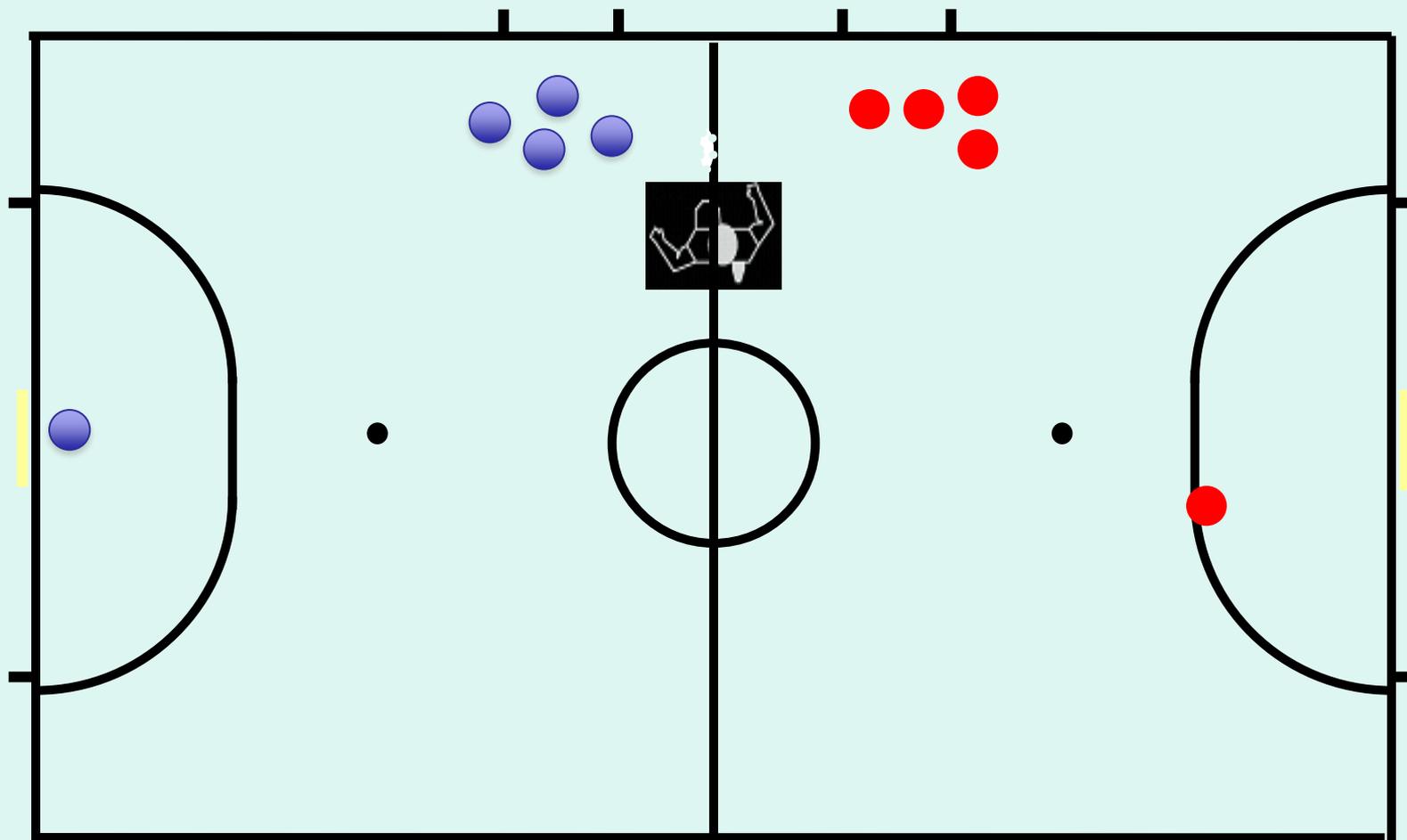


# SOSTITUZIONE NON CORRETTA CON CALCIATORE ENTRATO/USCITO NON DALLA

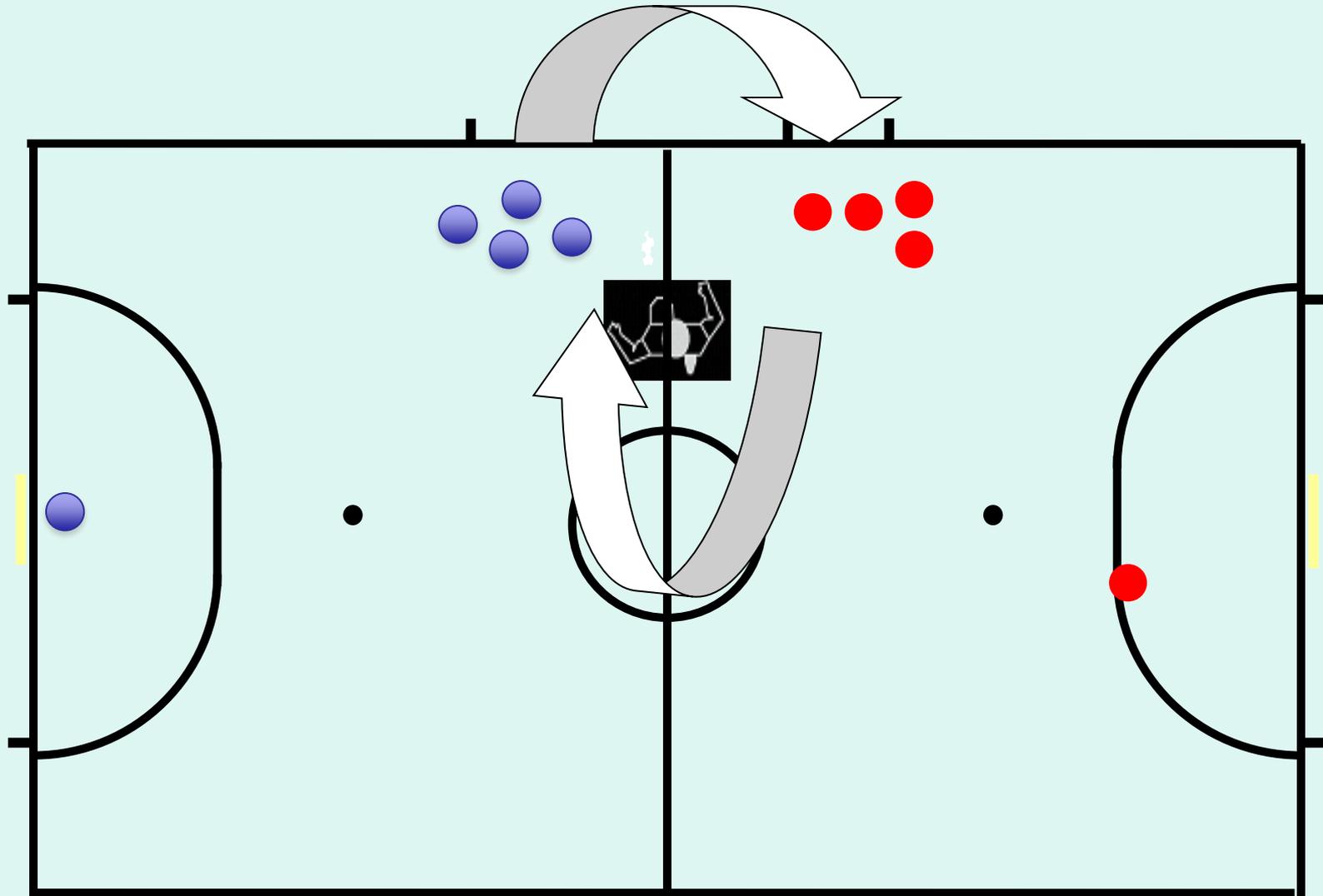
## ZONA SOSTITUZIONI



# TIME OUT ARBITRO SINGOLO OD IN COPPIA



RICORDIAMOCI DI FAR CAMBIARE LE PANCHINE E  
SEMPRE DALLA PARTE DELLA DIFESA



LEGA CALCIO NAZIONALE UISP

# SEGNALI DELL'ARBITRO E CONTEGGI



# SEGNALI DELL'ARBITRO

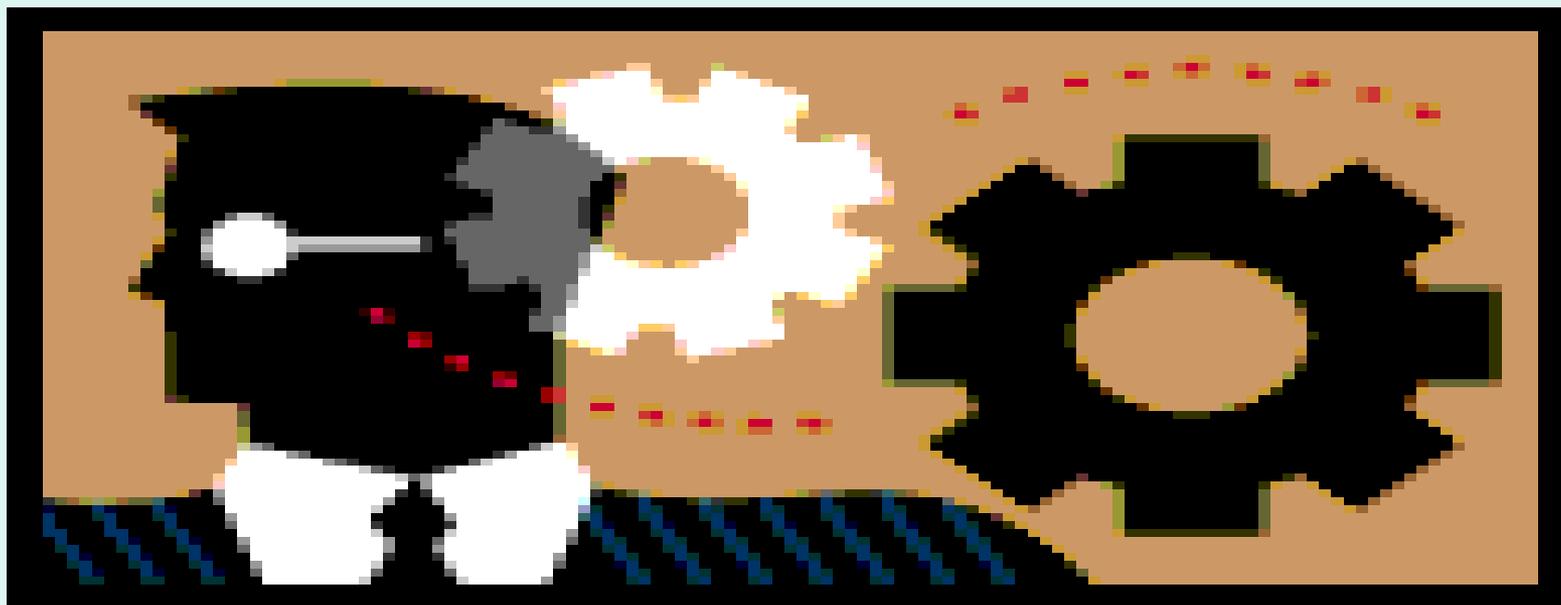
- **VANTAGGIO SU PUNIZIONE DIRETTA:**tutte e due le braccia stese orizzontalmente;
- **VANTAGGIO SU PUNIZIONE INDIRETTA:**solamente un braccio steso orizzontalmente
- **4 SECONDI: CONTEGGIARLI** nella rimessa dal fondo, su possesso del pallone nella propria metà campo da parte del portiere, sui calci di punizione e contare anche dopo aver fermato il gioco per la verifica della distanza, sulle rimesse laterali e sui corner

# SEGNALI DELL'ARBITRO

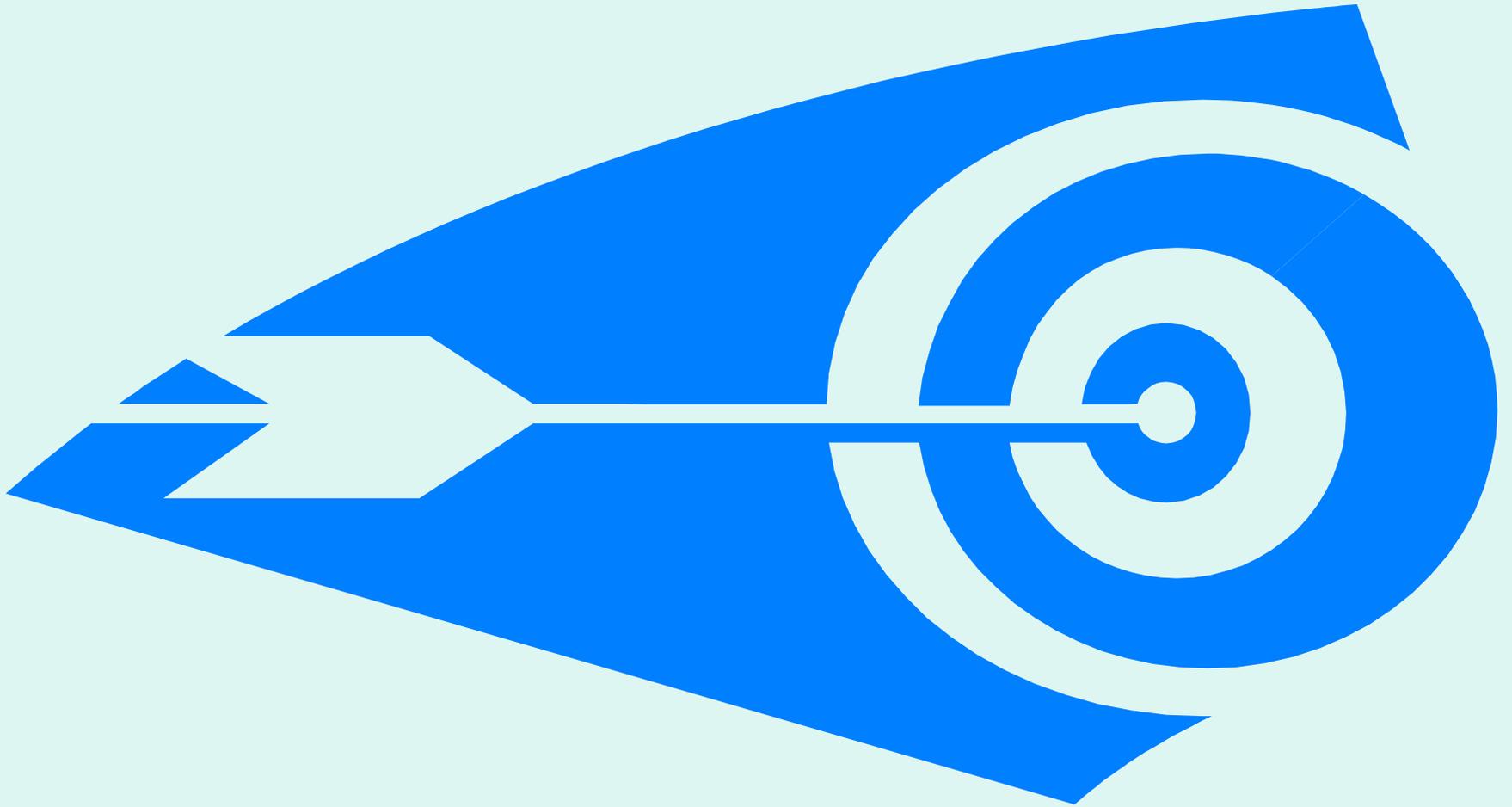
- **QUINTO FALLO CUMULATIVO**: si indica con le 5 dita separate alla squadra e al portiere della squadra che ha commesso il fallo;
- **FALLO CUMULATIVO DOPO IL VANTAGGIO**: altezza linea mediana, roteare le braccia e poi col braccio dx e indice x il fallo dato (o più falli+dita) e braccio sx direzione panchina squadra che ha commesso il fallo. Poi recupera posizione e fischia ripresa del gioco.

# COMPUTO FALLI DIRETTI

- I FALLI “SI SEGNANO”, NON SI VA A MEMORIA!!!



# TIRI DI RIGORE: CHIARIMENTI NELLE TRE DISCIPLINE



LEGA CALCIO NAZIONALE UISP

# POSIZIONE CALCIATORI NEI TIRI DI RIGORE NEL CALCIO A SETTE E UNDICI

TUTTI I CALCIATORI CHE HANNO TERMINATO LA GARA SUL TERRENO DI GIOCO DOVRANNO STARE DENTRO IL CERCHIO DI CENTRO-CAMPO(ad eccezione portiere)



## ATTENZIONE, RICORDARSI CHE:

- 1)NEL CALCIO A 11 DOVRANNO TIRARE I RIGORI COLORO CHE HANNO TERMINATO LA GARA(ad eccezione del portiere che potrà essere sostituito a condizione che non siano già state effettuate tutte le sostituzioni previste);
- 2)NEL CALCIO A 7 POTRANNO TIRARE I RIGORI TUTTI I CALCIATORI(anche quelli in panchina)IN QUANTO LE SOSTITUZIONI SONO ILLIMITATE

**POSIZIONE OBBLIGATORIA DA FAR RISPETTARE, DI TUTTI I CALCIATORI CHE HANNO PARTECIPATO ALLA GARA**



# DURANTE I TIRI DI RIGORE

## RICORDARSI CHE:

1. SE UNO O PIU' CALCIATORI ABBANDONANO IL TERRENO PRIMA DEI TIRI, LA GARA SARA' SOSPESA!!!
2. QUALORA UNA SQUADRA ,A CAUSA DI UNA O PIU' ESPULSIONI DURANTE I TIRI DI RIGORE, IN TUTTE E TRE LE DISCIPLINE, RESTI CON UN NUMERO DI CALCIATORI INFERIORE RISPETTO A QUELLO PREVISTO DAL REGOLAMENTO (7 per il calcio a 11, 5 per il calcio a 7, 3 per il calcio a 5) POTRA' UGUALMENTE EFFETTUARE I SUDDETTI TIRI

# RIPETIZIONI DEL TIRO DI RIGORE SE:

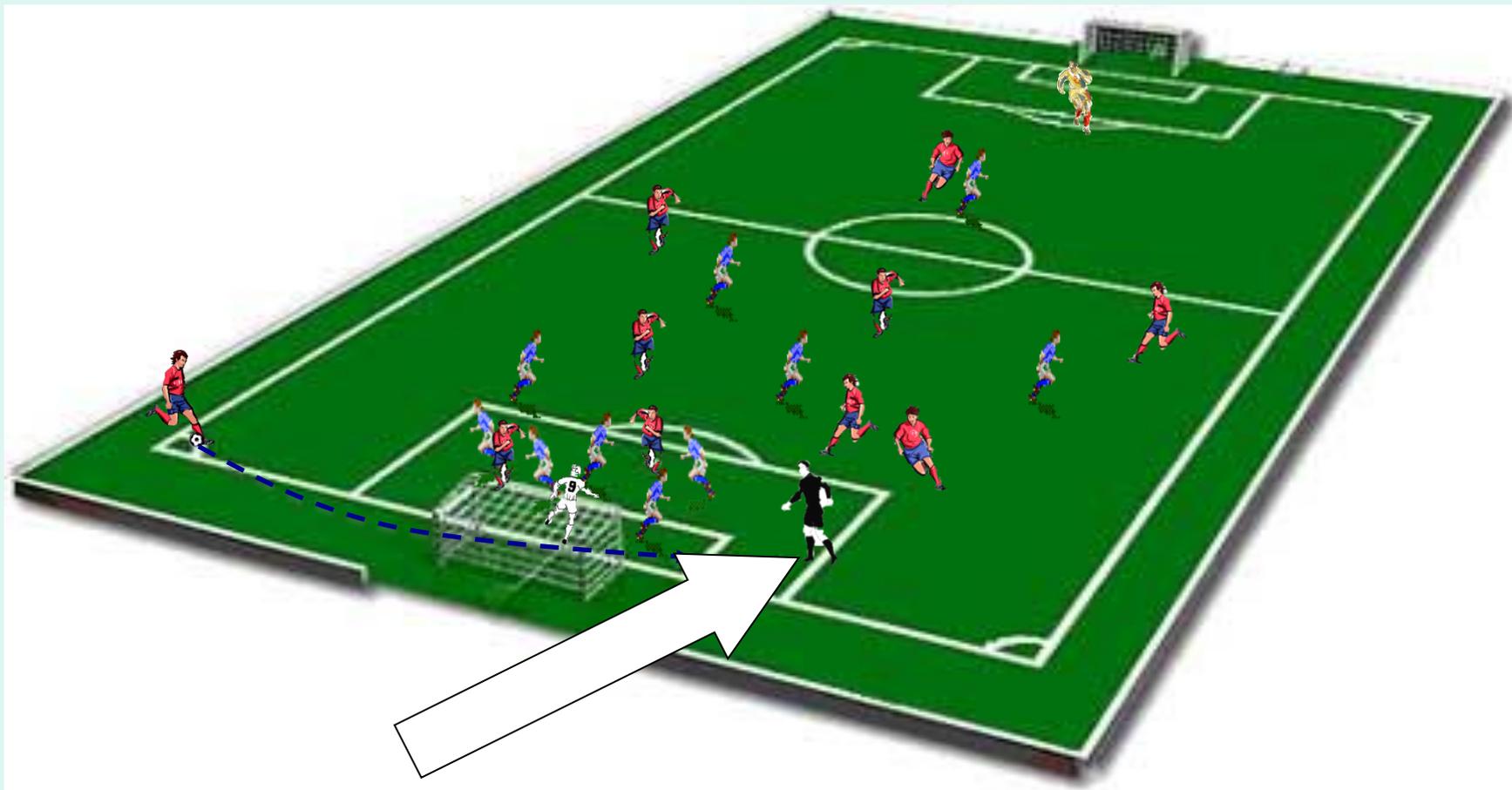
- **RETE SEGNATA CON FINTA IRREGOLARE**
- **PORTIERE MOSSOSI DALLA LINEA DI PORTA PRIMA DELLA BATTUTA E POI PARATA O USCITA SUL FONDO**
- **TIRO BATTUTO DA UN CALCIATORE DIVERSO DA QUELLO INDIVIDUATO**
- **TIRO ESEGUITO DA CALCIATORE CHE NE AVEVA GIA' BATTUTO UNO NELLA STESSA TORNATA**

# UNA RACCOMANDAZIONE

- **LA COMPILAZIONE DEI**  
**REFERTI DEVE ESSERE**  
**COMPLETA IN OGNI SUA**  
**PARTE, CHIARA E DI FACILE**  
**LETTURA!!!!**

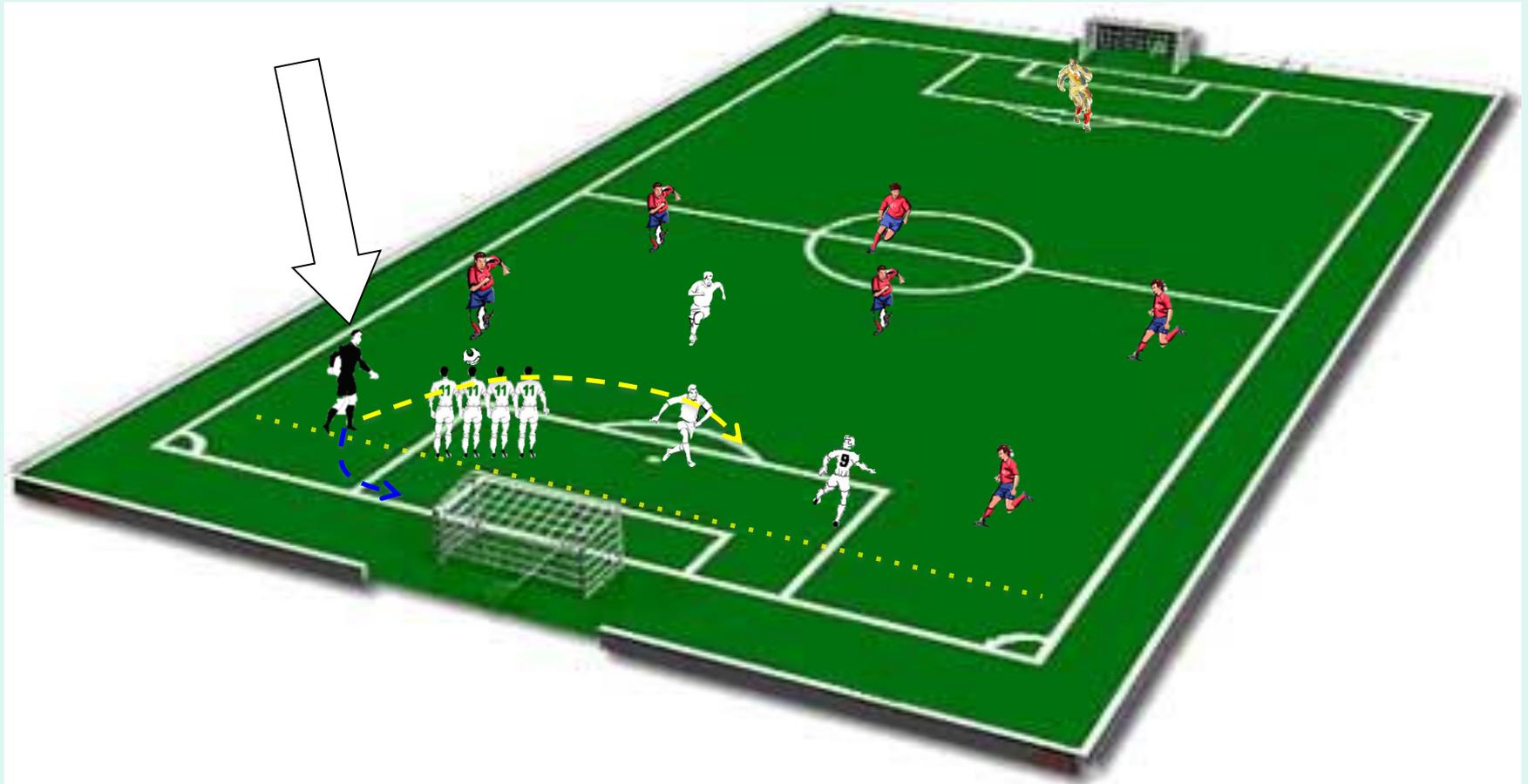
# CAPITOLO II

- **CONSIGLI E INDICAZIONI**  
**DA SEGUIRE PER**  
**DIREZIONE GARE, NELLE**  
**TRE DISCIPLINE, IN**  
**SINGOLO**



LEGA CALCIO NAZIONALE UISP

## Posizionamento sul calcio di punizione da destra senza assistenti



L'arbitro si posizionerà vicino alla barriera in modo da poter ben rilevare eventuali falli di mano commessi in barriera stessa e controllare contemporaneamente il fuorigioco; dopo che il pallone è stato calciato, se diretto in porta si avvicinerà al fondo campo per controllare se il pallone oltrepassa interamente la linea di porta mentre se diretto sul secondo palo si avvicinerà all'azione correndo verso il centro dell'area di rigore (in questo modo sarà pronto in caso di respinta della difesa a seguire un eventuale capovolgimento di fronte).

## Posizionamento sul calcio di punizione da sinistra senza assistenti



L'arbitro si posizionerà vicino alla barriera in modo da poter ben rilevare eventuali falli di mano commessi in barriera stessa e controllare contemporaneamente il fuorigioco; dopo che il pallone è stato calciato, se diretto in porta si avvicinerà al fondo campo per controllare se il pallone oltrepassa interamente la linea di porta mentre se diretto sul secondo palo si avvicinerà all'azione correndo verso il centro dell'area di rigore (in questo modo sarà pronto in caso di respinta della difesa a seguire un eventuale capovolgimento di fronte).

## Posizionamento sul calcio di punizione centrale senza assistenti



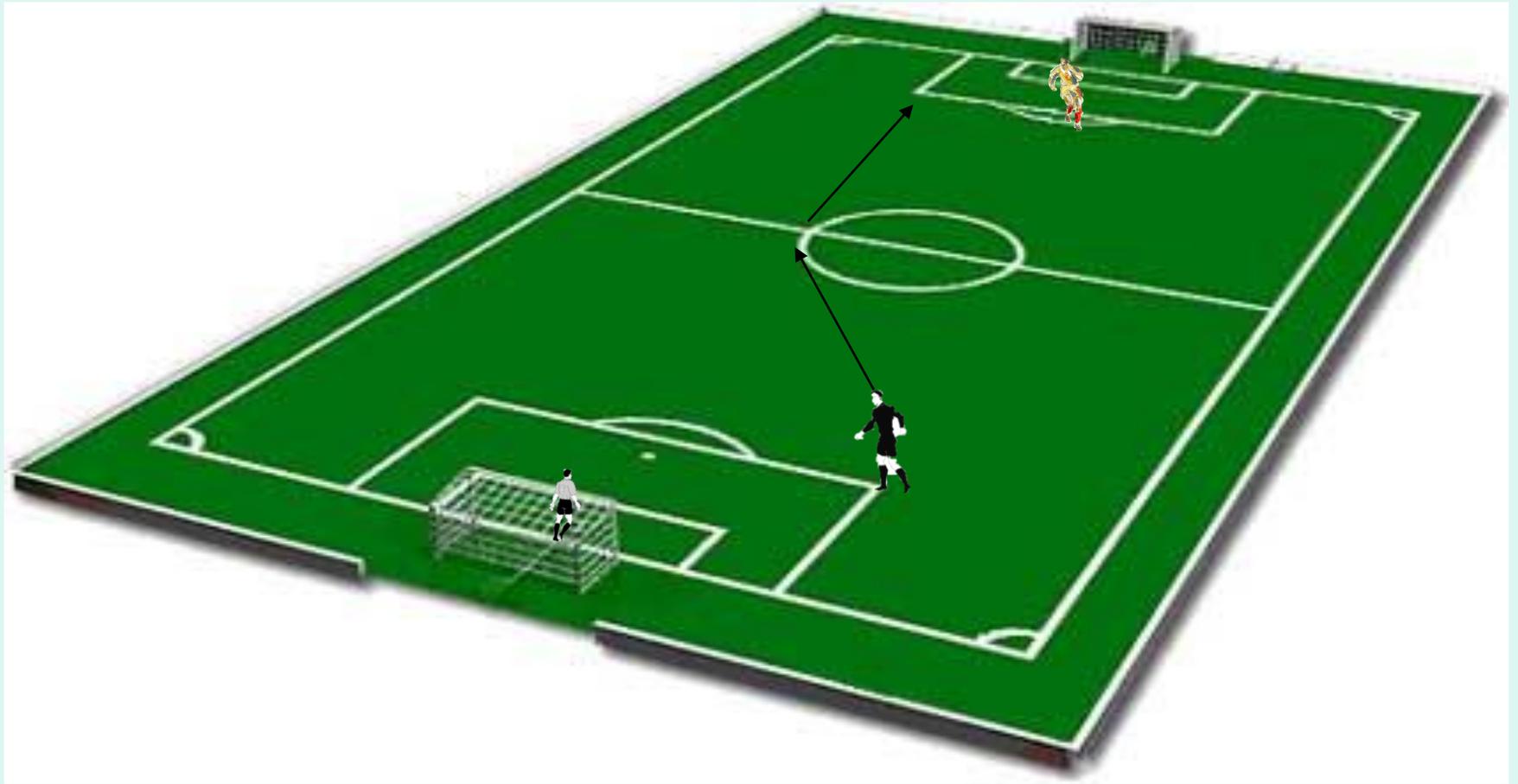
L'arbitro penserà a posizionarsi in modo da poter rilevare eventuali falli, di mano e non, in barriera; si posizionerà anche in modo da non essere coperto dalla barriera nel caso che il pallone venga calciato a rete per poter verificare se oltrepassa la linea di porta. Sarà particolarmente difficile in questo caso per il direttore di gara controllare il fuorigioco.

## Posizionamento sul calcio di rigore senza assistenti



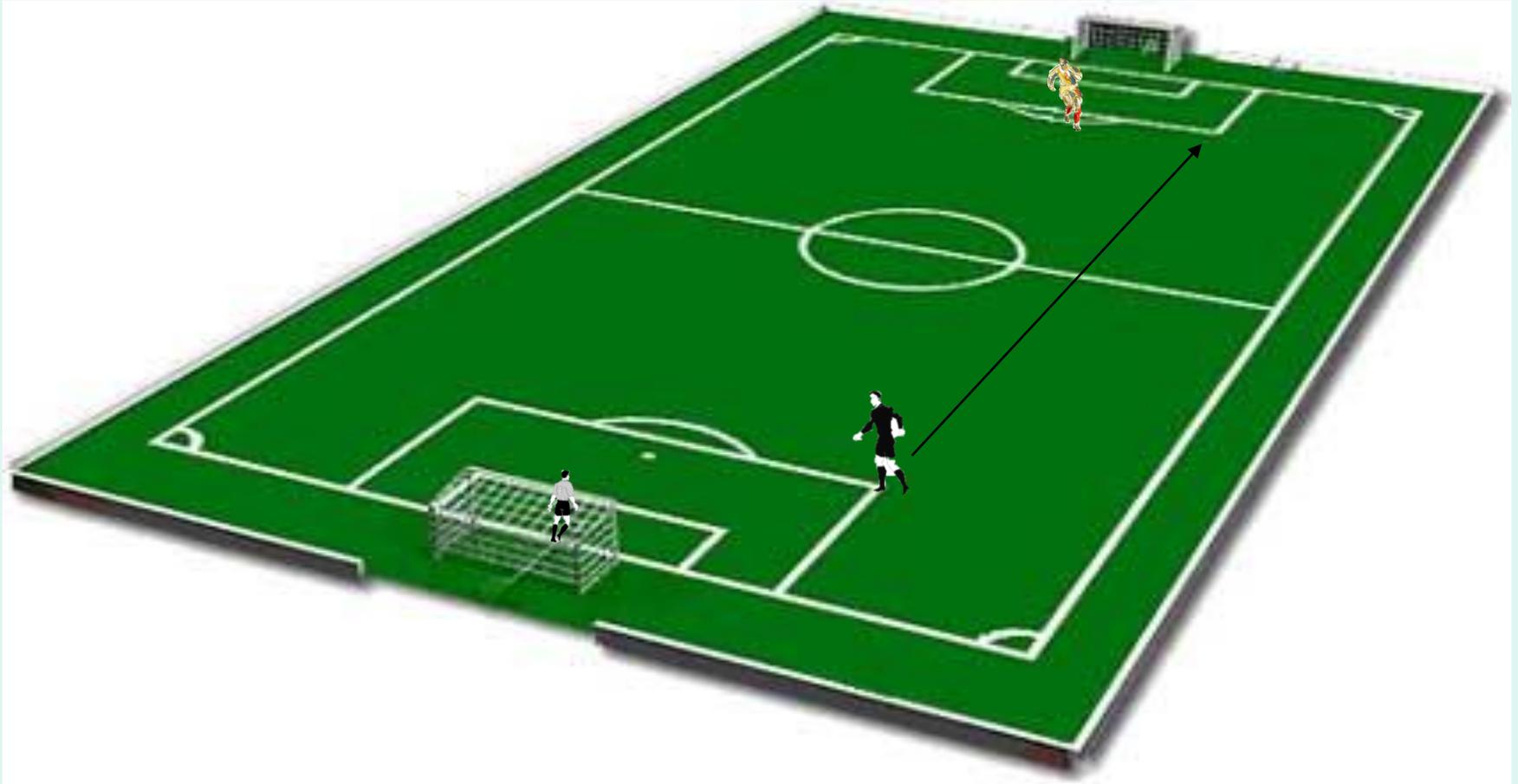
L'arbitro, senza assistente, deve controllare l'eventuale ingresso di calciatori nell'area di rigore, ma nello stesso tempo, cosa altrettanto importante, deve essere in posizione per ben rilevare se il pallone oltrepasserà interamente la linea di porta,

Posizionamento **CONSIGLIATO** dell'arbitro senza assistenti durante la gara



**L'arbitro, senza assistente, dovrà comunque adottare lo spostamento a “DIAGONALE SPEZZATA”, idoneo per rimanere sempre nel vivo dell'azione e ideale per disperdere minori energie**

Posizionamento **NON CONSIGLIATO** dell'arbitro senza assistenti durante la gara



L'arbitro, senza assistente, non dovrà adottare lo spostamento **“PARALLELO ALLA LINEA LATERALE”**, in quanto spesso volte risulterebbe essere troppo lontano dall'azione, dando l'immagine di non essere in grado di **anticipare l'azione di gioco.**

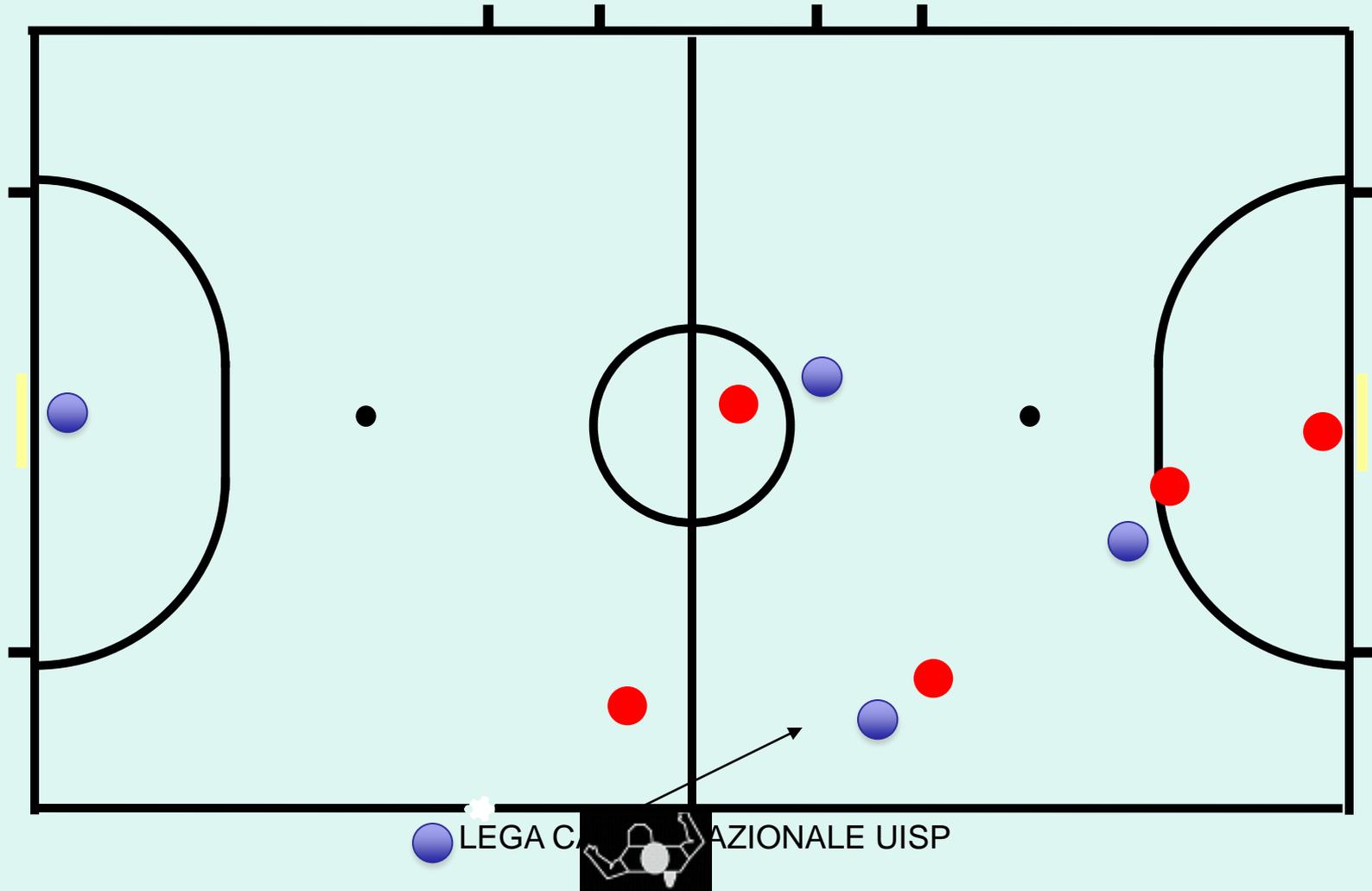
# ARBITRO SINGOLO: sempre dalla parte opposta alle panchine



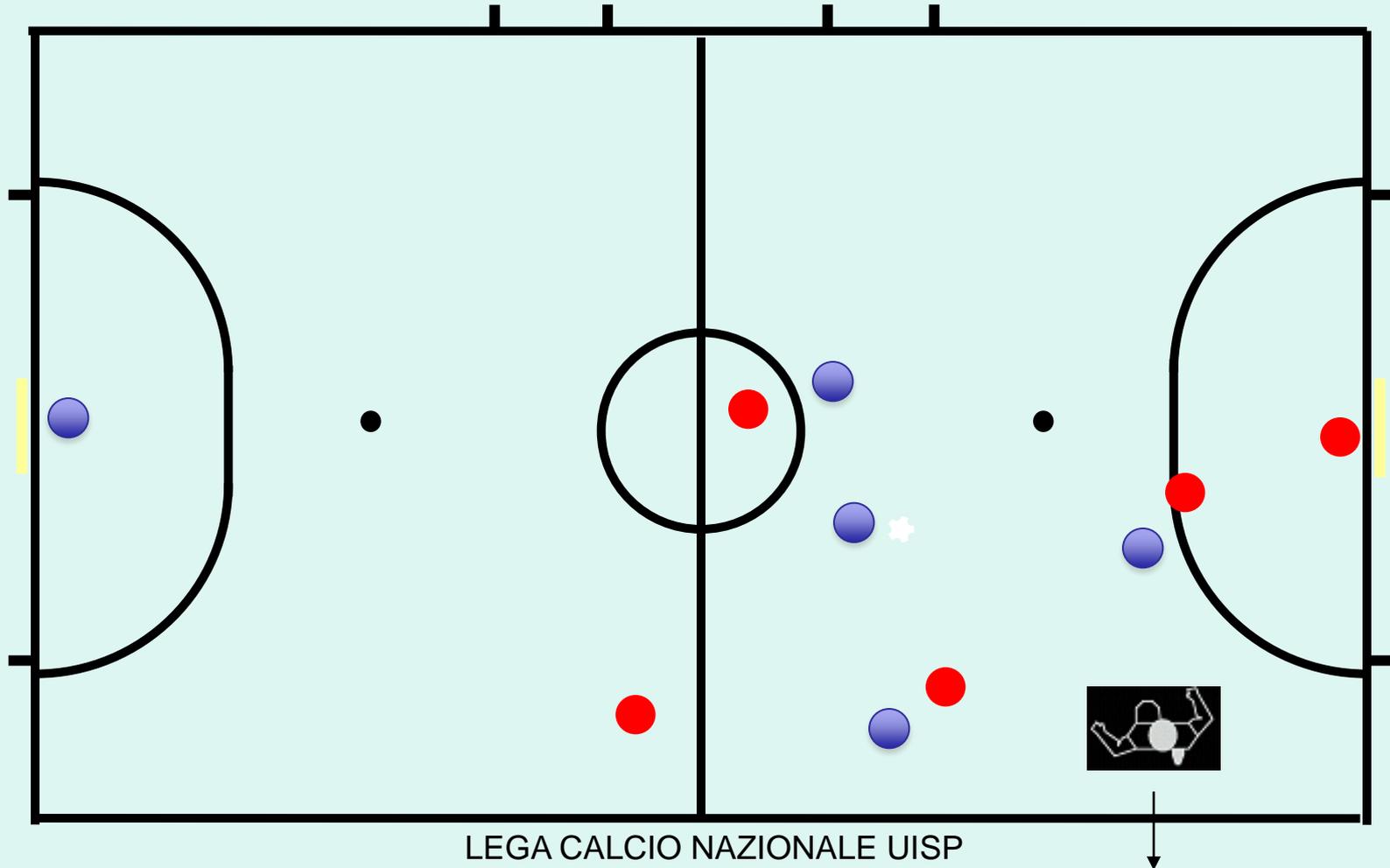
MOVIMENTO PARALLELO  
ALLA LINEA LATERALE E  
SOLO IN CASO DI NECESSITA'  
ANDARE DALLA PARTE OPPOSTA  
PER POI TORNARE POSIZIONE  
ORIGINALE

# RIMESSA LATERALE ARBITRO SINGOLO

AR SI POSIZIONA DAL LATO IN CUI SI SVILUPPERA' L'AZIONE: IN QUESTO MODO SARA' SEMPRE VICINO ALLA ZONA CRITICA DELL'AZIONE E NON SARA' OSTACOLATO DAL GIOCATORE CHE EFFETTUA LA RIMESSA NE NELLA CORSA NE NELLA VISUALE DELL'AZIONE: CONTROLLERA' ANCHE MEGLIO LA POSIZIONE DEL PALLONE NELLA RIMESSA



CALCIO DI PUNIZIONE ARBITRO SINGOLO: L'ARBITRO DOVRA' ESSERE POI PRONTO AD USCIRE DAL TERRENO DI GIOCO (ATTENZIONE: ANDARE SUL PALLONE SOLO IN CASO DI NECESSITA' E SOLO ALLORA CONTARE COI PASSI)



# TIRO LIBERO - POSIZIONE CORRETTA

## ARBITRO SINGOLO

