

Piccole accortezze per il buon andamento delle gare giovanili

Buone norme di comportamento
per allenatori, dirigenti arbitri,
atleti

Considerazioni preliminari

- Il dirigente arbitro prima di tutto è un **educatore**
- È fondamentale **farsi capire**. Adeguare lessico e gestualità al contesto e all'età degli atleti.
- Ricordarsi che, nello stadio evolutivo della psicomotricità: fino a 7-8 anni non si ha una sviluppata percezione degli spazi (es. i concetti di dentro/fuori, destra/sinistra, ecc.)
- È importante creare un **contatto** con i bambini e un clima rilassato, ma anche...
- Far capire l'importanza del **rispetto** della figura dell'arbitro e degli altri educatori

Disordine nel momento dell'appello: disorienta i ragazzi e rende più complicato il riconoscimento



- Usare un raccoglitore per inserire i cartellini
- Inserire i cartellini nello stesso ordine della distinta
- Ricordarsi di compilare la distinta in duplice copia
- Insegnare ai ragazzi (fin da piccoli) l'importanza del riconoscimento nelle gare ufficiali

- Insegnare ai ragazzi a pronunciare chiaramente il proprio nome e mostrare il numero di maglia
- Essere sempre disponibili a dare qualsiasi chiarimento
- Ricordare il rispetto di alcune norme che vengono normalmente violate (es. distanza su rimessa laterale)



- Ricordatevi che l'appello non è una perdita di tempo durante il riscaldamento, ma è importante per dare all'arbitro la possibilità di riconoscervi

Auto-arbitrare le partite significa...



- Insegnare ai ragazzi le regole del gioco, spiegandole con chiarezza e pazienza ai più piccoli
- Per questo è importante capire le situazioni ed usare flessibilità, ma anche
- Ricordare quanto sia importante formare i più piccoli anche con le proprie decisioni in gara
- Ed educarli via via all'apprendimento e al rispetto del regolamento



- Ricordarsi che la propria buona fede è la stessa degli avversari
- Una decisione sbagliata molto raramente è frutto di malizia
- Il dirigente arbitro è un volontario, proprio come voi
- Tutto questo è molto spesso più difficile farlo capire ai genitori che ai loro figli
- Un buon comportamento del pubblico sugli spalti è fondamentale per una corretta educazione sportiva degli atleti

Uso del fischietto (1)

L'uso del fischietto è necessario per:

- calci d'inizio:
 - per dare inizio al gioco (1°, 2° tempo)
 - per la ripresa di gioco dopo una rete
- interrompere il gioco:
 - per accordare un calcio di punizione o un calcio di rigore
 - per concedere il time-out
 - per sospendere temporaneamente o definitivamente una gara alla fine di un periodo di gioco, o a compimento della traiettoria del pallone se è indirizzato verso una delle due porte quando un periodo di gioco è terminato
- riprendere il gioco per:
 - calci di punizione, quando è richiesto il rispetto della distanza prescritta
 - tiri liberi
 - calci di rigore
- riprendere il gioco dopo che è stato interrotto per:
 - comminare una sanzione disciplinare a seguito di una scorrettezza
 - time-out
- un infortunio occorso a uno o più calciatori



Uso del fischietto (2)



L'uso del fischietto NON è necessario per:

- interrompere il gioco per:
 - una rimessa dal fondo, un calcio d'angolo o una rimessa dalla linea laterale (è necessario se la situazione è dubbia)
 - una rete (è necessario se il pallone non è palesemente entrato in porta)
- riprendere il gioco per:
 - un calcio di punizione se la distanza dei 5 metri non è stata richiesta o per una rimessa dal fondo, un calcio d'angolo o una rimessa dalla linea laterale

Il fischietto può non essere usato per:

- riprendere il gioco con una rimessa da parte degli arbitri

L'uso troppo frequente del fischietto ne diminuirà il suo impatto quando sarà necessario

Non solo fischietto, ma...

- È importante associare al corretto uso del fischietto, la **gestualità** e la **spiegazione** a voce
- Es. rimessa per i blu, indicando correttamente la squadra; calcio d'angolo per i rossi; palla al portiere; ecc.

Alcune regole (1)

- **Distinta**: possono essere indicati un massimo di 12 atleti + 3 dirigenti cat Giovanissimi, Allievi e Under20,
- possono essere indicati fino a 15 giocatori + 3 dirigenti nelle categorie Primi Calci, Pulcini ed Esordienti
- **Identificazione**: può essere effettuata solo con cartellino Uisp con foto, oppure con carta di identità; cartellino Uisp senza foto + Carta d' Identità
- Le gare vanno obbligatoriamente disputate con **pallone anti-rimbalzo**
- Non saranno ammessi nel rettangolo di gioco atleti con scarpe dotate di tacchetti da calcio a 11

Alcune regole (2)

- **Calcio di inizio:** Sorteggio, la squadra che si aggiudica il sorteggio sceglie il campo o la palla
- **Time-out:** i giocatori devono stare dentro campo di gioco
- **Cambio delle panchine:** ogni tempo, sorteggio 3 tempo,
- **Rispetto area tecnica:** da parte dell'allenatore che è l'unico a poter stare in piedi, tutti gli atleti e dirigenti seduti.
- **Rimessa laterale:** distanza 5 metri
- **Rimessa in gioco da parte dell'arbitro:** scodella la palla
- **Lacci delle scarpe:** non si ferma il gioco; non far giocare scarpe da Calcio a 11; pallone anti-rimbalzo
- **Falli:** scivolata anche sul pallone, gioco violento; fallo di 2a indiretto per terra,

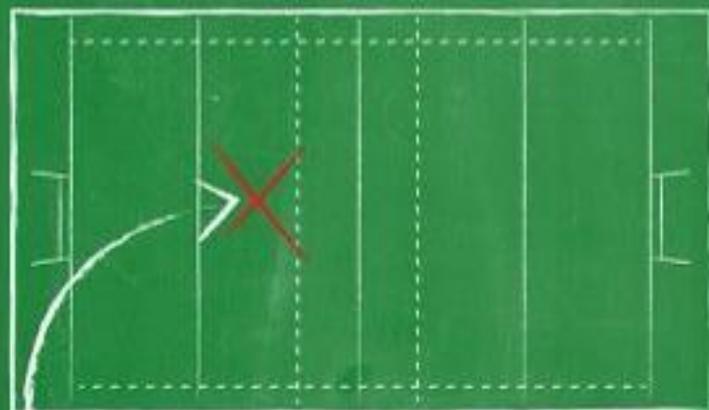
Deroghe e appunti



- 1) Solo per le giovanili (Primi Calci, Pulcini, Esordienti), in deroga al regolamento ufficiale, il portiere può ricevere il retropassaggio da un compagno **sempre** ma non può toccare la palla con le mani solo con i piedi.
- 2) Il contrasto violento, anche se sul pallone, verrà sempre sanzionato con un calcio di punizione diretto **(questa norma deve essere particolarmente punita per evitare intimidazioni da parte dei giocatori più grandi verso i più piccoli o dai maschi verso le femmine).**
- 3) Per la categoria **Under 20, Allievi e Giovanissimi** vale la regola del **5° fallo**, tiro libero dal 6° fallo in avanti. I falli si azzerano all' inizio del secondo tempo.
- 4) In caso di **sostituzione anticipata**, non si ammonisce l'atleta, ma si fischia un calcio di **punizione diretto** dal punto dove è entrato in anticipo il giocatore.
- 5) Le scarpe per giocare a calcio a 5 non possono essere **a 6 tacchetti o a 13**. Si possono usare esclusivamente scarpe da ginnastica o da calcio a 5.
- 6) Alle gare ufficiali è possibile far partecipare, segnandoli in distinta, fino ad un massimo di 15 atleti.
- 7) Nelle categorie **Micro, Primi Calci e Pulcini** la ripresa del gioco del portiere che passa la palla ad un compagno entro i 10 metri dalla linea di fondo deve essere vincolata al non pressing della squadra avversaria al fine di aiutare la ripresa del gioco, il tempo massimo per la ripresa del gioco è di 4 secondi dopodichè si può intervenire sulla palla da parte dell' avversario.

CONSIGLI PER IL GENITORE A BORDO CAMPO

TU SEI QUI



NON QUI



CONSIGLI PER IL GENITORE A BORDO CAMPO

1. L'ALLENATORE ALLENA, L'ARBITRO ARBITRA. TU **DIVERTITI!** IL TUO COMPITO È **SOSTENERE LA SQUADRA E TUO FIGLIO**, ED INCITARLO A MIGLIORARSI, QUINDI NON PENSARE AI CONSIGLI TECNICI E **GODITI LA PARTITA!**

2. NON C'È PARTITA SENZA DUE SQUADRE. NON C'È GIOCO SENZA AVVERSARI. **DIVERTITI E APPLAUDI PIÙ FORTE CHE PUOI!**

3. LA PARTITA INIZIA NELLO SPOGLIATOIO, CONTINUA IN CAMPO E FINISCE CON LA DOCCIA ED IL TERZO TEMPO. **RISPETTA QUESTI MOMENTI E LASCIA CHE TUO FIGLIO SI VIVA IL GRUPPO.**

4. LA PANCHINA NON È UNA SCONFITTA, MA IL **PUNTO DI PARTENZA**. NON DISCUTERE LE SCELTE DELL'ALLENATORE, SPIEGA A TUO FIGLIO CHE **L'IMPEGNO IN ALLENAMENTO PREMIA SEMPRE** E ARRIVERÀ IL SUO MOMENTO.

5. LA PARTITA È LA "VERIFICA" DOPO UNA SETTIMANA DI ALLENAMENTI. IMPARA A **COGLIERE I MIGLIORAMENTI** DELLA SQUADRA E DI TUO FIGLIO E NON PENSARE SOLO AL RISULTATO. NON IMPORTA SE "HA VINTO" O SE "HA PERSO", PENSA SOLO: "OGGI SI È DIVERTITO".

genitoribordocampo@gmail.com

Un po' di sano Sportpertutti:

Soprattutto quando si ha a che fare con i ragazzi, i grandi dovrebbero sempre ricordarsi che

“... nella nostra radice più profonda non si corre per la vittoria, la vittoria è correre”

(G. Missaglia)

È prioritario che allenatori, dirigenti, dirigenti arbitri insegnino ai giovani atleti il valore dei comportamenti sportivi. Perciò

NON DIMENTICATE IL TERZO TEMPO A TERMINE GARA.