

# Piccole accortezze per il buon andamento delle gare giovanili

Buone norme di comportamento  
per allenatori, dirigenti arbitri,  
atleti

Torino, 14/11/2014

# 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 fischiato, ma...

- È importante associare al corretto uso del fischiato, 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
- **Identificazione**: può essere effettuata solo con cartellino Uisp con foto, oppure con carta di identità, oppure cartellino Uisp senza foto + C.I.
- 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)

- **Sorteggio**: la squadra che si aggiudica il sorteggio sceglie il campo; al termine della prima ripresa, le squadre invertiranno le rispettive panchine; se la categoria richiede 3 tempi di gioco (Primi Calci e Pulcini), all'inizio della terza ripresa verrà rieseguito il sorteggio per assegnare il campo
- **Calcio di inizio** (e ripresa del gioco): il calcio di inizio (ripresa) va effettuato in prossimità della linea di centrocampo, facendo rimanere gli atleti nella propria metà campo. La palla va battuta in avanti, pena la ripetizione del calcio di inizio (ripresa).

# Alcune regole (3)

- **Rimessa laterale**: i giocatori avversari devono essere a distanza di 5 mt. Si deve scandire chiaramente con le dita e con la voce il passare dei secondi. Allo scadere del 4° secondo la rimessa passa agli avversari.
- **Rimessa in gioco da parte dell'arbitro**: nel caso l'arbitro interrompa il gioco prima che la palla esca dal campo (es. per giocatore infortunato), la rimessa in gioco deve essere effettuata dall'arbitro facendo rimbalzare a terra la palla. Quando il pallone tocca terra, il gioco è valido.
- Nel caso in cui **un bambino rimanga a terra**, fischiare **immediatamente** l'interruzione del gioco.
- **Sostituzioni**: devono essere effettuate nella specifica area di cambio.

# Alcune regole (4)

- **Time-out**: viene concesso a gioco fermo, attendendo che la squadra richiedente sia in possesso di palla. L'arbitro deve curarsi che i giocatori in campo al momento del time-out rimangano all'interno del rettangolo di gioco
- **Ammonizioni**: nelle categorie giovanili l'ammonizione deve essere limitata ad episodi particolarmente gravi e per falli reiterati dopo ripetuto richiamo.
- **Lacci delle scarpe**: nel caso un bambino avesse la scarpa slacciata, non si ferma il gioco ma si invita l'allenatore ad effettuare la sostituzione.

# Alcune regole (5)

## I più comuni falli e situazioni di gioco:

- Scivolata, sempre punita con calcio di punizione diretto anche se sul pallone.
- Gioco violento, sempre punito con calcio di punizione diretto, da interrompere assolutamente l'azione.
- Bambino per terra, interrompere subito il gioco.
- Fallo di 2a indiretto, alzare il braccio e spiegare che se il pallone entra in porta il gol non è valido. I falli di 2a sono tutte le trattenute, ostruzioni e il gioco pericoloso.
- Rispetto area tecnica, fare rispettare ai dirigenti la posizione indicata davanti alle panchine; l'ingresso e l'uscita degli atleti dal rettangolo di gioco può avvenire solo dall'area tecnica adibita.

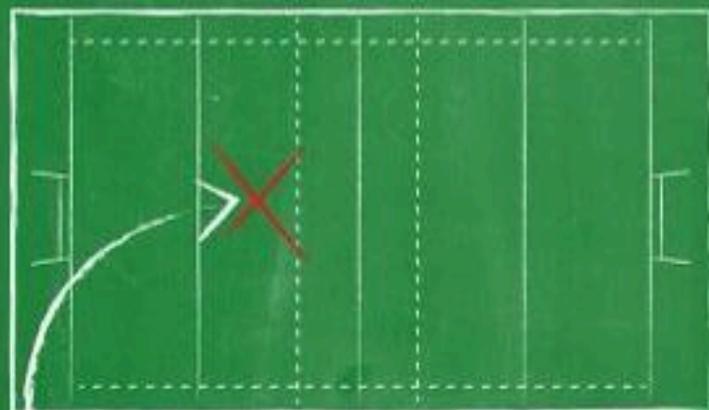
# Deroghe e appunti



- 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.

## 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](mailto: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.**