



DISPOSIZIONE ANAP INTERNE

Delibera N° 2/2018 – approvata CD del 18/12/2018

RACCOMANDAZIONI PER L'ARBITRO :

L'arbitro ha un ruolo importante nella disputa della partita ma molto difficile, è anche gratificante sul lato umano magari meno su quello economico. Senza arbitro non si gioca.

Quindi è consigliabile che si presenti in campo con un aspetto decoroso (capelli e barba in ordine, divisa in buon stato ecc.).

Ricordarsi che la partita per l'arbitro inizia nel momento che arriva la designazione e termina nel momento dell'invio del rapporto arbitrale.

PRIMA DELLA PARTITA:

Arriva la designazione via mail o telefonica, appena possibile bisogna confermarla e magari trascriverla su un file o su un foglio per poi ricordarsi al momento opportuno.

Preparazione alla partita: verificare che tipo di partita si va ad arbitrare controllare le circolari FIPAP riguardanti quella serie per non trovarsi impreparati all'arrivo sul campo.

Preparazione della borsa: mettere in borsa

scarpe (possibilmente sul bianco)

bastone

pantaloni corti e lunghi (possibilmente in buon stato)

Maglia estiva e/o invernale

Fischietto con monetina per il sorteggio,

Cartellina contenente: Regolamento tecnico, modulo tabellino giocatori, modulo per la sospensione partita, busta bianca, Rapporto arbitrale, taccuino con cartellini, penna, tre distinte gara.

Trasferimento allo sferisterio: ricordarsi che l'arbitro deve recarsi almeno un'ora prima del fischio di inizio della partita, per le categorie A e B e C 45 minuti per le categorie Giovanili, se durante il trasferimento succedono situazioni avverse che pregiudicano l'arrivo in orario chiamare subito il designatore (se non risponde chiamare il presidente). Per le partite di serie A e B è obbligatorio indossare la tuta di rappresentanza con maglietta bianca e bordi grigi, per le altre categorie è consigliabile ma non obbligatorio.

Arrivo allo sferisterio: entrare negli spogliatoi cambiarsi, sistemarsi bene, prendere il bastone, verificare di avere in tasca: taccuino con cartellini, penna, fischietto, monetina, fazzoletto. Niente altro deve esserci in tasca.

Portarsi nell'area di battuta e salutare i giocatori, i direttori tecnici delle due squadre e chiedere loro le distinte nei tempi previsti dal regolamento.

Verifica delle distinte gara: Fare una prima verifica generale, se sono incomplete si devono fare completare dal compilatore spiegando cosa manca, quindi iniziare la verifica dei cartellini, documenti e distinta gara, presenza defibrillatore e dell'addetto con tesserino in corso di validità solo dopo un'accurata verifica poniamo la firma sulla distinta (ricordiamoci che quando poniamo la firma sulla distinta vuol dire che autorizziamo ad entrare sul terreno di gioco tutti i presenti in distinta e che questa diventa ufficiale). Quindi procedere come da Regolamento Tecnico.

Fasciatura: rimanere nell'area di battuta per il controllo della fasciatura (si ricorda che la fasciatura va fatta nella zona delle panchine secondo le disposizioni del Regolamento Tecnico, nelle giovanili su consenso dell'arbitro o in casi eccezionali può avvenire in altra zona ma sempre alla presenza dell'arbitro)

Attesa prima della partita: Durante il riscaldamento con la palla l'arbitro deve fare il giro del campo per verificare eventuali anomalie presenti, assicurarsi sia presente il segnapunti e il portacacce, firmare e controllare i palloni gara. Durante l'attesa può succedere di essere interpellati su decisioni prese da un collega nella partita precedente, limitarsi a rispondere in base al regolamento ma assolutamente non giudicare l'episodio.

5 minuti prima dell'inizio chiamare i giocatori quindi fare le raccomandazioni del caso.

Precisazioni: Durante l'attesa l'arbitro può interloquire con dirigenti e giocatori ma in modo uniforme e distaccato, evitare pacche sulle spalle, abbracci, riferimenti ad amicizie più o meno lontane, ecc. evitare di sedersi in panchina in mezzo ai giocatori, ma tenere un comportamento serio e distaccato dalle squadre. L'arbitro può andare a prendere il caffè o altro ma evitare di farlo con dirigenti o giocatori. Evitare di fare lunghe chiacchierate con il pubblico ma limitarsi a parlare con i colleghi e salutare gli amici. Usare il buon senso.

DURANTE LA PARTITA:

Ingresso in campo: l'entrata in campo deve avvenire di corsa piano cercando di tenere le squadre compatte, saluto pubblico, saluto giocatori, sorteggio, eventuali foto.

Svolgimento partita: La posizione dell'arbitro ad ogni ripresa gioco dovrà essere sui 35 – 40 metri (nel caso dei due arbitri sarà 47 – 52). Dopo aver segnato la caccia l'arbitro deve recuperare velocemente la posizione di competenza, come nel caso dell'assegnazione di una caccia deve portarsi in modo veloce sulla caccia successiva. Quando si assegna un punto bisogna girarsi e alzare il bastone verso la squadra che lo ha conquistato. Riprendere il gioco dopo aver controllato che il punto sia stato segnato. Su richiesta dei giocatori l'arbitro può dare spiegazioni sulla decisione presa però deve essere breve, sintetica e decisa ma si deve fermare ogni protesta o frequenti richieste improprie di falli usando il richiamo verbale o i cartellini. L'arbitro non deve assolutamente chiacchierare con il pubblico, commentare azioni di gioco, prolungarsi in discussioni con i giocatori. Durante la partita l'arbitro annoterà sul taccuino ogni situazione venutasi a creare (es. ammonizioni/espulsioni, sostituzioni, infortuni, cambio ruolo, time out, ecc.) e al riposo il risultato, la squadra in battuta, l'ora fine 1° tempo, a fine partita il risultato finale e l'ora termine partita.

Giudice di battuta: il giudice di battuta oltre a controllare eventuali anomalie durante la battuta deve controllare le due panchine e seguire lo spostamento dell'ultimo giocatore, ha il compito di controllare i palloni e quello che succede nell'area di battuta, deve svolgere il compito in modo attivo ed essere di aiuto all'arbitro.

A FINE PARTITA:

Negli spogliatoi: Compilare il tabellino giocatori e farlo firmare da un responsabile di ogni squadra (tecnico, dirigente, capitano) e consegnargliene una copia, restituire i cartellini. Comunicare il risultato ed eventuali ammonizioni/espulsioni all'ufficio Stampa. Cambiarsi per fare ritorno a casa. E' consigliabile a fine gara non fermarsi a commentare decisioni prese o fasi di gioco con i giocatori o con dirigenti o con il pubblico. A fine gara ci si ferma negli spogliatoi il tempo necessario per farsi la doccia e cambiarsi e non bisogna fermarsi a bere o mangiare con le squadre .

A casa: Il giorno dopo a casa si compila il Rapporto Arbitrale che deve essere compilato in ogni sua parte e in modo leggibile, imbustato insieme al tabellino giocatori e le distinte gara e spedito il giorno stesso in federazione, in caso di ammonizioni/espulsioni comunicare con mail o fax in Federazione al più presto.

DISPOSIZIONI GENERALI:

L'arbitro deve ricordarsi che è un UFFICIALE DI GARA quindi deve comportarsi in modo dignitoso, conoscere bene il regolamento, prepararsi bene alla partita, non essere troppo stanco, non bere alcolici prima della partita, essere sicuro, concentrato ma non teso, essere educato ma fermo nelle decisioni, essere comprensivo ed educativo, non essere vendicativo, assolutamente non deve mai commentare l'operato dei colleghi.

Quando si ha dei dubbi regolamentari o di procedura chiamare in ordine Designatore, Presidente, Responsabile di zona, collega, **non chiamare mai federazione, addetto stampa, addetto calendari, dirigenti società**. Per problemi vari (rimborsi, situazioni strane qualunque problema) chiamare il Presidente.

Si ricorda che nel giudizio degli osservatori Arbitrali si terrà conto anche di queste raccomandazioni.

L'arbitro che non osserva queste disposizioni interne sarà segnalato dal Consiglio Direttivo alla Procura Generale.