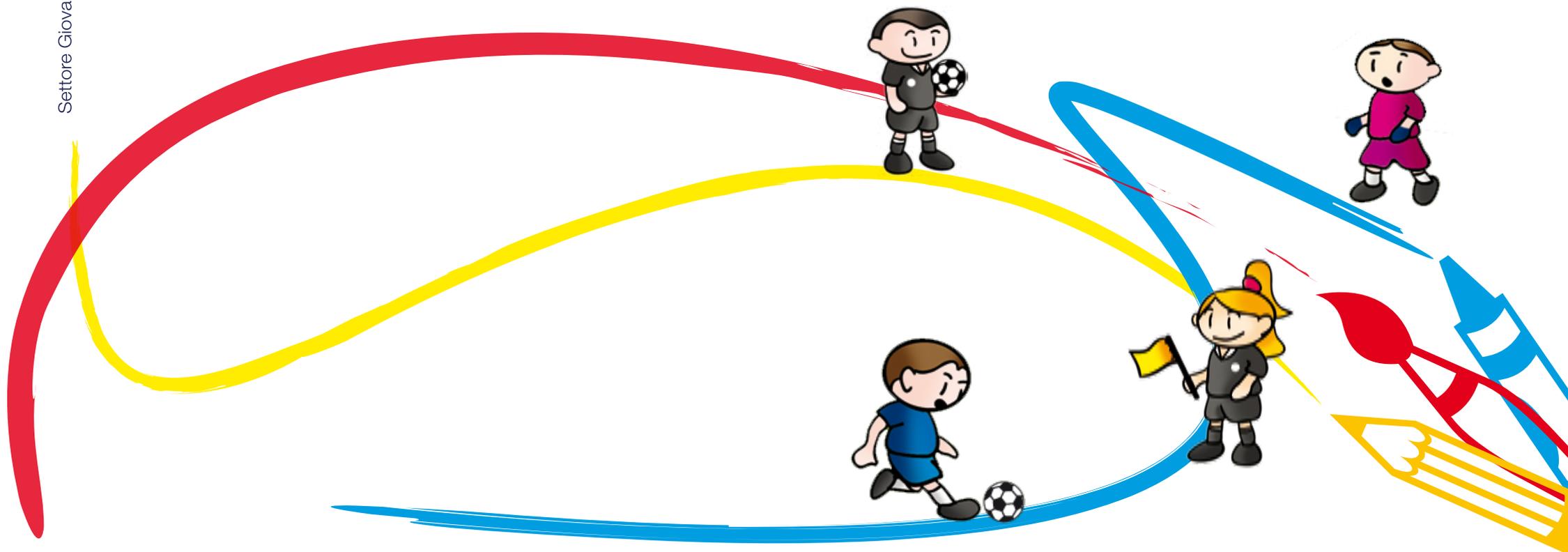




Settore Giovanile e Scolastico

Noi, il gioco e le regole



Settore Giovanile e Scolastico

Noi, il gioco e le regole



Settore Giovanile e Scolastico



Progetto a cura di:

F.I.G.C.

Settore Giovanile e Scolastico

Si ringrazia per il lavoro svolto nella realizzazione del testo:

Roberto Bellocci

Andrea Becheroni

e per la collaborazione

Lucia Castelli

Alberto Cei

le Sezioni A.I.A.

Un ringraziamento particolare

alla Sezione A.I.A. di Prato

Presentazione

pag 4

Educare alla legalità attraverso il calcio

pag 5

Le regole del calcio

pag 7

Lezione N° 1

pag 9

Lezione N° 2

pag 14

Lezione N° 3

pag 20

Lezione N° 4

pag 25

Lezione N° 5

pag 30

Lezione N° 6

pag 32

Lezione N° 7

pag 35

Lezione N° 8

pag 36

Lezione N° 9

pag 38

Lezione N° 10

pag 42

Presentazione

Coinvolgere i giovani e condividere con loro il problema delle regole è un problema che ogni adulto, genitore, insegnante od istruttore, sicuramente si trova a dover affrontare. La consapevolezza che la regola, quando è condivisa, diventa un riferimento certo nel rapporto tra persone, è un obiettivo prioritario nel percorso formativo dei giovani. Rendersi conto, pertanto, che la regola soddisfa un proprio bisogno, nel momento in cui garantisce un corretto rapporto con l'altro, diventa un passaggio indispensabile per l'inserimento di ogni singolo nel contesto sociale

Attraverso questo libretto proviamo ad impostare un primo approccio, declinando tempi e modalità di un corso per arbitro scolastico che il Settore Giovanile e Scolastico sta promuovendo da anni.

Il percorso di formazione che proponiamo per avvicinare i giovani alla regola ed alla figura (l'arbitro) che ha il compito, in ambito sportivo, di farla rispettare, cerca di privilegiare la curiosità che spinge i giovani a scoprire e quindi ad affrontare il problema.

Le domande sono lo stimolo alla scoperta, le risposte sono la condivisione che va maturata alternando incontri teorici e pratici, che permettono di definire ruoli e compiti dell'arbitro nel rispetto delle regole.

Ci preme sottolineare che la centralità di questo percorso non sia tanto una informazione nozionistica, pur importante, quanto il rendere consapevoli che le regole sono l'essenza del gioco e che sono tanto importanti, tanto più soddisfano l'esigenza di un rapporto leale con compagni ed avversari.

Educare alla legalità attraverso il calcio

Il tema del rispetto delle regole in ambito sportivo in generale e calcistico in particolare induce ogni operatore sportivo, ed ogni insegnante, a fare delle riflessioni circa la possibilità di educare la dimensione etica e morale delle giovani generazioni, utilizzando il calcio come strumento per raggiungere questa importante finalità. Gli insegnanti insieme agli altri adulti potrebbero soffermarsi e confrontarsi su domande quali:

- Cos'è la regola?
- Le regole sono vincoli che limitano la libertà individuale o sono delle risorse che garantiscono pari opportunità a tutti?
- Il mondo sportivo, come vive il rapporto con le regole e la figura dell'arbitro?

È interessante curiosare nel significato etimologico della parola regola che ne coglie, da una parte, il suo carattere prescrittivo (ciò che si deve fare) e, dall'altra, il suo valore di aiuto e guida per la soluzioni di problemi (una bussola utile per orientarsi).

La regola è una norma che dice cosa si deve fare in una determinata situazione e nello sport, come nella vita, è indispensabile per la convivenza sociale.

Sport e regole

Il rispetto delle regole è contenuto nel concetto stesso di sport, visto come un'attività disinteressata, concordata con l'avversario, a pari condizioni, nel rispetto dell'integrità psico-fisica di entrambi.

Non dimentichiamo che l'etica dello sport si riferisce alla necessità di praticare un'attività motoria, rispettando delle norme predeterminate, all'interno delle quali un atleta è libero di esprimere le proprie potenzialità. Questo insieme di convenzioni necessarie allo svolgimento del gioco costituisce il regolamento.

La figura dell'arbitro

Imparziale, obiettivo, veloce nel giudizio, competente, autorevole.

Arbitri e scuola

Le Legge 53/2003 indica fra gli obiettivi scolastici anche quelli legati al tema dell'educazione alla legalità.

Gli insegnanti e gli allenatori possono contribuire a questo tipo di educazione tramite la programmazione di attività, che valorizzino l'importanza delle regole e dell'arbitraggio nei giochi sportivi.

Le regole del calcio

Il gioco del calcio ha il proprio regolamento riassunto in 17:

1. Il terreno di gioco
2. Il pallone
3. Numero dei calciatori
4. Equipaggiamento dei calciatori
5. L'Arbitro
6. Gli assistenti dell'arbitro
7. Durata della gara
8. Calcio d'inizio e ripresa del gioco
9. pallone in gioco e non in gioco
10. Segnatura di una rete
11. Fuorigioco
12. Falli e scorrettezze
13. Calci di punizioni
14. Calcio di rigore
15. Rimessa dalla linea laterale
16. Calcio di rinvio
17. Calcio d'angolo

Lezione n° 1

Teoria 2 ore

Regola n° 5 “L’Arbitro”

Regola n° 6 “Gli Assistenti dell’Arbitro”

Regola n° 4 “Equipaggiamento dei calciatori”

REGOLA 5

Chi arbitra?

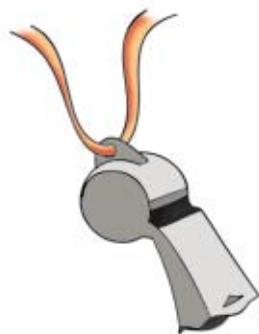
Ogni gara si disputa sotto il controllo di un arbitro al quale è conferita tutta l’autorità necessaria per vigilare su rispetto delle Regole del Gioco nell’ambito della gara che è chiamato a dirigere.

L’arbitro deve:

- Vigilare sul rispetto delle Regole del Gioco;
- Assicurare il controllo della gara in collaborazione con gli assistenti dell’arbitro e, occorrendo, con il quarto ufficiale di gara;
- Assicurarsi che ogni pallone utilizzato rispetti i requisiti della Regola 2;
- Assicurarsi che l’equipaggiamento dei calciatori rispetti i requisiti della Regola 4;
- Fungere da cronometrista e redigere un rapporto sulla gara; Interrompere temporaneamente la gara, sospenderla o interromperla definitivamente, a sua discrezione, al verificarsi di ogni infrazione alle regole;
- Interrompere temporaneamente la gara, sospenderla o interromperla definitivamente a seguito di interferenze da eventi esterni, qualunque essi siano;
- Interrompere la gara se, a suo avviso, un calciatore è infortunato seriamente e farlo trasportare al di fuori del terreno di gioco;
- Lasciare proseguire il gioco fino a quando il pallone cessa di essere in gioco se, a suo avviso, un calciatore è solo lievemente infortunato;



- Fare in modo che ogni calciatore che presenti una ferita sanguinante esca dal terreno di gioco: Il calciatore potrà rientrarvi solo su assenso dell'arbitro dopo che il medesimo si sarà assicurato che l'emorragia sia stata arrestata;
- Lasciare proseguire il gioco quando la squadra che ha subito un fallo può avvantaggiarsene e punire il fallo inizialmente commesso se il vantaggio accordato non si è concretizzato;
- Punire il fallo più grave quando un calciatore commette simultaneamente più falli;
- Adottare provvedimenti disciplinari nei confronti dei calciatori che hanno commesso un fallo passibile di ammonizione o espulsione. L'arbitro non è tenuto ad intervenire immediatamente, ma deve farlo alla prima interruzione di gioco;
- Adottare provvedimenti nei confronti dei dirigenti di squadra che non tengano un comportamento responsabile e, a sua discrezione, allontanarli dal recinto di gioco;
- Intervenire su segnalazione degli assistenti dell'arbitro per quanto concerne incidenti non direttamente controllati;
- Fare in modo che nessuna persona non autorizzata entri nel terreno di gioco;
- Dare il segnale di ripresa della gara dopo un'interruzione del gioco;
- Inviare alle autorità competenti un rapporto con le informazioni relative a tutti i provvedimenti disciplinari adottati nei confronti dei calciatori e/o dirigenti, e a tutti gli altri incidenti accaduti prima, durante e dopo la gara.



Le decisioni dell'arbitro su fatti relativi al gioco sono inappellabili.

L'arbitro può tornare su una sua decisione soltanto se ritiene che la stessa sia errata o, a sua discrezione, a seguito della segnalazione di un assistente dell'arbitro, sempre che il gioco non sia stato ripreso, o la gara non sia terminata.

Da quanto accennato scaturisce evidente l'importanza e l'influenza che può avere la direzione arbitrale in funzione del risultato finale della gara.

In caso di assenza dell'arbitro designato le squadre devono attenderlo per un periodo pari ad un tempo della gara. Perdurando l'assenza, la direzione della gara deve essere affidata ad altro arbitro eventualmente presente, quanto meno a disposizione dell'Organo Tecnico immediatamente inferiore. La squadra che non accetta tale sostituzione, sarà punita con la perdita della gara (0-2).

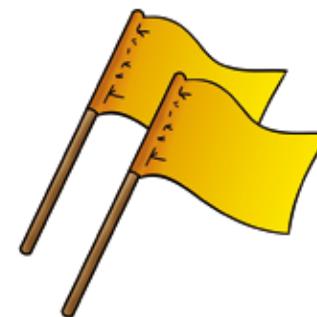
Ma arbitra da solo ? ...

No! ci sono anche ... gli assistenti dell'arbitro

REGOLA 6

Possono essere:

a. Assistenti di parte, ove non è previsto l'impiego degli assistenti ufficiali (normalmente nei campionati del Settore Giovanile e Scolastico e, parzialmente, nei campionati regionali dilettanti). In questo caso le Scuole e le Società sono obbligate a presentare un proprio tesserato, la cui età non dovrà essere inferiore a quella prevista per la partecipazione alla gara come calciatore. Un calciatore che inizi la gara come assistente può (solo nelle gare di settore giovanile), nella stessa gara, partecipare al gioco come calciatore. Di contro, un calciatore che abbia già preso parte al gioco, può essere incaricato della funzione di assistente, purché ovviamente non sia stato espulso. Nel caso che una società si presenti con solo 11 calciatori (al limite anche 7), l'arbitro deve far presente che la gara può avere inizio se verrà messo a disposizione un tesserato con funzione di assistente. Particolari momenti di collaborazione con l'arbitro:



- I due assistenti di parte devono prendere contatto con l'arbitro prima dell'inizio della gara per ricevere istruzioni sul loro comportamento. Il compito loro assegnato, in quanto assistenti di parte, è soltanto quello di segnalare quando il pallone è interamente uscito dal terreno di gioco.

b. Assistenti ufficiali

Particolari momenti di collaborazione con l'arbitro:

- Fuorigioco;
- Rimessa laterale;
- Calcio d'angolo e calci di rinvio;
- Rete;
- Sostituzioni;
- Falli e scorrettezze.



REGOLA 4

Controlliamo come si devono equipaggiare i calciatori



- L'equipaggiamento di base obbligatorio di un calciatore comprende: maglia, calzoncini (separati dalla maglia), calzettoni, parastinchi e calzature.
- Un calciatore non deve portare alcun oggetto pericoloso che possa arrecare danno a se stesso e/o agli altri calciatori.
- I parastinchi, completamente coperti dai calzettoni, devono essere di materiale adeguato (gomma, plastica, poliuretano o sostanze analoghe) e devono garantire un sufficiente livello di protezione.

Punizioni

Ogni calciatore che contravvenga a questa regola deve essere temporaneamente allontanato dal terreno di gioco per mettere in ordine il proprio equipaggiamento e non potrà rientrare se non dopo il consenso dell'arbitro, il quale deve assicurarsi personalmente che l'equipaggiamento del calciatore sia in ordine. Il calciatore deve chiedere di rientrare durante una interruzione di gioco.

A titolo di curiosità, si precisa che ai calciatori è consentito di portare occhiali purché di materiale infrangibile o lenti a contatto, mentre sono vietati: anelli, orologi, ingessature, bracciali di metallo e orecchini.



Lezione n° 2

Teoria 1 ora

Pratica 1 ora

Regola n° 1 "Il terreno di gioco"

Regola n° 2 "Il Pallone"

Regola n° 3 "Numero dei Calciatori"

REGOLA 1

Dove giochiamo?

Dimensioni

Il terreno di gioco deve essere un rettangolo della lunghezza massima di m. 120 e minima di m. 90; dalla larghezza massima di m. 90 e minima di m.45. Per le gare internazionali le misure devono essere: lunghezza massima di m. 110 e minima di m. 100, larghezza massima m.75 e minima m.64. (Fig.1)

La lunghezza dovrà in ogni caso essere maggiore della larghezza.

- Nei bambini in età compresa fra i 6 e gli 8 anni (categoria "Piccoli Amici") le dimensioni del campo saranno ridotte a m. 35 per la lunghezza e a m. 25 per la larghezza. (Fig.2)



fig.1



fig.2

- Nei bambini in età compresa fra i 8 e 10 anni (categoria "Pulcini") le dimensioni del campo saranno ridotte:
- 8 anni: dimensione di m. 45 per la lunghezza e m. 25 per la larghezza. (Fig.3)



fig.3

- 9 anni: dimensione di m. 50 per la lunghezza e m. 30 per la larghezza. (Fig.4)

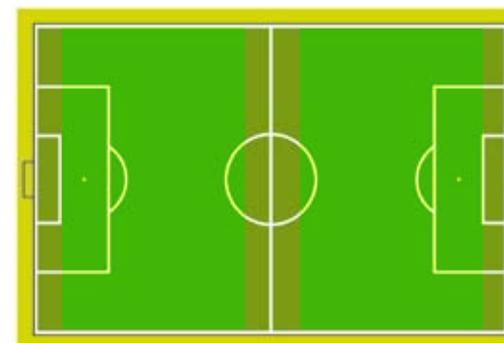


fig.4

- 10/11 anni: verrà usata una metà campo in senso trasversale. (Fig.5)

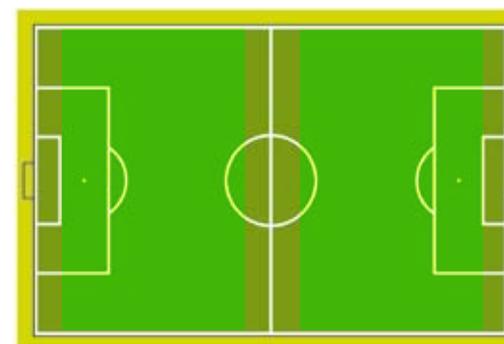


fig.5

- 11/12 anni: dimensione di m. 75 per la lunghezza e m. 50 per la larghezza. (Fig.6)

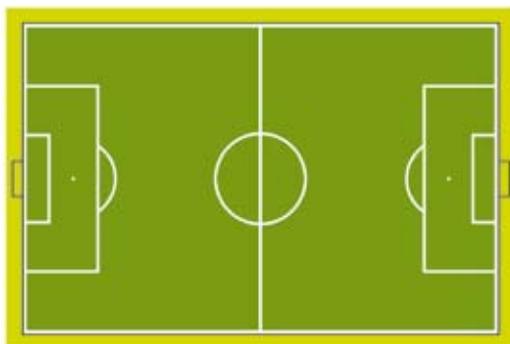


fig.6

Le porte

Devono essere collocate al centro di ciascuna delle linee di porta e sono costituite da due pali verticali di colore bianco, equidistanti dalle bandierine poste agli angoli e distanti fra loro m. 7,32, all'interno, riunite alle loro estremità superiori da una sbarra orizzontale a m. 2,44 dal suolo, all'interno. La larghezza e lo spessore dei pali e della sbarra non possono superare i 12 cm.

Una rete deve essere fissata ai pali della porta, alla sbarra trasversale ed al suolo, dietro le porte. Le reti dovranno essere sostenute in modo appropriato e collocate in giusto modo da non disturbare il portiere.

- Nei bambini in età compresa fra i 6 e gli 8 anni (categoria "Piccoli Amici") le dimensioni della porta saranno ridotte a m. 3 x 2 o utilizzando, in mancanza di porte, materiale alternativo come ad esempio paletti, ecc.
- Nei bambini (categoria "Pulcini") le dimensioni della porta saranno ridotte:
- 8/9 anni m. 4 x 2
- 10/11 anni m. 5 x 2
- 12 anni m. 6 x 2



REGOLA 2

E con che cosa giochiamo?

Con il pallone.

Il pallone deve essere sferico; l'involucro esterno deve essere di cuoio o di un altro materiale approvato dall'IFAB, nessun materiale che possa costituire pericolo per i calciatori può essere utilizzato per la fabbricazione del pallone. La circonferenza del pallone all'inizio della gara non deve essere superiore a cm 70 né inferiore a cm 68 e il suo peso non potrà superare i 450 grammi né essere inferiore a i 410 grammi.

Per la sola attività giovanile è ammesso l'uso dei palloni di peso e circonferenza leggermente inferiore al normale.

Il secondo degli elementi indispensabili cui abbiamo fatto cenno è il pallone, la sfera contesa dai calciatori delle due squadre con l'intento di prevalere attraverso la segnatura delle reti. Le Società Professionistiche o Dilettanti devono disporre per ogni gara di almeno tre palloni. Se il pallone si sgonfia o scoppia durante la gara, deve essere sostituito ed il gioco verrà ripreso:

1. con rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone nel momento in cui si è reso inutilizzabile;
2. se il pallone scoppia o si danneggia quando non è in gioco, prima dell'esecuzione di un calcio di inizio, di un calcio di rinvio, di un calcio d'angolo, di un calcio di punizione, di un calcio di rigore o di una rimessa dalla linea laterale:
 - la gara deve essere ripresa di conseguenza.

Il pallone non potrà essere sostituito durante la gara senza l'autorizzazione dell'arbitro.

- Nella categoria "Piccoli Amici" i palloni dovranno essere più leggeri e preferibilmente di gomma convenzionalmente identificabile con il n° 3.
- Nella categoria "Pulcini" ed "Esordienti" il pallone deve essere di dimensioni ridotte convenzionalmente identificabile con il n° 4.



REGOLA 3

Ma in quanti si gioca?

1. Una gara deve essere giocata da due squadre, composte ciascuna da un massimo di 11 calciatori, uno dei quali funge da portiere. Nelle gare giovanili sono ammesse formazioni in numero ridotto;
2. Una gara non può essere iniziata o non deve continuare nel caso in cui una squadra si trovi ad avere per qualsiasi causa, meno di 7 calciatori. Per le attività ricreative e delle categorie "Pulcini", in deroga alle norme vigenti, in ordine al numero dei calciatori componenti ciascuna squadra, sono ammesse norme particolari;
3. In tutti i campionati le squadre possono indicare massimo 7 calciatori di riserva, dei quali soltanto 3 potranno essere utilizzati per sostituire altrettanti compagni indipendentemente dal ruolo e in qualsiasi momento, a gioco fermo e con l'assenso dell'Arbitro. Le squadre dell'attività giovanile hanno la facoltà di sostituire 7 calciatori;
4. Nell'ambito degli 11 calciatori partecipanti al gioco, una squadra può cambiare definitivamente o temporaneamente il portiere a condizione che l'arbitro ne venga preventivamente avvisato (a gioco fermo e con il cambio della maglia).

Terzo elemento necessario per una competizione calcistica sono le due squadre (aventi maglie di colori diversi ben distinguibili).

I calciatori sostituiti non potranno più rientrare in campo.

Per le categorie "Piccoli Amici", "Pulcini", "Esordienti", e nei giochi sportivi studenteschi, non è precluso il rientro in campo dopo la sostituzione.



Ogni squadra ha un capitano ed un suo vice, contraddistinto il primo da una fascia bianca o di altro colore sul braccio. Il suo compito è quello di dirigere la squadra durante la gara e di rivolgersi, lui solo a nome della squadra, al direttore di gara, nella maniera più corretta possibile. Se, in caso di infortunio, espulsione od altro, il capitano non fosse più in grado di assolvere il suo incarico, subentrerà in tale mansione il vice capitano.

- Per i bambini di 6/8 anni il numero massimo di giocatori per squadra non dovrà superare le cinque unità (es. 3 contro 3, 4 contro 4, 5 contro 5).
- Per i bambini di 9 anni il numero massimo di giocatori per squadra non dovrà superare le sei unità.
- Per i bambini di 10 anni il numero massimo di giocatori per squadra non dovrà superare le sette unità.
- Per i bambini di 11 anni il numero massimo di giocatori per squadra non dovrà superare le nove unità.

Tempo di attesa.

Le squadre hanno l'obbligo di presentarsi nel campo di gioco nell'ora fissata. Il tempo di attesa per una squadra è pari alla durata di un tempo della gara.

Nella parte pratica si prende visione del terreno di gioco nelle diverse dimensioni, dei palloni e si simula la disposizione dei giocatori a seconda del loro numero, tenendo conto del regolamento che disciplina le diverse categorie.

Lezione n° 3

Teoria 1 ora

Pratica 1,30 ora

Regola n° 7 "Durata della gara"

Regola n° 8 "Calcio di inizio e ripresa del gioco"

Regola n° 9 "Pallone in gioco e non in gioco"

Regola n° 10 "Segnatura di una rete"

REGOLA 7

Quanto dura la partita?

La partita di calcio si divide in due tempi di 45' ciascuno. Nelle categorie giovanili: due tempi ciascuno (40' Allievi, 30' Giovanissimi); tre tempi ciascuno (18' Esordienti e 15' Pulcini); quattro tempi nei G.S.S.

- I tempi sono intervallati da un periodo di riposo che non dovrebbe superare i 5' ma che, spesso consentente l'arbitro, si protrae al quarto d'ora, considerando il tempo necessario per raggiungere gli spogliatoi e viceversa.
- L'arbitro dovrà prolungare ciascun periodo di tutto il tempo che egli giudicherà sia stato perduto per incidenti, infortuni, sostituzioni, trasporto calciatori fuori dal terreno di gioco, comportamenti ostruzionistici o per altre cause.
- La durata di ciascun periodo deve essere prolungata per consentire che sia battuto un calcio di rigore.



Tanto a ribadire la funzione di massima punizione del rigore in relazione alle più gravi delle infrazioni.

Se il rigore sarà trasformato in goal, non ci sarà bisogno di portare il pallone al centro, così come se il pallone sarà stato parato o respinto dal portiere o dal palo, non ci sarà prosecuzione del gioco, ma la fine immediata del tempo o della gara.

REGOLA 8

Come si inizia a giocare?

All'inizio della gara

La scelta del terreno o del calcio d'inizio deve essere sorteggiata con una moneta.

La squadra che vince il sorteggio decide verso quale porta attaccherà nel primo tempo.

L'altra squadra batterà il calcio d'inizio.

Al fischio dell'arbitro il gioco comincerà con un calcio piazzato, vale a dire con un calcio dato da un calciatore, nella direzione del terreno avversario, al pallone posto per terra al centro del terreno di gioco.

Tutti i calciatori di una squadra si devono trovare nella propria metà campo del terreno di gioco. I giocatori della squadra opposta a quella che da il calcio d'inizio, non potranno avvicinarsi a meno di metri 9,15 dal pallone prima che questo non sia stato regolarmente giocato.

Il pallone sarà considerato in gioco non appena viene calciato e si muove in avanti.

Il calciatore che ha battuto il calcio d'inizio non potrà rigiocare il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore.

In caso di infrazione a questa regola, il calcio d'inizio deve essere ripetuto, salvo che il calciatore che ha dato regolarmente il calcio d'inizio, rigiochi il pallone prima che lo stesso sia toccato o giocato da un altro calciatore: in tale evenienza deve essere concesso alla squadra avversaria un **calcio di punizione** indiretto dal punto in cui l'infrazione è stata commessa, a meno che quest'ultima non sia stata commessa dall'interno dell'area di porta avversaria, nel qual caso il calcio di punizione sarà battuto da un punto qualsiasi all'interno della metà area di porta nella quale l'infrazione è avvenuta.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio o su ripresa del gioco seguente alla segnatura di una rete.

Dopo ogni sospensione temporanea

Per riprendere il gioco dopo una sospensione temporanea dovuta a causa non specificata dalle presenti regole, qualora il pallone non sia uscito dalla linea laterale o di porta immediatamente prima della sospensione, l'arbitro lascerà cadere il pallone nello stesso punto in cui lo stesso si trovava al momento dell'interruzione.

Il pallone sarà considerato in gioco non appena avrà toccato il suolo.



REGOLA 9

E quando si considera il pallone in gioco?

Il pallone non è in gioco:

- quando ha sorpassato interamente la linea laterale o la linea di porta, sia in terra sia in aria; (fig.7 lett. C)
- quando il gioco sia stato interrotto dall'arbitro.

Il pallone è in gioco in ogni altro momento dall'inizio alla fine della gara, ivi compreso i seguenti casi:

- se esso rimbalza sul terreno di gioco dopo aver battuto su un palo della porta, sulla sbarra trasversale o sull'asta della bandiera d'angolo;
- se esso rimbalza sul terreno di gioco dopo aver toccato l'arbitro od un assistente che si trovasse all'interno dello stesso terreno; (fig.8)



Fig.7

- nel caso di una presunta infrazione alle regole, finché una decisione non sia stata presa da parte dell'arbitro.

Chiare e semplici le disposizioni della Regola 9, che disciplinano i casi in cui il pallone va considerato in gioco o meno.

Finché la palla è sul terreno di gioco, comprese le linee laterali e quelle di porta, il gioco può continuare così pure se vi è stata un'infrazione che l'arbitro non ha sanzionato (**potendo ad esempio aver applicato il vantaggio**).



Fig.8



REGOLA 10

Quando è valida una rete?

Salvo eccezione previste dalle regole del gioco, una rete sarà segnata quando il pallone avrà interamente superato la linea di porta, fra i pali e sotto la sbarra trasversale, senza essere stato portato, lanciato o spinto con il braccio o con la mano da un calciatore della squadra attaccante, o nessun'altra infrazione alle regole sia stata commessa dalla squadra che ha segnato. Qualora la sbarra trasversale sia stata, per qualsiasi causa spostata, l'arbitro concederà la rete se, secondo il suo giudizio, il pallone sorpassando la linea di porta sarebbe passato sotto la sbarra se questa fosse rimasta nella sua normale posizione.

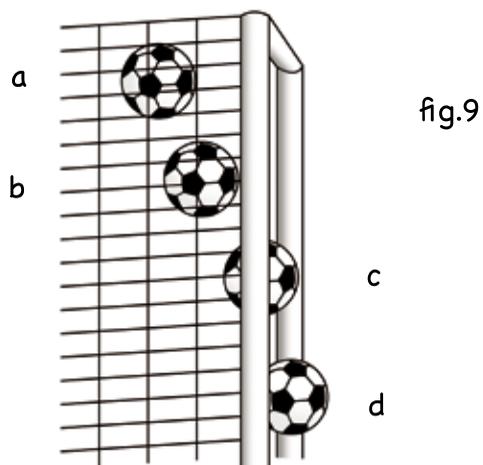
Il regolamento parla di rete allorché il pallone abbia varcato interamente la linea di porta (Fig.9 lett. a e b).

Infatti finché la sfera, a terra o in aria, non ha superato completamente quella linea, può essere consentito l'intervento in extremis del portiere e/o di un suo compagno per sventare il gol.

È chiaro che non potrà essere considerata regolare la rete con l'ausilio di una mano o di un braccio, il che determinerà invece il calcio di punizione contro la squadra attaccante e l'ammonizione del calciatore responsabile.

Se un calciatore della squadra che si difende tocca volontariamente il pallone con le mani e poi lo stesso finisce in rete, l'arbitro concederà il gol e non il calcio di rigore, perché il regolamento gli dà la facoltà di astenersi dal comminare una punizione quando dalla stessa derivi un vantaggio alla squadra punita.

Una curiosità: il portiere, lanciando la palla con le mani dalla propria area, può segnare una rete nella porta avversaria.



Nella parte pratica vengono simulate tutte le variabili proposte rispetto alle regole 8, 9 e 10.

Lezione n° 4

Teoria 2 ore

Regola n° 11 "Fuorigioco"

REGOLA 11

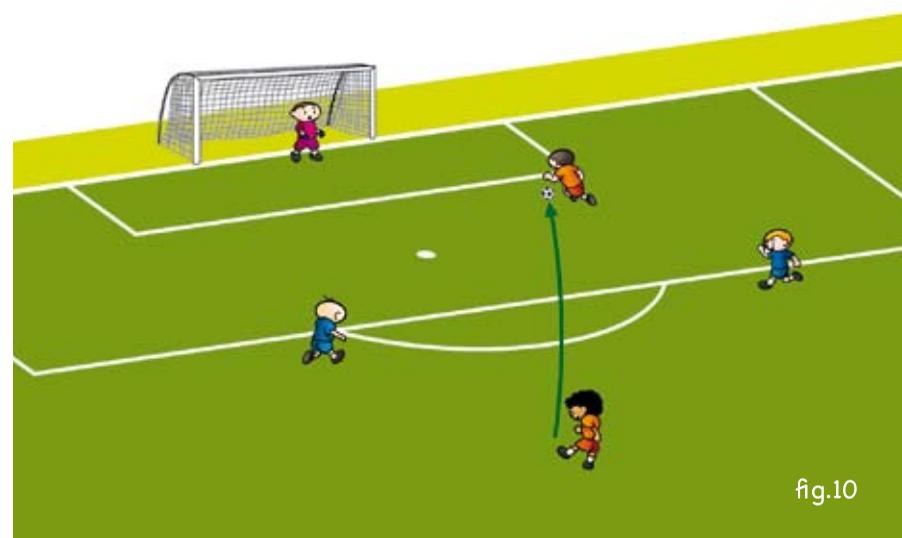
Qual'è la regola che spesso fa discutere?

Posizione di fuorigioco

Essere in posizione di fuorigioco non è di per se un' infrazione.

Un calciatore si trova in fuorigioco quando:

- è più vicino alla linea di porta avversaria sia rispetto al pallone sia al penultimo avversario (fig. 10)



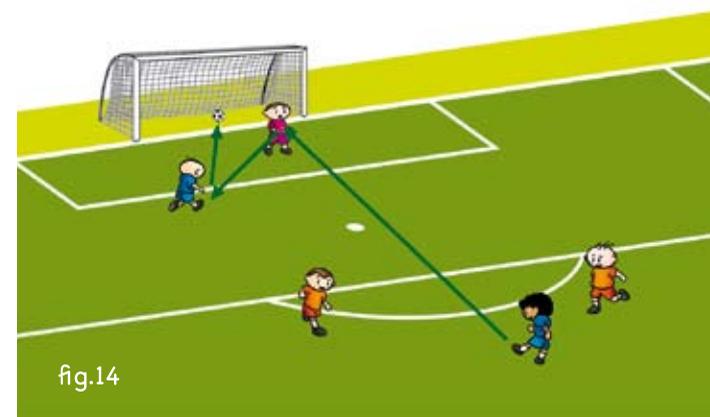
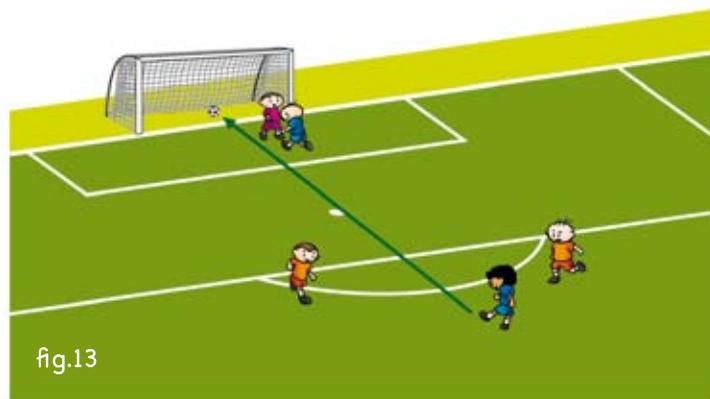
Un calciatore non si trova in posizione di fuorigioco quando:

- si trova nella propria metà del terreno di gioco (fig. 11).
- oppure
- si trova in linea con il penultimo avversario (fig. 12).



Comunque un calciatore sarà considerato in fuorigioco e punito per essere tale soltanto se, nel momento in cui il pallone è giocato o toccato da un compagno, egli a giudizio dell'arbitro:

- influenzi il gioco o un avversario (fig. 13);
- cerchi di trarre vantaggio dalla sua posizione (fig. 14);



È di fondamentale importanza quindi la posizione dei calciatori all'atto della partenza del pallone dal piede del compagno e non al momento in cui viene ricevuto.

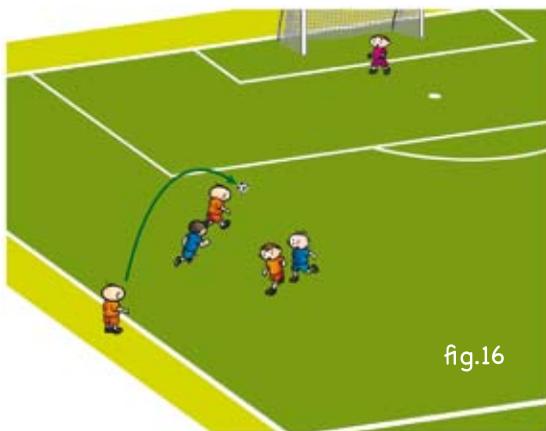
Non vi è infrazione di fuorigioco quando un giocatore riceve direttamente il pallone:

- su calcio di rinvio (fig. 15)



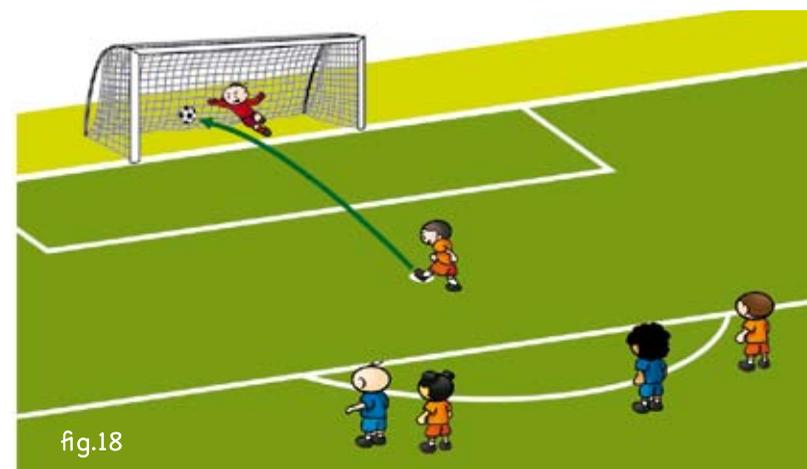
oppure

- su rimessa dalla linea laterale (rimessa con le mani)
(fig. 16)



oppure

- su calcio di rigore
(fig. 18)



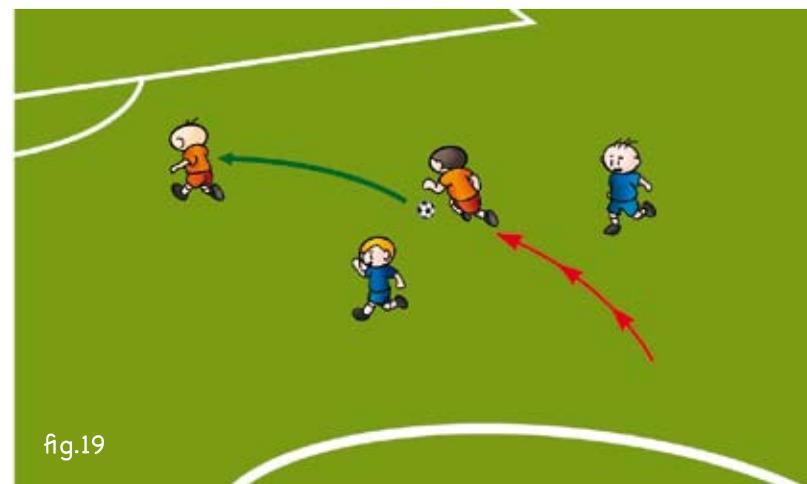
oppure

- su calcio d'angolo.
(fig. 17)



oppure

- quando il possessore di palla “con il suo avanzamento” va a “sanare”
(lo rimette in gioco) la posizione del compagno.
(fig. 19)



Lezione n° 5

Pratica 2 ore

Regola n° 11 "Fuorigioco"

REGOLA 11

Vengono simulate in maniera pratica le collocazioni dei giocatori in campo per determinare quali possano essere quelle regolari e quelle di fuorigioco. Al contempo, per ogni azione simulata, viene fatta osservare la posizione che l'arbitro deve tenere a seconda dello sviluppo del gioco e nei casi che sia solo o coadiuvato dagli assistenti ufficiali.

Durante le azioni di gioco l'arbitro deve creare una visuale in modo da formare un angolo che gli permetta:

- Se solo, di vedere:
 - il calciatore in possesso di palla;
 - la linea difensiva;
 - Posizione punibile dell'attaccante (fig. 20).

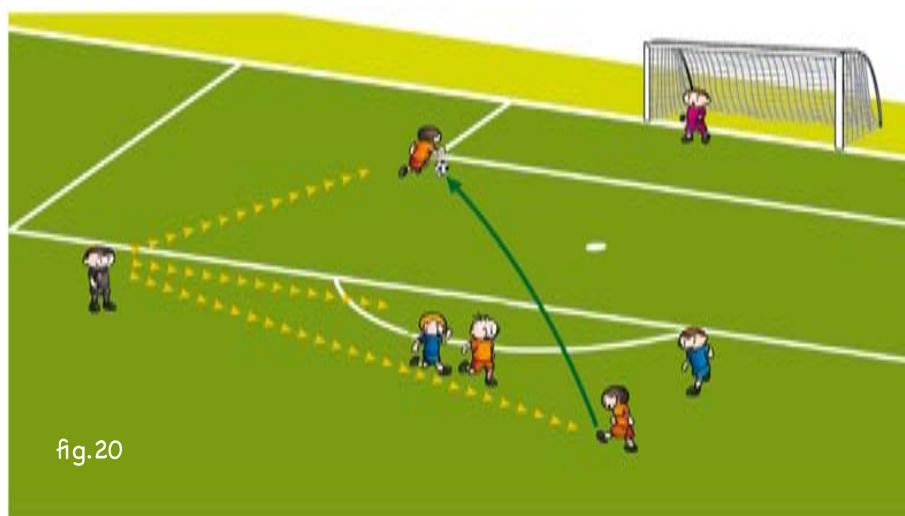


fig.20

- Se coadiuvato dagli assistenti, di vedere:
 - il calciatore in possesso di palla;
 - il collaboratore;
 - la linea difensiva (fig. 21).

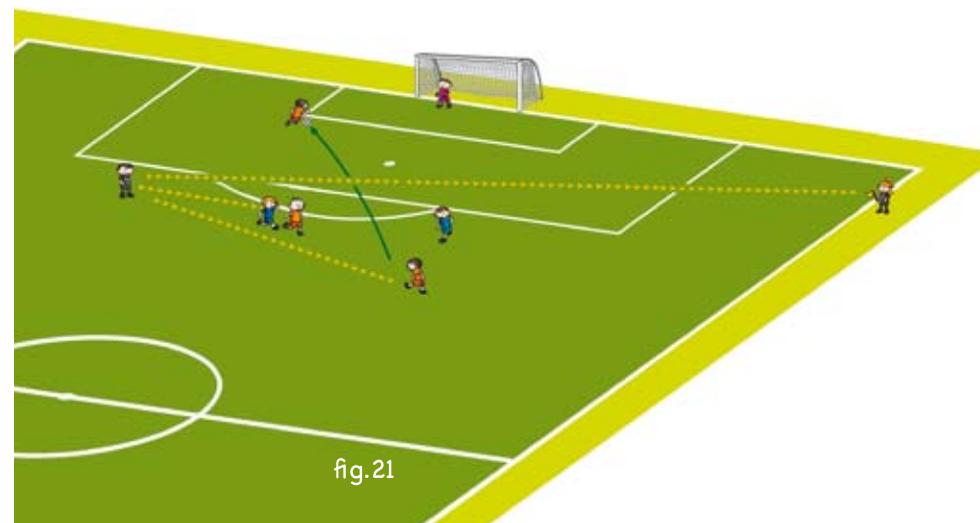


fig.21

Dai calci di punizione dal limite dell'area di rigore sarà suo compito posizionarsi in linea con il penultimo difendente (fig. 22).

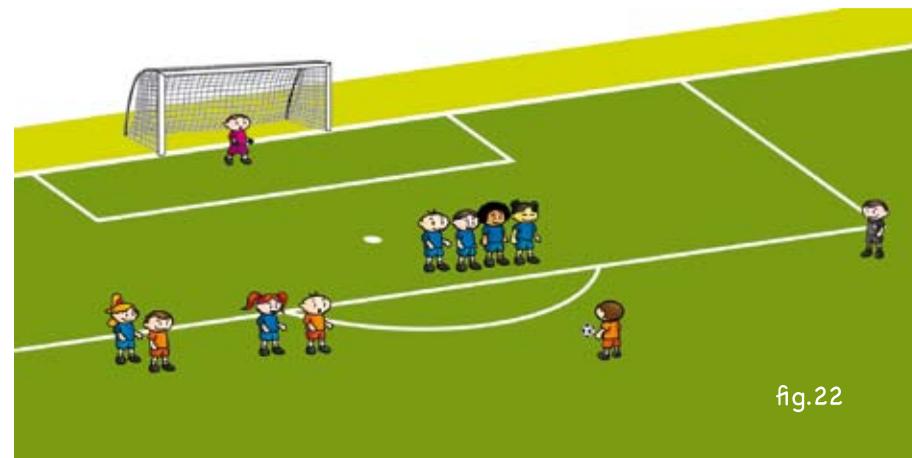


fig.22

Lezione n° 6

Teoria 2 ore

Regola n° 12 "Falli e Scorrettezze"

REGOLA 12

Quali sono i falli e le scorrettezze?

"A"

- dare o tentare di dare un calcio ad un avversario;
- fare o tentare di fare uno sgambetto ad un avversario;
- saltare su un avversario;
- caricare un avversario;
- colpire o tentare di colpire un avversario;
- spingere un avversario;
- contrastare un avversario per il possesso del pallone, venendo in contatto con lui prima di raggiungere il pallone per giocarlo;
- trattenere un avversario;
- sputare contro un avversario;
- giocare volontariamente il pallone con le mani (ad eccezione del portiere quando si trova nella propria area di rigore).



Come si devono sanzionare?

Calcio di punizione diretto

Tutti i dieci falli vanno puniti con un calcio di punizione diretto. Nei primi sei casi il comportamento di chi commette il fallo è determinato da negligenza, imprudenza o vigoria sproporzionata, mentre negli altri quattro è determinato nel commetterli.

Il calcio di punizione diretto deve essere battuto nel punto in cui il fallo è stato commesso.



Quando uno dei dieci falli sopra elencati è commesso da un calciatore entro la propria area di rigore, indipendentemente dalla posizione del pallone, purché lo stesso sia in gioco, sarà assegnato un calcio di rigore.

"B"

- gioca in modo pericoloso;
- impedisce la progressione ad un avversario (senza contatto fisico);
- ostacola il portiere nell'atto di liberarsi dal pallone che ha tra le mani;
- commette altri falli non menzionati in precedenza nella regola 12, per i quali la gara è stata interrotta per ammonire o espellere un calciatore.

Come si devono sanzionare?

Calcio di punizione indiretto

Sarà accordato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria del calciatore che, a giudizio dell'arbitro, ha commesso uno delle quattro infrazioni sopra elencate.

"C"

Se il portiere:

- mantiene più di sei secondi il possesso del pallone fra le mani, prima di spossessarsene;
- tocca nuovamente il pallone con le mani, dopo essersene spossessato, prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore;
- tocca con le mani il pallone passatogli deliberatamente con il piede da un calciatore della propria squadra;
- tocca il pallone con le mani passatogli direttamente da un compagno su rimessa dalla linea laterale.

Come si deve sanzionare?

Calcio di punizione indiretto

Sarà accordato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria del portiere che a giudizio dell'arbitro, ha commesso uno delle quattro infrazioni sopra elencate.

Qualsiasi calcio di punizione o ripresa di gioco battuta direttamente nella propria porta (calcio d'inizio e/o calcio di rigore verranno ripetuti) non si può segnare una autorette e il gioco verrà ripreso assegnando un calcio d'angolo alla squadra avversaria.

Quando si usa il cartellino giallo?

Un calciatore deve essere ammonito (cartellino giallo) quando commette uno dei seguenti sette falli:

- rendersi colpevole di un comportamento antisportivo;
- manifestare la propria disapprovazione con parole o gesti;
- trasgredire ripetutamente le regole del gioco;
- ritardare la ripresa del gioco;
- non rispettare la distanza prescritta nei calci d'angolo, nei calci di punizione e nelle rimesse dalle linee laterali;
- entrare o rientrare nel terreno di gioco senza il preventivo assenso dell'arbitro;
- abbandonare deliberatamente il terreno di gioco senza il preventivo assenso dell'arbitro.



Quando si usa il cartellino rosso?

Un calciatore deve essere espulso (cartellino rosso) dal terreno di gioco quando commette uno dei seguenti sette falli:

- rendersi colpevole di un fallo violento di gioco;
- rendersi colpevole di condotta violenta;
- sputare contro un avversario o qualsiasi altra persona perché considerata condotta violenta;
- impedire alla squadra avversaria di segnare una rete o privarla di una chiara occasione da rete toccando volontariamente il pallone con le mani (ciò non si applica al portiere dentro la sua area di rigore)*;
- impedire una chiara occasione da rete commettendo un fallo punibile con un calcio di punizione diretto o di rigore;
- usare un linguaggio offensivo, ingiurioso, minaccioso e blasfemo;
- ricevere una seconda ammonizione nel corso della stessa gara.



**condotta gravemente sleale*

Lezione n° 7

Pratica 2 ore

Regola n° 12 "Falli e Scorrettezze"

REGOLA 12

Vengono simulate in maniera pratica i falli e le scorrettezze rilevati nei punti "A", "B" e "C" presi in esame nella precedente lezione e al contempo viene fatta osservare la posizione da tenere da parte dell'arbitro a seconda dello sviluppo del gioco.

I falli e le scorrettezze rilevati nella lezione 6 vengono simulati in maniera pratica. Viene fatto osservare la posizione da tenere da parte dell'arbitro a seconda dello sviluppo del gioco.

L'arbitro si dovrà trovare sempre nelle vicinanze dell'azione e possibilmente sapere anticipare la stessa (intelligenza tattica).

Lezione n° 8

Teoria 1 ora

Pratica 1,30 ora

Regola n° 13 “Calci di punizione”

Regola n° 14 “Calcio di rigore”

REGOLA 13

Come si batte il calcio di punizione?

I calci di punizione sono divisi in due categorie:

- **calcio di punizione diretto**, a seguito del quale può essere segnata direttamente una rete contro la squadra che ha commesso il fallo; (fig.23)
- **calcio di punizione indiretto**, a seguito del quale una rete non può essere segnata se il pallone prima di entrare in porta, non sia stato toccato o giocato da un altro calciatore all'infuori di quello che ha calciato la punizione. (fig.24)

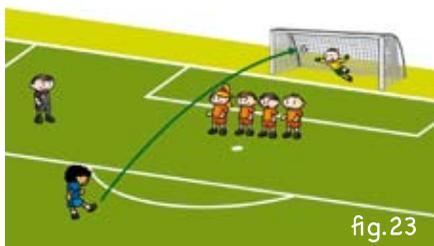


fig.23

Per notificare la concessione di un calcio di punizione indiretto (o di “seconda”) l'arbitro deve alzare il braccio in modo ben visibile.

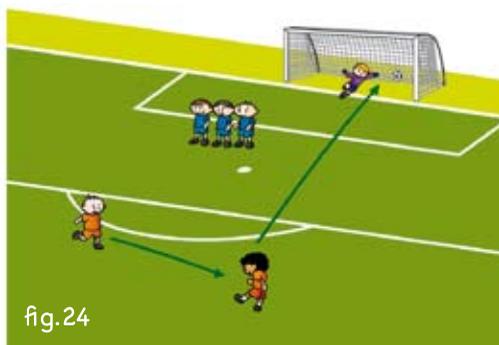


fig.24

Punizione

Se il calciatore che ha battuto la punizione, tocca per la seconda volta il pallone prima che questo sia giocato da un altro calciatore, deve essere concesso in favore della squadra avversaria un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.

REGOLA 14

Ed il rigore?

Il calcio di rigore deve essere battuto dal punto di rigore posto a 11 metri dalla linea di porta e prima dell'esecuzione tutti i calciatori, ad eccezione di quello che lo deve calciare e del portiere avversario, devono stare entro il terreno di gioco, ma fuori dall'area di rigore, a una distanza di almeno metri 9,15 dal punto di rigore, e dietro la linea del punto del rigore.

Il portiere avversario deve restare sulla propria linea di porta, facendo fronte a chi batte, fra i pali della stessa, sino a quando il pallone non sia stato calciato. Al portiere è consentito di muovere i piedi rimanendo sempre sulla linea di porta.

Il calciatore che batte il calcio di rigore deve calciare il pallone in avanti e non potrà rigiocarlo se non dopo che lo stesso sia stato toccato o giocato da un altro calciatore. (fig.25)

Il pallone sarà considerato in gioco appena è toccato e si muove in avanti.

Una rete potrà essere segnata direttamente su calcio di rigore. (fig.26)

Se il calcio di rigore è battuto in avanti (fig. 27a), è regolare. Se il calcio di rigore è battuto laterale e indietro (fig. 27b), per effettuare un passaggio ad un compagno, l'arbitro ferma il gioco e concederà un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stato battuto il rigore e ammonirà per il comportamento antisportivo l'esecutore del rigore.

Se necessario, la durata del gioco deve essere prolungata alla fine del primo e del secondo periodo di gioco per permettere l'effettuazione del calcio di rigore.

Nella parte pratica vengono simulate tutte le variabili rispetto alle regole 13 e 14.



fig.25

Calciatore che effettua il calcio di rigore e rigioca il pallone prima che lo stesso sia stato toccato o giocato da un altro calciatore (irregolare)



fig.26

Pallone calciato in avanti



fig.27a

Calcio di rigore battuto indirettamente (regolare)

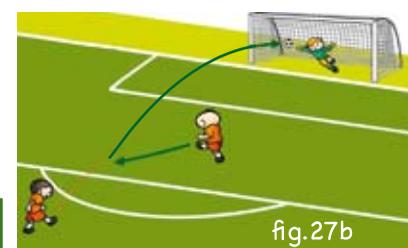


fig.27b

Calcio di rigore battuto indirettamente (irregolare)

Lezione n° 9

Teoria 1 ora

Pratica 1,30 ora

Regola n° 15 "Rimessa dalla linea laterale"

Regola n° 16 "Calcio di rinvio"

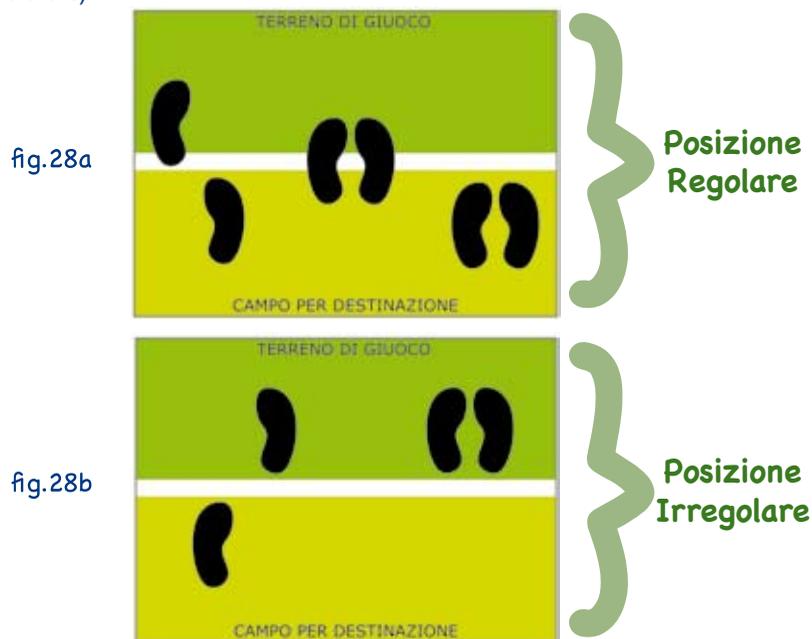
Regola n° 17 "Calcio d'angolo"

REGOLA 15

Come si effettua la rimessa laterale?

Quando il pallone oltrepassa interamente la linea laterale, sia a terra che in aria, esso deve essere rilanciato in gioco, in qualsiasi direzione, dal punto in cui è uscito dalla linea, da parte di un calciatore della squadra opposta a quella alla quale appartiene il calciatore che ha toccato il pallone per ultimo.

Il calciatore che lancia il pallone dovrà far fronte al terreno ed avere una parte qualsiasi di ognuno dei due piedi sulla linea laterale o sul terreno al di fuori di essa. (Fig.28 a e b)



Il calciatore dovrà usare ambedue le mani e lanciare il pallone, dal di dietro, al di sopra della testa. Se ciò non avviene o avviene in modo errato il fallo laterale verrà assegnato alla squadra avversaria, mentre sarà concesso la ripetizione del fallo laterale alla stessa squadra quando:

1. il pallone non entra nel terreno di gioco;
2. quando l'esecutore è disturbato;
3. quando viene battuto da una posizione sopraelevata.

Il pallone sarà in gioco subito dopo essere entrato sul terreno di gioco, ma non potrà tuttavia essere rigiocato dal calciatore che ha effettuato la rimessa, se prima non sia stato toccato o giocato da un altro calciatore in tal caso il gioco dovrà essere ripreso con un calcio di punizione indiretto nel punto in cui tocca per la seconda volta la palla, dalla squadra avversaria. Tutti gli avversari devono stare ad una distanza di non disturbo di chi la effettua.

Una rete non può essere segnata direttamente su una rimessa dalla linea laterale, il gioco deve essere ripreso con il calcio di rinvio.

Se il portiere, compagno di squadra del calciatore che effettua la rimessa, riceve direttamente il pallone, lo può giocare esclusivamente con i piedi, ma non con le mani. In caso contrario, l'arbitro accorderà il calcio di punizione indiretto contro il portiere, dove questi ha toccato il pallone.



Rimesse dalla linea laterale NON regolari

REGOLA 16

E la rimessa dal fondo?

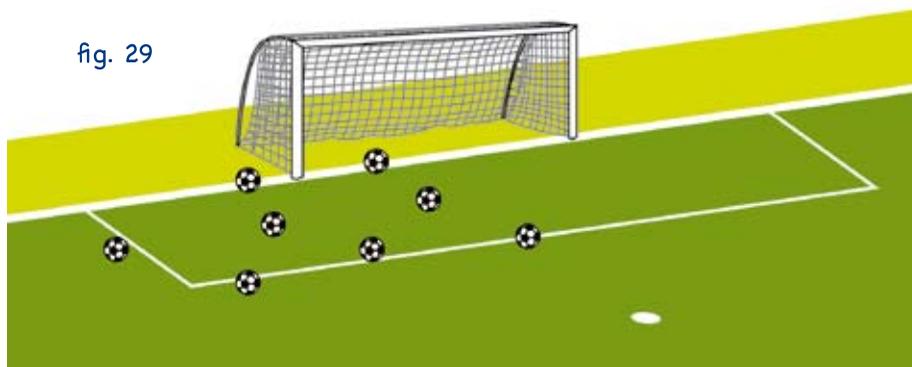
Quando il pallone, dopo essere stato toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, oltrepassa interamente la linea di porta, sia a terra che in aria, al di fuori del tratto compreso tra i pali e la porta, esso deve essere posto in un punto qualsiasi dell'area di porta. (Fig.29)

Il pallone sarà calciato direttamente in gioco, al di fuori dell'area di rigore nel terreno di gioco, da un calciatore della squadra che si difende e questi non potrà rigiocare il pallone prima che sia stato toccato o giocato da un altro calciatore.

Se il pallone non è uscito al di fuori dell'area di rigore nel terreno di gioco, il calcio di rinvio deve essere ripetuto.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rinvio, ma solo contro la squadra avversaria.

I calciatori della squadra avversaria a quella alla quale appartiene il calciatore che effettua il calcio di rinvio, devono stare al di fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia stato calciato al di fuori di essa, verso l'interno del terreno di gioco.



REGOLA 17

Ma se la palla termina oltre la linea di porta?

Quando il pallone, dopo essere stato toccato per ultimo da un calciatore della squadra che si difende, oltrepassa interamente la linea di porta, sia a terra che in aria, al di fuori dello specchio della porta, sarà concesso il calcio d'angolo. Un calciatore della squadra attaccante dovrà calciare il pallone sistemato nell'arco del cerchio d'angolo più vicino al punto nel quale è uscito il pallone.

La bandierina d'angolo non può essere mossa.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo, ma unicamente contro la squadra avversaria.

I calciatori della squadra avversaria non devono avvicinarsi al pallone a meno di metri 9,15 prima che il pallone sia in gioco.

Il calciatore che abbia effettuato il calcio d'angolo non potrà rigiocare il pallone prima che lo stesso sia stato toccato o giocato da un altro calciatore.

Il pallone va posizionato nell'arco del cerchio d'angolo ed è in gioco non appena si muove. (Fig. 30)



Posizione regolare del pallone,
tranne nel caso "Z"

Nella parte pratica vengono simulate tutte le variabili rispetto alle regole 15, 16 e 17.

Lezione n° 10

Teoria 2 ore

“Il referto Arbitrale”

“La Giustizia sportiva”

“Il Referto Arbitrale”

L'arbitro non esaurisce il proprio compito in campo, dopo la gara egli deve compilare il referto.

Il referto della gara è molto importante perché è l'unico documentato a cui ci si deve riferire per valutare fatti avvenuti prima, durante e dopo la partita.

Esso deve contenere notizie di vario tipo come si può vedere dal modello di referto allegato.

In particolare esso deve:

- indicare le squadre nell'ordine fornito dal programma gare;
- indicare il risultato finale delle reti segnate;
- indicare l'ora di inizio della gara, la durata del riposo, l'ora della fine compreso l'eventuale recupero;
- specificare nel caso ci siano ammoniti o espulsi dei calciatori, il numero di maglia, il nome ed il cognome, la squadra di appartenenza ed il fallo compiuto;
- indicare il nome, cognome il numero di maglie dei calciatori sostituiti;
- indicare i nomi degli assistenti all'arbitro;
- essere firmato dall'arbitro.

Al referto vanno sempre accluse le liste nominative dei calciatori che hanno partecipato alla gara.

F.I.G.C. Settore Giovanile e Scolastico

Rapporto di gara dell'Arbitro Sig. _____

Gara/..... del ___/___/_____ ore _____

Disputata a _____ campo _____

Risultato Società _____ reti Società _____ reti

reti segnate 1° tempo _____

reti segnate 2° tempo _____

reti segnate eventuali altri tempi _____

Ora d'inizio _____

Durata riposo _____

Ora della fine _____

Sostituzioni

Squadra	Squadra

Nominativo delle persone ammesse in campo

Squadra Squadra

Accompagnatore Sig.

Accompagnatore Sig.

Comportamento dei Dirigenti

Comportamento del pubblico

Giocatori ammoniti e motivazioni

Giocatori espulsi e motivazioni

Sig. _____

Assistente all'arbitro

Sig. _____

L' Arbitro

.....

Finito di stampare nel mese di luglio 2007

Progetto grafico e stampa:
Grafiche Marchesini, Angiari (Verona)

Copyright F.I.G.C. - Settore Giovanile Scolastico
Vietata la riproduzione anche parziale di testi e immagini.