



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

L'AUTOARBITRAGGIO: Istruzioni per l'uso

“Visti i positivi riscontri avuti, nella corrente stagione sportiva le gare della categoria Pulcini dovranno essere arbitrate con il “metodo dell’autoarbitraggio” [...].

Tale opportunità prevede che la gara venga arbitrata dagli stessi giocatori che disputano la gara, delegando ai tecnici responsabili delle squadre che si confrontano eventuali e particolari interventi di mediazione e supporto.”

(pag. 32, Comunicato n°1 del Settore Giovanile e Scolastico, s.s. 2011/2012)

A seguito dell'introduzione delle modalità di Autoarbitraggio nella categoria Pulcini, si vogliono sintetizzare alcuni aspetti caratteristici e delle sue modalità di esecuzione.

Innanzitutto ci preme sottolineare l'importanza di avere una guida di riferimento in ciascuna gara, che riteniamo debba essere il Dirigente-Arbitro, ossia una persona adeguatamente formata per adempiere tale compito.

FINALITÀ

1. Stimolare l'auto-organizzazione
2. Conoscere e applicare correttamente il Regolamento di Gioco
3. Creare un clima positivo
4. Educare ed insegnare, giocando.

IL RUOLO DEL DIRIGENTE ARBITRO

Compiti didattici	Deve conoscere le regole di gioco e informarsi sulle relative differenze e sulle modalità applicative nell'attività di base
Compiti organizzativi	In sintonia con i dirigenti societari, collabora all'organizzazione delle gare informandosi su tutti gli adempimenti pre, durante e post gara
Rapporti con i tecnici	Comunica con il Responsabile Tecnico e gli allenatori sui rinforzi educativi che riguardano principalmente la gara negli aspetti comportamentali
Rapporti con i giocatori	Li aiuta nella conoscenza delle regole di gioco, favorendone il rispetto, con un comportamento imparziale che rappresenti un esempio positivo

(fonte: Guida Tecnica per le Scuole di Calcio, a cura del Settore Giovanile e Scolastico, 2008, pag. 40)



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Il Dirigente Arbitro garantisce lo “*Spirito di Gioco*”, assicurando:

1. Sicurezza dei giocatori
2. Pari opportunità di gioco
3. Continuità del gioco
4. Piacere di giocare

“Bisogna sempre ricordare che una partita giocata dai Piccoli Amici, Pulcini ed Esordienti serve per rinforzare le conoscenze dei bambini sul calcio e sulla regolamentazione del gioco; quindi è parte di un contesto di apprendimento.”

(Guida Tecnica per le Scuole di Calcio, a cura del Settore Giovanile e Scolastico, 2008, pag. 38).

COSA DEVE FARE IL DIRIGENTE ARBITRO

Prima della gara

- ✓ Definire, con i Tecnici e i Dirigenti delle squadre coinvolte, modalità di intervento nel corso della gara, seguendo le linee guida della FIGC-Settore Giovanile e Scolastico
- ✓ Identificare (in base alle vigenti norme) i giocatori riportati nella lista gara, insieme ad un Dirigente della Squadra con cui avviene il confronto
- ✓ Spiegare e/o ricordare ai giovani calciatori la modalità dell’autoarbitraggio e alcune regole significative del gioco
- ✓ Dare istruzioni pratiche ai giovani calciatori (es. “quando volete richiamare l’attenzione su una irregolarità, alzate la mano e chiamate a voce alta «punizione» oppure «fallo»...”)
- ✓ Fare l’ingresso in campo e i saluti

La fase che precede la gara è sicuramente molto importante per favorire la conoscenza tra i bambini delle due squadre e tra gli adulti coinvolti (tecnici e dirigenti), aiutando a creare un clima positivo per permettere ai bambini coinvolti di esprimere al meglio le proprie abilità.

Durante la gara

- ✓ Supervisionare la gara
- ✓ Intervenire se STRETTAMENTE NECESSARIO (per infortuni, per garantire la sicurezza, in caso di evidenti e gravi scorrettezze...)
- ✓ Favorire l’autogestione della partita: *per tale motivo potrebbe risultare utile individuare 1-2 bambini di ciascuna squadra che, in caso di situazioni dubbie, possano decidere in merito insieme ai bambini eventualmente coinvolti. In ogni caso è bene che situazioni del genere siano comunque osservate con estrema attenzione dal Dirigente-Arbitro e comunque dai Tecnici e dai Dirigenti*
- ✓ Negli intervalli tra i 3 o 4 tempi, informare i giovani calciatori di eventuali comportamenti non consoni svoltisi durante la gara e dare indicazioni propositive al riguardo (es. “quando cerchi di prendere la palla all’avversario, fallo senza spingere”, “ricordati che quando esegui la rimessa laterale i piedi devono essere fuori dal campo”, ecc).



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

- ✓ Cronometrare il tempo di gioco
 - ✓ Fermare il tempo di gioco per il *Time Out* chiesto dai tecnici
 - ✓ Fermare il gioco per l'eventuale assegnazione di una "GREEN CARD", che può essere anche proposta da uno dei tecnici delle due squadre
 - ✓ Controllare che i cambi vengano svolti secondo le norme per l'Attività di Base
- ➔ Si consiglia di utilizzare un taccuino dove registrare le osservazioni da riportare ai giocatori durante l'intervallo fra i tempi di gioco e dove registrare le sostituzioni dei giocatori.

Dopo la gara

- ✓ Fare eseguire i saluti
- ✓ Fornire, quando necessario, feedback ai giovani calciatori e/o ai Tecnici e Dirigenti
- ✓ Compilare il referto e sottoscriverlo unitamente ai Dirigenti delle due squadre
- ✓ Favorire l'organizzazione del "*Terzo Tempo Fair Play*", invitando i genitori a portare una merenda da far condividere a tutti i bambini che hanno partecipato alla gara (Tè caldo, crostata, ecc.)

Suggerimenti e linee guida

È opportuno che i bambini, prima di prendere parte alle gare, vengano formati sulle regole del gioco. Pertanto ciascuna società dovrà occuparsi di coinvolgere esperti delle regole del gioco applicate nell'Attività di Base, come, ad esempio:

- la Sezione AIA di appartenenza
- gli Arbitri (in attività o dimessi)
- gli Esperti dell'Attività di Base messi a disposizione del Coordinamento Federale Regionale-SGS
- i Dirigenti-Arbitro appositamente formati

È quindi evidente che durante gli allenamenti settimanali il Tecnico dovrà "allenare" i giovani calciatori all'autoarbitraggio, in accordo con le finalità di cui sopra.

È molto importante che le società informino i genitori dei giovani calciatori sulla Modalità dell'Autoarbitraggio, sulle sue finalità e sulle modalità esecutive, così da creare quell'ideale clima positivo in cui il giovane calciatore possa apprendere nel miglior modo possibile.

Durante la gara, tecnico, dirigenti accompagnatori e pubblico devono fare attenzione a non influenzare le decisioni dei giocatori (es. "prendila che è nostra!", "vai avanti che non è fallo" ecc.).



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

In caso di particolari situazioni di gioco, di seguito sono schematizzate alcune semplici soluzioni:

Situazione	Soluzione
- Barriera	Dare indicazioni per il posizionamento
- Calci di Punizione	Suggerire un segnale per dare il "via" *
- Grave scorrettezza	Intervento del D.A.
- Giocatore deve allacciarsi le scarpe	Il bambino chiama l'interruzione della partita
- Non trovano accordo sul fallo	"Palla a due"

(Slides presentate ai corsi informativi per Dirigente-Arbitro dal dott. Stefano Florit)

Situazione	Soluzione
- Sostituzione di un giocatore	Cambio volante
- Tempo di gioco	Viene definito dal D.A.
- Rimessa laterale <u>platealmente</u> scorretta	Intervento del D.A.
- ?

Attendere un attimo prima di intervenire!!*

Si ringrazia il Coordinamento Federale Regionale Friuli Venezia Giulia del Settore Giovanile e Scolastico per il contributo offerto per la realizzazione di tale documento



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

LE MODALITÀ DI GIOCO DELLA CATEGORIA PULCINI E LE VARIAZIONI REGOLAMENTARI APPOSITAMENTE PREVISTE

- **La gara si disputa con le seguenti modalità:**

- Pulcini 1° anno 5c5 (nati nel 2003 che hanno compiuto 8 anni)
- Pulcini 2° anno 6c6 (nati nel 2002)
- Pulcini 3° anno 7c7 (nati nel 2001)
- Pulcini Misti 6c6 (nati dall'1.1.2001 che hanno compiuto 8 anni)

Nel caso in cui, le società abbiano un numero sufficiente di bambini e spazi di gioco ulteriori, è possibile effettuare più confronti contemporaneamente, nella medesima modalità di gioco, o con un numero inferiore di giocatori.

- **Tutti i bambini iscritti nella lista di gara devono partecipare alla gara.** In particolare, è obbligatorio che partecipino ad almeno uno dei primi due tempi di gioco, senza essere sostituiti, mentre nel terzo tempo, con l'auspicio che le condizioni consentano di partecipare ad almeno due tempi sui tre previsti, è possibile effettuare sostituzioni libere.

Nei primi due tempi, pertanto, non sono previste sostituzioni per i nuovi entrati, pertanto, nel secondo tempo, è possibile effettuare sostituzioni durante il gioco solo tra i bambini che hanno giocato nel primo tempo.

- **Durata della gara: 3 tempi di 15' ciascuno**

Nel caso in cui, le società abbiano un numero ampio di giocatori e non sia stato possibile effettuare più partite in contemporanea, ed il tempo a disposizione lo consenta, è possibile disputare il 4° tempo della durata di 15'. In tal caso, tutti i bambini devono giocare per almeno due tempi di gioco, ma non possono prendere parte a più di tre.

- La regola del fuorigioco non è applicata nella categoria Pulcini

- È consentito il retropassaggio al portiere, che nel caso può prendere la palla con le mani

- Rimessa laterale effettuata con le mani (solo nei Pulcini 1° anno, è possibile lasciare liberi i bambini di effettuare la rimessa laterale con i piedi)

- Rimessa dal fondo effettuata con palla a terra all'interno dell'area di rigore (solo nei Pulcini 1° anno, è possibile lasciare liberi i bambini di effettuare la rimessa dal fondo con le mani)

- Ogni tempo di gioco inizia da 0-0, iniziando quindi un nuovo confronto e consentire ai bambini "nuovi entrati" di "partecipare alla propria gara"

- Qualora si raggiunga una differenza di 5 reti tra una squadra e l'altra nel corso del tempo di gioco, la squadra che sta perdendo può inserire un giocatore in più in campo, fino al raggiungimento di un passivo di 3 reti.

- È previsto l'utilizzo della "GREEN CARD", il cartellino verde che premia particolari gesti di Fair Play nei confronti del gioco, degli avversari, del pubblico, etc.

- Per i tecnici, in ciascun tempo, è possibile richiedere un time-out della durata di 1'. Per richiederlo è necessario che il gioco sia fermo e che la palla sia in possesso della squadra che lo richiede, nella propria metà campo.

- Al termine della gara, tutti i bambini si devono ritrovare al centro del campo per salutarsi tra loro e salutare il pubblico.

- Dimensioni del campo e delle porte:

- | | | |
|-------------|------------------|-----------------------|
| ▪ Campo 5c5 | mt 30-45 x 20-25 | Porte: mt 4,50 x 1,60 |
| ▪ Campo 6c6 | mt 40-50 x 25-30 | Porte: mt 5,00 x 1,80 |
| ▪ Campo 7c7 | mt 55-65 x 40-45 | Porte: mt 5,50 x 2,00 |

- Area di rigore di forma rettangolare delle seguenti dimensioni di massima:

- | | | | | | |
|--------------|------------------|------------|-------------------|------------|-------------------|
| ▪ <u>5c5</u> | <u>mt 15 x 8</u> | <u>6c6</u> | <u>mt 20 x 10</u> | <u>7c7</u> | <u>mt 25 x 13</u> |
|--------------|------------------|------------|-------------------|------------|-------------------|

- Distanza Calcio di Rigore mt 7

Distanza della barriera mt 6



**FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO**

L'autoarbitraggio secondo Gianni Rivera

**(Presidente Nazionale della FIGC Settore Giovanile e Scolastico;
Componente della Commissione UEFA Esperti del *Grassroots Football* –
Calcio di Base)**

"[...] osservando i bambini mentre giocano da soli si nota come difficilmente si creino problemi legati all'arbitraggio, che arrivano invece quando c'è di mezzo un adulto. Poi è una forma di autonomia che permette loro di crescere, di rispettare l'avversario e sviluppare punti di vista differenti. Infine, la necessità di prendere decisioni in prima persona può aiutare il bambino a comprendere la difficoltà del mestiere dell'arbitro.[...] (Torino, 3 ottobre 2011)

"Per avere un calcio dei «grandi» più responsabile, più educato, con meno tensioni in campo, non ci sono alternative: bisogna cominciare a lavorare su quelli che saranno i giocatori, i tifosi e magari anche i giornalisti di domani. Responsabilizzarli, insegnare loro bene le regole, far capire quanto sia difficile decidere in una frazione di secondo. Ecco, allora: i Pulcini si arbitrano da soli. Discutono e decidono. [...] abituarli ad autogestirsi le partite. [...] Avremo persone migliori. E un calcio più bello" (in: La Stampa, 9 ottobre 2011).

"Noi speriamo che la gente si organizzi e lavori in un certo senso - parlo di tutti i tecnici e dei genitori - per far sì che i bambini si divertano: il primo scopo di questa norma. Speriamo si capisca che è un fatto di cultura e di etica. Puntando sulla qualità, che pure ora non è molta, Prandelli sta dimostrando che si possono fare cose ottime. Lui detta una linea tecnica, noi ci muoviamo in quella direzione; se bambini e bambine si divertono di più, se si alleggerisce il clima delle loro partite, si fa qualcosa di positivo. E così i ragazzi imparano che le regole vanno conosciute e rispettate". "Noi speriamo di dare una mano anche a Collina, magari il prossimo passo sarà far allenare regolarmente gli arbitri nelle squadre, con i ragazzi. Sarebbe un'esperienza fantastica per tutti e farebbe bene a entrambi i mondi, i giocatori dovrebbero arbitrare le gare in settimana, Allievi e Juniores dovrebbero dirigere i ragazzini e con un esperto in squadra sarebbe più semplice. Lo stesso arbitro non dirigerebbe quella squadra per un po'... Ma son dettagli". (in: Gazzetta dello Sport, 13 ottobre 2011).