

Disposizioni O.T.S.

Sezione di Mestre



Accettazione della gara tramite "SINFONIA4YOU"

L'accettazione della gara deve avvenire solo ed esclusivamente tramite Sinfonia4You

- **NON SARANNO ACCETTATI RIFIUTI TRAMITE SMS O E-MAIL**

- L'eventuale rifiuto va comunicato telefonando al Presidente o all'O.T.S.

Arrivo al campo

- Arrivare al campo almeno **60 minuti prima** dell'inizio della gara
- Chiedere al dirigente della Società ospitante dove poter parcheggiare la macchina e consegnargli le chiavi
- Chiedere di **vedere** la divise con cui le squadre scenderanno in campo (portieri compresi) risolvendo eventuali somiglianze sostituendo, ove necessario, la maglia, i pantaloni o i calzini della Società ospitante

Richiesta minuto raccoglimento (non autorizzato preventivamente)

- In caso di richiesta di effettuare 1 minuto di raccoglimento che non sia stato preventivamente autorizzato dalla F.I.G.C. l'arbitro deve chiamare il Presidente di Sezione che a sua volta contatterà il Presidente Regionale L.N.D. (Ruzza) che potrà dare o meno l'autorizzazione

Problema maglie

- Si ricorda che, in caso di eventuali incompatibilità tra i colori indossati dalle squadre e la divisa degli arbitri, agli arbitri stessi **non** è in ogni caso concesso indossare la pettorina sopra la divisa ufficiale Diadora. **Avere cura di portarsi almeno TRE divise tra gialla, nera, viola, azzurra; chi è in possesso di altri colori (sempre Diadora ufficiale) possono usare anche quelle.**

Ispezione del terreno di gioco

- **Ispezionare** il recinto di gioco prima di cambiarsi:
 - Effettuare una prima verifica delle reti
 - Controllare la segnatura del terreno di gioco
 - Controllare che tutti i cancelli siano chiusi
 - Verificare l'assenza di anomalie
- Per ogni problema, richiederne per tempo la soluzione ai dirigenti della Società ospitante.
- **Ripassare il regolamento per non incorrere in brutte figure o irregolarità.**

Controllo delle distinte

- Controllare che le distinte non presentino **errori**:
 - Verificare la corretta trasposizione dei nominativi, dei documenti e delle date di nascita
 - Verificare l'indicazione del Capitano e del suo Vice
 - Verificare che le distinte siano firmate dal dirigente accompagnatore o dal Capitano
- Ricordarsi che gli allenatori, i dirigenti, i massaggiatori e gli Assistenti di parte devono avere la Tessere personale F.I.G.C. (o l'eventuale richiesta della stessa)
- **Firmare** le distinte

Riscaldamento

- Uscire dallo spogliatoio per scaldarsi circa 30 minuti prima dell'inizio della gara
- Indossare la **maglia blu ufficiale** della Sezione sopra ai pantaloncini e ai calzini della divisa che si userà durante la gara (**NON** fare riscaldamento in divisa completa)
- Effettuare il riscaldamento **sul terreno di gioco** previsto per la gara (non sul campo secondario)
- Il riscaldamento va effettuato utilizzando **metà campo** spostandosi lungo una delle linee laterali individuando una zona decentrata rispetto a pubblico e calciatori

- Un buon riscaldamento può consistere in:
 - 7/8 minuti di corsetta
 - Preatletici: skip, corsa calciata, corsa all'indietro, corsa laterale
 - Esercizi di mobilità
 - 3/4 allunghi
 - 3/4 minuti di stretching
 - Rientrare in spogliatoio circa 15 minuti prima dell'inizio della gara
- Per qualsiasi ulteriore delucidazione rivolgersi al Referente Atletico Sezionale o al Preparatore

Appelli

- Indossare la divisa da gara completa
- Effettuare il primo appello circa 10 minuti prima dell'inizio della gara (in modo da iniziare puntuali la partita)
- Entrare e presentarsi al Capitano stringendogli la mano
- Procedere con l'appello (preferibilmente chiamando i cognomi)
- Controllare che nessuno indossi **monili** o un equipaggiamento non regolamentare e in caso invitare a togliere ciò che non è concesso
- Ricordare in modo educato agli AA di parte di posizionarsi a circa 20 metri dalla bandierina del calcio d'angolo
- **Non sbilanciarsi su richieste e domande da parte di chicchessia, salutate e augurate "buona partita"**
- Consegnare copia della distinta alle due società

Ingresso sul terreno di gioco

- Consegnare la chiave dello spogliatoio al dirigente addetto all'arbitro. In mancanza di questo, al dirigente accompagnatore della Società ospitante
- Andare a controllare la porta più vicina
- Entrare nel terreno di gioco assieme alle squadre di corsa (senza accelerazioni) e col pallone in mano
- Attendere lo schieramento delle squadre e fischiare per salutare il pubblico

Inizio della gara

- Stringere la mano ai capitani
- Procedere al sorteggio
 - E' prassi far scegliere al Capitano ospite "testa o croce"
 - Ricordarsi che chi vince il sorteggio sceglie il campo (**magari ricordatelo al momento del sorteggio**)
- Procedere al controllo della seconda rete
- Tornare a centrocampo
- Verificare che sia tutto OK anche cercando con lo sguardo gli A.A. "di parte" per farli sentire partecipi alla gara (anche se contano poco)
- Far partire il cronometro e fischiare l'inizio della gara

Durante la gara

- Ricordarsi di annotare sul taccuino:
 - Minuto della segnatura della rete
 - Sostituzioni
 - Provvedimenti disciplinari (giocatore, minuto e motivazione)
- Quando viene chiamata una **sostituzione**, effettuarla alla prima interruzione di gioco verificando che sia eseguita come da Regolamento; **"bloccare" la sostituzione se non eseguita correttamente**
- Indicare i **minuti di recupero** segnalandoli con la mano al termine del tempo regolamentare
- **Controllare le reti anche prima del secondo tempo**

IMPORTANTE!!!

- In caso di aggressione all'arbitro (pugno, schiaffo, pedata, spinta violenta): la gara **DEVE TERMINARE** immediatamente e avvisare il prima possibile il Presidente di Sezione che informerà il Presidente Regionale

Infortuni

- Prima di interrompere il gioco per far soccorrere un calciatore infortunato:
 - Valutare se l'infortunio è serio e reale altrimenti è meglio attendere che il pallone esca. **Se per voi l'intervento fallosa merita l'intervento dei sanitari, non soffermatevi nei pressi dell'infortunato a guardare ma chiamate subito gli addetti.**
- Interrompere **con tempestività** in caso di:
 - Colpi alla testa
 - Fuoriuscita di sangue
 - Perdita di conoscenza
 - Infortuni gravi

Fine della gara

- E' consigliabile uscire dal recinto di gioco tra gli ultimi per avere modo di controllare eventuali anomalie
- Se ci sono le condizioni, stringere la mano ai giocatori e salutarli con cordialità all'interno del recinto di gioco. **Non andate voi incontro a calciatori e dirigenti per salutarli, ma lasciate che siano loro a farlo**
- Arrivati in spogliatoio compilare le distinte crocettando la colonna degli ammoniti e degli espulsi
- Farsi la doccia
- Consegnare i documenti e copia della distinta ai dirigenti
- È **tassativamente vietato** portare i documenti negli spogliatoi
- Ritirare la macchina