



Regola di Gioco 12

I provvedimenti disciplinari: richiamo, ammonizione, espulsione

Quando si interviene con il richiamo, con l'ammonizione, con l'espulsione?

In caso di comportamento scorretto o antisportivo:

- l'arbitro DEVE intervenire immediatamente
- il richiamo si utilizza per ricordare ai giocatori di comportarsi correttamente, NON È UNA SANZIONE DISCIPLINARE
- l'arbitro ha il POTERE di ammonire o espellere un giocatore (Regola 5.3.5.1).

Come si valuta la gravità di un comportamento scorretto o antisportivo?

Esistono 5 criteri

Intenzione

- volontà di giocare la palla
- volontà di ostacolare l'avversario
- tentare di colpire un avversario è da considerare come se il fatto fosse avvenuto
- negligenza
- mancanza di previsione

➤ *Il giudizio sull'intenzionalità compete unicamente all'arbitro (Regola 12.1.1)*

Possibilità di giocare il pallone

- l'utilizzo di braccia e gomiti nella lotta del pallone deve essere punito
- la lotta per il pallone può iniziare a circa 2 metri dallo stesso
- un giocatore è in possesso del pallone quando può raggiungerlo effettuando un passo

Velocità dell'azione

- intensità del gioco
- "foga" dei giocatori

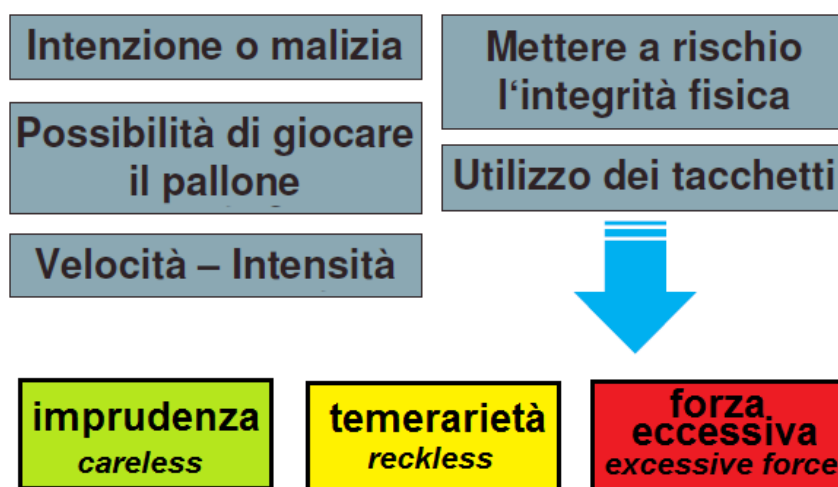
➤ *maggiore è l'intensità del gioco, più difficile risulterà valutare il grado di scorrettezza*

Messa in pericolo dell'avversario

- va sanzionato il gioco volto a mettere in pericolo l'integrità fisica dei giocatori

Utilizzo dei Tacchetti

- Fare attenzione alle entrate con i tacchetti che vanno punite severamente





Provvedimenti disciplinari



imprudenza (*careless*)

L'**imprudenza** si verifica quando il giocatore mostra mancanza di attenzione o considerazione nell'affrontare un avversario.



temerarietà (*reckless*)

Vi è **temerarietà** quando il giocatore agisce con totale mancanza di riguardo del pericolo e di eventuali conseguenze per il suo avversario.



forza eccessiva (*excessive force*)

Si parla di **forza eccessiva** quando il giocatore usa forza sproporzionata nell'affrontare l'avversario, mettendo in pericolo la sua incolumità.



Ammonire (regola 12.4.4), quando?

- il giocatore si rende colpevole di condotta **antisportiva**
- mostra **dissenso** dalle decisioni dell'arbitro
- trasgredisce le regole **continuamente** (escluso il fuorigioco)
- **ritarda** la ripresa del gioco
- senza autorizzazione dell'arbitro **lascia il terreno** di gioco o vi rientra

Espellere (regola 12.4.6), quando?

- il giocatore commette un **fallo grossolano**
- gioca in modo **violento**
- **sputa** contro qualsiasi persona
- adotta **espressioni o gesti ingiuriosi**, offensivi o grossolani
- commette un'altra infrazione alle regole punibile con l'ammonizione ed è **già stato ammonito** in precedenza

Ammonire, espellere: come?



- l'arbitro chiede il **nome** del giocatore, se non già noto
- **verbalizza** l'ammonizione o l'espulsione comunicandone il motivo
- fa una **segnalazione ottica** con il cartellino:
 - giallo (ammonizione)
 - cartellino rosso (espulsione)
 - cartellini giallo seguito dal cartellino rosso (espulsione per somma di ammonizioni)





Qualche concetto importante

Agire e non reagire

L'arbitro possiede STRUMENTI/MEZZI D'AZIONE per dirigere una partita. Di fronte ad una scorrettezza l'arbitro ha 4 possibilità di intervento:

- CALMARE
- DIFFIDARE
- AMMONIRE
- ESPELLERE

Calmare

- un richiamo viene fatto al giocatore con lo scopo di CALMARLO
- **richiamo verbale** (diretto al giocatore): “non si lasci provocare, rimanga calmo”
- **gesto di distensione** che serve a tutti i giocatori

Diffidare

- richiamo verbale più decisivo, diretto al giocatore che ha commesso il fallo per renderlo attento che

alla prossima infrazione simile potrà essere **ammonito** (“la prossima volta dovrò ammonire”)

- **richiamo verbale** diretto non solo al giocatore in questione, ma anche agli altri partecipanti al gioco
- **richiamo gestuale**, utilizzato come comunicazione rivolta a tutti i giocatori

➤ *Indice accusatore proibito!*

➤ *ASF – DSA, febbraio 2013*