

Pur risultando un aspetto meno determinante nell'economia di gestione di una gara, rispetto alla preparazione atletica, tecnica e alla capacità di rapportarsi in maniera autorevole con i partecipanti, il portamento dell'arbitro riveste una notevole importanza, anche ai fini di una valutazione di ampia o limitata futuribilità, visto che lo stile acquisito può avere una valenza molto incisiva ai fini di una buona conduzione di gara. Sebbene per i non addetti (ivi compresi calciatori, allenatori e dirigenti di società) costituisca un requisito poco rilevante, l'immagine che il direttore di gara da di sé assume sicuramente un valore non indifferente: infatti, la spettacolarità di un gesto che l'arbitro esegue, oltre che suscitare una percezione positiva nei presenti presso il campo di giuoco, contribuisce a creare una figura signorile dello stesso. Caratteristiche essenziali dell'estetica arbitrale sono lo stile di corsa e la gestualità, che costituiscono il fondamento in cui poter eventualmente rintracciare l'eleganza.

STILE DI CORSA:

Il requisito primario per correre bene e per dirigere una gara nel modo migliore è quello di essere perfettamente presenti a se stessi nel momento in cui si arbitra. Nella corsa, la conquista di uno stile è solo l'esecuzione di un movimento naturale (senza considerare che una mente obiettiva è anche diretta conseguenza di un corpo rilassato). La corsa dell'arbitro subisce repentini cambiamenti e gli arti inferiori vi si devono adeguare nell'armonia del passo, della velocità e della potenza richieste. Nell'azione di corsa la testa deve essere mantenuta in linea con il tronco; il busto in una posizione eretta o con una leggera protensione in avanti quando aumenta la velocità; gli arti superiori devono effettuare un movimento in avanti e verso dietro con i gomiti piegati e le braccia in posizione perpendicolare rispetto agli avambracci; gli arti inferiori è opportuno che entrino inizialmente in contatto con il terreno per mezzo della parte esterna del piede mentre l'appoggio del tallone deve avvenire in modo soffice. Qualità indispensabili per un elegante stile di corsa sono:

- Falcata ampia;
- Corretto appoggio - spinta dei piedi;
- Potenza;
- Fluidità di movimento;
- Adeguata oscillazione delle braccia.

Tali peculiarità vanno, pertanto, curate con particolare attenzione e solerzia proprio perché costituiscono la premessa di una prestazione arbitrale esteticamente di rilievo. Da evitare, invece, in quanto costituiscono i principali errori nel correre, i seguenti difetti:

- Presa di contatto al suolo con i talloni
- Incrocio delle braccia davanti al busto
- Esagerata oscillazione degli arti superiori
- Eccessiva apertura dell'angolo al gomito
- Scarsa coordinazione tra gli arti inferiori e superiori
- Ondeggiamenti e spostamenti laterali del busto

Infine, sono da sfatare le credenze che una falcata lunga conferisca maggiore velocità alla nostra corsa (l'unico modo di accelerare, infatti, sarà quello di aumentare il numero di passi trovando un giusto equilibrio con la loro ampiezza, rapportata direttamente alla lunghezza degli arti) e che correre in punta di piedi, come spesso in passato veniva consigliato agli arbitri, rappresenti l'esatto modello di corsa (mentre è stato scientificamente provato che causi gravi disturbi tendinei e muscolari).

GESTUALITA':

Con questo termine viene definito il complesso dei movimenti esteriori del corpo (in particolare degli arti superiori e della faccia) che, acquisendo un certo significato, ha il valore di una vera e propria forma di linguaggio. Come tale, la gestualità può molte volte possedere una capacità d'espressione notevole, superiore alla stessa parola, almeno in quanto meno formale e quindi più sincera. Per queste ragioni, quindi, è indispensabile che un arbitro curi con particolare attenzione il proprio "linguaggio gestico" al fine di comunicare anche grazie alla suddetta modalità di "trasmissione" il proprio "savoir faire", ottenendo un maggiore apprezzamento da parte di tutti. Il principio generale al quale improntare i gesti e le movenze durante la direzione di una gara è quello della massima sobrietà. Indiscutibilmente, infatti, l'arbitro composto ed elegante che uniforma i propri movimenti a criteri di linearità, essenzialità, moderatezza e semplicità risulta essere di gran lunga preferibile a colui il quale alla ricerca di una eccessiva scenicità, quasi della teatralità, finisce per essere pacchiano.

RICHIAMI VERBALI:

Nell'esercizio del potere disciplinare, l'arbitro è chiamato a garantire la correttezza agonistica ed a salvaguardare lo spirito del gioco.

L'attuazione di un efficace controllo sui comportamenti tenuti dai partecipanti ad una gara si compendia in due momenti essenziali:

1° - la fase preventiva;

2° - la fase repressiva.

A tal proposito, ci preme rievocare che la fase preventiva comprende tutta una serie di accorgimenti ed interventi verbali, estremamente contenuti, che il direttore di gara deve attuare nei confronti di quei calciatori (o altri tesserati) le cui condotte, pur non travalicando il lecito, siano dall'arbitro ritenuti idonei a provocare intralci alla regolarità disciplinare dell'incontro (in siffatta complessa opera preventiva dell'arbitro rientrano certamente anche gli spostamenti "strategici" che egli effettua in quelle zone del terreno di giuoco dove deve essere maggiormente avvertita la sua presenza per ricorrenti ripicche tra i calciatori ovvero per fortuiti scontri male interpretati dai calciatori stessi che potrebbero avere successive ripercussioni). In tale prospettiva il direttore di gara mette sull'avviso "l'esuberante", chiunque esso sia, per renderlo consapevole e responsabile del suo atteggiamento in previsione di un possibile provvedimento punitivo (ammonizione o espulsione) da cui potrebbe essere colpito nel caso superi i limiti del consentito. Dal punto di vista estetico (ma che in questo caso assume rilevanza di natura comportamentale), il richiamo va esercitato con equilibrio, oculatezza e tempestività. L'arbitro valutata l'opportunità d'intervenire dovrà procedere in maniera misurata e signorile, evitando cioè atteggiamenti o scatti provocatori. In tal senso è quindi assai deleterio gesticolare molto animatamente, alzando la voce, se non addirittura gridando, nel richiamare un qualsiasi partecipante alla gara: infatti, con questo contegno l'arbitro non fa altro che trasmettere un "messaggio" di nervosismo, di predisposizione all'irritabilità e comunque non conforme a quella figura "super partes" che deve essere propria di un direttore di gara. Pertanto, anche in questa circostanza l'arbitro dovrà fare sfoggio di compostezza, di calma e di signorilità: avvicinandosi (rapidamente se ciò fosse necessario a causa della distanza) alla

persona da redarguire, pronuncerà con tono deciso (ma senza alterare la voce) poche parole (adeguatamente soppesate) che siano di chiaro monito (senza peraltro far mai ricorso a minacce o a frasi inopportune di qualsiasi specie) limitando il più possibile gesti delle braccia e/o delle mani (siano essi plateali o no), se non facendone totalmente a meno.

ESIBIZIONE DEI CARTELLINI:

Particolare rilievo nell'aspetto estetico di una direzione di gara, assume la notifica dei provvedimenti disciplinari a carico dei calciatori. Infatti, come si può intuire dalla stessa parola utilizzata, la notifica è una forma di comunicazione (ossia il rendere noto) che permette a tutti i presenti di partecipare appieno all'evento sportivo apprendendo immediatamente le decisioni assunte dall'arbitro. In tale ottica, però, non bisogna eccedere in protagonismo assumendo atteggiamenti di inopportuno autoritarismo, compiendo gesti plateali o superflui. A tal fine, l'arbitro deve ricordare che i cartellini vanno esibiti in modo imponente ma non mostrati con gesti bruschi, impetuosi o eccessivamente perentori: è conveniente, quindi, che l'estrazione del cartellino dalla custodia avvenga senza frenesia; successivamente, mediante una non troppo repentina semi-rotazione laterale del braccio disteso, con il cartellino che da una sua estremità è stretto tra l'indice e il pollice della mano, viene portato ben al di sopra della testa ed in tal modo mostrato per alcuni istanti al calciatore colpevole. Assolutamente da evitare la notifica del provvedimento con il giocatore che rivolge all'arbitro le spalle oppure che si allontana (salvo il caso di espulsione) o peggio che è in terra o ancora che si trova tra altri calciatori. Nelle suddette ipotesi il direttore di gara si comporterà così come appresso riportato:

- giocatore di spalle o che si allontana - tentare di richiamare la sua attenzione con la voce (senza alterarsi nel tono) ma non pretendendo che egli vi raggiunga; in caso di persistente ritrosia, recarsi celermente presso di lui comportandovi di seguito come sopra;
- giocatore in terra - attendere il suo rialzarsi, invitandolo eventualmente ad essere rapido senza però divenire scortesio;
- giocatore in gruppo - invitarlo ad uscire dal capannello ovvero esortare gli altri calciatori ad allontanarsi cosicché da poter procedere come prestabilito.

Infine si sconsiglia fortemente di conservare i cartellini separati dal taccuino: alcuni arbitri, infatti, adottano questa sistemazione (utilizzando tasche diverse della divisa) per dare maggiore immediatezza all'assunzione del provvedimento. Il risultato che spesso ne deriva è quello di una sanzione poco ponderata, se non anche affrettata, notificata antiesteticamente, quasi con piglio vendicativo.

RIPRESE DI GIOCO:

Anche tali occasioni rappresentano per il direttore di gara una possibilità notevole per evidenziare la propria signorilità ed eleganza: egli, a tal fine, dovrà evitare di indicare lungamente con il palmo della mano aperto la squadra cui è stata accordata la rimessa dalla linea laterale o il calcio di punizione, limitandosi ad un chiaro e misurato (in particolare, nel tempo) cenno del dito indice. Nell'assegnazione di un calcio d'angolo o di rinvio si consiglia di indicare la bandierina nei pressi della quale deve essere collocato il pallone (all'interno dell'area d'angolo) ovvero l'area di porta, evitando di sollevare il braccio ad un'altezza maggiore della spalla. In occasione della segnatura di una rete o che debba essere accordato un calcio di rigore si suggerisce di comportarsi allo stesso modo, nel primo caso indicando il cerchio di centrocampo e rientrando di corsa verso la linea mediana (senza però alcuna esaltazione o foga né perdendo il controllo visivo dei calciatori), evitando (qui come in qualunque altra circostanza) di segnare sul proprio taccuino quanto avvenuto mentre ci si muove (infatti, giunti rapidamente a centrocampo si avrà tutto il tempo di scrivere ciò che necessita) mentre nel secondo indicando il cosiddetto "dischetto del rigore" ed assumendo velocemente la posizione prescritta per l'effettuazione di un calcio di rigore, senza ulteriori inutili e/o appariscenti indicazioni. Nel caso in cui, poi, l'arbitro abbia assegnato ad una squadra un calcio di punizione indiretto, dovrà segnalarlo alzando un braccio e portando la mano aperta ben al di sopra della testa, facendo però a meno di attendere lungamente (per ipotesi, il recupero del pallone), di muoversi (ad esempio per verificare il rispetto della distanza) o addirittura di correre con il braccio in detta posizione. Nelle suddette circostanze, egli potrà effettuare una prima indicazione nel momento in cui ha accordato il calcio di punizione, quindi, dopo aver assunto l'idonea dislocazione all'interno del terreno di giuoco, qualche secondo prima che il pallone venga calciato, assumere la posa prescritta dal regolamento. A fine gara, nel decretare il termine della stessa limitarsi al consueto triplice fischio, senza accompagnarlo con particolari (e tanto meno vistosi) gesti delle braccia. Inoltre, è opportuno fare a meno di fermarsi sul terreno di giuoco (o tardare comunque a lasciarlo) - in particolare nell'ipotesi di direzione di gara contestata - per annotare qualcosa nel proprio taccuino o per dialogare con i calciatori ovvero rispondere a loro eventuali domande.

VANTAGGIO:

Elemento notevolmente qualificante di una prestazione arbitrale dal punto di vista tecnico, il vantaggio costituisce un'enorme opportunità per contraddistinguersi come arbitro di classe anche sotto l'aspetto estetico. A tale scopo è opportuno che il direttore di gara rammenti che laddove egli conceda il "vantaggio", di fatto sta rivolgendo ai calciatori "un invito al gioco": infatti, sebbene in presenza di un'infrazione alle Regole, l'arbitro lascia proseguire l'azione per evitare che da una sua interruzione risulti avvantaggiata la squadra che ha commesso la scorrettezza. Pertanto, l'applicazione del vantaggio deve essere indicata mediante un visibile ma breve e composto gesto di un solo braccio, con la mano aperta (palmo rivolto verso l'alto), proteso prima in avanti, quindi lateralmente con un movimento armonico, evitando di portarlo ad un'altezza maggiore della spalla. Si sconsigliano nel modo più assoluto segnalazioni effettuate di scatto o peggio ancora sbracciandosi in maniera plateale. Con l'occasione si ricorda che il vantaggio deve essere accordato nei casi di immediata e chiara evidenza, sempre che la gara si mantenga nei limiti di un'accettabile correttezza agonistica, non trascurando mai che di tale potestà attribuita all'arbitro va fatto uso intelligente in relazione all'andamento della gara. E' bene non dimenticare che la concessione del vantaggio in occasione di falli di una certa gravità impone all'arbitro di comminare il provvedimento disciplinare del caso ad azione ultimata.

INGRESSO SOCCORRITORI CALCIATORE INFORTUNATO:

Limitarsi ad un contenuto gesto della mano teso ad evidenziare la concessione dell'assenso ad entrare nel terreno di giuoco. Nel caso in cui i dirigenti siano entrati senza il permesso dell'arbitro, questi, per la prima volta, eviterà di effettuare un richiamo formale ma rinnoverà in modo fermo ma cortese alla loro attenzione la necessità di attendere in futuro un suo cenno. Il ripetersi di tale condotta deve invece essere punita secondo quanto previsto dal Regolamento (richiamo formale e/o allontanamento).

RICHIESTA PALLONE:

Qualora durante lo svolgimento della gara il pallone con cui si stava giocando si renda indisponibile (vuoi perché divenuto irregolare o perché, finito fuori del terreno di giuoco, non sia

recuperabile a breve) è necessario che l'arbitro ne autorizzi la sostituzione richiedendone un altro alla società ospitante. Pure in tale situazione, il direttore di gara richiamerà l'attenzione dei presenti in panchina con un composto movimento della mano, senza peraltro fare uso del fischietto (salvo casi eccezionali in cui la richiesta vada disattesa) né gesticolando sconvenientemente (ad esempio indicando con le mani la forma del pallone).

RIMESSA LATERALE IRREGOLARE:

Qualora un calciatore effettui una rimessa dalla linea laterale in maniera irregolare e l'arbitro debba far ripetere la stessa alla squadra avversaria, egli dovrà fare a meno di ruotare le mani e/o gli avambracci per indicare la decisione assunta. Al verificarsi di detta evenienza sarà sufficiente un colpo di fischietto eccezionalmente accompagnato da una comunicazione verbale (in particolare nei campionati organizzati dal settore giovanile), che spieghi la decisione e la sua motivazione. Con l'occasione si rammenta che in caso un calciatore perda tempo nell'effettuare una rimessa non potrà essere accordato il cosiddetto "cambio battuta" (ciò infatti non è contemplato dal Regolamento), ma tutt'al più il colpevole può (o deve) essere ammonito per condotta scorretta (soprattutto in caso di recidività).

RECUPERO:

Da alcune stagioni, in virtù di una disposizione emanata il 12 febbraio 1996 dal Presidente dell'A.I.A., avuta l'autorizzazione degli Organismi internazionali, è previsto che al termine di ciascun tempo di una gara l'arbitro comunichi i minuti che intende recuperare secondo quanto previsto dalla Regola 7. Per mettere in pratica questa innovazione, dettata dall'esigenza di rendere sempre più trasparente l'agire dell'arbitro, è necessario che il direttore di gara stesso, laddove non sia designato il quarto ufficiale, a pochi secondi dal termine di ogni tempo utilizzando una o entrambe le mani (portando una o ambedue le braccia alte al di sopra della testa), indichi con le dita in modo chiaro per alcuni secondi i minuti che costituiranno il recupero. Tale indicazione può essere effettuata sia a pallone in gioco che non, evitando (salva diversa e specifica indicazione dell'Organo Tecnico di appartenenza) di emettere un colpo di fischietto

sia perché non previsto dal Regolamento sia per non ingenerare possibili dubbi. Ovviamente, nel caso eccezionale si verificassero dopo la comunicazione ulteriori perdite di tempo, si dovrà effettuare un'altra segnalazione al termine del recupero ipotizzato in precedenza. Importante porre attenzione al rispetto dei minuti di recupero annunciati avendo cura di fischiare pertinentemente alla fine dei medesimi.

MODO DI PRESENTARSI:

A completamento di quanto sopra riportato, desideriamo per concludere la disamina dell'aspetto estetico, fornire qualche breve suggerimento sul "look" che deve contraddistinguere un direttore di gara fine. Senza dubbio, infatti, molta importanza è da attribuirsi all'immagine di se che dà l'arbitro dal momento in cui giunge al campo di giuoco: sin dal primo impatto è essenziale fare una buona impressione a tutti i presenti, infondendo una sensazione di eleganza e compostezza. A tal fine, è quindi opportuno presentarsi sempre in ordine (privandosi eventualmente di orecchini o altri monili, specie se vistosi), con la barba rasata, la capigliatura curata e non lunga, ben vestiti (possibilmente con giacca e cravatta) e con un borsone adeguato. Per quanto possa essere superfluo, si ricorda che è assolutamente inopportuno giungere presso l'impianto sportivo indossando occhiali da vista ed in ogni caso è vietato arbitrare con gli stessi. Nel mettere la divisa (che deve essere quella prescritta, senza che ad essa siano state fatte aggiunte oppure apportate variazioni personali di qualunque genere ma avendo cura che sia pulita e stirata), prestare attenzione affinché il risvolto bianco dei calzettoni non sia eccessivamente lungo o corto (non più di 3 - 4 cm, in base alla propria statura) ed infilare la camicia della divisa dentro i pantaloni in modo tale che non fuoriesca facilmente dando così l'idea di essere trasandati. Evitare di indossare scaldamuscoli visibili al di sotto della divisa o calzoncini eccessivamente aderenti e/o corti, utilizzandoli invece di lunghezza e larghezza proporzionata alla struttura fisica. Anche nella scelta del fischietto, attenersi alla consuetudine che prescrive dover essere di colore nero o grigio metallo, facendo a meno di scegliere colorazioni appariscenti. Si consiglia, infine, di utilizzare scarpe interamente nere (o almeno in prevalenza nere e comunque poco eccentriche).