



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
ASSOCIAZIONE ITALIANA ARBITRI
SEZIONE DI LUCCA

PRONTUARIO OPERATIVO PER ARBITRO EFFETTIVO A DISPOSIZIONE DELL'O.T.S.

Stagione Sportiva 2025/2026

COMPONENTI CONSIGLIO DIRETTIVO SEZIONALE

NOME E COGNOME	RUOLO	INCARICO	CONTATTI
ANTONIO RUFFO	Presidente	Organo Tecnico Sezionale	tel: 340 475 6990
LEONARDO BERTONCINI	Vicepresidente Vicario	Organo Tecnico Sezionale e Referente Designazioni	tel: 320 348 6881
LUCA CESARETTI	Vicepresidente	Addetto Stampa e Referente Osservatori	tel: 347 882 7758
PAOLO PATERNI	Segretario	Responsabile Segreteria	tel: 320 420 9996
LEONARDO MASSA	Cassiere	Cassiere	tel: 338 606 7251
TOMMASO BASSETTI	Consigliere	Referente Preparazione Atletica	tel: 346 793 2611
NICOLA LAZZARESCHI	Consigliere	Referente Informatico	tel: 340 797 2439
GUIDO BALDASSARI	Consigliere	Referente Corso Arbitri	tel: 348 232 4837
VALENTINA BIONDI	Consigliere	Organizzazione Eventi	tel: 320 277 9668
DANILO GAMBARDELLA	Consigliere	Attività Associativa	tel: 349 101 7640
ANDREA PALUMBO	Consigliere	Attività Associativa	tel: 388 379 0421
FEDERICO GUIDOTTI	Consigliere	Referente Assistenti	tel: 328 826 1222
GIORDANO CARRARA	Consigliere	Referente Calcio a 5	tel: 348 883 7090

SEGRETERIA

Gli uffici della Segreteria **sono aperti tutti i lunedì dalle ore 18:00 alle ore 19:30** e in occasione dello svolgimento di qualsiasi riunione tecnica obbligatoria. Eventuale documentazione che sia richiesto consegnare presso la sezione può essere depositata, durante tutta la settimana, nella cassetta delle lettere situata di fianco all'ingresso della sede sezionale, in busta chiusa e con sopra riportato il nome del mittente. Per informazioni di carattere burocratico il Segretario e i suoi collaboratori **sono sempre reperibili all'indirizzo email lucca@aia-figc.it** e ai seguenti recapiti telefonici:

SEGRETARIO
COLLABORATORE

Paolo Paterni
Davide Giugliano

tel: 320 420 9996
tel: 331 976 4499

PRONTO AIA PROVINCIALE + 39 393 813 5029

IL PRONTO AIA PROVINCIALE È ATTIVO NEI GIORNI DI SABATO E DOMENICA, OLTRE CHE IN OCCASIONE DELLO SVOLGIMENTO DI GARE INFRASETTIMANALI.

DISPOSIZIONI DELL'O.T.R. PER GARE DI SECONDA CATEGORIA

NOME E COGNOME	RUOLO	CONTATTI
TIZIANO RENI	Presidente	tel: 320 435 8347
FRANCESCO GNARRA	Eccellenza e Coordinatore Sezioni	tel: 349 579 0810
ANDREA BORGONETTI	Responsabile SGS	tel: 333 777 8106

PRONTO AIA REGIONALE + 39 335 779 7449

IL PRONTO AIA REGIONALE È ATTIVO NEI GIORNI DI SABATO E DOMENICA, OLTRE CHE IN OCCASIONE DELLO SVOLGIMENTO DI GARE INFRASETTIMANALI.

N.B.: gli arbitri appartenenti all'organico di Seconda Categoria a disposizione dell'O.T.S. dovranno fare comunque riferimento, a meno di casi eccezionali, al Pronto AIA della propria sezione di appartenenza.

DRESS CODE

Per la direzione di gare del campionato regionale di Seconda Categoria sarà necessario curare maggiormente l'abbigliamento con cui ci si presenta all'impianto di giuoco, che dovrà essere consono al contesto e al ruolo ricoperto. In particolare, **è richiesto indossare un pantalone elegante, camicia e giacca, mentre non è necessario utilizzare la cravatta.** È vietato presentarsi al campo di giuoco indossando la tuta di rappresentanza o comunque un abbigliamento diverso da quanto indicato.

RITARDI

L'arrivo all'impianto in occasione di gare del campionato regionale di Seconda Categoria è fissato in **almeno un'ora e mezza di anticipo sull'orario ufficiale di inizio della gara.** Qualsiasi ritardo nel viaggio che comporti un arrivo al campo di giuoco con meno di un'ora e mezza di anticipo sull'orario della gara **deve essere comunicato in via preventiva al Presidente di Sezione o in alternativa al PRONTO AIA PROVINCIALE.**

INVIO DEI REFERTI DI GARA

I referti per le gare di campionato e coppa regionale di Seconda Categoria dovranno essere compilati solo ed esclusivamente tramite S4Y e **trasmessi al giudice sportivo entro e non oltre le ore 23:59 del giorno successivo alla gara.**

COOLING BREAK

Sono autorizzate, secondo regolamento, le interruzioni per dissetarsi; **può essere consentito un break per ogni tempo di giuoco se, 90 minuti prima del calcio di inizio, la temperatura supera i 32°C.** Il cooling break viene così effettuato all'incirca tra il 23° e il 30° minuto di giuoco di ogni tempo, ed ha una **durata minima di 90 secondi e massima di 3 minuti:** il pallone deve uscire dal terreno di giuoco affinché il cooling break possa avere inizio; durante la pausa, i calciatori e gli arbitri devono posizionarsi nelle rispettive panchine/aree tecniche per rinfrescarsi; **il tempo di giuoco continua a scorrere e la durata della pausa deve essere aggiunta al tempo di recupero.**

DISPOSIZIONI DELL'ORGANO TECNICO SEZIONALE

Premessa: in questa guida, i cui aspetti sono stati trattati in sede di raduno precampionato, troverai informazioni a carattere tecnico che ti saranno utili nel corso della stagione, sia in occasione delle gare che durante la successiva compilazione del referto. **Per darti un'idea circa il suo contenuto, il 95% dei dubbi e delle domande che ci ponete telefonicamente trovano risposta leggendo questo vademecum!** Ti invitiamo quindi a salvarne una copia sul tuo smartphone, in modo da averlo sempre a portata di mano in qualsiasi occasione in cui avrai dei dubbi o delle perplessità. Buona lettura!

DESIGNAZIONI E ACCETTAZIONI

Le designazioni vengono comunicate esclusivamente tramite Sinfonia4You tra la sera di lunedì e la mattina del martedì, ad eccezione di eventuali gare infrasettimanali o del SGS (Settore Giovanile Scolastico), che spesso possono richiedere più tempo per essere processate. L'accettazione della designazione deve avvenire **tassativamente entro le ore 12:00 del giorno successivo** utilizzando l'apposita funzione sul portale Sinfonia4You; allo stesso modo dovranno essere accettate le convocazioni a raduni, riunioni o eventi che siano pervenute tramite Sinfonia4You. Eventuali variazioni di luogo e orario delle gare vengono comunicate durante la settimana, generalmente entro il giovedì sera, e **devono essere nuovamente accettate** tramite Sinfonia4You.

RICHIESTA DI INDISPONIBILITÀ E CONGEDO

Le richieste di indisponibilità devono avvenire **tassativamente almeno 15 giorni prima** ed esclusivamente tramite l'apposita funzione del portale Sinfonia4You. Nel caso in cui non fosse possibile rispettare il preavviso di 15 giorni **è fatto obbligo di contattare preventivamente il Presidente di Sezione o il Responsabile Designazioni** prima di inserire la richiesta su Sinfonia4You. Per periodi di indisponibilità superiori ai 15 giorni consecutivi deve essere richiesto un periodo di congedo. La richiesta deve avvenire **tassativamente 15 giorni prima**, salvo giustificati motivi di imprevedibilità o urgenza, tramite l'apposita funzione del portale Sinfonia4You, e sempre previo contatto obbligatorio con il Presidente di Sezione. **Le indisponibilità e i congedi richiesti per motivi di salute devono sempre essere accompagnati obbligatoriamente da un'ideale documentazione medica.**

RIFIUTI E RITARDI

Dal momento della designazione, eventuali rifiuti a dirigere la gara dovranno essere comunicati direttamente per telefono al Presidente o al referente per le designazioni. **I rifiuti per problemi fisici e/o malattia dovranno essere supportati da adeguata documentazione medica** da far pervenire alla Segreteria entro e non oltre il martedì successivo alla gara. Qualsiasi ritardo nel viaggio che comporti un arrivo al campo di giuoco **con meno di un'ora di anticipo (un'ora e mezza per le gare del campionato di Seconda Categoria)** sull'orario della gara, deve essere comunicato immediatamente per telefono al Presidente o in alternativa al PRONTO AIA PROVINCIALE.

CERTIFICATI MEDICI

Tutti gli arbitri hanno l'obbligo di consegnare al proprio Organo Tecnico **l'originale** del certificato di idoneità prescritto dalle vigenti norme sanitarie per l'esercizio dell'attività sportiva agonistica, rilasciato dalle apposite strutture autorizzate. Il certificato medico dovrà essere rinnovato **con almeno quindici giorni di anticipo rispetto alla scadenza del precedente**, per garantire la continuità nelle designazioni. L'aggiornamento del certificato su Sinfonia4You avviene **a cura dell'associato**, che deve provvedere a

caricarne una copia sul portale (formato pdf o jpg, dimensione massima consentita del documento pari a 500Kb), così da accelerare il processo di convalida e in modo che lo stesso entri a far parte del fascicolo elettronico e sia immediatamente disponibile all'OTS. **La mancata consegna del certificato medico originale potrà comportare la sospensione dalle designazioni, così come il mancato rinnovo entro due mesi dalla scadenza del precedente certificato comporta la segnalazione alla Procura Arbitrale.**

Per ricevere la **richiesta di visita per il rilascio del certificato di idoneità agonistica**, indispensabile per poter svolgere la prestazione in regime di convenzione, è necessario inoltrarne richiesta **con debito anticipo** alla Segreteria; il documento verrà spedito prima possibile via mail, in formato pdf. La lista dei **centri medici convenzionati** con la nostra Sezione è disponibile e costantemente aggiornata sul sito web della sezione. I minorenni possono prenotare, tramite CUP, una visita agonistica gratuita presso le U.O. di Medicina dello Sport della ASL Toscana Nord Ovest. Per qualsiasi informazione contattare il Segretario.

ARRIVO AL CAMPO

Una volta ricevuta la designazione è importante controllare l'esatta posizione/indirizzo del campo di giuoco dove si terrà la gara (senza aspettare il giorno stesso o il giorno prima), e in caso di dubbi chiedere sempre a colleghi più esperti o agli OO.TT. di riferimento. **Al campo si arriva con congruo anticipo (minimo un'ora prima per gare di carattere Provinciale, un'ora e mezza per gare di carattere Regionale)**, in modo da avere tutto il tempo a disposizione per svolgere le pratiche pre-gara e gestire eventuali imprevisti. Gli accompagnatori (fidanzati/e, colleghi, amici, genitori), comunque sconsigliati, si salutano lontano dal campo di giuoco e si ritrovano lontano dal campo di giuoco. **In nessun momento, prima, durante o dopo la gara, è ammessa la loro presenza nella zona degli spogliatoi.** I telefoni cellulari devono essere tenuti sempre accesi prima dell'inizio della gara e al termine della stessa, in modo da essere reperibili per eventuali comunicazioni da parte dell'O.T., mentre **vanno spenti** dal momento in cui si esce dallo spogliatoio per iniziare la gara e fino al termine della stessa, salvo eventuali incidenti. **Eventuali telefonate con l'Organo Tecnico dovranno essere effettuate sempre quando siete da soli e all'interno dello spogliatoio.**

PROCEDURE PRE-GARA

Una volta arrivati al campo ci si presenta a chi ci accoglie presso l'impianto e, **con cortesia**, si valuta sempre la possibilità di poter parcheggiare l'auto all'interno del campo da giuoco; in ogni caso, si consegneranno le chiavi dell'auto al Dirigente Accompagnatore Ufficiale o Addetto agli Ufficiali di Gara della squadra ospitante. **Solo da questo momento la responsabilità per eventuali danni subiti all'autoveicolo è imputabile alla società ospitante.** Una volta lasciato il borsone nello spogliatoio si esce per il sopralluogo del terreno di giuoco.

N. B.: nelle categorie provinciali è necessario avere un minimo di buonsenso: i campi delle società non hanno a disposizione grandi parcheggi recintati adibiti appositamente a parcheggio dell'auto del direttore di gara. **Non pretendete quindi che l'auto venga per forza fatta parcheggiare all'interno dell'impianto! Anche il parcheggio pubblico adiacente al campo di giuoco sarà sufficiente, purché la società si addossi comunque eventuali responsabilità dovute al danneggiamento dell'auto e ritiri le vostre chiavi.**

Cosa si controlla durante il sopralluogo? Durante il sopralluogo l'arbitro deve controllare l'intero recinto di giuoco, prestando attenzione in primo luogo alle **reti delle porte** (controllare eventuali danni che siano già presenti all'arrivo ci permette di poterli riparare in anticipo rispetto all'inizio della gara), alla **segnatura del terreno di giuoco** (in particolare le aree di rigore, il punto per il calcio di rigore, le linee perimetrali, il punto per il calcio di inizio; il resto è superfluo), all'**integrità della rete di recinzione** e alla presenza di eventuali **cancelli o varchi** (che devono restare chiusi prima, durante e al termine della gara), alle bandierine d'angolo, alla **posizione delle panchine e della/e tribuna/e**, e alla presenza di eventuali oggetti di disturbo o che

possano recare danno a qualcuno (il campo per destinazione deve sempre essere interamente sgombro da qualsiasi oggetto!).

Rientrati negli spogliatoi **si verificano i colori di maglie, pantaloncini e calzettoni dei calciatori e portieri delle due squadre (i colori sul terreno di giuoco devono essere cinque!)**, per poter decidere quale divisa indossare. In ogni momento in cui si renda necessario parlare con un dirigente non bisogna mai esprimere giudizi e opinioni su episodi della gara, e nemmeno commentare decisioni della Giustizia Sportiva su fatti avvenuti in settimana o in gare precedenti dirette da colleghi. Una volta verificati i colori delle maglie si rientra nello spogliatoio e si indossa la divisa (per il riscaldamento pre-gara va utilizzata una maglia diversa dalla divisa da gara). **Si ricorda che l'arbitro non deve indossare alcun "fratino" o casacca prestata dalle società durante la disputa della gara.** Nel caso in cui non vi fossero state ancora consegnate le **liste** e i **documenti di riconoscimento** delle squadre **si sollecitano**, sempre con cortesia, i Dirigenti Accompagnatori Ufficiali. Una volta pronti, si ricevono nello spogliatoio (**lasciando la porta aperta**) e si lascia che firmino le liste davanti a noi. Rimasti da soli, controlliamo le liste di gara e i relativi documenti.

Cosa controllare sulle liste di gara?

- Che tutti gli ammessi nel recinto di giuoco **abbiano consegnato un regolare documento di identità** che ne permetta l'identificazione, e che i dati e i riferimenti relativi ai documenti di identità di calciatori e dirigenti **siano correttamente riportati nelle liste**. Senza documenti di riconoscimento non si può prendere parte alla gara. Sono documenti validi per il riconoscimento la Tessera Federale, la richiesta di tesseramento (tessera provvisoria rilasciata in attesa di ricevere la tessera federale), la Carta d'Identità, il Passaporto, la Patente di Guida, il Porto d'Armi ed eventuali tesserini e distintivi di riconoscimento delle varie forze dell'ordine, purché consegnati fisicamente in originale (non sono valide le copie se non autenticate dal comune). **L'allenatore, per rivestire tale ruolo nelle liste di gara, deve essere in possesso della tessera abilitante rilasciata dalla Federazione, così come il medico deve presentare la tessera di appartenenza all'OMCeO.**
- Si richiede che nell'elenco siano indicati il numero di ciascun calciatore, chi riveste il ruolo di **Capitano** e **Vice Capitano**, specificando chiaramente i calciatori **titolari** e le **riserve**. Tutte le copie delle liste devono essere **identiche** tra loro e regolarmente **firmate**;
- Che **non siano indicate persone che ricoprono ruoli non previsti** dai regolamenti delle competizioni (fisioterapista, preparatore portieri, direttore sportivo, ecc.) e **che sia specificato chi ricopre il ruolo di Assistente di Parte**, specialmente per le gare del S.G.S..

N.B.: eventuali modifiche o correzioni che devono essere apportate alle liste non dovranno mai in alcun caso essere fatte dall'arbitro, ma dai Dirigenti Accompagnatori Ufficiali, dopo opportuno richiamo.

N.B.: verifica sempre che ti venga consegnata anche la richiesta di forza pubblica; se così non fosse, sollecita la società ospitante a farlo!

Se le liste sono compilate correttamente, si controfirmano per presa visione. **È obbligatorio firmare le liste, ma non deve essere firmato nessun altro documento, nemmeno su insistente richiesta.** Eventuali fotoreporter devono essere in possesso del relativo tesserino professionale e la responsabilità dei loro comportamenti è a carico della società ospitante. Le liste devono essere almeno in **triplice copia**; una viene trattenuta dall'arbitro per il referto, **una sarà consegnata alla squadra avversaria al momento della chiama e l'ultima copia sarà consegnata, al termine della gara, alla squadra cui appartiene con sopra appuntati i provvedimenti disciplinari adottati.**

N.B.: tutti coloro che non sono indicati nelle liste non hanno il diritto di accedere al recinto di giuoco!

Una volta controllate le liste si esce dallo spogliatoio per iniziare il riscaldamento. **Non deve essere posticipato il riscaldamento se una squadra ritarda la consegna delle liste**, che verranno controllate prima della chiama. **La fase di riscaldamento è obbligatoria e deve iniziare al massimo 30' prima dell'inizio della gara e durare minimo 15 minuti.** In caso di terna il riscaldamento va iniziato e terminato assieme e con lo stesso abbigliamento. Durante il riscaldamento è consigliabile effettuare una prima fase di corsa (Scala 2-3 di Borg) della durata di 5-10 minuti, per poi passare ad esercizi preatletici mirati all'attivazione dei gruppi muscolari sia dell'arto inferiore che di quello superiore; **frequentare il polo di allenamento è fondamentale per poter imparare a gestire questa delicata fase pre-gara.**

N.B.: il riscaldamento deve essere svolto indossando i pantaloncini e i calzettoni della divisa unitamente ad una maglietta o kway che siano diversi dalla divisa con cui si darà inizio alla gara, possibilmente di colore nero e a marchio Legea.

La chiama deve essere effettuata **preferibilmente nello spogliatoio delle squadre e a porta chiusa**, per evitare distrazioni. Nello spogliatoio ci si presenta al capitano, chiamandolo per cognome e stringendogli la mano. È a lui, o al Dirigente Accompagnatore Ufficiale, che si consegna la lista della squadra avversaria. Si chiamano poi in ordine i calciatori **identificandoli** grazie al documento di identità (è preferibile chiamare i calciatori per numero per evitare errori di pronuncia che potrebbero creare imbarazzo). I dirigenti si chiamano per ultimi e per cognome, stringendo loro la mano e presentandosi. Durante la chiama è obbligatorio ricordarsi di verificare la regolarità dell'equipaggiamento dei calciatori: colore delle maglie (ed eventuali **sottomaglie**) e dei pantaloncini (ed eventuali **scaldamuscoli**), parastinchi, **anelli, braccialetti, collane**, eventuali fasciature e/o bendaggi rigidi. **Evitare di parlare più del dovuto; per congedarsi è sufficiente salutare con un «in bocca al lupo».**

N.B.: la chiama deve essere effettuata sempre indossando la divisa da gara (non le maglie da riscaldamento), e deve avere inizio al massimo 10 minuti prima dell'orario di inizio della gara, per evitare di incorrere in eventuali ritardi.

Prima di lasciare definitivamente lo spogliatoio bisogna accertarsi di avere con sé:

- **Il fischietto;**
- **Il taccuino con matita o pennarelli;**
- **I cartellini;**
- **Almeno due cronometri/orologi digitali;**
- **Una moneta per il sorteggio.**

Se possibile, chiudere sempre a chiave lo spogliatoio e consegnare la chiave al Dirigente Accompagnatore Ufficiale, al Dirigente Addetto agli Ufficiali di Gara o al responsabile/custode dell'impianto.

Una volta che le squadre sono pronte per l'ingresso in campo si va a **controllare la rete della porta più vicina**. Fatto ciò, si prende in mano il pallone, si controlla che tutti i calciatori siano pronti ad entrare e si raggiunge, correndo seguiti dalle due squadre, il punto del calcio di inizio, dove si lascia il pallone a terra **per poi rivolgersi verso il pubblico**. Stringiamo la mano ai due capitani, presentandoci nuovamente, e li invitiamo a fare altrettanto. Si emettono poi uno/due fischi per il saluto dei calciatori al pubblico. Si esegue il sorteggio per la palla e il campo, e dopo aver augurato un «in bocca al lupo» ai due capitani, stringendogli di nuovo la mano, ci si allontana per **controllare la rete della seconda porta**, mentre le due squadre si schierano. Una volta pronti si fischia per la battuta del calcio di inizio!

DURATA DELLA GARA

La durata della gara è sempre pari a 90 minuti ad eccezione delle gare organizzate nell'ambito dell'attività del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC in ambito nazionale, regionale e provinciale, dove è così definita:

- **UNDER 17 (Allievi Nazionali, Regionali e Provinciali) – 90 minuti (due tempi da 45')**
- **UNDER 16 (Allievi Nazionali, Regionali e Provinciali di "fascia B") – 80 minuti (due tempi da 40')**
- **UNDER 15 (Giovanissimi Nazionali, Regionali e Provinciali) – 70' minuti (due tempi da 35')**

PROCEDURE POST-GARA

Una volta fischiata la fine della gara ci si avvia negli spogliatoi, ma **senza dimenticarci di chi resta sul terreno di giuoco!** L'arbitro deve essere tra gli ultimi ad abbandonare il terreno di gioco: può uscire solo dopo che almeno una delle due squadre ha lasciato il campo, in modo da poter verificare che tutti mantengano un comportamento corretto fino alla fine. Durante il tragitto verso gli spogliatoi **non ci si ferma a parlare con nessuno** relativamente a fatti accaduti durante la gara. Chiunque volesse ottenere spiegazioni può raggiungerci nello spogliatoio. Una volta negli spogliatoi, si appuntano i provvedimenti disciplinari sulle liste e si consegnano insieme ai documenti di identità ai dirigenti delle relative squadre. Se qualche dirigente desidera parlare con noi, lo accogliamo nello spogliatoio (assicurandoci di lasciare la porta rigorosamente aperta) o quando siamo ancora in divisa o quando abbiamo finito la doccia e ci siamo rivestiti. **Non si devono mai accogliere i dirigenti nello spogliatoio quando siamo in ciabatte o in accappatoio (possiamo aspettare noi qualche minuto prima di fare la doccia, così come possono aspettare loro se abbiamo già cominciato a cambiarci).**

Prima di lasciare lo spogliatoio si controlla di aver preso le liste e la richiesta di forza pubblica, necessarie per compilare il referto di gara. Anche uscendo dal campo di giuoco l'arbitro non si deve fermare a parlare con nessuno per alcun motivo, specialmente con persone estranee o spettatori. Se accompagnato, il punto di incontro con i parenti/amici/fidanzate dovrà essere a debita distanza dall'impianto. Eventuali danni all'autovettura **dovranno essere contestati al Dirigente Responsabile della società ospitante al quale si erano consegnate le chiavi.** Particolari episodi avvenuti prima, durante e dopo la gara devono essere comunicati immediatamente al termine della stessa all'O.T. di riferimento.

N.B.: danni all'autovettura che non vengono contestati prima di lasciare il campo di giuoco non potranno essere risarciti!

N.B.: qualora si verificassero incidenti o situazioni di un certo rilievo in merito al comportamento di dirigenti e dei calciatori, nonché al comportamento del pubblico e di eventuali facinorosi, è fatto obbligo di contattare quanto prima il Presidente o in alternativa il PRONTO AIA PROVINCIALE.

IMPRATICABILITÀ DEL TERRENO DI GIUOCO

Ricordati che la decisione sull'impraticabilità del terreno di giuoco in caso di maltempo o per altra causa **è di esclusiva competenza dell'arbitro designato a dirigere la gara.** Il sopralluogo sul terreno di giuoco deve essere effettuato alla presenza dei capitani delle sue squadre, all'orario ufficiale fissato per l'inizio della gara, dopo la verifica della presenza delle due squadre e l'identificazione dei calciatori iscritti in elenco. **In caso di rinvio definitivo della gara è sempre necessario avvisare telefonicamente il Presidente o in alternativa il PRONTO AIA PROVINCIALE.**

INDICAZIONI PER LA CORRETTA COMPILAZIONE DEI REFERTI DI GARA

Il referto di gara è l'unico documento ufficiale che ne attesta lo svolgimento e che rimane a testimonianza dei fatti accaduti durante la stessa. **Chiarezza di contenuti (ordine logico e cronologico dei fatti, rapporti causa-effetto) e di forma (corretta grammatica e sintassi) fanno la differenza tra un buon rapporto e un cattivo rapporto.** Ricordiamoci sempre che è il Giudice Sportivo a leggere il nostro referto, cioè una persona che non ha assistito alla gara e che prenderà gli opportuni provvedimenti esclusivamente in base a come riusciamo a trasmettergli i fatti con la nostra parola scritta. Vi invitiamo quindi a prestare la massima attenzione durante la compilazione del referto e ad attenervi alle seguenti indicazioni, per non incorrere in errori che costringano il Giudice Sportivo, o il Rappresentante dell'AIA presso lo Stesso, a contattarvi telefonicamente.

La compilazione del referto di gara **deve avvenire esclusivamente per il tramite di S4Y**. Se è stata accettata almeno una gara in cui è possibile inserire il referto, risulterà essere presente una nuova voce nel menù di S4Y, con il nome di **Gestione Referti**. In questa sezione è possibile trovare tutte le gare per cui è necessario inviare un referto e avere uno storico di tutti i referti già inviati (in testata è possibile filtrare le gare per data); una tabella mostra un elenco di referti, sia quelli da compilare che quelli già inviati, e per ogni referto sono presenti diversi pulsanti relativi alle diverse funzioni consentite:



modifica referto di gara



stampa referto di gara



invia referto di gara al giudice sportivo



visualizzazione in sola lettura del rapporto di gara

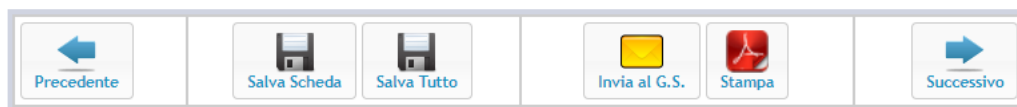


creazione di un nuovo referto di gara

Creando o modificando un referto di gara si entrerà nella pagina dedicata alla compilazione del referto stesso, in cui sono presenti diverse schede relative ai vari aspetti della gara:



In fondo alla pagina è presente il seguente menù:



I pulsanti "Precedente" e "Successivo" permettono di navigare tra le diverse sezioni. I pulsanti "Salva scheda" e "Salva tutto" permettono di salvare i dati sul server di S4Y (si ricorda che saranno salvati tutti quei dati che non presentano la banda rossa di fianco, in quanto incompleti). Il pulsante "Invia al G.S." permette di inviare il rapporto di gara definitivo al Giudice Sportivo. Infine, il pulsante "Stampa" genera una copia pdf del rapporto di gara, che potrà essere consultata o stampata; **tutto quanto appare nella stampa in pdf è quanto**

è stato salvato su S4Y e quanto riceverà il Giudice Sportivo, motivo per il quale è importante verificare la correttezza della stampa.

SVOLGIMENTO

In questa sezione va indicato se la gara si è disputata regolarmente, se è stata sospesa o se non è mai stata disputata; è presente, inoltre, un campo da poter compilare con eventuali note. **In caso di assenza di una delle società, chiamare sempre il proprio OT di riferimento.** Nel referto riportare: “La gara non è stata disputata per mancata presentazione della società XXX; terminato il tempo d’attesa alle ore xx:xx abbandonavo l’impianto di giuoco insieme alla squadra presente”. È comunque importante valutare caso per caso cosa riportare nel referto, anche ai fini dell’attribuzione di eventuali colpe e sanzioni da parte del Giudice Sportivo per la mancata disputa della gara. **In caso di impraticabilità del terreno di giuoco, chiamare il proprio OT di riferimento.** Nel referto riportare: “Non iniziata per impraticabilità del terreno di giuoco dovuta a XXX”, ricordando che le cause di impraticabilità del terreno di giuoco sono attribuibili esclusivamente a ghiaccio, pioggia, neve, nebbia e vento, o a irregolarità che riguardino lo stesso terreno di giuoco. Si riportano alcune frasi correlate al tipo di impraticabilità del terreno di giuoco che possono essere trascritte nel referto di gara:

GHIACCIO: “... dovuta al ghiaccio, che ricopriva vaste zone del terreno di giuoco, rendendolo impraticabile”

PIOGGIA: “... dovuta all’acqua accumulatasi per la forte pioggia, che impediva al pallone di rimbalzare in vaste zone del terreno di giuoco, e che non permetteva un’idonea segnatura dello stesso”

NEVE: “... dovuta alla quantità di neve presente sul terreno di giuoco, che non permetteva al pallone di rimbalzare né di essere giocato regolarmente, oltre che impedire un’idonea segnatura del terreno di giuoco”

NEBBIA: “... dovuta alla nebbia, che non mi consentiva, da una delle due porte, di vedere la totalità del terreno di giuoco, compresa la porta opposta”.

VENTO: “... dovuta al forte vento, che non permetteva al pallone di rimanere fermo una volta posizionato a terra”.

N.B. Per la gara proseguita proforma, l’Arbitro deve indicare sul referto, in modo molto dettagliato, tutti i tentativi previsti dal Regolamento (vedi Regola 5) effettuati prima della decisione, ivi compresi i provvedimenti disciplinari, messi in atto o tentati ma non riusciti, nei confronti del capitano e del vice capitano, che a norma di regolamento, ricordiamo, sono gli interlocutori verso i quali l’arbitro si deve rivolgere durante la gara. Stessa cosa per quanto concerne la sospensione della gara per situazioni soggettive e oggettive che si verificano durante lo svolgimento della stessa. **Questo perché, se dalla descrizione dei fatti il Giudice Sportivo evidenzia che l’Arbitro non si è attenuto alla norma regolamentare, è costretto a fare ripetere la gara medesima, anche se la situazione verificatasi avrebbe meritato un diverso provvedimento.**

SICUREZZA

In questa sezione vanno indicate le informazioni relative alla Forza Pubblica e alla presenza dell’autoambulanza presso l’impianto di giuoco. Una volta indicata l’adeguatezza o meno della Forza Pubblica, nonché l’eventuale presenza di Pubblici Ufficiali, dovrà essere riportata nello spazio dedicato alle note la dicitura: “Allego richiesta forza pubblica” nel caso in cui la richiesta presentata dalla società venga allegata al referto di gara. In caso di unica copia originale di richiesta Forza Pubblica valida per più gare, che la società ospitante è impossibilitata a fotocopiare, riportare “presa visione della richiesta Forza Pubblica”. Nel caso in cui la Società Ospitante non presenti alcuna richiesta di Forza Pubblica, utilizzare la dicitura “Richiesta di Forza Pubblica non pervenuta”. In merito alla presenza dell’autoambulanza, limitarsi solamente ad indicare se questa fosse o meno presente presso l’impianto di giuoco; in alcune categorie, infatti, la presenza di soccorritori è requisito fondamentale per la disputa della gara.

LISTE GARA

In questa sezione dovranno essere inseriti i nominativi dei calciatori (titolari e di riserva) e dei dirigenti, **limitandosi ad inserire solamente i nominativi dei calciatori e dei dirigenti coinvolti in provvedimenti disciplinari e/o sostituzioni**. Si ricorda che non è necessario riportare il documento di identità utilizzato per il riconoscimento del calciatore (l'informazione è ridondante, in quanto già presente nelle liste di gara presentate dalle due società e da allegare al referto).

Lista dei Calciatori Titolari.

10	DE PIPPIS PIPPO (01/02/2000 - ID 22	VICE
Carta d'Identità	Inserisci Numero Documento	
2		
Carta d'Identità	Inserisci Numero Documento	

Prima dell'inserimento è necessario verificare se il calciatore/dirigente è già presente nel sistema tramite il menù a tendina; se lo fosse (perché inserito da un collega arbitro in occasione di una precedente partita), sarà sufficiente selezionarlo ed indicarne a lato il numero corrispondente. Nel caso in cui non risultasse presente, per inserirlo sarà sufficiente usare il pulsante "Aggiungi persona" e completare i dati richiesti; **i campi obbligatori sono il cognome, il nome, la data di nascita e il sesso**. Nel caso in cui si notino degli errori in un precedente inserimento, è possibile procedere alla rimozione di calciatori e dirigenti dal sistema di Sinfonia4You.

Aggiungi Tesserato

SAMMARGHERITENSE 1903

Matricola:	
Cognome *:	DE PAPERINIS
Nome *:	PAPERINO
Data di Nascita *:	02/03/1999
Luogo di Nascita :	
Sesso * :	MASCHILE
Cod. Fisc.:	

Conferma Annulla

DURATA

In questa sezione va indicata la durata di tutti gli eventi che occorrono nel corso della gara: il ritardo sull'inizio della partita, il tempo di recupero del primo e del secondo tempo, l'eventuale recupero aggiuntivo del primo e del secondo tempo, l'intervallo; è anche possibile inserire eventi relativi anche agli eventuali tempi supplementari e ai tiri di rigore. Per inserire un evento bisogna cliccare sul pulsante "Aggiungi evento",

mentre per cancellarne uno già inserito bisogna cliccare sul pulsante “X” di colore rosso alla sinistra dell’evento che si vuole eliminare.

Orario di Inizio Ufficiale della Gara				15:00	
Normalmente per questa Categoria sono previsti 2 Tempi Regolamentari da 45 minuti.					
				+ Tempo di Gioco X Tempo di Gioco	
1 Tempo					
X	Ritardo	1 min.	15:00	15:01	
Inserisci note relative a questo periodo...					
X	Tempo di Gioco	45 min.	15:01	15:46	
AUTOMATICO - Aggiunto tempo di gara					
X	Recupero Indicato	5 min.	15:46	15:51	
Inserisci note relative a questo periodo...					
+ Aggiungi Evento					
Intervallo					
	Intervallo Tra Tempi di Gioco	15 min.	15:51	16:06	
Inserisci note relative a questo periodo...					
2 Tempo					
X	Tempo di Gioco	45 min.	16:06	16:51	
AUTOMATICO - Aggiunto tempo di gara					
X	Recupero Indicato	5 min.	16:51	16:56	
Inserisci note relative a questo periodo...					
+ Aggiungi Evento					
				+ Tiri di Rigore + Supplementare	
Orario di Fine della Gara				16:56	

Ogni evento può essere riordinato rispetto agli altri trascinandolo con il mouse. Per ogni evento è inoltre possibile aggiungere delle **note**, che divengono obbligatorie per indicare i motivi di un **eventuale ritardo** dell’inizio della gara, dovuti ad esempio a ritardi di gare precedenti o a ritardi da parte di una delle società o di entrambe, in caso di eventuali **sospensioni temporanee** della gara, per indicarne la motivazione, e per indicare la motivazione per cui si sono neutralizzati dei minuti di recupero; in quest’ultimo caso, alcune motivazioni possono essere “per sostituzione” o “per intervento massaggiatore”. Nel caso di ritardo dell’inizio della gara dovuto a gare organizzate dalla FIGC che si giocano sullo stesso campo di giuoco della gara per cui si è designati, utilizzare la dicitura: “gara iniziata alle ore xx:xx per il protrarsi della gara precedente”. **I calcoli degli orari di inizio e fine gara sono automatici sulla base della durata dei tempi prevista per la competizione.**

RETI

In questa sezione, tramite il pulsante “Aggiungi rete”, è possibile inserire le eventuali reti segnate nel corso della gara; per ciascuna rete sarà necessario indicare il tempo di giuoco, il minuto e se la segnatura è avvenuta o meno su rigore. **Ciascuna segnatura dovrà essere riportata al di sotto del nome della società che l’ha realizzata.**

DISCIPLINA

In questa scheda sarà possibile inserire i provvedimenti disciplinari adottati prima, durante e al termine della gara; a seconda del tipo di evento che deve essere aggiunto bisogna fare click sul tasto corrispondente. Dopo aver cliccato sul titolo di una sezione è possibile premere sul tasto “Aggiungi provvedimento”. Con i menù a

tendina dovranno essere inseriti il tempo, il minuto, il calciatore/dirigente (questo dovrà essere stato inserito in precedenza nella scheda "Liste gara") e la motivazione; **un testo che descriva in modo minuzioso i fatti avvenuti deve essere sempre aggiunto nel caso del provvedimento di espulsione diretta**, sia essa a carico di calciatori titolari, di riserva o di dirigenti (vedi oltre). Tutto quanto sia accaduto a fine gara o che non abbia una precisa collocazione nelle altre voci può essere riportato nell'ultima voce "Segnalazione disciplinare", come nell'esempio sottostante.

SEGNALAZIONE DISCIPLINARE

Segnalazioni Disciplinari a carico di Tesserati identificati durante o dopo la Gara

SAMMARGHERITENSE 1903

10 - DE PIPPIS PIPPO [VICE-CAP]

SEGNALAZIONE DISCIPLINARE - La Persona è colpevole di Fatti accaduti dopo il Termine della Gara

A fine gara nella zona spogliatoi, mi rivolgeva l'espressione "Hai fatto schifo!" urlando a gran voce mentre si allontanava.

+ Aggiungi Provvedimento

In caso di espulsione per doppia ammonizione, va indicata la prima ammonizione nella sezione dedicata alle ammonizioni, mentre la seconda ammonizione deve essere inserita nel riquadro delle espulsioni, specificando che l'espulsione è avvenuta per doppia ammonizione. In questo caso, pur trattandosi di un'espulsione, non sarà necessario aggiungere un'ulteriore descrizione degli eventi.

Per le **espulsioni dirette** è espressamente necessario **essere molto esaurienti**, descrivendo con precisione il tipo di fallo o la condotta violenta posta in essere, e le sue conseguenze, se il pallone era in giuoco o non in giuoco, se lo stesso si trovava o meno a distanza di giuoco o meno, eccetera. Evitare, anche nelle espulsioni, la dicitura DOGSO, ma indicare, nel caso, che il calciatore è stato espulso "per aver negato alla squadra avversaria un'evidente opportunità di segnare una rete, commettendo un fallo fuori area di rigore" oppure "commettendo un fallo in area di rigore, senza la volontà/possibilità di giocare regolarmente il pallone". È importante segnalare eventuali insulti, gesti o minacce che si ricevono a seguito del provvedimento disciplinare, oltre a gesti di stizza verso persone o cose, reazioni aggressive, o risse, descrivendo nel dettaglio l'accaduto. Nel caso in cui un giocatore rimanga gravemente infortunato a seguito di un fallo commesso con vigoria sproporzionata o a seguito di condotta violenta, segnalare le condizioni di salute del giocatore e l'eventuale necessità di ricorrere a cure mediche presso strutture ospedaliere, evitando però nella maniera più assoluta di emettere una diagnosi (siamo arbitri, non medici).

In caso di **aggressione ad un Direttore di Gara** è importante specificare bene in che contesto è avvenuta, descrivendo dettagliatamente i fatti, se i Dirigenti sono intervenuti in difesa dell'Arbitro o dell'Assistente coinvolto, se è stato necessario sospendere definitivamente la gara e a che minuto, e se è stato necessario ricorrere alle cure di un presidio ospedaliero, allegando eventuale referto di Pronto Soccorso e/o la scheda di dimissione ospedaliera. In questi casi, prima di scrivere il referto, **resta comunque obbligatorio contattare l'OT di riferimento, nonché il Referente Regionale della Commissione Esperti Legali, che saprà guidarvi nelle ulteriori azioni da compiere.** Nel caso non siate sicuri su come trascrivere un'espulsione sul referto di gara, contattate qualche collega più esperto o l'OT di riferimento, che vi sapranno dare i consigli del caso.

Esempio di espulsione per condotta violenta: "Espulso al 27' del 2T il N° 07 Mario Rossi poiché, a giuoco in svolgimento, con il pallone non a distanza di giuoco, sferrava un pugno al calciatore N° 09 della squadra avversaria, Gino Bianchi, colpendolo al volto e provocandogli forte dolore e vistoso sanguinamento dal naso. Il Sig. Gino Bianchi era pertanto costretto a lasciare il terreno di giuoco, e veniva condotto da un'autoambulanza presso il Pronto Soccorso per le cure del caso. Alla notifica del provvedimento il Sig. Mario Rossi si allontanava senza protestare o senza cenno di stizza alcuno".

Esempio di espulsione per grave fallo di giuoco: “Espulso al 27’ del 2T in N° 07 Mario Rossi per grave fallo di giuoco, poiché, a giuoco in svolgimento, con il pallone a distanza di giuoco e nel tentativo di contendere il pallone all’avversario, effettuava un tackle con vigoria sproporzionata, colpendo il calciatore avversario alla caviglia con piede a martello. Alla notifica del provvedimento lasciava il terreno di giuoco senza protestare”.

SOSTITUZIONI

In questa scheda dovranno essere riportate le sostituzioni della gara, indicando il calciatore che è uscito e il calciatore subentrato, oltre al minuto e al tempo di gioco in cui è avvenuta la sostituzione. La compilazione avviene tramite menù a tendina, che rende disponibili i calciatori inseriti precedentemente nella sezione “Liste gara”; **per questo motivo, la scheda relativa alle sostituzioni non potrà essere compilata prima di aver terminato la compilazione della scheda “Liste gara”.**

SAMMARGHERITENSE 1903				
Normalmente per questa Categoria sono previste al massimo 5 Sostituzioni.				
	TEMPO 2 Tempo ▼	MINUTO 10 min. ▼	ESCE 10 - DE PIPPIS PIPPO [VICE-CAP] ▼	ENTRA 13 - DE PAPERINIS PAPERINO ▼

Le sostituzioni che avvengono nell’intervallo tra primo e secondo tempo si riportano come avvenute al 1’ del 2T. È importante fare attenzione ad eventuali scambi di persona; leggere attentamente le distinte, e assicurarsi sempre prima dell’inizio della gara che tutte le copie, soprattutto se compilate a mano, riportino in modo corretto i numeri dei calciatori, il loro nome e cognome in forma completa e il numero del documento di riconoscimento.

NOTE SUL PUBBLICO ED EVENTUALI INCIDENTI

Nel caso in cui non sussista niente di quanto descritto in seguito, utilizzare la dicitura “niente da segnalare”.

Individuare sempre a chi debbano essere imputate le manifestazioni d’intemperanza (se alla Società Ospitante oppure alla Società Ospitata), sia nei confronti dell’Arbitro che verso gli Assistenti, poiché nel caso ciò non fosse stabilito, il Giudice Sportivo non avrà gli elementi necessari per comminare l’adeguata sanzione. Evitare di scrivere “I tifosi di entrambe le Società” ma specificare singolarmente la Società riportando per ognuna la tipologia dell’intemperanza. In particolare:

- **Manifestazioni di intemperanza generica: ingiurie, minacce verbali, atti di disturbo, uso di trombe o fischiotti.** Indicare i tempi di inizio e di durata, la Società ed il numero dei sostenitori (gruppo di circa 10/20 tifosi, folto gruppo di tifosi, etc.), precisando se trattasi di manifestazioni isolate, ripetute, insistenti. Specificare le ingiurie e le minacce verbali proferite e udite. Se tali manifestazioni sono accompagnate da gesti od anche da più gravi atteggiamenti di minaccia, precisare la natura e la portata di questi. Gli striscioni recanti scritte oscene, oltraggiose, minacciose, antisportive, inneggianti a discriminazioni razziali e territoriali, dovranno essere rimossi prima dell’inizio della gara a cura della Società ospitante. Dovrà, in ogni caso, essere fatta segnalazione sul rapporto di gara della presenza degli stessi, sia prima dell’inizio della gara che a gara in svolgimento;
- **Uso di mortaretti, petardi o bengala.** Indicare i tempi d’inizio e di durata, il numero e la consistenza dei lanci, il luogo di caduta e di scoppio (se in campo o meno), nonché le eventuali conseguenze a persone o cose;

- **Lancio di oggetti e sputi.** Riferire dettagliatamente, con indicazione dei tempi d'inizio e di durata dei singoli lanci, con specificazione della natura degli oggetti e delle loro dimensioni, con precisazione delle loro destinazioni (se verso Ufficiali di Gara, calciatori ed altri tesserati o genericamente in campo) ed infine, con ulteriore precisazione, dell'eventuale raggiungimento delle persone fatte oggetto del lancio, nonché eventuali conseguenze dalle stesse, avendo riguardo di indicare anche la parte o le parti del corpo colpite. Ricordare che, in caso di persone ferite, l'Arbitro dovrà descrivere con massima precisione quanto obiettivamente visibile, astenendosi dal formulare diagnosi e/o prognosi. Quanto alla descrizione delle dimensioni degli oggetti, usare anche paragoni con cose di comune raffronto (noci, arance, uova ecc..); precisare se il lancio o i lanci sono stati preceduti, accompagnati o seguiti da intemperanze generiche (vedi sopra), specificando sempre le frasi udite. Analoga descrizione anche in caso di lancio di sputi;
- **Tentativi di invasione di campo.** Indicare i tempi di inizio e di durata dei singoli tentativi, nonché la consistenza dei medesimi, sia come numero di persone, sia come pericolosità. Dettagliare, in questo caso, il comportamento dei Dirigenti, degli altri tesserati o degli addetti all'ordine pubblico. Stare attenti a non equivocare tra tentativi di invasione di campo veri e propri e fatti sostanzialmente diversi quale, ad esempio, l'arrampicarsi alla rete di protezione non per superarla ma per dare maggiore platealità alle manifestazioni di intemperanza;
- **Invasione di campo.** Riferire nel modo più preciso possibile il tempo d'inizio dell'invasione, se l'invasione è stata preceduta da tentativi d'invasione, da lanci di oggetti, mortaretti, petardi o sputi, da manifestazioni generiche di intemperanza, da quale settore di posti è iniziata l'invasione, il numero approssimativo degli invasori ed a quale società appartengono (la distinzione dei sostenitori è indispensabile), se le persone entrate in campo hanno raggiunto il terreno di giuoco e sino a dove, specie in relazione al punto in cui si trovavano gli Ufficiali di gara. In caso di violenza o aggressione, è opportuno indicare il numero delle persone che hanno posto in essere tale situazione e le eventuali conseguenze subite degli aggrediti, che siano Ufficiali di Gara o tesserati; in caso di persone ferite, dovranno essere riportate tutte le risultanze obiettivamente visibili, con astensione assoluta ad esprimere diagnosi o prognosi, allegando eventualmente certificazioni mediche. Precisare sempre il comportamento dei capitani delle due squadre, dei dirigenti e degli altri tesserati ammessi in campo, nonché degli addetti all'ordine pubblico. Porre attenzione a non equivocare fra tentativi di aggressione veri e propri e fatti sostanzialmente diversi quali, ad esempio, le manifestazioni di persone che, seppur di corsa, si dirigono verso l'Arbitro o verso altri tesserati non con finalità di commettere atti violenti ma, in ipotesi, solo per minacciare o protestare vivacemente. Riferirsi quindi a tentativo/i di aggressione solo quando il comportamento di uno o più soggetti induca, attraverso elementi obiettivi (ad esempio bandierine in mano, ombrelli in mano o gesti inconfondibili di aggressività) a ritenere concreta la sussistenza di intendimenti aggressivi;
- **Incidenti all'uscita dal campo di giuoco.** Valgono le stesse istruzioni per gli incidenti avvenuti durante la gara. Occorre cautela estrema nel rinunciare esplicitamente alle misure di protezione nei confronti propri e dei colleghi Assistenti. Meglio usufruirne fino all'effettivo allontanamento dalla zona del campo sportivo.

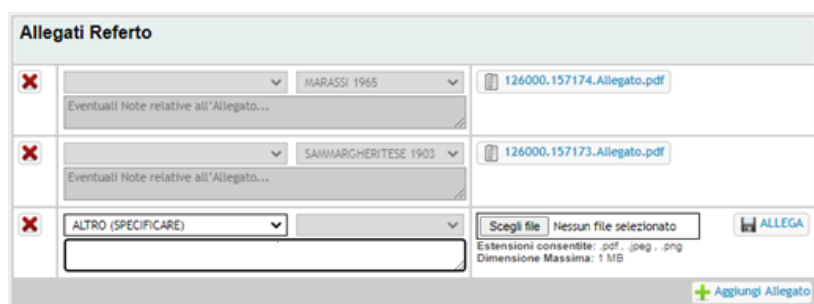
NOTE VARIE ED EVENTUALI

Nel caso in cui non sussista niente di quanto descritto in seguito, utilizzare la dicitura “niente da segnalare”.

Si elenca sotto la voce “Varie ed eventuali” qualsiasi fatto o informazione che non trovi collocazione in altre parti del referto di gara, come: **eventuali danni all'autovettura degli Ufficiali di Gara**, provocati dopo che la stessa è stata affidata alla Società Ospitante consegnando le chiavi al Dirigente addetto (e non al custode dell'impianto), affinché il Giudice Sportivo possa sancire l'azione risarcitoria per la responsabilità oggettiva (l'Arbitro dovrà seguire la prassi prevista dalla normativa in atto); **eventuale impossibilità di proseguire nella disputa della gara da parte di un calciatore** infortunatosi a causa di un fallo di giuoco, di una condotta violenta o anche durante lo svolgimento del giuoco, senza che vi influissero condotte fallose; **eventuali guasti o carenze igieniche riscontrate nei locali adibiti a spogliatoio**, tenendo conto dei requisiti minimi di pulizia e decoro, così come l'eventuale mancanza di acqua calda, non prima comunque di aver avisato il responsabile dell'impianto, che potrebbe rimediare al problema senza la necessità di procedere con una segnalazione agli organi di Giustizia Sportiva.

ALLEGATI

In questa sezione sarà possibile allegare le distinte di giuoco e ogni altro documento eventualmente consegnato dalle società (richiesta di Forza Pubblica, reclami scritti, etc.), precedentemente scannerizzati, nonché i rapporti degli Assistenti dell'Arbitro; è possibile aggiungere gli allegati premendo il tasto “Aggiungi allegato”, caricandolo e facendo poi click su “Allega”. **È obbligatorio specificare la tipologia dell'allegato tramite l'apposito menù a tendina e, nel caso delle liste delle due squadre, specificare a quale squadra appartengono.**



Controllare sempre la completezza e l'esattezza di quanto riportato sugli elenchi; in particolare accertarsi che i medesimi elenchi siano firmati dal Dirigente Accompagnatore Ufficiale che oltre a rappresentare a tutti gli effetti la Società, responsabilizza la stessa sul regolare tesseramento dei calciatori trascritti in elenco, e mancando la firma il documento è privo di ufficialità. Gli elenchi devono essere altresì controfirmati dall'Arbitro. Ricordare che l'indicazione in elenco delle generalità dei calciatori di riserva deve essere apposta dalla Società d'appartenenza prima dell'inizio della gara. **Non procedere mai di vostro pugno a cancellazioni o rettifiche di qualsiasi genere; ogni variazione deve essere apportata dalla Società anche se gli elenchi sono già in vostro possesso.** In tal caso ricordarsi di apportare le modifiche a tutte le copie degli elenchi, copia della Società avversaria compresa, anche se già stata consegnata. **Al termine della gara, in tutte le copie degli elenchi calciatori in vostro possesso, evidenziare gli ammoniti e gli espulsi sanzionati, apponendo una crocetta a fianco del nominativo del calciatore ammonito e/o espulso.**

TRASMISSIONE DEL REFERTO

Una volta completata la compilazione di tutte le sezioni del referto, lo stesso può essere inviato al Giudice Sportivo di riferimento premendo sul tasto “Invia al G.S.”; **una volta completata la procedura di invio al Giudice Sportivo non sarà più possibile modificare il referto.** Dopo aver premuto il tasto “Invia al G.S.” apparirà un'anteprima in pdf del referto, al fine di controllare la correttezza dei dati inseriti (in ogni momento, durante qualsiasi fase della compilazione del referto, sarà possibile avere un'anteprima di quanto si andrà ad inviare al Giudice Sportivo cliccando sul pulsante “Stampa”). Confermata la correttezza dei dati, è

necessario cliccare sul check vicino a “Confermo che...”. Per completare l’invio, cliccare quindi sul tasto “Conferma”. L’effettivo invio sarà confermato da un messaggio che apparirà sullo schermo.

Salvataggio ed invio al Giudice Sportivo

ATTENZIONE: Prima di inviare il Referto al Giudice Sportivo controlla che la stampa sia **COMPLETA** di tutti i dati.

Referto Gara PRO B del 16/02/2020 tra SAMMARGHERITENSE 1903 ... 1 / 8

ITALIA FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
ASSOCIAZIONE ITALIANA ARBITRI
C.R.A. LIGURIA

L.N.D. LND LIGURIA

REFERTO DI GARA

CAMPIONATO	PROMOZIONE	GIRONE	B
GARA	SAMMARGHERITENSE 1903 - MARASSI 1965	DATA	16/02/2020
IMPIANTO	EUGENIO BROCCARDI, VIA GARIBOTTI	LOCALITA	SANTA MARGHERITA LIGURE (GE)
ORARIO	15:00		

UFFICIALI DI GARA

RUOLO	NOME	COGNOME	SEZIONE
Arbitro			
Assistente dell'arbitro n°1			
Assistente dell'arbitro n°2			

☒ **CONFERMO** che la stampa viene generata correttamente, che i dati salvati sono **COMPLETI** e che tutti gli allegati sono visibili.

Annulla Conferma

GARE A CARATTERE PROVINCIALE

I referti di gara dovranno pervenire esclusivamente tramite S4Y, tassativamente entro e non oltre le ore 8:00 del martedì successivo alla gara. Nel caso di gare infrasettimanali (coppa, recupero, turno di campionato, torneo), i rapporti devono pervenire entro e non oltre le ore 10:00 del giorno successivo alla gara.

Seppure la trasmissione dei referti di gara debba avvenire soltanto tramite S4Y, si riportano per opportuna conoscenza i contatti delle Delegazioni Provinciali che organizzano i campionati del nostro territorio, che potranno essere utilizzati per comunicazioni in merito ad eventuali errori nella compilazione del referto, nel caso in cui questi fossero riscontrati soltanto dopo la trasmissione del referto al Giudice Sportivo.

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI LUCCA

Via Viaccia trav. I, civ. 140
55100 Lucca

E-MAIL giudice.lucca@lnd.it

DELEGAZIONE PROVINCIALE PISA

Via Pasquale Pardi, snc
56100 Pisa

E-MAIL giudice.pisa@lnd.it

DELEGAZIONE PROVINCIALE MASSA

Via Campo D'Appio civ. 142/A
54031 Avenza (MS)

E-MAIL giudice.massacarrara@lnd.it

DELEGAZIONE PROVINCIALE PISTOIA

Via Montessori, civ. 1
51100 Pistoia

E-MAIL giudice.pistoia@lnd.it

GARE A CARATTERE REGIONALE

I referti di gara dovranno pervenire esclusivamente tramite S4Y, tassativamente entro e non oltre le ore 23:00 del lunedì successivo alla gara. Nel caso di gare infrasettimanali (coppa, recupero, turno di

campionato, torneo), i rapporti devono pervenire entro e non oltre le ore 10:00 del giorno successivo alla gara.

Seppure la trasmissione dei referti di gara debba avvenire soltanto tramite S4Y, si riportano per opportuna conoscenza i contatti del Comitato Regionale, che **potranno essere utilizzati per comunicazioni in merito ad eventuali errori nella compilazione del referto, nel caso in cui questi fossero riscontrati soltanto dopo la trasmissione del referto al Giudice Sportivo.**

COMITATO REGIONALE TOSCANA

Via Gabriele D'annunzio, civ. 138/C
55135 Firenze

E-MAIL giudice.toscana@lnd.it

GARE A CARATTERE NAZIONALE

I referti di gara dovranno pervenire via mail o, se previsto, tramite S4Y, possibilmente il giorno stesso della gara o, al più tardi, **entro e non oltre le ore 12:00 del giorno successivo alla gara.** Se fosse richiesto l'invio tramite mail, tutte le pagine del referto, le distinte, eventuali rapporti degli A.A. e, se disponibile, il rapportino finale, dovranno essere trasmessi uniti in un unico file PDF.

JUNIORES NAZIONALI

Comitato Interregionale –
L.N.D.
Via Po, civ. 36 – 00198 Roma

E-MAIL giudice@lnd.it

PRIMAVERA 3 e 4

Lega PRO – F.I.G.C.
Via Jacopo da Diacceto, civ. 18
– 50123 Firenze

E-MAIL
giustiziasportiva@legapro.com

U18, U17, U16, U15 Serie A e B e Serie C

Settore Giovanile Scolastico
FIGC

Via Po, civ. 36 – 00198 Roma

E-MAIL referti.sgs@figc.it

**L'ALLENAMENTO È LA BASE DELL'ARBITRO: CORRI, CORRI, CORRI E
DIVERTITI! UN GRANDE IN BOCCA AL LUPO!**