IL RUOLO DELLA/DEL GIUDICE DI CAMPO NEL TORNEO DIMONDI

La/il *giudice di campo* (GC) è una figura fondamentale per il torneo Dimondi.

Sfatiamo un mito: la/il GC non è un arbitro più passivo. Il suo ruolo non consiste solo nel tenere il tempo e segnare i punti: la/il GC è **la mediatrice/il mediatore dei valori del torneo in campo.**

Non importa che conosca tutte le regole del calcetto: la cosa fondamentale è che valuti la partita e, se necessario, la indirizzi verso quelli che sono i canali più adatti per la riuscita di **un'esperienza sportiva rispettosa, divertente e flessibile.**

I compiti della/del GC in pochi punti:

1) Chiamare le squadre, presentarsi, chiedere loro di presentarsi reciprocamente;
2) Chiedere se ci sono richieste particolari, aiutando il dialogo se necessario (es. proposta di modifica delle regole tradizionali del gioco); Se entrambe le squadre accettano, applicare la nuova regola; Se necessario, questo può essere ripetuto tra il primo ed il secondo tempo.
3) Tenere il tempo e segnare i goal;
4) A fine match suggerire di scattare una foto di gruppo alle squadre e di salutarsi;

In caso di discordia in campo:

1) Chiedere alle squadre di trovare una mediazione tra loro in breve tempo;
2) Se la mediazione manca, intervenire prendendo una decisione arbitraria, anche di rilievo se necessaria, ad esempio:
    a. Esclusione di una giocatrice o di un giocatore dal match, se la persona ha e continua ad avere un atteggiamento aggressivo, violento, troppo competitivo, etc.
    b. Assegnazione di un calcio di rigore per un grave fallo subito, indipendentemente dalla zona del campo in cui è avvenuto il fallo;
    c. Interruzione della partita, se una o entrambe le squadre hanno un comportamento non consono al torneo e lo mantengono nonostante i precedenti provvedimenti o richiami verbali.
    d. Etc.

La cosa fondamentale è che la decisione venga SPIEGATA alle squadre e che non si abbia paura nel prenderla: la/il GC in quel momento rappresenta l'intero torneo e l'insieme di tutti i valori su cui si fonda.

PUNTEGGIO:

1) **CLASSIFICA IN CAMPO:**
   a. 0 punti alla squadra che ha perso;
   b. 1 punto in caso di pareggio;
   c. 3 punti in caso di vittoria;
   d. Ulteriori opzioni se le squadre decidono diversamente;

2) **CLASSIFICA PRESABBENE:**
   a. **0 punti** per le squadre che non si presentano alla giornata;
   b. **1 punto** per le squadre che presenziano al torneo (anche se in pochi) ma che durante la partita non si relazionano nella maniera più corretta (es. commettono tanti falli, protestano, sono particolarmente nervosi, etc.);
      1 punto è previsto anche per le squadre che si comportano bene, ma delle quali nessuno si ferma al terzo tempo;
   c. **2 punti** per le squadre che giocano in maniera corretta e che si fermano al terzo tempo;
   d. **3 punti per le squadre che hanno portato qualcosa in più alla giornata**, ad esempio chi arriva in massa travestito, oppure chi ha una curva con tanti cori, oppure chi porta doni da scambiare all'altra squadra, chi porta contributi artistici o culturali al terzo tempo, etc.

NB. Da quest'anno si vuole ripristinare **il piccolo conclave delle/dei GC** nel momento di passaggio dalle partite al terzo tempo. In questo frangente le/i GC potrebbero riunirsi (con un bicchiere di vino) e trovare una coerenza ai punteggi della presabbene di ciascuna squadra. Quando le/i GC sono **in accordo sui punteggi** li possono segnare sul cartellone e poi, volendo, **motivarli** per iscritto o oralmente al terzo tempo.