

**F.I.G.C. - Associazione Italiana Arbitri
Settore Tecnico Arbitrale**



Associazione Italiana Arbitri

**GUIDA ALLA PRATICA ARBITRALE
DEL CALCIO A 5 NELLE SUE
DIMENSIONI FONDAMENTALI**

Stagione Sportiva 2021-2022



Premessa

Il movimento arbitrale del Calcio a Cinque, al pari con l'evoluzione della disciplina, negli ultimi anni ha conosciuto un progressivo processo di professionalizzazione che ha allineato gli standard prestazionali dei direttori di gara del Futsal a quelli del Calcio. Tale strutturazione è il risultato della sinergia di componenti diverse che, ciascuna per la sua parte, ha lavorato con competenza, dedizione e impegno con l'obiettivo di dotare le squadre, gli arbitri e i dirigenti degli strumenti più idonei per svolgere al meglio i campionati.

Con l'introduzione delle innovazioni regolamentari, che nella stagione sportiva 2020 – 2021, hanno visto una integrale e profonda rivisitazione delle regole del gioco del Calcio a 5, viene richiesto ad Arbitri ed Osservatori un aggiornamento importante dei propri riferimenti tecnici, applicativi e valutativi, nell'ambito della direzione di gara e di valutazione della prestazione arbitrale.

In questa guida sono indicati gli aspetti fondamentali della pratica arbitrale applicata al gioco del Calcio a 5, unitamente ad alcuni spunti di carattere comportamentale da rispettare per assolvere al meglio il proprio ruolo.

Nota generale: Nella presente guida sono state introdotte le modifiche regolamentari introdotte

nel 2020  e del 2021 

Le dimensioni della direzione arbitrale

Le dimensioni attraverso le quali si articola la prestazione arbitrale, da rapportare al grado di difficoltà della gara, sono:

- 1) Aspetto tecnico, disciplinare e comportamentale
- 2) Aspetto fisico, atletico – tattico e gestualità
- 3) Collaborazione della squadra arbitrale

1. Prestazione e grado di difficoltà della gara

Vi sono gare con un elevato numero di eventi tecnici e disciplinari che offrono diversi spunti per valutare la competenza degli Arbitri. Vi sono altre gare che, per situazioni tecniche e tattiche, non hanno invece elementi di valutazione significativi.

Il coefficiente di difficoltà della gara è l'elemento che deve stimolare opportunamente il livello di attenzione e concentrazione necessari per incidere positivamente sull'esito della direzione, così come gare dai toni agonistici contenuti e situazioni semplici da gestire non devono far abbassare

la guardia.

La difficoltà della gara è determinata da **fattori endogeni** (le Regole del Gioco, il linguaggio verbale e del corpo espresso dai tesserati e dalle persone ammesse nel recinto di gioco, l'agonismo, le abilità tecniche dei singoli calciatori, le tattiche di gara) ed i **fattori esogeni** (il comportamento del pubblico, l'importanza del risultato, improvvise interruzioni di energia elettrica, situazioni impreviste) che hanno influenzato la gara oggetto del mandato conferito, rendendola così: facile, normale, difficile o molto difficile.

1. Gestione tecnica e disciplinare della gara/uniformità, equilibrio/personalità e prevenzione

1A. Gestione tecnica della gara

La conoscenza del Regolamento - nella parte dispositiva, nelle linee guida interpretative e nella casistica - e la sua applicazione sensata, sono gli aspetti fondamentali per poter assolvere al mandato arbitrale.

L'aspetto tecnico esprime la conoscenza teorica delle regole del gioco, la capacità di applicazione pratica, l'equilibrio e l'approccio nella rilevazione dei fatti di gioco.

L'operato dell'arbitro sarà caratterizzato dalla capacità di:

1. Discernere i normali contatti di gioco e gli interventi compiuti in maniera negligente, imprudente o con vigoria sproporzionata.
2. Distinguere e rilevare le diverse tipologie di falli.
3. Valutare correttamente il DOGSO e la SPA, nelle diverse ipotesi di infrazione, adottando l'appropriato provvedimento tecnico e disciplinare, in funzione del punto dove avviene il fallo e la natura del fallo stesso: intervento "genuino" e intervento "non genuino".
4. Discernere correttamente il fallo di mano volontario ed involontario, punibile e non punibile.
5. Intervenire in maniera congrua, opportuna, tempestiva ed efficace
6. Sanzionare in maniera uniforme ed equilibrata gli interventi fallosi delle due squadre
7. Saper riprendere il gioco in conformità a come è stato interrotto, in particolare nei casi meno consueti e/o specifici (indebito ingresso o uscita dei calciatori dal rettangolo di gioco, sostituzioni errate, infortuni, rimessa da parte dell'arbitro, eventi eccezionali, ecc.)

Con riferimento alle specifiche tecniche degli interventi, gli arbitri e gli osservatori dovranno valutare, come si applica al meglio:

a) Il principio dell'“aspetta e guarda” e il vantaggio

Questa fattispecie implica che l'arbitro, rilevato un fallo/infrazione di gioco – punibile con un calcio di punizione diretto, indiretto o di rigore – abbia la capacità di intervenire con tempestività interrompendo l'azione con un suo fischio o, davanti ad un'importante evoluzione del gioco, di attendere qualche secondo e, eventualmente, applicare il vantaggio qualora la squadra che ne beneficia stia impostando un'importante azione di gioco (ripartenza, possibilità di arrivare nell'immediato ad un tiro verso la porta avversaria). L'“aspetta e guarda” non dovrà essere applicato su un intervento meritevole di sanzione tecnica, che non abbia un'importante ed immediata evoluzione di gioco (con attenzione alla zona del rettangolo di gioco in cui è commessa e alla posizione dei calciatori, avversari e compagni di squadra). Si sottolinea che, qualora l'arbitro conceda il vantaggio con l'apposito segnale e questo non si concretizzi nell'immediato (2 – 3 secondi), ha la possibilità di tornare indietro e accordare il calcio di punizione.

Il vantaggio non può essere applicato nelle riprese di gioco in cui è previsto il conteggio dei 4 secondi (ovvero tutte, tranne il calcio di rigore), mentre può essere accordato sul gioco del portiere nella propria metà campo: qualora, quindi, scaduti i 4 secondi un avversario entri regolarmente in possesso del pallone, l'arbitro lascerà proseguire il gioco concedendo il vantaggio.

Il vantaggio può essere applicato anche nel caso in cui, su retropassaggio punibile al portiere, un avversario entri regolarmente in possesso del pallone: l'arbitro estenderà un braccio, ad indicare la rilevazione di un'infrazione sanzionabile con un calcio di punizione indiretto, lasciando agli avversari la possibilità di proseguire l'azione.

Naturalmente, in entrambi i casi, l'arbitro dovrà valutare l'effettivo vantaggio/convenienza della squadra che subisce il fallo/infrazione a proseguire l'azione (che, come detto, deve essere promettente, ovvero finalizzata verso l'attacco), piuttosto che eseguire un calcio di punizione.

Il vantaggio può essere accordato anche in altri casi di infrazioni sanzionabili con un calcio di punizione indiretto, quali: simulazione, sostituzioni errate (solo nel caso di una chiara occasione da rete della squadra avversaria a chi ha commesso l'infrazione), indebiti ingressi/uscite dal rettangolo di gioco, gioco pericoloso, proteste, infrazioni su tiro libero (escluso il decorso dei 4 secondi) e calcio di rigore.

Nei casi in cui invece il pallone non è ancora in gioco (es. infrazione della squadra attaccante su rimessa dal fondo del portiere avversario) l'arbitro, se del caso, lascerà proseguire il gioco senza alcuna segnalazione non potendosi configurare la fattispecie in esame ma dovendosi parlare, più propriamente, di mero proseguimento del gioco: in caso di interruzione dello stesso, infatti, l'arbitro non accorderebbe un calcio di punizione indiretto, ma farebbe ripetere la ripresa di gioco alla stessa squadra con azzeramento del conteggio dei 4 secondi.

Accordare il vantaggio nelle situazioni di gioco in cui è previsto, o non concederlo laddove vietato o inopportuno, è un dovere dell'arbitro, così come non concederlo in

presenza dei requisiti richiesti è un demerito da rilevare. Più l'arbitro è esperto, maturo ed opera in categorie di livello superiore, più l'applicazione corretta del vantaggio contribuisce alla scorrevolezza e alla spettacolarità del gioco, migliorando la qualità della prestazione arbitrale.

Il vantaggio al verificarsi del DOGSO

Nei casi di DOGSO il Vantaggio, di norma, NON deve essere concesso; qualora l'arbitro intenda comunque accordarlo, segnalandolo col gesto codificato, e lo stesso si concretizzi si possono prefigurare le seguenti situazioni:

- 1) Se la rete viene realizzata**, la stessa sarà accordata e l'infrazione per la quale è stato accordato il vantaggio sarà punita con l'ammonizione per comportamento antisportivo (o con l'espulsione a seconda della natura del fallo, nel caso, ad esempio, di grave fallo di gioco).
- 2) Se la rete non viene realizzata ed il pallone esce dalle linee perimetrali**, l'arbitro dovrà espellere il calciatore reo del DOGSO, il fallo dovrà essere cumulato se punibile con un calcio di punizione diretto o di rigore ed il gioco sarà ripreso in conformità a come era stato interrotto (ad esempio, rimessa dal fondo o dalle linee perimetrali).
- 3) Se la rete non viene realizzata** nell'immediatezza - a causa di un'interferenza di un difendente nel frattempo sopraggiunto che ha inficiato la concretizzazione del vantaggio e la realizzazione della rete - l'arbitro deve tornare indietro e concedere il calcio di punizione (tiro libero/calcio di rigore) e adottare l'appropriato provvedimento disciplinare.



- 4) Qualora la rete non venga realizzata nell'immediatezza** (per le ragioni esposte al punto 3) e l'Arbitro erroneamente non torni indietro per sanzionare l'infrazione, gli arbitri interromperanno il gioco appena la squadra del calciatore che ha commesso il DOGSO avrà il possesso del pallone. L'arbitro dovrà espellere il calciatore reo del DOGSO, il fallo dovrà essere cumulato se punibile con un calcio di punizione diretto o di rigore. L'arbitro riprenderà il gioco con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, ossia nel punto in cui il pallone è stato giocato dal calciatore della squadra che ha commesso il DOGSO.

Effetti successivi alla concessione del vantaggio per una infrazione che prevede la seconda ammonizione per il calciatore colpevole

Il vantaggio non deve essere applicato qualora sia commesso un grave fallo di gioco,

una condotta violenta o un'infrazione che comporta la seconda ammonizione a carico del medesimo calciatore. Tuttavia, se l'arbitro dovesse concederlo, segnalandolo col gesto codificato, e lo stesso si dovesse concretizzare, si può configurare il seguente scenario:

- 1) **La squadra del calciatore reo entra in possesso del pallone:** l'arbitro interromperà il gioco, cumulerà il fallo se punibile con un calcio di punizione diretto, ammonirà il calciatore reo e quindi lo espellerà per doppia ammonizione e accorderà un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione. Qualora l'arbitro abbia indebitamente lasciato scorrere il gioco e sia stata segnata una rete, la stessa sarà poi annullata. La squadra del calciatore espulso giocherà per due minuti con un elemento in meno ed il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto per la squadra difendente da un punto qualsiasi dell'area di rigore.

È fondamentale in tali circostanze mantenere la massima lucidità e concentrazione nel confermare o revocare il vantaggio concesso, in funzione della reale concretizzazione dello stesso. La corretta valutazione di questa fattispecie di gioco può pesare sulla prestazione in termini di maturità arbitrale e competenza tecnica dimostrata.

b) Contatti alti reiterati

Questa tipologia di fallo è commessa tramite la pressione delle mani, del petto o della testa sulle parti alte del corpo del calciatore avversario, attraverso la reiterazione di spinte e distacchi. È una condotta fallosa attuata sia in azione di attacco, ai danni del possessore del pallone, sia in fase di difesa, da parte di chi controlla il pallone, per mantenerne il possesso: in entrambi i casi mira a rallentare le iniziative di gioco avversarie o a creare gli spazi di sviluppo del gioco per la propria squadra. L'arbitro che controlla l'area di azione deve adottare tutte le iniziative necessarie per interrompere questa condotta fin dal suo nascere, attraverso la propria presenza fisica nella zona in cui si svolge l'azione e l'effettuazione di un solo richiamo verbale alla effettuazione del primo contatto, con cui invita il reo a desistere; se tale azione di prevenzione non sortisce l'effetto atteso, al reiterarsi del contatto l'arbitro deve intervenire perentoriamente per sanzionare il fallo con un calcio di punizione diretto. Tale iniziativa è tanto più efficace quanto più è condotta in modo deciso e tempestivo, sin dalle prime manifestazioni e dall'inizio della gara, sortendo così un effetto dissuasivo per tutti i calciatori.

È importante maturare la capacità di cogliere questo tipo di condotta e di incidere positivamente con una prevenzione efficace: un arbitro autorevole saprà dissuadere i calciatori con la sola presenza o col richiamo perentorio, intervenendo in modo tempestivo con la sanzione del fallo qualora la prevenzione non sia andata a buon

fine.

c) La simulazione.

Questa fattispecie presuppone l'assenza di contatto fra calciatori, ma anche la forte accentuazione della caduta a seguito di un normale contatto di gioco: è il tentativo da parte di un calciatore di procurarsi un calcio di punizione fingendo di avere subito un intervento falloso. Trattandosi di un inganno, l'arbitro deve avere certezza che non vi sia stato contatto, o che quello verificatosi sia invece regolare, prestando attenzione alla naturalezza/artificiosità della caduta in relazione alla dinamica dell'intervento.

La Guida Pratica del Regolamento di Gioco fornisce ulteriori elementi utili ai fini della rilevazione e della sanzione di questa tipologia di condotta antisportiva, con riferimento alla postura/movimento del corpo, alla naturalezza della caduta e alla "convenienza" del calciatore a simulare di avere subito un fallo piuttosto che proseguire la sua azione.

Su un indebito tentativo del calciatore di procurarsi un calcio di punizione a favore simulando di aver subito un fallo, qualora possa scaturire una repentina ripartenza della squadra avversaria con uno sviluppo importante di gioco, l'arbitro potrà concedere il vantaggio utilizzando la gestualità prevista (estensione di un solo braccio per far comprendere a tutti che ha rilevato l'infrazione punibile con un calcio di punizione indiretto, che quindi non va a cumulare il bonus); alla prima interruzione di gioco, dovrà ammonire il calciatore reo della simulazione.

È evidenza di maturità arbitrale acquisita, la capacità di saper discernere fra contatti fallosi e veniali nonché quella di gestire con un mero richiamo le cadute successive a piccoli contatti che privano il calciatore dell'equilibrio, senza che questi voglia trarre in inganno il direttore di gara.

d) Il tackle

La scivolata intesa come intervento sul pallone volto ad intercettare un tiro, un passaggio o una traiettoria, è un gesto atletico permesso; l'arbitro dovrà sanzionare il tackle, cioè il contrasto effettuato per lo più in scivolata, quando commesso con negligenza, imprudenza o sproporzionata vigoria (ovvero quando rechi o possa recare un possibile pregiudizio/danno all'avversario), con un calcio di punizione diretto.

In particolare, l'arbitro dovrà valutare in maniera differente il tackle effettuato con uno o con due piedi:

- ✓ **Entrare in contrasto con un piede** non comporta, automaticamente, una reazione sanzionatoria da parte dell'arbitro; questi dovrà rilevare se il calciatore che "subisce" l'intervento è stato colpito o meno, se l'intento di chi effettua il contrasto è colpire il pallone o arrecare un danno fisico all'avversario e, in assenza di contatto e di una volontà ostile, non dovrà sanzionare un fallo;

- ✓ **Entrare in contrasto con entrambi i piedi** – cioè colpire l'avversario, oppure non colpirlo solo perché questi riesce ad evitarlo anche grazie ad altri fattori fortuiti sopravvenuti - dovrà essere sanzionato quantomeno con un calcio di punizione diretto valutando, conseguentemente, la forza apportata al contrasto e la relativa, eventuale, sanzione disciplinare.

L'arbitro, quindi, oltre alla modalità di intervento e all'intensità della forza utilizzata nel contrasto, dovrà valutare anche lo slancio/distanza fra i due avversari, ovvero la reale possibilità dell'avversario di giocare il pallone: tanto più il contrasto è portato in maniera leale (da davanti, con perfetta visuale), tanto meno sarà pericoloso.

In merito si raccomanda agli Arbitri di prendere visione delle domande inserite nella Guida Pratica, alla Regola 12, che forniscono elementi utili per la rilevazione e la sanzione del tackle, con riferimento a: la distanza fra i calciatori, lo slancio nel portare il contrasto e la direzione/posizione dei calciatori sul rettangolo di gioco.

e) Falli contemporanei commessi da calciatori della stessa squadra

Nel caso di infrazione contemporanea commessa da due calciatori della stessa squadra, l'arbitro interromperà il gioco ed assumerà i provvedimenti disciplinari legati alla natura dei falli commessi; inoltre, provvederà a cumulare i falli (se punibili con un calcio di punizione diretto). L'arbitro dovrà poi fare riprendere il gioco nella porzione del rettangolo di gioco più favorevole alla squadra che ha subito le infrazioni, valutando come elemento guida la pericolosità del punto dal quale sarà effettuata la ripresa del gioco (vigendo perciò in primis un principio geografico; valgono a titolo esemplificativo e non esaustivo, le seguenti situazioni: a margine di una condotta violenta commessa a centrocampo ed uno sgambetto negligente in area di rigore, l'arbitro riprenderà il gioco con il calcio di rigore; oppure nel caso di 5° e 6° fallo commessi in contemporanea, a prescindere dal provvedimento da adottare, il gioco riprenderà con la ripresa di più favorevole, ovvero normalmente il tiro libero; ancora, nella situazione di un grave fallo di gioco commesso a centrocampo ed un gioco pericoloso nell'area di rigore, l'arbitro riprenderà il gioco con un calcio di punizione indiretto sulla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a dove è stata commessa l'infrazione; nel caso di falli commessi in una posizione equidistante dalla linea di porta, la ripresa avverrà dal punto più favorevole per la battuta a rete; ecc...)

f) Il conteggio dei 4 secondi

L'arbitro deve favorire la rapidità delle riprese di gioco, valutando correttamente il rispetto dei quattro secondi su rimessa laterale, calcio d'angolo, calcio di punizione, tiro libero, rimessa dal fondo e gioco del portiere nella propria metà campo che, ad esclusione delle punizioni e del tiro libero, deve contare in maniera palese. L'arbitro dovrà applicare il conteggio, visivo o mentale, nelle suddette situazioni e far riprendere velocemente il gioco a seguito delle normali interruzioni. Su rimessa laterale, qualora il pallone dopo essere stato regolarmente calciato non entri nel

rettangolo di gioco, l'arbitro dovrà attribuire la ripresa di gioco alla squadra avversaria: si presume, infatti, che la stessa non sia stata completata nei quattro secondi previsti.

Con riferimento al Tiro Libero, si evidenzia che trattandosi di un calcio di punizione diretto - da eseguire senza apposizione di barriera, previo riconoscimento del calciatore incaricato e fischio autorizzativo dell'arbitro - valgono le stesse disposizioni e sanzioni previste, ovvero: conteggio (mentale) dei 4 secondi e attribuzione di un calcio di punizione indiretto agli avversari in caso di decorso del tempo; immediata sanzione disciplinare per mancato rispetto della distanza da parte dei calciatori difendenti (portiere compreso); impossibilità di concedere il vantaggio (esclusivamente in caso di infrazione dei 4 secondi) qualora un avversario si impossessi regolarmente del pallone e imponesse un'azione di contropiede.

g) Il retropassaggio punibile al portiere

L'arbitro avrà cura di rilevare l'eventuale tocco del pallone da parte del portiere che, dopo essersene spossessato, lo riceve volontariamente da un compagno di squadra prima che lo stesso sia stato giocato da un qualsiasi calciatore avversario (anche se il pallone ha varcato la linea mediana) o abbia cessato di essere in gioco: l'eventuale infrazione dovrà essere sanzionata con un calcio di punizione indiretto nel punto in cui è stato toccato il pallone.

Si specifica che il possesso include il controllo, ovvero il tocco volontario del portiere con qualsiasi parte del corpo. Con riguardo alla parata del portiere, per possesso si intende la trattenuta del pallone con le mani, braccia, corpo/terra, arti inferiori: pertanto la cosiddetta "parata non efficace", vale a dire la respinta volontaria o involontaria del portiere su tiro diretto verso la porta, non è da ritenersi controllo dal momento che l'estremo difensore non ha la possibilità di trattenere il pallone. Ne consegue che l'eventuale retropassaggio volontario di un compagno, successivo ad una "parata non efficace", in assenza di tocco di un avversario o di una nuova ripresa di gioco, non deve essere considerato un'infrazione in quanto il controllo da parte del portiere rappresenta il suo primo tocco (possesso) del pallone.

Si rammenta che, ai fini della rilevazione dell'infrazione, è influente dove il portiere si è spossessato del pallone (ovvero in che zona del campo), mentre – fermi restando gli elementi della punibilità: spossesso, retropassaggio volontario e assenza di tocco dell'avversario - è fondamentale dove egli gioca il pallone per la seconda volta (nella metà campo avversaria gli è consentito in maniera illimitata).



Qualora un calciatore usi intenzionalmente un espediente per passare il pallone (anche da un calcio di punizione o da una rimessa laterale) al portiere con la testa, il petto, il ginocchio, ecc. con lo scopo di aggirare la Regola, indipendentemente dal fatto che il portiere tocchi il pallone con le mani, deve essere sanzionato con un calcio di punizione indiretto ed il portiere è ammonito se responsabile di aver adottato volontariamente l'espediente;



h) Lo spostamento/ribaltamento volontario o involontario della porta

Con la possibilità di disputare un incontro con porte non stabilmente ancorate al suolo, può verificarsi il caso che queste vengano spostate o ribaltate, volontariamente o accidentalmente da un calciatore difendente (compreso il portiere), prima che il pallone oltrepassi la linea di porta. In tal caso gli arbitri dovranno convalidare la rete se il pallone sarebbe entrato in porta tra la normale posizione dei pali. Sempre nell'ipotesi che la porta venga spostata o ribaltata da un calciatore della squadra difendente, nel caso lo faccia volontariamente e questa entra in contatto con il pallone, deve essere assegnato un calcio di rigore alla squadra avversaria e il calciatore che ha commesso l'infrazione deve essere ammonito, se invece nega alla squadra avversaria la rete o l'evidente opportunità di segnare, allora deve essere espulso.

Nell'ipotesi, invece, che sia un calciatore della squadra attaccante a spostare o ribaltare la porta avversaria, involontariamente o volontariamente, la rete non deve essere assegnata. Bisogna però considerare le varie ipotesi di ripresa del gioco: se la porta viene spostata accidentalmente il gioco sarà ripreso con una rimessa dell'arbitro, se la porta viene spostata volontariamente ed entra in contatto con il pallone, viene assegnato un calcio di punizione diretto alla squadra avversaria ed il calciatore deve essere ammonito; se la porta non è entrata in contatto con il pallone, viene assegnato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria e il calciatore deve essere comunque ammonito.



i) Il fallo di mano

Nel caso in cui il fallo di mano (ai fini della determinazione del fallo di mano, il limite superiore del braccio è in linea con la parte inferiore dell'ascella) interferisce o interrompe una promettente azione d'attacco, o sia finalizzato al tentativo di segnare una rete (indipendentemente dall'esito) o di evitare una segnatura di una rete, esso dovrà essere sanzionato anche disciplinarmente a prescindere dalla platealità dell'intervento, essendo più importante la conseguenza del gesto che la sua vistosità.

In proposito si sottolinea che l'entrata scomposta e l'imperizia dei movimenti non fanno venire meno i presupposti di volontarietà e punibilità dell'intervento.

L'eventuale tocco di mano del pallone dovuto ad un movimento della mano/braccio verso il pallone o ad un contrasto/postura scoordinati, ad una posizione innaturale delle braccia, che fanno aumentare lo spazio occupato dal corpo, in particolare se queste sono al di sopra dell'altezza delle spalle (a meno che il calciatore non giochi intenzionalmente con un'altra parte del corpo il pallone

che poi tocca le mani/braccia), dovrà essere sanzionato con un calcio di punizione diretto e, se necessario, col provvedimento disciplinare.



Si considera che un calciatore stia aumentando lo spazio occupato dal proprio corpo in modo innaturale quando la posizione delle sue mani/braccia non è conseguenza del movimento del corpo per quella specifica situazione o non è giustificabile da tale movimento. Avendo le mani/braccia in una tale posizione, il calciatore si assume il rischio che vengano colpite dal pallone e di essere quindi sanzionato

Ricordiamo che non è mai possibile segnare una rete nella porta avversaria o creare un'opportunità di segnare una rete toccando il pallone con le mani o con le braccia, anche se questo contatto è del tutto involontario. In tal caso il gioco dovrà essere interrotto e ripreso con un calcio di punizione diretto o di rigore.

Se una rete non viene realizzata immediatamente dopo il tocco accidentale del pallone con la mano o il braccio, il gioco non deve essere interrotto, a condizione che la mano o il braccio non abbiano reso il corpo innaturalmente più grande



j) D.O.G.S.O. (DENY AN OBVIOUS GOAL-SCORING OPPORTUNITY - NEGARE UN'EVIDENTE OPPORTUNITA' DI SEGNARE UN GOAL)

Due sono le situazioni tipiche che si riferiscono a questa fattispecie: il tentativo del calciatore che impedisce la segnatura della rete deviando il pallone con la mano; l'evento caratterizzante il giocatore che, con possesso e controllo del pallone, subisce un fallo dal difendente mentre si dirige verso la porta avversaria con un'evidente opportunità di realizzare una rete. L'arbitro, in tali circostanze dovrà saper abbinare il provvedimento tecnico (calcio di punizione diretto o di rigore) a quello disciplinare, avendo cura di distinguere quest'ultimo tra tentativo espletato da:

- Un calciatore titolare, differenziando il provvedimento a seconda dell'esito (tentativo che va a buon fine o che fallisce);
- Un calciatore in sovrannumero, per il quale è indifferente l'esito;
- Un calciatore entrato in violazione della procedura di sostituzione, il cui trattamento è equiparato a quello del titolare qualora l'arbitro abbia rilevato l'infrazione e concesso il vantaggio. In merito si veda la sezione dedicata ai provvedimenti disciplinari.

Qualora l'intervento falloso debba essere sanzionato con un calcio di rigore, per il provvedimento disciplinare l'arbitro dovrà valutare la tipologia dell'intervento, ossia se esso è stato effettuato con l'intenzione e la possibilità di intervenire sul pallone ("intervento genuino"= es. portiere in uscita sul pallone o calciatore in tackle sul pallone) derubricherà il provvedimento ad ammonizione, nel caso in cui, invece, l'intervento è diretto sull'avversario ("intervento non genuino"= es. trattenuta,

spinta, sgambetto) adotterà il provvedimento dell'espulsione.

Ai fini della sanzione tecnica di questa fattispecie fallosa, l'arbitro dovrà rilevare la presenza di tutti gli elementi che la caratterizzano, ovvero:

- La distanza tra il punto in cui è stata commessa l'infrazione e la porta
- La direzione generale dell'azione di gioco
- La probabilità di mantenere o guadagnare il controllo del pallone
- La posizione, il numero dei calciatori di movimento difendenti e del portiere
- Se la porta è presidiata o meno dal portiere
- Se un portiere si trova proprio davanti alla propria porta a difesa di essa, si considera che non possa essere commessa un'infrazione di DOGSO, anche se la situazione di gioco soddisfa gli altri criteri di questa fattispecie.
- Se il numero dei calciatori della squadra attaccante è uguale o maggiore del numero di calciatori della squadra difendente (eccetto il portiere) a difesa della porta, questa sarà considerata una situazione di DOGSO (Es. 2 attaccanti vs 1 difensore DOGSO, 2 attaccanti vs 2 difensori no DOGSO, 1 attaccante vs 2 difensori no DOGSO ecc.), 1 attaccante vs 1 difensore è DOGSO.

Il DOGSO non si configura tale in assenza di uno di questi elementi: in tal caso, l'arbitro dovrà intervenire a sanzionare altre fattispecie (SPA, Condotta Antisportiva, Infrazione alla norma del retropassaggio, ecc).

Se un calciatore, all'interno della propria area di rigore, commette un'infrazione contro un avversario, al quale nega un'evidente opportunità di segnare una rete e l'arbitro assegna un calcio di rigore, il calciatore colpevole dovrà essere ammonito se l'infrazione deriva da un tentativo "genuino" di giocare il pallone; in tutte le altre circostanze (ad esempio: trattenere, spingere, tirare, mancanza di possibilità di giocare il pallone, ecc.) il calciatore colpevole dovrà essere espulso.



Se un portiere nega alla squadra avversaria una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete toccando il pallone con le mani fuori dall'area di rigore quando la sua porta è incustodita o presidiata da un solo calciatore difendente, che si trova dietro al portiere, il portiere è considerato colpevole di un'infrazione da espulsione

Più in generale, l'arbitro dovrà discernere i casi, relativi al gioco del portiere, di mera infrazione alla norma del retropassaggio da quelli di DOGSO:

- Il primo è il caso del portiere che, in assenza di calciatori avversari, al fine di evitare l'autorete su retropassaggio punibile di un compagno, ferma il pallone all'interno della propria area di rigore o all'esterno di piede: l'arbitro sanzionerà l'infrazione esclusivamente

col calcio di punizione indiretto.

- Il secondo è il caso in cui il portiere, su retropassaggio punibile di un compagno, quando la porta è incustodita o presidiata solo da un calciatore difendente di movimento, che si trova dietro il portiere, blocca il pallone di mano all'esterno dell'area di rigore: pur non essendoci avversari, l'arbitro sanzionerà l'infrazione come DOGSO (ovvero col calcio di punizione diretto e l'espulsione) facendo prevalere il fatto che il fallo è elemento determinante ai fini della segnatura di una (auto)rete.

Ci sono poi una serie di casi "ibridi" in cui, di volta in volta, l'arbitro dovrà valutare se l'infrazione del portiere è da intendersi come Condotta Antisportiva (es. pallone bloccato dal portiere all'interno dell'area di rigore o all'esterno di piede, su retropassaggio punibile di un compagno, in presenza di un avversario che sta per impossessarsene).



k) S.P.A. (STOPPING A PROMISING ATTACK - INTERROMPERE UNA PROMETTENTE AZIONI D'ATTACCO)

La situazione tipica a cui si riferisce questa fattispecie è quando un calciatore, nell'ambito di una promettente azione di attacco, con il fine di fermare un avversario, per ovviare, ad esempio, ad un'inferiorità numerica, o per acquistare tempo per difendere o per impedire che il calciatore sviluppi l'azione promettente, tira, spinge o trattiene l'avversario ecc. In tal caso il calciatore deve essere sanzionato con il provvedimento disciplinare dell'ammonizione.

Fa eccezione, ossia non si adotta il provvedimento dell'ammonizione, il caso in cui l'arbitro assegna un calcio di rigore per un'infrazione derivante da un tentativo genuino di giocare il pallone.

l) La sanzione tecnica adeguata in caso di errata sostituzione e immediata successiva infrazione – punibile con un calcio di punizione diretto, di rigore o che impedisce la chiara opportunità di segnare una rete - da parte dello stesso calciatore (o della sua squadra)

In questo caso l'arbitro, se concede il vantaggio, dovrà sanzionare tecnicamente la seconda infrazione in quanto ha effetti più vantaggiosi per la squadra che l'ha subita, ferme restando le necessarie sanzioni disciplinari (si veda aspetto specifico) e con le valutazioni del caso sul numero di calciatori ammessi sul rettangolo di gioco al momento della ripresa.



m) La rimessa da parte dell'arbitro

La rimessa dell'arbitro viene assegnata in favore di un calciatore della squadra che per ultimo ha toccato il pallone nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto o dove il

pallone è stato toccato per ultimo da un calciatore, da un "corpo esterno" o da un ufficiale di gara.



Si ricorda l'ulteriore fattispecie di un'infrazione commessa da un calciatore, dentro o fuori dal rettangolo di gioco, contro qualsiasi altra persona esterna. In tale occasione, se gli arbitri interrompono il gioco, questo deve essere ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro, a meno che non venga assegnato un calcio di punizione per aver lasciato il campo senza il permesso degli arbitri.

Se l'arbitro interrompe il gioco con il pallone all'interno dell'area di rigore della squadra difendente e l'ultima a toccare il pallone è stata la squadra attaccante. In questo caso la rimessa è in favore della squadra attaccante e l'arbitro lascia cadere il pallone sulla linea dell'area di rigore nel punto più vicino alla posizione del pallone quando il gioco è stato interrotto oppure nel punto in cui ha toccato per l'ultima volta il calciatore o un "corpo esterno" o un ufficiale di gara, seguendo la linea immaginaria parallela alla linea laterale. In questo caso il pallone è in gioco quando tocca il suolo dopo di che qualsiasi calciatore (di entrambe le squadre) può giocare il pallone.



In tutti gli altri casi, come detto, gli arbitri lasciano cadere il pallone a terra per un calciatore della squadra che per ultima ha toccato il pallone nel punto in cui questo è stato toccato per ultimo da un calciatore, da un "corpo estraneo" o da un ufficiale di gara.

Con la rimessa da parte dell'arbitro non vi può essere contesa per il possesso del pallone: tutti i calciatori (di entrambe le squadre), ad eccezione di chi riceve il pallone dalla rimessa dell'arbitro, devono rimanere ad almeno 2 m dal pallone fino a quando esso non è in gioco.

Non si può segnare direttamente una rete su rimessa da parte dell'arbitro, ma il pallone deve essere toccato da almeno due calciatori.

Se il pallone entra in porta senza essere stato toccato da almeno due calciatori il gioco verrà ripreso con una rimessa dal fondo se è entrato nella porta avversaria, con un calcio d'angolo se è entrato nella porta del calciatore a favore del quale era stata effettuata la rimessa.

Qualora invece il pallone, dopo avere toccato il suolo, finisca direttamente all'esterno del rettangolo di gioco, l'arbitro dovrà ripetere la rimessa.

Non può più essere concessa la rete nel caso in cui lo stesso calciatore tocchi ripetutamente il pallone calciandolo in porta e segnando una rete senza che nessun altro calciatore tocchi il pallone. È importante ricordare che la squadra che usufruisce della rimessa da parte dell'arbitro può richiedere il time out.

n) La sostituzione dei calciatori

La sostituzione dei calciatori, incluso il portiere, proprio in quanto prevede la possibilità di effettuare

il cambio in maniera libera e illimitata senza bisogno di assenso da parte dell'arbitro, implica una costante attenzione da parte dei direttori di gara che devono accertarsi del corretto svolgimento della procedura: il sostituto può entrare nel rettangolo di gioco, dalla zona delle sostituzioni, solo dopo che il sostituto ne è uscito.



Il calciatore subentrante che non abbia completato correttamente la procedura di sostituzione non può riprendere il gioco eseguendo una rimessa dalla linea laterale, un calcio di rigore, un calcio di punizione (o un tiro libero), un calcio d'angolo o una rimessa dal fondo, o ricevere un pallone da una rimessa degli arbitri.

Norma transitoria.

Per disposizioni Anticovid, per la stagione in corso, il calciatore subentrante, prima di entrare in campo, non deve consegnare la pettorina al calciatore da sostituire: la sostituzione si concretizza nel momento in cui il calciatore subentrante entra nel rettangolo di gioco attraverso la propria zona delle sostituzioni.

Qualora venga ripristinata la procedura, la consegna della pettorina, che a livello nazionale è un elemento necessario ai fini del completamento della sostituzione, deve essere una condizione per semplificare la procedura delle sostituzioni e non deve diventare un elemento di difficoltà per l'arbitro nel controllo della stessa. Tuttavia, l'arbitro dovrà vigilare, con prevenzione e buon senso, affinché lo scambio di tale indumento avvenga in modo da non intralciare il regolare svolgimento del gioco e secondo normali dinamiche agonistiche. Ne consegue che la pettorina deve essere consegnata evitando lanci plateali, in particolare da fuori a dentro il campo, che l'arbitro avrà cura di richiamare come inappropriati e, in caso di reiterazione, sanzionare anche disciplinarmente con l'ammonizione. Qualora l'arbitro abbia interrotto il gioco per sanzionare l'infrazione, il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto dal punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione, con le eventuali conseguenze sul numero dei calciatori in caso di espulsioni per doppia ammonizione.

Per quanto riguarda invece la **sostituzione del portiere**, a gioco in svolgimento, la fase d'interscambio con il giocatore sostituto prevede che, se il portiere sostituto è un calciatore, la maglia deve essere di colore diverso sia dai giocatori delle due compagini sia dagli arbitri e questa deve recare il numero originario del calciatore; diversamente, dovrà avere un foro all'altezza della schiena per permettere la visualizzazione del numero. In serie A maschile non è ammesso l'utilizzo di maglie col buco o fratini, ma unicamente la maglia di colore diverso recante sul dorso il numero del calciatore.

La sostituzione del portiere non deve essere confusa col cambio di ruolo, ovvero il portiere che diventa "attaccante" e "l'attaccante" che diventa portiere, da effettuare a gioco fermo e previa

comunicazione all'arbitro. L'eventuale violazione della norma non prevede l'interruzione del gioco e dovrà essere poi sanzionata disciplinarmente col provvedimento dell'ammonizione per ambedue i calciatori.



Si ricorda agli arbitri che possono riscaldarsi contemporaneamente massimo di cinque calciatori per ciascuna squadra, nello spazio dedicato al riscaldamento dei calciatori dietro l'area tecnica. Laddove questa zona non fosse disponibile, i calciatori potranno riscaldarsi nei pressi della linea laterale sempre che non ostacolino i movimenti dei calciatori e degli arbitri e si comportino in modo responsabile.

o) Notifica di un provvedimento disciplinare al calciatore sostituito nei casi di sostituzione effettuata a gioco fermo

Il Regolamento disciplina chiaramente il caso in cui, a seguito di un fallo meritevole di provvedimento disciplinare, su cui l'Arbitro ha concesso il vantaggio, sul proseguo del gioco il destinatario dello stesso effettui una sostituzione regolare: se al momento della notifica il reo è un calciatore di riserva, l'eventuale espulsione (diretta o per doppia ammonizione) non comporta la riduzione del numero di titolari. In questo caso gli effetti del gioco successivi alla concessione del vantaggio non potranno essere invalidati, per cui gli effetti tecnici dovranno essere fatti salvi.

Invece, nel caso in cui a gioco fermo il destinatario del provvedimento effettui la sostituzione, la stessa NON dovrà ritenersi concretizzata e l'arbitro dovrà operare come segue:

- 1) Se l'arbitro fischia l'interruzione del gioco per sanzionare un fallo/scorrettezza e, prima che possa notificare il provvedimento disciplinare al reo, questi effettua la sostituzione: il calciatore reo dovrà essere richiamato all'interno del rettangolo di gioco, la sostituzione non si intenderà concretizzata e, in caso di espulsione, la sua squadra dovrà riprendere il gioco con un elemento in meno
- 2) Se, a gioco fermo, un calciatore si rende meritevole di un provvedimento disciplinare per una condotta diversa/successiva rispetto a quella scaturita dall'interruzione decretata precedentemente, ed effettua la sostituzione: il calciatore reo dovrà essere richiamato all'interno del rettangolo di gioco, la sostituzione non si intenderà concretizzata e, in caso di espulsione, la sua squadra dovrà riprendere il gioco con un elemento in meno.



p) L'effetto del tiro partito prima del suono della sirena

Il cronometrista segnala il termine di ciascuno dei periodi di gioco (e dei tempi supplementari) con un segnale acustico. Il periodo di gioco si considera terminato quando viene emesso il segnale acustico. Gli arbitri non devono segnalare il termine dei periodi di gioco con il proprio fischio.

Se quando un periodo di gioco sta per terminare e viene assegnato un tiro libero o un calcio di rigore, il periodo sarà considerato terminato una volta che il tiro libero o di rigore sarà completato. Il calcio di rigore o il tiro libero sono considerati completati quando il pallone è in gioco e si verifica una delle seguenti condizioni:

1. il pallone termina il proprio movimento o non è più in gioco;
2. il pallone è giocato da qualsiasi calciatore (incluso colui che esegue il tiro libero o di rigore) diverso dal portiere difendente;
3. gli arbitri interrompono il gioco per un'infrazione commessa da chi esegue il tiro o dalla sua squadra.



4. Se un calciatore della squadra difendente commette una infrazione prima che il tiro (libero o di rigore) sia completato, gli arbitri a seconda dei casi ordineranno la ripetizione del tiro o assegneranno un ulteriore tiro libero o un calcio di rigore.

In ambito regionale/provinciale e sezionale, l'Arbitro deve ricordare che egli è anche il Cronometrista della gara e il suo fischio decreta la fine della gara, invalidando tutti i successivi effetti del tiro.

Gli Osservatori dovranno rilevare la concentrazione degli Arbitri nelle azioni finali, in particolare relativamente agli esiti delle giocate allo scadere di ciascun tempo di gara.

q) Le procedure per determinare la vincente di una gara: tempi supplementari e tiri di rigore

Al fine di garantire la spettacolarità del gioco e ridurre i tempi, talvolta troppo dilatati, delle procedure per determinare la vincente di una competizione, si è stabilito che i tempi supplementari, se previsti, non debbano eccedere i cinque minuti ciascuno e che le serie dei Tiri di rigore siano costituite ciascuna da cinque tiri.



r) L'intervento dei sanitari

Se un calciatore titolare chiede il supporto sanitario, dovrà uscire dal rettangolo di gioco e potrà rientrare solo dopo che è ripreso il gioco. Il calciatore infortunato può uscire da una zona diversa da quella delle sostituzioni. Un calciatore infortunato, incluso il portiere, non può ricevere cure sul rettangolo di gioco e può ritornarvi soltanto dopo che la gara è ripresa.

Deve fare rientro sul rettangolo di gioco esclusivamente dalla zona delle sostituzioni della propria squadra.

Eccezioni:

- un portiere ed un calciatore si scontrano e si rendono necessarie cure immediate;
- calciatori della stessa squadra si scontrano e si rendono necessarie cure immediate;

- si verifica un infortunio grave;
- un calciatore si infortuna a seguito di un'infrazione con contatto fisico per la quale l'avversario viene ammonito o espulso (ad esempio: contrasto imprudente o grave fallo di gioco), se l'accertamento o le cure vengono completate rapidamente;
- è stato assegnato un calcio di rigore e il calciatore infortunato è l'incaricato del tiro.



- è stato assegnato un calcio di rigore e il calciatore infortunato è il portiere.



s) Il Cronometrista e il Terzo arbitro

Il Team arbitrale, al momento della ricognizione del recinto di gioco, ha il compito di controllare le condizioni dello stesso (la tracciatura del campo, in particolare i nuovi segni richiesti per definire le distanze in occasione dell'esecuzione del tiro libero, il fissaggio delle porte al suolo, le reti di porta, la segnatura dell'area tecnica, gli eventuali elementi di pericolo, ecc.) nonché la piena funzionalità del cronometro e del tabellone, elementi fondamentali per il regolare svolgimento della gara. Ne deriva che:

qualora il Team arbitrale noti che il cronometro e/o il tabellone siano malfunzionanti, potranno decidere di utilizzare un cronometro manuale, assicurando in tal modo il regolare svolgimento temporale della gara (prioritario rispetto alla informativa al pubblico dei fatti di gara); per quanto attiene gli altri dati imputati sul tabellone (falli cumulativi, reti, time out), gli stessi saranno riportati unicamente nel modulo in dotazione del Cronometrista. L'arbitro dovrà comunque farne menzione nel referto di gara.

Nel caso in cui l'arbitro si accorga che il Cronometrista, durante lo svolgimento della gara, commette errori nella gestione del cronometro, si possono configurare le seguenti situazioni:

1) Il Cronometrista non fa ripartire il cronometro dopo una ripresa del gioco:

l'arbitro interromperà il gioco e il tempo non registrato dovrà essere aggiunto (facendo scorrere i secondi già giocati sul tabellone); il gioco sarà ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro dal punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione.

2) Il Cronometrista fa ripartire il cronometro prima che il pallone sia in gioco:

il tempo dovrà essere rettificato aggiungendo i secondi trascorsi senza che il pallone fosse in gioco. Se ciò non è possibile (per la tipologia del tabellone, o altri motivi) il cronometrista recupererà i secondi persi alla ripresa di gioco conteggiandoli con il braccio in alto sopra la

testa e facendo quindi ripartire il cronometro del tabellone all'esaurimento degli stessi. Qualora invece il gioco sia già ripreso, l'arbitro, lo interromperà e, una volta neutralizzati i secondi indebitamente segnati, lo riprenderà con una propria rimessa dal punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione.

Se durante il tempo in cui il cronometro è fermo avvengono fatti tecnici e/o disciplinari sanzionabili, ai fini della loro imputabilità/validazione l'arbitro dovrà valutare se sono avvenuti nel periodo di tempo regolamentare o no: se a suo giudizio una rete è stata realizzata o un provvedimento disciplinare è stato adottato a seguito di eventi tecnici avvenuti dopo la scadenza del tempo regolamentare, questi non saranno convalidati. Eventuali proteste o condotte violente, anche se avvenute dopo la scadenza del tempo regolamentare, saranno sanzionate rispettivamente con l'ammonizione e l'espulsione e debitamente riportate nel referto di gara.

Su disposizione dell'OT il Cronometrista ha tra i suoi compiti quello di annotare il numero di maglia dei calciatori titolari al termine di ciascun tempo (regolamentare e supplementare) in maniera tale da - in presenza di atti commessi durante l'intervallo che richiedano l'espulsione o l'ammonizione di un giocatore - individuare chiaramente se questi faceva parte del quintetto titolare (in tal caso si riprenderà con un calciatore in meno sul rettangolo di gioco) o se era di riserva (in tal caso si riprenderà il gioco con lo stesso numero di calciatori, anche se la squadra si troverà con un'unità in meno rispetto al numero totale dei calciatori disponibili).

Se presente, al Terzo arbitro è demandato il controllo della procedura di richiesta del time out, da compiersi tramite consegna di un apposito modulo, fornito dagli Arbitri stessi ad inizio gara, da parte del dirigente richiedente.

t) L'equipaggiamento dei calciatori

L'equipaggiamento obbligatorio di base non deve contenere alcuno slogan, scritta o immagine di natura politica, religiosa o personale. La squadra di un calciatore il cui equipaggiamento di base obbligatorio contenga slogan, scritte o immagini di natura politica, religiosa o personale sarà sanzionata dall'organizzatore della competizione o dalla FIFA. Lo stesso vale per gli indumenti indossati sotto l'equipaggiamento di base. Lo scopo è evitare la disapprovazione di giocatori e pubblico per la manifestazione di idee, opinioni e orientamenti che possano essere interpretati come lesivi dell'altrui cultura e sensibilità ed essere pretesto di reazioni violente.

Laddove vengano indossati copricapi, questi devono essere:

- Neri o del colore predominante della maglia (a condizione che calciatori della stessa squadra li indossino del medesimo colore)
- Conformi all'aspetto professionale dell'equipaggiamento del calciatore
- Non uniti con la maglia
- Tali da non costituire alcun pericolo per il calciatore che lo indossa o per qualsiasi altro calciatore (ad es. con un meccanismo di apertura / chiusura attorno al collo)

- Senza alcuna parte che si protenda fuori dalla superficie (elementi sporgenti)

Il controllo dell'equipaggiamento, oltre a rispondere a canoni di decoro e sicurezza, è un elemento che agevola il compito dell'arbitro: la possibilità di distinguere chiaramente i calciatori delle due squadre e i portieri, nonché i calciatori di riserva, aiuta il direttore di gara ad adottare le decisioni senza esitazioni. È un aspetto apparentemente secondario che però non deve essere relegato al momento dell'identificazione pre-gara, ma deve continuare per tutta la sua durata sia nel campionato nazionale, in cui la cura dei particolari è un elemento distintivo, sia in quelli regionali in cui vi è anche la presenza di un calciatore con determinati limiti di età (cosiddetto "under") che veste una maglia diversa da quella dei compagni (col numero posto anche sul davanti).



Se un calciatore perde accidentalmente una scarpa o un parastinchi deve rindossarli appena possibile e non più tardi della prima interruzione di gioco; se prima di ciò il medesimo calciatore segna una rete oppure è coinvolto nell'azione che porta alla segnatura di una rete, questa deve essere convalidata.



u) I Tiri di rigore

Il regolamento della competizione per determinare la vincente di una gara può prevedere che siano effettuati i Tiri di rigore.

A meno che non ci siano altri elementi da prendere in considerazione (condizioni del rettangolo di gioco, sicurezza, posizionamento delle telecamere ecc.) o le regole della competizione prevedano altrimenti, l'arbitro effettua il sorteggio per determinare la porta verso la quale eseguire i tiri.

L'arbitro procede ad un altro sorteggio lanciando una moneta e il capitano della squadra che lo vince decide se eseguire il primo o il secondo tiro.

Tutti i calciatori titolari e di riserva possono eseguire i tiri di rigore, ad eccezione di coloro i quali, al termine dei tempi supplementari, siano infortunati oppure siano stati espulsi.

Ciascuna squadra sceglie, tra i calciatori aventi titolo, l'ordine nel quale eseguiranno i tiri. Gli arbitri non devono essere informati dell'ordine.

Se un calciatore esce dal rettangolo di gioco, il tiro del calciatore sarà considerato non realizzato se egli non ritornerà in tempo per eseguirne uno.

Se, al termine di una gara, prima dell'esecuzione dei tiri, una squadra ha un numero di calciatori maggiore di quello della squadra avversaria può scegliere di ridurlo per eguagliarlo a quest'ultima e gli avversari e gli arbitri devono essere informati del nome e del numero di ciascun calciatore escluso. Ogni calciatore escluso non potrà partecipare ai tiri (con l'eccezione della sostituzione del portiere).

Un portiere, che prima o durante l'esecuzione dei tiri non è in condizione di continuare potrà essere sostituito da un calciatore titolare o di riserva escluso per eguagliare il numero degli avversari. Il portiere rimpiazzato non potrà più prendere parte ai tiri.

Se il portiere ha già eseguito un tiro, il sostituto non potrà eseguirne uno fino alla successiva sequenza di tiri.

Ogni calciatore avente titolo ad eseguire un tiro può in qualsiasi momento assumere il ruolo di portiere.

Se durante l'esecuzione dei tiri di rigore, viene ridotto il numero di calciatori di una squadra, la squadra con un numero maggiore, può scegliere di ridurre tale numero.

Entrambe le squadre eseguono cinque tiri, alternativamente.



v) Tiro Libero: provvedimento da adottare nel caso di mancato rispetto della distanza o di qualsiasi altra infrazione.

In occasione del tiro libero, la posizione di ciascun calciatore è determinata dalla posizione dei suoi piedi o di qualsiasi altra parte del suo corpo che tocchi il terreno di gioco.

Se il portiere difendente commette un'infrazione:

- se il pallone entra in rete, la rete viene convalidata;
- se il pallone non entra in rete o rimbalza sulla traversa o sui pali, il tiro libero deve essere ripetuto solo se l'infrazione del portiere ha avuto un impatto evidente sull'esecutore del tiro;
- se il portiere impedisce al pallone di entrare in rete, il tiro viene ripetuto. Se l'infrazione del portiere determina la ripetizione del tiro, il portiere deve essere richiamato la prima volta, e ammonito per qualsiasi successiva infrazione durante la gara.

Se un compagno di squadra del portiere difendente commette un'infrazione:

- se il pallone entra in rete, la rete viene convalidata;
- se il pallone non entra in rete, il tiro libero deve essere ripetuto; l'autore dell'infrazione deve essere richiamato la prima volta nella gara e ammonito per qualsiasi successiva infrazione durante la gara.

Se un calciatore di entrambe le squadre commette un'infrazione, il tiro libero deve essere ripetuto a meno che un calciatore commetta un'infrazione più grave (es. finta irregolare); i trasgressori devono essere richiamati la prima volta nella gara e ammoniti per qualsiasi successiva infrazione durante la gara.

Se il portiere difendente e colui che esegue il tiro libero commettono contemporaneamente un'infrazione, colui che ha eseguito il tiro libero deve essere ammonito e il gioco riprende con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra difendente.



w) Calcio d'inizio: procedura del calcio d'inizio

Tutti i calciatori, ad eccezione di chi effettua il calcio d'inizio, devono rimanere nella propria metà

del rettangolo di gioco.

Il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente (in tutte le direzioni).

Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio contro la squadra avversaria.

Se il pallone entra direttamente nella porta della squadra che lo esegue, verrà assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.



x) Rimessa dal fondo: procedura della rimessa dal fondo

Il pallone deve essere lanciato o rilasciato dal portiere della squadra difendente da un punto qualsiasi all'interno dell'area di rigore.

Il pallone è in gioco quando è stato lanciato o rilasciato e si muove chiaramente.

La rimessa dal fondo deve essere eseguita entro quattro secondi dal momento in cui la squadra è pronta ad eseguirla o da quando l'arbitro segnala che la squadra è pronta a rimettere il pallone in gioco. I calciatori avversari devono restare fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia in gioco.

- Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere che ha eseguito la rimessa dal fondo lo tocca di nuovo prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, sarà assegnato un calcio di punizione indiretto;
- Se il portiere commette un fallo di mano: sarà assegnato un calcio di punizione diretto; sarà assegnato un calcio di punizione indiretto se l'infrazione è commessa all'interno dell'area di rigore.
- Se, quando una rimessa dal fondo viene eseguita, uno o più avversari sono all'interno dell'area di rigore perché non hanno avuto tempo di uscire, gli arbitri lasceranno proseguire il gioco.
- Se un avversario, che si trova nell'area di rigore quando la rimessa dal fondo viene eseguita, o che vi fa ingresso prima che il pallone sia in gioco, tocca o contende il pallone prima che questo sia in gioco, la rimessa dal fondo dovrà essere ripetuta.
- Se un calciatore entra nell'area di rigore prima che il pallone sia in gioco e commette o subisce un fallo da un avversario, la rimessa dal fondo verrà ripetuta ed il colpevole potrà essere ammonito o espulso, secondo la natura dell'infrazione.

1B. Gestione disciplinare della gara/uniformità ed equilibrio/personalità e prevenzione

a) Personalità

La personalità dell'arbitro interagisce ed influenza in modo determinante tutta la prestazione.

L'arbitro è sottoposto a pressioni interne ed esterne che deve continuamente controllare al fine di mantenere la gara entro normali parametri di gioco.

Per dirigere un incontro ricevendo accettazione del proprio operato l'arbitro deve utilizzare in maniera appropriata:

- 1) Il linguaggio verbale:** soprattutto nei minuti iniziali dell'incontro, per agire in via preventiva; successivamente l'interloquire con i tesserati deve rispondere a manifeste esigenze di gara, in quanto parlare troppo oppure limitarsi ad esprimere qualche monosillabo può essere interpretato come eccesso di autoritarismo/protagonismo o debolezza/tendenza a defilarsi, entrambi atteggiamenti da evitare.

- 2) Il linguaggio del suono:** l'arbitro dovrà utilizzare un fischio uniforme nella durata, nel tono e nella potenza per qualsiasi fatto di gioco, evitando sia difformità che l'uso inappropriato ed eccessivo. Il fischio accompagna le decisioni arbitrali rafforzandole e conferisce ulteriore credibilità al suo operato.
Si sottolinea che, in caso di rete certa e non contestata, l'arbitro non ha l'obbligo di suffragarla col suo fischio che dovrà invece essere usato in caso di rete dubbia e/o contestata.

- 3) Il linguaggio del corpo:** nella relazione con i giocatori (chiarimenti, richiami verbali, ammonizioni, espulsioni) l'arbitro dovrà rispettare la debita distanza (1 – 2 metri) che esprime, al contempo, decisione, rispetto ed autorevolezza. Egli avrà cura di assumere una postura eretta e non rigida, guardare l'interlocutore negli occhi con severità ma senza sfida, parlare con fermezza ma senza arroganza: la capacità dell'arbitro di non farsi sopraffare dall'emozione, dalla rabbia o da reazioni inappropriate è misura della sua autorevolezza. Eviterà anche di mostrarsi insicuro: fornire giustificazioni, essere paternalistico, assumere atteggiamenti confidenziali, sia nei confronti dei calciatori sul rettangolo di gioco che di quelli in panchina, dell'allenatore e dei dirigenti, sono atteggiamenti sinonimo di debolezza ed insicurezza.

b) Aspetto disciplinare

È fondamentale valutare la capacità dell'arbitro di accompagnare la decisione tecnica con l'ammonizione o l'espulsione, se necessari, e l'efficacia del provvedimento adottato, la percezione dell'arbitro di tale efficacia e l'eventuale successivo intervento di rafforzamento. Davanti alla reiterazione della stessa infrazione da parte del giocatore, soprattutto se in tempi ravvicinati, l'arbitro dovrà modulare il suo intervento cambiandone se necessario la natura: se il messaggio non arriva all'interlocutore colui che lo trasmette deve modificarne la forma.

Particolare attenzione dovrà essere poi accordata ai seguenti fatti di gioco:

- 1) La simulazione:** è il tentativo di procurarsi un calcio di punizione diretto a favore fingendo di essere stato contrastato/toccato irregolarmente, da punire tecnicamente con un **calcio di**

punizione indiretto e disciplinarmente con l'ammonizione.

2) L'impedire in maniera fallosa l'evidente opportunità di segnare una rete: in tali circostanze si dovrà abbinare al provvedimento tecnico (calcio di punizione o di rigore) quello disciplinare (espulsione del giocatore che l'ha commesso).

Nella valutazione del DOGSO, l'arbitro dovrà osservare se il tentativo espletato dal calciatore titolare va a buon fine, sanzionando con l'espulsione l'impedimento effettivo della rete o ricorrendo al provvedimento dell'ammonizione se la rete è realizzata nonostante l'intervento fallosa. Qualora il tentativo di impedire la segnatura di una rete sia compiuto da un calciatore in soprannumero (vale a dire colui che, senza avere effettuato la sostituzione, pone la sua squadra nella condizione di giocare con un elemento in più), esso dovrà essere sanzionato con l'espulsione a prescindere dal fatto che l'intento vada o meno a buon fine.

La diversa valutazione risiede nel fatto che mentre nel primo caso il calciatore, per quanto adotti una condotta scorretta, è legittimato a stare nel rettangolo di gioco, nel secondo egli viola innanzitutto il principio di lealtà sportiva per cui chi sta nel rettangolo di gioco deve averne titolarità.

Nel caso in cui il tentativo del calciatore in soprannumero vada a buon fine (ovvero impedisca la realizzazione di una rete agli avversari o l'evidente possibilità di segnarla), la sua squadra dovrà anche ridurre di una unità il numero dei titolari, scegliendo quale calciatore far uscire per prendere posto in panchina, ferma restando la possibilità per il calciatore escluso di rientrare in campo dopo i due minuti di penalità previsti (o anche prima se nel frattempo la sua squadra, trovandosi in inferiorità numerica, subisce una rete, oppure se decide di sostituire uno dei restanti titolari): tale esclusione, quindi, è da intendersi come una "riduzione a tempo" che non inibisce al medesimo calciatore di continuare a prendere parte al gioco; la squadra deciderà poi se far rientrare in campo il calciatore precedentemente escluso o un altro di riserva. Qualora invece il tentativo del calciatore in soprannumero non vada a buon fine, la riduzione del numero dei titolari non è prevista.

3) L'adeguatezza della sanzione disciplinare in caso di errata sostituzione e immediata successiva infrazione – punibile con un calcio di punizione diretto, di rigore o che impedisce la chiara opportunità di segnare una rete - da parte dello stesso calciatore che compori un'ammonizione: in questo caso l'arbitro, a seguito di concessione del vantaggio con l'apposito segnale, dovrà sanzionare tecnicamente la seconda infrazione, ma disciplinarmente dovrà punire anche il mancato rispetto della procedura della sostituzione. Al fine di non ingenerare dubbi sulla tipologia di provvedimento adottato, l'arbitro dovrà mostrare per due volte allo stesso calciatore il cartellino giallo, seguito da quello rosso, per sancire l'espulsione per doppia

ammonizione.

Qualora invece la seconda infrazione sia commessa da un compagno del calciatore entrato irregolarmente nel rettangolo di gioco, l'arbitro dovrà punire questi con l'ammonizione (e con successiva espulsione se il calciatore era già ammonito) e valutare se l'intervento del compagno è meritevole di provvedimento disciplinare, riprendendo il gioco in conformità all'infrazione commessa.

4) La sanzione ferma e congrua, dei comportamenti più scomposti in caso di "mass confrontation" (confronto di massa fra calciatori di entrambe le squadre) e "protesta di massa" (nei confronti dell'arbitro o della squadra arbitrale). In tale situazione di gioco la squadra arbitrale dovrà sanzionare disciplinarmente i calciatori rei di confronti di massa violenti, o di forti proteste nei suoi confronti o del team arbitrale, avendo cura di:

- individuare i calciatori più violenti/scomposti
- punire i calciatori di riserva, i dirigenti e gli addetti che, entrati indebitamente nel rettangolo di gioco, fomentano la rissa o alimentano le proteste
- tutelare la propria incolumità fisica
- conservare lucidità e distacco per la buona conduzione del prosieguo del gioco

Si dovrà rilevare la capacità dell'arbitro di applicare, fin dai primi minuti di gioco, ogni azione preventiva volta a contenere i toni agonistici e, in caso di confronto o proteste di massa, di sanzionare adeguatamente i calciatori rei con l'obiettivo prioritario di riportare l'ordine, allontanare gli elementi violenti ed affermare la sua autorità/autorevolezza in campo.

Il principio generale, per entrambe le fattispecie, è che non si può uscire da queste situazioni, di particolare stress per tutto l'ambiente, senza provvedimenti disciplinari che ne sanzionino l'antisportività: dalla ammonizione singola per il calciatore più turbolento, in caso di protesta di massa di una sola squadra, fino alle espulsioni/allontanamenti multipli in caso di *mass confrontation* che coinvolgono anche elementi delle panchine.

La procedura da seguire, è la seguente: l'arbitro più vicino alla zona della protesta di massa/*mass confrontation* entrerà prontamente in campo per tentare di reprimere sul nascere la situazione critica e cercherà di individuare, ai fini della corretta sanzione disciplinare, gli elementi di maggiore disturbo (compresi gli eventuali occupanti delle panchine entrati con l'intento di fomentare gli animi); l'altro arbitro, se presente, entrerà anch'egli in campo per supportare il collega e, in caso di assenza del Cronometrista, si occuperà in particolare degli occupanti le panchine; il Cronometrista, se presente, avrà cura innanzitutto di verificare l'interruzione del cronometro e di osservare il comportamento degli occupanti le panchine, lasciando la propria postazione ed avvicinandosi ad esse solo se strettamente necessario; in caso di presenza del Terzo arbitro, sarà questi a controllare gli occupanti le panchine e il Cronometrista resterà nella

sua postazione per un supporto visivo. In caso di arbitraggio in coppia i due Arbitri saranno entrambi, fattivamente impegnati nella gestione della protesta di massa/*mass confrontation*.

È fondamentale conservare lucidità, autocontrollo e fermezza anche nei momenti più concitati della gara.

Altre peculiarità sono la capacità di:

- ✓ fare prevenzione, utilizzando anche il richiamo verbale;
- ✓ individuare fin dai primi minuti della gara gli elementi critici e di disturbo, così come quelli più collaborativi;
- ✓ memorizzare i calciatori ammoniti al fine di evitarne una possibile seconda ammonizione, e quindi espulsione, per infrazioni lievi.



5) Provvedimenti disciplinari in occasione dei tiri liberi, calci di rigore e tiri di rigore

Gli Arbitri, in occasione di queste tre riprese di gioco, devono mantenere alta la concentrazione adottando una prevenzione efficace al fine di evitare che vengano commesse infrazioni. Qualora, queste vengano commesse, vi sono diversi livelli di intervento:

- ✓ Se è il portiere a commettere l'infrazione, che causa la ripetizione del tiro, questi deve essere richiamato per la prima infrazione ed ammonito per ogni infrazione successiva;
- ✓ Se è chi esegue il tiro ad essere sanzionato per un'infrazione commessa dopo che gli arbitri hanno fischiato per l'esecuzione del tiro, il tiro viene annotato come "non realizzato" ed il calciatore ammonito;
- ✓ Se è sia il portiere, che chi esegue il tiro, a commettere contemporaneamente una infrazione, il tiro viene annotato come "non realizzato" ed il calciatore che ha eseguito il tiro ammonito.



6) Provvedimenti disciplinari a seguito della concessione di un vantaggio

Qualora gli Arbitri decidano di ammonire o espellere un calciatore, il gioco non dovrà essere ripreso fino a che il provvedimento non sarà stato notificato, a meno che la squadra che non ha commesso l'infrazione non esegua un calcio di punizione veloce, ha una chiara occasione da rete e gli arbitri non hanno iniziato la procedura di notifica del procedimento disciplinare.

Nel caso in cui gli Arbitri concedano il vantaggio, il provvedimento sarà notificato alla prima interruzione del gioco, in particolare:

- se l'infrazione stava negando alla squadra avversaria un'evidente opportunità di segnare una rete, il calciatore sarà ammonito (per comportamento antisportivo);
- se l'infrazione ha interferito o fermato un attacco promettente, il calciatore non sarà

ammonito.

7) La gestione delle Panchine

Gli Arbitri devono vigilare sempre sull'ordine e alla compostezza degli occupanti le panchine (Allenatori, Dirigenti, Medico e Massaggiatore, Calciatori di riserva) anche attraverso richiami informali: può rimanere in piedi per dare disposizioni solo una persona e i calciatori che si stanno effettivamente riscaldando. I direttori di gara devono sanzionare eventuali comportamenti scorretti attraverso interventi, formali e no, finalizzati a ripristinare l'ordine ed assicurare il rispetto del loro mandato. In particolare, l'arbitro dovrà gestire con fermezza le situazioni in cui le sue decisioni vengono continuamente criticate e derise dagli occupanti le panchine con frasi che, sia pure non letteralmente offensive, mirano a disconoscere, screditare o condizionare il suo operato.



Gli arbitri devono adottare i provvedimenti nei confronti di dirigenti che non si comportano in maniera responsabile, richiamandoli, ammonendoli o espellendoli dal recinto di gioco, per mezzo dell'uso dei cartellini giallo e rosso (Regola 12).

Laddove un'infrazione venga commessa in panchina e il colpevole non possa essere individuato, il primo allenatore della squadra, presente nell'area tecnica riceverà il provvedimento.

Un medico che commette un'infrazione passibile di espulsione può rimanere in panchina se la stessa squadra non ha altro personale medico disponibile.

I direttori di gara dovranno:

- **Richiamare gli Allenatori/Dirigenti che protestano o criticano l'operato arbitrale:** il richiamo, anche di tipo informale, è indirizzato al singolo reo della protesta/critica ed è finalizzato ad evitare il reiterarsi del comportamento di disturbo
- **Richiamare formalmente gli Allenatori/Dirigenti che protestano o criticano l'operato arbitrale, anche con frasi non offensive, o che si rivolgono in maniera irrispettosa nei confronti degli avversari:** a gioco fermo, l'arbitro dovrà avvicinarsi alle panchine e dare un WARNING (avviso verbale formale) al reo, ribaltando su tutti la responsabilità di un eventuale successivo allontanamento, sottolineando che l'ammonizione vale per ognuno dei dirigenti/allenatori e non per il solo diretto interessato; la tempistica del richiamo deve essere correlata all'intensità ed alla ripetitività dell'attività impropria, e non deve essere ritardata al fine di garantirne l'efficacia
- **Allontanare i Dirigenti/Allenatori, anche diversi da quello precedentemente avvisato, che a seguito del warning reiterano il comportamento scorretto:** come detto, mancando per le suddette figure il provvedimento disciplinare specifico, è da intendersi come una sorta di «seconda ammonizione» che ne motiva l'allontanamento dal recinto di gioco



Si ricorda che nei confronti dei dirigenti (ALLENATORI, MEDICI, FISIOTERAPISTI), gli arbitri devono adottare:

- il richiamo ufficiale (esempi):
 1. entrare sul rettangolo di gioco in modo rispettoso/non aggressivo/non provocatorio
 2. non cooperare con un ufficiale di gara
 3. lieve dissenso (con parole o gesti) nei confronti di una decisione
 4. uscire occasionalmente dall'area tecnica senza commettere un'altra infrazione
- l'ammonizione (esempi):
 5. non rispettare chiaramente/ripetutamente i confini della propria area tecnica
 6. ritardare la ripresa di gioco della propria squadra
 7. entrare intenzionalmente nell'area tecnica avversaria in modo non aggressivo
 8. dissentire con parole o gesti compreso lanciare/calcicare oggetti o gesticolare mostrando chiara mancanza di rispetto per gli ufficiali di gara (es. applausi sarcastici)
 9. gesticolare eccessivamente/ripetutamente per richiedere un cartellino rosso o giallo
 10. gesticolare o agire in modo provocatorio
 11. proteste reiterate (infrazioni passibili di richiamo)
 12. mostrare una mancanza di rispetto per il gioco
- l'espulsione (esempi):
 13. ritardare la ripresa di gioco della squadra avversaria (es. trattenendo il pallone)
 14. uscire intenzionalmente dall'area tecnica per protestare o per provocare
 15. entrare nell'area tecnica avversaria in modo aggressivo o provocatorio
 16. lanciare/calcicare intenzionalmente un oggetto nel rettangolo di gioco
 17. entrare sul rettangolo di gioco per affrontare un ufficiale di gara (compreso alla fine di un periodo di gioco) o per interferire con il gioco o con un calciatore avversario
 18. tenere un comportamento aggressivo nei confronti di qualsiasi altra persona
 19. ricevere una seconda ammonizione nella stessa gara
 20. usare un linguaggio o fare dei gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi

Gli arbitri, secondo quanto disposto dal Regolamento del Calcio a 5, continueranno a:

- **Richiamare i calciatori di riserva che sostano in piedi nei pressi delle panchine senza effettuare il riscaldamento:** l'arbitro dovrà invitare i suddetti calciatori a sedersi e, qualora non ottemperino, dovrà ammonirli; si specifica che il richiamo è individuale e, diversamente per quanto disposto per Allenatori e Dirigenti, non si estende agli altri calciatori, per cui l'eventuale ammonizione deve essere comminata al giocatore precedentemente richiamato
- **Ammonire i calciatori che protestano/criticano l'operato arbitrale:** sono comportamenti volti a disturbare/influenzare/condizionare i direttori di gara nella conduzione di gara che devono essere sanzionati con l'ammonizione, al pari delle proteste dei calciatori titolari all'interno del rettangolo di gioco

- **Espellere/Allontanare chi si rende responsabile di comportamenti violenti o irrispettosi verso chiunque (pubblico compreso):** minano il corretto andamento del match e violano i principi sportivi di base, per cui gli arbitri non devono tollerarle

2. Aspetto fisico, condizione atletica, posizionamento e spostamento gestualità

L'arbitro è un atleta tra gli atleti: a tal fine è fondamentale che abbia cura non solo della sua figura estetica, ma anche della sua preparazione atletica, che dovrà essere specifica per la disciplina. Il senso tattico e lo spostamento conferiscono spessore alla prestazione arbitrale, contribuendo a completare – unitamente alle gestualità e alla collaborazione – la valutazione della sua performance. Questa è altresì caratterizzata da:

- 1) come l'arbitro si propone – postura, portamento, linguaggio del corpo - dall'ingresso iniziale nel recinto di gioco per il riscaldamento, al rientro negli spogliatoi per le operazioni preliminari, fino a quando esce definitivamente dallo stesso alla fine della gara
- 2) l'accuratezza con cui l'arbitro indossa la divisa, il portamento nell'ingresso sul rettangolo di gioco per il saluto fair play e la compostezza dei movimenti col pallone non in gioco
- 3) la tenuta allo sforzo fisico nel corso del match, la tonicità degli scatti e l'eleganza nei movimenti statici
- 4) come si propone dopo lo sforzo profuso nella direzione di gara, quando lo si incontra nello spogliatoio, fino al colloquio finale e all'uscita dall'impianto di gioco

a) Aspetto Fisico e Atletico

L'arbitro nazionale è chiamato ad offrire una prestazione di livello in contesti sfidanti e di rilevanza mediatica: per questo la cura dell'aspetto fisico – dal controllo del peso all'attenzione per la figura estetica e per l'abbigliamento – sono, al pari degli altri, elementi fondamentali ai fini della credibilità e dell'accettazione. L'eventuale eccesso ponderale, debitamente rilevato nel colloquio di fine gara, sarà fatto incidere negativamente nella valutazione della prestazione da parte dei formatori, anche qualora il dato estetico non abbia inciso sulla performance atletica e sul posizionamento/spostamento.

Lo **stile di corsa** deve essere appropriato al gioco e cioè, in linea di massima: *correre all'indietro* nella rimessa da parte del portiere, al fine di controllare la correttezza della stessa (procedura e rispetto dei 4 secondi) e l'eventuale azione di disturbo ai suoi danni da parte di un giocatore avversario; utilizzare la *corsa laterale* nel seguire un'azione di costruzione di gioco con progressione lenta; *correre velocemente in avanti* su ripartenze e repentini capovolgimenti di fronte.

b) Posizionamento e Spostamento

Il posizionamento e lo spostamento sono funzionali alla corretta rilevazione dei fatti di gara: pertanto

non sono da ritenere un valore in sé, ma legati all'aspetto tecnico/disciplinare che è il punto focale della prestazione arbitrale. In merito di seguito si forniscono alcune indicazioni di massima, con opportuna differenziazione per l'arbitro che dirige la gara da solo e per la coppia arbitrale.

DIREZIONE CON DUE ARBITRI

Di norma l'Arbitro si disporrà sul lato delle panchine mentre il Secondo arbitro prenderà posizione sul lato opposto. Questo posizionamento mira ad affidare all'Arbitro la gestione impegnativa delle panchine.

Tale posizionamento, obbligatorio all'inizio di ciascun tempo di gara, potrà essere mutato nel caso in cui l'Arbitro, dopo aver preso un provvedimento disciplinare nei pressi delle panchine, reputi opportuno scambiare la posizione col collega al fine di contenere eventuali successive proteste: a gioco fermo e d'intesa col Secondo arbitro, potrà quindi disporsi nel lato opposto a quello delle panchine, mantenendo la posizione fino al termine del tempo di gara, per poi riassumere quella originaria in caso di prosecuzione (secondo tempo regolamentare o tempi supplementari); solo un'eventuale nuova sanzione disciplinare da parte del collega nei pressi delle panchine può portare ad uno scambio di posizione prima della fine del tempo, a parità di condizioni/valutazioni da parte dei direttori di gara.

L'eventuale cambio di posizione - da ritenersi un'opportunità e non un obbligo - non determina un mutamento dei ruoli di Arbitro e Secondo arbitro che restano tali per tutta la durata della gara.

In linea generale i diversi posizionamenti adottati in funzione dello sviluppo del gioco devono consentire il costante controllo del pallone che è il fulcro della gara: l'arbitro che segue l'attacco avrà cura di anticipare l'azione, sopravanzando la linea immaginaria del pallone in relazione alla linea di porta; l'arbitro posizionato sul portatore di palla avrà cura di rimanere qualche metro indietro per prevenire possibili repentine ripartenze. Il tutto dovrà sempre essere eseguito tenendo conto che, in generale, l'arbitro deve limitare gli ingressi sul rettangolo di gioco all'indispensabile.

Tre sono i punti di riferimento di cui si deve tener conto:

- 1) **La posizione dei due Arbitri rispetto al pallone:** gli stessi dovranno cercare di mantenerlo tra di loro spostandosi di conseguenza (arbitrando da soli si dovrà cercare di essere sempre vicino al pallone, che comanda il gioco, in modo da controllare il contesto specifico e la linea di porta); non vi è una distanza stabilita tra i due Arbitri dovendo essi necessariamente adeguarla al gioco.
- 2) **Il controllo del gioco:** durante la gara un arbitro deve controllare l'area di azione e l'altro quella d'influenza per tenere sotto osservazione uno spazio ampio del rettangolo di gioco; sulle rimesse laterali l'arbitro si posizionerà a 1 – 2 metri dal punto di esecuzione.
- 3) **Il controllo della linea di porta:** l'arbitro che sopravanza l'azione deve essere sempre in grado di controllare il pallone in relazione alla linea di porta. In particolare:

- ✓ **Azioni di attacco:** quando il pallone sosta sul fondo, l'arbitro più vicino raggiungerà repentinamente la zona dell'azione, con conseguente adeguamento della posizione dell'altro arbitro
- ✓ **Calci di punizione:** quando sussiste la possibilità che siano finalizzati ad un tiro verso la porta avversaria, un arbitro si disporrà sulla linea del pallone, l'altro sulla linea di porta per consentire un efficace controllo dell'esecuzione e seguire gli effetti del tiro
- ✓ **Rimesse laterali:** un arbitro dovrà posizionarsi in prossimità del punto di esecuzione della rimessa laterale, a circa 1- 2 metri, mantenendo sempre il pallone all'interno della diagonale col collega posizionato sul lato opposto, a copertura della difesa o dell'attacco a seconda della presumibile evoluzione del gioco. Nelle rimesse laterali da eseguire verso la linea di fondo, in fase di attacco, il posizionamento previsto è uguale a quello di seguito descritto per il calcio d'angolo.



Nota: solo colui che esegue la rimessa laterale può essere fuori dal rettangolo di gioco



L'arbitro dal lato opposto a dove avviene la rimessa laterale, deve posizionarsi in linea con l'ultimo attaccante della squadra che esegue la rimessa. Da questa posizione osserva il pallone e il comportamento dei calciatori.

- ✓ **Calci d'angolo:** l'arbitro sul cui lato viene eseguito il calcio d'angolo dovrà posizionarsi a circa 5 metri dal punto di esecuzione sulla linea laterale, assicurando il rispetto della distanza dei giocatori avversari, il non intralcio all'incaricato dell'esecuzione e un'adeguata visuale dell'area di rigore; l'altro arbitro si disporrà sulla linea di porta, all'altezza del calcio d'angolo, per rilevare l'eventuale segnatura di una rete e controllare l'area di rigore. Tale posizionamento è finalizzato ad assicurare, per il tempo strettamente necessario all'esecuzione del calcio d'angolo, il pieno controllo dell'area di rigore, fulcro del gioco in quel preciso frangente



Nota: solo colui che esegue il calcio d'angolo può essere fuori dal rettangolo di gioco



- ✓ **Calci di rigore e Tiri liberi:** Uno degli arbitri si dispone in linea con il punto che indica la distanza di 5 metri dal punto di tiro libero che deve essere rispettata dal portiere. Questo arbitro identifica colui che esegue il tiro e verifica che gli altri calciatori rispettino la distanza durante l'esecuzione del tiro.
- ✓ **Calci d'inizio:** l'Arbitro si disporrà sulla linea laterale, all'altezza della linea mediana, accompagnando il fischio con la gestualità prevista; il Secondo arbitro si posizionerà nella metà

campo della squadra avversaria, in linea col penultimo difensore, al fine di controllare un eventuale tiro diretto in porta da parte di chi esegue il calcio d'inizio

- ✓ **Tiri di rigore:** l'Arbitro si posizionerà sulla linea di porta, a circa due metri dal palo e facendo fronte alle panchine, assumendosi in primis la responsabilità della concessione o meno della rete; il Secondo arbitro vigilerà sulla corretta esecuzione del tiro rimanendo all'esterno dell'area di rigore, all'altezza del punto del tiro di rigore, sul lato opposto; il Terzo arbitro, se presente, vigilerà sul rispetto della disposizione prevista per i calciatori aventi diritto ai tiri (all'interno della metà campo opposta); il Cronometrista resterà a ridosso del suo tavolo per annotare l'esecuzione e l'esito dei tiri, nonché vigilare sul comportamento dei componenti delle panchine. Nelle gare in cui mancano il Secondo arbitro e/o gli Assistenti dell'Arbitro, sarà quest'ultimo a vigilare – tenendo la posizione prevista – sul corretto svolgimento dell'intera procedura assumendo, di fatto, tutti i compiti. Il secondo arbitro fischia per far eseguire il tiro di rigore.

DIREZIONE CON UN SOLO ARBITRO

Di seguito si presenteranno le disposizioni che dovranno assumere gli Arbitri che dirigono la gara da soli, ovvero: nelle gare di Under 21 nazionale, col supporto del Cronometrista; nelle gare del campionato regionale e in quelle del campionato regionale/provinciale (fino alla Serie C/C1). Di norma l'Arbitro si posizionerà nella fascia di fronte (opposta) alle panchine.

- ✓ **La posizione rispetto al pallone:** l'Arbitro deve cercare di essere sempre vicino al pallone, che comanda il gioco, presidiando l'azione di gioco, cercando di avere il più ampio campo visivo possibile
- ✓ **Il controllo del gioco:** oltre a presidiare l'area di azione, l'Arbitro deve controllare l'area di influenza; a tal fine è opportuno concentrare l'attenzione laddove ci sono calciatori avversari tra loro vicini, mettendo in secondo piano le zone in cui sostano giocatori di una sola squadra
- ✓ **Il presidio della linea di porta:** l'Arbitro deve cercare di sopravanzare l'azione per assicurare il controllo del pallone in relazione alla linea di porta; egli approfitterà delle interruzioni di gioco (calci di punizione e di rigore, calci d'angolo, rimesse laterali, tiri liberi, infortuni, time out) per recuperare una posizione avanzata laddove, per effetto del cambio repentino di fronte, si fosse naturalmente ritrovato in posizione arretrata rispetto alla linea del pallone
- ✓ **Le rimesse laterali:** l'Arbitro dovrà posizionarsi preferibilmente sul lato in cui viene eseguita la rimessa laterale (se ci sono calciatori avversari nelle vicinanze) e in direzione dell'attacco, avendo cura di non intralciare il gioco (muovendosi preferibilmente dietro la linea del pallone). Se non c'è il tempo o lo spazio per il cambio di fascia, l'Arbitro entrerà qualche metro dentro il rettangolo di gioco per controllare al meglio il punto di esecuzione e la distanza degli avversari, per poi recuperare la posizione all'esterno dello stesso

- ✓ **I calci d'angolo:** l'Arbitro dovrà posizionarsi sul lato in cui viene eseguito il calcio d'angolo a circa un metro dal punto di battuta e preferibilmente sulla linea laterale (onde evitare di intralciare il gioco e di essere colpito dal pallone), vigilando sul rispetto della distanza da parte dei calciatori avversari e presidiando la linea di porta in caso di segnatura di una rete
- ✓ **I calci di punizione:** l'Arbitro dovrà posizionarsi all'esterno del rettangolo di gioco, in posizione avanzata rispetto al punto di esecuzione nella direzione dell'attacco. Sui calci di punizione avanzati, con barriera disposta dalla linea dell'area di rigore in avanti, l'Arbitro si posizionerà sulla linea di porta (nel punto del calcio d'angolo) in modo da controllare la regolarità dell'esecuzione, il rispetto della distanza regolamentare da parte degli avversari e l'eventuale segnatura di una rete
- ✓ **I calci di rigore e i Tiri liberi:** l'Arbitro dovrà posizionarsi nel punto dell'intersezione della linea dell'area di rigore con la linea di porta, in maniera tale da controllare la regolarità dell'esecuzione da parte del calciatore incaricato, il rispetto della distanza da parte degli altri calciatori e la linea di porta per l'eventuale rilevazione della segnatura di una rete
- ✓ **I calci di inizio:** l'Arbitro si posizionerà, all'esterno del rettangolo di gioco, all'altezza della linea mediana, accompagnando il fischio con la gestualità prevista
- ✓ **I time out:** l'Arbitro si posizionerà al di fuori del cerchio di metà campo, davanti alle panchine, per controllare la corretta procedura di fruizione del time out
- ✓ **Tiri di rigore:** l'Arbitro si posizionerà sulla linea di porta, a circa due metri dal palo e facendo fronte (lato opposto) alle panchine, per verificare l'eventuale segnatura della rete

c) Approccio tattico

L'intuito tattico denota la capacità dell'arbitro di adeguare il suo posizionamento e spostamento in funzione delle tattiche di gioco. Questo aspetto non può prescindere da un rigoroso controllo del recinto di gioco e dalle possibili criticità legate ad anomalie, limitatezza degli spazi fisici, ubicazione del tavolo riservato al Cronometrista e al Terzo arbitro. La verifica di questi spazi è un importante elemento di prevenzione.

Gli Arbitri, nelle operazioni preliminari alla gara, avranno cura di verificare che la pubblicità verticale presente sia ad una distanza non inferiore ad 1 metro e che non ostruisca la loro visuale.

d) Gestualità

Si devono utilizzare correttamente i **gesti codificati nel Regolamento** in maniera completa, elegante ed evitando personalizzazioni: un uso immotivato, inappropriato, eccessivo o il non utilizzo della gestualità può ingenerare interpretazioni difformi da parte delle due compagini e dal pubblico, ed aumentare la difficoltà per l'Arbitro di farsi comprendere.

Si sottolinea che:

- ✓ il **segnale di rimessa dal fondo** deve essere effettuato col braccio obliquo verso il basso rispetto al rettangolo, e non parallelo, al fine di non generare nei calciatori l'errata sensazione

che l'arbitro voglia indicare un calcio d'angolo da eseguire sul lato opposto. Il segnale di rimessa laterale, invece, deve essere effettuato col braccio leggermente alzato rispetto alla linea della spalla

- ✓ il ***cumulo dei falli a seguito di concessione del vantaggio*** dovrà essere effettuato – in caso di addebito di due o più falli per le due squadre o per la stessa – ripetendo il gesto per ciascuno dei falli rilevati

3. Collaborazione della squadra arbitrale

La prestazione dell'arbitro non può prescindere, quando dirige in coppia o con l'ausilio di un Cronometrista o del Terzo arbitro ufficialmente designati, dalla necessaria collaborazione con i colleghi chiamati per il match. La squadra arbitrale ha l'obiettivo prioritario di assicurare il rispetto delle Regole utilizzando, oltre alla competenza tecnica, anche gli aspetti comportamentali e di personalità che costituiscono l'elemento distintivo di ciascun arbitro: la dimensione comportamentale, che include la capacità di lavorare in squadra, è quella che fa la differenza, consentendone la crescita e l'avanzamento, o il ridimensionamento, nel percorso arbitrale.

Lavorare in squadra significa, innanzitutto, rispettare i colleghi designati considerandoli dei pari, a prescindere dall'esperienza e dall'anzianità arbitrale: avere **fiducia** nel collega è la condizione imprescindibile per dirigere al meglio la gara. Screditare l'altrui operato invadendo la sfera di competenza, rifiutando la collaborazione, prevaricando con le proprie decisioni o non dando supporto nei momenti critici, significa sminuire l'operato dell'intero team: la capacità di lettura di queste situazioni da parte delle squadre, dei dirigenti, del pubblico e degli addetti ai lavori, inoltre, è tale da far percepire all'esterno eventuali dissonanze, discrepanze, divergenze o anche solo mancanza di collaborazione.

Gli Arbitri sono valutati essenzialmente su 5 aspetti:

- 1) Briefing pre-gara
- 2) Contatto visivo
- 3) Supporto e Comunicazione
- 4) Sostituzione/Collaborazione nella decisione
- 5) Uniformità valutativa

L'attivazione della collaborazione del team arbitrale passa attraverso il **briefing pre-gara**, che ha lo scopo di favorire la concentrazione per preparare il Team ad essere pronto ad un'immediata e decisa collaborazione per evitare e risolvere le problematiche che si possono presentare in occasione della direzione della gara. Il briefing pre gara propone i seguenti vantaggi:

- **prepara alla collaborazione**
- **riduce lo stress**
- **evidenzia il concetto di TEAM**
- **responsabilizza**

Della durata di almeno 15-20 minuti, esso deve essere svolto prima della partenza verso l'impianto sportivo, appena possibile, e comunque con congruo anticipo rispetto all'orario fissato per la gara. Se ci si incontra nelle vicinanze dell'impianto sportivo, deve essere fatto nello spogliatoio prima di iniziare le normali procedure pre-gara.

Nel pre-gara il team avrà cura di contestualizzare l'incontro e puntualizzare alcuni accordi relativi a:

- tipologia della gara (gare precedenti, situazione ambientale, caratteristiche tecniche e tattiche delle squadre)
- casistica discussa durante i raduni, esperienze precedenti
- competenze ed esperienze personali della coppia arbitrale
- spostamento e contatto visivo: in relazione alle dimensioni del rettangolo di gioco
- controllo delle panchine: in base alla loro posizione
- autorizzazioni all'ingresso di addetti: per la gestione dello spazzolone, realizzazione di foto/riprese video (previo riconoscimento e consegna di documento di identità)
- equilibrio e uniformità del metro arbitrale
- falli al limite dell'area o calci di rigore
- segnatura delle reti (GOAL / NON GOAL)
- controllo panchine e barriere
- memorizzazione calciatori titolari alla fine del primo tempo
- individuazione dei calciatori protagonisti di *mass confrontation*/protesta di massa
- rientro negli spogliatoi
- casi di sostituzione nella decisione

Gli Arbitri di Calcio a 5, nelle direzioni di gara in coppia, sono tenuti ad operare secondo aree di competenza specifiche di azione e influenza, che cambiano in funzione del gioco; in alcuni, specifici casi, però, devono intervenire nella sfera di competenza del collega.

Vi sono infatti alcuni casi in cui un arbitro, a seguito dell'errata o mancata valutazione del collega che segue l'azione e a prescindere dal ruolo di Arbitro o Secondo arbitro, deve intervenire in sua vece. In questi casi, l'intervento nell'area di competenza del collega, lungi dal rappresentare una indebita ingerenza, è invece un elemento di salvaguardia del corretto svolgimento del gioco e di tutela degli Arbitri stessi, in quanto sono legati a situazioni particolari che, se non sanzionate, generano nei contendenti e nel pubblico un profondo senso di ingiustizia.

Nello specifico i casi sono:

✓ **Condotta Violenta.** Per Condotta Violenta si intende l'atto premeditato con cui un calciatore

colpisce con violenza (forza tale da recare un danno) un avversario, senza contesa del pallone. Nei confronti di questa fattispecie vi è una sensibilità spiccata da parte dei direttori di gara che di norma consente loro di sanzionare col provvedimento tecnico corretto e disciplinare la grave condotta dei calciatori. Solo la totale non rilevazione (perché girati, completamente coperti, impegnati in altri importanti fatti di gara, ecc.) impedisce agli Arbitri di sanzionare questa tipologia di fallo, l'unica peraltro su cui, a gioco fermo e non ancora ripreso, possono intervenire gli Assistenti arbitrali consentendo all'arbitro di adottare, oltre al provvedimento disciplinare, la sanzione tecnica «a sanatoria» (vedi D.38 e 39 Regola 12 della Guida Pratica). L'intervento di un arbitro in vece dell'altro ha il vantaggio di sanzionare una condotta che, in quanto attenta all'incolumità del calciatore, è percepita come altamente offensiva e lesiva del senso di giustizia.

- ✓ **Grave Fallo di Gioco.** Per grave fallo di gioco si intende l'intervento di un calciatore nei confronti di un avversario effettuato, nel tentativo di giocare il pallone, con vigoria sproporzionata (uso di molto eccessivo della forza). Nei confronti di questa tipologia di *fallo/infrazione* vi è una buona sensibilità da parte dei direttori di gara che, il più delle volte, riescono a cogliere l'intensità della forza utilizzata nel contrasto e a punirla con l'espulsione. L'intervento di un arbitro al posto di un altro ha il merito di ripristinare immediatamente le condizioni di regolarità del gioco.
- ✓ **Retropassaggio punibile al portiere.** Una volta che si è spossessato del pallone, il portiere non può più giocarlo nella propria metà campo se lo riceve, volontariamente, da un compagno senza che la sfera si stia toccata da un avversario o vi sia stata una nuova ripresa di gioco. Anche nei confronti di questa tipologia di fallo vi è una buona sensibilità da parte dei direttori di gara che, il più delle volte, riescono a cogliere tutti gli elementi (spossesso, assenza di tocco avversario, volontarietà del passaggio del compagno) e, quindi, a sanzionare correttamente l'infrazione. La mancata rilevazione, nonostante la sanzione dia luogo solo ad un calcio di punizione indiretto, genera un forte sentimento di ingiustizia in quanto è una fattispecie specifica della disciplina, che riguarda il gioco di un calciatore particolare (Portiere), su cui spesso si focalizza l'attenzione di calciatori e pubblico.
- ✓ **Concessione del vantaggio dopo il 5° fallo cumulativo (in assenza di chiara opportunità di segnare una rete).** Dopo il 5° fallo cumulativo, di norma, gli arbitri NON devono più concedere il vantaggio, considerando più proficuo per la squadra che ha subito il fallo eseguire il Tiro Libero (o il calcio di rigore). Si rilevano ancora casi di errata valutazione da parte degli arbitri che, abituati a considerare la concessione del vantaggio come un fatto positivo e apprezzato dal sistema, in quanto va a beneficio della scorrevolezza e della spettacolarità del gioco, hanno difficoltà a «resettare» questa opportunità una volta raggiunto il bonus dei 5° falli *cumulativi*. Mentre l'errore relativo alla concessione del vantaggio dopo il 5° fallo - in quanto compiuto a gioco in svolgimento nel corso di una promettente azione di attacco - può essere perlomeno compreso (per quanto non giustificabile ai fini della valutazione della prestazione) proprio per la difficoltà dell'arbitro di rinunciare, da un certo momento in poi, all'opportunità di

agevolare lo scorrimento del gioco, più gravi e incomprensibili appaiono le motivazioni che spingono a riprendere il gioco in modo errato: ciò denota cattiva conoscenza del Regolamento, debolezza psicologica e scarsa autonomia decisionale, incapacità del team di «fare squadra».

- ✓ **Impossibilità per l'arbitro di rilevare il fallo.** Vi sono infine casi in cui l'arbitro di competenza NON si avvede di un qualunque tipo di fallo in quanto: girato (es. verso le panchine), distratto da fatti accidentali (es. ingresso di estranei, intemperanze del pubblico), impossibilitato fisicamente (es. infortunio, chinato per recuperare il taccuino).

Si tratta di casi particolari in cui vi è un impedimento oggettivo (di norma percepito dal sistema) alla rilevazione del fallo/scorrettezza da parte dell'arbitro più vicino al fatto/azione, in cui l'altro arbitro deve intervenire a supporto, essendo evidente che non si tratta di indebita ingerenza.

Ci sono ulteriori casi in cui gli Arbitri devono intervenire prontamente in supporto reciproco, al fine di evitare grandi ingiustizie:

- **Mass confrontation e le proteste di massa**
- **Scambio di persona o espulsione per doppia ammonizione somministrata a calciatore mai ammonito in precedenza**
- **Doppia ammonizione senza espulsione**
- **Sostituzioni errate/calciatori in sovrannumero**

La collaborazione dovrà essere costante per l'intera durata della gara: dalle situazioni di gioco statiche a quelle dinamiche, dalla comminazione delle sanzioni alla verifica delle distanze regolamentari, dalle interruzioni significative per infortuni o incidenti alle riprese di gioco, dai time out in cui maggiore è la possibilità di scambiarsi utili indicazioni ai momenti di tensione e confusione in cui è più difficile dialogare.

Fondamentale nel Futsal, in cui la presenza di due direttori di gara con pari diritti e doveri fa della collaborazione un elemento cruciale di successo.

Chi aiuta deve distinguere i casi in cui questo è ammesso, lecito e positivo; chi viene aiutato deve apprezzare l'operato del collega quando dovuto ed evitare reazioni scomposte se improprio, per salvaguardare l'immagine di squadra coesa e armonica.

A tal fine, agli Arbitri si richiede di intervenire in vece del collega anche nei casi in cui sia stato commesso un fallo – chiaro, evidente ed immediatamente percepito dal sistema – a prescindere dalla zona di campo/area di competenza in cui è commesso: agli arbitri è cioè richiesta una evoluzione della sensibilità di intervento che li porti a considerare il valore della sanzione del fallo superiore al rispetto della zona di competenza. Ciò in considerazione del fatto che la mancata sanzione tecnica (ed eventualmente disciplinare) dell'infrazione potrebbe innalzare immediatamente il tono agonistico

della gara, creare sentimenti di rivalsa tra i calciatori e generare sfiducia nell'operato arbitrale.

La squadra dovrà inoltre curare anche i seguenti aspetti:

- ✓ **Al quinto fallo** commesso nello stesso tempo di gara per ogni squadra, sia gli Assistenti arbitrali che gli Arbitri lo segnalino con la gestualità prevista
- ✓ **Il solo allenatore, o in sua assenza, un dirigente resti in piedi per dare disposizioni** alla sua squadra; questi peraltro può impartire le disposizioni tecniche ai calciatori restando entro l'area tecnica, zona identificabile come la lunghezza della panchina con un'ulteriore estensione di un metro a sinistra, un metro a destra e almeno 75 cm in avanti dalla linea laterale
- ✓ **In presenza di intrusioni nel recinto di gioco** di persone estranee, l'arbitro interrompa il gioco invitando il capitano della squadra ospitante ad allontanarli per poi riprendere il gioco una volta ripristinate le condizioni di regolarità
- ✓ **I dirigenti allontanati o i giocatori espulsi** vadano negli spogliatoi
- ✓ **I giocatori non in regola con l'equipaggiamento**, se non sostituiti, devono rientrare sul rettangolo di gioco quando il pallone non è in gioco oppure sotto la supervisione del Terzo arbitro qualora il pallone fosse in gioco
- ✓ **Gli addetti alla pulizia del rettangolo di gioco e i fotografi** sostino nel recinto di gioco purché opportunamente riconosciuti dall'arbitro che ne acquisirà inoltre, prima dell'inizio della gara, i documenti d'identità e l'autorizzazione della squadra ospitante.

In merito alla pulizia/asciugatura del rettangolo di gioco a seguito di versamenti al suolo di sostanze liquide (acqua, sudore), si specifica che pur non avendo gli Arbitri alcuna responsabilità per gli infortuni che i calciatori possono subire nel corso della gara, essi hanno comunque l'obbligo di vigilare sulla praticabilità della superficie di gioco. A tal fine essi si dovranno adoperare, facendo appello al buon senso e valutando caso per caso, affinché siano ripristinate le condizioni di incolumità eventualmente alterate, autorizzando l'ingresso dell'addetto allo "spazzolone" nel rettangolo di gioco per asciugare la superficie bagnata. La richiesta di asciugatura da parte delle squadre è, spesso, pretestuosa e risponde più all'intento antisportivo delle squadre di "spezzare" il gioco agli avversari, interrompere una sequenza positiva di azioni o recuperare energie, che ad una reale esigenza di sicurezza. D'altro canto, il diniego dell'arbitro all'ingresso dell'addetto all'asciugatura viene, talvolta, aggirato tenendo atteggiamenti (es. ripetute giocate fuori dalle linee perimetrali) che, alla fine, costringono l'arbitro ad autorizzarne l'ingresso, con danno per la sua autorevolezza.

Agli Arbitri è raccomandato di acuire la sensibilità rispetto a queste situazioni facendo prevenzione, assicurando l'intervento quando la zona interessata è nevralgica (es. aree di rigore), mostrando una linea di condotta coerente e credibile per tutta la gara, senza farsi condizionare dai calciatori; agli Osservatori è demandato il compito di valutare la linearità, l'efficacia e la credibilità dell'operato arbitrale anche in queste situazioni.

La collaborazione risulta ancor più importante quando è designato ufficialmente il **Terzo arbitro:**

gli Arbitri devono collaborare con lui in modo ancora più efficace, in quanto tra i compiti demandati vi è quello di annotare (e successivamente stilare in un apposito referto) tutto ciò che sfugge all'attenzione della coppia arbitrale titolare e che rientra nell'ambito disciplinare.

Un altro aspetto degno di nota è il controllo del tabellone luminoso gestito dal **Cronometrista**. Gli Arbitri hanno l'obbligo di verificare che i dati riportati sul **tabellone** siano congrui con i fatti di gara ed intervenire tempestivamente per farli rettificare qualora errati. L'avvalorare un dato palesemente sbagliato pur di non correggere una *défaillance* sarà considerato come espressione di scarsa maturità arbitrale, tenuto conto che il grave errore potrebbe essere tale da pregiudicare la regolarità della gara o addirittura farne scaturire la ripetizione in caso di accettazione, da parte del Giudice Sportivo, dell'eventuale ricorso da parte della squadra danneggiata.

Procedura da eseguire in caso di infortunio o assenza del Cronometrista nei Campionati Nazionali Under 19

Per le gare nazionali di Under 19, secondo le disposizioni degli Organi Federali, è obbligatoria la presenza del Cronometrista. Nel caso in cui l'Arbitro o il Cronometrista si infortuni e non sia in grado di svolgere altra funzione, venendo a mancare la disponibilità di uno dei due elementi della coppia arbitrale, bisogna attivare la procedura di sostituzione con lo stesso procedimento adottato in caso di mancato arrivo degli arbitri. Qualora non sia possibile reperire un sostituto, la gara deve essere sospesa.

Nel caso in cui l'Arbitro o il Cronometrista non si presenti all'impianto di gioco prima dell'inizio della gara, il ritardatario deve essere atteso per un periodo pari alla durata di un tempo di gara (30 minuti), salvo diversa specifica indicazione. Trascorso inutilmente tale periodo, l'Arbitro o il Cronometrista presente si attiverà tentando di completare l'organico reperendo un collega, anche in forza all'Organico Tecnico Regionale. L'Arbitro o il Cronometrista designato assumeranno le funzioni di Arbitro, il collega reperito fungerà da Cronometrista. In assenza di una delle due figure la gara non può avere inizio. La squadra arbitrale deve arrivare all'impianto di gioco con congruo anticipo e deve essere adottata la corretta procedura in caso di assenza o malore di un componente della squadra.

Considerazioni finali

Il Settore Tecnico, in collaborazione con le Commissioni Nazionali del Calcio a Cinque e attraverso il confronto con i CRA/CPA e le Sezioni, pone la formazione e l'aggiornamento di tutte le componenti arbitrali (arbitri, formatori e selezionatori) al centro del suo lavoro: la produzione di documenti, la selezione di filmati, la definizione di linee guida e la fornitura di chiavi di lettura per l'interpretazione univoca delle disposizioni regolamentari, sono il prodotto di un impegno finalizzato al miglioramento della qualità arbitrale anche tramite la dotazione di adeguati supporti formativi. Questa Guida – attraverso l'illustrazione dei punti focali delle singole dimensioni della direzione arbitrale - si prefigge di contribuire all'acquisizione della consapevolezza da parte di tutte le

componenti che insieme allo studio costante, all'aggiornamento periodico, all'acquisizione di un metodo, alla ricerca di confronto, all'applicazione regolare e l'assunzione di rigore nell'espletare il mandato, costituiscono elementi fondamentali per la loro crescita.

Questi aspetti - unitamente alle naturali doti tecniche, comportamentali e atletiche - definiscono un profilo forte, strutturato e duraturo, in grado di rafforzare la competitività, lo spessore e la professionalità della disciplina, obiettivo ultimo di tutto il movimento del Calcio a 5.