



Guida alla prestazione dell'Arbitro di Calcio a 5



Premessa

Il movimento arbitrale del Calcio a 5, 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.

Le significative e numerose innovazioni regolamentari degli ultimi anni hanno richiesto una attività di aggiornamento e confronto a tutto campo: un intenso lavoro di produzione documentale, sotto forma di Circolari e Linee Guida, nonché di revisione del testo regolamentare in tutte le sue parti; la declinazione di supporti e metodi didattici in grado di favorire l'assimilazione dei nuovi postulati; il confronto con le società calcistiche per la necessaria condivisione e trasmissione. Il Settore Tecnico AIA, in stretta collaborazione con la CAN 5, ha curato l'aggiornamento dei testi, la stesura di linee guida interpretative e la selezione di filmati a supporto, mentre la Divisione ha favorito l'adeguamento delle regole alla realtà nazionale e locale mediante emanazione di decisioni ad hoc.

La cura accordata alla parte formativa deve necessariamente tradursi in buona prassi nella pratica arbitrale: agli Arbitri, sia che dirigano da soli che in team – vale a dire in coppia o con gli Assistenti - spetta innanzitutto il compito, delicato ed essenziale, di assicurare il rispetto delle Regole di gioco per garantire che la competizione si svolga in maniera leale; sono inoltre necessari una buona capacità di lettura del contesto e di gestione delle relazioni, spirito di squadra e rispetto dei ruoli. Unitamente alla conoscenza regolamentare, la preparazione atletica degli Arbitri è un prerequisito per la direzione di gara, ovvero condizione necessaria per rispondere a tutte le esigenze di un match. Sono dunque elementi essenziali da curare: la conoscenza del Regolamento e la sua applicazione, puntuale ed intelligente; l'approccio tattico alla gara e la modulazione degli interventi in conformità all'evoluzione del gioco e al clima di gara; la preparazione atletica e l'intuito tattico, la cura degli aspetti estetici e gestuali che rafforzano la credibilità delle decisioni e la loro accettazione. Non meno importante è, in particolare per l'arbitro che opera a livello nazionale, la conoscenza del contesto ambientale e tecnico in cui va ad operare, da sviluppare attraverso la raccolta d'informazioni di base sulla tipologia di gara, l'importanza della competizione da dirigere, gli eventuali fatti recenti di rilievo.

Contribuiscono alla preparazione degli Arbitri, in maniera determinante, i formatori: l'Osservatore Arbitrale (OA) da cui si è valutati nell'immediato sul campo, l'Organo Tecnico (OT) che oltre alle sue dirette visionature costruisce il profilo dell'arbitro nell'arco della stagione, i colleghi con cui si opera e ci si confronta, gli Arbitri più anziani per un confronto di esperienze, i componenti del Settore Tecnico per il necessario contributo tecnico, le persone deputate all'aggiornamento in sezione e gli ospiti autorevoli presenti alle riunioni tecniche sezionali per l'acquisizione di indirizzi e stimoli.

Il compito fondamentale dell'arbitro è assicurare che la competizione si svolga nel rispetto del regolamento e delle disposizioni dell'OT, avendo cura di intervenire in maniera puntuale, tempestiva ed intelligente per garantire che la competizione si mantenga entro normali parametri agonistici. Per fare questo egli utilizza diversi momenti:

- 1) **la preparazione della gara**, momento individuale che inizia con la ricezione della designazione e l'organizzazione della trasferta con i colleghi incaricati
- 2) **la trasferta ed il briefing pre gara**, con i colleghi, momento relazionale in cui ci si confronta in merito all'approccio tattico, si analizza il contesto e si prendono gli accordi pre gara
- 3) **la conduzione della gara**, momento tecnico in cui si applicano i dettami e le disposizioni regolamentari e in cui l'arbitro esprime tutte le dimensioni della competenza
- 4) **il colloquio di fine gara con l'OA**, fondamentale ai fini della crescita e del perfezionamento delle performance
- 5) **la stesura del referto di gara**, compito da svolgere col massimo della precisione ai fini dell'omologazione del risultato finale

Importanti sono gli adempimenti preliminari alla gara quando il direttore di gara verifica e confronta le tessere dei calciatori con gli elenchi, redatti in duplice copia, nei quali sono annotati i nominativi dei calciatori di ciascuna squadra, dei capitani e dei vice capitani, dei dirigenti accompagnatori, del dirigente addetto agli ufficiali di gara e di tutte le altre persone che possono accedere al recinto di gioco, con l'indicazione delle relative tessere o della matricola del tabulato. Una copia di ciascun elenco deve essere controfirmata dall'arbitro e consegnata al capitano o al dirigente dell'altra squadra prima dell'inizio della gara e comunque dopo il riconoscimento dei calciatori.

In questa guida sono indicati gli aspetti fondamentali da curare – per ciascuna dimensione osservata e valutata dall'osservatore arbitrale – unitamente ad alcuni spunti di carattere comportamentale che l'arbitro deve rispettare per assolvere al meglio il suo compito di giudice (colui che valuta i casi e risolve i diverbi), pacificatore (colui che con i suoi interventi previene possibili "vendette"), mediatore (colui che con le sue capacità comportamentali mette in relazione costruttiva tutte le componenti coinvolte).

Le dimensioni della prestazione

Quattro sono le dimensioni che l'arbitro deve curare ai fini di una buona prestazione e conseguente positiva valutazione da parte dell'osservatore:

- 1) Aspetto tecnico
- 2) Aspetto disciplinare e comportamentale
- 3) Aspetto fisico, atletico – tattico e gestualità
- 4) Collaborazione del team arbitrale

Le quattro dimensioni rispondono, nell'ordine indicato, ai riquadri della Relazione dell'OA.

A cura del Settore Tecnico AIA, Area Formazione - Perfezionamento e Valutazione Tecnica, Calcio a 5 – 2016/2017

1. Applicazione e interpretazione delle regole del gioco/controllo e gestione della gara, approccio tattico

La conoscenza del Regolamento - nella parte dispositiva, nelle linee guida interpretative e nella guida pratica - e la sua applicazione sensata sono gli aspetti fondamentali del compito dell'arbitro e il primo elemento di prevenzione. 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'arbitro deve innanzitutto dimostrare capacità di:

1. Discernere i normali contatti di gioco dagli interventi compiuti in maniera negligente, imprudente o con vigoria sproporzionata;
2. Distinguere e rilevare le diverse tipologie di falli;
3. Intervenire in maniera congrua, opportuna, tempestiva ed efficace;
4. Sanzionare in maniera uniforme ed equilibrata gli interventi fallosi delle due squadre;
5. 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, l'arbitro dovrà dimostrare la capacità di applicare:

a) Il principio dell'“aspetta e guarda” ed 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 ed, 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 ed 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), egli ha la possibilità di tornare indietro ed 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.



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 leggera spinta e distacco. E' 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 secondo 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.

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 giocatore 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 quesiti 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 ed 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.

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 contatto, 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) 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 4 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 imponi un'azione di contropiede.

f) 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 ininfluenza 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/ripresa di gioco - è fondamentale dove egli gioca il pallone per la seconda volta (nella metà campo avversaria gli è consentito in maniera illimitata).

g) Il fallo di mano

Nel caso in cui il fallo di mano impedisca all'avversario di entrare in possesso del pallone, 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 contrasto/postura scoordinati, quindi, dovrà essere sanzionato con un calcio di punizione diretto e, se necessario, col provvedimento disciplinare.

Un ulteriore criterio di valutazione della volontarietà è dato dal cosiddetto "pallone inaspettato", ovvero dalla possibilità del calciatore di evitare il tocco in considerazione della prevedibilità della direzione del pallone: il calciatore che si trova sulla traiettoria del pallone, giocato nella sua direzione, potrà più facilmente evitarne il contatto di mano rispetto al giocatore che si vede improvvisamente arrivare la sfera a seguito di un tocco imprevedibile che ne cambia completamente il verso, riducendo la possibilità di controllo del proprio corpo.

h) La Condotta Gravemente Sleale (CGS)

Due sono le situazioni tipiche che si riferiscono a questa fattispecie: il tentativo del calciatore che impedisce la segnatura della rete bloccando 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 dovrà dimostrare la capacità di abbinare il provvedimento tecnico (calcio di punizione diretto, indiretto o di rigore) a quello disciplinare, avendo cura di distinguere quest'ultimo fra tentativo compiuto 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.

Ai fini della sanzione di questa fattispecie, l'arbitro dovrà rilevare la presenza di tutti gli elementi che la caratterizzano, ovvero: la commissione di un fallo da parte del difendente (portiere incluso), l'intenzione e la possibilità dell'avversario di segnare una rete, la posizione dei difendenti, la direzione dell'azione, il controllo e possesso del pallone da parte dell'attaccante. La CGS, in assenza di uno di questi elementi, non si configura: in tal caso, l'arbitro dovrà intervenire a sanzione di altre fattispecie (Condotta Antisportiva, Infrazione alla norma del retropassaggio, ecc).

L'arbitro dovrà discernere i casi, relativi al gioco del portiere, di mera infrazione alla norma del retropassaggio da quelli di Condotta Gravemente Sleale:

- 1) 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
- 2) Il secondo è il caso in cui il portiere, su retropassaggio punibile di un compagno, blocca il pallone di mano all'esterno dell'area di rigore: pur non essendoci avversari, l'arbitro sanzionerà l'infrazione come Condotta Gravemente Sleale (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).

i) 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.

j) La rimessa da parte dell'arbitro

Qualora, a seguito della rimessa da parte dell'arbitro, il pallone rimbalzi sul rettangolo di gioco e poi venga calciato in porta, l'arbitro dovrà procedere come segue: se il pallone viene calciato direttamente nella porta avversaria, la rete non dovrà essere accordata e il gioco sarà ripreso con una rimessa dal fondo; se il pallone viene calciato direttamente nella propria porta, l'arbitro concederà un calcio d'angolo alla squadra avversaria.

Tale disposizione mira ad eliminare possibili controversie nei casi in cui la mancata contesa del pallone al momento della rimessa porti una squadra a segnare, con conseguente "obbligo morale" degli avversari di restituire la rete non frapponendo alcun ostacolo nell'azione immediatamente successiva; situazione che, quando ciò non avviene, può dare adito a tensioni.

Nel merito, si chiarisce che con il termine "direttamente" è da intendersi il pallone calciato – di piede - in porta al primo tocco, mentre se è giocato "ripetutamente" (con almeno due tocchi) la rete dovrà intendersi valida. Qualora invece il pallone, dopo avere toccato il suolo, finisca direttamente all'esterno del rettangolo di gioco, l'arbitro dovrà ripetere la rimessa.

k) 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 sostituito ne è uscito. Il calciatore subentrante, prima di entrare in campo, deve consegnare la pettorina al calciatore da sostituire. La consegna della pettorina, che a livello nazionale è un elemento necessario ai fini del completamento della procedura, deve essere una condizione per semplificare la stessa e non deve diventare un elemento di difficoltà per l'arbitro per il suo controllo. 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.

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

Gli Arbitri, in presenza di un tiro che parte immediatamente prima del suono della sirena o del segnale del Cronometrista, avranno cura di attenderne l'esito prima di decretare il termine del periodo di gioco. Se durante il tiro viene commesso un fallo punibile con un calcio di punizione diretto, indiretto, di rigore o con un tiro libero, questo deve essere eseguito.

La Guida Pratica aggiornata prevede, alla Regola 7, una serie di quesiti che chiariscono gli effetti del tiro partito prima del suono della sirena, con casi relativi alla combinazione di tocchi tra calciatori attaccanti e/o difendenti, palo, portiere.

In ambito regionale/provinciale e sezionale, l'Arbitro deve ricordare che egli è anche il Cronometrista della gara e il suo fischio non equivale a quello della sirena, ma decreta la fine della gara, invalidando tutti i successivi effetti del tiro. Pertanto, al fine di non causare tensioni, si raccomanda ai direttori di gara di attendere l'esito del tiro partito allo scadere del tempo regolamentare, con le relative combinazioni di tocchi, prima di fischiare il termine della gara.

m) 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, siano di cinque minuti ciascuno e che le serie dei Tiri di rigore siano costituite ciascuna da tre tiri.

n) 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, fatta esclusione per il portiere per il quale si dovrà attendere la fine della medicazione/assistenza. Il calciatore infortunato può uscire da una zona diversa da quella delle sostituzioni.

o) Il Cronometrista e il Terzo arbitro

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.

Al Terzo arbitro, se presente, sarà consegnata la pettorina qualora il calciatore sostituito, per motivi previsti dalle regole del gioco, esca dal rettangolo di gioco da una zona diversa da quella delle sostituzioni e il subentrante non possa quindi consegnargli l'indumento. In assenza del Terzo arbitro la pettorina sarà consegnata ad un componente della panchina.

p) 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

A cura del Settore Tecnico AIA, Area Formazione - Perfezionamento e Valutazione Tecnica, Calcio a 5 – 2016/2017

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 dello stesso 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)

q) I Tiri di rigore

Il regolamento della competizione per determinare la vincente di una gara può prevedere che siano effettuati i Tiri di rigore. L'Arbitro prima della loro esecuzione dovrà richiedere a ciascuna squadra di scegliere i calciatori incaricati di effettuare i tiri di rigore. Ogni Società dovrà equiparare il numero dei calciatori, definire l'ordine di esecuzione della prima sequenza di tiri, specificando i calciatori esclusi dall'effettuazione dei tiri e la motivazione (infortunio o riduzione), nel caso di infortunio, si dovrà specificare il tipo, tempo e minuto di gara in cui si è verificato e la parte del corpo interessata, compilando l'apposito modulo predisposto scaricabile dal sito www.aiacancinque.it. L'elenco dei nominativi e l'ordine dei calciatori aventi diritto ad eseguire i tiri di rigore dovrà essere consegnato all'arbitro prima che i tiri vengano eseguiti. Per evitare le eccessive perdite di tempo, rilevate nelle gare in diretta TV della passata stagione, gli Arbitri, allorquando sono eventualmente previsti i tiri di rigore, dovranno far compilare il modulo preposto prima dell'inizio della gara stessa, avendo, i team, possibilità di integrazione al termine del gioco effettivo e prima dell'effettuazione dei tiri di rigore.

Per ottenere una prestazione tecnica di spessore l'arbitro non dovrà limitarsi a una gestione notarile degli interventi ma, invece, accompagnarli con brevi spiegazioni, vicinanza fisica, appropriati ingressi nel rettangolo di gioco: tutti elementi che conferiscono qualità e incisività a questa dimensione. L'arbitro dovrà dimostrare capacità di distinguere le varie tipologie di falli, valutare l'opportunità o l'inopportunità degli interventi, assicurare equilibrio sia rispetto alle due compagini che al tipo di fallo commesso, al fine di assicurare accettazione del suo operato tecnico ed evitare l'innalzamento dei toni del confronto.

2. Personalità e aspetto disciplinare/uniformità ed equilibrio nel corso della gara

Questa dimensione esprime sia la capacità del direttore di gara di accompagnare gli interventi tecnici con il provvedimento disciplinare, se opportuno e necessario, sia la personalità arbitrale quale emerge dalla relazione con i calciatori, dalla capacità di fare prevenzione, dalla notifica dei provvedimenti e dall'efficacia degli interventi.

a) Personalità

La personalità dell'arbitro interagisce e influenza in modo decisivo tutta la prestazione. Egli 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 del match, 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 dell'arbitro 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.

b) Aspetto disciplinare

Oltre alla capacità di accompagnare la decisione tecnica con l'ammonizione o l'espulsione, se necessari, l'arbitro dovrà valutare l'efficacia del provvedimento adottato che, se non apprezzabile, dovrà far seguire da un 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 cambiarne 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**.

L'arbitro avrà cura di rilevare con certezza l'assenza di contatto o la forte accentuazione di un normale contatto di gioco.

2) L'impedire in maniera fallosa l'evidente opportunità di segnare una rete: l'arbitro deve dimostrare di sapere abbinare al provvedimento tecnico (calcio di punizione o di rigore) quello disciplinare (espulsione del giocatore che ha commesso il fallo). **Nella valutazione della condotta gravemente sleale**, l'arbitro dovrà osservare se il tentativo espletato dal calciatore titolare va a buon fine, ovvero applicare il **"principio di effettività"** 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 sovrannumero (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: in questo caso l'arbitro dovrà applicare il **"principio di intenzionalità"**, ovvero sanzionare la condotta gravemente sleale del calciatore, non legittimato a stare sul rettangolo di gioco, a prescindere dall'impedimento oggettivo.

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 sovrannumero vada a buon fine (ovvero impedisca la realizzazione di una rete agli avversari o l'evidente possibilità di segnare), 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 sovrannumero 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 comporti un’ammonizione: in questo caso l’arbitro, a seguito di concessione del vantaggio con l’apposito segnale (estensione di un solo braccio), 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” (proteste di più calciatori nei confronti dell’arbitro o del team arbitrale): l’arbitro 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, fomentino la rissa o alimentino le proteste;
- tutelare la propria incolumità fisica;
- conservare lucidità e distacco per la buona conduzione del prosieguo del gioco.

L’arbitro dovrà 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, dovrà 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.

A cura del Settore Tecnico AIA, Area Formazione - Perfezionamento e Valutazione Tecnica, Calcio a 5 – 2016/2017

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*.

L'arbitro dovrà inoltre dimostrare di sapere:

- ✓ 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 l'espulsione, per infrazioni lievi.



4) La gestione delle Panchine

Gli Arbitri devono vigilare sempre sull'ordine e la 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 non, 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. Mentre nei confronti dei calciatori di riserva l'arbitro può utilizzare il provvedimento disciplinare dell'ammonizione per contenere e dissuadere la reiterazione delle critiche/protoste, per Allenatori e Dirigenti (compresi, tra questi ultimi, il Medico e il Massaggiatore) non esiste eguale strumento sanzionatorio. Con le Linee Guida del Settore Tecnico 2015 – 2016 agli arbitri è stato fornito lo strumento formale, equiparabile nella sostanza all'ammonizione attraverso l'esposizione del cartellino giallo utilizzabile nei confronti dei calciatori di riserva, per sanzionare disciplinarmente i suddetti tesserati. 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 della 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

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 tollerarli

In generale l'arbitro deve dimostrare capacità di farsi accettare, gestire lo stress, non lasciarsi condizionare dai propri errori (anche se gravi), essere concentrato per tutta la durata della gara, analizzare ciascun episodio sia in maniera oggettiva (per quello che è in assoluto) che in relazione ai precedenti, e di intervenire disciplinarmente in maniera da mantenere il tono della gara entro normali parametri competitivi.

Rientrano in questa dimensione anche l'espressione di personalità, autorevolezza e temperamento: pertanto, unitamente a quella tecnica, essa rappresenta il fulcro della prestazione arbitrale, quella che meglio corrisponde ai postulati del Regolamento del Calcio a 5.

3. 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 sua performance.

L'arbitro dovrà prestare cura agli aspetti fisici ed estetici rilevanti ai fini della prestazione, ed in particolare a:

- 1) la postura e il linguaggio del corpo utilizzati all'ingresso iniziale nel recinto di gioco per il riscaldamento, al rientro negli spogliatoi per le operazioni preliminari, fino a quando esce definitivamente dal campo alla fine della gara
- 2) l'accuratezza nell'indossare la divisa, il portamento nell'ingresso in campo 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



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.

L'arbitro dovrà inoltre dimostrare **tenuta allo sforzo fisico, resistenza alla velocità**, capacità di **progressione, cambio di passo e scatto**. La valutazione (sia in positivo che in negativo) dell'aspetto atletico, abbinato a quello fisico ed estetico, incide sulla prestazione per eventuali ripercussioni dal punto di vista tecnico (mancata rilevazione dei falli dovuta a debito di ossigeno e lontananza dall'azione) e comportamentale (relazione con i giocatori e accettazione delle decisioni).

L'arbitro deve utilizzare lo **stile di corsa** più appropriato al gioco e cioè, in linea di massima: *corsa 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 calciatore avversario; *corsa laterale* nel seguire un'azione di costruzione di gioco con progressione lenta; *corsa veloce 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 funzionali 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 nei confronti di un calciatore titolare o di un calciatore di riserva, 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 non determina un mutamento dei ruoli di Arbitro e di Secondo Arbitro che restano tali per tutta la durata della gara.

In linea generale l'arbitro dovrà adottare il posizionamento più idoneo allo sviluppo del gioco, assicurando 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 da mantenere:

- 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 l'azione 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:

A cura del Settore Tecnico AIA, Area Formazione - Perfezionamento e Valutazione Tecnica, Calcio a 5 – 2016/2017

- ✓ **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 disposto 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
- ✓ **Calci d'angolo:** l'arbitro sul cui lato è eseguito il calcio d'angolo dovrà posizionarsi a circa 5 metri dal punto di esecuzione sulla linea laterale, assicurando il rispetto della distanza dei calciatori 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
- ✓ **Calci di rigore e Tiri liberi:** l'arbitro incaricato del fischio si posizionerà all'interno del rettangolo di gioco in prossimità della linea laterale, all'altezza del punto di esecuzione, per controllare la regolarità dell'esecuzione e il rispetto delle distanze; l'altro arbitro si disporrà nel punto d'intersezione della linea dell'area di rigore con quella di porta, in maniera tale da controllare quest'ultima e l'eventuale segnatura di una rete
- ✓ **Calci d'inizio:** l'Arbitro si posizionerà sulla linea laterale, all'altezza della linea mediana, accompagnando il fischio con la gestualità prevista; il Secondo Arbitro si disporrà nella metà campo della squadra avversaria, in linea col penultimo difendente, 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 l'Arbitro a vigilare – tenendo la posizione prevista – sul corretto svolgimento dell'intera procedura assumendo, di fatto, tutti i compiti.

DIREZIONE CON UN SOLO ARBITRO

Di seguito si forniscono le linee guida per gli Arbitri che dirigono la gara da soli, ovvero: nella gare di Under 21 nazionale, col supporto del Cronometrista; nelle gare del campionato sezionale 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. Questi i principali punti di attenzione:

- ✓ **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 battuta 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 esecuzione 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 della 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 giocatori 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 alle panchine, per verificare l'eventuale segnatura della rete controllando, al contempo: la corretta esecuzione del tiro, la posizione dei calciatori aventi diritto ai tiri (all'interno della metà campo opposta) e il comportamento degli occupanti delle panchine. Nelle gare in cui mancano il Secondo Arbitro e/o gli Assistenti arbitrali, sarà quindi l'Arbitro a vigilare – tenendo la posizione prevista sulla linea di porta – sul corretto svolgimento dell'intera procedura assumendo, di fatto, tutti i compiti previsti.

c) Approccio tattico

L'intuito tattico denota la capacità dell'arbitro di adeguare il suo posizionamento e lo 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

L'arbitro dovrà utilizzare esclusivamente 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, con difficoltà nel farsi comprendere. Si sottolinea che:

- ✓ il **segnale di rimessa dal fondo** deve essere effettuato col braccio obliquo verso il basso rispetto al terreno, 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 compiuto, 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

L'aspetto fisico, il senso tattico, lo spostamento e il posizionamento - se corretti, esteticamente apprezzabili e uniti ad una buona prestazione tecnico/disciplinare - fanno salire il tasso della prestazione proiettandola verso una valutazione ottimale/eccellente.

La gestualità, se utilizzata in maniera propria e corretta, evidenzia il suo senso: il rafforzamento della decisione e la chiarificazione definitiva della stessa, la sottolineatura dei passaggi più specifici del gioco, la caratterizzazione più marcata della disciplina; non la gestualità come gesto estetico fine a se stesso, ma procedura codificata che connota le principali decisioni dell'arbitro di Calcio a Cinque.

4. Collaborazione con i colleghi/capacità di lavorare in squadra

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. Il Team Arbitrale ha l'obiettivo prioritario di assicurare il rispetto delle regole utilizzando, oltre alla competenza tecnica, gli aspetti comportamentali e di personalità che costituiscono l'elemento distintivo di ciascun arbitro: la dimensione comportamentale, che include la capacità di lavorare in team, è quella che fa la differenza, consentendo la crescita e l'avanzamento, o il ridimensionamento, nel percorso arbitrale.

Lavorare in team 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 dinamiche da parte delle squadre, dei dirigenti, del pubblico e degli addetti ai lavori, inoltre, è tale da far percepire all'esterno del team 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) Surroga/sostituzione nelle decisioni
- 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, ovvero 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 aspetti 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 nelle decisioni

Nel controllo del campo e nel riscaldamento la coppia arbitrale avrà modo di affinare la conoscenza del recinto di gioco e le sue caratteristiche.

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.

Per ovviare a questa debolezza arbitrale bisogna lavorare in modo mirato nel briefing pre gara, responsabilizzandosi a vicenda sul caso specifico.

Alcuni consigli:

- 1) Nel momento in cui si segnala il 5° fallo, trovare uno stratagemma che obblighi a ricordare che da quel momento in poi non si deve più concedere il vantaggio (es. spostare il fischiotto dalla mano con cui lo si tiene abitualmente; spostare la fascetta del polso con cui si deterge il sudore; guardare il collega e dirsi a distanza «no vantaggio»; ecc.)
- 2) Responsabilizzare in modo chiaro il Cronometrista affinché, in caso di errore, quando l'arbitro va a cumulare il fallo, ricordi la corretta ripresa di gioco

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 parapiglia in cui è più difficile dialogare.

La capacità degli arbitri di supportarsi (aiutare e farsi aiutare) durante il match è 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 team coeso e armonico.

Gli arbitri devono distinguere i casi in cui agire nell'altrui sfera di competenza è una indebita ingerenza da quelli in cui è, invece, un dovere che conferisce qualità alla prestazione, senso di

giustizia al sistema e accettazione all'operato del team, contribuendo a rafforzare il ruolo di garanti del corretto svolgimento del gioco.



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 rivalse tra i calciatori e generare sfiducia nell'operato arbitrale.

Gli Arbitri dovranno anche gestire i seguenti fatti:

- ✓ **Al quinto fallo** commesso nello stesso tempo di gara per ogni squadra sia gli Assistenti arbitrali che gli Arbitri devono segnalarlo 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 suoi giocatori 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 ed almeno 75 cm in avanti dalla linea laterale
- ✓ **In presenza di intrusioni nel recinto di gioco** di persone estranee, l'arbitro dovrà interrompere 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** devono recarsi negli spogliatoi; se non rispettano le disposizioni, l'Arbitro annoterà l'accaduto in maniera dettagliata sul referto di gara
- ✓ **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, interromperne 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. Si raccomanda pertanto agli Arbitri 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.

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 (quindi successivamente stilare un proprio referto) tutto ciò che sfugge all'attenzione della coppia arbitrale titolare e che interessa l'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.

La capacità di lavorare in squadra è fondamentale ai fini della valutazione della prestazione arbitrale: rientra in questa dimensione la sintonia del team arbitrale, l'uniformità di giudizio, la coerente interpretazione tecnica e disciplinare dei fatti di gioco, l'equilibrio degli interventi, la ricerca di contatto visivo, il rispetto dell'altrui sfera di competenza, la collaborazione nei momenti critici. Ai fini di un'efficace prestazione atletico – tattica è inoltre fondamentale la comunicazione verbale (ad. es. durante i time out) e paraverbale tra gli Arbitri.

Grado di difficoltà della gara

Il grado di difficoltà della gara è dato dai **fattori endogeni** (cioè 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), e dai **fattori esogeni** (cioè il comportamento del pubblico, l'importanza del risultato, le improvvise interruzioni di energia elettrica, le situazioni impreviste) che influenzano la gara oggetto del mandato conferito.

Gli Arbitri possono, con le loro decisioni e il loro comportamento, incidere – in positivo o in negativo – sul grado di difficoltà, contribuendo a mantenere la gara entro normali parametri agonistici o innalzandone i toni.

| | |
|---------------|--|
| Facile | Gara facile, nessuna difficoltà reale per gli Arbitri. |
|---------------|--|

| | |
|------------------------|--|
| Normale | <i>Gara normale, poche situazioni difficili.</i> |
| Difficile | <i>Gara difficile, con alcune decisioni difficili per gli Arbitri.</i> |
| Molto difficile | <i>Gara molto difficile, con molte situazioni difficili per gli Arbitri.</i> |

Considerazioni finali per gli Arbitri

I direttori di gara hanno l'opportunità di conoscere l'andamento delle singole performance e quello generale della stagione tramite il colloquio di fine gara con l'OA e il confronto con gli OT; gli Arbitri della CAN 5 leggono anche la relazione dell'Osservatore sul portale dedicato, comprensiva del voto: tutti momenti importanti che consentono, in tempi rapidi, di raccogliere elementi utili per il miglioramento e lo sviluppo delle prestazioni.

Il Settore Tecnico, in collaborazione con la CAN 5 e attraverso il confronto con i CRA/CPA e le Sezioni, pone la formazione e l'aggiornamento degli Arbitri 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 osservate e la sottolineatura del senso di ciascuna valutazione - si prefigge di contribuire all'acquisizione della consapevolezza da parte degli Arbitri 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 dei direttori di gara - definiscono un profilo arbitrale 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.