



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

Associazione Italiana Arbitri

**SETTORE TECNICO**

# Guida alla prestazione dell'arbitro di Calcio a 5



**Stagione Sportiva 2013/14**



# INDICE

<b>PREMESSA</b>	pag.	5
<b>Le dimensioni della prestazione</b>	“	6
<b>1 Applicazione e interpretazione delle regole del gioco/controllo e gestione della gara, approccio tattico</b>	“	7
a) Il principio dell’”aspetta e guarda” e il vantaggio	“	7
b) La simulazione	“	8
c) Il tackle	“	9
d) Il conteggio dei 4 secondi	“	10
e) Il retropassaggio punibile al portiere	“	10
f) Il fallo di mano	“	11
g) La Condotta Gravemente Sleale (CGS)	“	11
h) La sanzione tecnica adeguata in caso di errata sostituzione e immediata successiva infrazione	“	12
i) La rimessa da parte dell’arbitro	“	12
j) Cronometrista e Terzo arbitro	“	13
k) La sostituzione del portiere	“	13
l) Effetto del tiro partito prima del suono della sirena	“	13
m) L’intervento dei sanitari	“	14
<b>2 Personalità e aspetto disciplinare/uniformità ed equilibrio nel corso della gara</b>	“	14
a) Personalità	“	14
b) Aspetto disciplinare	“	15
<b>3 Aspetto fisico/condizione atletica, posizionamento e spostamento/gestualità</b>	“	18
<b>4 Collaborazione con i colleghi/capacità di lavorare in squadra</b>	“	24
<b>Grado di difficoltà della gara</b>	“	27
<b>Considerazioni finali per gli Arbitri</b>	“	28



# PREMESSA

Il Calcio a Cinque è ormai una disciplina autonoma con regole e standard propri, che si caratterizza a tutti i livelli in maniera competente e professionale: la considerazione crescente accordata dagli organismi calcistici nazionali e internazionali, lo sviluppo del tasso tecnico e le continue evoluzioni regolamentari, hanno contribuito a renderlo un'attività sportiva innovativa e spettacolare, oggi seguita da un pubblico preparato e appassionato. Contribuiscono al successo la facilità di svolgimento della disciplina - per dimensioni del rettangolo di gioco e numero di calciatori necessari a disputare una partita - la velocità e le tattiche sempre più fini.

Nel Futsal moderno dinamismo, celerità, apertura all'innovazione e capacità di adeguarsi prontamente ai cambiamenti sono i requisiti richiesti a tutti coloro che vi operano, con ruoli e compiti diversi.

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. L'evoluzione delle tattiche di gioco, le continue innovazioni regolamentari e la crescita dell'intero movimento richiedono una preparazione adeguata da parte degli Arbitri, tale da rispondere a tutte le esigenze della gara: dalla conoscenza del Regolamento alla sua applicazione, puntuale ed intelligente; dall'approccio tattico alla gara, alla modulazione degli interventi in conformità all'evoluzione del gioco e al clima di gara; dalla preparazione atletica all'intuito tattico, fino alla 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.

Ad una costante evoluzione delle qualità del gioco deve corrispondere un'elevata qualità della prestazione arbitrale per il cui sviluppo è necessario, oltre alla cura degli aspetti suindicati, anche un confronto costante, leale e costruttivo con i formatori: l'Osservatore Arbitrale (OA) da cui si è valutati sul campo, l'Organo Tecnico (OT) che oltre alle sue dirette visionature costruisce il profilo dell'arbitro, i colleghi con cui si scende in campo, gli Arbitri più anziani, i componenti del Settore Tecnico, le persone deputate all'aggiornamento in sezione e gli ospiti autorevoli presenti alle riunioni tecniche sezionali.

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** 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

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

I quattro aspetti corrispondono, nell'ordine indicato, ai riquadri inseriti nella Relazione dell'OA.

Di seguito sono evidenziati gli aspetti fondamentali da curare con focus – sottolineati dal Nota Bene – sulle novità, integrazioni e specifiche per la stagione in corso.

## **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 opportuna, congrua, 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" 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), soprattutto se si avvantaggia la squadra che ha commesso l'irregolarità. 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 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), 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, indebiti ingressi/uscite dal rettangolo di gioco, gioco pericoloso, proteste, infrazioni su tiro libero (escluso il decorso dei 4") e calcio di rigore.



## **b) 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.

Le Linee Guida 2013/2014 forniscono agli Arbitri ulteriori elementi di valutazione in merito alla rilevazione e alla 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.

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.

## c) 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 in scivolata, quando commesso con negligenza, imprudenza o sproporzionata vigoria - ovvero quando rechi o possa recare un possibile 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 – ovvero colpire l'avversario, oppure non colpirlo solo perché questi riesce ad evitarlo anche grazie ad altri fattori fortuiti sopravvenuti - con entrambi i piedi 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 degli ulteriori elementi di lettura forniti nelle Linee Guida 2013/2014, per la rilevazione e 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.

**NR!**

#### **d) 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.

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; impossibilità di concedere il vantaggio qualora un avversario si impossessi regolarmente del pallone e imposti un'azione di contropiede.

**NR!**

#### **e) 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 (anche se il pallone ha varcato la linea mediana): 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 “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 ininfluente 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 gioca il pallone per la seconda volta (nella metà campo avversaria gli è consentito in maniera illimitata).

## **f) 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 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.

## **g) La Condotta Gravemente Sleale (CGS)**

Due sono le situazioni 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 dall’ultimo 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 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 dell'ultimo difendente (portiere incluso), l'intenzione e la possibilità dell'avversario di segnare una rete. La CGS, in assenza di uno solo 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).

### **h) 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.

### **i) 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.

## **j) Cronometrista e 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 il riposo 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 terreno 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.

## **k) La sostituzione del portiere**

A gioco in svolgimento, la fase d'interscambio con il giocatore sostituito prevede che, se il portiere sostituito è un calciatore, la maglia deve essere di colore diverso sia dai giocatori delle due compagini sia dai portieri 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 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) 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 battuto.

Gli effetti di tale tiro - con le relative combinazioni di tocchi tra calciatori attaccanti e/o difendenti, palo, portiere - sono dettagliati nella Circolare 1 del 2012/2013 e specificati nelle Linee Guida del Settore Tecnico 2013/2014 che forniscono ulteriori elementi di interpretazione.

**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) 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.

*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, ma deve comunque adottare il segnale previsto e far riprendere il gioco con un calcio d'inizio; il fischio 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:**

NR!

**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 l'ha commesso). **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. Quando 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.**

La Condotta Gravemente Sleale (CGS) non deve essere confusa col fallo commesso dal portiere per impedire un'autorete: l'assenza del calciatore avversario determina, infatti, una variante sostanziale per cui, in presenza di un fallo (es. tocco

di mano del pallone fuori dall'area di rigore), l'arbitro lo sanzionerà disciplinarmente con l'ammonizione (Condotta Antisportiva); qualora, invece, il tocco del pallone rappresenti unicamente un'infrazione alla norma del retropassaggio (es. parata del portiere nella sua area o controllo con qualunque parte del corpo), l'arbitro non dovrà sanzionare disciplinarmente il fatto. La CGS si configura nuovamente qualora nella traiettoria del retropassaggio si inserisca un calciatore avversario: in questo caso vi sono tutti gli elementi per sanzionare col provvedimento disciplinare dell'espulsione il fallo commesso da parte dell'ultimo difendente.

**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 (estensione di un solo braccio), dovrà sanzionare tecnicamente la seconda infrazione, ma disciplinarmente dovrà punire anche il mancato rispetto della procedura del cambio. 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.

**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 proseguo 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.

### **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 espulsione, per infrazioni lievi.

*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 Cinque*

## **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 atletico**

L'arbitro dovrà dimostrare tenuta allo sforzo fisico, resistenza alla velocità, capacità di progressione e cambio di passo, scatto. Rientrano nella valutazione di questa dimensione come – sia in positivo che in negativo – l'aspetto atletico, abbinato a quello fisico ed estetico, incide sulla prestazione, le 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, 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 degli 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:
  - **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 battuta 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 battuto il calcio d'angolo dovrà posizionarsi a circa 5 metri dal punto di battuta 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 battuta, 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 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, all'altezza dell'intersezione con la linea dell'area di rigore, assumendosi in primis la responsabilità della concessione o meno del goal; il Secondo Arbitro vigilerà sulla corretta esecuzione del tiro rimanendo all'esterno dell'area di rigore, all'altezza del punto del tiro

## **WPI! 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 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 battuta 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 battuto 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 battuta 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 della 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

### 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 del pre gara, avranno cura di verificare che la pubblicità verticale presente intorno alla rete non sia ad una distanza 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, e aumentare la difficoltà di 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 battere 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.

Ciò non esclude la possibilità di intervento di un direttore di gara nella sfera di competenza del collega nei casi di infrazione palese non rilevata dall'arbitro più vicino all'azione: in queste situazioni, infatti, la cui mancata sanzione potrebbe ingenerare sentimenti di ingiustizia e forti proteste (es. infrazione alla norma del retropassaggio, concessione del vantaggio dopo il quinto fallo cumulativo, condotta violenta, ecc), è opportuno intervenire interrompendo il gioco a sanzione del fallo, a tutela dell'operato del team e della sua credibilità.

**La collaborazione dovrà essere costante per l'intera durata della gara:** dalle situazioni di gioco statiche a quelle dinamiche, dalle riprese di gioco 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.

### **Gli Arbitri dovranno anche gestire i seguenti fatti:**

- **Al quinto fallo** commesso nello stesso tempo di gara per ogni squadra sia il Cronometrista 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 sostanza 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 regolarità 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 alla 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.

<b>Facile</b>	Gara facile, nessuna difficoltà reale per gli Arbitri.
<b>Normale</b>	Gara normale, poche situazioni difficili.
<b>Difficile</b>	Gara difficile, con alcune decisioni difficili per gli Arbitri.
<b>Molto difficile</b>	Gara molto difficile, con molte situazioni difficili per gli Arbitri.

## **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 lo studio costante, l'aggiornamento periodico, l'acquisizione di un metodo, la ricerca di confronto, l'applicazione regolare e l'assunzione di rigore nell'espletare il mandato, sono 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.







