



ITALIA

**Guida alla prestazione
dell'arbitro di Calcio a 5**

OTR - OTS



A cura del Settore Tecnico – Area Formazione

Perfezionamento e Valutazione Tecnica - Calcio a 5 - 2011-2012

Premessa

Il Calcio a Cinque, nato come trasposizione del calcio a 11 in un campo più piccolo, è divenuto in breve tempo una disciplina autonoma con regole e caratteristiche proprie: 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 sempre più vasto, competente e appassionato. Contribuiscono al successo la facilità di svolgimento della disciplina - sono, infatti, sufficienti un rettangolo di dimensioni 40x20 e 10 persone per disputare una partita - la velocità e le tattiche sempre più fini.

Tutti questi fattori connotano il futsal come un gioco moderno: dinamismo, celerità, apertura all'innovazione e capacità di adeguarsi prontamente ai cambiamenti sono i requisiti richiesti a chi oggi, con ruoli diversi, opera nel mondo del calcio a cinque.

Agli arbitri spetta non solo il compito, delicato ed essenziale, di assicurare il rispetto delle Regole di gioco per garantire che la competizione si svolga in maniera leale, ma anche capacità di lettura del contesto e di gestione delle relazioni. 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 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 da cui si è valutati sul campo, l'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 territoriali.

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** che, quando in coppia, rappresenta un momento relazionale in cui ci si confronta in merito all'approccio tattico, l'analisi del contesto e gli accordi pre gara;
- 3) **la conduzione della gara** 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**
- 5) **la stesura del referto di gara**

In questa guida sono indicati gli aspetti fondamentali da curare – per ciascuna dimensione osservata e valutata dall'osservatore – 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 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 ai riquadri inseriti nella Relazione dell'Osservatore.

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 casistica - 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. Distinguere tra normali contatti di gioco ed 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

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 di gioco, 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 nelle azioni che producano un possibile 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 terreno 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.
- b) **La simulazione.** Questa fattispecie presuppone la totale assenza di contatto fra calciatori: 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: accentuare la caduta a seguito di un normale contatto di gioco non è simulazione. 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, esclusa l'entrata da tergo; 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. L'entrata in scivolata sul calciatore che ha possesso e controllo del pallone è ammessa, a patto che l'intervento sia sul pallone e non si colpisca l'avversario. Il tackle effettuato da tergo dovrà, in ogni caso, essere sanzionato tecnicamente col calcio di punizione diretto, sia in presenza di contatto con l'avversario (da reputare almeno imprudente) sia che sia colpito esclusivamente il pallone, trattandosi di un comportamento quantomeno negligente.
- 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, rimessa dal fondo del portiere che, ad esclusione delle punizioni, deve contare in maniera palese anche quando il portiere gioca il pallone all'interno della sua metà campo. L'arbitro dovrà applicare il conteggio, visivo e mentale, nelle suddette situazioni e far riprendere velocemente il gioco a seguito delle normali interruzioni.
- e) **Il retropassaggio 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: pertanto la parata non efficace, vale a dire la respinta volontaria del portiere su tiro diretto verso la porta, è da ritenersi controllo avendo questi la volontà di intercettare il pallone.
- f) **La sanzione tecnica adeguata in caso d'impedimento dell'evidente opportunità di segnare una rete.** 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; la condotta gravemente sleale su situazione c.d. da "ultimo uomo", ovvero il giocatore che, con possesso e controllo del pallone, si dirige verso la porta avversaria con un'evidente

opportunità di realizzare una rete e subisce un fallo dall'ultimo calciatore difendente, incluso il portiere.



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 tra: tentativo espletato da un calciatore titolare, differenziando il provvedimento a seconda dell'esito (tentativo che va a buon fine o che fallisce); tentativo fatto dal calciatore in soprannumero, per il quale è indifferente l'esito; tentativo compiuto dal calciatore entrato in violazione della procedura di sostituzione, il cui trattamento è equiparato a quello del titolare. In merito si veda la sezione dedicata ai provvedimenti disciplinari.



- g) **La sanzione tecnica adeguata in caso di errata sostituzione e immediata successiva infrazione, punibile con un calcio di punizione diretto o di rigore, da parte dello stesso calciatore:** 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.
- h) **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 che dai portieri e questa deve recare il numero del calciatore; diversamente, dovrà avere un foro sulla schiena per permettere la visualizzazione del numero.
- i) **L'intervento dei sanitari:** se un giocatore 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.

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:

- 1) **Il linguaggio verbale:** soprattutto nei minuti iniziali dell'incontro, per agire in via preventiva; successivamente l'interloquire con i tesserati deve rispondere a manifeste esigenze di gara, in quanto parlare troppo oppure limitarsi ad esprimere qualche monosillabo può essere interpretato come eccesso di autoritarismo/protagonismo o debolezza/tendenza a defilarsi, entrambi atteggiamenti da evitare.
- 2) **Il linguaggio del suono:** l'arbitro dovrà utilizzare un fischio uniforme nella durata, nel tono e nella potenza per qualsiasi fatto di gioco, evitando sia difformità sia l'uso inappropriato ed eccessivo. Il fischio accompagna le decisioni arbitrali rafforzandole e conferisce ulteriore credibilità al suo operato.
- 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, fermezza, 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 terreno 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 toccato irregolarmente, da punire tecnicamente con un **calcio di punizione indiretto e disciplinarmente con l'ammonizione**, avendo cura di non confondere l'assenza di contatto con l'accentuazione di un normale contatto di gioco (per il quale può essere sufficiente un richiamo verbale)
- 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 diretto 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. 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.



- 3) **L'adeguatezza della sanzione disciplinare in caso di errata sostituzione e immediata successiva infrazione, punibile con un calcio di punizione diretto o di rigore, da parte dello stesso calciatore che compori un'ammonizione:** in questo caso l'arbitro, a seguito di concessione vantaggio con l'apposito segnale, 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.

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 (per cosa rappresenta in quel momento della gara) 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 e completare – unitamente alle gestualità e alla collaborazione – la sua performance.

Queste le caratteristiche degli aspetti fisici ed estetici rilevanti ai fini della prestazione:

- 1) come l'arbitro si propone – postura, portamento, linguaggio del corpo - dall'ingresso iniziale per il riscaldamento sul recinto di gioco a quando esce definitivamente dallo stress alla fine della gara;

2) come si propone dopo lo sforzo profuso della direzione di gara, da quando lo s'incontra nello spogliatoio per il colloquio a quando si esce tutti definitivamente dall'impianto di gioco.

a) Aspetto atletico.

L'arbitro dovrà dimostrare tenuta allo sforzo fisico, resistenza alla velocità, capacità di progressione e cambio di passo, scatto. Rientra 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 giocatore 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: direzione con un solo arbitro

Di norma l'arbitro si posizionerà nella fascia di fronte alle panchine, avendo cura di cambiarla quando il gioco lo richiede e di recuperare la posizione senza intralciare.

- ✓ **La posizione dell'arbitro 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 d'influenza; a tal fine è opportuno concentrare l'attenzione laddove ci sono giocatori avversari tra loro vicini, mettendo in secondo piano le zone in cui sostano giocatori di una sola squadra
- ✓ **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
- ✓ **Rimessa laterale:** l'arbitro dovrà posizionarsi preferibilmente sul lato in cui viene battuta la rimessa laterale (se ci sono giocatori 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 nel terreno di gioco per controllare al meglio il punto di battuta e la distanza degli avversari, per poi recuperare la posizione all'esterno dello stesso

- ✓ **Calcio 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), assicurando così il rispetto della distanza dei giocatori avversari ed il presidio della linea di porta
- ✓ **Calci di punizione:** l'arbitro dovrà disporsi all'esterno del terreno di gioco, in posizione avanzata rispetto al punto di battuta nella direzione dell'attacco. Sui calci di punizione con barriera disposta dalla linea dell'area di rigore in avanti, l'arbitro si disporrà sulla linea di porta (nel punto del calcio d'angolo) in modo da controllare la regolarità della battuta, il rispetto della distanza e l'eventuale segnatura della rete.
- ✓ **Calci di rigore e 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 battuta del calciatore incaricato, il rispetto della distanza da parte degli altri giocatori e la linea di porta
- ✓ **Calci d'inizio:** l'arbitro si posizionerà, all'esterno del terreno di gioco, all'altezza del cerchio dei 3 m, in direzione dell'attacco accompagnando il fischio con la gestualità prevista.
- ✓ **Time out:** l'arbitro si posizionerà, all'altezza del cerchio di metà campo, davanti alle panchine, per controllare la corretta procedura di fruizione del time out.

c) **Posizionamento: la coppia arbitrale.**



A partire dalla stagione attuale, il posizionamento di base dei due arbitri è invertito rispetto a quello adottato fino ad oggi: **l'Arbitro, infatti, si disporrà sul lato delle panchine mentre il Secondo arbitro prenderà posizione sul lato opposto.** La nuova disposizione mira ad affidare all'Arbitro la gestione impegnativa delle panchine. Restano ferme tutte le altre disposizioni in merito ai poteri dei due arbitri.

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 seguirà 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 terreno 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 (chi arbitra da solo 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 di essere finalizzati con 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 degli 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
- ✓  **Calci d'angolo:** l'arbitro sul lato in cui è battuto il calcio d'angolo dovrà posizionarsi a circa 5 metri dal punto di battuta sulla linea laterale, presidiando il rispetto della distanza dei giocatori avversari, il non intralcio al giocatore che batte e un'adeguata visione dell'area di rigore; l'altro arbitro si disporrà sulla linea di porta, all'altezza del calcio d'angolo, per assicurare un'attenta visuale dell'eventuale segnatura di una rete e, al contempo, controllare l'area di rigore. Tale nuovo 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 terreno 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, all'altezza del cerchio dei 3 m, nella metà del rettangolo di gioco della squadra che esegue il calcio d'inizio a ridosso 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 riga 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.

d) Approccio tattico

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

e) 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 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. Prestazione arbitrale e collaborazione con il collega

La prestazione dell'arbitro è l'insieme delle capacità tecniche e gestionali che consentono di gestire in modo efficace tutte le situazioni che si presentano nell'espletamento del mandato, portandolo a termine con credibilità e nel rispetto dei dettami regolamentari. La prestazione non può prescindere, quando l'AE dirige in coppia, dalla necessaria collaborazione con il collega designato. La coppia 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 squadra, è quella che fa la differenza, consentendone la crescita e l'avanzamento o il ridimensionamento.

La prestazione di un arbitro si esprime attraverso la:

- ✓ **Lettura adeguata della gara:** è l'attitudine a modulare gli interventi tecnici e disciplinari nelle varie fasi della gara, alle situazioni tecniche e al tasso agonistico espressi dalle due compagini
- ✓ **Risoluzione dei momenti critici e gestione dell'errore:** è la capacità di incidere positivamente nella soluzione di situazioni di difficile interpretazione e soluzione, il non lasciarsi condizionare da un errore commesso, nel seguito della direzione della gara
- ✓ **Capacità di lasciar scorrere il gioco:** è la sensibilità nel valutare correttamente l'efficacia dei contatti di gioco, l'applicazione dell'aspetta e guarda, la concessione del vantaggio quando vi sono i presupposti

- ✓ **Maturità arbitrale:** sono gli aspetti propri del comportamento dell'AE, sia durante la gara sia nelle fasi pre e post gara; si esprime nel modo con cui interagisce con le compagini per ottenere il massimo risultato prestazionale
- ✓ **Capacità di ascoltare e accogliere i suggerimenti:** sono gli aspetti più propriamente relazionali, di consapevolezza del ruolo e di disponibilità all'ascolto, che emergono in fase di colloquio.

Nelle direzioni in coppia, **lavorare in squadra** significa, innanzitutto, rispettare il collega designato considerandolo 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 della coppia arbitrale. **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 confusione 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, devono segnalarlo con la gestualità prevista
- ✓ *Il solo allenatore, o in sua assenza, il 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 ed un metro a destra e 75 cm in avanti
- ✓ *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 dell'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.

Tra gli aspetti di valutazione vi sono anche la sintonia della coppia arbitrale, l'uniformità di giudizio, la coerente interpretazione tecnica e disciplinare dei fatti di gioco. Ai fini di un'efficace prestazione atletico – tattica è inoltre fondamentale la collaborazione visiva e la comunicazione, verbale e paraverbale, tra i direttori di gara.

Questo aspetto esprime la maturità gestionale dell'arbitro, la capacità di incidere positivamente sulla direzione di gara, conferendo alla prestazione credibilità decisionale e accettazione della stessa da parte di tutti i partecipanti all'incontro. Nelle direzioni in due, è fondamentale curare l'equilibrio e la sintonia degli interventi, l'uniformità di giudizio, la coerente interpretazione tecnica e disciplinare dei fatti di gioco, la ricerca di contatto visivo, la capacità di supportarsi nei momenti critici, il rispetto dell'altrui sfera di competenza.

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, improvvise interruzioni di energia elettrica, 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	<i>Gara facile, nessuna difficoltà reale per gli arbitri.</i>
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

Gli arbitri hanno l'importante opportunità di conoscere l'andamento delle singole performances e quello generale della stagione tramite, rispettivamente, il colloquio di fine gara e il confronto con

i formatori: momenti importanti che consentono di raccogliere elementi utili per il miglioramento e lo sviluppo delle prestazioni.

Il Settore Tecnico 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 l'elaborazione di chiavi di lettura per l'interpretazione univoca delle disposizioni regolamentari, sono il prodotto di uno sforzo costante, finalizzato a migliorare la 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.