



Associazione Italiana Arbitri
COMITATO REGIONALE ARBITRI LOMBARDIA
Stagione Sportiva 2018/2019

DISPOSIZIONI CRA

Calcio a 5

ARRIVO ALL'IMPIANTO SPORTIVO: il team arbitrale deve arrivare al campo di gioco, preferibilmente con la stessa auto, almeno 60 minuti prima dell'inizio della gara. Eventuali ritardi dovranno essere tempestivamente comunicati all'OT. Nelle gare con doppio arbitro, l'arbitro deve contattare il collega ed eventualmente anche il cronometrista se presente appena ricevuta la designazione, per concordare gli aspetti organizzativi. Il primo contatto deve avvenire con una telefonata ed, in tal senso, è fatto divieto assoluto di utilizzare sms o messaggi di whatsapp per concordare la trasferta.

Per gli OA l'arrivo previsto è 45 minuti prima dell'inizio della gara, tranne il caso in cui non sia stato comunicato dall'OT di contattare il team arbitrale per giungere al campo di gioco insieme agli arbitri e fare con loro il briefing.

È raccomandato un abbigliamento e, in generale, un aspetto adatto al ruolo di arbitro. La barba va rasata.

Arrivo al campo, dopo 20 minuti ingresso sul rettangolo di gioco per il riscaldamento, dopo ulteriori 20 minuti rientro nello spogliatoio, dopo 20 minuti inizio della gara.

Esempio:

Ore 20.30: arrivo all'impianto sportivo;

Ore 20.50: uscita sul rettangolo di gioco;

Ore 21.10 rientro nello spogliatoio;

Ore 21.30: fischio d'inizio.

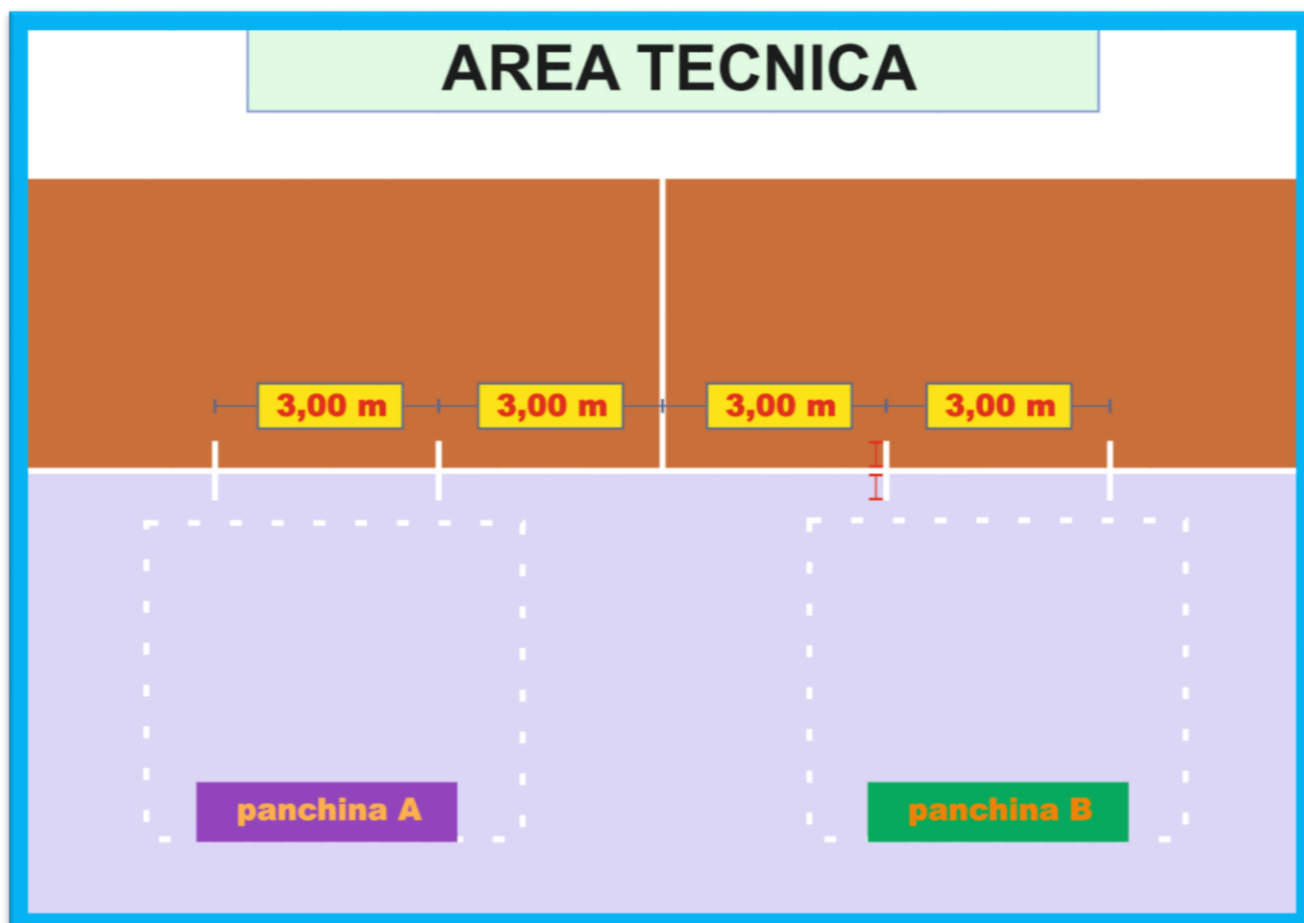
CHIAMARE L'ORGANO TECNICO: è obbligatorio chiamare l'organo tecnico in caso di incidenti (disposizione valida sia per gli arbitri che per gli osservatori). **L'obbligo di chiamata permane anche in caso di gare con toni agonistici particolarmente elevati (elevato numero di ammonizioni) o di finali burrascosi.** Ci aspettiamo una telefonata dopo un esordio o dopo una gara di «cartello». In tutti gli altri casi, sappiate che una chiamata non dispiace mai.

BRIEFING PRE GARA: il briefing va effettuato sul rettangolo di gioco all'arrivo all'impianto sportivo. Evitare contatti con persone del pubblico, estranei o anche dirigenti e calciatori se non per esigenze strettamente connesse alla gara. A tal proposito è utile vedere il video CRA sul briefing.

CONTROLLO EQUIPAGGIAMENTO CALCIATORI: maglia con maniche, calzoncini, calzettoni, parastinchi e scarpe. L'arbitro deve controllare che i colori delle divise dei calciatori siano diversi tra loro, da quelle dei portieri. L'arbitro deve controllare anche la maglia del portiere di «movimento» che sia conforme ai dettami regolamentari.

- ✓ Le due squadre devono indossare colori che li distinguano tra loro e anche dagli arbitri;
- ✓ ciascun portiere deve indossare colori che consentano di distinguerlo dagli altri calciatori, dagli arbitri e dagli assistenti arbitrali.

AREA TECNICA: se non presente, deve essere segnata. L'arbitro deve comunicare al dirigente della squadra ospitante di **provvedere a segnare, anche con dello scotch**, l'area tecnica.



ZONA DELLE SOSTITUZIONI: le zone delle sostituzioni sono situate direttamente di fronte alle panchine delle squadre e **ciascuna deve essere lunga m 3**. Ci deve essere una distanza di m. 3 tra l'estremità più vicina di ciascuna delle zone delle sostituzioni e l'intersezione della linea mediana con la linea laterale (decisioni FIGC).

A FINE GARA: l'arbitro (o il cronometrista dove questo è presente) al rientro negli spogliatoi faranno un rapido confronto dei dati della gara con l'osservatore e subito dopo dovranno compilare il rapporto di fine gara e consegnarlo alle società insieme ai relativi documenti. **Il tutto prima di fare la doccia.** Si raccomanda agli arbitri di espletare queste **operazioni nell'arco di non più di 20 minuti.**

VANTAGGIO: lasciare proseguire il gioco quando la squadra contro la quale è stata commessa un'infrazione beneficerà da ciò di un vantaggio e punire l'infrazione iniziale se il vantaggio accordato non si è concretizzato nell'immediatezza (Regola 5 – Poteri e doveri).

SOSTITUZIONI: il calciatore sostituito deve uscire dal rettangolo di gioco all'altezza della zona delle sostituzioni della propria squadra ed il calciatore subentrante può entrare attraverso la zona delle sostituzioni soltanto dopo che il calciatore sostituito è uscito dal rettangolo di gioco. In quel momento il calciatore subentrante diventa titolare. Essere titolare o meno ha ripercussioni sul numero dei calciatori con cui deve giocare una squadra in caso di espulsione.

Un'infrazione sulla procedura di sostituzione deve essere punita con l'ammonizione e se questa è la seconda ammonizione, il calciatore deve essere espulso. In questi casi bisogna porre la massima attenzione e concentrazione nel capire se il calciatore espulso è un titolare o un calciatore di riserva, in quanto l'espulsione ha dei risvolti sul numero di calciatori con cui riprenderà il gioco.

SPOSTAMENTO E POSIZIONAMENTO: nello spostamento in coppia il pallone deve rimanere sempre tra i due arbitri. Nelle gare con un solo arbitro, invece, è il pallone che «comanda» il gioco e l'arbitro dovrà posizionarsi sempre vicino al pallone. Di norma, ma anche all'inizio dei due tempi di gioco, si posizionerà di fronte alle panchine.

MANAGEMENT DELLE RIPRESE DI GIOCO: nel calcio a 5 è fondamentale la rapidità delle riprese di gioco. In questo senso è importante individuare subito il calciatore che andrà a contrastare e «giocare d'anticipo». Intervenire immediatamente e mettere subito a distanza il calciatore, senza attendere che il pallone venga posizionato a terra. In presenza di possibili scaramucce, è fondamentale intervenire subito per sedare gli animi.

4 SECONDI: l'arbitro deve far rispettare i 4 secondi nelle riprese di gioco. I 4 secondi vanno scanditi ad alta voce (non serve urlare), alzando il pugno e tenendolo chiuso per un secondo (l'orologio parte da zero e non da uno).

FISCHIO DOPO UNA RETE E DURATA DELLA GARA: di norma non è necessario fischiare dopo una rete. Il fischio è invece previsto (e necessario) in caso di rete non chiara, ad esempio pallone che rimbalza a ridosso della linea di porta, etc.

Una rete può essere segnata dopo il suono della sirena che indica lo scadere del tempo. Infatti, nelle gare con cronometrista, nel caso in cui la sirena suoni dopo che è stato calciato il pallone verso una porta, l'arbitro deve attendere l'effetto e l'esito del tiro. In questi casi, soltanto dopo che è terminato l'effetto del tiro, l'arbitro deve fischiare la fine della gara. Se il pallone entra in porta, la rete è valida.

Nelle gare senza cronometrista, la gara termina quando l'arbitro fischia. Da evitare assolutamente di fischiare la fine della gara su un tiro porta (*va beh, ma mica può succedere una cosa del genere...*)

CONTATTI ALTI: vengono messi in atto nei contrasti in cui, solitamente chi non ha il pallone esercita una pressione lieve sul busto dell'avversario con l'intento di disturbarlo e innervosirlo. Questa «tattica» alcune volte viene messa in atto anche da colui che ha il possesso del pallone. L'arbitro deve fare opera di prevenzione dicendo con tono fermo e deciso l'ormai codificata parola «**staccati!**»

Se il calciatore reitera nella stessa azione questo comportamento, al secondo contatto l'arbitro deve fischiare il fallo considerandolo come una vera e propria spinta.

CONTROLLO PANCHINE: l'opera di prevenzione passa anche attraverso il controllo delle panchine. Accertarsi ed adoperarsi affinché le panchine siano poste davanti alla zona delle sostituzioni, equidistanti dalla linea mediana e dal cronometrista. I componenti devono stare seduti ad eccezione di uno di loro con funzioni da allenatore (anche se non inserito in distinta come allenatore) che può stare in piedi e dare istruzioni. Il tutto senza uscire dall'area tecnica. Utilizzare il **richiamo verbale** nei confronti di un singolo o il «**warning**» se riferito a tutti i componenti la panchina.

TIRO LIBERO: si raccomanda di attuare la dovuta azione preventiva prima di autorizzare l'esecuzione del tiro col fischio, invitando tutti gli avversari al rispetto della distanza regolamentare. A seguito di infrazione sulla procedura d'esecuzione che comporti la ripetizione del tiro, gli arbitri dovranno interrompere il gioco e ammonire il calciatore reo.

Ricordarsi che se il calciatore che esegue il tiro libero passa il pallone ad un compagno o lo calcia indietro, l'arbitro deve interrompere il gioco ed accordare un calcio di punizione indiretto. Farlo ripetere se esegue il tiro prima del fischio (il fischio è obbligatorio).

PREVENZIONE: importantissima è l'opera di prevenzione. Questa viene messa in atto in vari modi.

Quali sono i modi per fare prevenzione?

- 1) Valutazioni tecniche corrette (opportunità, coerenza, tempestività)
- 2) Spostamento e posizionamento
- 3) Richiami verbali
- 4) Provvedimenti disciplinari