



COMITATO DI REGGIO EMILIA



Disposizioni arbitrali

Calcio a 5

CAMPIONATI PROVINCIALI CATEGORIA "OPEN"

STAGIONE SPORTIVA 2011 -2012



Le disposizioni sotto riportate sono valide per tutte le Categorie Open Maschili e Femminili senza distinzione di categoria (A – B e C), per li Campionati Provinciali Stagione 2011/2012.

DISPOSIZIONI GENERALI

Compiti degli Arbitri prima della gara

Gli arbitri devono presentarsi in campo almeno 30' prima dell'orario fissato per l'inizio della gara, per avere la possibilità di rilassarsi e il tempo per il disbrigo delle formalità – controllo del campo di gioco – spogliatoi , eventuali anomalie vanno poi segnalate sul referto di gara.

Arrivati sul campo devono qualificarsi e farsi riconoscere sia dagli addetti all'impianto sia dai dirigenti delle due Società, esibendo, se richiesti, la tessera e la designazione.

Devono subito recarsi nel proprio spogliatoio, indossare la divisa e sollecitare le squadre a presentare gli elenchi e a compiere nei tempi dovuti le formalità pre-gara.

Nello svolgimento del proprio servizio l'arbitro deve tener conto della funzione educativa dello sport del CSI. L'applicazione delle regole, puntuale,precisa e senza interpretazioni personalistiche, sarà fatta nel rispetto dello scopo preminente dell'educazione del trasgressore.

L'arbitro è parte integrante del gioco, ma non ne è il principale soggetto; egli dovrà mettere in atto tutti i comportamenti che permettano che il gioco si svolga regolarmente e serenamente, favorendo la responsabilità e la piena partecipazione degli atleti.

Nel corso della direzione della gara, gli arbitri devono indossare la divisa ufficiale nella foggia stabilita dal CSI ed arrecante il distintivo dell'Associazione.

L'arbitro è tenuto a compilare il rapportino di gara (in triplice copia), indicando la gara, il risultato ed eventuali ammoniti ed espulsi ed a consegnarlo alle squadre al termine dell'incontro, unitamente ai documenti di gara. La prima copia dello stesso, dovrà esser allegata al referto di gara.

Il referto di gara ed il modulo di rimborso, vanno consegnati o spediti via fax alla Commissione Tecnica Provinciale, possibilmente il giorno successivo alla gara.

Alcune Norme regolamentare generali da far rispettare

Documentazione

I dirigenti delle società debbono presentare all'arbitro, un elenco dei giocatori possibilmente senza correzioni e chiari, in duplice copia, con la propria firma apposta in calce agli elenchi stessi.

Una delle copie di detti elenchi deve essere consegnata, da parte dell'arbitro, alla società avversaria. L'accompagnatore ufficiale, o il capitano della squadra, hanno diritto di avere in visione dal direttore di gara le tessere e gli eventuali documenti di identità degli atleti della squadra avversaria, sia prima della gara che durante l'intervallo. Essi possono altresì richiedere all'arbitro di prendere in consegna le tessere CSI secondo loro dubbie, della squadra avversaria, tessere che il direttore di gara dovrà poi rimettere all'organo giudicante assieme al referto di gara.

Nelle distinte di gioco devono essere riportati sia il numero del tesserino assicurativo che del documento di riconoscimento.

In caso della mancanza di uno dei due documenti, l'arbitro non potrà consentire all'atleta/dirigente di prendere parte alla gara.

Per quanto attiene ai **documenti di riconoscimento** prendere opportuna nota dei loro estremi e degli elementi utili (ufficio chi ha rilasciato il documento – numero e data del rilascio ecc.)

Documenti di riconoscimento

Oltre che il loro tesseramento al CSI, i partecipanti alla gara - atleti, dirigenti, tecnici - devono comprovare all'arbitro anche la loro identità.

Il riconoscimento dei partecipanti alla gara può avvenire *attraverso uno dei seguenti documenti* con foto:

- carta di identità,
- passaporto;
- patente di guida;
- permesso di soggiorno;(per gli atleti extracomunitari)
- tesserino di riconoscimento con foto rilasciato dal CSI di Reggio Emilia (hanno il retro blu arancione e validità di 4 anni)

In questi casi l'indicazione del tipo e numero del documento di riconoscimento devono essere riportati nell'apposita sezione degli elenchi

E' fatto obbligo alle società di consegnare agli arbitri i documenti di riconoscimenti originali, non è possibile partecipare alla gara con una fotocopia degli stessi.

Validità dei documenti

Per quanto concerne la validità dei documenti è bene ribadire che:

- per quanto riguarda passaporto, patente, carta d'identità e permesso di soggiorno devono essere validi il giorno di emissione del tesserino assicurativo e se la loro scadenza è successiva a tale data, sono da considerare validi per tutta la stagione sportiva
- per quanto riguarda il tesserino di riconoscimento con foto rilasciato dal CSI deve essere valido il giorno della gara (sullo stesso sono riportate la data di emissione e la data di scadenza)

Distinta dei partecipanti alla gara.

La distinta dei giocatori che deve riportare la denominazione della squadra, quella della squadra avversaria, la data, l'orario, il luogo e l'impianto sul quale si disputa la gara, può contenere fino a un **massimo di 12 giocatori**.

Di essi va trascritto il numero di maglia, cognome e nome, anno di nascita, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento. Nell'elenco vanno indicati i giocatori che svolgono il ruolo di capitano e di vice capitano.

Nella distinta dei partecipanti vanno trascritti, inoltre, i dirigenti accompagnatori, indicando di ciascuno il cognome e nome, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento.

La distinta deve essere consegnata all'arbitro almeno 15 minuti prima dell'inizio della gara. L'arbitro deve riportare sulla distinta in presenza del dirigente l'effettivo orario di consegna dei documenti.

Persone ammesse nel campo di gara

E' fatto tassativo divieto alle persone non inserite nell'elenco al momento dell'appello da parte dell'arbitro (e quindi non identificate e non aventi diritto) di sostare/sedersi nei pressi delle

panchine delle due squadre. Durante lo svolgimento delle gare le persone ammesse nel campo di gioco devono stare ai posti loro assegnati e non intralciare in nessun modo e per nessuna ragione lo svolgimento della gara. **Sarebbe opportuno fare indossare ai giocatori di riserva eventuali pettorine o felpe (di colore diverso dalla propria divisa di gioco) per evitare di confondersi con i compagni che sono sul campo (e per un facile riconoscimento dei giocatori titolari durante i time-out).**

Durante lo svolgimento delle gare le persone ammesse nel campo di gioco devono stare ai posti loro assegnati e non intralciare in nessun modo e per nessuna ragione lo svolgimento della gara.

I giocatori di riserva al momento di entrare in campo devono stare pronti nella “zona di sostituzioni “ secondo le modalità prescritte dal regolamento Tecnico.

ABBIGLIAMENTO GIOCATORI

Tutti gli atleti, sia titolari che le riserve devono indossare un abbigliamento uniforme con una numerazione progressiva individuale. I portieri devono indossare una maglia di colore diverso di quello dei compagni

L'equipaggiamento completo di un calciatore comprende : Maglia- calzoncini calzettoni scarpe – **parastinchi obbligatori**: devono essere coperti completamente dai calzettoni, devono offrire un grado di protezione adeguato.

E' fatto obbligo dell'arbitro fare togliere agli atleti eventuali monili (orecchini, piercing, catenine, orologi ecc.

Qualora qualcuno di essi **non volesse adeguare il proprio abbigliamento l'arbitro è tenuto a non accettare in campo** l'atleta in difetto e non potrà accettarlo in campo nemmeno se lo stesso coprisse eventuali piercing o orecchini con il nastro adesivo.

Qualora l'arbitro nel corso della gara trovasse qualcuno degli atleti con un abbigliamento non consono alla norma (mancanza di parastinchi, presenza di orecchini piercing vari ecc.) , dovrà invitare l'atleta in difetto ad uscire dal terreno di gioco e ad adeguare il suo equipaggiamento secondo quanto richiesto dal regolamento ed autorizzarlo a rientrare in campo dopo aver egli stesso verificato l'adeguamento del suo equipaggiamento.

L'arbitro è tenuto ad ammonire l'atleta inadempiente.

Nel caso il gioco fosse stato interrotto dall'arbitro per ammonire il calciatore inadempiente, il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

E' fatto obbligo anche per gli arbitri togliere ogni eventuale monili (orecchini, piercing, catenine ecc.), ad eccezione dell'orologio utilizzato per cronometrare i tempi di gara.

CAMBIO DELLE MAGLIE

Qualora i giocatori indossino maglie di colori confondibili, spetta alla squadra ospitante (prima nominata) cambiare la propria maglia. La squadra ospitata (o seconda nominata) conserva i propri colori sociali (Anche i due portieri devono avere due maglie di colore differente tra loro e dalle divise dei giocatori di movimento di entrambe le squadre).

PALLONI DI GARA

In tutte le gare, la Società prima nominata deve mettere a disposizione dell'arbitro almeno 2 palloni e la Società seconda nominata almeno 1 pallone; tutti i palloni messi a disposizione devono essere regolari ed utilizzabili.

L'arbitro darà comunque inizio alla gara anche se non tutti i palloni previsti saranno messi a disposizione. Qualora non fosse disponibile neanche un pallone, l'arbitro non potrà dare inizio alla gara e segnerà quanto avvenuto sul rapporto di gara.

Partecipanti alla gara

Le squadre di calcio a cinque sono composte da una massimo di **12 giocatori** dei quali cinque partecipano alla gara e gli altri fungono da riserve.

Inoltre ogni squadra per poter iniziare la gara, deve essere composta da un minimo di **3 giocatori**.

- Sostituzioni dei giocatori

Le sostituzioni dovranno avvenire come previsto nei Regolamenti Tecnici di gioco.

Ogni squadra può effettuare **sostituzioni "volanti"**, in numero illimitato, durante l'intera durata della gara tra coloro che risultano iscritti nell'elenco consegnato all'arbitro prima della gara.

La sostituzione del portiere dovrà avvenire a gioco fermo.

Il giocatore colpito dalla sanzione dell'espulsione temporanea può essere sostituito soltanto allo scadere della stessa.

- Tempo di attesa

Il tempo di attesa nel calcio a 5 è fissato per tutte le categorie in 10' (dieci minuti).

- Durata delle Gare:

Due tempi di **25' minuti** ciascuno (Open)

- Time-Out

Ogni squadra, nel corso dei due tempi di gioco, può chiedere una sospensione della durata di 1' ciascuna. Tali sospensioni del gioco possono essere richieste dall'allenatore presente in panchina o, in mancanza, solo ed esclusivamente dal capitano della squadra.

Al termine di ogni singola frazione di gioco, l'arbitro recupererà 1' (un minuto) per ogni time-out richiesto (se per esempio nel corso del primo tempo entrambe le squadre hanno richiesto il proprio time-out, l'arbitro porrà fine alla singola frazione di gioco al minuto 27' e non al 25', in quanto recupererà un minuto per ogni singola interruzione)

- Inizio e Ripresa del Gioco

Una rete non può essere segnata direttamente su calcio d'inizio (né all'avvio di uno dei periodi di gioco, né tantomeno alla ripresa del gioco dopo la segnatura di una rete da parte di una delle squadre).

In caso venisse realizzata una rete direttamente su calcio d'inizio, la rete non deve essere accordata ed il gioco verrà ripreso con una rimessa dal fondo da parte del portiere della squadra difendente.

- La Rimessa dalla Linea Laterale

POSIZIONE DELLA RIMESSA DALLA LINEA LATERALE:

Al momento di calciare il pallone, il calciatore incaricato della rimessa dalla linea laterale deve:

- avere un piede sulla linea laterale o all'esterno del rettangolo di gioco;

- calciare il pallone che deve essere fermo o nel punto in cui ha oltrepassato la linea laterale o all'esterno del rettangolo di gioco ad una distanza non superiore a 25 cm. dalla linea laterale;

- calciare il pallone entro quattro secondi dal momento in cui è nelle condizioni di poterlo fare.

- Retropassaggio al Portiere

- Un portiere dopo aver giocato il pallone, in seguito ad una rimessa dal fondo, o ad una parata, non può più giocare il pallone (nella propria metà campo) passatogli da un compagno di squadra, se lo stesso non sia stato toccato da un avversario, indipendentemente che il pallone stesso abbia o meno superato la metà del rettangolo di gioco;

- questa norma non si applica se il portiere riceve e gioca il pallone trovandosi nella metà campo avversaria;

Nel caso di infrazione alla regola, verrà accordato un calcio di punizione indiretta alla squadra avversaria, dal punto in cui il portiere avrà toccato il pallone ricevuto direttamente da un compagno (fatto salvo, quanto previsto al regolamento nel caso il portiere tocchi il pallone all'interno della propria area di rigore).

Per semplificare: il portiere una volta spossesatosi del pallone nel corso della stessa azione nella propria metà campo non può più giocare il pallone ricevuto volontariamente da un compagno se non dopo essere stato toccato da un avversario.

- TACKLE CONTRASTO SCIVOLATO

L'intervento in tackle scivolato su di un avversario in possesso e controllo del pallone è consentito se si vengono a verificare tutte le seguenti condizioni:

- la scivolata avvenga frontalmente al portatore di palla, che quindi sia in grado di vedere l'avversario che sta intervenendo in tackle;

- l'intervento in tackle scivolato sia effettuato sul pallone senza "toccare l'avversario";

- non venga messa in pericolo l'integrità fisica dell'avversario; (da punire l'eccessiva vigoria dell'intervento anche se viene intercettato il pallone);

Non è consentito l'intervento scivolato in tackle da tergo, né tantomeno lateralmente, il quale deve essere sanzionato con un calcio di punizione diretta e del conseguente provvedimento disciplinare del caso;

Rimane fermo ed invariato ovviamente che "effettuare un tackle su di un avversario", costituisce un fallo sanzionabile con un calcio di punizione diretta e di un eventuale provvedimento disciplinare a carico dell'autore di tale intervento;

- Il Calcio d'angolo

Se un calcio d'angolo non è eseguito entro quattro secondi, dovrà essere accordata una rimessa dal fondo alla squadra avversaria (squadra difendente).

Nel caso di altre infrazione alla procedura od alla posizione del pallone, il calcio d'angolo deve essere ripetuto.

Il conteggio dei quattro secondi non viene annullato e riprende dal momento in cui colui che deve eseguire il calcio d'angolo è pronto per ripetere il tiro.

- Applicazione del vantaggio con fallo cumulativo

Nel calcio a 5 è consentita l'applicazione della norma del vantaggio.

L'arbitro può consentire al gioco di proseguire, applicando il vantaggio, in caso di fallo subito da un giocatore che ha comunque la reale possibilità di calciare verso la porta avversaria (e quindi di realizzare una rete) e se la squadra che ha commesso il fallo, non ha già commesso cinque falli cumulativi.

Al termine dell'azione l'arbitro dovrà comunque comunicare alla panchina della squadra che ha commesso l'infrazione, il fallo cumulativo che si andrà a sommare agli altri falli cumulativi già commessi dalla stessa squadra.

Per comunicare il fallo cumulativo, l'arbitro al termine dell'azione, si porterà all'altezza della linea di metà campo ed indicherà sia a gesti che con la voce la panchina verso la quale è posizionata la squadra che ha commesso uno o più falli cumulativi, nel corso dell'azione in cui è stata applicata la norma del vantaggio.

La norma del vantaggio potrà essere concessa sino al raggiungimento del 5° fallo cumulativo da parte di ciascuna delle due squadre, dopodiché tale norma non potrà più essere concessa, ma l'arbitro dovrà segnalare il fallo e farà riprendere il gioco alla squadra che ha subito il fallo con un tiro libero secondo le norme riportate alla Regola 13 del Regolamento Tecnico (Falli Cumulativi)



- Espulsione

L'espulsione:

- viene notificata da parte del direttore di gara mediante il cartellino rosso;
- ha la durata di 2' (due minuti) ed il conteggio del tempo parte dal momento della ripresa del gioco.
- è comminata durante la gara in relazione della gravità della scorrettezza (violazioni di norme regolamentari o di comportamento), secondo il giudizio dell'arbitro;
- l'atleta espulso, dovrà immediatamente abbandonare il terreno di gioco e non potrà sostare per alcun motivo nella panchina della propria squadra.

La squadra potrà reintegrare un atleta espulso con un altro atleta presente in panchina, previa l'autorizzazione dell'arbitro, nel caso la squadra avversaria segnasse una rete trovandosi in situazione di superiorità numerica.

Se un calciatore che commette un'infrazione viene espulso per seconda ammonizione o direttamente dopo che è stato applicato il vantaggio e la propria squadra subisce una rete a seguito dell'applicazione di tale vantaggio, il numero dei calciatori della sua squadra non verrà ridotto, dato che l'infrazione è stata commessa prima che fosse segnata la rete da parte della squadra avversaria.

Se durante l'intervallo o prima dell'inizio di uno degli eventuali tempi supplementari, un calciatore commette un'infrazione passibile di espulsione, la sua squadra comincerà il secondo periodo di gioco o l'eventuale tempo supplementare con un calciatore in meno.



- Espulsione temporanea

L'espulsione temporanea:

- viene notificata da parte del direttore di gara mediante il cartellino azzurro;
- **ha la durata di 4' (quattro minuti) ed il conteggio del tempo parte dal momento della ripresa del gioco.**
- è comminata durante la gara in relazione della gravità della scorrettezza (violazioni di norme regolamentari o di comportamento), secondo il giudizio dell'arbitro;
- **l'atleta espulso temporaneamente o un suo compagno potrà rientrare in campo, previa l'autorizzazione dell'arbitro, non appena la squadra avversaria segna una rete**, (salvo restando che la squadra che ha subito la rete si trovi in inferiorità numerica, in caso entrambe le squadre si trovino in inferiorità numerica e con lo stesso numero di giocatori, l'atleta potrà rientrare dopo aver scontato l'intera sanzione)

Ferma restando la valutazione dell'arbitro sulla gravità del fallo e sulla sua punibilità con l'espulsione definitiva, di norma, l'espulsione temporanea sostituisce a tutti gli effetti l'espulsione definitiva prevista dalla regola 12 per i seguenti falli:

- Sgambetto, trattenuta o altro mezzo illecito su un avversario che - diretto a rete - non ha alcun altro avversario tra sé e la porta in grado di intervenire, portiere ovviamente escluso;
- Fallo di mano volontario su tiro diretto nello specchio della propria porta;
- Fallo di mano volontario, incluso quello del portiere se fuori area di rigore, su un avversario lanciato a rete lanciato a rete

Il giocatore espulso temporaneamente dovrà sostare in panchina della propria squadra.

Al termine di ogni tempo di gara le espulsioni temporanee, anche se non completamente scontate, saranno ritenute del tutto scontate e pertanto il giocatore espulso temporaneamente, alla ripresa del successivo periodo di gioco (2° tempo, 1° tempo supplementare o 2° tempo supplementare), potrà immediatamente partecipare al gioco.

Numero insufficiente di atleti durante una gara ed espulsione temporanea

- 1 Se una squadra si viene a trovare con un numero di atleti insufficiente per proseguire la gara e con uno o più atleti fuori dal campo perché colpiti dalla sanzione dell'espulsione temporanea, l'arbitro riammetterà al gioco il calciatore espulso temporaneamente o, in caso di più giocatori espulsi temporaneamente, quello o quelli necessari per fare raggiungere alla propria squadra il numero minimo di calciatori (3) a partire dal giocatore espulso temporaneamente per primo.
- 2 Se una squadra sta giocando con il numero minimo di giocatori (3) e un suo calciatore commette un'infrazione da sanzionarsi con l'espulsione temporanea, l'arbitro estrarrà il cartellino blu per la notifica all'atleta interessato. In questo caso l'espulsione temporanea viene comminata all'atleta e segnata nel referto ma lo stesso rimarrà in campo per consentire il proseguimento del gioco.

Il **Cartellino azzurro** vale come una ammonizione con diffida. Se il calciatore ammonito commette una ulteriore infrazione da cartellino azzurro, sarà di nuovo ripreso dall'arbitro con il

cartellino azzurro e subito dopo con quello rosso.

Per quanto riguarda le infrazioni che comportano la doppia ammonizione con il cartellino giallo il provvedimento resta immutato.

- BESTEMMIA

Si ricorda che la bestemmia, va punita con il provvedimento dell'espulsione (cartellino rosso).

SEGNALI IMPORTANTI DELL'ARBITRO

Calcio di punizione diretto

L'arbitro tiene un braccio orizzontalmente puntando nella direzione in cui il calcio di punizione deve essere effettuato. Egli punta verso il suolo con l'indice della mano dell'altro braccio per indicare agli altri ufficiali di gara (in campo o al tavolo) che questo deve essere conteggiato come un fallo cumulativo.

Calcio di punizione indiretto

L'arbitro solleva il braccio (col palmo della mano aperto e le dita giunte) e lo tiene in questa posizione fino a quando il pallone non è di nuovo in giuoco.

Quinto fallo cumulativo

L'arbitro solleva il braccio con le cinque dita separate, indicandolo esplicitamente agli ufficiali di gara (in campo ed al tavolo) e al portiere della squadra che ha commesso il fallo.

Calcio d'inizio

L'arbitro fischia e tiene un braccio orizzontale, puntando nella direzione in cui il calcio deve essere battuto.

Rimessa dalla linea laterale

L'arbitro tiene un braccio orizzontale puntando nella direzione in cui la rimessa laterale deve essere effettuata.

Vantaggio

L'arbitro tiene tutte e due le braccia stese orizzontalmente.

Ammonizione

L'arbitro tiene il braccio sollevato mentre mostra il cartellino giallo. L'arbitro si assicurerà che sia il calciatore in questione che gli altri ufficiali di gara (eventualmente presenti) siano messi al corrente dell'identità del calciatore ammonito.

Espulsione

L'arbitro tiene il braccio sollevato mentre mostra il cartellino rosso. L'arbitro si assicurerà che sia il calciatore in questione che gli altri ufficiali di gara (in campo ed al tavolo) siano messi al corrente dell'identità del calciatore espulso.

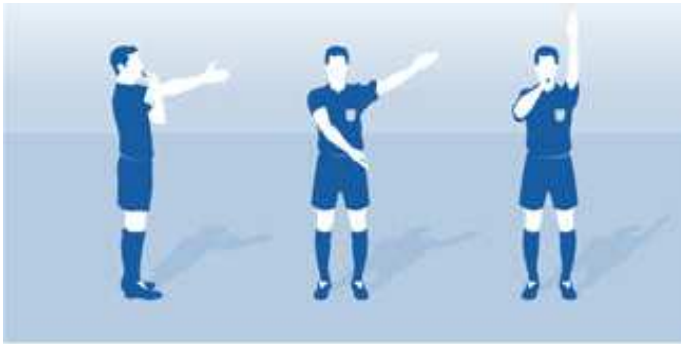
Time-out

L'arbitro solleva entrambe le braccia all'altezza del torace mentre congiunge i due palmi della mano in un segnale "a forma di T".

Conteggio dei 4 secondi

L'arbitro tiene sollevato il braccio, ed iniziando con il pugno chiuso segna con le dita

consecutivamente il conto dei 4 secondi.



Inizio e ripresa del gioco
(calcio d'inizio)

Calcio di punizione
diretto/calcio di rigore

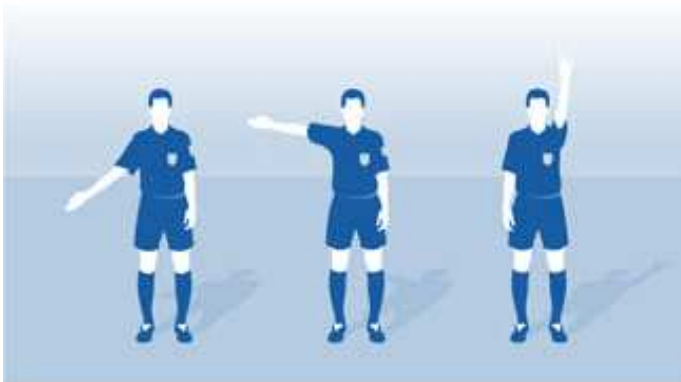
Calcio di punizione
indiretto



Segnalazione
quinto fallo

Applicazione
del vantaggio
su fallo cumulativo

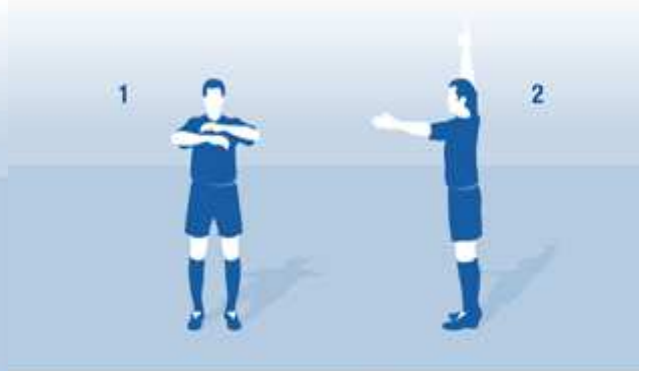
Applicazione del vantag-
gio su fallo punibile
con calcio di
punizione indiretto



Calcio
d'angolo

Rimessa
laterale

Conteggio
dei quattro secondi



Segnalazione di conteggio di fallo cumulativo
a seguito di applicazione del vantaggio



Ammonizione

Espulsione

Time-out