



Commissione Nazionale Arbitri

**AGGIORNAMENTO TECNICO
INIZIO STAGIONE**

CALCIO A 5

Stage tecnico Calcio a 5 Regola 3



Regola 3

1 Calciatori



Calciatori di Riserva

È consentito ad un massimo di cinque calciatori di riserva per squadra di effettuare la procedura di riscaldamento nello stesso momento.

*Max 5 per ogni
Squadra*

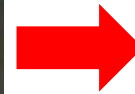




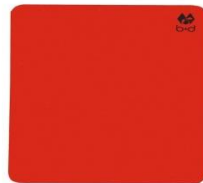
Calciatori titolari e di riserva espulsi

Un calciatore titolare che viene espulso:

- ✓ Prima della consegna all'arbitro dell'elenco dei partecipanti alla gara, non può esservi inserito a nessun titolo.



12 CALCIATORI IN ELENCO



11 CALCIATORI IN ELENCO



RIMPIAZZATO

- ✓ Dopo la consegna dell'elenco dei partecipanti alla gara e prima del calcio d'inizio della gara, può essere rimpiazzato solo da un calciatore di riserva indicato in elenco, che a sua volta non può essere rimpiazzato.



Interferenze:



ALTRE PERSONE SUL RETTANGOLO DI GIOCO

Se il gioco viene interrotto e l'interferenza era da parte di:

- ✓ un dirigente, un calciatore di riserva o espulso, il gioco riprende con un calcio di punizione diretto o di rigore



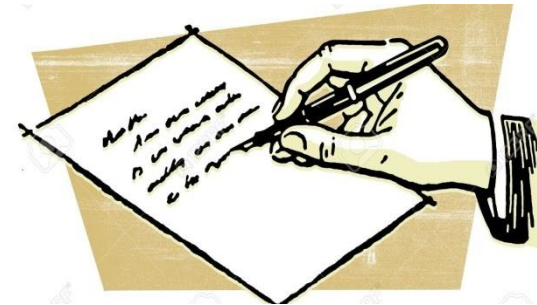
ALTRE PERSONE SUL RETTANGOLO DI GIOCO

Se il gioco viene interrotto e l'interferenza era da parte di:

- ✓ un corpo estraneo, il gioco riprende con una rimessa degli arbitri



Gli arbitri dovranno riportare l'episodio alle autorità competenti (nel rapporto di gara).





ALTRE PERSONE SUL RETTANGOLO DI GIOCO

Se il pallone sta entrando in porta e l'interferenza non impedisce ad un calciatore difendente di giocare il pallone, la rete sarà convalidata se il pallone entra in porta (anche se c'è stato contatto con il pallone) a meno che l'interferenza non sia stata causata dalla squadra attaccante.



RETE VALIDA

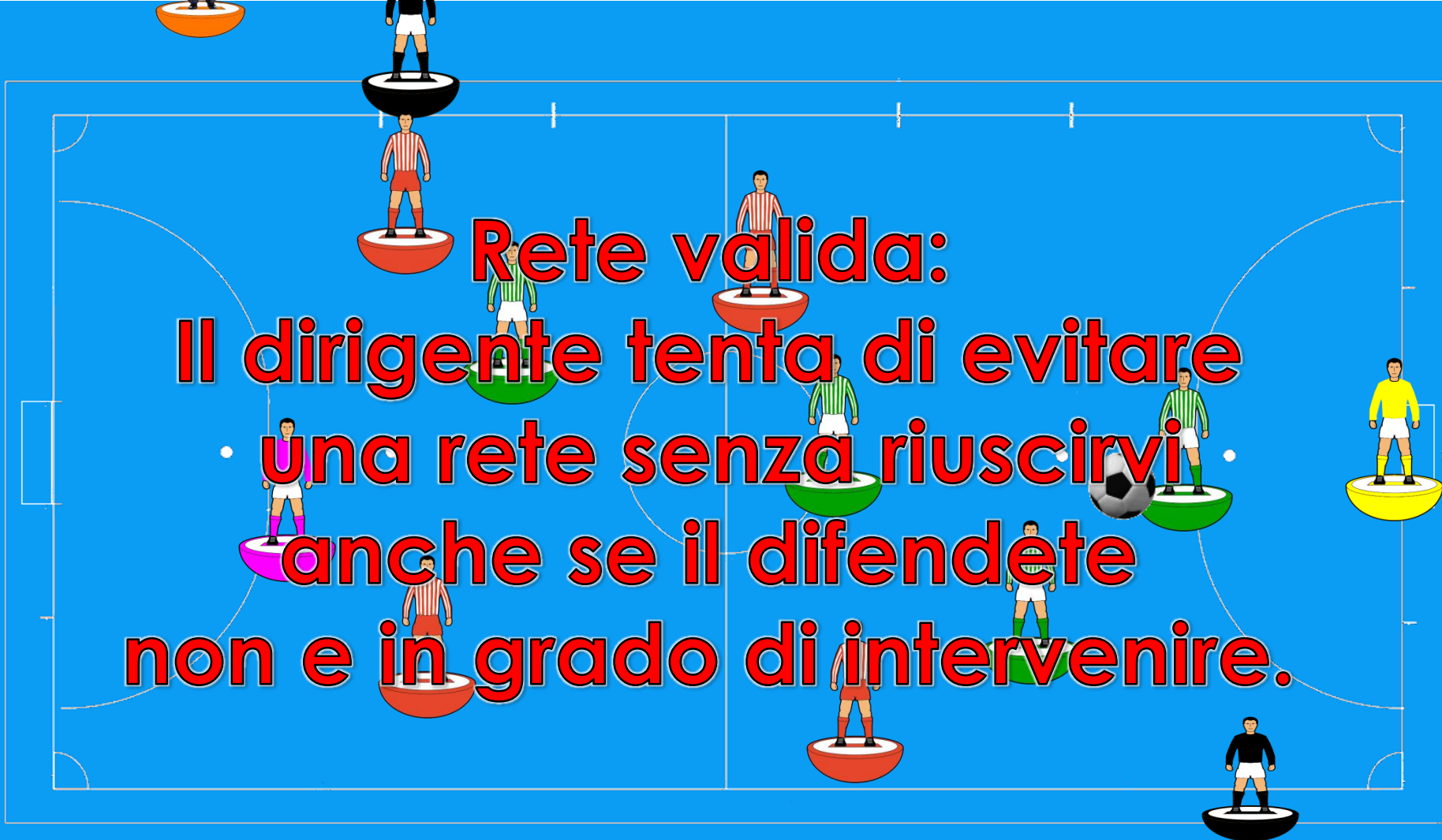
AZIONE IRREGOLARE

A soccer field is depicted on a blue background. A referee in a black suit stands on an orange platform at the top left. A player in a black jersey stands on a black platform at the top center. A player in a red and white striped jersey stands on a red platform at the top left of the field. A player in a red and white striped jersey stands on a red platform at the top center of the field. A player in a green and white striped jersey stands on a green platform at the top left of the field. A player in a green and white striped jersey stands on a green platform at the top center of the field. A player in a green and white striped jersey stands on a green platform at the top right of the field. A player in a yellow jersey stands on a yellow platform at the top right of the field. A player in a red and white striped jersey stands on a red platform at the bottom left of the field. A player in a red and white striped jersey stands on a red platform at the bottom center of the field. A player in a black jersey stands on a black platform at the bottom right of the field. A soccer ball is positioned on a green platform in the center of the field. The text is overlaid in the center of the field.

**CALCIO DI RIGORE:
IL DIRIGENTE DELLA
SQUADRA DIFENDENTE
FERMA CON SUCCESSO UN
TIRO DIRETTO IN RETE.**

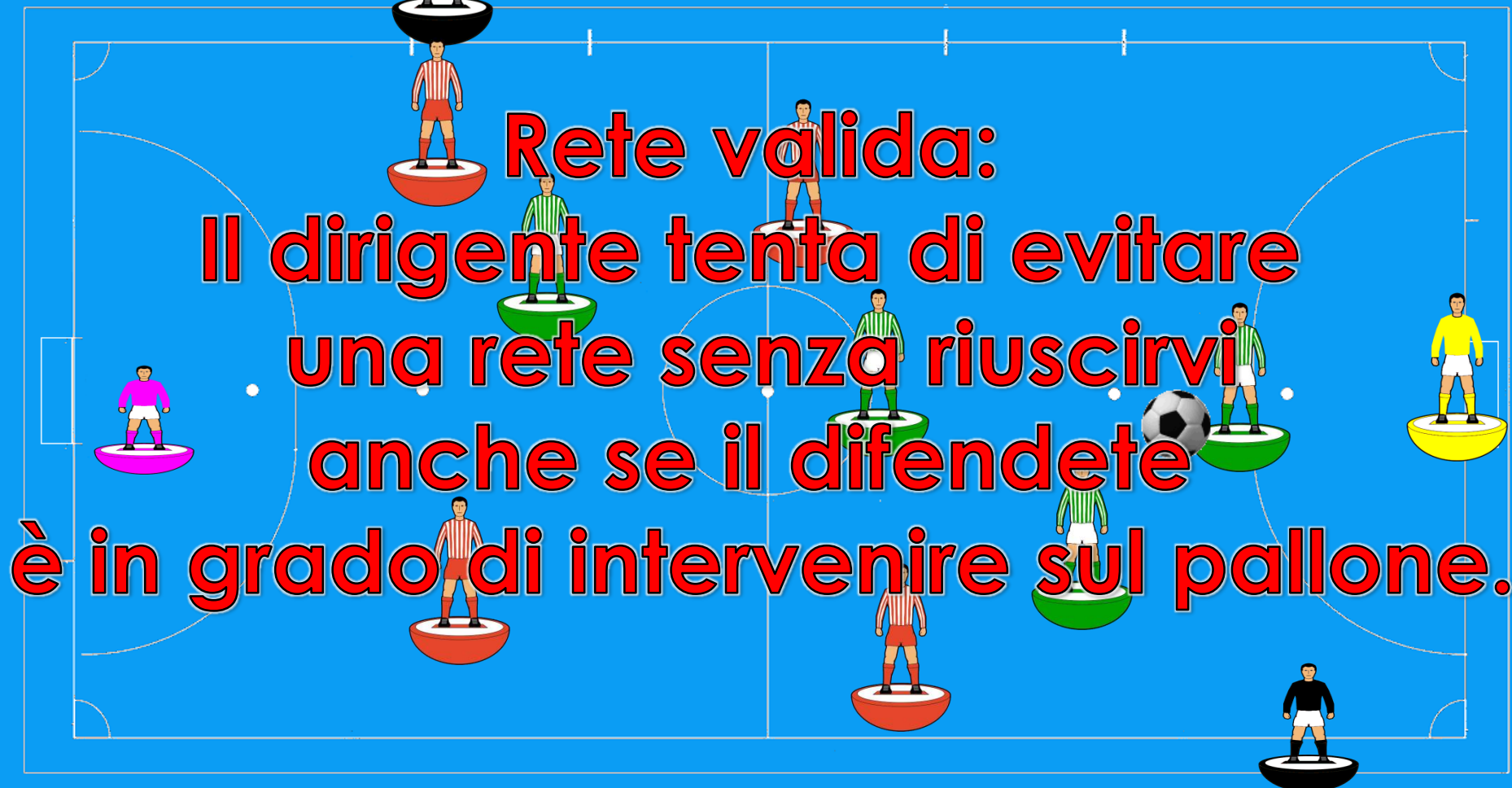
IL DIRIGENTE VA ESPULSO

AZIONE REGOLARE



IL DIRIGENTE VA ESPULSO

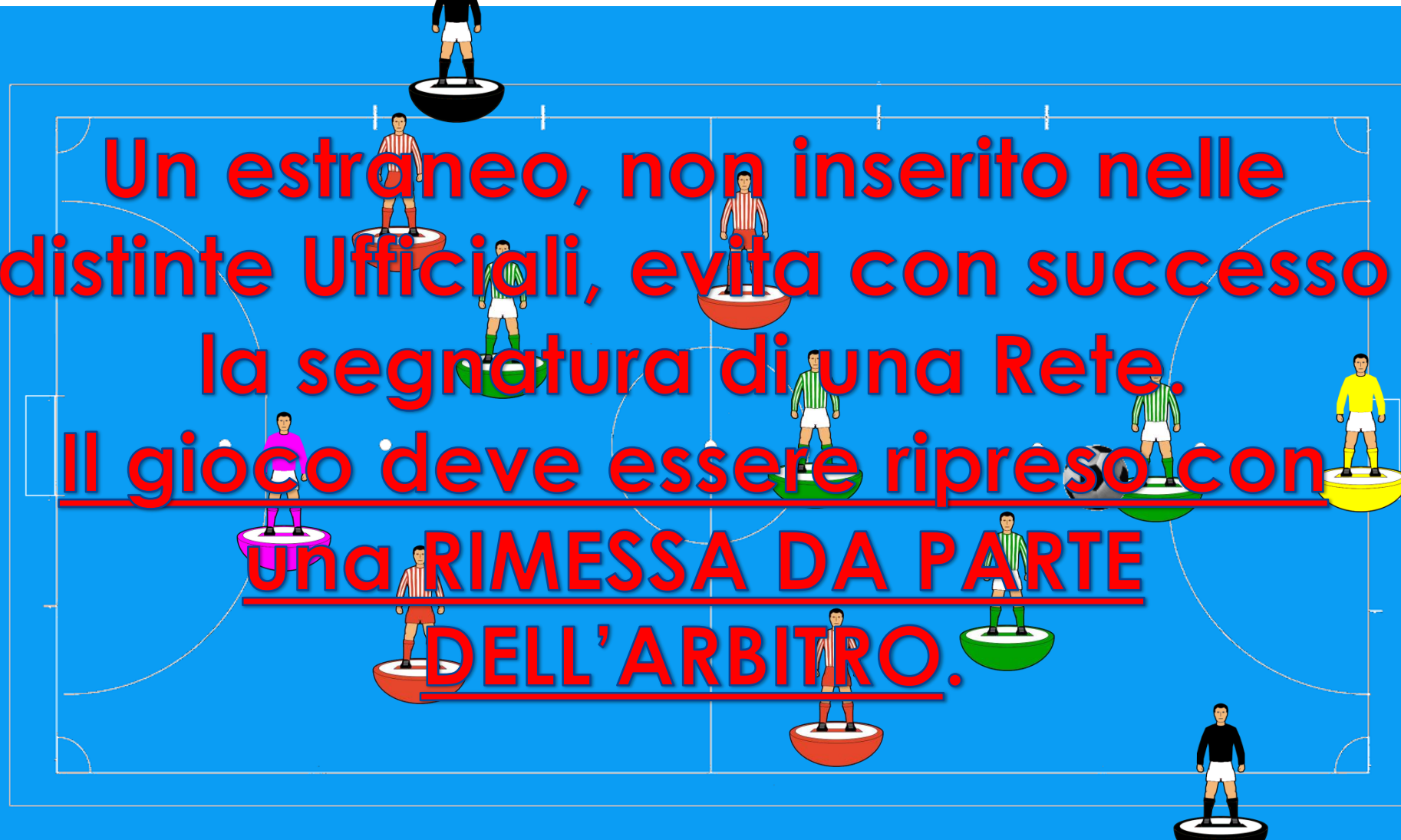
AZIONE REGOLARE



IL DIRIGENTE VA ESPULSO

AZIONE IRREGOLARE

**Un estraneo, non inserito nelle
distinte Ufficiali, evita con successo
la segnatura di una Rete.
Il gioco deve essere ripreso con
una RIMESSA DA PARTE
DELL'ARBITRO.**



AZIONE IRREGOLARE



**Un corpo estraneo, interrompe
Il gioco, la gara deve essere
ripresa con una RIMESSA DA PARTE
DELL'ARBITRO**





Regola 4

L'Equipaggiamento dei Calciatori





L'EQUIPAGGIAMENTO:

Sono consentiti dispositivi di protezione non pericolosi :

✓ Maschere facciali



✓ Copricapo.



✓ protezioni per ginocchia e braccia in materiale imbottito morbido e leggero.



✓ cappellini da portiere e occhiali sportivi



L'EQUIPAGGIAMENTO:

Pettorine:

- ✓ Deve essere indossata sopra la maglia per identificare i sostituti, i giocatori che devono essere sostituiti devono indossarne una per completare la procedura di sostituzione.
- ✓ La pettorina dovrebbe essere di un colore diverso alle maglie di entrambe le squadre e ai pettorali della squadra avversaria.

INDOSSATA



COLORE DIVERSO DALLA MAGLIA





Regola 5

L'Arbitro





Poteri e doveri – Provvedimenti disciplinari :

L' Arbitro, adotta provvedimenti nei confronti dei dirigenti che non tengono un comportamento responsabile e li richiama o mostra loro un cartellino giallo per ammonirli, o un cartellino rosso per espellerli dal recinto di gioco; **se il colpevole non può essere individuato, l' allenatore presente nell'area tecnica riceverà il provvedimento.**





L'EQUIPAGGIAMENTO OBBLIGATORIO DEGLI ARBITRI:

Gli arbitri devono avere la seguente attrezzatura:

✓ Almeno un fischietto (meglio due)



✓ Cartellino rosso, giallo e azzurro.



✓ un taccuino (o un altro mezzo per segnare appunti della partita) .



✓ Almeno un orologio (meglio due)





Regola 8

L'Inizio e la Ripresa del gioco





Calcio d'inizio – Procedura :

La squadra che vince il sorteggio per mezzo di una moneta decide la porta da attaccare nel primo periodo di gioco o se eseguire il calcio d'inizio.





Calcio d'inizio – Procedura :

Procedura:

- ✓ Tutti i giocatori, tranne il giocatore che batte il calcio d'inizio, devono essere nella loro metà del campo
- ✓ La palla è in gioco quando viene calciata e si muove chiaramente.
- ✓ Un gol può essere segnato direttamente contro gli avversari dal calcio d'inizio.





Calcio d'inizio – Procedura :

Procedura:

✓ se la palla entra direttamente nella porta del calciatore che effettua il calcio d'inizio, un calcio d'angolo viene assegnato agli avversari.

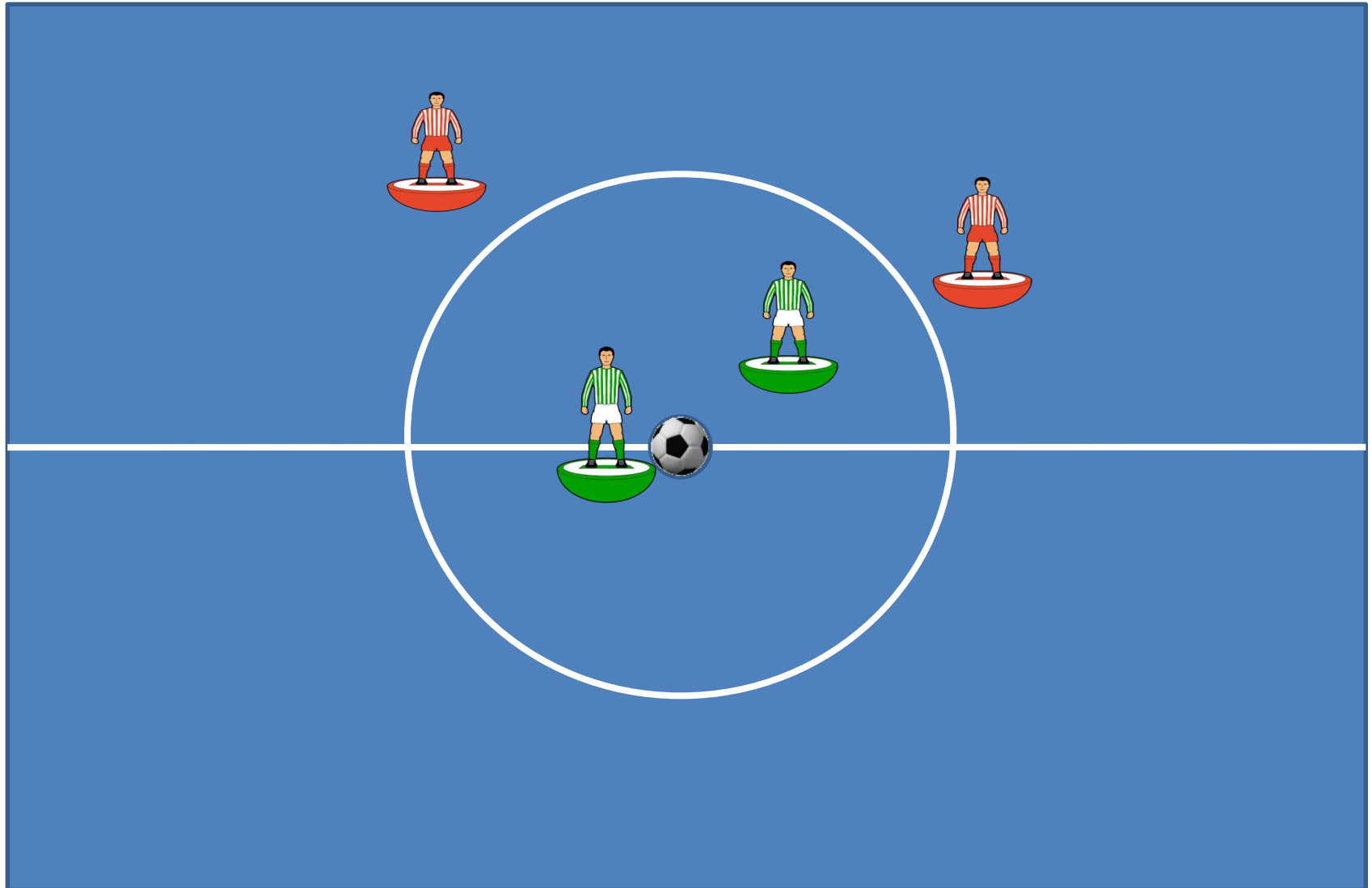


✓ Non può essere segnato un auto goal da Calcio d'inizio.





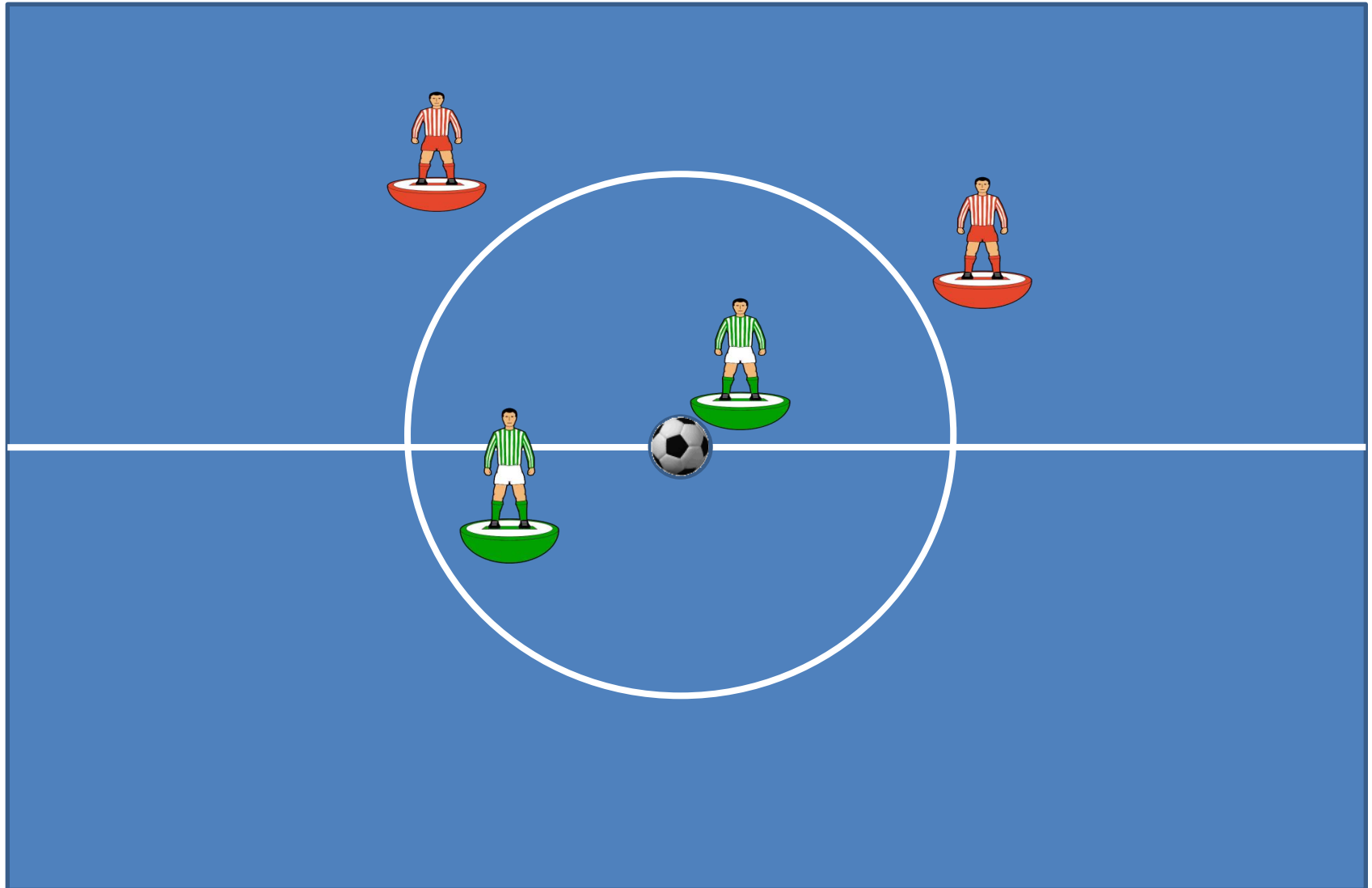
AZIONE IRREGOLARE



Stage tecnico Calcio a 5 Regola 8



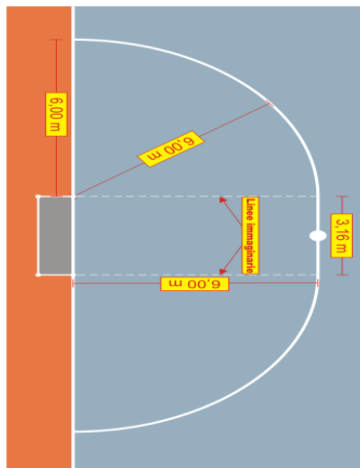
AZIONE REGOLARE



Rimessa dell'arbitro – Procedura

L'arbitro lascia cadere il pallone a terra per il portiere della squadra difendente nella propria area di rigore se, quando il gioco è stato interrotto:

- ✓ il pallone era nell'area di rigore oppure
- ✓ l'ultimo tocco del pallone è avvenuto nell'area di rigore





Rimessa dell'arbitro – Procedura

In tutti gli altri casi:

- ✓ l'arbitro lascia cadere il pallone a terra per un calciatore della squadra che per ultima ha toccato il pallone nel punto in cui questo è stato toccato per ultimo da un calciatore, da un agente esterno o da un ufficiale di gara, secondo quanto previsto nella Regola 9 punto 1.
- ✓ Tutti gli altri calciatori di entrambe le squadre devono rimanere ad almeno 2 m dal pallone fino a quando esso non è in gioco



2 m





Rimessa dell'arbitro – Infrazioni e sanzioni

In tutti gli altri casi:

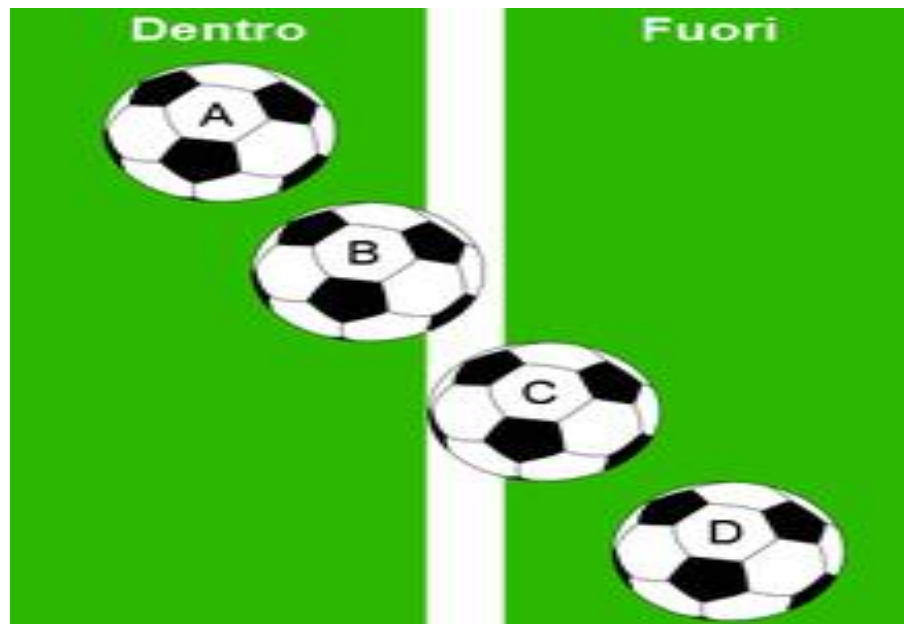
- ✓ Se, su rimessa dell'arbitro, il pallone entra in porta senza essere stato toccato da almeno due calciatori (solo uno) il gioco verrà ripreso con:
 - ✓ Una rimessa dal fondo se è entrato nella porta avversaria
 - ✓ un calcio d'angolo se è entrato nella porta del calciatore a favore del quale era stata effettuata la rimessa





Regola 9

Pallone in gioco o non in gioco





Pallone non in gioco – Procedura

Il pallone non è in gioco quando tocca un ufficiale di gara, rimane sul terreno di gioco e:

- ✓ una squadra inizia un attacco promettente
- ✓ cambia la squadra in possesso del pallone
- ✓ il pallone entra direttamente in porta

In tutti questi casi, il gioco verrà ripreso con una rimessa dell'arbitro.





Regola 10

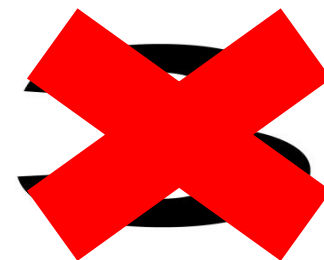
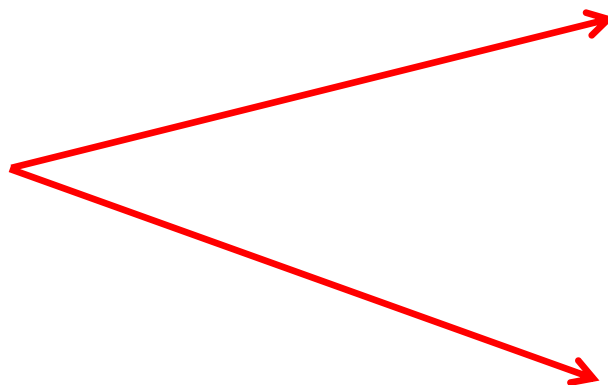
L'Esito della Gara





Tiri di Rigore:

Per decidere la vincente di una competizione ad eliminazione diretta, in caso di parità sia alla fine dei tempi regolamentari che dei supplementari, verranno calciati 5 Tiri di Rigore e non più 3.





Regola 12

Falli e Scorrettezze





Il fallo di mano

È un'infrazione se un calciatore:

- ✓ tocca intenzionalmente il pallone con la mano o il braccio, compreso se muove la mano o il braccio verso il pallone



Mano/braccio verso il pallone



Il fallo di mano .

È un'infrazione se un calciatore:

ottiene il possesso / controllo del pallone dopo che questo ha toccato le sue mani / braccia e poi:

- ✓ segna nella porta avversaria
- ✓ crea un'opportunità di segnare una rete



shutterstock.com • 1287460510



= INFRAZIONE



Il fallo di mano:

È un'infrazione se un calciatore:

- ✓ **tocca il pallone con le mani / braccia, quando queste sono posizionate in modo innaturale aumentando lo spazio occupato dal corpo.**



- ✓ **tocca il pallone con le mani / braccia, quando queste sono al di sopra dell'altezza delle sue spalle. Ad eccezione che provenga da una propria giocata**



Il fallo di mano.

Non è infrazione se un calciatore:

- ✓ ha mani / braccia vicine al corpo e non si trovano in una posizione innaturale tale da aumentare lo spazio occupato dal corpo



- ✓ cade a terra e mani / braccia sono tra corpo e terreno per sostenere il corpo, ma non estese lateralmente o verticalmente lontane dal corpo



Calcio di punizione indiretto - Bloccare un avversario .

Il “blocco” di un avversario può essere considerato una tattica legittima se:

- ✓ il calciatore che blocca l'avversario sia fermo al momento del contatto e non causi deliberatamente un contatto muovendosi o estendendo il proprio corpo sulla traiettoria dell'avversario

FERMO

percepire

- ✓ l'avversario abbia l'opportunità di eludere il blocco stesso. Un blocco può essere effettuato contro un avversario sia che abbia o non abbia il possesso del pallone

Stage tecnico Calcio a 5 Regola 12



D.O.G.S.O

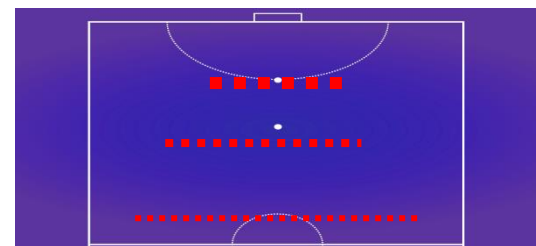
CHIARA OCCASIONE DA RETE



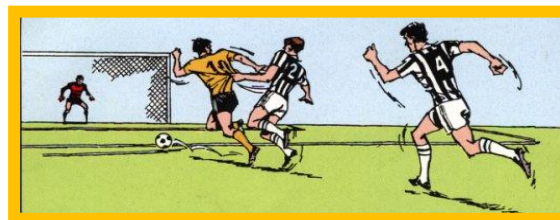
Negare un gol o un'evidente opportunità di segnare una rete (DOGSO)

Cosa deve essere considerato per determinare se si tratta di una situazione DOGSO:

✓ Distanza tra il fallo e la porta



✓ Direzione del gioco.



✓ Probabilità di controllare il Pallone.



✓ Posizione e numero dei difendenti e Portiere





Negare un gol o un'evidente opportunità di segnare una rete (DOGSO)

- ✓ **Se un portiere si trova davanti alla propria porta per difenderla, nessun DOGSO può essere commesso, anche se la situazione soddisfa gli altri criteri per DOGSO.**

PORTIERE IN PORTA



= NO DOGSO



Negare un gol o un'evidente opportunità di segnare una rete (DOGSO)

- ✓ Quando un calciatore nega alla squadra avversaria un gol o un'evidente opportunità di segnare una rete per un fallo di mano, il giocatore viene espulso temporaneamente (Cartellino Azzurro) ovunque si verifichi l'infrazione.

FALLO DI MANO CHE NEGA UNA CHIARA OCCASIONE DA RETE



ESPULSIONE TEMPORANEA DI 4 MIN



Negare un gol o un'evidente opportunità di segnare una rete (DOGSO)

Quando un Calciatore commette un'infrazione all'interno della propria area di rigore che nega all'avversario un'ovvia chiara opportunità di segnare una rete, gli arbitri assegnano un calcio di rigore, l'autore del fallo se :

✓ Tenta di giocare il Pallone.



✓ Trattiene, tira, o spinge, non c'è nessuna possibilità di giocare la palla





Negare un gol o un'evidente opportunità di segnare una rete (DOGSO)

- ✓ Se un portiere commette un'infrazione che nega alla squadra avversaria una chiara opportunità di segnare una rete commettendo un fallo di mano o un'altra infrazione fuori dall'area di rigore quando la sua porta è incustodita o protetta solo da un difendente, il portiere è considerato colpevole di un'infrazione DOGSO.

FALLO DI MANO O ALTRA INFRAZIONE DEL PORTIERE FUORI AREA



**PORTA INCUSTODITA
O PROTETTA SOLO
DA UN DIFENDENTE**





Negare un gol o un'evidente opportunità di segnare una rete (DOGSO)

- ✓ Se il numero di giocatori della squadra in attacco è maggiore del numero di giocatori della squadra in difesa (eccetto il portiere) a guardia della porta, questa è considerata una situazione DOGSO.

**N° ATTACCANTI
> N° DIFENDENTI**





Vantaggio:

Il vantaggio non deve essere applicato in situazioni concernenti un grave fallo di gioco, una condotta violenta o un'infrazione che comporta una seconda ammonizione o il sesto (o successivi) falli cumulativi, a meno che ci sia una chiara opportunità di segnare una rete. In questo caso, gli arbitri dovranno espellere il calciatore alla prima interruzione di gioco.

✓ Se, però, il calciatore gioca il pallone o contrasta/interferisce con un avversario, gli arbitri interromperanno il gioco, espelleranno il calciatore e riprenderanno il gioco con un calcio di punizione indiretto.

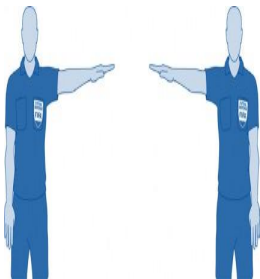




Ripresa del gioco dopo falli e scorrettezze:

Se quando il pallone è in gioco:

- ✓ un calciatore (titolare) commette fuori del rettangolo di gioco un'infrazione contro un ufficiale di gara o un calciatore avversario titolare o di riserva o espulso, o un dirigente
- ✓ il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione eseguito dalla linea perimetrale nel punto più vicino a quello in cui è accaduta l'infrazione/interferenza; sarà assegnato un calcio di rigore se è un'infrazione punibile con un calcio di punizione diretto e il punto più vicino si trova sulla parte della linea di porta che appartiene all'area di rigore della squadra del calciatore colpevole



DOVE

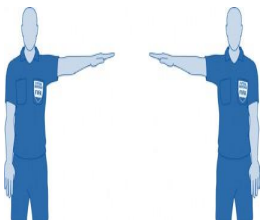




Ripresa del gioco dopo falli e scorrettezze:

Se quando il pallone è in gioco:

- ✓ un calciatore di riserva o espulso, o un dirigente commette fuori del rettangolo di gioco un'infrazione contro, o interferisce con, un calciatore titolare avversario o un ufficiale di gara;
- ✓ il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione eseguito dalla linea perimetrale nel punto più vicino a quello in cui è accaduta l'infrazione/interferenza; sarà assegnato un calcio di rigore se è un'infrazione punibile con un calcio di punizione diretto e il punto più vicino si trova sulla parte della linea di porta che appartiene all'area di rigore della squadra del calciatore colpevole



DOVE



1

AZIONE IRREGOLARE



**CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO O
INDIRETTO** eseguito dalla linea
perimetrale
nel punto più vicino a quello in cui è
avvenuta l'infrazione



2

AZIONE IRREGOLARE



2

AZIONE IRREGOLARE



CALCIO DI RIGORE o CALCIO DI PUNIZIONE INDIRECTO eseguito dalla linea perimetrale nel punto più vicino a quello in cui è avvenuta l'infrazione



1

AZIONE IRREGOLARE



**CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO O
INDIRETTO** eseguito dalla linea
perimetrale
nel punto più vicino a quello in cui è
avvenuta l'infrazione



AZIONE IRREGOLARE



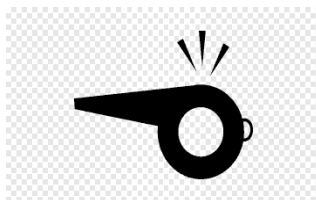
Se un calciatore di riserva o espulso, un calciatore titolare temporaneamente fuori dal rettangolo di gioco o un dirigente lancia o calcia un oggetto sul rettangolo di gioco e interferisce con il gioco, con un avversario o con un ufficiale di gara, il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione diretto o di rigore dal punto in cui l'oggetto ha interferito con il gioco o ha colpito o stava per colpire l'avversario, l'ufficiale di gara o il pallone.

IL DIRIGENTE O CALCIATORE VANNO ESPULSI



Ripresa del gioco dopo falli e scorrettezze:

Due calciatori della stessa squadra si rendono reciprocamente colpevoli di una condotta violenta, ad esempio colpendosi tra di loro :

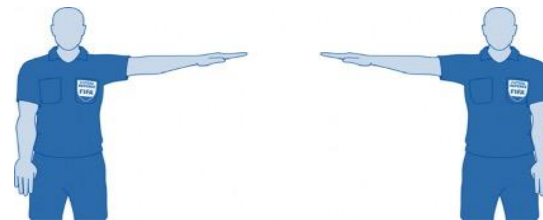


✓ Si Interrope il gioco

✓ Si Espelle entrambi i calciatori



✓ Calcio di punizione diretto o di rigore nel punto in cui è avvenuto l'infrazione





Regola 13

I calci di punizione





Tipi di calcio di punizione.

- ✓ Laddove DUE o più calciatori della squadra difendente formino una “barriera”, tutti i calciatori della squadra attaccante devono rimanere ad almeno un metro dalla “barriera” fino a che il pallone non sia in gioco.



- ✓ Se quando un calcio di punizione viene eseguito un calciatore della squadra attaccante si trova a meno di un metro dalla “barriera” formata da DUE o più calciatori della squadra difendente, verrà assegnato un calcio di punizione indiretto



L'indicazione del calcio di punizione indiretto

- ✓ Un avversario che impedisce al calciatore di spostarsi verso la palla quando sta per battere tiro libero deve essere ammonito, anche se il colpevole stava rispettando la distanza minima di 5 m.



**SE IMPEDISCE LA
RINCORSA
DELL'ATTACCANTE:**





Regola 14

Il Calcio di Rigore





Tipi di calcio di punizione – Procedura

- ✓ Il portiere della squadra difendente deve rimanere sulla linea di porta, all'interno dei pali, senza toccare la traversa, i pali o la rete della porta, facendo fronte a chi esegue il tiro, fino a quando il pallone è stato calciato.



Un piede sulla linea



- ✓ Quando il pallone viene calciato, il portiere della squadra difendente deve avere almeno parte di un piede che tocca la linea di porta o che sia in linea con essa.



Esecuzione del calcio di rigore.

- ✓ Un avversario che impedisce al calciatore di spostarsi verso la palla quando sta per battere un calcio di rigore deve essere ammonito, anche se il colpevole stava rispettando la distanza minima di 5 m.



**SE IMPEDISCE LA
RINCORSA
DELL'ATTACANTE:**





Regola 15

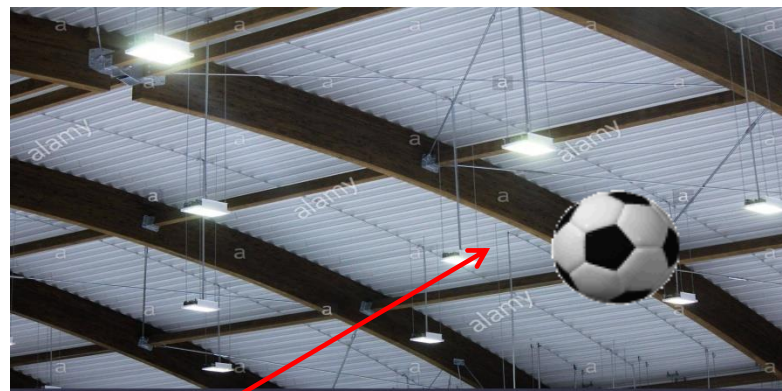
RIMESSA LATERALE





Rimessa dalla linea laterale.

- ✓ Una rimessa dalla linea laterale viene assegnata alla squadra avversaria del calciatore che per ultimo ha toccato il pallone prima che questo abbia interamente superato la linea laterale, sia a terra sia in aria, o quando il pallone colpisce il soffitto mentre è in gioco.



PALLONE NON IN GIOCO

Rimessa dalla linea laterale:

Procedura:

✓ La palla deve essere ferma sulla linea laterale nel punto in cui ha lasciato il campo o nel punto più vicino a dove ha toccato il soffitto.



PALLA FERMA SULLA LINEA

✓ La palla è in gioco quando viene calciata e si muove chiaramente.



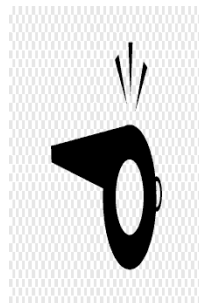
✓ non si rileva più la posizione dei piedi dell'incaricato.



Rimessa dalla linea laterale:

Infrazioni e Sanzioni:

✓ Un avversario che distrae oppure ostacola scorrettamente il calciatore che esegue una rimessa dalla linea laterale (anche non rispettando la distanza di 5 m dal punto in cui viene eseguita) deve essere ammonito per comportamento antisportivo e se la rimessa dalla linea laterale è stata eseguita, verrà assegnato un calcio di punizione indiretto nel punto in cui è stato toccato il pallone.





Regola 16

Rimessa dal Fondo





Procedura-Infrazioni e sanzioni

- ✓ Il pallone è in gioco quando è stato lanciato o rilasciato e si muove chiaramente.

PALLONE IN GIOCO



- ✓ I calciatori avversari devono restare fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia in gioco.

FUORI AREA



Procedura-Infrazioni e sanzioni

✓ Se quando una rimessa dal fondo viene eseguita, uno o più avversari sono all'interno dell'area di rigore perché non hanno avuto tempo di uscire, l'arbitro lascerà proseguire il gioco.

✓ Se un avversario, che si trova nell'area di rigore quando la rimessa dal fondo viene eseguita, tocca il pallone o lo contende prima che sia in gioco, la rimessa dal fondo verrà ripetuta.

**DISINTERESSE AL
GIOCO**

regolare



1

RIMESSA DAL FONDO



AZIONE REGOLARE

2

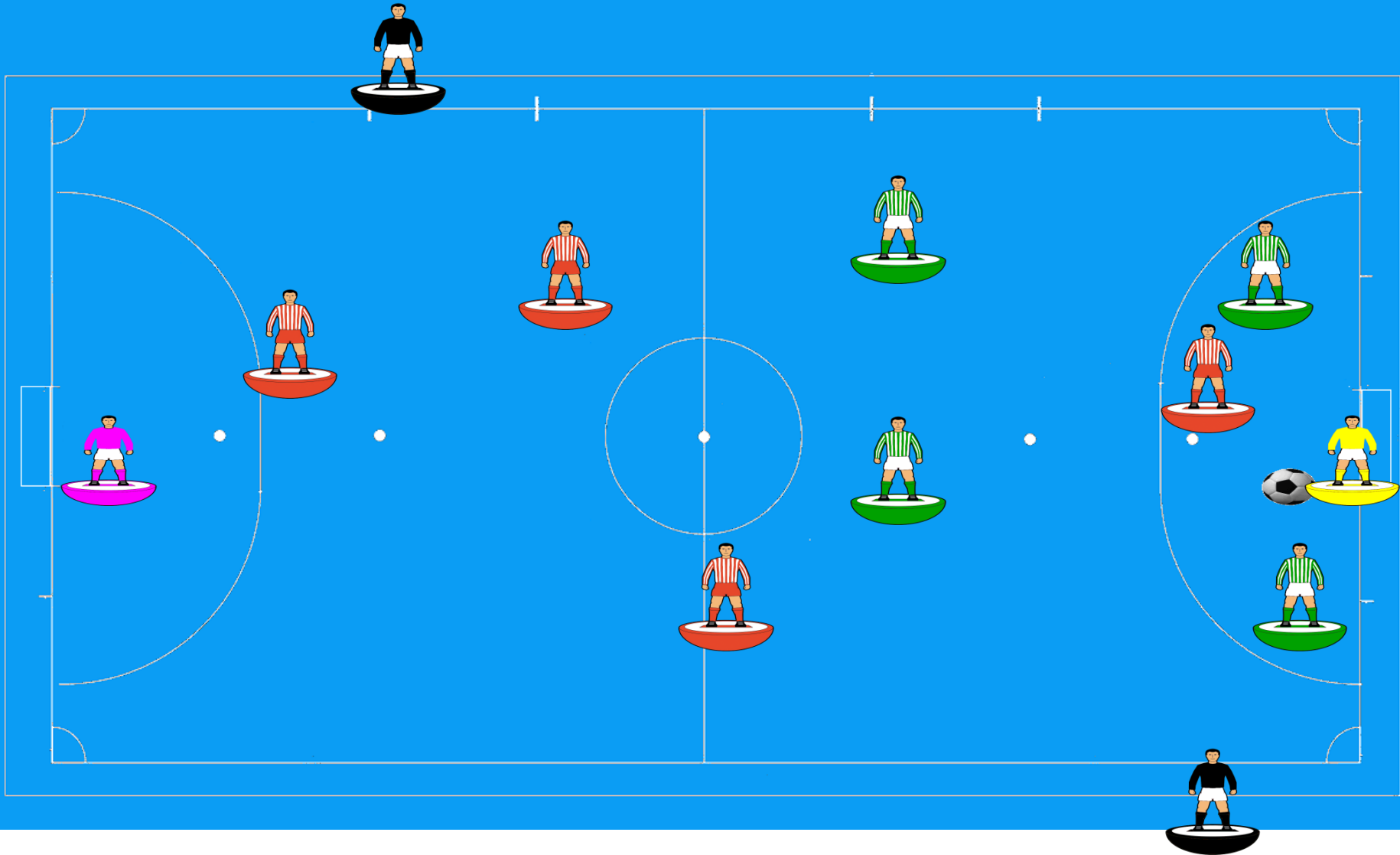
RIMESSA DAL FONDO



AZIONE REGOLARE

3

RIMESSA DAL FONDO



AZIONE IRREGOLARE

4

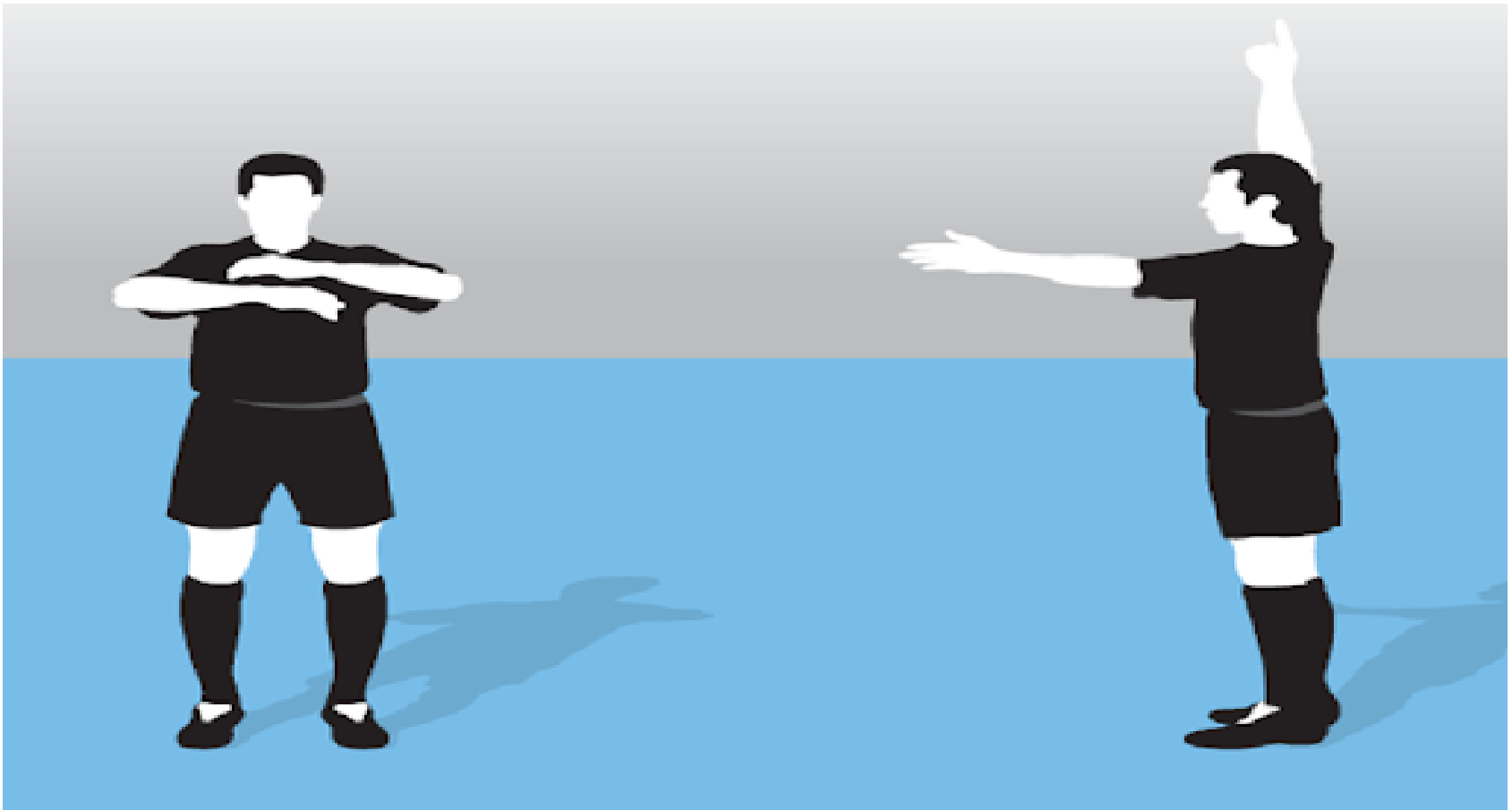
RIMESSA DAL FONDO



RETE VALIDA



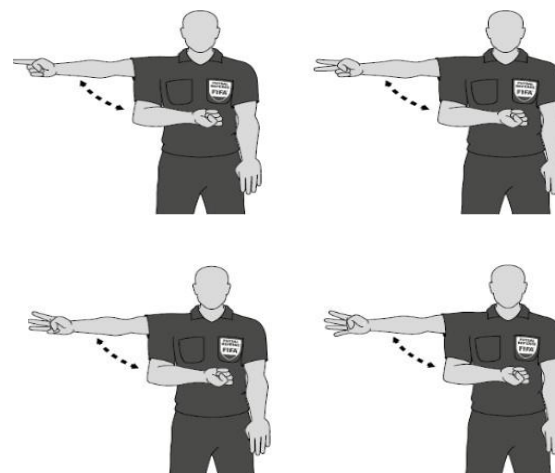
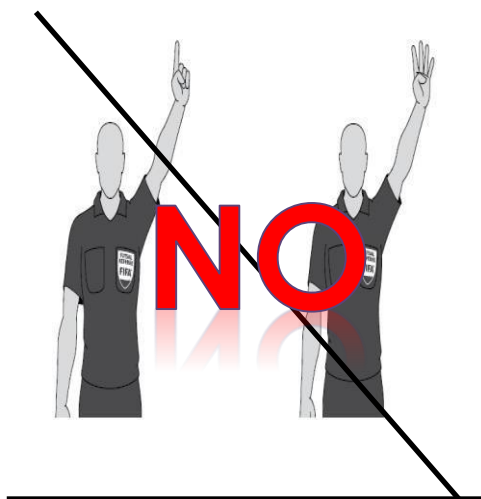
Gestualita'





Gestualità - Conteggio dei quattro secondi

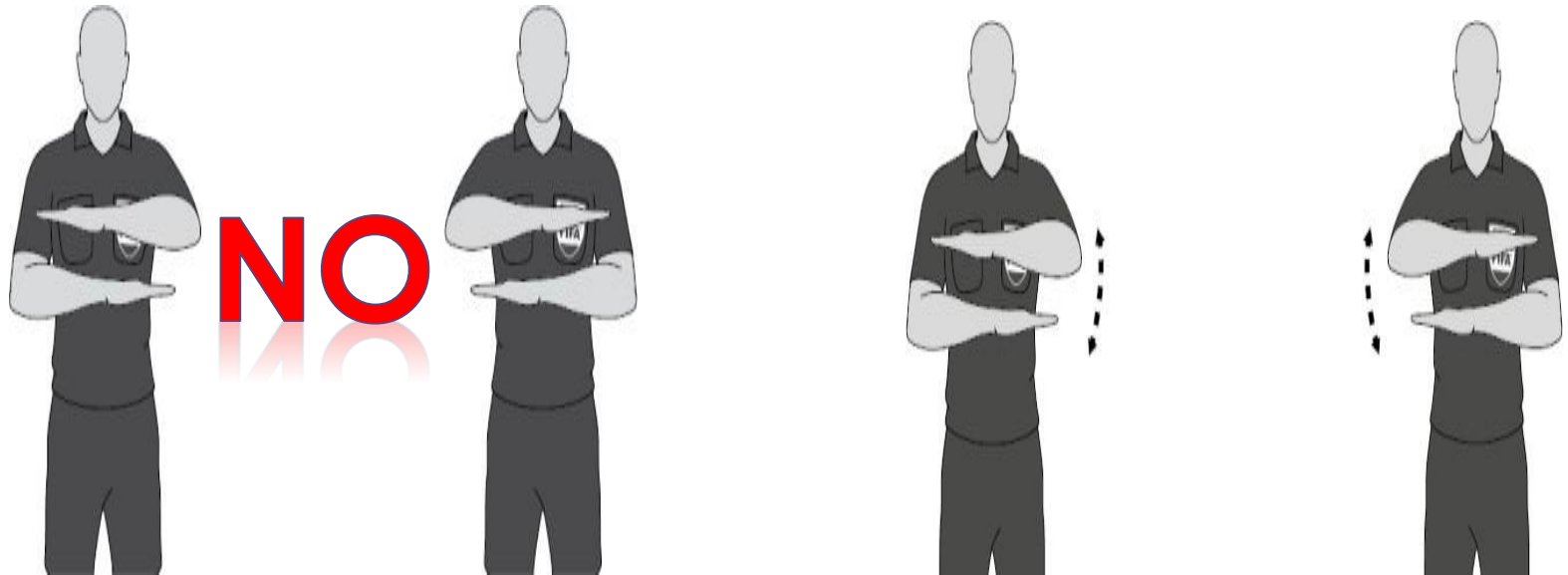
- ✓ È cambiata la gestualità del conteggio dei 4", da effettuarsi col braccio orizzontale all'altezza dell'addome e in modo cadenzato (ripiego/rilascio).





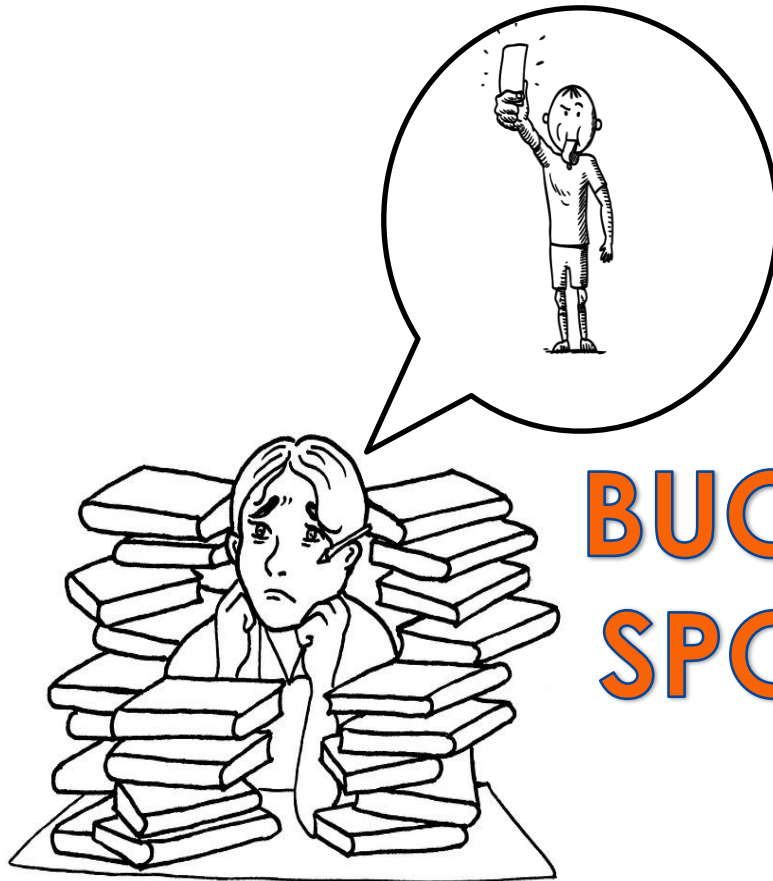
Gestualità – Cumulo dei Falli

- ✓ Il verso del cumulo del fallo, con rotazione delle braccia verso l'interno.





Grazie per l'attenzione



BUONA STAGIONE SPORTIVA A TUTTI.