

**LEGA CALCIO U.I.S.P.
CIRIE' SETTIMO CHIVASSO E TORINO
Settore Tecnico
Arbitrale**

**Disposizioni sul regolamento del Calcio a 5
Primi Calci, Pulcini, Esordienti**

Si riportano qui di seguito gli appunti delle disposizioni da adottare,
nei campionati giovanili UISP 2015-2016 di calcio a 5

ADEMPIMENTI PRELIMINARI

- Prima dell'inizio della gara il responsabile deve presentare all'arbitro le tessere degli atleti e dirigenti ammessi al campo e un elenco in duplice copia (allegato 4 disponibile anche presso la Segreteria della Lega Calcio) sul quale siano indicati i nomi di tutti i tesserati ammessi al terreno di gioco. In assenza dell'arbitro un Dirigente della squadra ospitante arbitrerà la gara. **Il dirigente arbitro dovrà essere imparziale e attento a valutare tutte le situazioni di gara in modo obiettivo e non dare nessun commento durante la gara ai propri tesserati.** I Dirigenti delle 2 squadre partecipanti faranno l'appello congiunto e verificheranno le tessere degli atleti e le distinte, che devono essere correttamente compilate con l'anno d'età. La mancanza del cartellino o documento identificativo va segnalata sul retro della distinta, **la lega calcio si riserva di controllare successivamente i dati identificativi.**
- **Le distinte, oltre che spedite via e-mail, vanno consegnate alle squadre partecipanti alla gara e archiviate.** calcio.settimocirie@uisp.it , calcio.torino@uisp.it
- Fin dalla prima gara, sono ammessi in campo solo dirigenti e atleti tesserati regolarmente. E' possibile giocare con documento identificativo fino alla terza gara sempre che si sia effettuato il tesseramento, anche se non si dispone fisicamente del cartellino identificativo. Dalla 4^a giornata non saranno ammessi dirigenti e atleti/i senza tesserino identificativo UISP visibile.

Reg. 2 - Il Pallone deve essere quello a rimbalzo controllato numero 4.

IL VANTAGGIO SI APPLICA

Reg. 7 - Cronometrista - Regola NON APPLICATA dalla Lega Calcio UISP.

Reg. 8 - Durata della gara: 3 tempi di 15 Minuti.

- **Time-Out** potrà essere concesso 1 minuto x tempo per squadra, e potrà essere richiesto dall'Allenatore.

Il Time-Out non può essere richiesto durante i tempi supplementari (se previsti) **Reg. 9** - Calcio d'inizio e ripresa del Gioco.

Una rete non può essere realizzata direttamente su calcio d'inizio e ripresa del gioco.

- La squadra che **vince il sorteggio** sceglie la porta contro cui attaccherà nel primo periodo di gioco. Per il terzo tempo si effettua nuovamente il sorteggio.
- **Reg.10-** Pallone in gioco e non in gioco.
- Quando la gara è disputata al coperto e il **pallone tocca accidentalmente il soffitto**, il gioco deve essere interrotto e successivamente ripreso con una **rimessa dalla linea laterale** a favore della squadra avversaria di quella che ha toccato per ultimo il pallone, tale rimessa viene effettuata da un punto della linea laterale **più vicino a dove il pallone ha toccato il soffitto**. **Reg.12** - Falli e comportamento antisportivo.
- Calci di punizione **DIRETTI**:
- **Punto I)** Tenta di giocare il pallone intervenendo in **scivolata** su un avversario che sia in possesso del pallone o che sia in procinto di giocarlo (**contrasto scivolato**).
- **Stringere un avversario in sandwich**: si accorda un calcio di **punizione diretto** (rientra tra le punizioni dirette: trattenere un avversario).
- **N.B. Il contrasto scivolato va sempre punito, in qualsiasi modo venga effettuato ed anche se il calciatore, che entra in scivolata, prende il pallone, ovviamente con l'avversario a distanza di gioco.**

Reg.14 - Falli Cumulativi - **applicati categoria Under 20, Allievi e Giovanissimi.**

Reg.17 - Rimessa dal Fondo.

- **Il Portiere**: spossessandosi del pallone (**solo con le mani**) non ha più l'obbligo di fare battere lo stesso, nella propria metà del campo, può fare battere il pallone nella metà campo avversaria senza che gli arbitri intervengano.
- **Dovrà rimettere il pallone entro i 4 secondi** (dal momento in cui entra in possesso) pena una **punizione indiretta** sulla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello in cui l'infrazione è stata commessa.
- Se il portiere, dopo aver rimesso in giuoco il pallone, lo riceve **la prima volta** di ritorno nella sua area di rigore da un compagno di squadra prima che oltrepassi la metà campo o prima che venga toccato o giocato da un avversario e lo tocca con i piedi sarà punito con un calcio di punizione indiretto battuto nel punto in cui è stata commessa l'infrazione. Nel caso di infrazione nell'area di rigore il calcio di punizione indiretto sarà battuto sulla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui ha commesso l'infrazione.
- **Il Portiere**: dopo una parata efficace, può calciare al volo il pallone senza che questo prima tocchi il terreno di gioco e, in questo modo, può segnare una rete.
- **Il Portiere**: quando gioca il pallone, con i piedi, nella metà campo avversaria (azione di attacco), non ha l'obbligo del rispetto dei 4 secondi.

ALLEGATO - Tiri di rigore per determinare una squadra vincente -

I nomi dei calciatori che effettuano i primi 5 tiri, dovranno essere indicati dal capitano al 1°arbitro **e debbono essere scelti fra quelli elencati sulla distinta presentata prima della gara.**

In caso di ulteriore parità, i tiri ad oltranza, dovranno essere calciati dai restanti calciatori sempre iscritti nelle distinte.

Ove si verifichi che una squadra abbia concluso in inferiorità numerica la gara, l'altra squadra, senza aver terminato la rotazione, potrà scegliere di far ribattere ad un calciatore che ha già tirato, quando la prima ricomincia il "giro".

- **L' Arbitro:** segnalerà il tempo di recupero alzando la mano e indicando i minuti di recupero ad ogni fine tempo regolamentare.
- **L' Arbitro:** indicherà sollevando il braccio, i 4 secondi con la mano per la ripresa del gioco dopo una rimessa laterale un calcio di punizione o rimessa dal fondo.
- Obbligo di 2 palloni per squadra in casa e fuori casa.
- Le scarpe per giocare a calcio a 5 **non possono essere a 6 tacchetti o a 13.**
Si possono usare esclusivamente scarpe da ginnastica o da calcetto.

DEROGHE AL REGOLAMENTO 2015-2016

Solo per le giovanili (Micro, Primi Calci, Pulcini ed Esordienti)

1) Il portiere può ricevere il retropassaggio da un compagno sempre ma non può toccare la palla con le mani solo con i piedi.

2) Il contrasto violento anche se sul pallone verrà sempre sanzionato con un calcio di punizione diretto **(questa norma deve essere particolarmente punita per evitare intimidazioni da parte dei giocatori più grandi verso i più piccoli o da maschi contro femmine).**

3) La regola dei falli cumulativi è abrogata.

4) In caso di **sostituzione anticipata**, non si ammonisce l'atleta, ma di fischia un calcio di **punizione diretto** dal punto dove è entrato in anticipo il giocatore.

Leghe Calcio UISP di Ciriè Settimo Chivasso e Torino

Piccole accortezze per il buon andamento delle gare giovanili

Buone norme di comportamento
per allenatori, dirigenti arbitri,
atleti

Torino, 14/11/2014

Considerazioni preliminari

- Il dirigente arbitro prima di tutto è un **educatore**
- È fondamentale **farsi capire**. Adeguare lessico e gestualità al contesto e all'età degli atleti.
- Ricordarsi che, nello stadio evolutivo della psicomotricità: fino a 7-8 anni non si ha una sviluppata percezione degli spazi (es. i concetti di dentro/fuori, destra/sinistra, ecc.)
- È importante creare un **contatto** con i bambini e un clima rilassato, ma anche...
- Far capire l'importanza del **rispetto** della figura dell'arbitro e degli altri educatori

Disordine nel momento dell'appello: disorienta i ragazzi e rende più complicato il riconoscimento



- Usare un raccoglitore per inserire i cartellini
- Inserire i cartellini nello stesso ordine della distinta
- Ricordarsi di compilare la distinta in duplice copia
- Insegnare ai ragazzi (fin da piccoli) l'importanza del riconoscimento nelle gare ufficiali

- Insegnare ai ragazzi a pronunciare chiaramente il proprio nome e mostrare il numero di maglia
- Essere sempre disponibili a dare qualsiasi chiarimento
- Ricordare il rispetto di alcune norme che vengono normalmente violate (es. distanza su rimessa laterale)



- Ricordatevi che l'appello non è una perdita di tempo durante il riscaldamento, ma è importante per dare all'arbitro la possibilità di riconoscervi

Auto-arbitrare le partite significa...



- Insegnare ai ragazzi le regole del gioco, spiegandole con chiarezza e pazienza ai più piccoli
- Per questo è importante capire le situazioni ed usare flessibilità, ma anche
- Ricordare quanto sia importante formare i più piccoli anche con le proprie decisioni in gara
- Ed educarli via via all'apprendimento e al rispetto del regolamento



- Ricordarsi che la propria buona fede è la stessa degli avversari
- Una decisione sbagliata molto raramente è frutto di malizia
- Il dirigente arbitro è un volontario, proprio come voi
- Tutto questo è molto spesso più difficile farlo capire ai genitori che ai loro figli
- Un buon comportamento del pubblico sugli spalti è fondamentale per una corretta educazione sportiva degli atleti

Uso del fischietto (1)

L'uso del fischietto è necessario per:

- calci d'inizio:
 - per dare inizio al gioco (1°, 2° tempo)
 - per la ripresa di gioco dopo una rete
- interrompere il gioco:
 - per accordare un calcio di punizione o un calcio di rigore
 - per concedere il time-out
 - per sospendere temporaneamente o definitivamente una gara alla fine di un periodo di gioco, o a compimento della traiettoria del pallone se è indirizzato verso una delle due porte quando un periodo di gioco è terminato
- riprendere il gioco per:
 - calci di punizione, quando è richiesto il rispetto della distanza prescritta
 - tiri liberi
 - calci di rigore
- riprendere il gioco dopo che è stato interrotto per:
 - comminare una sanzione disciplinare a seguito di una scorrettezza
 - time-out
- un infortunio occorso a uno o più calciatori



Uso del fischietto (2)



L'uso del fischietto **NON** è necessario per:

- interrompere il gioco per:
 - una rimessa dal fondo, un calcio d'angolo o una rimessa dalla linea laterale (è necessario se la situazione è dubbia)
 - una rete (è necessario se il pallone non è palesemente entrato in porta)
- riprendere il gioco per:
 - un calcio di punizione se la distanza dei 5 metri non è stata richiesta o per una rimessa dal fondo, un calcio d'angolo o una rimessa dalla linea laterale

Il fischietto può **non** essere usato per:

- riprendere il gioco con una rimessa da parte degli arbitri

L'uso troppo frequente del fischietto ne diminuirà il suo impatto quando sarà necessario

Non solo fischietto, ma...

- È importante associare al corretto uso del fischietto, la **gestualità** e la **spiegazione** a voce
- Es. rimessa per i blu, indicando correttamente la squadra; calcio d'angolo per i rossi; palla al portiere; ecc.

Alcune regole (1)

- **Distinta**: possono essere indicati un massimo di 12 atleti + 3 dirigenti
- **Identificazione**: può essere effettuata solo con cartellino Uisp con foto, oppure con carta di identità, oppure cartellino Uisp senza foto + C.I.
- Le gare vanno **obbligatoriamente** disputate con **pallone anti-rimbalzo**
- **Non saranno ammessi nel rettangolo di gioco** atleti con scarpe dotate di tacchetti da calcio a 11

Alcune regole (2)

- **Sorteggio**: la squadra che si aggiudica il sorteggio sceglie il campo; al termine della prima ripresa, le squadre invertiranno le rispettive panchine; se la categoria richiede 3 tempi di gioco (Primi Calci e Pulcini), all'inizio della terza ripresa verrà rieseguito il sorteggio per assegnare il campo
- **Calcio di inizio** (e ripresa del gioco): il calcio di inizio (ripresa) va effettuato in prossimità della linea di centrocampo, facendo rimanere gli atleti nella propria metà campo. La palla va battuta in avanti, pena la ripetizione del calcio di inizio (ripresa).

Alcune regole (3)

- **Rimessa laterale**: i giocatori avversari devono essere a distanza di 5 mt. Si deve scandire chiaramente con le dita e con la voce il passare dei secondi. Allo scadere del 4° secondo la rimessa passa agli avversari.
- **Rimessa in gioco da parte dell'arbitro**: nel caso l'arbitro interrompa il gioco prima che la palla esca dal campo (es. per giocatore infortunato), la rimessa in gioco deve essere effettuata dall'arbitro facendo rimbalzare a terra la palla. Quando il pallone tocca terra, il gioco è valido.
- Nel caso in cui **un bambino rimanga a terra**, fischiare **immediatamente** l'interruzione del gioco.
- **Sostituzioni**: devono essere effettuate nella specifica area di cambio.

Alcune regole (4)

- **Time-out**: viene concesso a gioco fermo, attendendo che la squadra richiedente sia in possesso di palla. L'arbitro deve curarsi che i giocatori in campo al momento del time-out rimangano all'interno del rettangolo di gioco
- **Ammonizioni**: nelle categorie giovanili l'ammonizione deve essere limitata ad episodi particolarmente gravi e per falli reiterati dopo ripetuto richiamo.
- **Lacci delle scarpe**: nel caso un bambino avesse la scarpa slacciata, non si ferma il gioco ma si invita l'allenatore ad effettuare la sostituzione.

Alcune regole (5)

I più comuni falli e situazioni di gioco:

- Scivolata, sempre punita con calcio di punizione diretto anche se sul pallone.
- Gioco violento, sempre punito con calcio di punizione diretto, da interrompere assolutamente l'azione.
- Bambino per terra, interrompere subito il gioco.
- Fallo di 2a indiretto, alzare il braccio e spiegare che se il pallone entra in porta il gol non è valido. I falli di 2a sono tutte le trattenute, ostruzioni e il gioco pericoloso.
- Rispetto area tecnica, fare rispettare ai dirigenti la posizione indicata davanti alle panchine; l'ingresso e l'uscita degli atleti dal rettangolo di gioco può avvenire solo dall'area tecnica adibita.

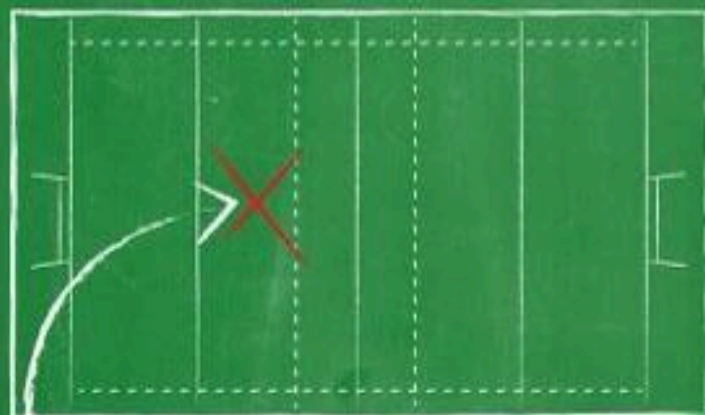
Deroghe e appunti



- 1) Solo per le giovanili (Primi Calci, Pulcini, Esordienti), in deroga al regolamento ufficiale, il portiere può ricevere il retropassaggio da un compagno **sempre** ma non può toccare la palla con le mani solo con i piedi.
- 2) Il contrasto violento, anche se sul pallone, verrà sempre sanzionato con un calcio di punizione diretto **(questa norma deve essere particolarmente punita per evitare intimidazioni da parte dei giocatori più grandi verso i più piccoli o dai maschi verso le femmine).**
- 3) Per la categoria **Under 20, Allievi e Giovanissimi** vale la regola del **5° fallo**, tiro libero dal 6° fallo in avanti. I falli si azzerano all' inizio del secondo tempo.
- 4) In caso di **sostituzione anticipata**, non si ammonisce l'atleta, ma si fischia un calcio di **punizione diretto** dal punto dove è entrato in anticipo il giocatore.
- 5) Le scarpe per giocare a calcio a 5 non possono essere **a 6 tacchetti o a 13**. Si possono usare esclusivamente scarpe da ginnastica o da calcio a 5.

CONSIGLI PER IL GENITORE A BORDO CAMPO

TU SEI QUI



NON QUI



CONSIGLI PER IL GENITORE A BORDO CAMPO

1. L'ALLENATORE ALLENA, L'ARBITRO ARBITRA. TU **DIVERTITI!** IL TUO COMPITO È **SOSTENERE LA SQUADRA E TUO FIGLIO**, ED INCITARLO A MIGLIORARSI, QUINDI NON PENSARE AI CONSIGLI TECNICI E **GODITI LA PARTITA!**

2. NON C'È PARTITA SENZA DUE SQUADRE. NON C'È GIOCO SENZA AVVERSARI. **DIVERTITI E APPLAUDI PIÙ FORTE CHE PUOI!**

3. LA PARTITA INIZIA NELLO SPOGLIATOIO, CONTINUA IN CAMPO E FINISCE CON LA DOCCIA ED IL TERZO TEMPO. **RISPETTA QUESTI MOMENTI E LASCIA CHE TUO FIGLIO SI VIVA IL GRUPPO.**

4. LA PANCHINA NON È UNA SCONFITTA, MA IL **PUNTO DI PARTENZA**. NON DISCUTERE LE SCELTE DELL'ALLENATORE, SPIEGA A TUO FIGLIO CHE **L'IMPEGNO IN ALLENAMENTO PREMIA SEMPRE** E ARRIVERÀ IL SUO MOMENTO.

5. LA PARTITA È LA "VERIFICA" DOPO UNA SETTIMANA DI ALLENAMENTI. IMPARA A **COGLIERE I MIGLIORAMENTI** DELLA SQUADRA E DI TUO FIGLIO E NON PENSARE SOLO AL RISULTATO. NON IMPORTA SE "HA VINTO" O SE "HA PERSO", PENSA SOLO: "OGGI SI È DIVERTITO".

genitoribordocampo@gmail.com

Un po' di sano Sportpertutti:

Soprattutto quando si ha a che fare con i ragazzi, i grandi dovrebbero sempre ricordarsi che

“... nella nostra radice più profonda non si corre per la vittoria, la vittoria è correre”

(G. Missaglia)

È prioritario che allenatori, dirigenti, dirigenti arbitri insegnino ai giovani atleti il valore dei comportamenti sportivi. Perciò

NON DIMENTICATE IL TERZO TEMPO A TERMINE GARA.