



Guida all'arbitraggio

Con la presente pubblicazione è intenzione della FISCT fornire una prima guida che consenta di svolgere al meglio la delicata funzione di arbitro ed ottenere un'omogeneità di comportamento e decisione in alcuni casi che necessitano approfondimento. La guida sarà aggiornata e pubblicata con i consueti canali di informazione ogni volta che sarà necessario.

1. L'arbitro, che non deve mai con il suo atteggiamento assumere un ruolo di protagonista dell'incontro, è responsabile insieme ai giocatori del buon andamento dell'incontro ed adotterà ogni soluzione per garantire che lo stesso si svolga secondo i canoni della sportività, del fair-play e del rispetto reciproco tra i giocatori e tra questi e l'arbitro.
2. Tutti i partecipanti ai tornei FISCT sono tenuti ad arbitrare gli incontri per i quali sono designati, eventuali inadempienze o rifiuti escludono il giocatore dal torneo.
Tutti i giocatori eliminati devono trattenersi a disposizione degli organizzatori per arbitrare il turno della loro categoria successivo all'eliminazione. Il turno di barrage non libera i giocatori eliminati dall'obbligo di attesa del turno successivo, con l'eccezione di coloro che arbitreranno il barrage stesso.
Nel corso delle manifestazioni federali e per tutta la durata delle stesse i giocatori iscritti possono essere designati per arbitrare partite di ogni categoria di gioco.
3. La compilazione del referto di gara deve essere effettuata con scrupolo e contenere tutti i dati richiesti. Nel referto dovranno essere annotati eventuali accadimenti degni di nota, con particolare riferimento all'ambito della disciplina in campo.
Non sono considerati abbigliamento sportivo autorizzato e dovranno essere segnalati nel referto tessuti di tipo jeans e calzature tipo zoccoli, sandali, infradito, mocassini, ecc., diverse dal tipo generale "da ginnastica" .
4. Le decisioni prese sul campo dall'arbitro durante la fase di preparazione (controllo del materiale da gioco, sorteggio del giocatore che deve eventualmente sostituire la squadra per identità dei colori, sorteggio della palla) e durante la partita, sono insindacabili. Eventuale discussione è ammessa solo se argomento della controversia è una norma del regolamento, mai una valutazione di gioco. Se l'arbitro lo ritiene necessario, può fermare il gioco e richiedere l'intervento del Capo Arbitro affinché il caso venga risolto. Per nessun motivo il Capo arbitro deve intervenire se la richiesta è fatta da un giocatore.
5. Le palline da gioco devono essere di tipo omologato dalla FISTF e sono a carico dei giocatori. In caso di contestazione l'arbitro disporrà l'utilizzo di una pallina di tipo Tango di colore bianco.
6. In occasione di un calcio di inizio, la palla deve essere spinta in avanti nella metà campo avversaria, oltrepassando completamente la linea di centrocampo (vedi regola 4.2.3). Nessuna miniatura deve toccare la linea di centrocampo prima di un calcio di inizio.
7. Sui campi modello Extreme Pitch, la linea di riposizionamento indica il limite della superficie di gioco. Pertanto, a condizione che la palla sia ferma, una miniatura che tocca o supera tale linea deve essere riposizionata.



Guida all'arbitraggio

8. Non è possibile chiedere all'arbitro: il numero residuo di colpi a punta di dito di una miniatura; il numero residuo di colpi di rientro dal fuorigioco; quale miniatura ha giocato per ultima la palla; quale miniatura ha battuto una rimessa in gioco; quale miniatura è rientrata dal fuorigioco.
9. In caso di "doppia" durante l'esecuzione di un marcamento difensivo è consuetudine concedere il back anziché il calcio di punizione.
10. Non è possibile effettuare un quarto colpo a punta di dito con una miniatura anche se non si colpisce la palla, ad esclusione dei colpi di rientro dal fuorigioco e dei movimenti posizionali.
11. Bisogna uscire da una situazione di palla bloccata, cioè di palla che tocca contemporaneamente una miniatura dell'attaccante e una o più miniature di qualunque giocatore, con il colpo a punta di dito successivo (vedi regola 5.3.5).
12. Nel concedere la distanza, allontanando le miniature del difensore dalla palla, non bisogna alterare la posizione di fuorigioco o di non-fuorigioco delle miniature dell'attaccante (vedi regole 2.6.5 e 2.6.6).
13. E' consuetudine estendere il concetto di colpo a punta di dito limitato anche a situazioni dove l'attaccante, pur non essendo fisicamente posizionato dietro la linea di fondo del difensore, ostacola con qualsiasi parte del corpo la visuale del difensore sulla palla in area di tiro. Quando l'attaccante gioca dietro la linea di fondo del difensore l'arbitro decreterà sempre il colpo limitato. Per consuetudine, se la mano dell'attaccante posizionata per effettuare il colpo è in area di rigore, l'arbitro decreterà il colpo limitato se la posizione della mano nel colpire la palla non è rivolta verso la porta avversaria. Si fa notare che l'arbitro deve annunciare il colpo a punta di dito limitato *prima* che questo venga eseguito.
14. L'arbitro sanzionerà il gioco non offensivo e la "melina" nel caso che il giocatore in possesso di palla abbia interesse a congelare la partita e si limiti a tocchi a brevissima distanza. In caso di perdita di tempo bisogna assegnare un calcio di punizione dal punto dove si trova la palla al momento dell'infrazione e non un cambio. (vedi regola 10.8.1).
15. Se una miniatura in posizione di fuorigioco viene toccata dalla palla, anche senza che quest'ultima abbia superato completamente la linea di tiro, l'arbitro decreterà il fuorigioco ed assegnerà un calcio di punizione in favore del difensore.
16. Quando una miniatura giocata dall'attaccante colpisce, dopo la palla, la mano o il corpo del difensore, tale contatto sarà interpretato come *mossa fatta* da parte del difensore.
17. In caso di ostruzione-back, se l'attaccante decide di proseguire il gioco per il vantaggio il suo colpo a punta di dito sarà conteggiato anche se la miniatura dell'attaccante non ha toccato la palla. Se opta per il back, il colpo a punta di dito non sarà conteggiato.