



# **CIRCOLARE**

## **Calcio a Cinque**

***Stagione Sportiva 2026/2027***

### **SPERIMENTAZIONE DEL FLYING GOALKEEPER**

**Campionato Nazionale di Serie A maschile – Divisione Calcio a 5**

**a cura del SETTORE TECNICO**

## SPERIMENTAZIONE 2026/2027

**SPERIMENTAZIONE DEL FLYING GOALKEEPER**

La presente circolare disciplina, per la stagione sportiva 2026/2027, i presupposti tecnici, procedurali e applicativi della sperimentazione del cosiddetto *flying goalkeeper* nelle gare del Campionato Nazionale di Serie A maschile, organizzato dalla Divisione Calcio a 5, in ottemperanza alla richiesta formulata dalla FIFA alla Federazione Italiana Giuoco Calcio.

La sperimentazione non sostituisce né riscrive le diciassette Regole del Gioco del Calcio a Cinque. Essa introduce, per il solo ambito competitivo individuato, una disciplina speciale che integra la normativa vigente nelle situazioni espressamente descritte. Per tutto quanto non previsto dalla presente circolare continuano ad applicarsi le Regole del Gioco, le Decisioni Ufficiali FIGC e le relative interpretazioni e raccomandazioni.

**Definizione utilizzata** Con l'espressione *flying goalkeeper* si indica il portiere che gioca temporaneamente come calciatore di movimento, anche quando tale funzione è svolta da un altro calciatore che sostituisce il portiere abituale nel rispetto della procedura di sostituzione e delle prescrizioni sull'equipaggiamento.

**Finalità della sperimentazione**

- limitare l'utilizzo del portiere di movimento come strumento prevalentemente conservativo, volto a mantenere il possesso e a far trascorrere il tempo;
- obbligare la squadra a sviluppare il gioco in avanti quando sceglie di utilizzare il *flying goalkeeper*;
- rendere la fase offensiva più dinamica, più facilmente pressabile dalla squadra difendente e maggiormente orientata alla ricerca della rete;
- fornire agli ufficiali di gara criteri semplici, visibili e uniformi per l'applicazione della sperimentazione.

**Principio guida** La novità non riguarda la possibilità di utilizzare il portiere di movimento, già propria del futsal, ma le modalità territoriali con cui la squadra può gestire il pallone dopo l'attivazione del relativo regime.

**Ambito di applicazione**

- gare del Campionato Nazionale di Serie A maschile della Divisione Calcio a 5 nella stagione sportiva 2026/2027;
- squadra in possesso del pallone che attiva il regime di *flying goalkeeper*;
- assunti tecnici, procedurali e arbitrali illustrati nella presente circolare;
- disciplina regolamentare vigente invariata per ogni situazione non espressamente regolata dalla sperimentazione.

## QUADRO NORMATIVO

# DISCIPLINA VIGENTE E PORTATA DELLA SPERIMENTAZIONE

| DISCIPLINA ATTUALMENTE VIGENTE                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | DISCIPLINA SPERIMENTALE                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il portiere non può controllare il pallone nella propria metà del rettangolo di gioco per più di quattro secondi, con le mani o le braccia nella propria area di rigore oppure con i piedi nella propria metà.</li> <li>• Se il portiere, mantenendo il possesso, entra nella metà avversaria, il conteggio dei quattro secondi viene interrotto; se rientra nella propria metà mantenendo il possesso, il conteggio riprende da zero.</li> <li>• Dopo avere giocato il pallone, il portiere non può toccarlo nuovamente nella propria metà quando gli viene deliberatamente passato da un compagno senza che un avversario lo abbia giocato o toccato.</li> <li>• Non esiste un divieto generale che impedisca agli altri calciatori della squadra di riportare il pallone nella propria metà.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il superamento della linea mediana da parte del portiere, con la sua squadra in possesso del pallone, attiva uno specifico regime riferito all'intera squadra.</li> <li>• Se il pallone è nella propria metà del rettangolo di gioco, la squadra deve portarlo nella metà avversaria entro quattro secondi.</li> <li>• Dopo tale dislocazione, il pallone non può essere riportato nella propria metà del rettangolo di gioco mentre il regime rimane attivo.</li> <li>• Il rientro o la sostituzione del portiere non eliminano automaticamente il vincolo già maturato.</li> </ul> |

### Spiegazione

La disciplina vigente concentra le proprie limitazioni principalmente sulla condotta del portiere: durata del controllo nella propria metà e divieto di un nuovo tocco dopo il passaggio deliberato di un compagno. La sperimentazione compie un passaggio ulteriore e collega alla scelta tattica del flying goalkeeper un vincolo territoriale che coinvolge la squadra nel suo complesso.

La squadra conserva la possibilità di utilizzare il portiere come quinto calciatore, ma deve accettare una conseguenza precisa: sviluppare l'azione in avanti. La propria metà del rettangolo di gioco non può più essere utilizzata, dopo il trasferimento del pallone, come zona di sicurezza nella quale portare nuovamente il gioco per sottrarsi alla pressione avversaria.

**Regola di coordinamento** Le limitazioni ordinarie previste per il portiere continuano ad applicarsi. La disciplina sperimentale si aggiunge a esse e non le sostituisce.

## ASSUNTI REGOLAMENTARI

**1. DEFINIZIONE E ATTIVAZIONE DEL REGIME****ASSUNTO REGOLAMENTARE**

1. Una squadra è considerata in regime di flying goalkeeper quando è in possesso del pallone e il proprio portiere supera la linea mediana, entrando nella metà avversaria.
2. L'attivazione si verifica nel momento in cui ricorrono congiuntamente il possesso della squadra e il superamento della linea mediana da parte del portiere.
3. Il regime resta attivo anche se il portiere rientra successivamente nella propria metà del rettangolo di gioco, fintanto che non si verifica una delle cause di cessazione previste nella sezione successiva.
4. Il ruolo può essere svolto dal portiere titolare oppure da un altro calciatore che assume regolarmente la funzione di portiere secondo le Regole del Gioco.

**ATTIVAZIONE DEL REGIME DI FLYING GOALKEEPER**

**1** La squadra è in possesso del pallone.



**2** Il proprio portiere supera la linea mediana ed entra nella metà avversaria.

Da questo momento il regime resta attivo anche se il portiere rientra successivamente nella propria metà.

*Esempio grafico: la presenza del portiere nella metà avversaria, unitamente al possesso del pallone da parte della sua squadra, determina l'attivazione del regime.*

**Spiegazione**

L'elemento qualificante non è la sola posizione del portiere, ma la combinazione tra tale posizione e il possesso del pallone da parte della sua squadra. Un semplice movimento del portiere oltre la linea mediana quando la squadra non ha il possesso non attiva il regime.

Una volta attivato, il regime non viene annullato dal solo arretramento del portiere. Questa scelta impedisce che la condizione possa essere attivata e disattivata ripetutamente mediante brevi movimenti oltre la linea mediana, senza una reale modifica della fase di gioco.

## ASSUNTI REGOLAMENTARI

**2. PERMANENZA E CESSAZIONE DEL REGIME****IL REGIME TERMINA QUANDO SI VERIFICA UNO DEI SEGUENTI EVENTI**

1. il gioco viene interrotto dagli arbitri;
2. il pallone non è più in gioco perché ha oltrepassato una linea perimetrale;
3. la squadra perde il possesso del pallone e, nello stesso momento o successivamente, il proprio portiere si trova nuovamente nella propria metà del rettangolo di gioco.

**QUANDO TERMINA IL REGIME**

|                                                                                                                    |                                                                                                               |                                                                                                                                           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>A</b> <b>GIOCO INTERROTTO</b></p> <hr/> <p>Fischio arbitrale o altra interruzione prevista dalle Regole.</p> | <p><b>B</b> <b>PALLONE NON IN GIOCO</b></p> <hr/> <p>Il pallone supera interamente una linea perimetrale.</p> | <p><b>C</b> <b>PERDITA DEL POSSESSO + PORTIERE NELLA PROPRIA METÀ</b></p> <hr/> <p>Le due condizioni devono ricorrere congiuntamente.</p> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

**Spiegazione**

L'interruzione del gioco e l'uscita del pallone costituiscono eventi immediatamente riconoscibili e che disattivano il regime. Alla successiva ripresa gli arbitri valutano nuovamente se ricorrono le condizioni per una nuova attivazione.

Nel caso di perdita del possesso, la cessazione richiede anche che il portiere sia rientrato nella propria metà del rettangolo di gioco. Se gli avversari conquistano il pallone mentre il portiere si trova ancora nella metà avversaria, il regime resta rilevante sino al rientro del portiere nella propria metà; qualora la squadra originaria riconquisti il pallone prima di tale rientro, continuano ad applicarsi i vincoli già maturati.

Un semplice tocco, rimpallo o deviazione dell'avversario non equivale necessariamente alla perdita del possesso. Gli arbitri devono valutare se vi sia stato un effettivo cambio di controllo del pallone.

**Esempio di cessazione** Se il pallone supera una linea perimetrale, il regime termina immediatamente. Alla ripresa di gioco, gli arbitri valutano nuovamente l'eventuale riattivazione del regime.

## ASSUNTI REGOLAMENTARI

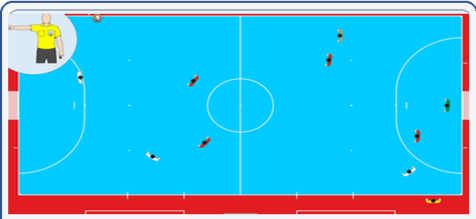
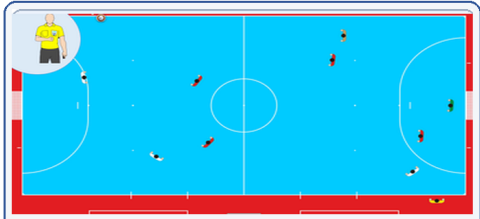
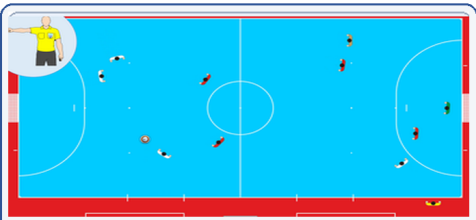
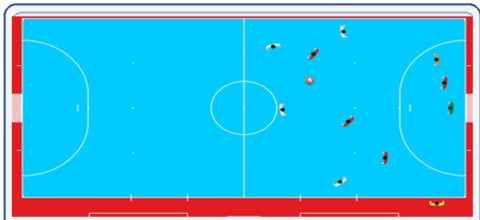
### 3. TRASFERIMENTO DEL PALLONE ENTRO QUATTRO SECONDI

#### ASSUNTO REGOLAMENTARE

1. Quando il regime è attivo e il pallone si trova nella propria metà del rettangolo di gioco, la squadra deve trasferirlo nella metà avversaria entro quattro secondi.
2. Se il regime si attiva durante il gioco, il conteggio inizia nel momento in cui il portiere supera la linea mediana mentre la squadra conserva il possesso e il pallone si trova nella propria metà.
3. Se il gioco viene ripreso nella propria metà con il regime già attivo, il conteggio sperimentale inizia quando il pallone è correttamente in gioco.
4. Se il gioco viene ripreso direttamente nella metà avversaria, non si effettua il conteggio per il trasferimento, ma opera immediatamente il divieto di riportare il pallone nella propria metà.

**Coordinamento con le riprese** Quando la ripresa è soggetta all'ordinario limite dei quattro secondi, il tempo per eseguirla resta distinto dal successivo conteggio sperimentale: quest'ultimo inizia soltanto quando il pallone è in gioco.

#### TRASFERIMENTO REGOLARE NELLA METÀ AVVERSARIA

|                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                      |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p><b>1</b> Il regime è attivo e il pallone si trova nella propria metà.</p> |  <p><b>2</b> L'arbitro avvia il conteggio visibile dei quattro secondi.</p>                      |
|  <p><b>3</b> La squadra sviluppa il possesso in avanti.</p>                   |  <p><b>4</b> Il pallone raggiunge la metà avversaria entro il termine.</p> <p>GIOCO REGOLARE</p> |

*Sequenza regolare: il pallone viene trasferito nella metà avversaria prima dello scadere del conteggio.*

#### Spiegazione

Il termine di quattro secondi riprende un principio tipico del futsal, ma cambia il soggetto cui è riferito: non misura più soltanto il controllo del portiere nella propria metà del rettangolo di gioco, bensì il tempo concesso all'intera squadra per trasferire realmente il pallone nella metà avversaria. Il conteggio deve essere visibile e il semplice avvio della giocata non è sufficiente se il pallone non supera la linea mediana entro il termine.

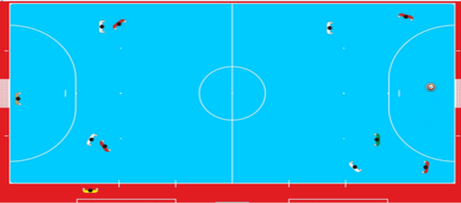
## INFRAZIONI E SANZIONI

# 4. MANCATO TRASFERIMENTO ENTRO QUATTRO SECONDI

### PROCEDURA ARBITRALE

1. Se il pallone non raggiunge la metà avversaria entro quattro secondi, gli arbitri interrompono il gioco, salvo che possano applicare il vantaggio.
2. Il gioco riprende con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione.
3. Se il pallone si trovava all'interno dell'area di rigore della squadra colpevole, il calcio di punizione indiretto viene eseguito sulla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino alla posizione del pallone al momento dell'interruzione, secondo la Regola 13.
4. La sola violazione non comporta un provvedimento disciplinare e non costituisce fallo cumulativo; restano autonomamente sanzionabili eventuali ulteriori condotte.

### MANCATO TRASFERIMENTO ENTRO QUATTRO SECONDI

|                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p><b>1</b> Il regime è attivo con il pallone nella propria metà.</p> |  <p><b>2</b> L'arbitro effettua il conteggio visibile.</p>                                                                                                                                                    |
|  <p><b>3</b> Il pallone rimane nella propria metà.</p>                |  <p><b>4</b> Allo scadere: interruzione, salvo vantaggio, e calcio di punizione indiretto.</p> <p style="background-color: red; color: white; text-align: center; font-weight: bold;">INFRAZIONE TECNICA</p> |

*Sequenza irregolare: il pallone resta nella propria metà del rettangolo di gioco allo scadere dei quattro secondi.*

### Spiegazione

L'infrazione è collegata alla permanenza del pallone nella propria metà oltre il termine concesso; per questo la ripresa coincide con la posizione del pallone al momento dell'interruzione, con la particolarità prevista per l'area di rigore. Il vantaggio è applicabile soltanto quando la prosecuzione offre agli avversari un beneficio concreto e immediato, come la possibilità di sviluppare una promettente azione di attacco.

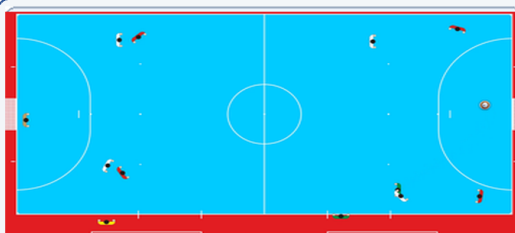
## ASSUNTI REGOLAMENTARI

## 5. DIVIETO DI RIPORTARE IL PALLONE NELLA PROPRIA METÀ DEL RETTANGOLO DI GIOCO

### ASSUNTO REGOLAMENTARE

1. Dopo che il pallone è stato trasferito nella metà avversaria, la squadra in regime di flying goalkeeper non può riportarlo nella propria metà mentre il regime rimane attivo.
2. Quando il gioco viene ripreso direttamente nella metà avversaria, il divieto opera dal momento in cui il pallone è in gioco.
3. Il rientro del portiere nella propria metà, la sua sostituzione o una diversa disposizione dei calciatori non autorizzano il ritorno del pallone e non disattivano il regime.
4. La violazione presuppone una giocata della squadra soggetta al regime che faccia oltrepassare al pallone la linea mediana verso la propria metà. Una deviazione dell'avversario deve essere valutata separatamente, verificando se abbia prodotto un effettivo cambio di possesso.

### RITORNO VIETATO DEL PALLONE NELLA PROPRIA METÀ

|                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                             |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p><b>1</b> La squadra gioca in regime di flying goalkeeper.</p>                         |  <p><b>2</b> Il pallone viene trasferito nella metà avversaria.</p>                                                                      |
|  <p><b>3</b> Una giocata della stessa squadra riporta il pallone nella propria metà.</p> |  <p><b>4</b> Gli arbitri interrompono, salvo vantaggio, e assegnano un calcio di punizione indiretto.</p> <p><b>RITORNO VIETATO</b></p> |

*Sequenza irregolare: dopo il trasferimento, una giocata della stessa squadra riporta il pallone nella propria metà.*

### Spiegazione

Il divieto di riportare il pallone nella propria metà del rettangolo di gioco costituisce il nucleo innovativo della sperimentazione. La squadra che sceglie il flying goalkeeper deve sviluppare l'azione nella metà avversaria e non può utilizzare nuovamente la propria metà come zona di sicurezza per sottrarsi alla pressione e conservare il possesso del pallone.

La limitazione è riferita alla squadra e alla fase di gioco, non alla persona che in quel momento ricopre il ruolo di portiere. Per questo motivo, il semplice rientro del portiere o la sua sostituzione non consentono alla squadra di riportare nuovamente il pallone nella propria metà del rettangolo di gioco.

## INFRAZIONI E SANZIONI

# 6. RITORNO VIETATO, VANTAGGIO E RIPRESA DEL GIOCO

| FATTO                                                                                                                         | DECISIONE ARBITRALE                                                                                         | RIPRESA DEL GIOCO                                                                                                                                          | DISCIPLINA                                                                                  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mancato trasferimento entro quattro secondi                                                                                   | Interruzione, salvo vantaggio.                                                                              | Calcio di punizione indiretto dalla posizione del pallone al momento dell'interruzione; se nell'area di rigore, sulla relativa linea nel punto più vicino. | Nessun provvedimento disciplinare; nessun fallo cumulativo.                                 |
| Ritorno del pallone nella propria metà del rettangolo di gioco dopo il trasferimento o dopo una ripresa nella metà avversaria | Interruzione, salvo vantaggio.                                                                              | Calcio di punizione indiretto nel punto in cui il pallone ha oltrepassato la linea mediana verso la propria metà.                                          | Nessun provvedimento disciplinare; restano sanzionabili condotte ulteriori.                 |
| Pallone intercettato dagli avversari dopo una violazione                                                                      | Applicazione del vantaggio se il beneficio è chiaro, immediato e concretizzabile rispetto all'interruzione. | Se il vantaggio non si concretizza, si applica la ripresa prevista per la violazione originaria.                                                           | Nessun provvedimento disciplinare; restano sanzionabili ulteriori condotte di altra natura. |

**Vantaggio** Gli arbitri non devono interrompere immediatamente il gioco quando gli avversari entrano in possesso del pallone e dispongono di una possibilità concreta di attaccare. Il vantaggio deve essere valutato con particolare attenzione alla porta non presidiata e alla reale possibilità di sviluppare l'azione.

### Spiegazione

Le due violazioni hanno la stessa natura tecnica ma un diverso punto di riferimento. Nel mancato trasferimento, il fatto determinante è la posizione del pallone allo scadere del conteggio. Nel ritorno vietato, il fatto determinante è il nuovo attraversamento della linea mediana verso la propria metà.

La distinzione consente di individuare con immediatezza il punto della ripresa e rende la decisione coerente con l'evento che ha prodotto l'infrazione. L'assenza di un automatismo disciplinare conferma che la sperimentazione mira a regolare la costruzione del gioco, non a introdurre una nuova fattispecie di scorrettezza.

## CASI DI GARA

## 7. ESEMPI APPLICATIVI – ATTIVAZIONE E SVILUPPO REGOLARE

1

### Attivazione durante il gioco

**Situazione:** La squadra A controlla il pallone nella propria metà. Il portiere supera la linea mediana ed entra nella metà avversaria. Dopo tre secondi, un compagno trasferisce il pallone oltre la linea mediana.

**Decisione:** Il regime si attiva al superamento della linea da parte del portiere. Il trasferimento avviene entro quattro secondi e il gioco prosegue; da quel momento opera il divieto di riportare il pallone nella propria metà del rettangolo di gioco.

2

### Ripresa nella propria metà del rettangolo di gioco

**Situazione:** La squadra A è già in regime di flying goalkeeper e beneficia di una rimessa laterale nella propria metà. La rimessa viene eseguita correttamente.

**Decisione:** Quando il pallone è in gioco inizia il distinto conteggio sperimentale. La squadra deve trasferire il pallone nella metà avversaria entro quattro secondi.

3

### Ripresa nella metà avversaria

**Situazione:** La squadra A, in regime di flying goalkeeper, esegue una rimessa laterale nella metà avversaria e conserva il possesso.

**Decisione:** Non si effettua il conteggio per il trasferimento, perché il pallone è già nella metà avversaria. Opera immediatamente il divieto di riportarlo nella propria metà.

4

### Rientro del portiere

**Situazione:** Dopo il trasferimento del pallone nella metà avversaria, il portiere rientra nella propria metà mentre i compagni continuano a giocare in attacco.

**Decisione:** Il gioco è regolare e il regime continua. Il solo rientro del portiere non consente alla squadra di riportare il pallone nella propria metà.

**Criterio comune** In tutti gli esempi la valutazione riguarda la squadra e la fase di possesso: il movimento individuale del portiere non modifica da solo i vincoli già maturati.

## CASI DI GARA

## 8. ESEMPI APPLICATIVI – INFRAZIONI E VANTAGGIO

|   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5 | <p><b>Scadenza dei quattro secondi</b></p> <p><b>Situazione:</b> Il portiere della squadra A è nella metà avversaria; un compagno conserva il pallone nella propria metà e non lo trasferisce entro il termine.</p> <p><b>Decisione:</b> Gli arbitri interrompono il gioco, salvo vantaggio, e assegnano un calcio di punizione indiretto dalla posizione del pallone. Se il pallone è nell'area di rigore, la ripresa avviene sulla relativa linea nel punto più vicino.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 6 | <p><b>Passaggio all'indietro vietato</b></p> <p><b>Situazione:</b> La squadra A ha trasferito il pallone nella metà avversaria. Un calciatore, pressato, effettua un passaggio che riporta il pallone oltre la linea mediana verso la propria metà del rettangolo di gioco.</p> <p><b>Decisione:</b> Infrazione. Gli arbitri interrompono, salvo vantaggio, e assegnano un calcio di punizione indiretto nel punto di attraversamento della linea mediana.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 7 | <p><b>Vantaggio dopo il ritorno vietato</b></p> <p><b>Situazione:</b> Nella metà avversaria, il pallone passato all'indietro, oltre la linea mediana, dalla squadra A viene immediatamente intercettato da un avversario che può sviluppare un'azione di attacco verso la porta non presidiata.</p> <p><b>Decisione:</b> Gli arbitri possono applicare il vantaggio, segnalandolo con il consueto gesto di estensione di un solo braccio. Se il beneficio non si concretizza nell'immediatezza, sanzionano il ritorno vietato con la ripresa di gioco prevista.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 8 | <p><b>Tiro in porta: deviazione avversaria o rimbalzo sul palo</b></p> <p><b>Situazione:</b> La squadra A, già in regime di flying goalkeeper e con il pallone nella metà avversaria, effettua un tiro verso la porta avversaria. Nel primo caso, un avversario devia il tiro e il pallone ritorna nella metà della squadra A, che ne conserva immediatamente il controllo. Nel secondo caso, il tiro colpisce un palo della porta avversaria e, per effetto del rimbalzo, il pallone ritorna nella metà della squadra A, che ne conserva immediatamente il controllo.</p> <p><b>Decisione:</b> In entrambi i casi non si configura il ritorno vietato: nel primo, il rientro del pallone deriva dalla mera deviazione di un avversario; nel secondo, dal rimbalzo sul palo, e non da una giocata all'indietro della squadra A. Il regime di flying goalkeeper resta attivo e, poiché la squadra A conserva il controllo con il pallone nella propria metà, gli arbitri avviano il conteggio di quattro secondi entro il quale il pallone deve essere nuovamente trasferito nella metà avversaria.</p> |

**Attenzione** Una deviazione dell'avversario o un rimbalzo sul palo che riporti il pallone nella metà del rettangolo di gioco della squadra A non integra, di per sé, il ritorno vietato. Se la squadra A conserva il controllo, il regime rimane attivo e, con il pallone nella propria metà, si applica il conteggio di quattro secondi per trasferirlo nuovamente nella metà avversaria.

## CASI DI GARA

## 9. ESEMPI APPLICATIVI – CESSAZIONE E NUOVA ATTIVAZIONE

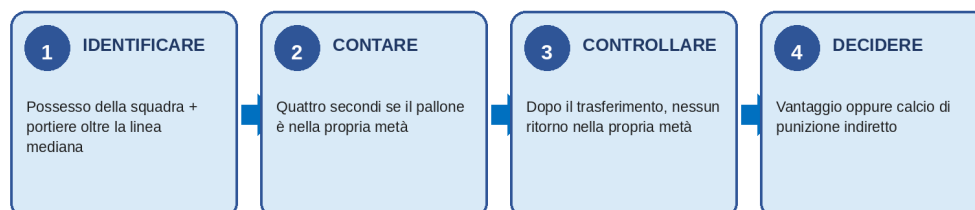
|    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 9  | <p><b>Pallone non in gioco</b></p> <p><b>Situazione:</b> Durante una fase di flying goalkeeper il pallone supera una linea laterale.</p> <p><b>Decisione:</b> Il regime termina. Alla successiva ripresa di gioco gli arbitri verificano nuovamente se il portiere supera la linea mediana con la squadra in possesso del pallone e, in tal caso, applicano i nuovi vincoli.</p>                                                                                              |
| 10 | <p><b>Perdita del possesso con portiere nella propria metà</b></p> <p><b>Situazione:</b> Gli avversari conquistano e controllano il pallone; il portiere della squadra A è già rientrato nella propria metà.</p> <p><b>Decisione:</b> Le due condizioni ricorrono congiuntamente e il regime termina. Una successiva riconquista del pallone da parte della squadra A non riattiva automaticamente il regime.</p>                                                             |
| 11 | <p><b>Perdita del possesso con portiere ancora nella metà avversaria</b></p> <p><b>Situazione:</b> Gli avversari conquistano il pallone mentre il portiere della squadra A si trova ancora oltre la linea mediana.</p> <p><b>Decisione:</b> Il regime non è ancora cessato per la sola perdita del possesso del pallone. Termina quando il portiere rientra nella propria metà; se la squadra A riconquista prima il pallone, restano applicabili i vincoli già maturati.</p> |
| 12 | <p><b>Sostituzione del portiere durante il possesso</b></p> <p><b>Situazione:</b> Dopo il trasferimento nella metà avversaria, il portiere viene sostituito regolarmente mentre la squadra conserva il pallone.</p> <p><b>Decisione:</b> La sostituzione non disattiva il regime e non consente il ritorno del pallone. La limitazione rimane riferita alla squadra fino al decorrere di una causa di cessazione.</p>                                                         |

**Nuova attivazione** Dopo la cessazione, una nuova fase di flying goalkeeper si attiva soltanto quando la squadra torna in possesso del pallone e il proprio portiere supera nuovamente la linea mediana.

## GESTIONE DELLA GARA

# 10. INDICAZIONI OPERATIVE PER GLI UFFICIALI DI GARA

### SCHEMA OPERATIVO SINTETICO



### Criteri di uniformità decisionale

|                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                               |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ✓ Identificare con immediatezza l'attivazione del regime, verificando congiuntamente il possesso del pallone da parte della squadra e il superamento della linea mediana da parte del portiere.                                     | ✓ Avviare il conteggio visibile dei quattro secondi quando il pallone è nella propria metà durante il regime, distinguendo tale conteggio da quello previsto per l'esecuzione di una ripresa. |
| ✓ Mantenere la comunicazione tra arbitro e secondo arbitro sulla permanenza del regime, soprattutto quando il portiere rientra nella propria metà del rettangolo di gioco senza che la squadra perda il possesso.                   | ✓ Controllare la linea mediana dopo il trasferimento, individuando con precisione una giocata all'indietro della squadra e distinguendola da un tocco o da una deviazione avversaria.         |
| ✓ Valutare il cambio di possesso del pallone in termini sostanziali: un contatto occasionale non determina automaticamente la cessazione del regime.                                                                                | ✓ Applicare il vantaggio soltanto quando il beneficio per gli avversari è chiaro, immediato e concretamente superiore all'interruzione di gioco.                                              |
| ✓ Individuare correttamente il punto della ripresa di gioco: posizione del pallone per il mancato trasferimento nella metà del rettangolo di gioco avversaria; punto di attraversamento della linea mediana per il ritorno vietato. | ✓ Ricordare che la sola violazione della norma sperimentale non comporta automaticamente un provvedimento disciplinare e non costituisce fallo cumulativo.                                    |

**Briefing pre-gara** Arbitro, secondo arbitro e gli altri ufficiali di gara designati devono concordare le modalità di comunicazione dell'attivazione del regime, dell'avvio del conteggio e del controllo della linea mediana.

### Spiegazione

La corretta applicazione richiede una lettura condivisa della fase di gioco: l'arbitro più vicino al pallone gestisce normalmente il conteggio, mentre il collega controlla la posizione del portiere, la linea mediana e l'eventuale ritorno del pallone. La comunicazione tempestiva evita conteggi duplicati, errate cessazioni del regime e incoerenze sul punto della ripresa del gioco; il rientro del portiere o un semplice tocco avversario non devono essere interpretati automaticamente come eventi di cessazione.

## FINALITÀ E INTERPRETAZIONE

**11. SPIEGAZIONE GENERALE DELLA SPERIMENTAZIONE**

La sperimentazione non intende eliminare né snaturare il portiere di movimento, soluzione tattica tradizionale e caratterizzante del futsal. Il suo scopo è distinguere l'utilizzo realmente offensivo del quinto calciatore dall'impiego prevalentemente conservativo, nel quale la squadra amplia lo spazio di possesso, riporta ripetutamente il pallone nella propria metà del rettangolo di gioco e riduce la possibilità di pressione degli avversari al solo fine di gestire il tempo.

Con il nuovo assetto, la scelta del flying goalkeeper continua a offrire una maggiore presenza nella costruzione offensiva, ma comporta un obbligo di progressione. Se il pallone si trova nella propria metà del rettangolo di gioco, la squadra deve trasferirlo entro quattro secondi; dopo il trasferimento, la metà avversaria diventa la zona nella quale l'azione deve essere sviluppata sino alla cessazione del regime.

La limitazione territoriale riduce lo spazio utile per il possesso sterile e favorisce un confronto più attivo tra le squadre. La squadra che attacca è incentivata a cercare soluzioni di finalizzazione; la squadra che difende può esercitare una pressione più efficace, sapendo che il pallone non può essere nuovamente portato nella metà avversaria alla ricerca di una zona meno esposta.

Il senso della sperimentazione è quindi quello di conservare il valore tecnico e spettacolare del portiere di movimento, orientandolo verso la sua funzione naturale: creare un vantaggio offensivo e produrre occasioni da rete, non neutralizzare la partita mediante il semplice controllo del pallone.

**Finalità della sperimentazione** Favorire un gioco più attivo, offensivo e pressabile; ridurre l'impiego del portiere di movimento per la sola conservazione del possesso del pallone; garantire criteri arbitrali chiari, uniformi e facilmente riconoscibili.

**Riepilogo operativo**

|                                  |                                                                                                           |
|----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>QUANDO SI ATTIVA</b>          | Possesso della squadra e superamento della linea mediana da parte del proprio portiere.                   |
| <b>QUANTO DURA</b>               | Fino a interruzione, pallone non in gioco oppure perdita del possesso con il portiere nella propria metà. |
| <b>COSA DEVE FARE LA SQUADRA</b> | Se il pallone è nella propria metà, trasferirlo nella metà avversaria entro quattro secondi.              |
| <b>COSA NON PUÒ FARE</b>         | Dopo il trasferimento, o dopo una ripresa nella metà avversaria, riportare il pallone nella propria metà. |
| <b>SANZIONE TECNICA</b>          | Calcio di punizione indiretto, salvo applicazione del vantaggio; nessun provvedimento disciplinare.       |

**Regola di chiusura** Per tutto quanto non espressamente disciplinato dalla presente circolare si applicano le Regole del Gioco del Calcio a Cinque vigenti, le Decisioni Ufficiali FIGC e le relative interpretazioni e raccomandazioni.