

Commissione Arbitri

PRO-MEMORIA PER GLI ARBITRI

Stagione 2021/2022





Indice

1. Regole di gioco ufficiali e precisazioni.....	4
Direttive della Commissione Arbitri dell'ASF	4
a) Generalità	4
b) Regole di gioco IFAB (www.theifab.com)	4
c) Disposizioni attuative delle regole della ASF	6
d) Riassunto direttive speciali (Regole di gioco)	23
e) Footeco	25
2. Direttive amministrative: compiti dell'arbitro	27
3. Catalogo delle sanzioni secondo clubcorner.....	30
4. Tornei di calcio.....	34
Spiegazioni.....	34
Spiegazioni.....	34
5. Indennità arbitrali	34
a) Indennità per partite di campionato e preparazione	34
b) Indennità per partite di preparazione con una terna / AR = Associazione regionale	36
c) Indennità per partite di Coppa Svizzera (maschile).....	37
d) Indennità per partite di Coppa Svizzera (femminile).....	38
e) Indennità per partite di Coppa Svizzera (Promozione giovani leve).....	39
f) Rimborsi spese per partite di coppa (Seniori).....	39
6. Promemoria per situazioni in cui l'ARB e/o gli AA non si presentano o sono impossibilitati a continuare la partita	40
7. Obbligo di partecipare ai corsi regionali	42
8. Criteri d'impiego	43
9. Comportamento dell'arbitro in caso di protesta.....	44
a) Principio	44
b) Procedura in caso di protesta.....	44
10. Rapporto di Coaching	46



Link importanti per gli arbitri:

Versione Online del Promemoria ARB e delle regole di gioco:

<http://org.football.ch/it/Documenti/Regolamento-di-gioco-e-leggi-di-gioco.aspx>

Ulteriori documenti come Formolari/Regolamenti e il formulario di protesta:

<http://www.football.ch/it/ASF/Arbitri/Documentazioni.aspx>

Informazioni generali / Convocazione / Rapporto ARB:

www.clubcorner.ch

Clubcorner è anche disponibile sottoforma di APP per l'utilizzo su smartphones (App-Store – ricerca “clubcorner

Quiz ASF – Regole di gioco: <http://www.football.ch/it/ASF/Arbitri/Regole-di-gioco/Quiz-Regole-di-gioco.aspx>

E-Mail per domande sulle regole: lawsofthegame@football.ch

Laws of the game 2021/2022 (Mobile App): <https://www.theifab.com/logapp/>



1. Regole di gioco ufficiali e precisazioni

Direttive della Commissione Arbitri dell'ASF

a) Generalità

La commissione arbitri dell'ASF (CA/ASF) è competente, ai sensi dell'art. 15 del Regolamento di gioco (RG) dell'ASF, di pubblicare le regole di gioco in vigore dell'ASF, della comunicazione dei cambiamenti delle regole e delle relative istruzioni. Il presupposto per le regole ASF risiede nella rielaborazione da parte della Football Association Board (IFAB) del regolamento del gioco del calcio. Le regole IFAB vengono integrate dalle disposizioni attuative ASF che sono integrate in questo promemoria. Per l'applicazione delle regole di gioco hanno la priorità le disposizioni attuative ASF rispetto ai regolamenti di gioco della FIFA e le disposizioni attuative della FIFA. Le regole di gioco dell'IFAB 2021/2022 così come le precisazioni inserite in questo pro-memoria entrano in vigore il 1° luglio 2021. Per le partite che appartengono a una competizione iniziata prima del 1° luglio 2021 rimangono in vigore le precedenti regole. Queste si applicano anche per le partite di preparazione per la ripresa di una competizione ancora in corso.

In caso di domande inerenti alle nuove regole di gioco la commissione arbitri ASF ha costituito un apposito indirizzo e-mail: lawsofthegame@football.ch

Nella lotta alla pandemia di Covid-19, è ancora fondamentale che i requisiti in materia di protezione della salute siano rigorosamente rispettati (vedi in particolare le pubblicazioni sul [sito web dell'UFSP](#) e il concetto di protezione dell'ASF).

Le modifiche e le precisazioni importanti in questo promemoria per gli arbitri sono evidenziate a colori.

Regola linguistica: la forma maschile di nomi che si riferiscono a persone fisiche (per es. "arbitro", "giocatore", ecc.) Riguarda sia gli uomini che le donne. La forma femminile viene tralasciata per migliorare la leggibilità.

b) Regole di gioco IFAB (www.theifab.com)

L'IFAB ha deciso alcune modifiche e precisazioni alle Regole per la stagione 2020/2021. Le singole precisazioni sono indicate nel seguente modo nelle Regole di gioco dell'IFAB:

- Testo delle regole di gioco
I passaggi importanti modificati nelle Regole di gioco sono sottolineati.
- Capitoli autonomi che riprendono „Le modifiche delle Regole di gioco“
In questo capitolo "Le modifiche delle Regole di gioco" si trova dapprima una visione generale delle modifiche (riassunto). Poi, ogni modifica è dettagliata e presentata vicino al vecchio testo. Infine, una spiegazione delle ragioni della modifica e dello scopo della stessa.

Fondamentalmente, sono state effettuate le seguenti particolari modifiche:



→ Modifiche inerenti più Regole

- Osservazioni relative alle Regole di gioco (tutte le regole) – unità metrica
 - Chiarimenti nelle osservazioni relative alle Regole di Gioco che, in caso di divergenza tra le unità imperiali e le unità metriche, fanno stato le unità metriche.
- Regole 4, 5, 12 e Protocollo d'assistenza video all'arbitraggio – comportamento non violento inappropriato
 - Allo scopo di considerare alcune forme di comportamento non violento ma inappropriato come “offensive, ingiuriose o minacciose” e comportare un'espulsione, “azione/agire” sostituisce nelle descrizioni “gesti/fare dei gesti”.
- Regole 1, 2 e 4 – Programma Qualità della FIFA
 - Delle informazioni inerenti al Programma Qualità della FIFA sono state inserite nel Protocollo ‘assistenza video all'arbitraggio – i relativi riferimenti sono stati soppressi dal testo delle Regole.

→ Modificazioni individuali delle Regole

- Regola 1 – Il terreno di gioco
 - I pali e la sbarra trasversale (e le porte) devono avere la stessa forma.
 - Il segnale della tecnologia sulla linea di porta può essere inviato alla sala video.
- Regola 6 – Altri arbitri
 - Ora esiste una lista degli arbitri video internazionali della FIFA.
- Regola 7 – Durata della partita
 - Il tempo di recupero fa riferimento al tempo di gioco «perso».
- Regola 11 – Fuori gioco
 - La definizione già proposta per la regola 12 inerente al limite tra la spalla e il braccio (inferiore dell'ascella) è stata aggiunta con lo scopo di determinare ciò che costituisce una posizione di fuori gioco.
- Regola 12 – Falli e scorrettezze
 - Mani:
 - Non tutti i contatti del pallone con la mano o il braccio costituiscono un'infrazione;
 - La posizione della mano o del braccio di un giocatore deve essere giudicata in relazione con il movimento del corpo in quella specifica situazione;
 - I riferimenti al compagno e alla creazione di un'occasione da rete sono stati eliminate per il mani involontario che costituisce un'infrazione in fase offensiva.
 - L'infrazione inerente all'uso di una strategia per aggirare la Regola vietando al portiere di impossessarsi del pallone con le mani dopo un passaggio volontario di un compagno si applica ugualmente al calcio di rinvio dalla porta; il colpevole di questa strategia deve essere ammonito (cartellino giallo).



- Un calcio di punizione o un calcio di rigore può essere unicamente accordato per un'infrazione nei confronti di una persona iscritta nell'elenco di partenza o di un ufficiale di gara.
- Protocollo d'assistenza video all'arbitraggio
 - Prima di ricorrere all'assistenza video all'arbitraggio è necessaria l'autorizzazione scritta della FIFA.
 - Dei principi sono stati stabiliti al fine di coprire gli scenari nei quali un arbitro o un tecnico video non è in grado di iniziare o continuare una partita.

c) Disposizioni attuative delle regole della ASF

REGOLA 1 – IL CAMPO DI GIOCO

GENERALITÀ

La società ospitante è responsabile della sicurezza delle installazioni tecniche e della regolare demarcazione del campo di gioco.

DIMENSIONI

Le misure esatte del campo di gioco contenute nel regolamento sono state emesse dalla commissione dei campi sportivi all'interno delle «Linee guida per la costruzione degli impianti da calcio».

DEMARCAZIONE

La linea di riferimento per la verifica della distanza di 9,15 m in occasione del calcio d'angolo deve essere tracciata sulla linea di porta.

Se durante la partita alcune linee di demarcazione non sono sufficientemente visibili, l'arbitro darà disposizioni affinché le stesse vengano rifatte.

PORTE

Per l'altezza delle porte, è prevista una tolleranza del +/- 2% (=5 cm).

Se la traversa si sposta o si rompe e non fosse possibile riparare il danno entro 30 minuti, la partita deve essere sospesa. La sospensione per la rottura di una porta sarà evitata se si potrà far ricorso a un altro campo di gioco regolamentare.

Se i pali hanno una dimensione superiore alla larghezza della linea di porta (a causa del tipo di fabbricazione dei pali), essi non devono sporgere all'interno del terreno, ma essere piazzati sul filo interno della linea di porta.

RETI DELLE PORTE

Le reti delle porte devono essere fissate ai pali, alla parte posteriore della traversa e al terreno, in modo da escludere che il pallone penetri in altro modo tra i pali e sotto la traversa.

Lo spazio delimitato dalle reti della porta non fa parte del campo di gioco. La profondità delimitata dalle reti della porta, al suolo deve essere di 2 metri.



ILLUMINAZIONE

In caso di contestazione circa l'illuminazione, l'arbitro decide in modo inappellabile se l'intensità della luce a disposizione permette o meno lo svolgimento della gara. Se, nel corso di una gara ufficiale, la luce artificiale dovesse venire a mancare, le due squadre e l'arbitro dovranno aspettare che essa venga rimessa in funzione; attesa massima di 30 minuti. In caso di interruzione parziale della luce artificiale, l'arbitro decide in modo inappellabile se l'intensità della luce a disposizione permette o meno lo svolgimento della gara.

CONTROLLI

Prima dell'inizio della partita, l'arbitro deve controllare la demarcazione del campo, l'idoneità e la sicurezza delle porte e degli accessori. Egli deve pure controllare che le reti siano fissate in modo corretto e non presentino buchi.

L'arbitro deve liberamente decidere se ritiene possibile o meno giocare. Egli deve effettuare l'ispezione del campo di gioco da solo e decidere in modo autonomo.

Eventuali lacune del terreno di gioco devono essere fatte sistemare prima dell'inizio dell'incontro. Eventuali reclami devono essere menzionati nel rapporto arbitrale. Se, in seguito a cattivo tempo (specialmente gelo) o ad incuria, lo stato del terreno risultasse tale da costituire pericolo per i giocatori, non sarà permesso giocare. In questi casi l'arbitro non potrà dirigere nemmeno una partita di preparazione tra le due squadre interessate.

LA ZONA TECNICA

La zona tecnica deve essere segnata attorno alle panchine.

REGOLA 2 – IL PALLONE

GENERALITÀ

Il pallone per la partita e gli eventuali palloni di riserva devono essere forniti dalla società sul cui campo si svolge la partita.

L'arbitro deve concedere un termine di 10 minuti per la sostituzione di un pallone difettoso o irreperibile.

PALLONE N. 4

Le partite degli allievi C possono essere disputate sia con il pallone N. 4 che con quello N. 5. Il pallone N. 4 ha una circonferenza da 63 a 66 cm e un peso (all'inizio dell'incontro) da 350 a 390 gr.

Altre deroghe alle misure dei palloni sono riassunte nei capitoli „Footeco“. La grandezza del pallone 5 corrisponde a quanto disposto dalla regola 2.

CONTROLLI

Soltanto l'arbitro può decidere se il pallone è conforme alle prescrizioni. Egli lo deve controllare prima dell'inizio della partita.

RACCATTAPALLE

In base alle disposizioni delle Sezioni e delle Associazioni regionali, possono essere impiegati dei raccattapalle, allo scopo di evitare perdite di tempo. Quando il pallone esce dal campo lo stesso viene immediatamente sostituito dal raccattapalle che si trova più vicino, il quale lo consegnerà al giocatore che effettuerà la rimessa laterale. I palloni vengono controllati dall'arbitro prima dell'inizio dell'incontro.



REGOLA 3 – CALCIATORI

GENERALITÀ

Gli arbitri non sono autorizzati a rispondere a domande inerenti all'impiego o alla sostituzione dei giocatori. In ogni caso la responsabilità sull'impiego o sulla sostituzione di giocatori ricade esclusivamente sulle società.

CARTOLINA DEI GIOCATORI E CARTOLINA DELLA SQUADRA

Sulla cartolina dei giocatori, che deve essere consegnata all'arbitro prima dell'inizio della partita, come dalle direttive particolari delle Sezioni, può contenere al massimo il nome di sette giocatori di riserva.

Le disposizioni delle Sezioni possono prevedere l'allestimento del foglio panchina. In tal caso, essa deve essere pure consegnata prima della gara unitamente alla cartolina dei giocatori.

COMPORTAMENTO ALL'INIZIO E ALLA FINE DELLA PARTITA

Le squadre entrano sul terreno di gioco su due colonne assieme all'arbitro rispettivamente alla terna. Dopo aver raggiunto il centro del campo si posizionano con l'arbitro, rispettivamente la terna, su un rango. In seguito, incrociandosi, si salutano tra loro e con l'arbitro, rispettivamente la terna, dandosi la mano.

Dopo il fischio finale, i giocatori si congedano tra loro e con l'arbitro rispettivamente la terna con una stretta di mano.

NUMERO DELLE SOSTITUZIONI

Nell'ambito di una competizione ufficiale e durante tutta la durata della partita, compresi i prolungamenti, sono ammesse, fino a cinque sostituzioni.

Cambiamenti relativi al numero di sostituzioni autorizzate sono riassunte nei capitoli „Riassunto delle speciali regole di gioco“ e „Footeco“.

ENTRATA IN CAMPO

I giocatori titolari o di riserva che non hanno potuto essere controllati dall'arbitro prima dell'inizio della partita, possono prendere parte al gioco solo dopo il controllo dell'equipaggiamento durante un'interruzione del gioco.

CALCIATORI ESPULSI

Un giocatore che viene espulso dopo il calcio d'inizio non può essere sostituito con un giocatore di riserva. Questa direttiva è valida anche per le partite di preparazione.

Un giocatore che lascia il campo per motivi manifestamente antisportivi (per esempio per una lite con un compagno di squadra) e che non vuole continuare a giocare, deve essere ammonito. L'arbitro deve concedergli un periodo di tempo per ritornare in campo. Se il giocatore persiste nella sua decisione e non rientra in campo nel tempo concordato, deve essere considerato espulso.



REGOLA 4 – L'EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

GENERALITÀ

Gli snood (scaldacollo) non sono autorizzati.

MAGLIE

Per le partite ufficiali, le maglie devono essere numerate sul dorso e i numeri devono corrispondere a quelli indicati sulle cartoline delle squadre. Lo zero è un numero non autorizzato.

Se, senza colpa della società locale, entrambe le squadre si presentassero con maglie dello stesso colore o simili, la squadra ospite dovrà cambiare le proprie. In caso di contestazioni la decisione spetterà solo all'arbitro.

PARASTINCHI

Nei casi di contestazione, l'arbitro decide se i materiali dei parastinchi sono conformi. Non è permesso giocare privi di parastinchi.

SCARPE

Se l'arbitro si accorge che un giocatore sta per eseguire una ripresa del gioco senza la o le scarpe (calcio d'angolo, d'inizio, di rinvio, di punizione, di rigore o rimessa laterale), deve intervenire e impedirne l'esecuzione. Se egli se ne accorge subito dopo che il pallone è stato messo in gioco, l'esecuzione deve essere ripetuta in modo regolare da parte della stessa squadra.

FASCIA DEL CAPITANO

Ogni squadra deve designare il proprio capitano. Egli deve portare al braccio quale segno di riconoscimento una fascia di un colore in contrasto con quello della maglia.

Se egli viene sostituito, il nuovo capitano deve indossare la fascia.

CONTROLLO DELL'EQUIPAGGIAMENTO (IN PARTICOLARE GIOIELLI E MONILI)

Prima dell'inizio della gara, l'arbitro deve controllare l'equipaggiamento dei giocatori. A ogni giocatore non regolarmente equipaggiato sarà proibito partecipare al gioco fino a ripristino dell'equipaggiamento.

Se un giocatore, benché obbligato dall'arbitro a togliere un gioiello (o simile) al controllo prima della gara, resta in campo indossando quell'oggetto, deve lasciare il campo alla prima interruzione per toglierlo e deve essere ammonito per comportamento antisportivo.

Per gioielli e monili s'intendono quegli oggetti che non hanno una specifica funzione. Altri oggetti che hanno una funzione sono autorizzati, per esempio: polsini, fasce per la fronte e nastri (non in pelle) per i capelli.



ECCEZIONI (PER PARTITE AL DI FUORI DAL CALCIO D'ÉLITE)

Per partite inferiori alla 1. Lega (uomini) o LNB (donne). Per queste categorie i giocatori che indossano scaldamuscoli e/o magliette termiche con maniche lunghe o corte non conformi, maglie senza numero, oppure non rispettano le disposizioni relative alla colorazione dei nastri dei calzettoni, hanno il diritto di giocare e non devono lasciare il campo per rimediare al difetto di equipaggiamento. L'arbitro deve annotare il fatto nel suo rapporto di gara.

Per partite inferiori alla 1. Lega (uomini) o LNB (donne) i giocatori possono partecipare al gioco se indossano gioielli o monili che non possono essere tolti, devono però ricoprire tali oggetti per evitare ferimenti.

REGOLA 5 – L'ARBITRO

GENERALITÀ

È definita decisione di fatto la decisione fondata sulla constatazione di fatti compiuti e delle loro circostanze, inerenti allo sviluppo del gioco. L'arbitro prende tale decisione secondo il proprio convincimento e sulla base dei suoi accertamenti (per esempio: rete, fuorigioco, fallo, fallo di mano, durata della partita, vie di fatto ecc.).

L'arbitro ha interrotto il gioco, quindi, deve prendere una decisione tecnica. Se l'interruzione è avvenuta per errore l'arbitro deve riprendere il gioco con una palla d'arbitro.

ARRIVO AL CAMPO DI GIOCO

L'arbitro deve presentarsi sul campo almeno 60 minuti prima dell'orario previsto per l'inizio della partita in modo da poter evadere le diverse formalità amministrative.

Per le partite dirette da una terna, quest'ultima deve presentarsi sul luogo dell'incontro almeno 90 minuti prima dell'orario previsto per il calcio d'inizio.

TENUTA ED EQUIPAGGIAMENTO DELL'ARBITRO

L'arbitro e gli arbitri assistenti devono portare sulla divisa lo stemma dell'Associazione.

Per le partite sotto l'egida dell'ASF, gli arbitri e gli arbitri assistenti possono portare sull'equipaggiamento lo sponsor autorizzato dal Comitato centrale dell'ASF e il marchio del produttore.



INTERRUZIONE E SOSPENSIONE DI UNA PARTITA

L'arbitro deve fare tutto il possibile per portare a termine la partita. Egli deve prendere tutti i provvedimenti necessari per garantirne il regolare svolgimento. La sospensione prematura della partita dovrà essere decretata solo qualora tutti i provvedimenti adottati si fossero rilevati inefficaci. In particolare, i seguenti casi portano alla sospensione definitiva della partita:

- a) La rottura/difetti dei legni della porta, qualora non fosse possibile utilizzare subito un altro terreno di gioco o non fosse possibile eseguire la riparazione entro 30 minuti.
- b) Entrata di spettatori sul terreno, con reale impossibilità di ristabilire l'ordine entro il termine indicato dall'arbitro.
- c) Il numero dei giocatori di una delle squadre a prescindere dal motivo è sceso al di sotto di sette.
- d) L'abbandono prematuro del terreno da parte di una delle due squadre.
- e) Rifiuto di ottemperare alle disposizioni dell'arbitro, dopo che questi abbia concesso agli interessati come pure al capitano, un determinato tempo e li abbia resi attenti sulle conseguenze che la sospensione della partita comporta.
- f) Oscurità, nebbia (visibilità inferiore alla distanza tra le due porte), uragano, tempesta di neve, grandinata, temporale con fulmini, pioggia dirotta, con conseguente allagamento del terreno o di una gran parte dello stesso e tale, da compromettere, a giudizio dell'arbitro, lo svolgimento regolare della gara. Se nei casi indicati alla lettera f), vi fosse la probabilità di un miglioramento delle condizioni atmosferiche, l'arbitro potrà sospendere temporaneamente la partita e riprenderla a condizioni atmosferiche migliorate o su un altro terreno alternativo omologato per lo svolgimento della partita (p.es. Campo sintetico).
- g) Il decesso di uno dei partecipanti alla partita.

Qualora regole e regolamenti ufficiali non imponessero in modo categorico la sospensione della gara, saranno rispettate le motivazioni dell'arbitro.

INFRAZIONI CONTRO UFFICIALI DI GARA

Vie di fatto, tentata aggressione e gravi antisportività contro l'arbitro, gli arbitri-assistenti, quarto uomo, assistenti arbitri aggiunti ed eventuali arbitri di riserva o guardalinee, portano a una sospensione della partita se gli ufficiali di gara non sono, fisicamente o psicologicamente, in grado di proseguire la partita (o non si sentono in grado di farlo) (libera discrezione degli ufficiali di gara).

AMMONIZIONE ED ESPULSIONE

Se un giocatore o un dirigente della squadra commette una seconda infrazione passibile di ammonizione, questi deve essere espulso. L'arbitro, dopo l'estrazione del cartellino giallo, dovrà subito mostrare il cartellino rosso.

Le partite per le quali, in base al regolamento allievi dell'ASF (Art. 15), sono previsti i 10 minuti di sanzioni disciplinari sono elencate nei capitoli „Riassunto delle speciali regole di gioco“ e „Footeco“.

RAPPORTO

L'arbitro deve inviare alle autorità competenti un rapporto su comportamenti antisportivi o altre infrazioni avvenute prima, durante o dopo l'incontro, sul terreno di gioco o nelle sue vicinanze.

In caso di ammonizioni o espulsioni, sono indispensabili le indicazioni prescritte dalle rispettive Sezioni e Associazioni Regionali.

LINEE GUIDA PER L'ARBITRO IN PARTITE SENZA ASSISTENTI

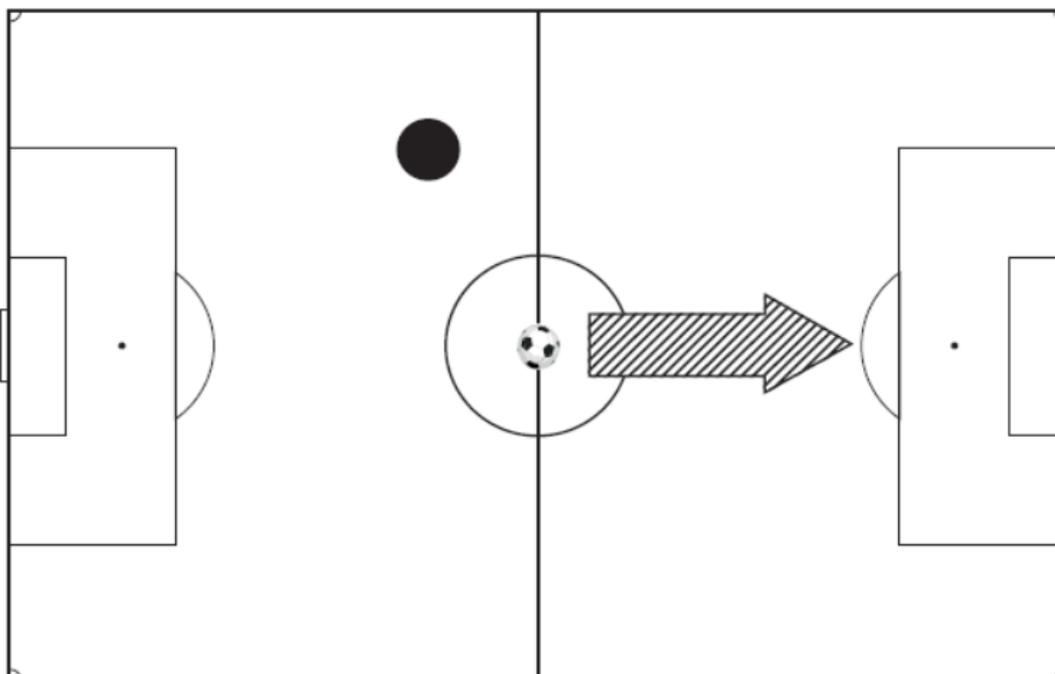
Posizione con il Pallone in gioco

L'arbitro mantiene prioritariamente la visione generale e si posiziona esternamente alle situazioni di gioco. Grazie alla sua preparazione fisica, egli si muove sul campo cercando di rimanere all'altezza del pallone e nelle vicinanze del gioco.

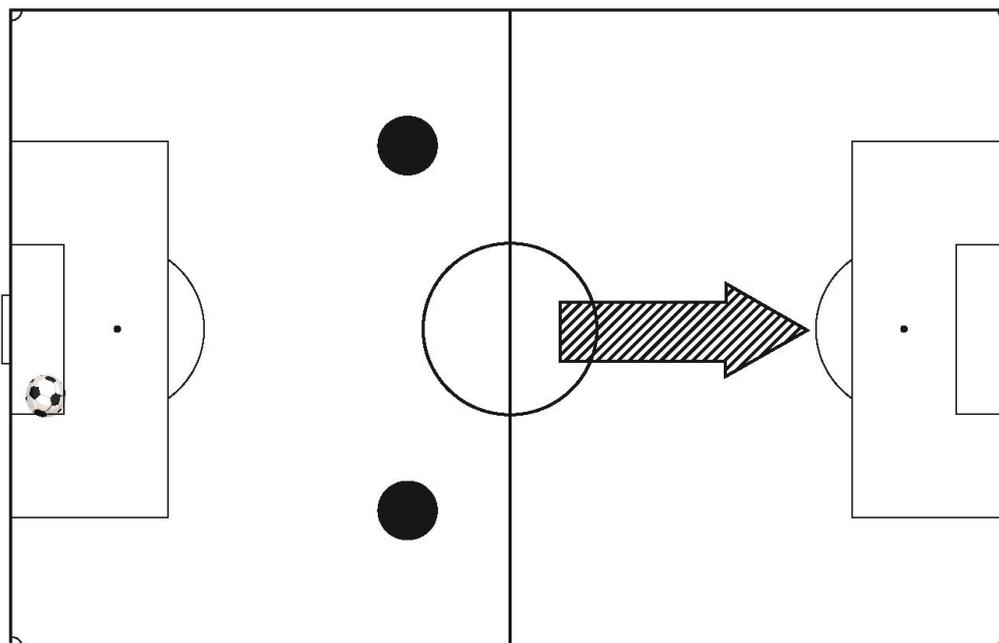
Posizione su calci da fermo

Le posizioni proposte negli schemi che seguono si fondano sull'esperienza e sono raccomandate a tutti gli arbitri. Con il concetto di "zona" si definisce lo spazio sul campo nel quale è raccomandata la posizione dell'arbitro, affinché egli possa assolvere nel migliore dei modi il suo compito. Le "zone" (indicate con la pallina nera) possono assumere dimensioni e forme diverse a seconda delle situazioni di gioco. In alcuni casi le posizioni raccomandate possono essere diverse.

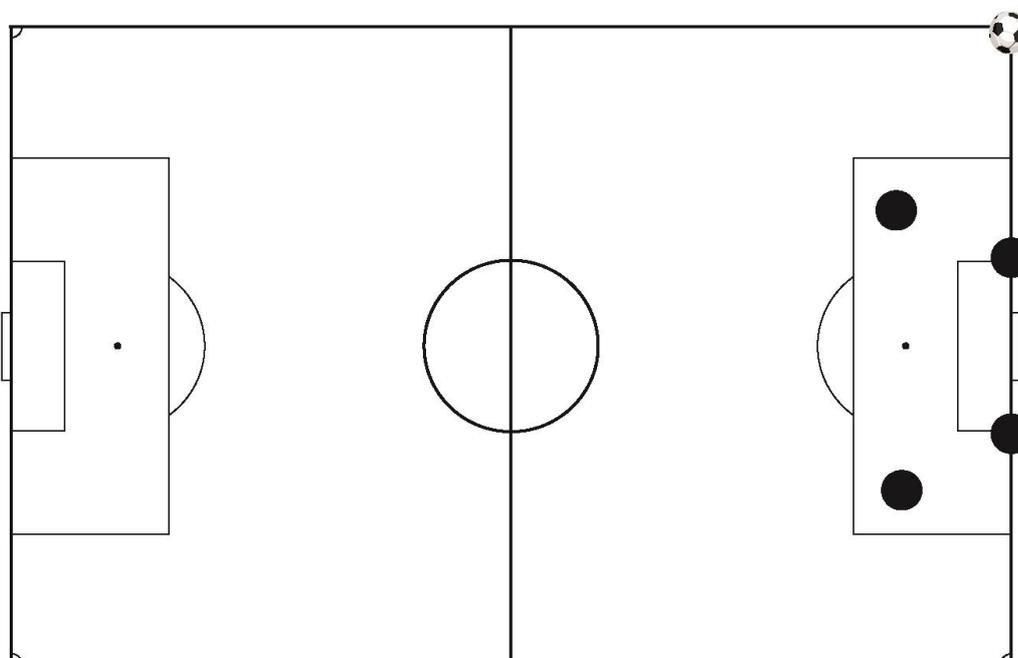
1. Posizione sul calcio d'inizio



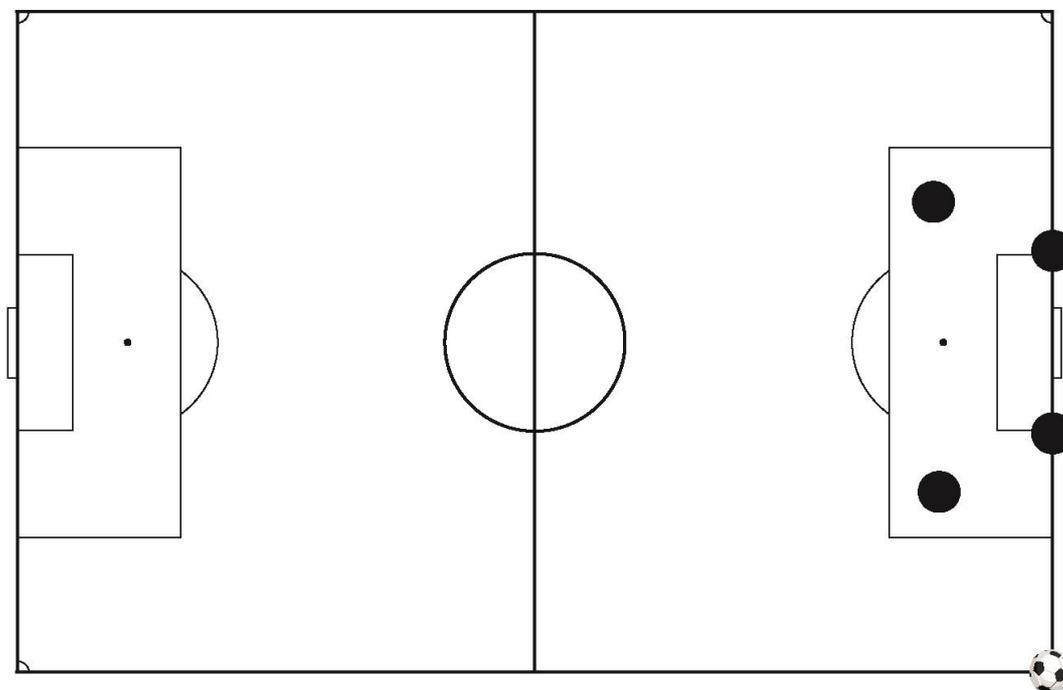
2. Posizione sul calcio di rinvio



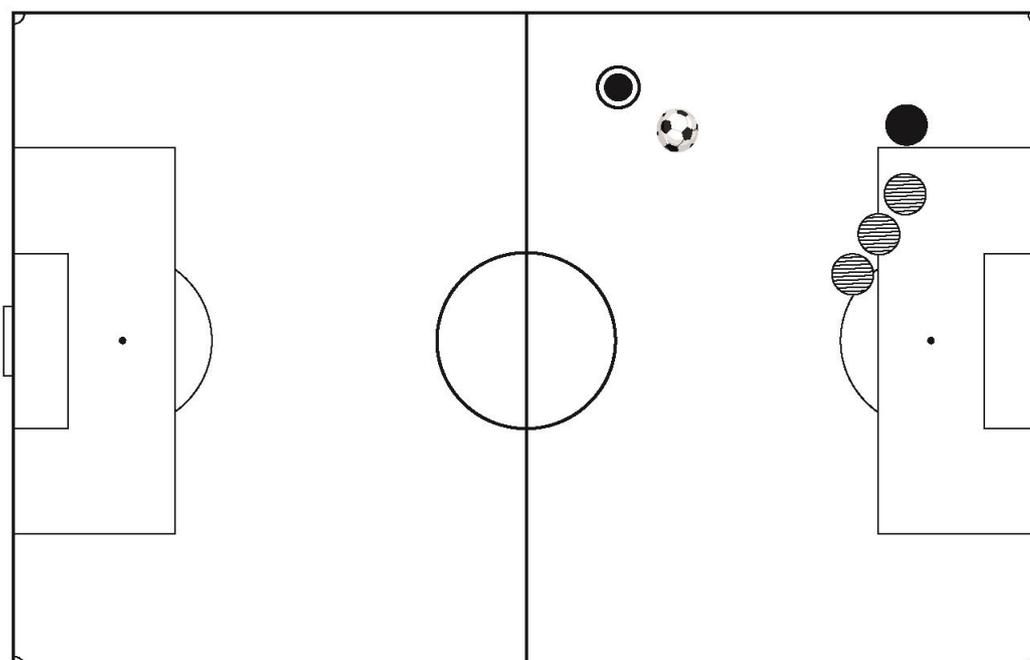
3. Posizione sul calcio d'angolo (1)



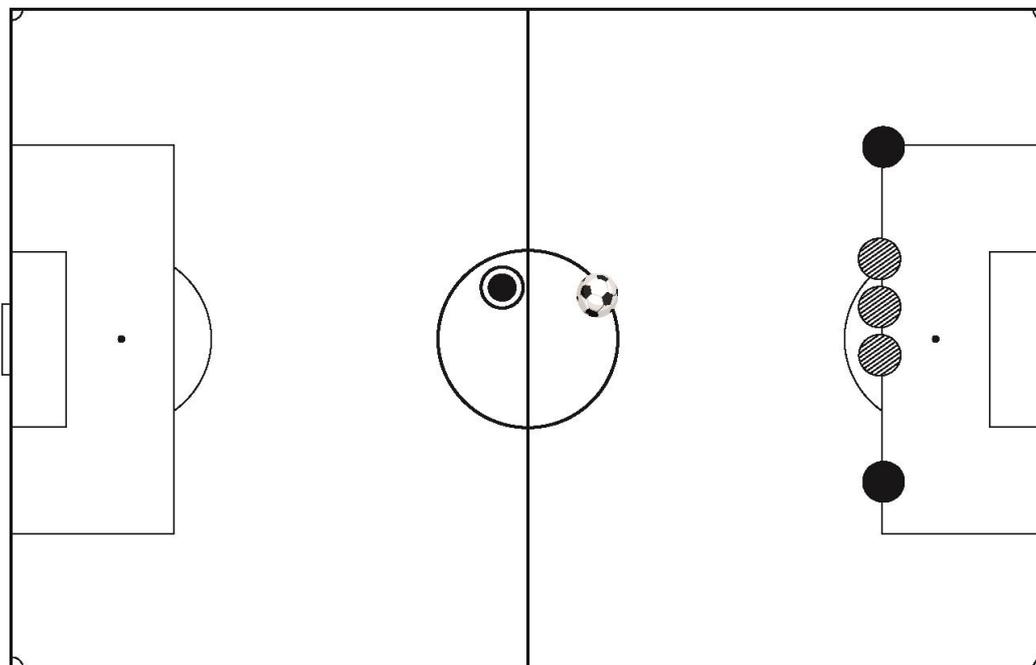
4. Posizione sul calcio d'angolo (2)



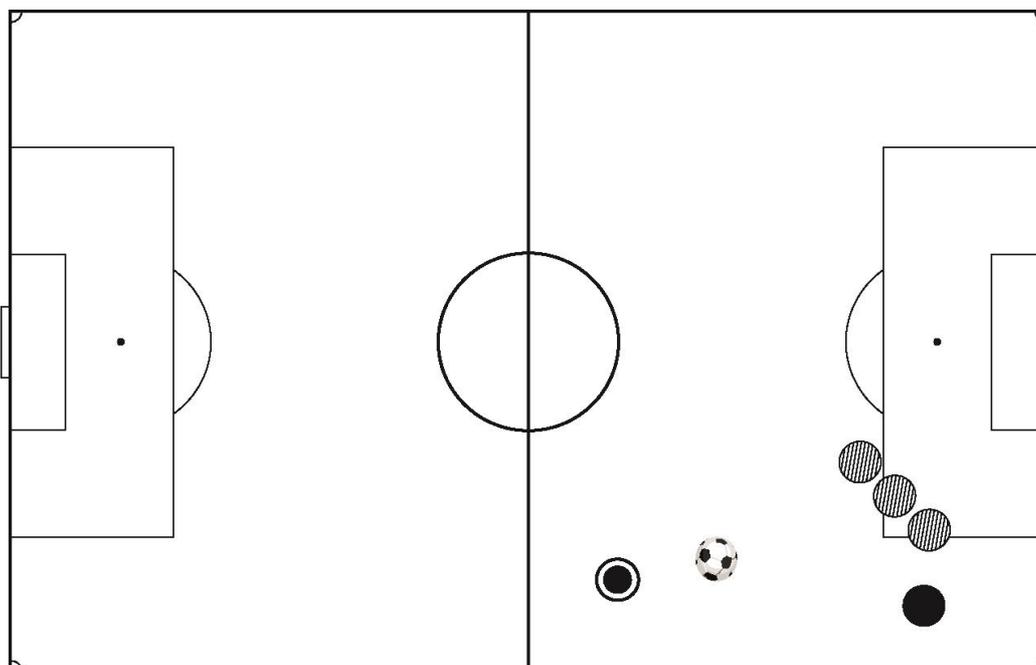
5. Posizione sul calcio di punizione (1)



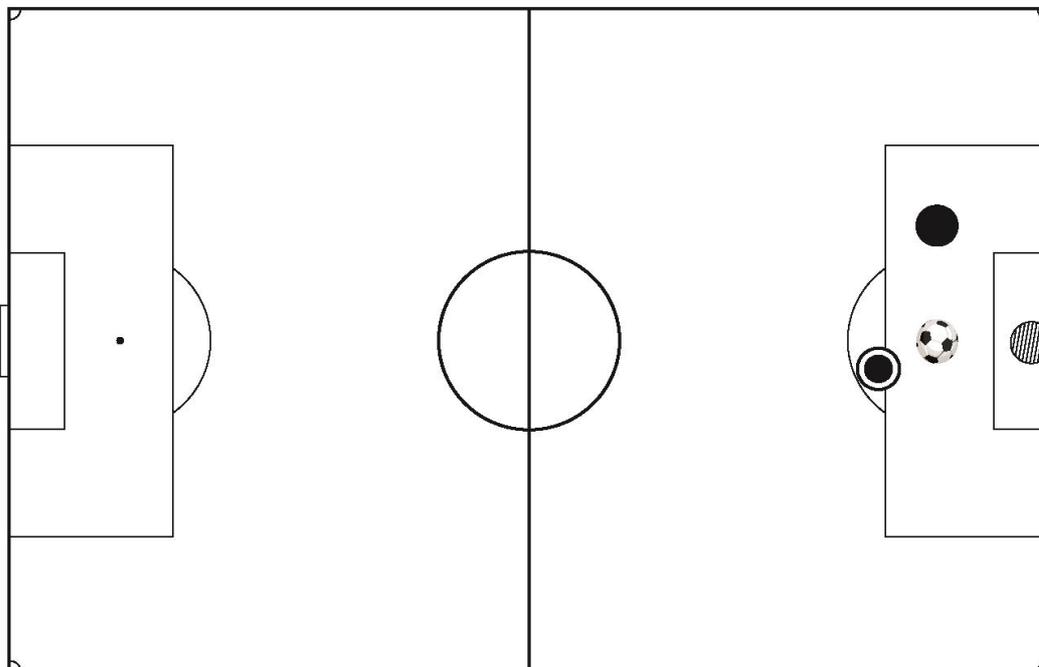
6. Posizione sul calcio di punizione (2)



7. Posizione sul calcio di punizione (3)



8. Posizione sul calcio di rigore



REGOLA 6 – GLI ALTRI UFFICIALI DI GARA

GENERALITÀ

In accordo con la Commissione arbitri dell'ASF, le Sezioni stabiliscono leghe e categorie di gioco nelle quali sono impegnati arbitri assistenti neutrali o guardalinee di club.

Il club ospitante mette a disposizione le bandierine per i guardalinee.

IL MANCATO ARRIVO O IL FERIMENTO DELL'ARBITRO O DI UN ARBITRO ASSISTENTE O DEL VAR/AVAR

Se un arbitro, un arbitro assistente o VAR/AVAR non si presentano o sono impossibilitati a continuare la partita fa stato il capitolo „Situazioni in cui l'arbitro e/o gli arbitri assistenti e/o VAR/AVAR non si presentano o sono impossibilitati a continuare la partita“

PARTITE CON ARBITRI ASSISTENTI

Controlli

Gli arbitri assistenti hanno l'obbligo di controllare le reti delle porte subito prima del fischio d'inizio e prima di quello del secondo tempo. Il loro compito consiste nel verificare che nelle reti non compaiano buchi e che esse siano fissate regolarmente. In caso di prolungamenti, la procedura è da ripetere.



Zone tecnica / Allenatore e giocatori di riserva

In occasione di incontri senza il quarto uomo, l'arbitro assistente piazzato sul lato delle panchine sorveglia il comportamento nella zona tecnica e fa in modo che gli allenatori, giocatori sostituiti, dirigenti ed altri ufficiali del club si comportino sportivamente nella zona tecnica. Per quanto possibile, è auspicabile che l'arbitro assistente informi rapidamente l'arbitro di ogni comportamento scorretto nella zona tecnica. In tal modo, l'arbitro potrà rivolgere un chiaro richiamo preventivo. In occasione di contestazioni ripetute o di infrazioni, l'arbitro deciderà di espellere/allontanare le persone interessate.

In occasione di incontri senza quarto uomo, l'assistente piazzato sul lato delle panchine sorveglia il riscaldamento dei giocatori sostituiti che devono effettuarlo di regola alle sue spalle. Come raccomandazione, un massimo di 3 giocatori più un responsabile di squadra possono prendere parte contemporaneamente al riscaldamento in tutte le partite (nelle partite di SFL, Prima Lega come pure per i turni principali di Coppa Svizzera maschile, questa direttiva è imperativa).

Lasciare il terreno

A metà tempo e alla fine dell'incontro l'assistente più vicino all'uscita verso gli spogliatoi, si reca immediatamente nel corridoio che porta agli spogliatoi dei giocatori. Sorveglia il comportamento dei giocatori e degli ufficiali delle squadre sul percorso che li porta ai rispettivi spogliatoi e riferisce all'arbitro gli eventuali incidenti e comportamenti scorretti. L'arbitro e il secondo assistente sono generalmente gli ultimi a lasciare il terreno.

Rapporto di gara

Affinché l'arbitro possa redigere il rapporto di gara, gli arbitri assistenti devono riferire all'arbitro i dettagli delle infrazioni (ad es. via di fatto alle spalle dell'arbitro) che hanno segnalato essi stessi e per le quali sono state comminate delle sanzioni disciplinari. Questo si applica anche per le infrazioni commesse da ufficiali o giocatori di riserva nella zona tecnica che sono stati espulsi/allontanati, e per qualsiasi altro comportamento antisportivo di allenatori e di giocatori dopo la fine dell'incontro.

PARTITE CON GUARDALINEE DI SOCIETÀ

Generalità

Se una partita non è diretta da una terna arbitrale, ogni squadra ha il diritto di designare un guardalinee. Se la squadra ospite rinuncia a questo diritto, la squadra locale deve mettere a disposizione entrambi i guardalinee.

I giocatori di riserva che fungono da guardalinee, devono portare un indumento di colore diverso dalle maglie dei giocatori delle due squadre. Se non è possibile trovare dei guardalinee, l'arbitro può tentare di dirigere la partita senza guardalinee.

Compiti e posizione

Il compito del guardalinee consiste nell'indicare all'arbitro quando il pallone oltrepassa la linea laterale. Inoltre, collabora con l'arbitro per il controllo del tempo, tenendo tuttavia presente che solo il tempo indicato dall'orologio dell'arbitro è determinante.

Per evitare di essere toccati al pallone e per non ostacolare il gioco, i guardalinee devono spostarsi al di fuori delle linee laterali.



Infrazioni / Sanzioni

I guardalinee, qualora toccasse il pallone, vengono trattati come un assistente. Sono sottoposti all'autorità arbitrale e, come i giocatori, devono accettare le sue decisioni.

L'arbitro ordinerà la sostituzione di un guardalinee quando questi:

- si intromette sconvenientemente nell'andamento della partita
- svolge in modo insufficiente il suo compito
- si presenta in stato d'ebbrezza, beve alcolici o fuma durante lo svolgimento del suo compito.

Se l'arbitro decide di sollevare un guardalinee dal suo compito, deve chiedere collaborazione al capitano e annunciare l'accaduto alle autorità. Se il guardalinee è un giocatore iscritto nella cartolina dei giocatori, il provvedimento disciplinare (ammonizione, espulsione) deve essere effettuato tramite estrazione del cartellino giallo o rosso.

REGOLA 7 – LA DURATA DELLA GARA

GENERALITÀ

Il cronometraggio della partita da parte dell'arbitro (compresi i recuperi) è una decisione di fatto e perciò incontestabile. Per partite con un tabellone elettronico lo stesso deve essere fermato dopo lo scadere del tempo di gioco.

TEMPO DI RICUPERO

Il tempo di recupero per ogni sostituzione deve essere in casi normali di 30 secondi. In caso di perdita superiore di tempo deve essere calcolato il tempo effettivo perso.

Eccezione: le partite in cui vengono effettuati i cambi liberi.

Il tempo di recupero viene sempre arrotondato al minuto successivo (per es. 1 minuto e 30 secondi a 2 minuti).

RIDUZIONE DELLA DURATA DI GIOCO

Nelle partite in cui il normale tempo di gioco, su richiesta dei due capitani, può essere ridotto al massimo di 2 x 5 minuti è indicato nel "Riassunto delle speciali regole di gioco".

Una riduzione dei tempi di gioco è proibita per le partite la cui durata è inferiore a 2 x 45 minuti, per le partite di spareggio o di promozione degli attivi, partite di Coppa Svizzera (uomini e donne).

In nessun caso l'arbitro può, di sua iniziativa, proporre alle squadre una riduzione della durata.

INTERVALLO

La durata della pausa di metà tempo è al massimo 15 minuti. Nelle partite delle categorie allievi, la pausa è di 10 minuti. Prima dell'inizio dei prolungamenti è concessa una pausa di cinque minuti.

In occasione di cambio campo, la pausa è di un minuto (pausa per bere). La riduzione è permessa unicamente con il permesso dell'arbitro.

In condizioni metereologiche eccezionali, l'arbitro può interrompere la partita per una pausa per bere (massimo un minuto) e per una pausa di raffreddamento (da 90 secondi a tre minuti) il tempo viene recuperato al termine del rispettivo periodo di gioco.



DURATA DELLE PARTITE

Le partite con una durata prevista inferiore a 2 x 45 Minuti sono regolate nei capitoli „Riassunto delle speciali regole di gioco“ e ”Footeco“.

REGOLA 8 – L’INIZIO E LA RIPRESA DEL GIOCO

CALCIO D’INIZIO

Alla scelta del campo prima dell’inizio della partita, è usanza lasciare al capitano della squadra ospite la scelta della faccia della moneta per il sorteggio.

CONTROLLO DEL TEMPO

Il controllo del tempo da parte dell’arbitro incomincia con il colpo di fischietto iniziale; per contro, il gioco ha inizio dopo la regolare esecuzione del calcio d’inizio.

REGOLA 10 – L’ESITO DI UNA GARA

TIRI DEI CALCI DI RIGORE

La determinazione della porta in cui si tirano i rigori viene determinata dall’arbitro, alla presenza di entrambi i capitani, mediante un sorteggio con la moneta.

Se, dopo aver atteso al massimo 30 minuti, per cause dovute a forza maggiore (prolungata mancanza di corrente, temporale ecc.) non fosse possibile dare inizio o continuare l’esecuzione dei calci di rigore, l’arbitro dovrà determinare il vincitore con il lancio della monetina o l’estrazione a sorte (sorteggio).

In partite con cambi liberi, fermo restando la prescrizione che il numero dei partecipanti ai calci di rigore deve essere uguale per entrambe le squadre, tutti i giocatori che al termine dell’incontro si trovano sul terreno di gioco o che hanno lasciato il campo per breve tempo (ferita, sistemazione dell’equipaggiamento ecc.), prendono parte a tiri dei calci di rigore.

Durante la serie dei calci di rigore si pronuncerà un’ammonizione e non una punizione temporanea (rapporto compreso).

Se un calcio di rigore deve essere ripetuto, deve essere eseguito dallo stesso tiratore. Se ciò non è possibile (a causa di un infortunio o di un espulsione), la sua squadra sceglie un altro tiratore tra coloro che non hanno ancora eseguito un calcio di rigore. L’altra squadra eguaglia il numero di giocatori che partecipano ai rigori (riduzione).

REGOLA 12 – FALLI E SCORRETTEZZE

AMMONIZIONE ED ESPULSIONE

Un giocatore o un dirigente del club espulso deve lasciare le immediate vicinanze del terreno (per esempio: recarsi nello spogliatoio). Eccezione: un medico dirigente non deve essere allontanato se la squadra non possiede un altro medico che lo possa sostituire.



ESPULSIONI TEMPORANEE

Le partite in cui viene corrisposta al posto di un'ammonizione una sanzione disciplinare derivante da una sospensione di 10 minuti, sono regolate nei capitoli „Riassunto delle speciali regole di gioco“ e „Footeco“. Un'ammonizione viene sempre data contro i dirigenti delle squadre a meno che gli stessi siano ugualmente in attività quali giocatori (giocatori allenatori) nello stesso tempo.

Durante la durata dell'espulsione temporanea il giocatore espulso deve sedersi nella zona tecnica. Egli deve indossare una pettorina/tuta che si differenzia dal colore di entrambe le squadre. Egli continua a sottostare all'autorità dell'arbitro/direttori di gara. Ogni attività legata al gioco (guardalinee ecc.) gli è proibita. Egli può essere sostituito solo al termine della durata della sanzione.

Dal momento che la sanzione temporanea è trascorsa, il giocatore può con l'autorizzazione dell'arbitro rientrare in campo dalla linea laterale. Questa autorizzazione può essere concessa anche con gioco in movimento.

La partita deve essere sospesa, se il numero di giocatori di una squadra si riduce al di sotto di 7 a causa di una o più espulsioni temporanee.

Qualora il portiere subisse un'espulsione temporanea, può essere sostituito, per la durata dell'espulsione, dal portiere di riserva, purché un giocatore di movimento lasci il campo.

Se l'arbitro deve emettere un'ammonizione a un giocatore di riserva la stessa verrà unicamente rapportata (nessuna sospensione temporanea), Se il giocatore commette una seconda infrazione che comporta un'ammonizione, dovrà essere espulso per seconda ammonizione.

Il fischio finale interrompe l'espulsione temporanea prematuramente. In tal caso il giocatore espulso può partecipare al tiro dei calci di rigore.

FALLO DI MANO

Se i difensori, facendo il muro in occasione di un calcio di punizione, si danno il braccio reciprocamente e il pallone è fermato da un braccio, ciò è da considerare e da punire come un fallo di mano intenzionale.

REGOLA 13 – CALCI DI PUNIZIONE

GENERALITÀ

Se il calcio di punizione non viene eseguito subito (nel senso della norma del vantaggio), l'arbitro, senza che la squadra che deve batterlo lo chieda, deve ordinare ai giocatori della squadra avversaria di retrocedere fino alla distanza prescritta. Il giocatore che non dà immediatamente seguito a questo ordine deve essere ammonito.

Alla squadra che beneficia del calcio di punizione, l'arbitro segnala con un'indicazione delle mani che egli assume la gestione dello stesso. In tal caso, egli misura la distanza del muro e ordina la ripresa del gioco con un colpo di fischietto. Se un giocatore esegue la punizione prima del colpo di fischietto, egli deve essere ammonito e il calcio di punizione dovrà essere ripetuto.



REGOLA 14 – IL CALCIO DI RIGORE

GENERALITÀ

Se, in segno di protesta, il portiere non prenderà il proprio posto tra i pali, l'arbitro lo inviterà ad adeguarsi immediatamente alle disposizioni. In caso di rifiuto, sarà ammonito e, se persiste nel non rispettare l'invito dell'arbitro, verrà espulso.

PROCEDURA

In caso di contestazione circa la distanza, l'arbitro designerà in modo incontestabile il punto del calcio di rigore.

L'arbitro ordina l'esecuzione tramite un colpo di fischietto. Se un attaccante gioca il pallone prima del colpo di fischietto, lo stesso non è stato messo regolarmente in gioco e quindi l'arbitro ordinerà la ripetizione del calcio di rigore. Il giocatore colpevole deve essere ammonito.

Il calcio di rigore può anche essere eseguito allo stesso modo di un calcio di punizione indiretto, purché siano tenute presenti le disposizioni della regola (il secondo attaccante può entrare nell'area di rigore solamente dopo che il pallone sia in gioco).

Se un calcio di rigore deve essere ripetuto, un tiratore diverso da colui che ha calciato può battere il calcio di rigore.

REGOLA 17 – IL CALCIO D'ANGOLO

CORNER CORTO

Negli allievi C, il calcio d'angolo è effettuato all'intersezione tra la linea di porta e la linea dell'area di rigore (cosiddetto corner corto).

Le altre categorie per le quali è prevista l'esecuzione di un calcio d'angolo corto, sono riassunte nei capitoli „Riepilogo delle particolarità delle regole di gioco” e “Footeco”.



APPUNTI RELATIVI ALLE REGOLE DI GIOCO:



d) Riassunto direttive speciali (Regole di gioco)

Le disposizioni dettagliate sono a disposizione su: <https://org.football.ch/it/documenti.aspx>

Categoria di gioco	Numero massimo dei giocatori di riserva sulla cartolina	Numero delle sostituzioni	Cambi liberi III	Inserimento sostituzioni in Clubcorner	Inserimento giocatori non entrati in Clubcorner	Espulsione temporanea (10 min.)	Calcio d' angolo corto	Squadre miste	Stretta di mano/shake hands	Spese Squadra di casa solo 1 nota spese	Controllo visuale dei giocatori	Durata della partita	Prolungamenti	Riduzione durata della gara
La 2a lega interregionale e la 2a lega regionale hanno deciso di armonizzare il numero di sostituzioni e il numero di possibilità di sostituzione in tutta la Svizzera. In entrambe le leghe e in tutte le regioni, sono ora consentite 5 sostituzioni e 5 possibilità di sostituzione per squadra.														
Calcio maschile														
SFL VII; Prima Liga VII	7	5	-	si	-	-	-	-	si	si	-	2x45	2x15	-
2. Lega inter	7	5	-	si	-	-	-	-	si	si	-	2x45	2x15	-
2. Lega regionale	7	5	-	si	-	-	-	-	si	-	si	2x45	2x15	-
3. Lega	7	III	si	-	si	-	-	-	si	-	si	2x45	2x15	2x5
4. Lega	7	III	si	-	si	-	-	-	si	-	si	2x45	2x15	2x5
5. Lega	7	III	si	-	si	-	-	-	si	-	si	2x45	2x15	2x5
Seniori 30+	7	III	si	-	si	-	-	si	si	-	si	2x40	-	-
Seniori 40+	7	III	si	-	si	-	-	si	si	-	si	2x35	-	-
Aziendali Serie A, Prom., B,C	7	III	si	-	si	-	-	-	si	-	si	2x45	2x15	2x5
Aziendali Seniori 30+	7	III	si	-	si	-	-	-	si	-	si	2x40	-	-
Aziendali Seniori 40+	7	III	si	-	si	-	-	-	si	-	si	2x35	-	-
Promozione giovani leve (U-18) IV	7	5	-	si	-	-	-	si	si	si	si	2x45	IV	-
Promozione giovani leve (U16) IV	5	5	-	si	-	-	-	si	si	si	si	2x45	IV	-
Promozione giovani leve (U16) IV	4	5	-	si	-	-	-	si	si	Si	si	2x45	IV	-
Footeco (11:11) (FE-14 primavera)	4	III	si	si	si	si	-	si	si	si	si	3x30	-	-
Footeco (9:9) FE14 autunno	6	III	si	si	si	si	si	si	si	si	si	3x30	-	-
Footeco (9:9) FE-13	6	III	si	si	si	si	si	si	si	si	si	4x20	-	-
Coppa Svizzera (maschile) V, VII	7	5 ^{VI}	-	si	-	-	-	-	si	si	-	2x45	2x15	-
Coppa Svizzera Seniori 30+/40+/50+	Dettagli come da regolamento della Lega Amatori													

Tabella da continuare nella pagina



Categoria di gioco	Numero massimo dei giocatori di riserva sulla cartolina	Numero delle sostituzioni	Cambi liberi III	Inserimento sostituzioni in Clubcorner	Inserimento giocatori non entrati in Clubcorner	Espulsione temporanea (10 min.)	Calcio d' angolo corto	Squadre miste	Stretta di mano/shake hands	Spese Squadra di casa solo 1 nota spese	Controllo visuale dei giocatori	Durata della partita	Prolungamenti	Riduzione durata della gara
Calcio di base allievi A – u&d BRACK.CH Youth/Junior League A	7	III	si	-	si	si	-	si	si	-	si	2x45	II 2x15	II 2x5
Calcio di base allievi B – u&d BRACK.CH Youth/Junior League B	7	III	si	-	si	si	-	si	si	-	si	2x45	II 2x15	II 2x5
Calcio di base allievi C BRACK.CH Youth/Junior League C	7	III	si	-	si	si	si	si	si	-	si	2x40	-	-
Calcio femminile														
AXA Women's Super League ^{vii} , LNB ^{vii /ix}	7	5 ⁱ	-	si	-	-	-	-	si	si	-	2x45	2x15	-
1.a – 4.a Lega	7	III	si	-	si	-	-	-	si	-	si	2x45	2x15	-
Promozione giovane leve U-19	4	4	-	si	-	-	-	-	si	si	si	2x45	2x15	-
Allievi e allieve C, JL C, promozione giovane leve U-17 (solo 1° turno)/U-16/U-15	7	III	ja	-	ja	ja	ja	ja	ja	-	ja	2x40	-	-
Promozione giovane leve U-17 (solo 2o turno)	4	III	ja	ja	Ja	-	-	-	ja	ja	ja	2x45	2x15	-
Calcio di base allieve FF-19	7	III	ja	-	ja	ja	-	-	ja	-	ja	2x45	2x15	2x5
Coppa Svizzera (femminile) ^{vii}	7	5 ^{vi}	-	si	-	-	-	-	si	si	si	2x45	2x15	-
Coppa Svizzera allieve FF-19 e FF-15	Dettagli come da regolamento Direzione calcio femminile ASF													

Spiegazione supplementare:

Il numero di sostituzioni nella AXA Women's Super League e nella LNB è armonizzato = 5 sostituzioni.

ⁱⁱ Sono possibili variazioni regionali.

ⁱⁱⁱ Tutti i giocatori iscritti in cartolina possono essere schierati e sostituiti a piacere (liberamente)

^{iv} Gare di campionato/Coppa: Nessuna prolungazione. Nelle partite di campionato Playoff/Playout vi sono 2x15 minuti di prolungamento.

^v Nessun controllo visivo in occasione dei turni principali (organizzati dall'ASF). Per i turni di qualifica (organizzati dalle sezioni/regioni) sono valide le direttive delle sezioni/regioni coinvolte (per i controlli visivi, cambi liberi come pure i prolungamenti).

^{vi} In caso di prolungamenti è autorizzata una sostituzione supplementare, ciò porta il numero di sostituzioni a 6.

Le gare di qualificazione (organizzate dalle sezioni/regioni) sono regolate dai regolamenti dei rispettivi sezioni/regioni.

^{vii} Gara con un massimo di 3 sostituzioni per squadra. Se entrambe le squadre fanno una sostituzione nello stesso momento, questo conta come un'opportunità di sostituzione per squadra. Le sostituzioni effettuate durante una pausa (intervallo, pausa tra il tempo di gioco regolare e il tempo supplementare) non vengono contate come opportunità di sostituzione.

^{viii} M-17 femminile: Ogni giocatrice deve giocare al minimo 30 minuti per partita. Il numero di cambi è libero. Il numero di sostituzioni per partita deve essere ridotto al minimo.

^{ix}: La regola del gol in trasferta non si applica alle partite di play-off andata e ritorno.



e) Footecco

Il rapporto della partita deve essere compilato integralmente in clubcorner

	FE-13	FE-14 autunno	FE-14 primavera	FE-14 Selezioni dei partenariati
Formato del gioco	9 contro 9			
Durata della partita	FE13 : 4 x 20 minuti (pausa di 10 minuti e cambiamento di campo dopo ogni quarto tempi) FE-13: Nuovo 4x20 minuti FE-14: 3 x 30 minuti			
Dimensioni del terreno	Lunghezza: tra 67 e 72 metri Larghezza: tra 48 e 54 metri		Regole di gioco	
Dimensione dell'area di rigore	Rapporto tra lunghezza e larghezza. Esempi: 72/54 metri, 70/50, 67/48, ...			
Dimensioni delle porte	5 metri di larghezza x 2 metri di altezza (porte allievi D). Possibilità solo per FE-13: 6 metri di larghezza x 2 metri di altezza, se un club possiede queste porte e informa i club avversari all'inizio della stagione.		Larghezza 7,32 metri, altezza 2,44 metri (grandi porte)	
Pallone della partita	Grandezza n°4		Grandezza Nr. 4 o 5 (se grandezza 5, raccomandato 5 light)	
Numero di giocatori autorizzati a giocare per partita	15 giocatori		14 giocatori	
Durata della partita	Ogni giocatore o portiere deve giocare obbligatoriamente almeno due tempi di 20 minuti		Ogni giocatore deve obbligatoriamente giocare un tempo di 30 minuti. I due portieri hanno la possibilità di effettuare un cambiamento a metà del secondo terzo, e cioè dopo 45 minuti di gioco.	
Giocatori sostituiti	I cambiamenti di giocatori di campo sono autorizzati unicamente durante le pause tra i terzi tempi o i quarti tempi (eccezione per i portieri FE 14, vedi sopra). Un giocatore ferito può essere sostituito durante tutta la partita con l'accordo dell'arbitro.			



	FE-13	FE-14 autunno	FE-14 primavera	FE-14 Selezioni dei partenariati
Rimessa in gioco da parte del portiere	Una rimessa dal fondo è da considerarsi come se il portiere si fosse liberato del pallone con le mani. Questo spossessamento tecnicamente è da considerarsi come se avesse giocato il pallone durante il gioco. Se il portiere posa volontariamente il pallone per terra con le mani deve giocarlo con i piedi ed effettuare un passaggio (non può riprenderlo in mano). Tutte le altre forme per tentare di rigiocare il pallone sono vietate e punite con un calcio di punizione indiretto per la squadra avversaria.			
Calcio d'angolo	Regole di gioco			
Calcio di punizione	La distanza da rispettare in occasione di calci di punizione diretti o indiretti è di 7 metri.			
Calcio di rigore	Il calcio di rigore è battuto da 9 metri			
Ammonizioni (cartellino giallo)	Invece di un'ammonizione viene corrisposta un'espulsione temporanea di 10 minuti segnalata con il cartellino giallo. Un'ammonizione viene inflitta ai dirigenti della squadra con una segnalazione ottica.			
Espulsione	Due punizioni temporanee nella stessa partita e per lo stesso giocatore comportano per analogia un cartellino giallo/rosso e un cartellino rosso diretto, il giocatore non può più prendere parte alla partita. Il giocatore espulso non può essere sostituito. Nei confronti di un dirigente la sanzione viene segnalata con un cartellino giallo/rosso o un cartellino rosso diretto.			



2. Direttive amministrative: compiti dell'arbitro

a) Convocazione su clubcorner

- Prendere nota: numero della partita, lega, orario d'inizio, località, campo, colore delle maglie, distanza stazione-spogliatoio e spogliatoio-campo.
- Osservare attentamente la data e il giorno della partita (sabato, domenica, infrasettimanale).

b) Preparazione alla competizione

- Consultazione orario trasporti pubblici o di una cartina stradale.
- Preparare il materiale personale (compresa la nota spese).
- Stampare il foglio "Avvenimenti" e la fattura dell'indennità in [clubcorner](#).

c) A casa il giorno della partita

In caso di cattivo tempo e prima di partire, si consiglia di prendere contatto con la società ospitante per informarsi se la partita ha luogo o se è stato convocato l'uomo di fiducia (*Ticino: attenersi alle direttive regionali*).

Ulteriore possibilità: pubblicazione ufficiale sotto www.football.ch.

d) Sul luogo della partita

- Ispezione del terreno (stato e sicurezza delle porte e delle reti, bandierine d'angolo, linee, zona tecnica, ecc.).
- Le partite di campionato hanno sempre la precedenza su quelle di preparazione. Se una partita di campionato non ha potuto avere inizio o ha dovuto essere sospesa a causa dell'impraticabilità del campo, sullo stesso non potrà venir disputata una partita di preparazione.
- Eventuali irregolarità da sistemare prima dell'inizio.
- Controllare i colori delle maglie (inclusi i portieri).
- Incassare le spese e consegna della nota spese.

e) Cartolina dei giocatori (cartolina di partita)

- La cartolina dei giocatori completa della foto degli stessi deve essere consegnata all'arbitro prima della gara. Limiti di tempo applicabili:
 - 60 minuti prima della gara per partite con terna arbitrale (Swiss Football League, Prima lega – 2.a lega, promozione giovani leve (M16A-M21), AXA Women's Super League);
 - 45 minuti prima della gara per tutte le altre categorie.
- La cartolina dei giocatori deve essere compilata e stampata tramite **clubcorner**.
- Il **capitano e l'allenatore responsabile** delle due squadre devono essere indicati nella cartolina tramite **clubcorner**. Essi sono responsabili della correttezza dei dati riportati sulla cartolina dei giocatori. La cartolina deve essere firmata dal capitano e dall'allenatore.
- Le **cartoline** hanno formato A4 e possono essere stampate a colori o in bianco-nero.
- È autorizzata esclusivamente **l'aggiunta** a mano **di giocatori** nell'apposito spazio **prima dell'inizio della gara**. In seguito, nessuna modifica è più autorizzata.



-
- I giocatori che vengono aggiunti nella cartolina a mano retrospettivamente, devono firmare in presenza dell'arbitro la cartolina dei giocatori. Essi devono obbligatoriamente mostrare un documento di identità ministeriale, senza il quale non possono essere autorizzati a giocare. Se, nonostante ciò, una squadra insiste sull'impiego di un giocatore, l'arbitro deve indicarlo alla voce "eventi".
 - Se una squadra desidera modificare il foglio partita prima dell'inizio della partita sostituendo uno dei giocatori o una riserva figurando sulla cartolina dei giocatori, una nuova cartolina dei giocatori deve essere consegnata in tempo utile prima dell'inizio dell'incontro.
 - I giocatori che non figurano sul foglio partita non possono prendere parte al gioco. Tuttavia, l'arbitro non può vietare l'entrata in gioco a un giocatore o a una riserva se la sua squadra insiste nel farlo giocare. Se una squadra insiste per fare entrare in gioco un giocatore che non figura sulla cartolina dei giocatori, l'arbitro indicherà l'accaduto nel suo rapporto alla voce "osservazioni".
 - Al termine della gara i capitani di entrambe le squadre hanno il diritto di visionare le due cartoline dei giocatori in presenza dell'arbitro.

f) **Controllo visuale prima della gara**

- Chiamare per nome nell'ordine indicato sulla cartolina dei giocatori compresi i giocatori di riserva.
- Nessun controllo visuale per partite della Swiss Football League (SFL), Prima Lega (PL) come pure per la 2. Lega interregionale e AXA Women's Super League e donne LNB.

g) **Ultimi preparativi prima della partita**

- Controllo dei palloni della partita;
- Bandierine per i guardalinee o arbitri assistenti;
- Fischiello, orologio, monetina per la scelta del campo, calepino, cartoncini giallo e rosso, è raccomandato di avere con sé il foglio «Avvenimenti» di clubcorner.
- Controllare le scarpe e i parastinchi (per inadempienza circa l'equipaggiamento non è permesso ritardare l'inizio della partita);
- Inizio della partita (*shake hands*, monetina, avvio del cronometraccio, ecc.).

h) **Durante la partita**

- Annotare tutto quanto accade sul foglio «Avvenimenti» stampato da [clubcorner](#) (ammonizioni, espulsioni, sanzioni temporanee, sostituzioni di giocatori, ferimenti, ecc.).
- Tutti i provvedimenti disciplinari nei confronti di giocatori in campo, giocatori di riserva, giocatori sostituiti come pure dirigenti della squadra dall'ingresso in campo all'inizio della gara fino all'uscita dopo il fischio di fine partita, devono essere segnalati con i cartellini giallo e/o rosso.

i) **Importante dopo la gara**

- Controllo dell'avvenuta stretta di mano (*shake hands*) e, in caso contrario, annotazione nel rapporto di gara.
- Immediatamente dopo la fine della partita (**valido anche per le gare rinviate o sospese**) l'arbitro deve (compreso le partite di preparazione) annunciare il risultato via club-corner (consiglio: Clubcorner è anche disponibile con applicazione per smartphone: App-Store – ricerca "clubcorner"). Se possibile la registrazione corretta dei risultati e dei giocatori che hanno realizzato le reti (se necessario) deve essere effettuata in [clubcorner](#) entro 30 minuti dal termine della partita, ma al più tardi 60 minuti dal termine della partita.
- Nelle partite con prolungamenti e/o tiri di rigore bisogna sempre comunicare la somma delle reti realizzate durante la gara e nei tiri di rigore.



- Secondo le disposizioni regionali, il rapporto dell'arbitro deve essere compilato per **tutte** le gare (compreso le partite di preparazione) su clubcorner. L'annuncio telefonico del risultato è sempre necessario (oltre al rapporto su clubcorner).

Attenzione: Per le partite della Swiss Football League, Prima lega, promozione giovani leve U-18-FE-13 (Footecco), 2.a lega inter, AXA Women's Super League e Donne LNB, promozione giovani leve donne U-19/U-17/U-16/U-15, così come per tutte le gare di Coppa Svizzera, il Rapporto di gara deve essere inoltrato tramite clubcorner entro le ore 10.00 del giorno successivo.

- Quando si compila il rapporto elettronico i giocatori che figurano scritti a mano sulla cartolina ufficiale dei giocatori devono essere ricercati nell'elenco della squadra che li concerne (ricerca dei giocatori) e essere integrati nella cartolina della squadra (undici di partenza / riserve).
- In occasione delle partite con cambi liberi, devono essere annotati i giocatori sotto la dicitura "Nessun impiego" se non hanno preso parte al gioco.
- **Tutti gli elementi appartenenti alla partita devono essere inseriti nel rapporto dell'arbitro seguendo il rapporto «Avvenimenti» di clubcorner** (in particolare le sostituzioni, le reti, e le ammonizioni, espulsioni e avvenimenti particolari). In occasione delle partite i rappresentanti delle squadre compileranno un foglio di partita e lo consegneranno all'arbitro. Per le partite dalla 3. Lega in poi come pure per la promozione giovani leve (U21 a U15; FE-14; FE-13; Swisscup – e Junior League) come la AXA Women's Super League e le Donne LNB e promozione giovane leve donne U-19/U-17/U-16/U-15 bisogna registrare anche il nome di chi ha segnato e il minuto in cui la rete è stata realizzata. Altre spiegazioni si trovano anche al Punto 8 (Rapporto delle ammonizioni e espulsioni).
- In caso di rapporto di Ammonizioni/Espulsioni occorre osservare quanto segue:
 - Selezionare i fatti in clubcorner sotto la rubrica motivo della sanzione (per. es. fallo d'emergenza, vie di fatto, offese all'ARB, 2. Ammonizione, fallo, ecc.).
 - In caso di espulsione per doppia ammonizione o espulsione diretta deve essere descritta esattamente la dinamica dei fatti (anche con l'indicazione di un'eventuale provocazione) rispondendo alle seguenti 7 domande:
Quando – chi – a chi – dove – cosa – come - perché.
 - In caso di un'espulsione diretta deve essere rapportata anche un'eventuale ammonizione precedente.
 - In caso di espulsione per doppia ammonizione occorre obbligatoriamente riportare la prima ammonizione.

Richiamo importante:

Il foglio partita non deve essere inviato per posta. **Per permettere il trattamento di eventuali protesti, reclami, ecc., gli arbitri sono tenuti a tenere tutta la documentazione della partita (in particolare le cartoline dei giocatori delle due squadre) fino al 30 settembre della stagione seguente!**

Attenzione: Se una squadra deponesse protesta, oltre al formulario di protesta devono essere spedite per posta all'autorità competente anche le cartoline dei giocatori. Vanno allegate, per le competizioni in cui sono previsti, i foglietti delle sostituzioni e le eventuali cartoline di squadra (foglio "zone tecnica").



3. Catalogo delle sanzioni secondo clubcorner

Motivi in clubcorner - giocatori

Ammonizione
Comportamento antisportivo - fallo imprudente
Comportamento antisportivo - fallo tattico (fallo o mano)
Comportamento antisportivo - impedire fallosamente un'evidente opportunità da rete
Comportamento antisportivo - simulazione
Comportamento antisportivo - altri motivi
Protesta con parole o gesti
Infrange ripetutamente le Regole del Gioco
Ritarda la ripresa del gioco
Non rispetta la distanza prescritta quando il gioco viene ripreso con una palla d'arbitro, un calcio d'angolo, un calcio di punizione o una rimessa dalla linea laterale
Entra, rientra o esce intenzionalmente dal terreno di gioco senza la preventiva autorizzazione dell'arbitro
Entra nell'area di revisione dell'arbitro (VAR)

ESPULSIONE
Riceve una seconda ammonizione nella medesima gara
Entra nella sala operativa video (VOR)
Nega alla squadra avversaria la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete, con un fallo di mano
Nega la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete ad un avversario il cui movimento complessivo è verso la porta di chi commette un'infrazione punibile con un calcio di punizione - senza pericolo per l'avversario per esempio: trattenere, tirare, ecc.
Nega la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete ad un avversario il cui movimento complessivo è verso la porta di chi commette un'infrazione punibile con un calcio di punizione - Con la messa in pericolo per l'avversario per esempio: spingere, spintonare, abbattere, ecc.
Fallo grossolano Tacklings o dispute sul pallone che mettono in pericolo l'integrità fisica dell'avversario o che vengono eseguiti in modo eccessivamente duro e brutale. Gettarsi con una o due gambe in avanti per la disputa del pallone dal davanti, di fianco o da dietro con violenza mettendo in pericolo l'integrità fisica dell'avversario.
Usa un linguaggio o fa gesti offensivi, ingiuriosi e/o minacciosi Usa un linguaggio o fa dei gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi verso un avversario, compagno di squadra, ufficiale di squadra, spettatore o qualsiasi altra persona (ad eccezione dell'arbitro e degli assistenti)
Usa un linguaggio o fa dei gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi verso l'arbitro o l'assistente dell'arbitro
Usa propositi o compie gesti che portano al ferimento, ingiuria e/o minaccia grave (diffamatoria concernente la famiglia, l'orientamento sessuale, propositi calunniosi, ecc.) nei confronti dell'avversario, del compagno, ufficiale di squadra, spettatore o qualsiasi altra persona (ad eccezione dell'arbitro e degli assistenti)



Usa propositi o compie gesti che portano al ferimento, ingiuria e/o minaccia grave (diffamatoria concernente la famiglia, l'orientamento sessuale, propositi calunniosi, ecc.) nei confronti dell'arbitro o l'assistente dell'arbitro
Usa un linguaggio o fa gesti razzisti o xenofobi verso un avversario, compagno di squadra, ufficiale di squadra, spettatore o qualsiasi altra persona (ad eccezione dell'arbitro e degli assistenti)
Usa un linguaggio o fa gesti razzisti o xenofobi verso l'arbitro o l'assistente dell'arbitro
Vie di fatto Colpire o tentare di colpire con violenza o brutalità un avversario senza la disputa del pallone o verso un compagno, un dirigente della squadra, uno spettatore o un'altra persona indipendentemente che vi sia stato o meno un contatto.
Via di fatto leggera (leggera spinta, leggero allontanamento, comportamento antisportivo grave ecc.) contro un avversario, un compagno, un dirigente, uno spettatore o un'altra persona (ad eccezione dell'arbitro e degli assistenti).
Grave via di fatto con ferite (lancio d'oggetti verso qualcuno, spingere, far cadere, colpire con calcio/gomitata/pugno/testata, strangolare, ecc.) verso un avversario, compagno, ufficiale di squadra, spettatore o qualsiasi altra persona (ad eccezione dell'arbitro e degli assistenti)
Via di fatto semplice o grave con ferite nei confronti di arbitro o assistente arbitro
Mordere o sputare a un'altra persona Morde o sputa verso un avversario, compagno di squadra, ufficiale di squadra, spettatore o qualsiasi altra persona (ad eccezione dell'arbitro e degli assistenti)
Morde o sputa verso l'arbitro o l'assistente dell'arbitro

Motivi in clubcorner – ufficiali della squadra

Ammonizione
Non rispettare-in modo evidente e insistentemente- i limiti della zona tecnica
Entrare intenzionalmente nell'area tecnica avversaria (in modo non aggressivo né provocatorio)
Gesti o comportamenti provocatori o offensivi
Mostrare mancanza di rispetto per il gioco
Adottare insistentemente un comportamento scorretto (continui richiami)
Dissentire con parole o gesti compreso (compreso di lanciare / calciare bottigliette o altri oggetti o gesticolare mostrando chiara mancanza di rispetto per gli ufficiali di gara)
Ritarda la ripresa del gioco
Gesticolare eccessivamente / ripetutamente per richiedere un cartellino rosso o giallo
Mostrare insistentemente il gesto per una revisione VAR (schermo TV)
Entra nell'area di revisione dell'arbitro (VAR)

ESPULSIONE
Riceve una seconda ammonizione nella medesima gara
Entra nella sala operativa video (VOR)
Ritardare la ripresa di gioco della squadra avversaria.



Per esempio trattenendo il pallone, allontanando il pallone, ostruendo il movimento di un giocatore.

Comportarsi in modo non appropriato come conseguenza dell'uso di strumenti di comunicazione / elettronici o utilizzare strumenti di comunicazione / elettronici non autorizzati

Uscire intenzionalmente dall'area tecnica per mostrare dissenso o protestare nei confronti di un ufficiale di gara

Uscire intenzionalmente dall'area tecnica per comportarsi in modo provocatorio

Entrare nell'area tecnica avversaria in modo aggressivo o provocatorio

Lanciare / calciare intenzionalmente un oggetto nel terreno di gioco

Entrare sul terreno di gioco per affrontare un ufficiale di gara (compreso alla fine del primo o del secondo periodo di gioco)

Entrare sul terreno di gioco per interferire con il gioco, con un calciatore avversario o con un ufficiale di gara

Usa un linguaggio o fa dei gesti offensivi, ingiuriosi e/o minacciosi verso un avversario

Usa un linguaggio o fa dei gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi verso un avversario, compagno di squadra, ufficiale di squadra, spettatore o qualsiasi altra persona (ad eccezione dell'arbitro e degli assistenti)

Usa un linguaggio o fa dei gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi verso l'arbitro o l'assistente dell'arbitro

Usa propositi o compie gesti che portano al ferimento, ingiuria e/o minaccia grave (diffamatoria concernente la famiglia, l'orientamento sessuale, propositi calunniosi, ecc.) nei confronti dell'avversario, del compagno, ufficiale di squadra, spettatore o qualsiasi altra persona (ad eccezione dell'arbitro e degli assistenti)

Usa propositi o compie gesti che portano al ferimento, ingiuria e/o minaccia grave (diffamatoria concernente la famiglia, l'orientamento sessuale, propositi calunniosi, ecc.) nei confronti dell'arbitro o l'assistente dell'arbitro

Usa un linguaggio o fa gesti razzisti o xenofobi verso un avversario, compagno di squadra, ufficiale di squadra, spettatore o qualsiasi altra persona

Usa un linguaggio o fa gesti razzisti o xenofobi verso l'arbitro o l'assistente dell'arbitro

Comportamento aggressivo cercando il contatto fisico

Tenere un comportamento aggressivo verso un avversario, compagno di squadra, ufficiale di squadra, spettatore o qualsiasi altra persona (ad eccezione dell'arbitro e degli assistenti)

Tenere un comportamento aggressivo verso l'arbitro o l'assistente dell'arbitro

**Via di fatto**

Colpire o tentare di colpire con violenza o brutalità un avversario, un compagno, un dirigente, uno spettatore o una persona.

Via di fatto minore (spinta leggera, comportamento antisportivo grave ecc.) nei confronti di un avversario, un giocatore di riserva o un dirigente, spettatore o altre persone (ad eccezione dell'arbitro e degli assistenti).

Via di fatto (lancio d'oggetti verso qualcuno, spingere, far cadere, colpire con calcio/gomitata/pugno/testata, strangolare, ecc.) verso un avversario, compagno, ufficiale di squadra, spettatore o qualsiasi altra persona (ad eccezione dell'arbitro e degli assistenti).

Grave via di fatto con ferite (lancio d'oggetti verso qualcuno, spingere, far cadere, colpire con calcio/gomitata/pugno/testata, strangolare, ecc.) verso un avversario, compagno, ufficiale di squadra, spettatore o qualsiasi altra persona (ad eccezione dell'arbitro e degli assistenti)

Via di fatto semplice o grave con ferite nei confronti di arbitro o assistente arbitro

Mordere o sputare a un'altra persona

Morde o sputa verso un avversario, compagno di squadra, ufficiale di squadra, spettatore o qualsiasi altra persona (ad eccezione dell'arbitro e degli assistenti)

Morde o sputa verso l'arbitro o l'assistente dell'arbitro



4. Tornei di calcio

Spiegazioni

- Durante un torneo un arbitro può funzionare al massimo per 3 ore al giorno (escluse eventuali prestazioni quale arbitro-assistente).
- Ammonizioni o punizioni temporanee, espulsioni, sospensioni di partite, altri incidenti e antisportività devono essere annunciati dall'arbitro all'autorità competente tramite e-mail o posta.
- Gli organizzatori sono competenti per la liquidazione di protesti nel corso di tornei. In mancanza di indicazioni particolari, valgono le disposizioni del regolamento tornei dell'ASF.
- Ai tornei non ufficiali (bar, aziendali ecc.) non vengono designati arbitri. Gli arbitri che partecipano a questi tornei in qualità di direttori di gioco lo fanno a loro rischio e pericolo e non sono autorizzati a portare lo stemma della federazione.
- Da osservare: i tornei SUVA sono parificati a tornei ufficiali. Gli arbitri vengono convocati dall'Associazione regionale. Possono essere convocati solo arbitri dell'elenco ufficiale ASF.

Spiegazioni

- Tornei fino a 4 ore di presenza: Fr. 120.- (trasferta inclusa)
- Tornei con oltre 4 ore di presenza: Fr. 180.- (trasferta inclusa)
- Nei tornei a cui partecipano squadre della Swiss Football League o Prima Lega, l'indennità è fissata secondo le disposizioni della CA-ASF.

5. Indennità arbitrali

a) Indennità per partite di campionato e preparazione

1. Le indennità per partite che sottostanno al Servizio élite e degli arbitri speranze sono indicate in speciali direttive.
2. Le indennità per le altre partite vengono divise a metà tra la squadra ospitante e la squadra ospite (Ticino: attenersi alle direttive regionali). Le eccezioni sono contenute nel capitolo. Le eccezioni sono contenute nel capitolo „Riepilogo delle particolari regole di gioco“.
3. Per le partite di promozione viene considerata l'indennità della categoria superiore.
4. Al fine di definire correttamente l'indennità arbitrale (tutto compreso), per il calcolo del tragitto tra il domicilio dell'arbitro e il luogo della partita (risp. stadio) bisogna fare riferimento ai dati forniti da GoogleMap (<http://maps.google.ch>) (solo andata). In condizioni normali di traffico.
5. L'indennità è da incassare prima della partita!



Categoria di gioco	Indennità partite di campionato e di preparazione (spese di viaggio incluse)					
	Partite di preparazione in terna: vedi prossima pagina lett. b) Partite di preparazione della 3.a lega ed inferiori: vedi tabella di questa pagina; con squadre di differenti categorie: Indennità = (indennità squadra 1 + indennità squadra 2) diviso 2					
Calcio maschile						
2.a lega interregionale (terna) (tutto compreso e campionato solo; partite di preparazione vedi prossima pagina lett. b)	660.- (ARB = 260.- und AA = 200.-)					
	Solo andata / tutto compreso					
	Fino a 50 km	51 – 100 km		101-150 km		oltre 150 km
2.a lega regionale terna (tutto compreso e campionato solo; partite di preparazione vedi prossima pagina lett. b)	360.- ARB = 140.- AA = 110.-	390.- ARB = 150.- AA = 120.-		420.- ARB = 160.- AA = 130.-		450.- ARB = 170.- AA = 140.-
	Fino a 50 km	51 – 75 km	76 – 100 km	101 – 125 km	126 – 150 km	Oltre 150 km
3.a lega	120.-	150.-	170.-	190.-	210.-	230.-
4.a lega / Aziendali A	100.-	130.-	150.-	170.-	190.-	210.-
5.a lega / Aziendali B+C	90.-	120.-	140.-	160.-	180.-	200.-
Seniori 30+	100.-	130.-	150.-	170.-	190.-	210.-
Seniori 40+	90.-	120.-	140.-	160.-	180.-	200.-
U-18 / U-16 per terna (tutto compreso) U-16/U-18=partite di campionato solo; partite di preparazione vedi prossima pagina lett. b)	360.- ARB = 140.- AA = 110.-	390.- ARB = 150.- AA = 120.-	390.- ARB = 150.- AA = 120.-	420.- ARB = 160.- AA = 130.-	420.- ARB = 160.- AA = 130.-	450.- ARB = 170.- AA = 140.-
U-16 (ARBR)	130.-	160.-	180.-	200.-	220.-	240.-
U-15	120.-	150.-	170.-	190.-	210.-	230.-
Footeco (11:11) FE-14 e FE-14 sel. dei partenariati	90.-	120.-	140.-	160.-	180.-	200.-
Footeco (9:9) FE-13 e FE-14, FE-13 sel. dei partenariati	80.-	110.-	130.-	150.-	170.-	190.-
BRACK.CH Youth/Junior League A	120.-	150.-	170.-	190.-	210.-	230.-
BRACK.CH Youth/Junior League B	100.-	130.-	150.-	170.-	190.-	210.-
BRACK.CH Youth/Junior League C	90.-	120.-	140.-	160.-	180.-	200.-
All. A regionali	90.-	120.-	140.-	160.-	180.-	200.-
All. B regionali	80.-	110.-	130.-	150.-	170.-	190.-
All. C regionali	80.-	110.-	130.-	150.-	170.-	190.-
Calcio femminile						
AXA Women's Super League per terna (tutto compreso solo campionato; partite di preparazione vedi prossima pagina lett. b)	400.- ARB = 160.- AA = 120.-	430.- ARB = 170.- AA = 130.-	430.- ARB = 170.- AA = 130.-	460.- ARB = 180.- AA = 140.-	460.- ARB = 180.- AA = 140.-	490.- ARB = 190.- AA = 150.-
LN B	120.-	150.-	170.-	190.-	210.-	230.-
Promozione giovane leve donne M-19 / M-17	90.-	120.-	140.-	160.-	180.-	200.-
1.a – 2.a lega	100.-	130.-	150.-	170.-	190.-	210.-
3.a – 4.a lega	90.-	120.-	140.-	160.-	180.-	200.-
Allieve A	90.-	120.-	140.-	160.-	180.-	200.-
Allieve B + femminile-19	80.-	110.-	130.-	150.-	170.-	190.-



b) Indennità per partite di preparazione con una terna / AR = Associazione regionale

Direzione della partita

1. Partite di preparazione con la presenza di squadre della Super League, Challenge League e Prima Lega devono essere dirette da una terna. La convocazione viene effettuata dalla CA-ASF.
2. Per le altre partite di preparazione (compreso la 2.a. Lega inter e U-18), gli arbitri vengono convocati dall'AR della squadra ospitante la quale decide se le partite con la partecipazione di una squadra di 2.a Lega regionale o AXA Women's Super League devono essere dirette da una terna.

Indennità

3. Partite di preparazione con la presenza di squadre della Super League e Challenge League sono regolate nelle speciali direttive del Servizio arbitri élite.
4. Le indennità per le partite di preparazione con la presenza di squadre di 1.a Lega, 2.a Lega interregionale, U-18 e 2.a Lega regionale sono elencate in questo pro-memoria.

Indennità per partite di preparazione in terna	Importo CHF
Promotion League / 1.a lega contro	
Promotion League / 1.a lega	400.-
2.a lega inter	350.-
2.a lega regionale o U-18/U-16A	325.-
Altre	250.-
2.a lega inter contro (le terne sono convocate dalla CA dell'AR della squadra ospitante)	
2.a lega inter	300.-
2.a lega regionale o U-18/U-16A	270.-
Altre	250.-
U-18/U-16A contro (le terne sono convocate dalla CA dell'AR della squadra ospitante)	
U-16, U-18 o 2.a lega regionale (terna)	240.-
Altre (solo ARB): (Indennità U-16, U-18 (140.-) + Indennità squadra XY) diviso 2	
2.a lega regionale contro	
2.a lega regionale (terna)	240.-
Altre (solo ARB): (Indennità 2.a lega reg. (140.-) + Indennità squadra XY) diviso 2	
AXA Women's Super League contro (Le terne sono convocate dalla CA dell'AR della squadra ospitante)	
AXA Women's Super League (Terna; se 4° uff.+100.-; p.e. 1a Divisione Estero)	300.-
Uomini 2.a lega regionale (Terna)	240.-
Altri (solo ARB): (Indennità AXA Women's Super League (140.-) + Indennità squadra XY) diviso 2	

c) Indennità per partite di Coppa Svizzera (maschile)

Principio:

- Non si possono pretendere altre spese, il rimborso è forfettario.
- Per le partite di coppa in ambito regionale si può attenersi a questo modello:
Tariffa squadra 1 + Tariffa squadra 2 diviso 2 = tariffa dell'arbitro rispettivamente della terna.
- Per le partite di coppa, di regola, bisogna preparare una sola nota spese con l'intero importo. Rimangono in vigore le eventuali direttive regionali.
- Le spese vengono pagate, prima della partita, dalla squadra locale.

Info: dal 1° gennaio 2021 entreranno in vigore delle specifiche indennità e modalità d'indennizzo dei turni principali di coppa (Coppa Svizzera Helvetia). Il versamento delle indennità sarà effettuato direttamente dall'ASF secondo le attuali modalità.

Partita	Terna /ARB	Indennità (tutto compreso) CHF
Promotion League contro		
Promotion League	Terna	1100.-
1.a Lega	Terna	1100.- + 900.- :2 = 1000.-
2.a Lega Inter	Terna	1100.- + 660.- :2 = 880.-
2.a Lega	Terna	1100.- + 390.- :2 = 745.-
3.a Lega	Terna	1100.- + 250.- :2 = 675.-
4.a Lega	Terna	1100.- + 250.- :2 = 675.-
1.a Lega contro		
1.a Lega	Terna	900.-
2.a Lega Inter	Terna	900.- + 660.- :2 = 780.-
2.a Lega	Terna	900.- + 390.- :2 = 645.-
3.a Lega	Terna	900.- + 250.- :2 = 575.-
4.a Lega	Terna	900.- + 250.- :2 = 575.-
2.a Lega Inter contro		
2.a Lega Inter	Terna	660.-
2.a Lega	Terna	660.- + 390.- :2 = 525.-
3.a Lega	Terna	660.- + 250.- :2 = 455.-
4.a Lega	Terna	660.- + 250.- :2 = 455.-
2.a Lega contro		
2.a Lega	Terna	390.-
2.a Lega	ARB	200.-
3.a Lega	Terna	390.- + 250.- :2 = 320.-
3.a Lega	ARB	160.- + 150.- :2 = 155.-
4.a Lega	Terna	390.- + 250.- :2 = 320.-
4.a Lega	ARB	160.- + 130.- :2 = 145.-
5.a Lega	Terna	390.- + 250.- :2 = 320.-
5.a Lega	ARB	160.- + 120.- :2 = 140.-



Partita	Terna / ARB	Indennità (tutto compreso) CHF
3.a Lega contro		
3.a Lega	Terna	250.-
3.a Lega	ARB	150.-
4.a Lega	Terna	250.-
4.a Lega	ARB	$150.- + 130.- : 2 = 140.-$
5.a Lega	Terna	250.-
5.a Lega	ARB	$150.- + 120.- : 2 = 135.-$
4.a Lega contro		
4.a Lega	Terna	250.-
4.a / 5.a Lega	ARB	130.-
5.a Lega contro		
5.a Lega	ARB	120.-

d) Indennità per partite di Coppa Svizzera (femminile)

Principio:

- Non si possono pretendere altre spese, il rimborso è forfettario.
- Per le partite di coppa regionali si può far valere fondamentalmente il seguente modello di rimborso spese: Tariffa squadra 1 + Tariffa Squadra 2 diviso 2 = Rimborso ARB, risp. Terna. Occorre rispettare le disposizioni regionali.
- Per tutte le partite di coppa generalmente occorre predisporre solo una nota spese complessiva e comprendente tutte le spese. Restano comunque valide eventuali disposizioni regionali specifiche.
- Le spese devono essere riscosse prima dell'inizio della partita da parte della squadra ospitante.

Tabelle vedi pagina successiva



Partita	Terna / ARB	Indennità (tutto compreso) CHF
AXA Women's Super League contro		
AXA Women's Super League	Terna	430.-
LNB	Terna	430.- + 330.- :2 = 380.-
1.a – 4.a Lega	Terna	430.- + 250.- :2 = 340.-
Lega Nazionale B contro		
LNB	ARB	150.-
1.a Lega / 2.a Lega	ARB	150.- + 130.- :2 = 140.-
3.a Lega / 4.a Lega	ARB	150.- + 120.- :2 = 135.-
1.a Lega contro		
1.a Lega/ 2.a Lega	ARB	130.-
3.a Lega/ 4.a Lega	ARB	130.- + 120.- :2 = 125.-
2. a Lega contro		
2.a Lega	ARB	130.-
3.a Lega – 4.a Lega	ARB	130.- + 120.- :2 = 125.-
3.a/4.a Lega conto		
3.a Lega	ARB	120.-
4.a Lega	ARB	120.-
Allieve-19 (se non giocato in forma di torneo)		
	ARB	110.-

e) Indennità per partite di Coppa Svizzera (Promozione giovani leve)

Partita	Terna / ARB	Indennità (tutto compreso) CHF
U-18 contro		
U-18	Terna	390.-
U-16 contro		
U-16	Terna	390.-
U-16	ARB	160.-
U-15 contro		
U-15	ARB	150.-

f) Rimborsi spese per partite di coppa (Seniori)

Partita	Terna / ARB	Indennità (tutto compreso) CHF
Seniori 30+	Terna	390.-
	ARB	130.-
Seniori 40+	Terna	390.-
	ARB	120.-
Seniori 50+	ARB	110.-



6. Promemoria per situazioni in cui l'ARB e/o gli AA e/o VAR/AVAR non si presentano o sono impossibilitati a continuare la partita

(valido per le partite con terna risp. VAR)

1. Premessa

- Arbitro-Assistente (AA): Arbitro (ARB) formato dell'Associazione per quest'attività.
- Guardalinee (GL): persona incaricata dalla società per aiutare l'arbitro.
- Video-arbitro assistente (VAR)
- Assistente del VAR (AVAR)
- Le squadre devono attendere 30 minuti, dopo l'orario della convocazione ufficiale l'arrivo dell'arbitro rispettivamente dell'arbitro sostituto.

2. L'arbitro non si presenta o è impossibilitato a proseguire la partita e non può essere convocato per quella partita un ARB con idonea qualifica

- In partite con un quarto ufficiale e/o con SRA aggiunti (in particolare in SFL): La persona con la qualifica d'ARB più elevata prende il posto dell'ARB designato; se si tratta di un Arbitro Assistente questo viene sostituito dal 4. Uomo o dagli SRA aggiunti.
- Nelle altre partite con la terna: Uno degli AA arbitra la partita; Lo stesso viene sostituito come da disposizioni seguenti.
- In partite con un ARB singolo: Entrambi i capitani hanno la possibilità di accordarsi su un arbitro che deve comparire sulle liste ufficiali della ASF.

3. L'Assistente Arbitro non si presenta o è impossibilitato a proseguire la partita e non può essere convocato per quella partita un ARB con idonea qualifica

- In partite con un quarto ufficiale e/o con SRA aggiunti (in particolare in SFL): La persona con la qualifica di AA più elevata prende il posto dell'AA designato
- Nelle altre partite con la terna: I capitani delle squadre hanno la possibilità di accordarsi su un AA che figura sulla lista ufficiale dell'ASF. Se non dovessero accordarsi su un sostituto la squadra di casa deve fornire un guardalinee
- Se in una partita della federazione entrambi gli assistenti designati sono impossibilitati e entrambi i capitani non si accordano su un sostituto che appaia sulla lista della ASF, l'arbitro in partite di 2. Lega Inter, 2. Lega, calcio femminile e allievi/e deve arbitrare o continuare la partita con due guardalinee.

4. Osservazioni

- Nel caso in cui tra gli spettatori si trova un arbitro o un AA, bisogna annunciarlo al convocatore il quale autorizzerà la sostituzione. In questo caso la convocazione diventa ufficiale e non può essere rifiutata dalle società.
- Un accordo delle due società su questa persona non è necessario.
- Nessun protesto è ammesso contro la persona dell'arbitro o dell'AA.
- Se la terna non dovesse presentarsi, la prima priorità è la ricerca dell'arbitro il quale dirigerà con due GL, in casi estremi anche senza GL.



5. Mancanza di un VAR o AVAR

- Se non è possibile trovare una persona qualificata per sostituire il VAR o l'operatore del replay, la partita verrà ripresa senza il VAR.
- Se non è possibile trovare una persona qualificata per sostituire l'AVAR e vi è solo un AVAR la partita verrà ripresa senza VAR a meno che entrambe le squadre non confermino per scritto che la partita verrà eccezionalmente iniziata o proseguita solo con il VAR e l'operatore del replay.



7. Obbligo di partecipare ai corsi regionali

In base alle disposizioni ASF (per 01.01.2002) valgono i seguenti corsi obbligatori (**X** = corso obbligatorio):

Chi	Qualifica	Serate di discussioni regionali	Test di condizione fisica regionale	Corso per istruttori	Corso per coaches	Corsi 2 + C 2 ¹⁾	Corsi 3 + C 3 ¹⁾	Corsi 4/5/All/Sen/Vet ¹⁾	Corso ARB-Assistenti ¹⁾	Corso talenti
Arbitro (ARB)	FIFA, SFL									
Arbitro (ARB)	Promotion League/ 1.a lega, Candidati 1.a lega / Referee Academy 3°anno									
Arbitro (ARB)	Referee Academy (1°/2° anno)	X	X			X			X	X
Arbitro (ARB)	2.a lega Inter	X	X			X			X	
Arbitro (ARB)	2.a lega e candidati	X	X			X			X	
Arbitro (ARB)	3.a lega e candidati	X	X				X			
Arbitro (ARB)	4.a/5.a lega, allievi, seniori/veterani	X						X		
Arbitro (ARB)	Arbitro talento	X	X							X
Arbitro-Assistente (AA)	FIFA, SFL									
Arbitro-Assistente (AA)	Promotion League/ 1.a lega, Candidati 1.a lega / Referee Academy 3°anno									
Arbitro-Assistente (AA)	Referee Academy (1°/2° anno)	X	X			X			X	X
Arbitro-Assistente (AA)	2.a lega Inter	X	X						X	
Arbitro-Assistente (AA)	2.a lega e candidati	X	X						X	
Arbitro-Assistente (AA)	AXA Women's Super League								X	
Istruttore (se non impiegato come istruttore)		X		X		X				
Istruttore (se impiegato come istruttore)		X		X						
Coaches	2.a lega Inter	X			X	X			X	X
Coaches	2.a lega	X			X	X			X	X
Coaches	3.a lega	X			X		X			
Coaches	4.a/5.a lega, all., sen	X			X			X		
Coaches	Accompagnatore arbitri	X			X			X		

1) = Questi corsi possono essere svolti in comune dalle Associazioni regionali



8. Criteri d'impiego

Categoria di gioco	ARB o Terna	Qualifica ARB	Qualifica AA	Convocazione ARB	Rapporto ARB
Swiss Football League	Terna	Secondo direttive CA-Servizio arbitri d'élite			
Promotion League / Prima Lega & candidati	Terna	Secondo direttive CA-Servizio arbitri speranze/Academy			
2.a lega inter	Terna	2-Inter	3 o 4	Academy Regione	LA
2.a lega	Terna	2	3 o 4	Regione	Regione
3.a lega / aziendali, corporativi Serie A	ARB	3	-		
4.a lega / aziendali, corporativi Serie B	ARB	4	-		
5.a lega / aziendali, corporativi Serie C	ARB	5	-		
Aziendali, corporativi (promozione)	ARB	4	-	Regione	Regione
Seniori 30+ / aziendali, corporativi	ARB	3	-		
Seniori 40+ / aziendali, corporativi	ARB	3 o 4	-		
Seniori 50+ (solo coppa)	ARB	5	-	Regione	Regione
Calcio d'élite allievi U-18	Terna	cand. 2	3 o 4	Academy Regione	DSC
Calcio d'élite allievi U-16 (gr. A)	Terna	cand. 2	3 o 4		
Calcio d'élite allievi U-16 (gr. B)	ARB	cand. 2	4		
Calcio d'élite allievi U-15	ARB	4 (max. 30)	-		
Footeco (FE-14)	ARB	Arbitri Footeco	-		
Footeco (FE-13)	ARB		-		
Selezione regionale U14 femminile	ARB	4	-	Regione	
Selezione regionale FE13 femminile	ARB	4	-		
Calcio di base Allievi A (Youth/Junior League A)	ARB	C 2 o 3	-	Regione	Regione
Calcio di base Allievi B (Youth/Junior League B)	ARB	C 3 o 4	-		
Calcio di base Allievi C (Youth/Junior League C)	ARB	4	-		
Calcio di base Allievi A regionali	ARB	4 o 5	-	Regione	Regione
Calcio di base Allievi B regionali	ARB	5 o Jun.	-		
Calcio di base Allievi C regionali	ARB	Jun.	-		
AXA Women's Super League	Terna	2-Inter	3 o 4	CA ASF/ F-F-Gr. Regione	DCF
Donne LNB	ARB	C 2 o 3	-		
Promozione donne U-19/U-17/U16/U15	ARB	4	-		
Donne 1.a lega	ARB	3 o 4	-		
Donne 2.a – 4.a lega	ARB	4 o 5	-	Regione	Regione
Allieve A	ARB	4 o 5	-	Regione	Regione
Allieve B / femminile-19	ARB	Allievi	-	Regione	Regione
Coppa svizzera (uomini)	ARB	In base al turno			
Coppa svizzera (donne)	ARB	In base al turno			

DSC = Direzione sviluppo del calcio / DCF = Direzione del calcio femminile / LA = Lega Amatori



9. Comportamento dell'arbitro in caso di protesta

a) Principio

L'arbitro deve accettare ogni protesta.

Il protesto deve essere steso per scritto sul formulario messo a disposizione dall'arbitro (Formulario di protesto). Il formulario di protesto può essere scaricato dal sito ASF, all'indirizzo:

[LINK FORMULARIO DI PROTESTO](#)

b) Procedura in caso di protesto

- Se una squadra depone protesto secondo l'art. 50 del Regolamento di Gioco ASF, l'arbitro deve informare del protesto e delle sue motivazioni il capitano avversario alla presenza dell'autore del protesto stesso.
- L'arbitro deve accettare il protesto con serenità.
- L'arbitro deve comunicare ai due capitani che, **subito dopo** la conclusione dell'incontro, nel suo spogliatoio, verranno espletate le ulteriori formalità. Almeno il capitano deve firmare il formulario in presenza dell'arbitro (in questo modo il formulario può essere compilato fuori dallo spogliatoio dell'arbitro).
- Il protesto è da formulare per scritto sull'apposito formulario messo a disposizione dall'arbitro. Non vi è comunque l'obbligo formale di utilizzare il formulario ufficiale per far sì che il protesto sia formalmente valido. Se l'arbitro non ha a disposizione il relativo formulario, ha la possibilità di utilizzare un normale foglio di carta. L'utilizzo del formulario ufficiale di protesto non è dunque obbligatorio.
- Il protesto può anche essere redatto da una terza persona. Il capitano della squadra che depone il protesto può essere accompagnato nello spogliatoio dell'arbitro solo da una persona.
- Attenzione: nelle partite degli allievi il protesto deve essere firmato, oltre che dal capitano, anche dall'allenatore responsabile
- L'arbitro non può, anche se il capitano lo richiede, dare una sua opinione o spiegazione sui fatti né tantomeno scrivere il protesto di proprio pugno. Ogni intromissione significa violare la neutralità a cui l'arbitro è tenuto.
- Il capitano avversario, nelle squadre allievi anche l'allenatore responsabile, con la loro firma confermano di aver preso visione del protesto. Questa firma non significa in alcun caso un accordo o un riconoscimento del protesto e delle motivazioni dello stesso. La mancata firma del protesto da parte del capitano avversario non avrà alcun influsso sul corso dello stesso.
- L'arbitro in seguito deve prendere posizione scritta sul protesto all'attenzione dell'autorità competente e firmarla.



Deve anche rispondere alle seguenti quattro domande:

- **Quando è stato deposto il protesto?**

Per principio un protesto deve essere annunciato all'arbitro immediatamente dopo il fatto che ha provocato la decisione e prima della ripresa del gioco (Art. 50 cifra 3 Regolamento di Gioco).

Se il protesto viene deposto mentre il gioco è in movimento, prima di interrompere il gioco l'arbitro deve tener conto della norma del vantaggio. In questo caso il gioco riprenderà con una palla d'arbitro **vedi regola 8**.

I protesti relativi allo stato e alla demarcazione del terreno di gioco, alle porte, al pallone o all'orario d'inizio della gara devono sempre essere annunciati all'arbitro prima dell'inizio della gara stessa.
 - **Come è stato deposto il protesto?**

Il protesto deve contenere le parole „io protesto“. La parola “protesto” deve essere presente in qualsiasi forma in cui il protesto è stato inoltrato.

Nello stesso tempo deve essere indicato anche il motivo del protesto.

Altri reclami che non contengono la parola „protesto“ verranno esaminati dall'autorità competente la quale deciderà se gli stessi sono da ritenere quali protesti validi.
 - **Chi ha deposto il protesto?**

Affinché un protesto possa essere valido, deve essere deposto all'arbitro da parte del capitano.
 - **Per quale motivo ha deposto il protesto?**

Al momento in cui viene deposto un protesto lo stesso deve essere motivato. L'arbitro ha l'obbligo di chiedere, sul terreno, il motivo del protesto.

Importante: l'arbitro, dopo aver ricevuto il protesto e prima della ripresa del gioco, riflette se ha eventualmente agito in modo errato. Per evitare di incorrere in un eventuale errore tecnico può ancora cambiare la sua decisione (RG 5)

L'arbitro ha l'obbligo di informare il capitano avversario dell'inoltro del protesto e del relativo motivo (Art. 50 cifra 6 Regolamento di Gioco).
- L'arbitro deve inviare il formulario di protesto con il rapporto della partita all'autorità competente. si raccomanda all'arbitro di conservare una copia del formulario di protesto.
 - L'arbitro deve annunciare qualsiasi protesto anche se lo stesso è stato ritirato dopo il termine della partita. L'arbitro deve indicare nel rapporto di gara elettronico via [clubcorner](#) la deposizione del protesto (tramite la crocetta apposita).



10. Rapporto di Coaching

La valutazione degli ARB/AA secondo il rapporto di coaching in vigore dalla stagione 2018/19 è concepito da tre componenti:

- Valutazione della partita
- Valutazione del potenziale 1 → con una nota da A a D il coach risponde alla domanda **se l'ARB/AA, dal suo punto di vista, è/sarebbe già pronto per dirigere da subito partite della categoria immediatamente superiore.**
- Valutazione del potenziale 2 → apponendo una crocetta il coach risponde alla domanda **se l'ARB/AA mostra particolare talento sopra la media e se deve continuare a essere seguito e osservato dagli organi competenti della commissione. L'ARB/AA si merita una speciale gratifica** (per esempio Footecco, Gruppo talenti regionali, Academy, SFL).

Valutazione della partita <i>(Che prestazione l'ARB/AA ha dimostrato in questa partita ?)</i>	A Prestazione molto buona, oltre le attese B Buona prestazione, risponde alle attese C Sufficiente, ma evidenzia una prestazione con importanti possibilità di miglioramento o buona oppure ottima prestazione con un chiaro errore decisivo D Prestazione insufficiente e/o con diversi errori decisivi
Valutazione del potenziale 1 <i>(L'ARB/AA ha il potenziale per essere impiegato nella lega immediatamente superiore ?)</i>	A Potenziale per compiti più impegnativi o arbitro d'élite in questa lega senza possibilità di promozione B Valore sicuro C Stagnante e/o ha raggiunto i suoi limiti D Sorpassato, non convocabile in questa lega
Coaching dei candidati	Precisazione sui candidati Valutazione potenziale A = proposta di qualifica definitiva nella categoria. L'ARB ha già il potenziale per funzionare nella lega immediatamente superiore. Valutazione potenziale B = proposta di qualifica <u>definitiva</u> nella lega attuale. L'ARB è per il momento da impiegare in questa lega.
Valutazione potenziale 2 <i>(L'ARB/AA ha il potenziale sopra la media o particolarmente talentuoso?)</i>	X (croce) = Sì = Questo ARB/AA ha un potenziale sopra la media, da monitorare immediatamente. Nessuna X (croce) = No = Questo ARB/AA può essere impiegato senza restrizioni secondo la sua valutazione del potenziale 1.