

**DIRETTIVE PER LA DIREZIONE DELLE PARTITE STAGIONE 2006/2007****AGIRE**

- La **protezione dei giocatori** è assolutamente prioritaria. Il gioco grossolano e scomposto deve essere immediatamente sanzionato.
- I falli devono essere sanzionati nello stesso modo su **tutto il terreno da gioco**. Gli arbitri sono vivamente pregati di applicare questo principio con la massima attenzione.
- Un giocatore che effettua una **simulazione** con lo scopo di procurarsi un calcio di rigore o un calcio di punizione deve essere ammonito.
- Se una promettente azione è fermata in modo illecito con una trattenuta, uno sgambetto o una spinta, questo **fallo "tattico"** deve essere punito con l'ammonizione.

**COMPORAMENTO**

- In occasione di una rimessa laterale tutti gli avversari devono rimanere a una distanza minima di 2 metri. L'arbitro in questi casi deve **agire** e non reagire.
- Tutti i giocatori che si **comportano in modo provocatorio** e che con il loro comportamento provocano dei raggruppamenti di giocatori devono essere ammoniti.
- Comportamento **aggressivo** nei confronti dell'arbitro o degli assistenti non deve essere tollerato. L'arbitro deve agire immediatamente. Il o i giocatori colpevoli devono essere espulsi.
- **La zona tecnica deve essere sorvegliata**. All'interno della stessa l'allenatore deve poter disporre di una certa "libertà di movimento" e della possibilità di trasmettere degli ordini tattici ai propri giocatori. Comportamenti aggressivi, offensivi o critiche ad alta voce e ripetute nei confronti dell'arbitro o degli assistenti come pure il fatto di lasciare deliberatamente la zona tecnica, devono essere sanzionati in modo coerente. Il colpevole deve essere allontanato.
- **Recupero del tempo perso**. Una sostituzione "normale" implica di regola, un recupero di 30 secondi. Questa durata può essere prolungata in caso di manovre dilatorie nel corso delle sostituzioni. Il tempo perso a seguito di un ferimento di un giocatore deve essere completamente aggiunto dall'arbitro al termine del relativo tempo di gioco.

**ARBITRI ASSISTENTI****Utilizzo delle competenze**

- L'utilizzo delle competenze da parte dell'assistente deve costituire un aiuto per l'arbitro ed essere adattato alla sua direzione di gioco: le decisioni si basano su tre criteri: **necessità / utilità / sicurezza**. La decisione finale appartiene in ogni caso all'arbitro.
- Il colloquio pre-partita deve essere svolto **sempre** ed in modo serio. I casi dubbi devono essere chiariti prima di entrare sul campo.

## MODIFICA ALLE REGOLE

### NUMERO DEI GIOCATORI

#### Stretta di mano

L'entrata in campo in comune e la stretta di mano **prima e dopo** la partita sono da subito obbligatorie per **tutte le categorie di gioco**.

### EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

Il periodo di transizione della direttiva inerente il divieto di portare gioielli è terminato. Gli arbitri hanno il compito di controllare da una parte, come fin'ora, che nessun giocatore porti equipaggiamenti/oggetti che possano creare pericolo a sé stessi o a giocatori avversari. D'altra parte portare ogni tipo di gioielli è vietato. **Questa direttiva vale anche per l'arbitro**. Se l'arbitro dopo il controllo dei giocatori constata che un giocatore porta ancora dei gioielli, deve, alla prossima interruzione del gioco, ordinare al giocatore di lasciare il terreno da gioco per sistemare l'equipaggiamento (Regola 3 punto 1.7.1 delle Regole di gioco dell'ASF). Lo stesso deve essere ammonito per antisportività con una segnalazione ottica con il cartellino giallo.

### FALLI E SCORRETTEZZE

#### Espulsioni

A causa dell'estensione del potere discrezionale degli arbitri verso i giocatori di riserva è stata rivista anche la prassi delle sanzioni disciplinari. Una segnalazione ottica è da effettuarsi in ogni caso contro coloro che entrano sotto il potere discrezionale dell'arbitro. Ciò significa che l'arbitro deve comminare una sanzione disciplinare con una segnalazione ottica con il cartellino anche contro un giocatore di riserva o un giocatore sostituito che si trova nella zona tecnica in quanto ha giocato, è indicato sulla cartolina dei giocatori e quindi può essere identificato.

Un allenatore-giocatore che figura sulla cartolina dei giocatori quale giocatore è da considerarsi come un giocatore. Esso non ha nessun privilegio. In caso di espulsione deve lasciare subito il terreno da gioco e recarsi nello spogliatoio. Una sanzione disciplinare contro un allenatore o un dirigente **non** deve essere segnalata con il cartellino. Questi devono essere allontanati dal terreno da gioco.

#### Perdite di tempo nelle riprese di gioco

Gli arbitri devono, in occasione di perdite di tempo durante le riprese di gioco, intervenire in modo energico. L'arbitro in questi casi deve agire in modo attivo e prendere le necessarie disposizioni per far sì che da una parte il gioco possa essere ripreso senza perdita di tempo e d'altra parte che i giocatori avversari non impediscano la ripresa del gioco.

### TEMPO DI RECUPERO (Valido unicamente per partite con una terna)

Gli orologi posti negli stadi possono funzionare durante la partita ma devono essere fermati dopo i tempi di gioco regolamentari rispettivamente al 45° e al 90° minuto. Questa direttiva è valida anche in occasione di tempi supplementari.

Allo scopo di uniformare la pratica in occasione di incontri diretti da una terna, la Commissione Arbitri ha deciso che l'assistente 1 poco prima del termine del tempo regolamentare (primo tempo, rispettivamente fischio finale)informi i due accompagnatori del tempo di recupero.

Per le partite dirette unicamente da un arbitro il tempo di recupero **non** è da comunicare.

### PARTITE DELLE SELEZIONI REGIONALI

Gli arbitri con la convocazione per le partite delle selezioni regionali ricevono le necessarie informazioni inerenti le regole particolari. Gli arbitri sono invitati a leggere attentamente queste direttive.