

# Refereeing

## RG5: L'arbitro



### Equipaggiamento

- Maglia (più colori!)
- Calzoncini corti
- Calzettoni
- Scarpe sportive
- Fischietto, orologio, cronometro
- Cartellini: giallo e rosso
- Materiale per annotazioni, moneta



1/16



01.10.2010/  
1.0



**Obligo!**

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



# Refereeing

## RG5: L'arbitro



### Generalità

- Il pallone si sgonfia o scoppia ...

#### Professionalità

L'arbitro deve presentarsi sul campo **almeno 60 minuti (terna: 90 min.)** prima dell'orario previsto per l'inizio della partita;



2/16

01.10.2010/  
1.0

#### Autorità

La sua autorità e l'esercizio dei poteri decisionali conferitigli nel comminare sanzioni disciplinari, incominciano nel momento in cui **entra** sul terreno da giuoco;



I diritti si estendono **anche** quando il giuoco è stato interrotto dall'arbitro con un colpo di fischietto o il pallone è fuori dal terreno di giuoco. L'autorità dell'arbitro termina **dopo il fischio finale quando ha lasciato il terreno di giuoco** (Cfr. 5.1.1)

# Refereeing

## RG5: L'arbitro



### Generalità

- Concetto “**decisione di fatto**”: è una decisione che si riferisce al giuoco che ha per causa una fase dello stesso che non può più essere fedelmente ricostruita. L'arbitro prende tale decisione secondo il proprio convincimento e sulla base dei suoi accertamenti (p.es.: rete, durata della partita, ecc.) - (Cfr. 5.1.2)
- L'arbitro e gli AA (compresi i guardalinee!) sono da considerare come **facenti parte del campo di giuoco**. Il giuoco non sarà interrotto se il pallone tocca uno di questi! (Cfr. 5.1.6)
- L'arbitro prende le proprie decisioni basandosi **unicamente** sulle sue constatazioni. Può, se lo ritiene necessario, avvalersi della segnalazione di un assistente e quindi far sua la decisione (Cfr. 5.3.1.2)
- Se l'arbitro si accorge di aver commesso un errore, fatta eccezione per l'applicazione del vantaggio, **può tornare sulla sua decisione** solo se il giuoco non è stato ripreso o la partita non è terminata. (Cfr. 5.3.1.3)



3/16

01.10.2010/  
1.0

FTC Federazione Ticinese Calcio, Direzione Sezione Arbitrale  
© Carlo Bertolini, Istruttore arbitri ASF

# Refereeing

## RG5: L'arbitro



Gestualità



### Norma del vantaggio (cfr. 5.3.2)

- L'arbitro non deve interrompere il giuoco durante un'infrazione alle regole **se egli è convinto** che l'interruzione dello stesso annulli un eventuale vantaggio
- Nel caso in cui l'auspicato vantaggio non abbia esito positivo, egli **può ritornare sulla sua decisione** fintanto che un giocatore avversario colpisce la palla oppure se interrompe il giuoco per un altro motivo
- Un eventuale provvedimento disciplinare, nei confronti del giocatore colpevole, verrà comminato alla prima interruzione di giuoco

4/16

01.10.2010/  
1.0

FTC Federazione Ticinese Calcio, Direzione Sezione Arbitrale  
© Carlo Bertolini, istruttore arbitri ASF

# Refereeing

## RG5: L'arbitro



Gestualità



### Norma del vantaggio (cfr. 5.3.2)

#### Consigli

- nel caso di un'infrazione punibile con un'espulsione (compreso 2° giallo!), il giuoco è da interrompere subito **salvo che vi sia una chiara ed evidente occasione da rete!**
- La decisione di ritornare sulla decisione va presa nello spazio di pochi secondi!
- Nella decisione d'applicare la norma del vantaggio, va valutato il luogo dell'infrazione. Più vicino questo si trovi alla porta avversaria, maggiore è l'efficacia!

5/16

01.10.2010/  
1.0

FTC Federazione Ticinese Calcio, Direzione Sezione Arbitrale  
© Carlo Bertolini, istruttore arbitri ASF

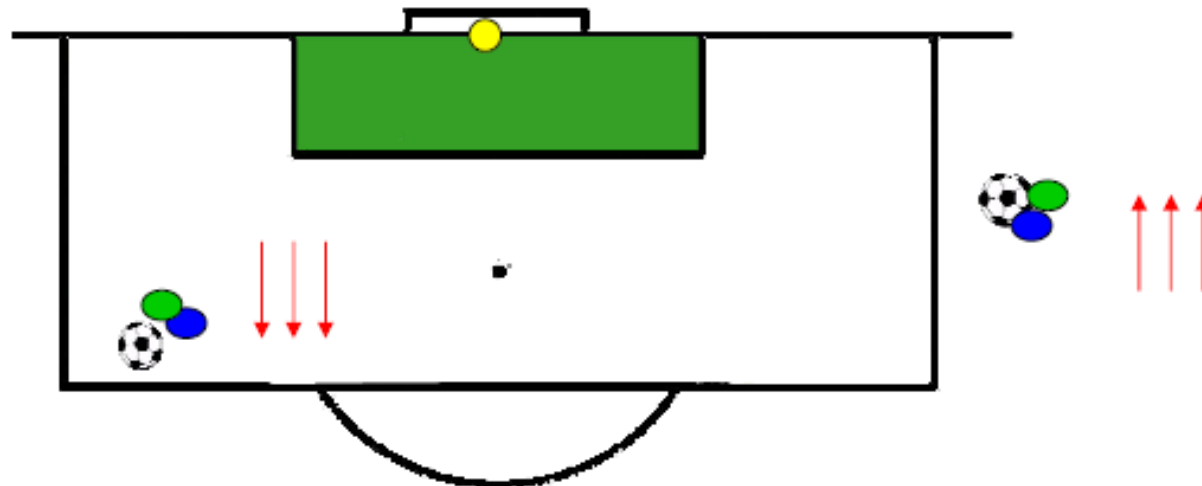
# Refereeing

## RG5: L'arbitro



### Norma del vantaggio (cfr. 5.3.2)

- Nel caso di un comportamento punibile con l'espulsione, il gioco va interrotto salvo vi sia una chiara ed evidente occasione da rete
- Differenziare
  - *Nel caso di un fallo commesso da un **difensore** ...aspettare un possibile vantaggio*
  - *Nel caso di un fallo commesso da un **attaccante** ..interrompere a meno che vi sia una chiara e promettente azione di contropiede*



# Refereeing

## RG5: L'arbitro



### Interruzioni e sospensioni

7/16

- L'arbitro ha il potere, in ogni momento, di interrompere il giuoco o di sospendere definitivamente la partita a seguito ...



Principio

- **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

01.10.2010/  
1.0

FTC Federazione Ticinese Calcio, Direzione Sezione Arbitrale  
© Carlo Bertolini, istruttore arbitri ASF

# Refereeing

## RG5: L'arbitro



### Interruzioni e sospensioni <sup>1</sup>

- I seguenti casi portano alla sospensione della partita:

#### Installazioni

- Rottura dei legni della porta (altro terreno ? Riparabile in 30 minuti ?)



#### Ordine

- Entrata di spettatori sul terreno... l'ordine non può venir ristabilito entro il termine indicato dall'arbitro



#### N° giocatori

- Il n° dei giocatori di una delle squadre è sceso a ... **-7 / -9**



#### Diversi

- Abbandono prematuro del terreno da giuoco da parte di una delle due squadre
- Rifiuto di ottemperare alle disposizioni dell'arbitro ... concessione di un tempo ragionevole!

8/16

01.10.2010/  
1.0

FTC Federazione Ticinese Calcio, Direzione Sezione Arbitrale  
© Carlo Bertolini, Istruttore arbitri ASF

# Refereeing

## RG5: L'arbitro



### Interruzioni e sospensioni <sup>2</sup>

- I seguenti casi portano alla sospensione della partita:

9/16

#### Meteo

- Oscurità, nebbia (**visibilità inferiore alla distanza tra le due porte**), uragano, tempesta,... attenzione alle possibilità di miglioramento!



#### Aggressione

- **Vie di fatto** nei confronti dell'arbitro o degli arbitri assistenti



#### Fatto grave

- **Decesso** di uno dei partecipanti alla partita



01.10.2010/  
1.0

# Refereeing

## RG5: L'arbitro



### Interruzioni e sospensioni

- Vie di fatto nei confronti dell'arbitro e/o degli arbitri assistenti:

10/16



conseguenze:

- Il calcio o il pugno, lo strozzare, la spinta violenta, lo strattone, il lancio con forza di un oggetto o lo sputare addosso ....  
**sospensione definitiva della partita!**

- Tentativo di vie di fatto, senza contatto (p.es. minaccia), molestia, leggero lancio di oggetti ... l'arbitro **può decidere di sospendere** definitivamente la partita se ritiene che il suo stato psico-fisico sia stato compromesso. (sanzione disciplinare... ammonimento o espulsione)

01.10.2010/  
1.0

FTC Federazione Ticinese Calcio, Direzione Sezione Arbitrale  
© Carlo Bertolini, istruttore arbitri ASF

# Refereeing

## RG5: L'arbitro



### Giocatori feriti <sup>1</sup>

- caso di ferimento di giocatori, l'arbitro deve osservare quanto segue:

11/16

- Se un giocatore, a parere dell'arbitro, è **ferito solo leggermente** o se ritiene che lo stesso simuli una ferita, l'arbitro non ha **nessun motivo** per interrompere il giuoco;
- L'arbitro **può**, se un giocatore a suo parere è **ferito in modo serio**, **interrompere il giuoco con un colpo di fischiotto**

01.10.2010/  
1.0



# Refereeing

## RG5: L'arbitro



### Giocatori feriti<sup>2</sup>

- Nel caso di ferimento di giocatori, l'arbitro deve osservare quanto segue:
  - *Giocatori con ferite aperte devono **lasciare obbligatoriamente il terreno da giuoco** e possono rientrare solo al momento in cui, a giudizio dell'arbitro, la ferita non sanguina più (controllare!)*
  - *Non è permesso portare abiti insanguinati*

12/16

01.10.2010/  
1.0



- Solo per la Swiss Football League: **NON** devono lasciare il terreno, dopo che il massaggiatore è entrato in campo:
  - *un portiere ferito*
  - *il portiere e un giocatore avversario feriti*
  - *2 giocatori della stessa squadra feriti*



# Refereeing

## RG5: L'arbitro



### Segno di ripresa del giuoco

- Nei seguenti casi è prescritto il colpo di fischietto:

- Calcio d'inizio
- Esecuzione di un calcio di rigore
- Ripresa del giuoco (dopo interruzione prolungata)
- Esecuzione di un calcio di punizione (quando la distanza regolamentare è stata misurata)
- Decretare la fine di un periodo di giuoco



13/16

01.10.2010/  
1.0

FTC Federazione Ticinese Calcio, Direzione Sezione Arbitrale  
© Carlo Bertolini, istruttore arbitri ASF

- Per confermare la realizzazione di una rete non è più obbligatorio il colpo di fischietto!

# Refereeing

## RG5: L'arbitro



### Diversi

- **Persone sul terreno**: L'arbitro può permettere l'entrata sul terreno di giuoco a una sola persona, solamente a giuoco fermo e dopo un cenno d'autorizzazione
- **Zona tecnica – comportamento ideale da tenere**:
  - Una sola persona alla volta (allenatore o accompagnatore degli allievi) è autorizzata a dare istruzioni tattiche dalla zona tecnica. Esso non può comunque lasciare la zona tecnica (comportamento corretto e responsabile!)
  - L'allenatore ed altri "ufficiali" non devono uscire dalla zona tecnica. Fra le eccezioni vi è ad esempio l'intervento (con autorizzazione dell'arbitro!) da parte del fisioterapista/massaggiatore/medico sul terreno da giuoco per soccorrere un giocatore ferito;
  - L'allenatore e altre persone presenti nella zona tecnica devono tenere un comportamento responsabile



14/16

01.10.2010/  
1.0

FTC Federazione Ticinese Calcio, Direzione Sezione Arbitrale  
© Carlo Bertolini, istruttore arbitri ASF

# Refereeing

## RG5: L'arbitro



### Ammonizione e espulsione

- E' proibito ammonire 2 volte lo stesso giocatore. Se un giocatore commette una seconda infrazione, passibile di ammonimento, questi dovrà essere espulso. Segnalazione: **cartellino giallo e poi ... mostrare il cartellino rosso**
- **L'arbitro deve espellere il giocatore che, a suo giudizio, si rende colpevole di via di fatto, giuoco rude e comportamento violento, brutalità o linguaggio ingiurioso o grossolano**
- Punizione temporanea (**10'**): segnalazione con cartellino giallo



15/16

01.10.2010/  
1.0



FTC Federazione Ticinese Calcio, Direzione Sezione Arbitrale  
© Carlo Bertolini, Istruttore arbitri ASF

# Refereeing

## RG5: L'arbitro



### Il “quarto uomo” (4th Official)

- Il quarto uomo sostituisce l'arbitro o uno dei due arbitri assistenti (nel caso p.es. di ferimento)
- Aiuta l'arbitro nell'effettuare i doveri amministrativi prima/durante/dopo la partita
- Effettua le sostituzioni (formalità amministrative, controllo equipaggiamento, segnalazione)
- Sorveglia il comportamento delle persone che sono presenti nella zona tecnica
- Aiuta nella direzione della partita: se constatata un errore nel comminare una sanzione disciplinare ... interviene prima della ripresa del giuoco! Gravi antisportività



16/16

01.10.2010/  
1.0

FTC Federazione Ticinese Calcio, Direzione Sezione Arbitrale  
© Carlo Bertolini, istruttore arbitri ASF