

IFAB®

THE
INTERNATIONAL
FOOTBALL
ASSOCIATION
BOARD



FIFA®



THEIFAB.COM
SINCE 1886

Il Regolamento del Gioco del Calcio 2018/19

Tradotto dall'Associazione Svizzera di Football la quale si assume l'intera
responsabilità della traduzione



Il Regolamento del Gioco del Calcio

2018/19

The International Football Association Board
Münstergasse 9, 8001 Zurich, Switzerland
T: +41 (0)44 245 1886, F: +41 (0)44 245 1887
www.theifab.com

La riproduzione o la traduzione completa o parziale non è consentita senza l'espressa autorizzazione dell'IFAB.

In vigore dal 1 di giugno 2018

Sommario

08 Introduzione

11 Il Regolamento del Gioco del Calcio 2017/18

- 13 01 Il terreno di gioco
- 25 02 Il pallone
- 29 03 I calciatori
- 37 04 L'equipaggiamento dei calciatori
- 45 05 L'arbitro
- 55 06 Gli altri ufficiali di gara
- 63 07 La durata della gara
- 67 08 L'inizio e la ripresa del gioco
- 71 09 Il pallone in gioco e non in gioco
- 73 10 L'esito di una gara
- 79 11 Fuorigioco
- 83 12 Falli e scorrettezze
- 95 13 I calci di punizione
- 99 14 Il calcio di rigore
- 105 15 La rimessa dalla linea laterale
- 109 16 Il calcio di rinvio
- 113 17 Il calcio d'angolo

116 Modifiche alle Regole del Gioco 2017/18

- 117 Dettaglio delle modifiche alle Regole del Gioco

150 Linee guida pratiche per gli Ufficiali di gara

- 151 Introduzione
- 152 Posizionamento, spostamento e cooperazione
- 166 Linguaggio del corpo, comunicazione e uso del fischietto
- 172 Altre indiciazioni
 - Vantaggio
 - Recupero delle perdite di tempo
 - Trattenere un avversario
 - Fuorigioco
 - Accertamento / Cure di un Infortunio dopo un'ammonizione o un'espulsione

Introduzione

L'International Football Association Board (IFAB), a partire dal 01.06.2016, ha introdotto una revisione importante del regolamento. La ragione principale per la revisione delle norme è stato quello di "rendere accessibile e comprensibile e aumentare la coerenza nella comprensione, interpretazione e l'applicazione del regolamento". Le nuove norme hanno lo scopo di semplificare il calcio ad ogni livello di gioco in tutto il mondo e migliorarlo.

Il regolamento è stato costruito in modo più semplice. Non è più composto da regolamenti e norme ma solo Regole attuali. Particolarmente nuovo e importante è il «cambiamento regolamentare 2017/2018» in cui ogni cambiamento è numerato e chiarito.

Basi per il nuovo regolamento e cambiamenti regolamentari

- **Struttura più semplice:** la regola e l'applicazione sono stati riassunti. Tutte le informazioni di ogni regola si trovano ora in un unico posto e non divisi in due parti diverse.
- **Revisione del Titolo:** Alcune regole sono stati rinominati in base ai cambiamenti del gioco del calcio, ad esempio Regola 6 - Assistenti Arbitri – viene cambiato in "Altri ufficiali di gara".
- **Lingua e la scelta delle parole:** Il testo è stato snellito, le parole e le ripetizioni inutili sono stati eliminati, le contraddizioni risolte.
- **Contenuto più attuale:** Molti cambiamenti sono stati necessari perché il calcio è cambiato, ad esempio mediante l'uso di superfici sintetiche / erba sintetica, bevande, interruzioni per motivi di salute in caso di calore

Nel complesso, le regole e la loro interpretazione sono state ridotte di oltre 10 000 parole.

E' anche importante che per i campionati in Svizzera siano valide le norme ASF (per esempio la regola della tolleranza relativa all'altezza della porta). Le disposizioni applicative ASF sono state sensibilmente ridotte e si trovano nella parte nuova del promemoria degli ARB.



Il Regolamento del Gioco del Calcio

2018/19

Regola

01

Il terreno di gioco

1. Superficie del terreno

Il terreno di gioco deve avere una superficie di gioco interamente naturale o, se il regolamento della competizione lo consente, interamente artificiale, salvo che il regolamento della competizione consenta una combinazione integrata di materiali artificiali e naturali (sistema ibrido).

Il colore delle superfici artificiali deve essere verde.

Quando si utilizzano superfici artificiali in gare di competizioni tra squadra rappresentative di Federazioni affiliate alla FIFA o in gare internazionali di competizioni per club, la superficie deve soddisfare i requisiti del “FIFA Quality Programme for Football Turf” o dell’ “International Match Standard”, salvo che l’IFAB non accordi una speciale deroga.

2. Segnatura del terreno

Il terreno di gioco deve essere rettangolare e segnato con linee continue che non devono costituire alcun pericolo; è consentito l’uso di materiale di superficie artificiale per la segnatura di terreni di gioco in erba naturale se ciò non costituisce pericolo. Queste linee fanno parte delle superfici che esse delimitano.

Sul terreno di gioco devono essere tracciate solo le linee indicate nella Regola 1. Le linee che delimitano i lati più lunghi del terreno sono denominate “linee laterali”; quelle che delimitano i lati più corti “linee di porta”.

Il terreno di gioco è diviso in due metà dalla “linea mediana”, che congiunge il punto medio delle due linee laterali.

A metà della linea mediana è segnato il punto centrale del terreno di gioco. Attorno a questo punto è tracciata una circonferenza di 9,15 m di raggio.

È possibile tracciare un segmento di linea fuori del terreno di gioco a 9,15 m da ogni arco d'angolo, sia perpendicolarmente alla linea di porta sia alla linea laterale.

Tutte le linee devono essere della stessa larghezza, che non deve essere superiore a 12 cm. Le linee di porta devono avere la stessa larghezza dei pali e della traversa.

Laddove siano utilizzate superfici artificiali, sono consentite altre linee purché siano di colore differente e chiaramente distinguibili dalle linee del terreno di gioco per il calcio.

Un calciatore che traccia segni non autorizzati sul terreno di gioco deve essere ammonito per comportamento antisportivo. Se l'arbitro nota che ciò accade durante la gara, ammonirà il calciatore alla prima interruzione di gioco.

3. Dimensioni

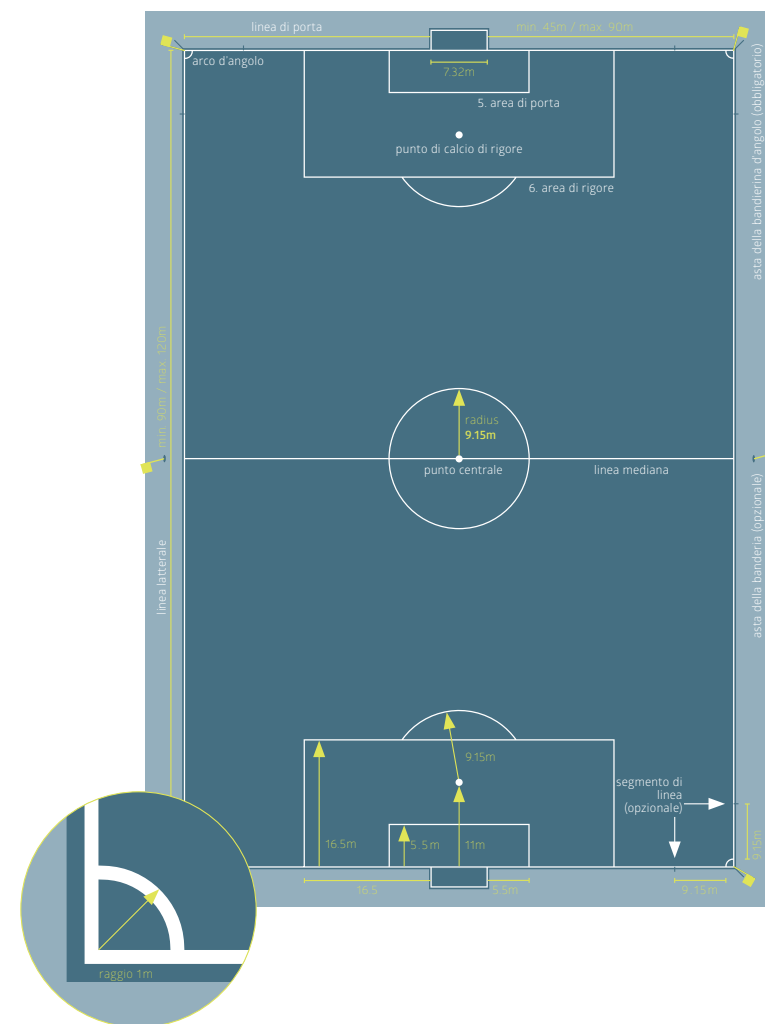
La lunghezza delle linee laterali deve essere superiore alla lunghezza delle linee di porta.

- | | |
|-------------------------------|------------------------------|
| • Lunghezza (linea laterale): | • Larghezza (linea di porta) |
| minimo 90 m | minimo 45 m |
| massimo 120 m | massimo 90 m |

4. Dimensioni per gare internazionali

- | | |
|-------------------------------|------------------------------|
| • Lunghezza (linea laterale): | • Larghezza (linea di porta) |
| minimo 100 m | minimo 64 m |
| massimo 110 m | massimo 75 m |

Gli organizzatori di una competizione possono stabilire la lunghezza delle linee di porta e delle linee laterali entro le dimensioni sopra indicate.



- Le misure devono essere effettuate a partire dall'esterno delle righe poiché esse fanno parte integrante della zona che delimitano.
- La distanza tra il punto del rigore e la porta è misurata tra il centro del dischetto del rigore e il limite esterno della riga di porta.

5. L'area di porta

Due linee sono tracciate perpendicolarmente alla linea di porta, a 5,50 m dall'interno di ciascun palo della porta. Queste due linee hanno una lunghezza di 5,50 m verso l'interno del terreno di gioco e sono congiunte da una linea parallela alla linea di porta. La superficie delimitata da queste linee e dalla linea di porta è denominata area di porta.

6. L'area di rigore

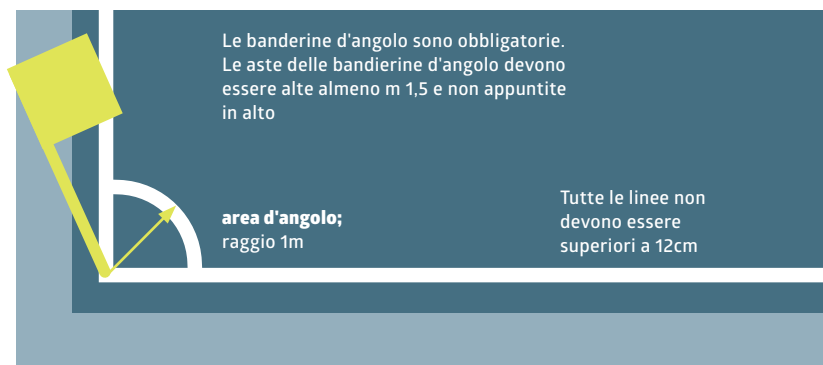
Due linee sono tracciate perpendicolarmente alla linea di porta, a 16,50 m dall'interno di ciascun palo della porta. Queste due linee hanno una lunghezza di 16,50 m verso l'interno del terreno di gioco e sono congiunte da una linea tracciata parallela alla linea di porta. La superficie delimitata da queste linee e dalla linea di porta è denominata area di rigore.

All'interno di ciascuna area di rigore, a 11 m dalla linea di porta, equidistante dai pali, è segnato il punto del calcio di rigore.

Con centro in tale punto deve essere tracciato all'esterno dell'area di rigore un arco di circonferenza di 9,15 m di raggio.

7. L'area d'angolo

L'area d'angolo è delimitata da un quarto di circonferenza di un metro di raggio tracciato all'interno del terreno di gioco da ciascuna bandierina d'angolo.



8. Le aste del calcio d'angolo

A ciascun angolo del terreno di gioco deve essere infissa un'asta con bandierina. L'asta non deve essere appuntita in alto e deve avere un'altezza non inferiore a 1,50 m dal terreno.

Bandierine simili possono essere infisse a ciascuna estremità della linea mediana, all'esterno del terreno di gioco e ad almeno un metro dalla linea laterale.

9. L'area tecnica

L'area tecnica si riferisce a gare che si disputano in stadi che dispongano di panchine per lo staff tecnico, i calciatori di riserva e i calciatori sostituiti, come descritto di seguito:

- l'area tecnica deve estendersi lateralmente soltanto un metro per parte oltre le panchine e in avanti fino ad un metro dalla linea laterale
- deve essere chiaramente delimitata
- il numero delle persone autorizzate a prendere posto nell'area tecnica è definito dal regolamento della competizione
- le persone autorizzate a prendere posto nell'area tecnica devono:
 - essere identificate prima della gara in conformità con il regolamento della competizione
 - mantenere un comportamento responsabile
 - rimanere all'interno della stessa, salvo casi particolari quali, ad esempio, l'intervento, previa autorizzazione dell'arbitro, dell'operatore sanitario o del medico sul terreno di gioco per soccorrere un calciatore infortunato
- Una sola persona alla volta è autorizzata a dare istruzioni tattiche dall'area tecnica

10. Le porte

Una porta deve essere posta al centro di ciascuna linea di porta.

Le porte sono costituite da due pali verticali infissi ad uguale distanza dalle bandierine d'angolo e congiunti alla sommità da una barra orizzontale (traversa). I pali delle porte e le traverse devono essere di materiale approvato. Devono essere di forma quadrata, rettangolare, circolare o ellittica e non devono costituire alcun pericolo.

La distanza che separa i due pali è di 7,32 m ed il bordo inferiore della traversa è situato a 2,44 m dal suolo.

La posizione dei pali della porta in relazione alla linea di porta deve essere conforme alla illustrazione della pagina seguente.

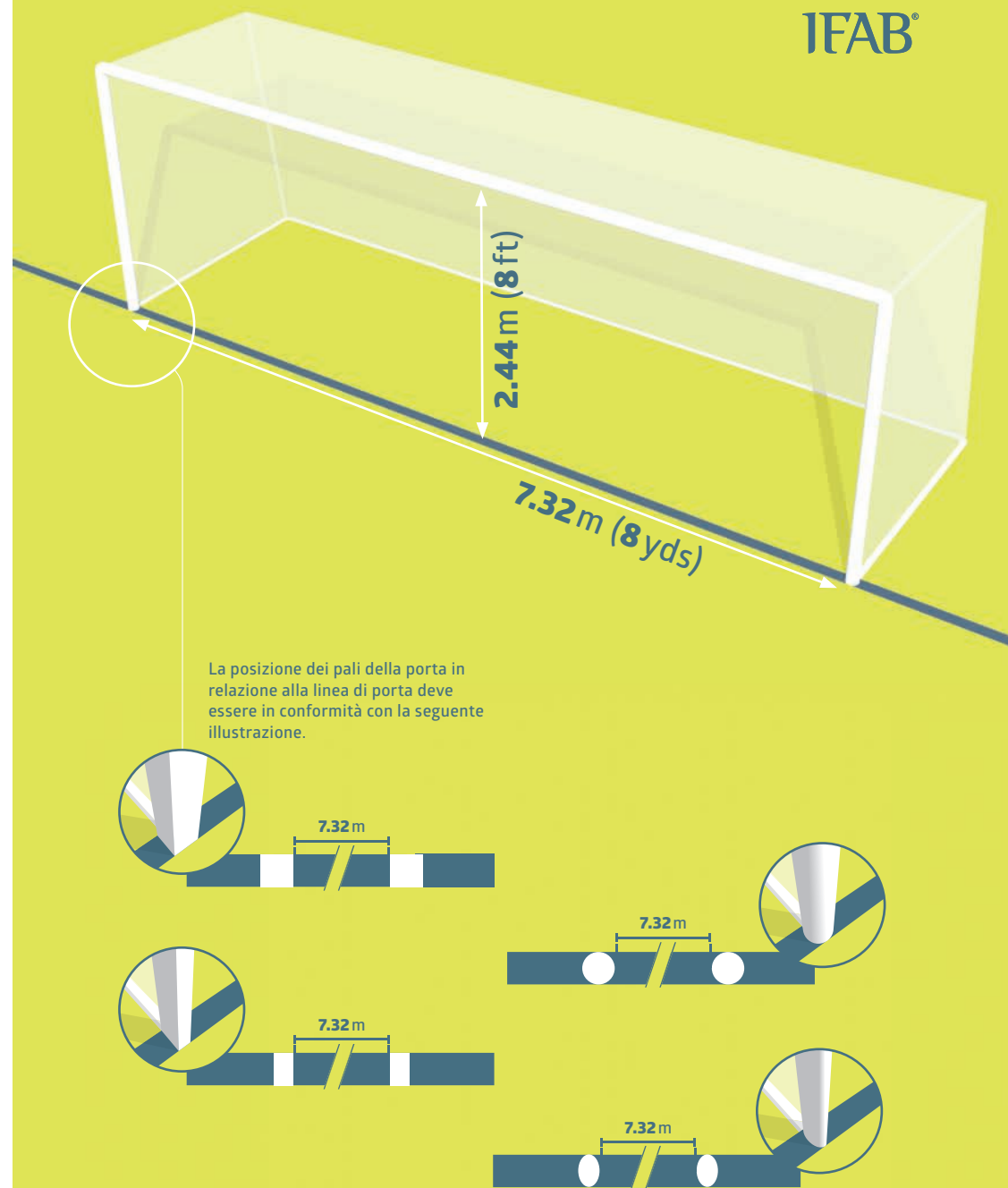
I pali e la traversa devono essere di colore bianco ed avere uguale larghezza e spessore, non superiore a 12 cm.

Se la traversa viene spostata o si rompe, il gioco deve essere sospeso fino a quando la stessa non sarà riparata o rimessa nella sua posizione. Se la riparazione dovesse essere impossibile, la gara dovrà essere sospesa definitivamente. L'impiego di una corda o di qualsiasi materiale flessibile o pericoloso per sostituire la traversa non è consentito. Se la traversa è riparabile, la gara riprenderà con una palla d'arbitro.

Delle reti possono essere fissate alle porte ed al suolo dietro le porte; devono essere adeguatamente sostenute e non disturbare il portiere.

Sicurezza

Le porte (comprese quelle portatili) devono essere fissate al suolo in modo sicuro.



11. Tecnologia sulla linea di porta (TLP)

I sistemi della TLP possono essere utilizzati per verificare se una rete è stata segnata, a supporto della decisione dell'arbitro.

Nel caso in cui venga utilizzata la TLP, possono essere consentite modifiche alla struttura della porta in conformità con le specifiche stipulate nel "FIFA Quality Programme" per la TLP e con le Regole del Gioco. L'utilizzo della TLP deve essere previsto nel regolamento della competizione.

Principi della TLP

La TLP si applica solamente alla linea di porta e soltanto per determinare se una rete è stata segnata.

L'indicazione della segnatura di una rete deve essere immediata ed automaticamente confermata entro un secondo dal sistema della TLP soltanto agli ufficiali di gara (attraverso l'orologio dell'arbitro, con vibrazione e segnale visuale).

Requisiti e specifiche della TLP

Se la TLP viene utilizzata in gare ufficiali, gli organizzatori della competizione devono assicurare che il sistema sia certificato in conformità con uno dei seguenti standard:

- FIFA Quality PRO
- FIFA Quality
- IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD

Un istituto di collaudo indipendente dovrà verificare l'accuratezza ed il corretto funzionamento dei differenti sistemi forniti in conformità con il Manuale dei Test. Se la tecnologia non funziona in conformità con il Manuale dei Test, l'arbitro non deve utilizzare il sistema della TLP e deve riportare il fatto all'autorità competente.

Laddove venga utilizzata la TLP, l'arbitro deve testare la funzionalità della tecnologia prima della gara come indicato nel Manuale dei Test per TLP del "FIFA Quality Programme".

12. Pubblicità commerciale

Ogni tipo di pubblicità commerciale, reale o virtuale, è vietata sul terreno, nello spazio al suolo delle aree delimitate dalle reti di porta, nella zona tecnica, nella zona adibita alla visionatura o entro un metro dalle linee perimetrali, dal momento in cui le squadre entrano sul terreno di gioco fino a quando escono per l'intervallo e dal momento in cui rientrano sullo stesso fino al termine della gara. Nessuna forma di pubblicità è consentita sulle porte, sulle reti, sulle aste delle bandierine d'angolo o sui loro drappi e nessuno strumento estraneo (telecamere, microfoni, ecc.) può essere collocato su dette strutture.

Inoltre, la pubblicità verticale dovrà essere collocata almeno a:

- un metro dalle linee laterali del terreno di gioco
- una distanza dalla linea di porta pari alla profondità della rete della porta
- un metro dalla rete della porta

13. Loghi ed emblemi

La riproduzione reale o virtuale di loghi o emblemi della FIFA, delle Confederazioni, delle Federazioni, degli organizzatori delle competizioni, delle Società o di altri organismi, durante la disputa della gara è vietata sul terreno di gioco, sulle reti delle porte e sulle superfici che esse delimitano al suolo, sulle porte, sulle aste delle bandiere d'angolo mentre è consentita sui loro drappi.

14. Assistenza video all'arbitraggio (VAR)

Nelle gare in cui è permesso il ricorso all'assistenza-video, devono essere previsti una sala di controllo video e almeno uno spazio adibito alla verifica-video arbitrale.

Sala di visionatura

La sala di visionatura è quella in cui il VAR, il suo aiutante e i tecnici-video lavorano; può essere situata all'interno dello stadio o nelle sue immediate vicinanze oppure in un luogo più distante. Solo alle persone autorizzate è concesso di entrare nella sala di visionatura o di comunicare con il VAR, il/i suo/i aiutante/i e il/i tecnico/i durante la partita.

Un giocatore, una riserva o un giocatore sostituito, che entri nella sala di visionatura, sarà escluso dalla gara, mentre un ufficiale di squadra sarà espulso dall'area tecnica.

Spazio (zona) adibito (a) alla verifica-video arbitrale

Nella gare in cui è permesso il ricorso alla VAR, deve esserci almeno uno spazio adibito alla verifica-video arbitrale, all'interno della quale l'arbitro potrà procedere alla visionatura delle immagini. Tale zona deve:

- Essere situata in un posto visibile fuori dai limiti del terreno;
- Essere chiaramente delimitata

Un giocatore, una riserva o un giocatore sostituito, che entri nello spazio riservato alla verifica-video arbitrale, verrà ammonito. Se si tratta di un ufficiale di squadra sarà oggetto di richiamo verbale ufficiale (o, nel caso sia previsto dal regolamento vigente, ammonito).

Regola

02

Il pallone

1. Caratteristiche e dimensioni

Tutti i palloni devono essere:

- di forma sferica
- fatti di materiale approvato
- di circonferenza compresa tra i 70 cm ed i 68 cm
- di peso compreso tra i 450 g ed i 410 g all'inizio della gara
- di pressione pari a 0,6 - 1,1 atmosfere (600 - 1100 g/cm²) a livello del mare

Tutti i palloni utilizzati in gare di competizioni ufficiali organizzate sotto l'egida della FIFA o delle Confederazioni, devono riportare uno dei seguenti loghi:



• FIFA Quality PRO



• FIFA Quality



• IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD

I palloni riportanti i precedenti marchi di qualità come "FIFA APPROVED", "FIFA INSPECTED", "INTERNATIONAL MATCH STANDARD" possono essere utilizzati nelle suddette competizioni fino al 31 luglio 2017.

La presenza di uno di questi loghi sul pallone garantisce che lo stesso è stato ufficialmente testato e che risponde ai requisiti tecnici specifici, differenti per ciascun logo, approvati dall'IFAB, oltre a quelli minimi indicati dalla Regola 2.

Gli istituti abilitati ad effettuare tali test devono essere autorizzati dalla FIFA.

Nel caso in cui venga utilizzata la TLP, i palloni con tecnologia integrata devono riportare uno dei precedenti loghi di qualità.

Le Federazioni nazionali possono richiedere l'utilizzo di palloni riportanti uno di questi loghi nelle competizioni da esse organizzate.

Nelle gare disputate nell'ambito di una competizione ufficiale organizzata sotto l'egida della FIFA, delle Confederazioni o delle Federazioni nazionali, è vietata ogni forma di pubblicità commerciale sul pallone, eccetto il logo/l'emblema della competizione, dell'organizzatore ed il marchio del fabbricante del pallone. Il regolamento della competizione può imporre delle restrizioni circa il formato ed il numero di queste diciture.

2. Sostituzione di un pallone difettoso

Se il pallone diviene difettoso:

- il gioco deve essere interrotto
- ripreso con un nuovo pallone con una palla d'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone quando si è reso inutilizzabile

Se il pallone diviene difettoso in occasione di un calcio d'inizio, di un calcio di rinvio, di un calcio d'angolo, di un calcio di punizione, di un calcio di rigore o di una rimessa dalla linea laterale la ripresa di gioco viene ripetuta.

Se il pallone diviene difettoso durante l'esecuzione di un calcio di rigore o durante i tiri di rigore appena si muove in avanti e prima che tocchi un calciatore o la traversa o i pali della porta il calcio (o il tiro) di rigore deve essere ripetuto.

Il pallone non può essere sostituito durante la gara senza l'autorizzazione dell'arbitro.

3. Palloni di riserva

Palloni di riserva, che soddisfino i requisiti previsti dalla Regola 2, possono essere posti intorno al terreno di gioco sempre che il loro utilizzo sia sotto il controllo dell'arbitro.



Regola

03

I calciatori

1. Numero di calciatori

Ogni gara è disputata da due squadre, ciascuna composta da non più di undici calciatori, uno dei quali deve essere il portiere. Nessuna gara potrà iniziare o proseguire se l'una o l'altra squadra dispone di meno di sette calciatori.

Se una squadra ha meno di sette calciatori perché uno o più calciatori sono usciti intenzionalmente dal terreno di gioco, l'arbitro non è obbligato ad interrompere il gioco e può applicare il vantaggio; la gara, però, non dovrà riprendere se, alla prima interruzione di gioco, una squadra non ha il numero minimo di sette calciatori.

Se il regolamento di una competizione prevede che tutti i calciatori (titolari e di riserva) debbano essere iscritti in elenco prima del calcio d'inizio e una squadra inizia una gara con meno di undici calciatori, soltanto i calciatori (titolari e di riserva) iscritti nell'elenco iniziale potranno prendere parte alla gara al loro arrivo.

2. Numero delle sostituzioni

Competizioni ufficiali

Il numero di calciatori di riserva, fino a un massimo di cinque, utilizzabili in gare di competizioni ufficiali sarà determinato dalla FIFA, dalla Confederazione o dalla Federazione nazionale. Fanno eccezione le competizioni maschili e femminili tra le prime squadre di club nella massima divisione o tra le prime quadre in competizioni internazionali, per le quali il massimo è di tre calciatori di riserva.

Il regolamento della competizione deve precisare:

- il numero delle sostituzioni possibili - tra tre e dodici -
- Se una sostituzione supplementare può essere effettuata nel caso in cui ci sia un prolungamento (indipendentemente dal fatto che la squadra abbia o non

abbia già effettuato tutte le sostituzioni permesse)

Il regolamento della competizione deve stabilire il numero dei calciatori di riserva che è possibile inserire negli elenchi dei partecipanti alla gara, da un minimo di tre ad un massimo di dodici.

Altre partite

In occasione di partite tra squadre nazionali "A" è possibile iscrivere (annunciare) fino a dodici riserve, di cui un massimo di sei può essere schierato in partita.

In tutte le altre gare, può essere effettuato un maggior numero di sostituzioni, purché:

- le squadre in questione raggiungano un accordo sul numero massimo
- l'arbitro ne sia informato prima della gara

Se l'arbitro non ne viene informato o se un accordo non viene raggiunto prima della gara, non saranno consentite più di sei sostituzioni per ciascuna squadra.

Rientro dei calciatori sostituiti (cambi liberi)

Previo consenso della Federazione nazionale, della Confederazione o della FIFA, il rientro di un calciatore sostituito viene consentito soltanto nelle competizioni giovanili, in quelle di veterani, di calciatori diversamente abili e nel calcio di base.

3. Procedura della sostituzione

I nominativi dei calciatori di riserva devono essere forniti all'arbitro prima dell'inizio della gara. Un calciatore di riserva il cui nome non è stato iscritto in elenco prima dell'inizio della gara non potrà partecipare alla stessa.

Per sostituire un calciatore titolare con uno di riserva, deve essere osservata la seguente procedura:

- l'arbitro deve essere informato prima che la sostituzione avvenga
- il calciatore che viene sostituito riceve l'autorizzazione dell'arbitro per uscire dal terreno di gioco, a meno che sia già fuori
- il calciatore che viene sostituito non è obbligato ad uscire dal terreno di

gioco all'altezza della linea mediana e non potrà più partecipare alla gara, fatto salvo il caso in cui sia consentito il rientro dei calciatori sostituiti

- se un calciatore che deve essere sostituito rifiuta di uscire dal terreno di gioco, il gioco prosegue

Il calciatore di riserva entrerà sul terreno di gioco soltanto:

- durante un'interruzione di gioco
- all'altezza della linea mediana
- dopo che ne sia uscito il calciatore sostituito
- dopo aver ricevuto l'autorizzazione dell'arbitro

La sostituzione si concretizza nel momento in cui il calciatore di riserva entra sul terreno di gioco; da quel momento, colui che ne è uscito diventa un calciatore sostituito e il subentrante diventa un titolare e può eseguire qualsiasi ripresa di gioco.

I calciatori di riserva possono eseguire una qualsiasi ripresa di gioco purché abbiano prima completato la procedura di sostituzione, entrando sul terreno di gioco.

Se una sostituzione viene effettuata durante l'intervallo o prima dell'inizio dei tempi supplementari, la procedura deve essere completata prima che riprenda la gara. Se l'arbitro non ne viene informato, il calciatore di riserva entrato sul terreno di gioco potrà continuare a giocare, senza che sia necessario assumere alcun provvedimento disciplinare e il fatto dovrà essere riportato alle autorità competenti (nel rapporto di gara).

Tutti i calciatori di riserva o sostituiti sono sottoposti all'autorità dell'arbitro, che siano in gioco o no.

4. Cambio di ruolo con il portiere

Ciascun calciatore partecipante al gioco può scambiare il ruolo con il portiere a condizione che:

- l'arbitro ne sia informato prima che avvenga il cambio
- lo scambio di ruolo venga effettuato durante un'interruzione di gioco

5. Infrazioni e sanzioni

Se un calciatore di riserva iscritto in elenco inizia la gara al posto di un compagno designato titolare e l'arbitro non viene informato di questo cambio:

- l'arbitro consente al calciatore di riserva di proseguire a giocare (da titolare)
- non viene adottato alcun provvedimento disciplinare nei confronti del calciatore di riserva
- il calciatore in origine titolare può divenire un calciatore di riserva
- il numero delle sostituzioni non viene diminuito
- l'arbitro riporta l'accaduto alle autorità competenti (nel proprio rapporto di gara)

Se un calciatore scambia il ruolo con il portiere senza l'autorizzazione dell'arbitro, quest'ultimo:

- consentirà che il gioco prosegua
- ammonirà i calciatori in questione alla prima interruzione di gioco, tuttavia i calciatori non dovranno essere ammoniti se lo scambio avviene durante l'intervallo tra i due periodi di gioco (inclusi i tempi supplementari) o nel periodo tra la fine della gara e l'inizio dei supplementari e/o dei tiri di rigore

Nel caso di ogni altra infrazione a questa regola:

- i calciatori in questione devono essere ammoniti
- il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto

6. Espulsione dei calciatori titolari o di riserva

Un calciatore titolare che viene espulso:

- prima della consegna all'arbitro dell'elenco dei partecipanti alla gara, non può esservi inserito a nessun titolo

- dopo la consegna dell'elenco dei partecipanti alla gara e prima del calcio d'inizio della gara, può essere rimpiazzato solo da un calciatore di riserva indicato in elenco, che a sua volta non può essere rimpiazzato; il numero delle sostituzioni che la squadra può effettuare non verrà diminuito
- dopo il calcio d'inizio, non può essere rimpiazzato

Un calciatore di riserva, indicato in elenco, che viene espulso prima o dopo del calcio d'inizio della gara, non potrà essere rimpiazzato.

7. Altre persone sul terreno di gioco

L'allenatore e le altre persone indicate sull'elenco dei partecipanti alla gara (con l'eccezione dei calciatori titolari e di riserva) sono da considerarsi compresi nella dicitura "dirigenti". Chiunque non sia indicato sull'elenco della squadra come calciatore titolare, di riserva o dirigente sarà considerato una "persona estranea".

Se un dirigente, un calciatore di riserva, sostituito o espulso o una persona estranea entra sul terreno di gioco, l'arbitro deve:

- interrompere il gioco soltanto se c'è un'interferenza con il gioco
- fare uscire la persona alla prima interruzione di gioco
- assumere i provvedimenti disciplinari appropriati

Se il gioco viene interrotto e l'interferenza era da parte di:

- un dirigente, un calciatore di riserva, sostituito o espulso, il gioco riprende con un calcio di punizione diretto o di rigore
- una persona estranea, il gioco riprende con una palla d'arbitro

Se il pallone sta entrando in porta e l'interferenza non impedisce ad un calciatore difendente di giocare il pallone, la rete sarà convalidata se il pallone entra in porta (anche se c'è stato contatto con il pallone) tranne che il pallone non entri nella porta avversaria.

8. Calciatore fuori dal terreno di gioco

- Se un calciatore titolare che necessita dell'autorizzazione dell'arbitro per rientrare sul terreno di gioco, rientra senza autorizzazione dell'arbitro, quest'ultimo dovrà:
- interrompere il gioco (ma non immediatamente, se il calciatore non interferisce con il gioco o con un ufficiale di gara o se il vantaggio può essere applicato)
- ammonire il calciatore per essere entrato sul terreno di gioco senza autorizzazione

Se l'arbitro interrompe il gioco, questo sarà ripreso:

- con un calcio di punizione diretto dal punto in cui avviene l'interferenza
- se non c'è stata interferenza, con un calcio di punizione indiretto dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto

Un calciatore che oltrepassa una linea perimetrale durante un'azione di gioco non commette un'infrazione.

9. Rete segnata con una persona in più sul terreno di gioco

Se, dopo che è stata segnata una rete, l'arbitro si accorge, prima che il gioco riprenda, che c'era una persona in più sul terreno di gioco nel momento in cui la rete è stata segnata:

- l'arbitro non convaliderà la rete se la persona in più era:
 - un calciatore titolare (entrato o rientrato senza autorizzazione), di riserva, sostituito o espulso o un dirigente della squadra che ha segnato la rete; il gioco viene ripreso con un calcio di punizione diretto dal punto in cui si trovava la persona in più
 - un estraneo che ha interferito con il gioco, salvo che una rete venga segnata come descritto nel paragrafo "altre persone sul terreno di gioco"; Il gioco viene ripreso con una palla d'arbitro dal punto in cui si trovava la persona in più.
- l'arbitro convaliderà la rete se la persona in più era:

- un calciatore titolare (entrato o rientrato senza autorizzazione), di riserva, sostituito o espulso o un dirigente della squadra che ha subito la rete
- un estraneo che non ha interferito con il gioco

In tutti i casi, l'arbitro deve fare allontanare dal terreno di gioco la persona in più.

Se, dopo che è stata segnata una rete e il gioco è ripreso, l'arbitro si accorge che c'era una persona in più sul terreno di gioco quando la rete è stata segnata, questa non può essere annullata. Se la persona in più è ancora sul terreno di gioco, l'arbitro deve:

- interrompere il gioco
- fare allontanare la persona
- riprendere il gioco con una palla d'arbitro o con un calcio di punizione, come previsto dal regolamento

L'arbitro deve riportare l'episodio alle autorità competenti nel proprio rapporto di gara.

10. Il capitano di una squadra

Il capitano di una squadra non gode di uno status speciale o di privilegi, ed è responsabile per il comportamento della propria squadra.

Regola

04

L'equipaggiamento dei calciatori

1. Sicurezza

Ogni calciatore non deve utilizzare un equipaggiamento o indossare qualunque cosa che sia pericolosa.

Tutti i tipi di accessori di gioielleria o di bigiotteria (collane, anelli, braccialetti, orecchini, strisce di cuoio o di gomma, ecc.) sono vietati e devono essere tolti. Non è consentito usare nastro adesivo per coprirli.

L'equipaggiamento dei calciatori titolari deve essere controllato prima dell'inizio della gara e quello dei calciatori di riserva prima che entrino sul terreno di gioco. Se un calciatore sta indossando o usando equipaggiamento non autorizzato e/o pericoloso o accessori di gioielleria o di bigiotteria, l'arbitro deve ordinare al calciatore di:

- togliere l'oggetto in questione
- uscire dal terreno di gioco alla prima interruzione se questi non è in grado di toglierlo o è restio ad attenersi alla disposizione

Un calciatore che si rifiuta di adeguarsi o indossa di nuovo l'oggetto deve essere ammonito.

2. Equipaggiamento obbligatorio

L'equipaggiamento obbligatorio di un calciatore comprende i seguenti e separati indumenti:

- maglia con maniche
- calzoncini
- calzettoni - nastro adesivo o altro materiale applicato o indossato esternamente, dovrà essere dello stesso colore di quella parte dei calzettoni che copre o su cui viene applicato)
- parastinchi - devono essere di materiale idoneo ad offrire un adeguato grado di protezione e devono essere coperti dai calzettoni
- scarpe

I portieri possono indossare pantaloni della tuta.

Se un calciatore perde accidentalmente una scarpa o un parastinchi deve rimpiazzarli appena possibile e non più tardi della prima interruzione di gioco; se prima di ciò gioca il pallone e/o segna una rete, questa deve essere convalidata.

3. Colori

- Le due squadre devono indossare colori che le distinguano l'una dall'altra e dagli ufficiali di gara
- Ciascun portiere deve indossare colori che lo distinguano dagli altri calciatori e dagli ufficiali di gara
- Se le maglie dei due portieri dovessero essere dello stesso colore e nessuno di loro avesse un'altra maglia, l'arbitro consentirà che la gara venga giocata

Il colore delle sottomaglie deve essere lo stesso del colore principale delle maniche della maglia; scaldamuscoli/calzamaglie devono essere del colore principale dei calzoncini o della parte inferiore di questi – i calciatori della stessa squadra devono indossare i medesimi colori.

4. Altro equipaggiamento

È consentito l'uso di equipaggiamento protettivo non pericoloso, per esempio caschi, maschere facciali, ginocchiere e protettori del braccio, fatti di materiale soffice, leggero, imbottito, come pure cappellini per i portieri ed occhiali per lo sport.

Copricapo

Laddove vengano indossati copricapo (esclusi i berretti dei portieri), questi devono:

- essere neri o dello stesso colore predominante della maglia (a condizione che i calciatori della stessa squadra li indossino del medesimo colore)
- essere conformi all'aspetto professionale dell'equipaggiamento del calciatore e non essere uniti con la maglia
- non costituire alcun pericolo per il calciatore che lo indossa o per qualsiasi altro calciatore (ad esempio, con un meccanismo di apertura/chiusura intorno al collo)
- non avere alcuna parte che si protenda fuori della superficie (elementi sporgenti)

Sistemi elettronici di comunicazione

Ai calciatori (inclusi quelli di riserva, i sostituiti e gli espulsi) non è consentito indossare o utilizzare qualsiasi tipo di apparecchiatura elettronica o per la comunicazione (eccetto laddove siano consentiti EPTS). Non è consentito l'uso di apparecchiature di comunicazione elettronica da parte dello staff tecnico a meno che non sia correlato direttamente alla salute o all'incolumità dei calciatori oppure quando ciò è effettuato con scopi tattici. Tuttavia, solo piccoli apparecchi mobili e manuali (microfono, casco, auricolare, telefono portatile, smartphone, orologio connesso, tablet, PC portatile, ecc.) possono essere utilizzati. Un ufficiale di squadra che utilizza apparecchi non autorizzati o che si comporta in modo inappropriato nel contesto dell'uso di un sistema di comunicazione elettronica sarà espulso dall'area tecnica.

Sistema di rilevamento e valutazione delle performance (EPTS)

Laddove in gare di competizioni ufficiali sotto l'egida della FIFA, delle Confederazioni o di Federazioni nazionali vengano indossate apparecchiature tecnologiche quali parti di sistemi elettronici di monitoraggio e rilevamento delle performance (EPTS), l'organizzatore della manifestazione deve assicurarsi (accertarsi) che la tecnologia sul sistema che porta il giocatore non sia pericolosa e porti il seguente logo:



Questo logo indica che l'apparecchiatura è stata ufficialmente testata e possiede i requisiti minimi di sicurezza dell'International Match Standard previsti dalla FIFA e approvati dall'IFAB.

La FIFA e l'IFAB hanno emanato (rilasciato) una norma professionale (degli standard) allo scopo di aiutare gli organizzatori delle competizioni nell'approvazione dei sistemi elettronici di rilevamento e valutazione delle performance affidabili e precisi. Questi standard saranno adottati durante un periodo di transizione fino al 1. Giugno 2019. L'organizzatore della competizione deve assicurarsi (accertarsi) che le informazioni e i dati trasmessi da questi dispositivi/sistemi all'interno della zona tecnica, durante gare di una competizione ufficiale, siano affidabili e veritieri (precisi).

Il label seguente indica che un sistema o un apparecchio elettronico di rilevamento e valutazione delle performance è stato ufficialmente testato e risponde alle esigenze in quanto ad affidabilità e precisione dei dati di posizione nel calcio:



5. Slogan, dichiarazioni, immagini, pubblicità

Sull'equipaggiamento non deve esserci nessun slogan, iscrizioni o immagini a carattere politico, religioso o personale. I giocatori non sono autorizzati e esibire slogan, messaggi o immagini a carattere politico, religioso, personale o pubblicitario sui propri indumenti intimi ad esclusione del logo del fabbricante. In caso di infrazione, il giocatore e/o la squadra sarà sanzionata dall'organizzatore della competizione, dalla federazione nazionale o dalla FIFA.

Principi

- La regola 4 si applica a ogni tipo di equipaggiamento (comprese le tenute) suscettibile di essere indossato dai giocatori le riserve i giocatori sostituiti; i suoi principi si applicano pure a tutti gli ufficiali di squadra presenti nella zona tecnica.
- I seguenti elementi sono (generalmente) autorizzati:
 - il numero e il nome del giocatore, il logo della società, gli slogan o emblemi che fungono da promozione del calcio, del rispetto e dell'integrità, cosò come ogni pubblicità autorizzata dal regolamento della competizione o quello della federazione nazionale, delle confederazioni o della FIFA;
 - i dettagli essenziali di una gara: squadre, data, competizione/evento, luogo;
 - slogan, dichiarazioni o immagini autorizzate devono, nel limite del possibile, essere limitate al davanti della maglia e/o a un bracciale;
 - in certi casi lo slogan, la dichiarazione o l'immagine non possono che apparire sul bracciale del capitano.

Interpretazione della regola

Allo scopo di determinare se uno slogan, una dichiarazione o un'immagine è autorizzata, conviene riferirsi alla regola 12 (Falli e scorrettezze), secondo la quale l'arbitro deve sanzionare un giocatore nel caso in cui costui si renda colpevole dei seguenti fatti:

- tiene espressioni o commette gesti offensivi, ingiuriosi o grossolani;
- compie dei gesti provocatori, irridenti o offensivi.

Ogni slogan, dichiarazione o immagine che rientri in una di queste categorie è vietato.

Mentre il carattere "religioso" e "personale" è relativamente facile da definire, il carattere "politico" risulta più ambiguo; in ogni caso gli slogan, le dichiarazioni o le immagini legate agli elementi seguenti non sono autorizzati:

- ogni persona, deceduta o in vita (a meno che non faccia parte del nome ufficiale della competizione);
- ogni partito (organizzazione/gruppo politico locale, regionale, nazionale o internazionale;
- ogni governo locale, regionale o nazionale e i suoi dipartimenti, uffici o funzioni;
- ogni organizzazione a carattere discriminatorio;
- ogni organizzazione i cui obiettivi/azioni sono suscettibili di offendere un gran numero di persone;
- ogni atto o avvenimento politico specifico.

In occasione della commemorazione di un avvenimento nazionale o internazionale di rilevanza, la sensibilità della squadra avversaria (compresi i suoi sostenitori) e del grande pubblico devono essere seriamente presi in considerazione.

Il regolamento di una competizione può contenere altre restrizioni o limitazioni, in particolare in termini di taglia, numero e posizionamento degli slogan, dichiarazioni e immagini autorizzate. Si raccomanda di risolvere ogni divergenza derivante da slogan, dichiarazioni o immagini prima dell'inizio della gara o della competizione.

6. Infrazioni e sanzioni

Per qualsiasi infrazione a questa Regola non è necessario interrompere il gioco e il calciatore:

- deve essere invitato dall'arbitro ad uscire dal terreno di gioco per regolarizzare il suo equipaggiamento
- esce alla prima interruzione di gioco, a meno che non abbia già provveduto

Un calciatore uscito dal terreno di gioco per sistemare o cambiare il suo equipaggiamento deve:

- farsi controllare l'equipaggiamento da uno degli ufficiali di gara prima che gli venga consentito di rientrare sul terreno di gioco
- rientrare soltanto con l'autorizzazione dell'arbitro (la quale può essere data a gioco in svolgimento)

Un calciatore che rientra sul terreno di gioco senza l'autorizzazione dell'arbitro dovrà essere ammonito e se il gioco è stato interrotto per assegnare l'ammonizione, verrà concesso un calcio di punizione indiretto dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto a meno che il giocatore non interferisca con lo svolgimento della gara, nel cui caso un calcio di punizione diretto (o un rigore) sarà accordato nel luogo dell'interferenza.



Regola

05

L'arbitro

1. L'autorità dell'arbitro

Ogni gara si disputa sotto il controllo di un arbitro, al quale è conferita tutta l'autorità necessaria per far osservare le Regole del Gioco nell'ambito della gara che è chiamato a dirigere.

2. Decisioni dell'arbitro

Le decisioni saranno assunte dall'arbitro al meglio delle sue possibilità in conformità con le Regole del Gioco e lo "spirito del gioco" e saranno basate sul giudizio dell'arbitro, che ha la discrezionalità di assumere azioni appropriate nel quadro delle Regole del Gioco.

Le decisioni dell'arbitro su fatti relativi al gioco, compreso se una rete è stata segnata o no ed il risultato della gara, sono inappellabili. Le decisioni dell'arbitro e di tutti gli altri ufficiali di gara devono essere sempre rispettate.

L'arbitro non può cambiare una decisione, se si rende conto che è errata o su indicazione di un altro ufficiale di gara, qualora sia stata eseguita una ripresa di gioco o abbia segnalato la fine del primo o del secondo periodo (inclusi i supplementari) e lasciato il terreno di gioco o qualora la gara sia terminata.

Se un arbitro è temporaneamente impossibilitato a svolgere la propria funzione, il gioco può continuare sotto il controllo degli altri ufficiali di gara fino a quando il pallone non sarà più in gioco.

3. Poteri e doveri

L'arbitro:

- fa osservare le Regole del Gioco
- dirige la gara in collaborazione con gli altri ufficiali di gara
- funge da cronometrista, prende nota degli episodi accaduti nel corso della gara e relaziona le autorità competenti con un rapporto contenente le

informazioni relative ai provvedimenti disciplinari adottati ed a tutti gli altri episodi accaduti prima, durante e dopo la gara

- soprintende e/o indica la ripresa di gioco (a seguito di un'interruzione)

Vantaggio

- consente che il gioco prosegua quando un'infrazione o un fallo vengono commessi e la squadra avversaria del colpevole beneficia del vantaggio e sanziona l'infrazione o il fallo se il vantaggio previsto non si concretizza nell'immediatezza o entro pochi secondi

Provvedimenti disciplinari

- punisce l'infrazione più grave in termini di provvedimento disciplinare, ripresa del gioco, gravità fisica e impatto tattico, quando più infrazioni si verificano contemporaneamente
- adotta provvedimenti disciplinari nei confronti dei calciatori colpevoli di infrazioni passibili di ammonizione e di espulsione
- ha l'autorità di adottare provvedimenti disciplinari dal momento in cui entra sul terreno di gioco per il sopralluogo pre-gara fino al momento in cui lo abbandona dopo la fine della gara (inclusi i tiri di rigore). Se, prima di entrare sul terreno di gioco all'inizio della gara, un calciatore commette un'infrazione meritevole di espulsione, l'arbitro ha l'autorità di inibire al calciatore di prendere parte alla gara (vedi Regola 3 punto 6); l'arbitro riporterà ogni altra scorrettezza nel proprio rapporto di gara
- ha il potere di mostrare cartellini gialli o rossi e, se il regolamento della competizione lo prevede, espellere temporaneamente un calciatore, dal momento in cui entra sul terreno di gioco all'inizio della gara fino a dopo che la gara è erminata, compreso durante l'intervallo, i tempi supplementari e i tiri di rigore
- adotta provvedimenti nei confronti dei dirigenti che non tengono un comportamento responsabile e può allontanarli dal recinto di gioco; un membro dello staff medico che commette un'infrazione passibile di allontanamento può rimanere, se la squadra non ha altro personale medico disponibile, e intervenire se un calciatore necessita di cure
- interviene su indicazione degli altri ufficiali di gara per quanto concerne episodi non direttamente controllati

Calciatori infortunati

- lascia proseguire il gioco fino alla prima interruzione se un calciatore è solo

lievemente infortunato

- interrompe il gioco se un calciatore è gravemente infortunato e garantisce che esca dal terreno di gioco. Un calciatore non può ricevere cure sul terreno di gioco e può ritornare sul terreno di gioco soltanto dopo che la gara è ripresa; se il pallone è in gioco, deve rientrare da una linea laterale ma se il pallone non è in gioco, può rientrare da qualsiasi linea perimetrale. Eccezioni all'obbligo di uscire dal terreno di gioco sono ammesse soltanto quando:
 - è infortunato un portiere
 - un portiere ed un calciatore si scontrano e si rendono necessarie cure immediate
 - calciatori della stessa squadra si scontrano e si rendono necessarie cure immediate
 - si verifica un infortunio grave
 - un calciatore si infortuna a seguito di un'infrazione con contatto fisico per la quale l'avversario viene ammonito o espulso (ad esempio, contrasto imprudente o grave fallo di gioco), se l'accertamento / le cure vengono completate rapidamente
- garantisce che ogni calciatore che sanguina esca dal terreno di gioco. Il calciatore potrà rientrare soltanto dopo aver ricevuto un segnale dall'arbitro, che dovrà essere sicuro che la perdita di sangue sia stata arrestata e che l'equipaggiamento non sia macchiato di sangue
- se l'arbitro ha autorizzato i sanitari e/o i barellieri ad entrare sul terreno di gioco, il calciatore deve uscire dal terreno di gioco in barella oppure a piedi; se un calciatore si rifiuta, deve essere ammonito per comportamento antisportivo
- se l'arbitro ha deciso di ammonire o espellere un calciatore infortunato, che deve uscire dal terreno di gioco per ricevere le cure mediche, dovrà mostrargli il cartellino prima che esca dal terreno di gioco
- se il gioco non è stato interrotto per un'altra ragione o se l'infortunio subito dal calciatore non è stato provocato da un'infrazione delle Regole del Gioco, l'arbitro riprenderà il gioco con una palla d'arbitro

Interferenza esterna

- interrompe, sospende temporaneamente o definitivamente la gara per qualsiasi infrazione alle Regole o a causa di un'interferenza esterna, ad esempio se:

- l'illuminazione artificiale risulta inadeguata
- un oggetto lanciato da uno spettatore colpisce uno degli ufficiali di gara o un calciatore o un dirigente; l'arbitro può consentire che la gara prosegua, interromperla, sospenderla temporaneamente o definitivamente secondo la gravità dell'episodio
- uno spettatore emette un fischio che interferisce col gioco: in questo caso l'arbitro interromperà il gioco e lo riprenderà con una palla d'arbitro
- un secondo pallone, un altro oggetto o un animale entrano sul terreno di gioco durante la gara; l'arbitro deve:
 - interrompere il gioco (e riprenderlo con una palla d'arbitro) soltanto se l'elemento esterno interferisce con il gioco, tranne che il pallone stia entrando in porta e l'interferenza non impedisca ad un difendente di giocare il pallone, la rete sarà convalidata se il pallone entra in porta (anche se c'è contatto con il pallone)
 - lasciare proseguire il gioco se l'elemento esterno non interferisce con il gioco e farlo rimuovere il prima possibile
- non consente che persone non autorizzate entrino sul terreno di gioco

4. Assistenza video all'arbitraggio

Il ricorso all'assistenza video all'arbitraggio è unicamente permesso in occasione di gare/competizioni per le quali l'organizzatore ha soddisfatto l'insieme delle esigenze protocollari e di messa in atto dell'assistenza video all'arbitraggio (così come stabilite nel manuale di assistenza video all'arbitraggio) e ha ottenuto l'autorizzazione scritta da parte dell'IFAB e della FIFA.

L'arbitro non può beneficiare dell'aiuto dell'arbitro assistente video che in casi di errore manifesto o di episodio grave non colto legati ai criteri seguenti:

- rete segnata/non segnata;
- rigore/non rigore;
- cartellino rosso diretto;
- identità sbagliata in caso di sanzione disciplinare (ammonimento, espulsione)

Il ricorso all'assistenza video si tradurrà nella visionatura delle immagini dell'episodio. L'arbitro prenderà la decisione finale unicamente sulla base delle informazioni fornitegli dall'arbitro-assistente video e/o delle immagini che egli avrà consultato personalmente (visionatura a bordo campo).

Ad eccezione del caso di un "episodio grave non colto", l'arbitro (e, nel caso eventuale, gli altri arbitri di campo) prenderà sempre una decisione (compresa quella di non sanzionare una potenziale infrazione): questa decisione non può essere modificata, a meno che non si tratti di un "chiaro ed evidente errore".

Analisi video dopo la ripresa del gioco

Se il gioco viene ripreso dopo essere stato interrotto, l'arbitro potrà effettuare un'analisi video – e prendere le misure disciplinari richieste – unicamente in caso di identificazione errata o in caso di infrazione passibile di espulsione per comportamento violento, sputo, morso e/o espressione o gesto offensivi, grossolani o ingiuriosi.

5. Equipaggiamento dell'arbitro

Equipaggiamento obbligatorio:

- fischietto/i
- orologio/i
- cartellino/i rosso/i e cartellino/i giallo/i
- taccuino (o altro strumento per annotare i fatti di gara)

Altro equipaggiamento

Agli arbitri può essere consentito l'uso:

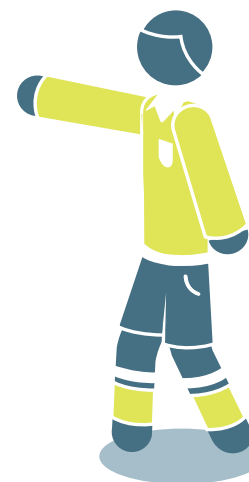
- di equipaggiamento per comunicare con gli altri ufficiali di gara
 - bandierine elettroniche, auricolari, ecc
- EPTS o altro equipaggiamento per il monitoraggio e rilevamento della performance

All'arbitro e agli altri ufficiali di gara sul campo è proibito, intossare accessori di gioielleria o bigiotteria e ogni altro equipaggiamento elettronico comprese le videocamere.

6. Gestualita' dell'arbitro

Fare riferimento alle illustrazioni per i segnali approvati

In aggiunta all'attuale segnale "a due braccia" per il vantaggio, un analogo segnale "ad un braccio" è ora consentito poiché non è sempre facile per gli arbitri correre con entrambe le braccia protese in avanti.



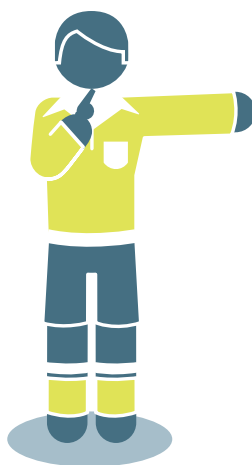
Vantaggio (1)



Vantaggio (2)



Calcio di punizione **indiretto**



Calcio di punizione **diretto**



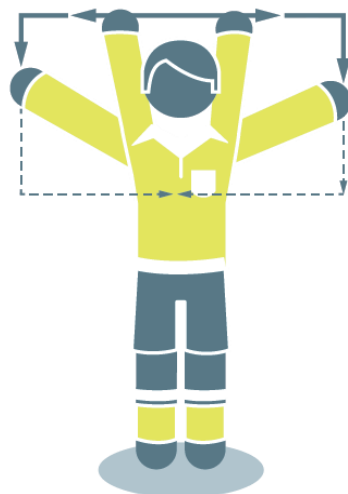
Calcio di **rigore**



Esibizione **cartellini**

Calcio **d'angolo**Calcio **di rinvio**

Verifica video: dito/mano portati all'orecchio, l'altra mano/braccio teso



Analisi video: segnale dello schermo televisivo

7. Responsabilità dell'arbitro

Un arbitro o un altro ufficiale di gara non può essere ritenuto responsabile per:

- alcun infortunio subito da un calciatore, da un dirigente o da uno spettatore
- alcun danno materiale di qualunque genere
- alcun danno subito da una persona fisica, da una società sportiva o non, da una impresa, da un'associazione o da qualunque altro organismo che sia imputabile ad una decisione presa in base alle Regole del Gioco o alle normali procedure previste per organizzare una gara, disputarla o dirigerla

Quanto sopra può riferirsi alla decisione:

- di consentire o di impedire lo svolgimento di una gara in conseguenza dello stato del terreno di gioco e del campo di gioco o in ragione delle condizioni meteorologiche
- di sospendere definitivamente una gara quali che siano i motivi relativi all'idoneità delle attrezzature e delle dotazioni del terreno di gioco e del pallone utilizzato durante la gara
- di interrompere o no una gara per ragioni imputabili alle interferenze degli spettatori o a problemi creatisi nelle zone riservate ai medesimi
- di interrompere o no il gioco per consentire che un calciatore infortunato sia fatto uscire dal terreno di gioco per ricevere le cure
- di richiedere che un calciatore infortunato esca dal terreno di gioco per ricevere le cure
- di consentire o di vietare ad un calciatore di indossare determinati indumenti o equipaggiamento
- per quanto possa rientrare nella sua competenza, di consentire o impedire a qualsiasi persona (compresi dirigenti di società o responsabili dello stadio, forze dell'ordine, fotografi o altri rappresentanti dei mezzi di comunicazione) di essere presenti in prossimità del terreno di gioco
- può, inoltre, riferirsi a tutte le altre decisioni assunte dall'arbitro in conformità con le Regole del Gioco o con i suoi doveri così come sono definiti nei regolamenti e nelle norme della FIFA, delle Confederazioni, delle Federazioni nazionali o degli organizzatori di una competizione sotto la cui responsabilità si disputa la gara.

Regola

06

Gli altri ufficiali di gara

Altri ufficiali di gara (due assistenti, un quarto ufficiale, due arbitri addizionali, un assistente di riserva), un arbitro assistente video e almeno un vice dell'arbitro assistente video possono essere designati per una gara. Coadiuvano l'arbitro nel dirigerla in conformità con le Regole del Gioco, ma la decisione finale sarà sempre assunta dall'arbitro. L'arbitro, gli arbitri assistenti, il quarto arbitro, gli arbitri assistenti supplementari e l'arbitro assistente di riserva sono definiti arbitri "di campo".

L'arbitro assistente video, e i vice dell'arbitro assistente video sono definiti arbitri "video"; essi assistono l'arbitro in conformità al protocollo dell'assistenza video all'arbitraggio stabilito dall'IFAB.

Gli ufficiali di gara operano sotto la direzione dell'arbitro. In caso di ingerenza o di comportamento improprio, l'arbitro li dispenserà dai loro doveri e farà un rapporto all'autorità competente.

Con l'eccezione dell'assistente dell'arbitro di riserva, gli arbitri di campo collaborano con l'arbitro per le infrazioni quando hanno una visuale migliore rispetto a quella dell'arbitro e inviano un rapporto alle autorità competenti su ogni grave scorrettezza o altro episodio occorso fuori della visuale dell'arbitro e degli altri ufficiali di gara. Devono informare l'arbitro e gli altri ufficiali di gara di ogni rapporto redatto.

Gli ufficiali di gara collaborano con l'arbitro nell'ispezionare il terreno di gioco, i palloni e l'equipaggiamento dei calciatori (compreso se gli eventuali problemi rilevati siano stati risolti) e tengono nota del tempo, delle reti segnate, dei provvedimenti disciplinari, ecc.

Il regolamento della competizione deve stabilire chiaramente chi sostituisce un ufficiale di gara che è impossibilitato ad iniziare o proseguire la gara e tutti i conseguenti cambi. In particolare, nel caso in cui l'arbitro non sia in grado di proseguire la gara, deve essere chiaro se ad assumerne la funzione sarà il quarto ufficiale, l'assistente dell'arbitro più qualificato (senior) o l'arbitro addizionale più qualificato (senior).

1. Gli assistenti dell'arbitro

Indicano quando:

- il pallone è uscito interamente dal terreno di gioco e a quale squadra spetta la rimessa dalla linea laterale, il calcio d'angolo o il calcio di rinvio
- un calciatore può essere sanzionato perché si trova in posizione di fuorigioco
- viene richiesta una sostituzione
- nell'esecuzione del calcio di rigore, il portiere si muove dalla linea di porta prima che il pallone sia stato calciato e se il pallone ha superato la linea di porta; se sono stati designati gli arbitri addizionali, l'assistente si posiziona in linea con il punto del calcio di rigore

La collaborazione dell'assistente comprende anche soprintendere la procedura di sostituzione.

L'assistente può entrare sul terreno di gioco per verificare la distanza di 9,15 m.

2. Il quarto ufficiale

La collaborazione del quarto ufficiale comprende:

- soprintendere la procedura delle sostituzioni
- controllare l'equipaggiamento dei calciatori titolari / di riserva
- soprintendere il rientro di un calciatore in seguito al segnale / consenso dell'arbitro
- soprintendere i palloni di riserva
- indicare l'ammontare minimo del recupero deciso dall'arbitro alla fine di ciascun periodo di gioco (inclusi i tempi supplementari)
- informare l'arbitro in caso di un comportamento non corretto di qualsiasi occupante l'area tecnica

3. Gli arbitri addizionali d'area

Gli arbitri addizionali possono indicare:

- quando il pallone ha interamente oltrepassato la linea di porta, compreso quando è stata segnata una rete
- a quale squadra spetta un calcio d'angolo o un calcio di rinvio
- se, nell'esecuzione del calcio di rigore, il portiere si muove dalla linea di porta prima che il pallone sia stato calciato e se il pallone ha superato la linea

4. L'assistente di riserva

L'unico compito di un assistente dell'arbitro di riserva è sostituire un assistente o il quarto ufficiale che è impossibilitato a proseguire nella propria funzione.

5. Gli altri ufficiali di gara

Un arbitro assistente di riserva, un arbitro assistente video e almeno un vice dell'arbitro assistente video... L'arbitro, gli arbitri assistenti, il quarto arbitro, gli arbitri assistenti supplementari e l'arbitro assistente di riserva sono definiti arbitri "di campo".

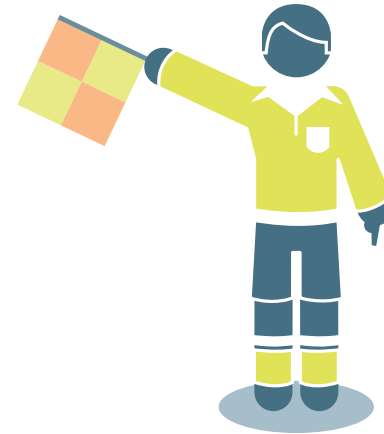
L'arbitro assistente video e i vice dell'arbitro assistente video sono definiti arbitri "video"; essi assistono l'arbitro in conformità al protocollo dell'assistenza video all'arbitraggio stabilito dall'IFAB.

Ad eccezione dell'arbitro assistente di riserva, gli arbitri di campo....

6. Assistente segnalazioni



Sostituzione



Rimessa dalla linea laterale per la squadra **attaccante**



Rimessa dalla linea laterale per la squadra **difendente**



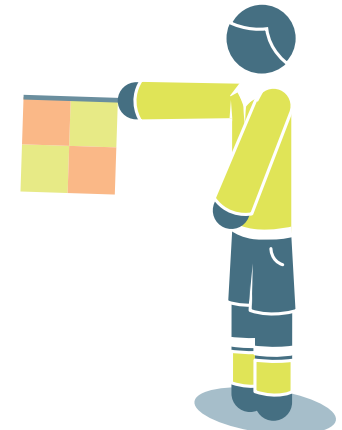
Calcio di punizione per la squadra **attaccante**



Calcio di punizione per la squadra **difendente**



Calcio **d'angolo**



Calcio **di rinvio**

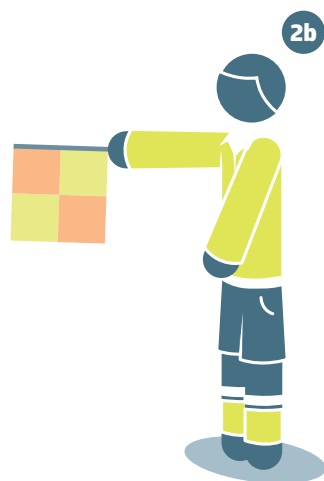
7. Assistente addizionale segnalazioni



Fuorigioco



Fuorigioco nella zona
vicino all'AA



Fuorigioco nella zona
centrale



Fuorigioco nella zona
opposta all'AA



rete

(segnale non necessario quando il
pallone ha oltrepassato la linea di
porta molto chiaramente)

Regola

07

La durata della gara

1. Periodi di gioco

Una gara si compone di due periodi di gioco di 45 minuti ciascuno, che possono essere soltanto ridotti se una diversa durata viene convenuta di comune accordo tra l'arbitro e le due squadre prima dell'inizio della gara e ciò è in conformità con il regolamento della competizione.

2. Intervallo di metà gara

I calciatori hanno diritto ad un intervallo tra i due periodi di gioco, non superiore ai 15 minuti; una pausa breve per dissetarsi (che, nella misura del possibile, non oltrepassi il minuto) è consentita tra i due periodi di gioco supplementari. Il regolamento della competizione deve stabilire la durata dell'intervallo che può essere modificata solo con il consenso dell'arbitro.

3. Recupero delle perdite di tempo

Ciascun periodo di gioco deve essere prolungato dall'arbitro per recuperare tutto il tempo perduto per:

- le sostituzioni
- l'accertamento e/o l'uscita dal terreno di gioco dei calciatori infortunati
- le manovre tendenti a perdere tempo
- i provvedimenti disciplinari
- le interruzioni (predisposte) pause per dissetarsi (massimo un minuto) o per altre ragioni mediche, consentite dal regolamento della competizione
- verifiche e analisi effettuate nell'ambito dell'assistenza video all'arbitraggio;
- qualsiasi altra causa, compreso ogni significativo ritardo in occasione delle riprese di gioco (ad esempio, festeggiamenti per la segnatura di una rete)

Il quarto ufficiale indica il recupero minimo deciso dall'arbitro al termine dell'ultimo minuto di ciascun periodo di gioco. Il recupero può essere aumentato dall'arbitro, ma non può essere ridotto.

L'arbitro non deve compensare un errore di cronometraggio occorso nel primo periodo di gioco, aumentando o riducendo la durata del secondo periodo di gioco.

4. Il calcio di rigore

Se un calcio di rigore deve essere eseguito o ripetuto, la durata del periodo di gioco deve essere prolungata fino a che l'esecuzione del calcio di rigore non venga completata.

5. Sospensione definitiva della gara

Una gara sospesa definitivamente deve essere rigiocata, salvo che il regolamento della competizione o gli organizzatori della stessa prevedano altrimenti.



Regola

08

L'inizio e la ripresa del gioco

Un calcio d'inizio è il modo di iniziare entrambi i periodi di gioco, entrambi i tempi supplementari e riprendere il gioco dopo che una rete è stata segnata. I calci di punizione (diretti ed indiretti), i calci di rigore, le rimesse dalla linea laterale, i calci di rinvio ed i calci d'angolo sono le altre riprese di gioco (vedi Regole 13 – 17). Una palla d'arbitro è la ripresa di gioco quando l'arbitro interrompe il gioco e le Regole non prevedono una delle riprese sopra menzionate.

Se, quando il pallone non è in gioco, viene commessa un'infrazione, questa non modifica il modo in cui il gioco deve essere ripreso.

1. Calcio d'inizio

Procedura

- La scelta della porta da attaccare nel primo periodo di gioco viene stabilita con sorteggio per mezzo di una moneta e la squadra che vince il sorteggio sceglie dove posizionarsi.
- L'altra squadra eseguirà il calcio d'inizio della gara.
- La squadra che ha vinto il sorteggio eseguirà il calcio d'inizio del secondo periodo di gioco.
- All'inizio del secondo periodo di gioco, le squadre invertono la loro disposizione sul terreno di gioco ed attaccano in direzione delle porte opposte.
- Dopo che una squadra ha segnato una rete, l'altra squadra riprenderà il gioco con un calcio d'inizio.

Per ogni calcio d'inizio:

- tutti i calciatori, eccetto colui che lo esegue, devono essere nella propria metà del terreno di gioco
- gli avversari della squadra che esegue il calcio d'inizio devono essere almeno a 9,15 m dal pallone, fino a quando lo stesso non sia in gioco
- il pallone deve essere fermo sul punto centrale del terreno di gioco
- l'arbitro emette un fischio per autorizzare l'esecuzione del calcio d'inizio
- il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente
- una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio contro la squadra avversaria; se il pallone entra direttamente nella porta della squadra che lo esegue, verrà assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria

Infrazioni e sanzioni

Se il calciatore che esegue un calcio d'inizio tocca di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore sarà assegnato un calcio di punizione indiretto; se, però, lo tocca intenzionalmente con le mani sarà assegnato un calcio di punizione diretto.

Nel caso di ogni altra infrazione alla procedura del calcio d'inizio, questo deve essere ripetuto.

2. Palla d'arbitro

Procedura

L'arbitro lascia cadere il pallone a terra nel punto in cui si trovava al momento in cui il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno di un'area di porta, nel qual caso l'arbitro eseguirà la palla d'arbitro sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

Il pallone è in gioco non appena tocca il terreno.

Un numero qualsiasi di calciatori (compresi i portieri) possono contendersi il pallone su una palla d'arbitro. Quest'ultimo non può decidere chi può prendervi parte né determinarne l'esito.

Infrazioni e sanzioni

Una palla d'arbitro deve essere ripetuta se il pallone:

- viene toccato da un calciatore prima di toccare il terreno
- esce dal terreno di gioco, dopo essere rimbalzato sullo stesso, senza che nessun calciatore lo abbia toccato

Se, su palla d'arbitro, il pallone entra in porta senza essere stato toccato da almeno due calciatori il gioco verrà ripreso con:

- un calcio di rinvio se è entrato nella porta avversaria
- un calcio d'angolo se è entrato nella propria porta

Regola

09

Il pallone in gioco e non in gioco

1. Pallone non in gioco

Il pallone non è in gioco quando:

- ha interamente oltrepassato una linea di porta o una linea laterale, sia a terra sia in aria
- il gioco è stato interrotto dall'arbitro

2. Pallone in gioco

Il pallone è in gioco in tutti gli altri casi, compreso quando rimbalza su un ufficiale di gara, un palo della porta, la traversa o una bandierina d'angolo, senza uscire dal terreno di gioco.

Regola

10

L'esito di una gara

1. Segnatura di una rete

Una rete è segnata quando il pallone ha interamente oltrepassato la linea di porta tra i pali e sotto la traversa, a condizione che nessuna infrazione alle Regole del Gioco sia stata commessa dalla squadra che ha segnato la rete.

Se un arbitro convalida una rete prima che il pallone abbia oltrepassato interamente la linea di porta, il gioco verrà ripreso con una palla d'arbitro.

2. Squadra vincente

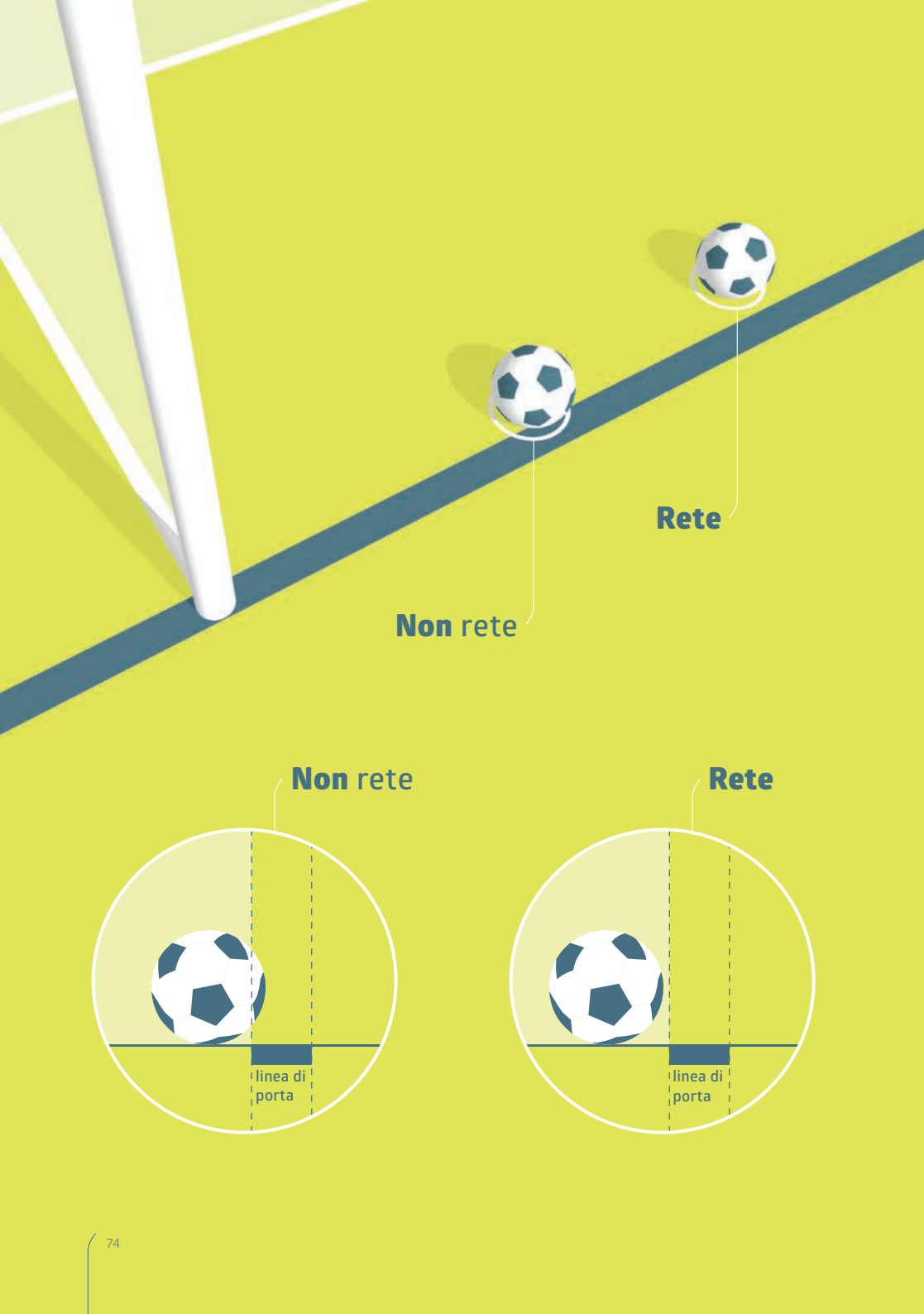
La squadra che segna il maggior numero di reti sarà la vincente. Se entrambe le squadre segnano lo stesso numero di reti o non ne segnano alcuna, la gara risulterà pari.

• Quando il regolamento della competizione prescrive che una squadra venga dichiarata vincente al termine di una gara o di una eliminatoria di andata e ritorno conclusasi in parità di punteggio, le sole procedure ammesse per determinare la vincente sono:

- regola delle reti segnate in trasferta
- due eguali periodi di gioco supplementari della durata massima di 15 minuti ciascuno
- tiri di rigore
- Una combinazione delle suddette procedure può essere utilizzata

3. I tiri di rigore

I tiri di rigore vengono eseguiti dopo che la gara è terminata e, salvo disposizioni contrarie, le Regole del Gioco pertinenti si applicano.



Procedura

Prima dell'inizio dei tiri di rigore

- A meno che non ci siano altri elementi da prendere in considerazione (ad esempio, condizioni del terreno di gioco, sicurezza, ecc.) l'arbitro effettua il sorteggio per determinare la porta verso la quale eseguire i tiri, che potrà essere cambiata soltanto per motivi di sicurezza o qualora la porta o quella parte del terreno di gioco divenissero inutilizzabili
- L'arbitro procede ad un altro sorteggio lanciando una moneta e il capitano della squadra che lo vince decide se eseguire il primo o il secondo tiro
- Ad eccezione di un calciatore di riserva che sostituisce un portiere che non è in condizione di continuare, soltanto i calciatori presenti sul terreno di gioco o temporaneamente fuori del terreno di gioco (per infortunio, per regolarizzare l'equipaggiamento, ecc.) al termine della gara hanno diritto ad eseguire i tiri
- Ciascuna squadra è responsabile di scegliere, tra i calciatori aventi diritto, l'ordine nel quale eseguiranno i tiri. L'arbitro non deve essere informato dell'ordine
- Se, al termine di una gara e prima o durante l'esecuzione dei tiri, una squadra ha un numero di calciatori maggiore di quello della squadra avversaria deve ridurre tale numero per eguagliarlo a quest'ultima e l'arbitro deve essere informato del nome e del numero di ciascun calciatore escluso. Ogni calciatore così escluso non potrà partecipare ai tiri (con l'eccezione di seguito descritta)
- Un portiere, che prima o durante l'esecuzione dei tiri non è in condizione di continuare potrà essere sostituito da un calciatore escluso per eguagliare il numero degli avversari o, se la sua squadra non ha effettuato il numero massimo di sostituzioni consentite, da un calciatore di riserva; il portiere rimpiazzato non potrà più prendere parte ai tiri né eseguirne uno. Se il portiere sostituito ha già eseguito un tiro, il suo sostituto non può tirare un rigore prima che tutti i giocatori ammessi all'esecuzione nello stesso turno abbiano eseguito il loro tiro.

Durante l'esecuzione dei tiri di rigore

- Tutti i calciatori aventi diritto, eccetto colui che esegue il tiro e i due portieri devono restare all'interno del cerchio di centro campo
- Il portiere, il cui compagno esegue il tiro, deve rimanere sul terreno di gioco, all'esterno dell'area di rigore in cui si eseguono i tiri, sulla linea di porta nel punto in cui questa interseca la linea perimetrale dell'area di rigore
- Ogni calciatore autorizzato ad eseguire un tiro può in qualsiasi momento assumere il ruolo di portiere
- Il tiro è completato quando il pallone cessa di muoversi, esce fuori dal terreno di gioco o l'arbitro interrompe il gioco per qualsiasi infrazione alle Regole; chi esegue il tiro non può giocare il pallone una seconda volta
- L'arbitro annota i tiri eseguiti
- Il portiere che commette un'infrazione che causa la ripetizione del tiro deve essere ammonito
- Se chi esegue il tiro viene sanzionato per un'infrazione commessa dopo che l'arbitro ha fischiato per l'esecuzione del tiro, quest'ultimo viene annotato come "non realizzato" e il calciatore ammonito
- Se sia il portiere sia chi esegue il tiro commettono un'infrazione allo stesso tempo:
 - se il tiro non entra in porta, deve essere ripetuto ed entrambi i calciatori ammoniti
 - se il tiro entra in porta, la rete non viene convalidata, il tiro annotato come "non realizzato" e chi ha eseguito il tiro ammonito

Entrambe le squadre eseguono cinque tiri, in conformità con le condizioni seguenti:

- I tiri vengono eseguiti alternativamente dalle squadre
- Se, prima che entrambe le squadre abbiano eseguito i loro cinque tiri, una di esse ha segnato più reti di quelle che l'altra potrebbe realizzare terminando la serie dei tiri, l'esecuzione sarà interrotta
- Se, dopo che le due squadre hanno eseguito i cinque tiri, entrambe hanno segnato lo stesso numero di reti o non ne hanno segnata alcuna, si proseguirà fino a quando una squadra avrà segnato una rete in più dell'altra dopo lo stesso numero di tiri
- Ogni tiro viene eseguito da un calciatore diverso e tutti i calciatori aventi titolo devono eseguirne uno prima che ciascuno ne possa eseguire un secondo
- Il precedente principio si applica per ogni successiva sequenza di tiri, ma una squadra può cambiare l'ordine di chi esegue i tiri
- L'esecuzione dei tiri non deve essere ritardata a causa di un calciatore che esce dal terreno di gioco. Il tiro del calciatore sarà considerato non realizzato se egli non ritornerà in tempo per eseguirne uno

Sostituzioni ed espulsioni durante i tiri di rigore:

- Un calciatore titolare, di riserva o sostituito può essere ammonito o espulso
- Un portiere che viene espulso dovrà essere rimpiazzato da un calciatore che ha titolo ad eseguire i tiri
- Nessun calciatore diverso dal portiere che non è in condizione di continuare può essere sostituito
- L'arbitro non deve sospendere la gara se una squadra è ridotta a meno di sette calciatori

Regola

11

Fuorigioco

1. Posizione di fuorigioco

Essere in posizione di fuorigioco non è di per sé un'infrazione.

Un calciatore si trova in posizione di fuorigioco se:

- una qualsiasi parte della testa, del corpo o dei piedi è nella metà avversaria del terreno di gioco (esclusa la linea mediana) e
- una qualsiasi parte della testa, del corpo o dei piedi è più vicina alla linea di porta avversaria rispetto sia al pallone, sia al penultimo avversario.

Le mani e le braccia di tutti i calciatori, compresi i portieri, non sono da considerare.

Un calciatore non si trova in posizione di fuorigioco se si trova in linea con:

- il penultimo avversario oppure
- gli ultimi due avversari

2. Infrazione di fuorigioco

Un calciatore in posizione di fuorigioco nel momento in cui il pallone viene giocato o toccato* da un suo compagno deve essere punito soltanto se viene coinvolto nel gioco attivo:

- interferendo con il gioco, giocando o toccando il pallone passato o toccato da un compagno oppure
- interferendo con un avversario:
 - impedendogli di giocare o di essere in grado di giocare il pallone, ostruendogli chiaramente la linea di visione, o
 - contendendogli il pallone, o

* Decisivo risulta essere il primo contatto col pallone giocato o toccato.

- tentando chiaramente di giocare il pallone che gli è vicino quando questa azione impatta sull'avversario, o
- facendo un'evidente azione che chiaramente impatta sulla capacità dell'avversario di giocare il pallone
- traendo vantaggio (da tale posizione) interferendo con un avversario o giocando il pallone quando:
 - è rimbalzato o è stato deviato dal palo, dalla traversa, da un ufficiale di gara o da un avversario
 - è stato effettuato intenzionalmente un "salvataggio" da un avversario.

Un calciatore in posizione di fuorigioco che riceve il pallone da un avversario, il quale lo gioca intenzionalmente (ad eccezione di un salvataggio intenzionale di un qualsiasi avversario), non è considerato aver tratto vantaggio.

Un "salvataggio" si ha quando un calciatore ferma o tenta di fermare un pallone che sta andando dentro o molto vicino alla porta, con qualsiasi parte del corpo eccetto le mani/braccia (a eccezione del portiere all'interno dell'area di rigore).

In situazioni in cui:

- un calciatore muovendo da, o essendo in, posizione di fuorigioco si trova sulla traiettoria di un avversario e interferisce con il movimento dell'avversario verso il pallone, si concretizza un'infrazione di fuorigioco se ciò ha un impatto sulla capacità dell'avversario di giocare o contendere il pallone; se il calciatore si sposta sulla traiettoria di un avversario e ne ostacola la progressione (ad esempio blocca l'avversario) l'infrazione deve essere sanzionata ai sensi della Regola 12.
- un calciatore in posizione di fuorigioco si muove verso il pallone con l'intenzione di giocarlo e subisce un fallo prima di giocare o di tentare di giocare il pallone, o di contenderlo a un avversario, viene sanzionato il fallo in quanto si è verificato prima dell'infrazione di fuorigioco
- viene commessa un'infrazione nei confronti di un calciatore in posizione di fuorigioco che sta già giocando o tentando di giocare il pallone, o lo sta contendendo a un avversario, viene sanzionata l'infrazione di fuorigioco in

quanto si è verificata prima del contrasto falloso

3. Non infrazione

Non vi è infrazione di fuorigioco se un calciatore riceve il pallone direttamente da:

- un calcio di rinvio
- una rimessa dalla linea laterale
- un calcio d'angolo

4. Infrazioni e sanzioni

In caso di un'infrazione di fuorigioco, l'arbitro assegna un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è accaduta l'infrazione, compreso se è nella metà del terreno di gioco del calciatore in fuorigioco.

Un calciatore difendente che esce dal terreno di gioco senza l'autorizzazione dell'arbitro, dovrà essere considerato, ai fini del fuorigioco, come se fosse sulla propria linea di porta o su una linea laterale fino alla prima interruzione di gioco o fino a quando la squadra difendente non avrà giocato il pallone verso la linea mediana e questo sarà fuori della loro area di rigore. Se il calciatore esce dal terreno di gioco intenzionalmente, dovrà essere ammonito alla prima interruzione di gioco.

Un calciatore attaccante può uscire o restare fuori del terreno di gioco per non prendere parte al gioco attivo. Se il calciatore rientra dalla linea di porta e prende parte al gioco prima della successiva interruzione di gioco o prima che la squadra difendente abbia giocato il pallone verso la linea mediana e questo sia fuori della loro area di rigore, il calciatore sarà considerato, ai fini del fuorigioco, come se fosse posizionato sulla linea di porta. Un calciatore che intenzionalmente esce dal terreno di gioco, rientra senza l'autorizzazione dell'arbitro, non viene sanzionato per fuorigioco e trae un vantaggio dovrà essere ammonito.

Se un attaccante rimane immobile dentro la porta mentre il pallone entra in porta, la rete dovrà essere convalidata, a meno che tale attaccante commetta un'infrazione di fuorigioco o alla Regola 12, nel quale caso il gioco dovrà essere ripreso con un calcio di punizione indiretto o diretto.

Regola

12

Falli e scorrettezze

I calci di punizione diretti e indiretti e i calci di rigore possono essere assegnati soltanto per infrazioni commesse quando il pallone è in gioco.

1. Calcio di punizione diretto

Un calcio di punizione diretto è assegnato se un calciatore commette una delle seguenti infrazioni contro un avversario in un modo considerato dall'arbitro negligente, imprudente o con vigoria sproporzionata:

- caricare
- saltare addosso
- dare o tentare di dare un calcio
- spingere
- colpire o tentare di colpire (compreso con la testa)
- effettuare un tackle o un contrasto
- sgambettare o tentare di sgambettare

Se un'infrazione comporta un contatto è punita con un calcio di punizione diretto o di rigore.

- “Negligenza” significa che il calciatore mostra una mancanza di attenzione o considerazione nell'effettuare un contrasto o che agisce senza precauzione. Non è necessario alcun provvedimento disciplinare.
- “Imprudenza” significa che il calciatore agisce con noncuranza del pericolo o delle conseguenze per l'avversario e per questo deve essere ammonito.
- Con “vigoria sproporzionata” si intende che il calciatore eccede nell'uso della forza necessaria e mette in pericolo l'incolumità di un avversario e per questo deve essere espulso.

Un calcio di punizione diretto è parimenti assegnato se un calciatore commette una delle seguenti infrazioni:

- tocca intenzionalmente il pallone con le mani (ad eccezione del portiere nella propria area di rigore)
- trattiene un avversario
- ostacola un avversario venendo a contatto con lui
- morde o sputa contro qualcuno;
- lancia un oggetto verso/contro il pallone, un avversario o un ufficiale o tocca il pallone con un oggetto tenuto in mano;

Vedi anche le infrazioni previste dalla Regola 3

Il fallo di mano

Il fallo di mano implica un atto intenzionale di un calciatore che con la mano o il braccio viene a contatto con il pallone.

I seguenti criteri devono essere presi in considerazione:

- il movimento della mano verso il pallone (non del pallone verso la mano)
- la distanza tra l'avversario e il pallone (pallone inaspettato)
- la posizione della mano non significa necessariamente che ci sia un'infrazione
- toccare il pallone con un oggetto tenuto nella mano (indumenti, parastinchi, ecc.) è considerato come un'infrazione
- colpire il pallone lanciando un oggetto (scarpa, parastinchi, ecc.) è da considerarsi un'infrazione

Fuori della propria area di rigore, il portiere è soggetto alle stesse restrizioni degli altri calciatori per quanto riguarda il contatto tra il pallone e la mano. All'interno della propria area di rigore, il portiere non può essere colpevole di un'infrazione relativa al contatto tra il pallone e le mani sanzionabile con un calcio di punizione diretto né di qualsiasi relativo provvedimento disciplinare, ma può essere colpevole di diverse altre infrazioni sanzionabili con un calcio di punizione indiretto.

2. Calcio di punizione indiretto

Un calcio di punizione indiretto è assegnato se un calciatore:

- gioca in modo pericoloso
- protesta, usa un linguaggio e/o dei gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi o compie altre infrazioni verbali
- ostacola la progressione di un avversario senza che ci sia contatto fisico
- impedisce al portiere di liberarsi del pallone che ha tra le mani oppure calcia o tenta di calciare il pallone quando il portiere è in procinto di liberarsene
- commette qualunque altra infrazione, non menzionata nelle Regole, per la quale il gioco viene interrotto per ammonire o espellere un calciatore

Un calcio di punizione indiretto è assegnato se un portiere, all'interno della propria area di rigore, commette una delle infrazioni seguenti:

- controlla il pallone con le mani per più di sei secondi prima di spossessarsene
- tocca il pallone con le mani dopo:
 - essersene spossessato e prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore
 - che è stato intenzionalmente calciato verso di lui da un compagno di squadra
 - averlo ricevuto direttamente da un compagno di squadra su rimessa dalla linea laterale

Si considera che un portiere abbia il controllo del pallone quando:

- il pallone è tra le sue mani o tra la mano ed una superficie qualsiasi (ad esempio, il terreno, il proprio corpo) o toccandolo con qualsiasi parte delle braccia o delle mani, salvo che il pallone non rimbalzi accidentalmente sul portiere o questi abbia effettuato una parata
- tiene il pallone sulla mano aperta
- fa rimbalzare il pallone sul terreno o lo lancia in aria

Quando un portiere ha il controllo del pallone con le mani non può essere contrastato da un avversario.

Giocare in modo pericoloso

Per “giocare in modo pericoloso” si intende una qualsiasi azione di un calciatore che, nel tentativo di giocare il pallone, mette in pericolo l'incolumità di qualcuno (incluso sé stesso) o impedisce ad un avversario vicino di giocare il pallone per timore di infortunarsi.

Una sforbiciata o una rovesciata sono permesse purché non costituiscano pericolo per un avversario.

Ostacolare la progressione di un avversario senza contatto

Ostacolare la progressione di un avversario significa mettersi sulla traiettoria dell'avversario per ostruirlo, bloccarlo, farlo rallentare o costringerlo ad un cambio di direzione quando il pallone non è a distanza di gioco da entrambi i calciatori.

Tutti i calciatori hanno diritto a prendere una posizione sul terreno di gioco; trovarsi nella traiettoria di un avversario non è lo stesso che ostacolare la sua progressione mettendosi nella traiettoria.

Un calciatore può proteggere il pallone interponendosi tra un avversario e il pallone stesso, se quest'ultimo è a distanza di gioco e l'avversario non è tenuto lontano utilizzando le braccia o il corpo. Se il pallone si trova a distanza di gioco, il calciatore può essere caricato da un avversario nei limiti previsti dalle Regole.

3. Provvedimenti disciplinari

L'arbitro ha l'autorità di assumere provvedimenti disciplinari dal momento in cui entra sul terreno di gioco per il sopralluogo pre-gara fino al momento in cui lo abbandona dopo la fine della gara (compresi i tiri di rigore).

Se, prima di entrare sul terreno di gioco all'inizio della gara, un calciatore commette un'infrazione da espulsione, l'arbitro ha l'autorità di inibire al calciatore di prendere parte alla gara (vedi Regola 3.6); l'arbitro riporterà ogni altra scorrettezza nel proprio rapporto di gara.

Un calciatore che si trova sul terreno di gioco o al di fuori dello stesso e commette un'infrazione passibile di ammonizione o espulsione contro un avversario, un compagno, un ufficiale di gara o qualunque altra persona o le Regole del Gioco, deve essere sanzionato in conformità con la natura

dell'infrazione commessa.

Il cartellino giallo è utilizzato per comunicare un'ammonizione e il cartellino rosso è utilizzato per comunicare un'espulsione.

Il cartellino rosso o giallo può essere mostrato soltanto ad un calciatore titolare, di riserva o sostituito.

Ritardare la ripresa del gioco per mostrare un cartellino

Una volta che l'arbitro ha deciso di ammonire o espellere un calciatore, il gioco non dovrà essere ripreso fino a che il provvedimento sia stato notificato.

Vantaggio

Se l'arbitro applica il vantaggio per un'infrazione per la quale un'ammonizione o un'espulsione sarebbe stata comminata se avesse interrotto il gioco, questa ammonizione o espulsione deve essere notificata alla prima interruzione di gioco, tranne quando il tentativo di negare un'evidente opportunità di segnare una rete risulta vano e il calciatore sarà ammonito per comportamento antisportivo.

Il vantaggio non deve essere applicato in situazioni concernenti un grave fallo di gioco, una condotta violenta o un'infrazione che comporta una seconda ammonizione, a meno che ci sia un'evidente opportunità di segnare una rete. In questo caso, l'arbitro dovrà espellere il calciatore alla prima interruzione di gioco. Se, però, il calciatore gioca il pallone o contrasta / interferisce con un avversario, l'arbitro interromperà il gioco, espellerà il calciatore e riprenderà il gioco con un calcio di punizione indiretto, a meno che il calciatore commetta un'infrazione più grave.

Se un difendente inizia a trattenere un attaccante fuori dell'area di rigore e prosegue a trattenerlo all'interno di questa, l'arbitro deve assegnare un calcio di rigore.

Infrazioni passibili di ammonizione

Un calciatore titolare deve essere ammonito se:

- ritarda la ripresa del gioco
- protesta con parole o gesti (nei confronti degli ufficiali di gara)

- entra, rientra o esce intenzionalmente dal terreno di gioco senza la preventiva autorizzazione dell'arbitro
- non rispetta la distanza prescritta quando il gioco viene ripreso con un calcio d'angolo, un calcio di punizione o una rimessa dalla linea laterale
- infrange ripetutamente le Regole del Gioco (non è definito un numero specifico di infrazioni a partire dal quale deve essere comminata l'ammonizione)
- è colpevole di comportamento antisportivo
- entra nella zona adibita alla visionatura;
- esagera coi gesti nella richiesta del segnale di analisi video (schermo televisivo).

Un calciatore di riserva o sostituito deve essere ammonito se:

- ritarda la ripresa del gioco
- protesta con parole o gesti (nei confronti degli ufficiali di gara)
- entra o rientra sul terreno di gioco senza la preventiva autorizzazione dell'arbitro
- è colpevole di comportamento antisportivo

Quando sono commessi due falli (o infrazioni) distinti e passibili ognuno di ammonizione, anche con un breve intervallo tra di essi, entrambi devono essere sanzionati con due ammonimenti, per esempio se un giocatore entra sul terreno senza autorizzazione e in seguito compie un'entrata pericolosa su un avversario oppure annulla un'azione d'attacco promettente con un fallo o un fallo di mano, ecc.

Ammonizioni per comportamento antisportivo

Ci sono differenti circostanze nelle quali un calciatore deve essere ammonito per comportamento antisportivo, compreso se:

- tenta di ingannare l'arbitro, ad esempio fingendo un infortunio o di aver subito un fallo (simulazione)
- scambia il ruolo con il portiere con il pallone in gioco o senza l'autorizzazione dell'arbitro
- commette in modo imprudente una delle infrazioni sanzionabili con un

calcio di punizione diretto

- commette un fallo che interferisce con o interrompe una promettente azione d'attacco eccetto il caso in cui l'arbitro assegna un calcio di rigore per un'infrazione derivante da un tentativo di giocare il pallone
- nega ad un avversario un'evidente opportunità di segnare una rete con un'infrazione derivante da un tentativo di giocare il pallone e l'arbitro assegna un calcio di rigore
- tocca intenzionalmente il pallone con la mano nel tentativo (indipendentemente che abbia successo o no) di segnare una rete o nel tentativo senza successo di evitare la segnatura di una rete
- traccia dei segni non autorizzati sul terreno di gioco
- mentre sta uscendo dal terreno di gioco, dopo aver ricevuto l'autorizzazione dell'arbitro, gioca il pallone
- mostra una mancanza di rispetto nei riguardi dello spirito del gioco
- usa intenzionalmente un espediente per passare il pallone (anche da calcio di punizione) al proprio portiere con la testa, il torace, il ginocchio, ecc. con lo scopo di aggirare la Regola, indipendentemente dal fatto che il portiere tocchi o no il pallone con le mani
- distrae verbalmente un avversario durante il gioco o una ripresa di gioco

Festeggiamenti in occasione di una rete

I calciatori possono festeggiare la segnatura di una rete, ma tale festeggiamento non deve essere eccessivo; i festeggiamenti con coreografie non devono essere incoraggiati e non devono causare eccessiva perdita di tempo.

Uscire dal terreno di gioco per festeggiare una rete non è di per sé un'infrazione passibile di ammonizione, ma i calciatori devono ritornare sul terreno di gioco il più rapidamente possibile.

Un calciatore deve essere ammonito se:

- si arrampica sulla recinzione e/o si avvicina agli spettatori in un modo che causa problemi di sicurezza e/o per l'incolumità
- fa gesti o agisce in un modo provocatorio o derisorio
- si copre la testa o il volto con una maschera o altro oggetto simile
- si toglie la maglia o copre la testa con la maglia

Ritardare la ripresa di gioco

Gli arbitri devono ammonire i calciatori che ritardano la ripresa del gioco:

- facendo finta di eseguire una rimessa dalla linea laterale ma improvvisamente lasciano il pallone ad un compagno perché la esegua
- ritardando l'uscita dal terreno di gioco al momento di essere sostituiti
- ritardando eccessivamente l'esecuzione di una ripresa di gioco
- calciando lontano il pallone o portandolo via o provocando una situazione conflittuale toccando il pallone dopo che l'arbitro ha interrotto il gioco
- eseguendo un calcio di punizione da una posizione errata con l'intento di indurre l'arbitro ad ordinarne la ripetizione

Infrazioni passibili di espulsione

Un calciatore titolare, di riserva o sostituito deve essere espulso se commette una delle infrazioni seguenti:

- nega alla squadra avversaria la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete, toccando intenzionalmente il pallone con le mani (eccetto un portiere all'interno della propria area di rigore)
- 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 l'infrazione punibile con un calcio di punizione (a meno che non si verifichi quanto sotto riportato)
- è colpevole di un grave fallo di gioco
- sputa contro qualcuno o lo morde;
- sputa contro un avversario o qualsiasi altra persona è colpevole di condotta violenta
- usa un linguaggio o fa dei gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi
- riceve una seconda ammonizione nella medesima gara
- entra nella sala di visionatura

Un calciatore titolare, di riserva o sostituito che è stato espulso deve abbandonare il recinto di gioco.

Negare la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete

Se un calciatore nega alla squadra avversaria la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete con un fallo di mano, il calciatore dovrà essere espulso, a prescindere dal punto in cui avviene l'infrazione.

Se un calciatore commette un'infrazione contro un avversario, al quale nega un'evidente opportunità di segnare una rete e l'arbitro assegna un calcio di rigore, il calciatore colpevole dovrà essere ammonito, se l'infrazione deriva da un tentativo di giocare il pallone; in tutte le altre circostanze (ad esempio, trattenere, spingere, tirare, mancanza della possibilità di giocare il pallone, eccetera) il calciatore colpevole dovrà essere espulso.

Un calciatore titolare, di riserva o sostituito che entra sul terreno di gioco senza la necessaria autorizzazione dell'arbitro e interferisce con il gioco o un avversario e nega alla squadra avversaria una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete è colpevole di un'infrazione da espulsione.

In tutte le circostanze sopra citate il calciatore dovrà essere espulso.

I seguenti criteri devono essere presi in considerazione:

- La distanza tra il punto in cui è stata commessa l'infrazione e la porta
- La direzione generale dell'azione di gioco
- La probabilità di mantenere o guadagnare il controllo del pallone
- La posizione ed il numero dei difendenti

Grave fallo di gioco

Un tackle o un contrasto che mette in pericolo l'incolumità di un avversario o commesso con vigoria sproporzionata o brutalità deve essere sanzionato come grave fallo di gioco.

Qualsiasi calciatore che, in un contrasto per il possesso del pallone, colpisca un avversario da davanti, di lato o da dietro, utilizzando una o entrambe le gambe, con vigoria sproporzionata o che metta in pericolo l'incolumità di un avversario, si rende colpevole di un grave fallo di gioco.

Condotta violenta

Un calciatore si rende colpevole di condotta violenta quando usa o tenta di usare vigoria sproporzionata o brutalità contro un avversario in mancanza di contesa per il pallone, o contro un compagno di squadra, un dirigente, un ufficiale di gara, uno spettatore o qualsiasi altra persona, a prescindere dal fatto che si concretizzi o no un contatto.

Inoltre, un calciatore che, in mancanza di contesa per il pallone, colpisce

intenzionalmente con le mani o le braccia un avversario o qualsiasi altra persona sulla testa o sul volto è colpevole di condotta violenta, a meno che la forza usata sia irrilevante.

Lancio di un oggetto (o del pallone)

Se, mentre il pallone è in gioco, un calciatore titolare, di riserva o sostituito lancia un oggetto (incluso il pallone) contro un avversario o qualsiasi altra persona, l'arbitro deve interrompere il gioco e se l'infrazione era commessa con:

- imprudenza, ammonire il colpevole per comportamento antisportivo
- vigoria sproporzionata, espellere il colpevole per condotta violenta

4. Ripresa di gioco dopo falli e scorrettezze

- Se il pallone non è in gioco, il gioco sarà ripreso secondo la decisione precedente.
- Se il pallone è in gioco e un calciatore (titolare) commette un'infrazione all'interno del terreno di gioco contro:
 - un avversario – calcio di punizione indiretto, diretto o di rigore
 - un compagno, un calciatore di riserva, sostituito o espulso, un dirigente, un ufficiale di gara – calcio di punizione diretto o di rigore
 - un'altra persona: palla d'arbitro
- Se, quando il pallone è in gioco:
 - un calciatore (titolare) commette un'infrazione fuori del terreno di gioco contro un ufficiale di gara o un calciatore avversario titolare, di riserva, sostituito o espulso, o un dirigente oppure
 - un calciatore di riserva, sostituito o espulso, o un dirigente commette un'infrazione contro, o interferisce con, un calciatore titolare avversario o un ufficiale di gara fuori del terreno di gioco
 - il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione dalla linea perimetrale nel punto più vicino a quello in cui è avvenuta l'infrazione / interferenza; sarà assegnato un calcio di rigore se è un'infrazione punibile con un calcio di punizione diretto all'interno dell'area di

rigore

delcalciatore colpevole

Se un giocatore commette un fallo o una scorrettezza fuori dal terreno di gioco contro un altro giocatore, una riserva, un giocatore sostituito o un ufficiale della propria squadra, il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto sulla linea perimetrale del terreno nel punto più vicino a dove è stata commessa l'infrazione.

Se un giocatore tocca il pallone con un oggetto che tiene in mano (scarpa, parastinchi, ecc.), il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione diretto (o rigore).

Se un calciatore titolare che si trova all'interno o all'esterno del terreno di gioco lancia un oggetto (incluso il pallone) contro un calciatore avversario titolare, di riserva, sostituito o espulso, o un dirigente, o un ufficiale di gara o contro il pallone, il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione diretto dal punto in cui l'oggetto ha colpito o stava per colpire la persona o il pallone. Se questa posizione è fuori del terreno di gioco, il calcio di punizione verrà eseguito dal punto più vicino sulla linea perimetrale; verrà assegnato un calcio di rigore se tale punto è all'interno dell'area di rigore del calciatore colpevole

Se un calciatore di riserva, sostituito o espulso, un calciatore titolare temporaneamente fuori del terreno di gioco o un dirigente lancia o calcia un oggetto sul terreno di gioco e interferisce con il gioco, con un avversario o con un ufficiale di gara il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione diretto o di rigore dal punto in cui l'oggetto ha interferito con il gioco o ha colpito o stava per colpire l'avversario, l'ufficiale di gara o il pallone

Regola

13

I calci di punizione

1. Tipi di calci di punizione

Calci di punizione diretti o indiretti vengono assegnati alla squadra avversaria di un giocatore, una riserva, un giocatore sostituito, espulso o un ufficiale di squadra colpevoli di falli o infrazioni.

L'indicazione del calcio di punizione indiretto

L'arbitro indica un calcio di punizione indiretto sollevando un suo braccio al di sopra della testa e mantenendolo in questa posizione durante l'esecuzione e fino a che il pallone non tocchi un altro calciatore o cessi di essere in gioco.

Un calcio di punizione indiretto deve essere ripetuto se l'arbitro omette di effettuare tale segnalazione e il pallone viene calciato direttamente in porta.

Il pallone entra in porta

- se un calcio di punizione diretto è calciato direttamente nella porta avversaria, la rete è valida
- se un calcio di punizione indiretto è calciato direttamente nella porta avversaria, viene assegnato un calcio di rinvio
- se un calcio di punizione diretto o indiretto è calciato direttamente nella propria porta, viene assegnato un calcio d'angolo

2. Procedura

Tutti i calci di punizione vengono eseguiti dal punto in cui viene commessa l'infrazione, tranne:

- i calci di punizione indiretti in favore della squadra attaccante per un'infrazione commessa all'interno dell'area di porta avversaria, che saranno eseguiti dal punto più vicino della linea dell'area di porta parallela alla linea di porta

- i calci di punizione in favore della squadra difendente nella propria area di porta, che saranno eseguiti da un punto qualsiasi di detta area
- i calci di punizione per infrazioni concernenti un calciatore che entra, rientra o esce dal terreno di gioco senza autorizzazione, che saranno eseguiti dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto. Tuttavia, se un calciatore esce dal terreno di gioco nella dinamica dell'azione e commette un'infrazione contro un altro calciatore, il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione eseguito dalla linea perimetrale nel punto più vicino a quello in cui è accaduta l'infrazione; per infrazioni punibili con un calcio di punizione diretto verrà assegnato un calcio di rigore se questo punto è all'interno dell'area di rigore del calciatore colpevole
- che le Regole stabiliscano un'altra posizione (vedi Regole 3, 11, 12)

Il pallone:

- deve essere fermo e chi lo calcia non deve toccarlo di nuovo prima che sia stato toccato da un altro calciatore
- è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente, ad eccezione di un calcio di punizione assegnato alla squadra difendente all'interno della propria area di rigore, nel qual caso sarà in gioco quando viene calciato direttamente al di fuori di detta area

Fino a che il pallone non è in gioco tutti gli avversari devono rimanere:

- ad almeno 9,15 m dal pallone, salvo che si posizionino sulla propria linea di porta tra i pali
- fuori dell'area di rigore, per i calci di punizione eseguiti dall'interno dell'area di rigore avversaria

Un calcio di punizione può essere eseguito alzando il pallone con un piede o con entrambi i piedi simultaneamente.

Fare una finta durante l'esecuzione di un calcio di punizione per confondere gli avversari è consentito in quanto parte del gioco.

Se un calciatore, mentre sta eseguendo correttamente un calcio di punizione, calcia intenzionalmente il pallone contro un avversario al fine di poterlo rigiocare, ma non lo fa in maniera negligente, imprudente o usando vigoria sproporzionata, l'arbitro consentirà che il gioco prosegua.

3. Infrazione e sanzioni

Se, quando un calcio di punizione viene eseguito, un avversario è più vicino al pallone rispetto alla distanza prescritta, il calcio di punizione deve essere ripetuto, salvo che possa essere applicato il vantaggio; se, però, un calciatore esegue rapidamente un calcio di punizione ed un avversario che si trova a meno di 9,15 m dal pallone lo intercetta, l'arbitro consentirà che il gioco prosegua. Tuttavia, un avversario che intenzionalmente impedisce di eseguire rapidamente un calcio di punizione, dovrà essere ammonito per aver ritardato la ripresa di gioco.

Se quando un calcio di punizione viene eseguito da una squadra dall'interno della propria area di rigore, qualche avversario si trova ancora all'interno di essa perché non ha avuto il tempo di uscirne, l'arbitro consentirà che il gioco prosegua. Se un avversario che si trova nell'area di rigore quando il calcio di punizione viene eseguito, o che entra nell'area di rigore prima che il pallone sia in gioco, tocca o contende il pallone prima che sia stato toccato da un altro calciatore, il calcio di punizione verrà ripetuto.

Se, quando un calcio di punizione viene eseguito da una squadra dall'interno della propria area di rigore, il pallone non viene calciato direttamente fuori dell'area di rigore, il calcio di punizione deve essere ripetuto.

Se, dopo che il pallone è in gioco, colui che ha eseguito il calcio di punizione tocca il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, sarà assegnato un calcio di punizione indiretto; se però il pallone viene toccato intenzionalmente con le mani:

- sarà assegnato un calcio di punizione diretto
- sarà assegnato un calcio di rigore, se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore della squadra del calciatore che ha eseguito il calcio di punizione, salvo che si tratti del portiere, nel qual caso sarà assegnato un calcio di punizione indiretto

Regola

14

Il calcio di rigore

Un calcio di rigore viene assegnato se un calciatore commette una delle infrazioni punibili con un calcio di punizione diretto, all'interno della propria area di rigore o fuori del terreno di gioco, secondo quanto previsto nelle Regole 12 e 13.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rigore.

1. Procedura

Il pallone deve essere fermo sul punto del calcio di rigore.

Il calciatore incaricato di eseguire il calcio di rigore deve essere chiaramente identificato.

Il portiere della squadra difendente deve rimanere sulla linea di porta, all'interno dei pali, facendo fronte a chi esegue il tiro fino a quando il pallone è stato calciato.

Tutti i calciatori, tranne l'incaricato del tiro e il portiere, devono posizionarsi:

- ad almeno 9,15 m dal punto del calcio di rigore
- dietro il punto del calcio di rigore
- sul terreno di gioco
- fuori dell'area di rigore

Dopo che i calciatori hanno preso posizione in conformità con questa Regola, l'arbitro emette il fischio per l'esecuzione del calcio di rigore.

Il calciatore che esegue il calcio di rigore deve calciare il pallone in avanti; è consentita l'esecuzione con un colpo di tacca purché il pallone si muova in avanti.

Il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente.

Il calciatore che ha eseguito il tiro non può toccare di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore.

Il calcio di rigore è completato quando il pallone cessa di muoversi, esce fuori dal terreno di gioco o l'arbitro interrompe il gioco per qualsiasi infrazione alle Regole.

IL recupero deve essere assegnato affinché un calcio di rigore sia eseguito e completato alla fine di ciascun periodo della gara o dei tempi supplementari.

In questi casi, il tiro è completato quando, dopo essere stato eseguito, il pallone cessa di muoversi, esce fuori dal terreno di gioco, è giocato da un qualsiasi calciatore (incluso chi ha eseguito il tiro) diverso dal portiere difendente o l'arbitro interrompe il gioco per un'infrazione commessa dalla squadra che ha eseguito il rigore. Se un calciatore della squadra difendente (incluso il portiere) commette un'infrazione e la rete non viene segnata, il calcio di rigore sarà ripetuto.

2. Infrazioni e sanzioni

Una volta che l'arbitro emette il fischio per l'esecuzione di un calcio di rigore, il tiro deve essere eseguito. Se, prima che il pallone sia in gioco, si verifica una delle seguenti situazioni:

Se chi esegue o uno dei suoi compagni commette un'infrazione alle Regole di Gioco:

- se il pallone entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto
- se il pallone non entra in porta, l'arbitro dovrà interrompere il gioco e assegnare un calcio di punizione indiretto

Fanno eccezione le seguenti infrazioni per le quali il gioco dovrà essere interrotto e ripreso con un calcio di punizione indiretto indipendentemente dal fatto che la rete venga segnata o no:

- se un calcio di rigore viene calciato indietro
- se un compagno del calciatore identificato esegue il calcio di rigore; l'arbitro ammonisce il calciatore che ha eseguito il tiro
- se una volta che il calciatore ha completato la rincorsa, fa finta di calciare il pallone; l'arbitro ammonisce il calciatore (è consentito, però, fare una finta durante la rincorsa)

Se il portiere o un suo compagno infrangono le Regole del Gioco:

- se il pallone entra in porta, la rete dovrà essere assegnata
- se il pallone non entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto; se il responsabile dell'infrazione è il portiere dovrà essere ammonito

Se uno o più calciatori di ciascuna squadra infrangono le Regole del Gioco:

il calcio di rigore dovrà essere ripetuto a meno che un calciatore commetta un'infrazione più grave (ad esempio, fa una finta irregolare).

Se sia il portiere sia chi esegue il tiro commettono un'infrazione allo stesso tempo:

- se la rete non viene segnata, il calcio di rigore deve essere ripetuto ed entrambi i calciatori ammoniti
- se la rete viene segnata, non deve essere convalidata, colui che ha eseguito il tiro verrà ammonito e il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto

Se dopo che il pallone è stato calciato:

- Chi ha eseguito il calcio di rigore tocca il pallone di nuovo prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:
 - sarà assegnato un calcio di punizione indiretto (o diretto, in caso di fallo di mano)
- Se il pallone viene toccato da una persona estranea mentre si muove in avanti:
 - il calcio di rigore dovrà essere ripetuto tranne che il pallone non stia entrando in porta e l'interferenza non impedisca al portiere o ad un difendente di giocarlo, nel qual caso la rete sarà convalidata se il pallone entra in porta (anche se c'è contatto con il pallone) a meno che il pallone entri nella porta avversaria
- Se il pallone rimbalza sul terreno di gioco, dopo essere stato respinto dal portiere o dai pali o dalla traversa e viene poi toccato da una persona estranea:
 - l'arbitro interrompe il gioco
 - il gioco verrà ripreso con una palla d'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone al momento del contatto

3. Tabella riassuntiva

	Esito del tiro	
	Rete segnata	Rete non segnata
Invasione* di un calciatore attaccante	Il calcio di rigore si ripete	Calcio di punizione indiretto
Invasione* di un calciatore difendente	Rete valida	Il calcio di rigore si ripete
Infrazione commessa dal portiere difendente	Rete valida	Il calcio di rigore si ripete ed ammonizione del portiere
Pallone calciato indietro	Calcio di punizione indiretto	Calcio di punizione indiretto
Chi calcia fa una finta non regolamentare	Calcio di punizione indiretto ed ammonizione	Calcio di punizione indiretto ed ammonizione
Calcia un compagno di chi era stato identificato	Calcio di punizione indiretto ed ammonizione di colui che calcia	Calcio di punizione indiretto ed ammonizione di colui che calcia
Portiere e incaricato al tiro nello stesso tempo commettono un'infrazione	Calcio di punizione indiretto e ammonizione all'incaricato al tiro	Rigore da rifare e ammonizione per l'incaricato al tiro e per il portiere

Invasione* = calciatore che, prima che il pallone sia in gioco, si avvicina a meno di 9,15 m dal punto del calcio di rigore o a meno di 11 m dalla linea di porta avversaria oppure che entra nell'area di rigore.



Regola

15

La rimessa dalla linea laterale

Una rimessa dalla linea laterale viene assegnata alla squadra avversaria del calciatore che per ultimo ha toccato il pallone prima che questo abbia interamente superato la linea laterale, sia a terra sia in aria.

Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dalla linea laterale:

- se il pallone entra nella porta avversaria, sarà assegnato un calcio di rinvio
- se il pallone entra nella porta di chi ha eseguito la rimessa dalla linea laterale, sarà assegnato un calcio d'angolo

1. Procedura

Al momento di lanciare il pallone, il calciatore incaricato deve:

- stare in piedi di fronte al terreno di gioco
- avere, almeno parzialmente, i due piedi sulla linea laterale o sul terreno all'esterno di questa
- lanciare il pallone con entrambe mani da dietro e al di sopra della testa, dal punto in cui è uscito dal terreno di gioco

Tutti gli avversari devono stare ad almeno due metri dal punto in cui la rimessa dalla linea laterale viene eseguita.

Il pallone è in gioco quando entra sul terreno di gioco. Se il pallone tocca il suolo prima di entrare, la rimessa dalla linea laterale dovrà essere ripetuta dalla stessa squadra e dalla stessa posizione. Se la rimessa dalla linea laterale non viene eseguita correttamente, dovrà essere eseguita dalla squadra avversaria.

Se un calciatore, mentre sta eseguendo correttamente una rimessa dalla linea laterale, lancia intenzionalmente il pallone contro un avversario al fine di poterlo rigiocare ma non lo fa in maniera negligente, imprudente, o usando vigoria sproporzionata, l'arbitro consentirà che il gioco prosegua.

Il calciatore che ha eseguito la rimessa non deve toccare di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore.

2. Infrazione e sanzioni

Se, dopo che il pallone è in gioco, colui che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale tocca di nuovo il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, sarà assegnato un calcio di punizione indiretto; se, però, lo tocca intenzionalmente con le mani:

- sarà assegnato un calcio di punizione diretto
- sarà assegnato un calcio di rigore, se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore del calciatore che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale, salvo che si tratti del portiere, nel qual caso sarà assegnato un calcio di punizione indiretto

Un avversario che distrae o ostacola scorrettamente il calciatore che esegue una rimessa dalla linea laterale (anche non rispettando la distanza di 2 m dal punto in cui viene eseguita) deve essere ammonito per comportamento antisportivo e se la rimessa dalla linea laterale è stata eseguita, verrà assegnato un calcio di punizione indiretto.

Per ogni altra infrazione a questa regola, la rimessa dalla linea laterale dovrà essere eseguita da un calciatore della squadra avversaria.



Regola

16

Il calcio di rinvio

Un calcio di rinvio viene assegnato quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, ha interamente superato la linea di porta, sia a terra sia in aria, senza che una rete sia stata segnata.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rinvio, ma soltanto contro la squadra avversaria; se il pallone entra direttamente nella propria porta, sarà assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria, se il pallone è uscito dall'area di rigore.

1. Procedura

- il pallone deve essere fermo e viene calciato da un punto qualsiasi dell'area di porta da un calciatore della squadra difendente
- il pallone è in gioco quando esce dall'area di rigore
- i calciatori avversari devono restare fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia in gioco

2. Infrazioni e sanzioni

Se il pallone non esce dall'area di rigore o viene toccato da un calciatore prima di esserne uscito il calcio di rinvio dovrà essere ripetuto.

Se, dopo che il pallone è in gioco, il calciatore che ha eseguito il calcio di rinvio lo tocca di nuovo, prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, sarà assegnato un calcio di punizione indiretto; se, però, lo tocca intenzionalmente con le mani:

- sarà assegnato un calcio di punizione diretto
- sarà assegnato un calcio di rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore del calciatore che ha eseguito il calcio di rinvio, salvo che si tratti del portiere, nel qual caso sarà assegnato un calcio di punizione indiretto

Se un avversario, che si trova nell'area di rigore quando il calcio di rinvio viene eseguito, o che entra nell'area di rigore prima che il pallone sia in gioco, tocca il pallone o lo contende prima che venga toccato da un altro calciatore, il calcio di rinvio verrà ripetuto

Se un calciatore entra nell'area di rigore prima che il pallone sia in gioco e subisce un fallo da un avversario, il calcio di rinvio verrà ripetuto e il colpevole potrà essere ammonito o espulso, secondo la natura dell'infrazione.

Per ogni altra infrazione a questa Regola il calcio di rinvio dovrà essere ripetuto.



Regola

17

Il calcio d'angolo

Un calcio d'angolo viene assegnato quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, ha interamente superato la linea di porta, sia a terra sia in aria, senza che una rete sia stata segnata.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo, ma soltanto contro la squadra avversaria; se il pallone entra direttamente nella propria porta sarà assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.

1. Procedura

- il pallone deve essere posto nell'area d'angolo più vicina al punto in cui il pallone ha oltrepassato la linea di porta
- il pallone deve essere fermo e viene calciato da un calciatore della squadra attaccante
- il pallone è in gioco quando è calciato e si muove chiaramente; non è necessario che esca dall'area d'angolo
- la bandierina d'angolo non deve essere rimossa
- i calciatori della squadra avversaria devono rimanere ad almeno 9,15 m dall'arco d'angolo fino a quando il pallone non è in gioco

2. Infrazioni e sanzioni

Se, dopo che il pallone è in gioco, il calciatore che ha eseguito il calcio d'angolo tocca il pallone di nuovo prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore sarà assegnato un calcio di punizione indiretto; se, però, lo tocca intenzionalmente con le mani:

- sarà assegnato un calcio di punizione diretto
- sarà assegnato un calcio di rigore, se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore del calciatore che ha eseguito il calcio d'angolo, salvo che si tratti del portiere, nel qual caso sarà assegnato un calcio di punizione indiretto

Se un calciatore, mentre sta eseguendo correttamente un calcio d'angolo, calcia intenzionalmente il pallone contro un avversario al fine di poterlo rigiocare ma non lo fa in maniera negligente, imprudente o usando vigoria sproporzionata, l'arbitro consentirà che il gioco di prosegua.

Per ogni altra infrazione a questa Regola il calcio d'angolo dovrà essere ripetuto.



Dettaglio delle Regole del Gioco

Di seguito vengono riportate le modifiche alle Regole del Gioco rispetto all'edizione 2017/18, approvate dall'IFAB in occasione della sua 132ª Assemblea Generale Annuale, tenutasi a Zurigo il 3 marzo 2018. Per ciascuna modifica, vengono riportati la vecchia formulazione (se del caso) e il testo nuovo / modificato / aggiunto, seguiti da una spiegazione per la modifica.

MODIFICHE ALLE REGOLE

Testo aggiuntivo

Le Federazioni nazionali, le Confederazioni e la FIFA hanno la possibilità, se desiderano utilizzarla, di modificare tutte o alcune delle seguenti aree organizzative delle Regole del Gioco per il calcio di cui sono responsabili:

Per qualsiasi livello tranne le competizioni che coinvolgono la prima squadra di club della massima divisione o squadre internazionali "A":

- il numero di sostituzioni che ciascuna squadra può utilizzare fino a un massimo di cinque, ad eccezione del calcio giovanile in cui il numero massimo sarà determinato dalla Federazione nazionale, dalla Confederazione o dalla FIFA.

Spiegazione

L'Assemblea Generale IFAB del 2017 ha approvato una revisione importante delle "Modifiche alle Regole" che mirava ad aumentare la partecipazione, ma ha involontariamente ridotto la partecipazione in alcuni Paesi che già consentivano l'utilizzo di 7 sostituzioni nel calcio giovanile; questo chiarimento, quindi, consente di utilizzare più di 5 sostituzioni nel calcio giovanile.

Modifiche alle Regole del Gioco

2018/19

MODIFICHE ALLE REGOLE

Autorizzazione per altre modifiche

Testo aggiuntivo

Le Federazioni nazionali hanno la possibilità di provare diverse modifiche per differenti competizioni - non è necessario applicarle universalmente o nella totalità. Tuttavia, nessun'altra modifica è consentita senza l'autorizzazione dell'IFAB.

Spiegazione

Chiarisce che, in via eccezionale, l'IFAB può dare il permesso per altre modifiche.

Regola 1 - Il terreno del gioco

Illustrazione del terreno di gioco.

Testo aggiuntivo

- Le misurazioni devono essere effettuate a partire dal bordo esterno delle linee poiché le linee fanno parte delle aree che delimitano.
- Il punto del calcio di rigore è misurato dal centro del segno al bordo esterno della linea di porta.

Spiegazione

Si aggiunge all'illustrazione una precisazione su come misurare le distanze per la segnatura del terreno di gioco.

Regola 01 – Il terreno di Gioco – Pagina

9. L'area tecnica

Vecchio testo

L'area tecnica si riferisce a gare che si disputano in stadi che dispongano di panchine per lo staff tecnico e i calciatori di riserva come descritto di seguito:

Nuovo testo

L'area tecnica si riferisce a gare che si disputano in stadi che dispongano di panchine per staff tecnico, calciatori di riserva **e calciatori sostituiti** come descritto di seguito:

Spiegazione

Viene incluso nella Regola il riferimento al fatto che i calciatori sostituiti sono ammessi nell'area tecnica.

Regola 01 – Il terreno di Gioco – Pagina

12. Pubblicità commerciale

Vecchio testo

Ogni forma di pubblicità commerciale, reale o virtuale, è vietata sul terreno di gioco, sulla superficie compresa tra la linea di porta e la rete della porta, o all'interno dell'area tecnica, o entro.

Nuovo testo

Ogni forma di pubblicità commerciale, reale o virtuale, è vietata sul terreno di gioco, sulla superficie compresa tra la linea di porta e la rete della porta o su quella all'interno dell'area tecnica **o dell'area di revisione dell'arbitro**, o entro.

Spiegazione

Inserimento dell'area di revisione degli arbitri nelle restrizioni sulla pubblicità commerciale sulla superficie del terreno.

Regola 01 – Il terreno di Gioco – Pagina 12**14. Video Assistant Referees (VAR) – (nuova sezione)**

Vecchio testo	Nuovo testo
	<p>Nelle gare che utilizzano i VAR devono esserci una sala operativa video e almeno un'area di revisione dell'arbitro.</p> <p>Sala operativa video La sala operativa video è il luogo in cui svolgono la propria attività il VAR (Video Assistant Referee), l'AVAR (Assistant VAR) e l'operatore video; può essere all'interno / in prossimità dello stadio o in una postazione più remota. Durante la gara solo le persone autorizzate possono entrare nella sala operativa video o comunicare con il VAR, l'AVAR e l'operatore video. Un calciatore titolare, di riserva o sostituito che entra nella sala operativa video verrà espulso; parimenti un dirigente di una squadra che entra nella sala operativa video sarà allontanato dall'area tecnica.</p> <p>Area di revisione dell'arbitro Nelle gare che utilizzano i VAR deve esserci almeno un'area in cui l'arbitro può procedere a una revisione...</p>

Regola 01 – Il terreno di Gioco – Pagina 12**14. Video Assistant Referees (VAR) – (nuova sezione)**

Vecchio testo	Nuovo testo
	<p>... "sul campo". L'area di revisione dell'arbitro deve essere:</p> <ul style="list-style-type: none"> · in una posizione visibile al di fuori del terreno di gioco · chiaramente contrassegnata <p>Un calciatore titolare, di riserva o sostituito che entra nell'area di revisione dell'arbitro sarà ammonito; parimenti, un dirigente di una squadra che entra nell'area di revisione dell'arbitro riceverà un richiamo ufficiale (o un'ammonizione, se nella competizione vengono utilizzati i cartellini gialli per i dirigenti di squadra).</p>

Spiegazione

Si è ritenuto necessario inserire nelle Regole il riferimento alle "aree di lavoro" utilizzate nell'ambito della video assistenza arbitrale.

Regola 03 – I Calciatori – Pagina 25**2. Numero di sostituzioni – Competizioni ufficiali**

Vecchio testo	Nuovo testo
Il regolamento della competizione deve stabilire il numero dei calciatori di riserva che è possibile inserire negli elenchi dei partecipanti alla gara, da un minimo di tre ad un massimo di dodici.	<p>Il regolamento della competizione deve stabilire:</p> <ul style="list-style-type: none"> · quanti calciatori di riserva è possibile inserire negli elenchi dei partecipanti alla gara, da un minimo di tre a un massimo di dodici · se è consentito utilizzare un'ulteriore sostituzione qualora si disputino i tempi supplementari (indipendentemente dal fatto che la squadra abbia già utilizzato o no tutte le sostituzioni consentite)

Spiegazione

La fase di test della durata di due anni che prevedeva una quarta sostituzione durante i tempi supplementari ha avuto esito positivo. Indipendentemente dal numero massimo di sostituzioni consentite durante i tempi regolamentari, questa modifica dà agli organizzatori della competizione la possibilità di autorizzare le squadre ad utilizzare un calciatore di riserva in più durante i tempi supplementari.

Regola 03 – I Calciatori – Pagina 25**2. Numero di sostituzioni – Altre gare**

Vecchio testo	Nuovo testo
Nelle gare delle squadre nazionali "A" possono essere effettuate fino ad un massimo di sei sostituzioni.	Nelle gare delle squadre nazionali "A" un massimo di dodici calciatori di riserva può essere inserito nell'elenco dei partecipanti e possono essere effettuate fino a un massimo di sei sostituzioni.

Spiegazione

Chiarisce che per le gare amichevoli delle squadre nazionali "A" possono essere inseriti in elenco fino a dodici calciatori di riserva. Questo è coerente con le restrizioni per le gare di competizioni ufficiali ed evita che i posti a sedere nell'area tecnica siano insufficienti.

Regola 04 – L'Equipaggiamento dei Calciatori – Pagina 38**4. Altro equipaggiamento – Comunicazione elettronica**

Vecchio testo	Nuovo testo
Non è consentito l'uso di apparecchiature di comunicazione elettronica da parte dello staff tecnico, a meno che non sia correlato direttamente alla salute o all'incolumità dei calciatori.	È consentito l'uso di apparecchiature di comunicazione elettronica da parte dei dirigenti, laddove sia correlato direttamente alla salute o all'incolumità dei calciatori o per ragioni tecnico / tattiche, ma solo se si tratta di apparecchiature piccole, mobili e portatili (ad esempio: microfoni, cuffie, auricolari, telefoni mobili / smartphone, smartwatch, tablet, computer portatili). Un dirigente che utilizza apparecchiature non autorizzate o che si comporta in modo inappropriato a seguito dell'uso di apparecchiature elettroniche o di comunicazione sarà allontanato dall'area tecnica

Spiegazione

Poiché è impossibile impedire la comunicazione da /verso l'area tecnica ed è ragionevole avere uno scambio di informazioni relative a questioni tecnico / tattiche o alla salute dei calciatori (ma non alle decisioni degli ufficiali di gara), l'attenzione si sposterà ora sul comportamento risultante dall'uso di tali apparecchiature.

Regola 04 – L'Equipaggiamento dei Calciatori – Pagina 39**4. Altro equipaggiamento – Sistemi elettronici di monitoraggio e rilevamento delle performance (ETPS)**

Vecchio testo	Nuovo testo
Laddove in gare di competizioni ufficiali sotto l'egida della FIFA, delle Confederazioni o di Federazioni nazionali vengano indossate apparecchiature tecnologiche quali parti di sistemi elettronici di monitoraggio e rilevamento delle performance (EPTS), tali apparecchiature facenti parte dell'equipaggiamento del calciatore dovranno riportare il seguente logo:	Laddove in gare di competizioni ufficiali sotto l'egida della FIFA, delle Confederazioni o di Federazioni nazionali vengano indossate apparecchiature tecnologiche quali parti di sistemi elettronici di monitoraggio e rilevamento delle performance (EPTS), l'organizzatore della competizione deve assicurare che tali apparecchiature facenti parte dell'equipaggiamento del calciatore non siano pericolose e dovranno riportare il seguente logo:
 <p>Questo logo indica che l'apparecchiatura è stata ufficialmente testata e possiede i requisiti minimi di sicurezza dell'International Match Standard previsti dalla FIFA e approvati dall'IFAB. Gli istituti che conducono tali test sono soggetti alla approvazione della FIFA. Il periodo di transizione termina il 31 maggio 2018.</p>	 <p>Questo logo indica che l'apparecchiatura è stata ufficialmente testata e possiede i requisiti minimi di sicurezza dell'International Match Standard previsti dalla FIFA e approvati dall'IFAB. Gli istituti che conducono tali test sono soggetti alla approvazione della FIFA.</p> <p>Laddove (previo consenso della Federazione interessata o dell'organizzatore della competizione) vengano utilizzati sistemi elettronici di monitoraggio e rilevamento delle</p>

Regola 04 – L'Equipaggiamento dei Calciatori – Pagina 39**4. Altro equipaggiamento – Sistemi elettronici di monitoraggio e rilevamento delle performance (ETPS)**

Vecchio testo	Nuovo testo
Laddove (previo consenso della Federazione interessata o dell'organizzatore della competizione) vengano utilizzati sistemi elettronici di monitoraggio e rilevamento delle performance (ETPS): <ul style="list-style-type: none"> • non devono costituire alcun pericolo • le informazioni ed i dati trasmessi dalle apparecchiature e/o dai sistemi non è consentito che vengano ricevuti o utilizzati nell'area tecnica durante la gara. 	performance (ETPS), gli organizzatori della competizione devono assicurare che le informazioni ed i dati trasmessi da questi dispositivi / sistemi all'area tecnica durante le gare disputate in una competizione ufficiale siano affidabili e accurati. <p>Uno standard professionale è stato sviluppato dalla FIFA e approvato dall'IFAB per assistere gli organizzatori della competizione nel processo di approvazione di sistemi elettronici di monitoraggio e rilevamento delle performance affidabili e accurati. uesto standard professionale sarà implementato in un periodo di transizione che terminerà il 1° giugno 2019. Il seguente logo indica che un dispositivo / sistema EPTS è stato ufficialmente testato e soddisfa i requisiti in termini di affidabilità e precisione di dati relativi alla posizione / distanza percorsa dai calciatori:</p> 

Spiegazione

Si illustrano le modifiche sull'utilizzo dei dati EPTS e l'introduzione di uno standard di qualità FIFA.

Regola 04 –L'Equipaggiamento dei Calciatori – Pagina 39**5. Slogan, dichiarazioni, immagini e pubblicità**

Vecchio testo	Nuovo testo
	Principi <ul style="list-style-type: none"> • La Regola 4 si applica a tutto l'equipaggiamento (compresi gli indumenti) indossato da calciatori titolari, di riserva e sostituiti; i suoi principi si applicano anche a tutti i dirigenti presenti nell'area tecnica. • In generale, è consentito quanto segue: <ul style="list-style-type: none"> • -> numero e nome del calciatore, stemma / logo della squadra, slogan / emblemi di iniziative che promuovono il gioco del calcio, il rispetto e l'integrità, nonché qualsiasi pubblicità consentita dal regolamento della competizione o da quello della Federazione nazionale, della Confederazione o della FIFA • -> i dettagli della gara: squadre, data, competizione / evento, luogo • L'apposizione di slogan, scritte o immagini deve limitarsi alla parte anteriore della maglia e/o ad una fascia da braccio • In alcuni casi, slogan, scritte o immagini potranno apparire solo sulla fascia del capitano

Regola 04 – L'Equipaggiamento dei Calciatori – Pagina 39**5. Slogan, dichiarazioni, immagini e pubblicità**

Vecchio testo	Nuovo testo
	<p>Interpretazione della Regola</p> <p>Al fine di determinare se uno slogan, una scritta o un'immagine è ammissibile, si dovrà tenere presente la Regola 12 (Falli e scorrettezze), che richiede all'arbitro di sanzionare un calciatore che:</p> <ul style="list-style-type: none"> · usa un linguaggio e/o fa gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi · gesticola in modo provocatorio o derisorio <p>Non sono consentiti slogan, scritte o immagini che rientrino in uno di questi casi</p> <p>Mentre quelli "religiosi" e "personali" sono relativamente facili da definire, quelli "politici" sono più complessi; in ogni caso non sono consentiti slogan, scritte o immagini relativi a:</p> <ul style="list-style-type: none"> · persone, vive o morte (salvo che siano parte del nome della competizione ufficiale) · partiti, organizzazioni / gruppi politici locali, regionali, nazionali o internazionali · governi locali, regionali o nazionali o loro dipartimenti, enti o uffici · organizzazioni di carattere discriminatorio

Regola 04 – L'Equipaggiamento dei Calciatori – Pagina 39**4. Altro equipaggiamento – Sistemi elettronici di monitoraggio e rilevamento delle performance (ETPS)**

Vecchio testo	Nuovo testo
	<ul style="list-style-type: none"> · organizzazioni i cui intenti / azioni siano offensivi per un notevole numero di persone · atti / eventi di carattere prettamente politico <p>Quando si commemora un evento nazionale o internazionale di particolare rilevanza, dovrebbe essere considerata attentamente la sensibilità della squadra avversaria (inclusi i suoi sostenitori) e del pubblico in generale.</p> <p>Il regolamento della competizione potrebbe prevedere ulteriori restrizioni / limitazioni, in particolare per quanto riguarda la dimensione, il numero e la posizione di slogan, scritte, immagini e pubblicità autorizzati. Si raccomanda di risolvere le dispute relative a slogan, scritte o immagini prima che la gara / competizione abbia luogo.</p>

Spiegazione

Queste indicazioni hanno lo scopo di aiutare gli organizzatori delle competizioni, le Federazioni nazionali, le Confederazioni e la FIFA a decidere cosa può essere visibile sull'equipaggiamento dei calciatori.

Regola 04 – L'Equipaggiamento dei Calciatori – Pagina 39**6. Infrazioni e sanzioni**

Vecchio testo	Nuovo testo
Un calciatore che rientra sul terreno di gioco senza l'autorizzazione dell'arbitro dovrà essere ammonito e se il gioco è stato interrotto per comminare l'ammonizione, verrà assegnato un calcio di punizione indiretto dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto	Un calciatore che rientra sul terreno di gioco senza l'autorizzazione dell'arbitro dovrà essere ammonito e se il gioco è stato interrotto per comminare l'ammonizione, verrà assegnato un calcio di punizione indiretto dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che non ci sia stata un'interferenza nel qual caso verrà assegnato un calcio di punizione diretto (o calcio di rigore) dal punto in cui ha avuto luogo l'interferenza.

Spiegazione

Chiarisce il modo di riprendere il gioco nel caso in cui un calciatore rientra sul terreno di gioco senza il permesso necessario e interferisce (in conformità alla Regola 3).

Regola 05 – L'Arbitro – Pagina 39**4. Video Assistant Referee (VAR) – (nuova sezione)**

Vecchio testo	Nuovo testo
	<p>L'utilizzo dei VAR è consentito solo se l'organizzatore della gara / competizione ha soddisfatto interamente il protocollo VAR e i requisiti di implementazione (stabiliti nel manuale VAR) e ha ricevuto l'autorizzazione scritta da IFAB e FIFA.</p> <p>L'arbitro può essere assistito dal VAR solo in caso di un "chiaro ed evidente errore" o "grave episodio non visto" in relazione a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rete segnata / non segnata • calcio di rigore / non calcio di rigore • espulsione diretta (non seconda ammonizione) • scambio d'identità quando l'arbitro ammonisce o espelle il calciatore sbagliato <p>L'assistenza del VAR riguarderà l'uso di replay dell'episodio. L'arbitro prenderà la decisione finale che può basarsi esclusivamente sulle informazioni del VAR e/o sulla revisione del filmato effettuata direttamente dall'arbitro "a bordo campo" (nell'area di revisione).</p>

Regola 05 – L'Arbitro – Pagina 39**4. Video Assistant Referee (VAR) – (nuova sezione)**

Vecchio testo	Nuovo testo
	<p>Tranne che per un “grave episodio non visto”, l'arbitro (e, se del caso, gli altri ufficiali di gara sul terreno) deve sempre prendere una decisione (compresa la decisione di non sanzionare una potenziale infrazione); questa decisione non cambia a meno che non sia un “errore chiaro ed evidente”.</p> <p>Revisioni dopo che il gioco è stato ripreso</p> <p>Se il gioco è stato interrotto e ripreso, l'arbitro può solo effettuare una revisione e prendere la sanzione disciplinare appropriata, per un caso di identità errata o per un'infrazione potenziale da espulsione relativa a condotta violenta, sputi, morsi o gesto/i estremamente offensivi o ingiuriosi</p>

Spiegazione

- Inserimento della possibilità per l'arbitro di utilizzare l'assistenza video (tramite il VAR)
- Riferimento alla possibilità per l'arbitro di utilizzare le informazioni dai replay video per casi da espulsione e scambio d'identità, anche se il gioco è stato ripreso.

Regola 05 – L'Arbitro – Pagina 45**5. Equipaggiamento dell'arbitro – Altro equipaggiamento**

Vecchio testo	Nuovo testo
Gli arbitri e gli altri ufficiali di gara non possono indossare gioielli e ogni altra apparecchiatura elettronica.	Gli arbitri e gli altri ufficiali di gara “sul terreno” non possono indossare gioielli o ogni altra apparecchiatura elettronica, includere telecamere.

Spiegazione

Chiarisce che gli arbitri e gli altri ufficiali di gara “sul terreno” non sono autorizzati a utilizzare e o portare su di sé telecamere.

Regola 06 – Gli altri ufficiali della gara – Pagina 59

Vecchio testo	Nuovo testo
Altri ufficiali di gara (due assistenti, un quarto ufficiale, due arbitri addizionali, un assistente di riserva) possono essere designati per una gara. Coadiuveranno l'arbitro nel dirigerla in conformità con le Regole del Gioco, ma la decisione finale sarà sempre assunta dall'arbitro.	Altri ufficiali di gara (due assistenti, un quarto ufficiale, due arbitri addizionali, un assistente di riserva, un Video Assistant Referee [VAR] e almeno un Assistant VAR [AVAR]) possono essere designati per una gara. Coadiuveranno l'arbitro nel dirigerla in conformità con le Regole del Gioco, ma la decisione finale sarà sempre assunta dall'arbitro. L'arbitro, gli assistenti, il quarto ufficiale, gli arbitri addizionali e l'assistente di riserva sono gli ufficiali di gara "sul terreno". Il VAR e l'AVAR sono gli ufficiali di gara "al video" e assistono l'arbitro in conformità con il Protocollo VAR come determinato dall'IFAB.
Con l'eccezione dell'assistente dell'arbitro di riserva, gli ufficiali di gara collaborano con l'arbitro	Con l'eccezione dell'assistente dell'arbitro di riserva, gli ufficiali di gara "sul terreno" collaborano con l'arbitro
Gli ufficiali di gara collaborano con l'arbitro nell'ispezionare il terreno di gioco	Gli ufficiali di gara "sul terreno" collaborano con l'arbitro nell'ispezionare il terreno di gioco

Spiegazione

- Riferimento nelle Regole agli ufficiali di gara che vengono utilizzati nell'ambito del sistema VAR.
- Distinzione tra gli ufficiali di gara "sul terreno" e gli ufficiali di gara "al video".

Regola 06 – Gli altri ufficiali della gara – Pagina 60

5. Ufficiali di gara al video – (nuova sezione)

Vecchio testo	Nuovo testo
	<ul style="list-style-type: none"> • Un Video Assistant Referee (VAR) è un ufficiale di gara che può aiutare l'arbitro nell'assumere una decisione utilizzando il replay di un filmato unicamente per un "errore chiaro ed evidente" o un "grave episodio non visto" relativo a rete segnata / non segnata, calcio di rigore / non calcio di rigore, espulsione diretta (non una seconda ammonizione) o un caso di scambio d'identità quando l'arbitro ammonisce o espelle il calciatore sbagliato <p>Un Assistant VAR (AVAR) è un ufficiale di gara che coadiuva il VAR principalmente nel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • guardare le riprese televisive mentre il VAR è intento in un controllo o una revisione • tenere nota degli episodi relativi al VAR e di eventuali problemi di comunicazione o della tecnologia • assistere la comunicazione del VAR con l'arbitro in particolare comunicando con l'arbitro quando il VAR sta effettuando un controllo / revisione, ad esempio per dire all'arbitro di "interrompere il gioco" o "ritardare la ripresa", ecc.

Regola 06 – Gli altri ufficiali della gara – Pagina 60**5. Ufficiali di gara al video – (nuova sezione)**

Vecchio testo	Nuovo testo
	<ul style="list-style-type: none"> · prendere nota del tempo “perso” quando il gioco viene interrotto per un controllo o una revisione · comunicare informazioni su una decisione relativa al VAR alle parti interessate

Spiegazione

Si specificano i principali doveri degli ufficiali di gara “al video”.

Regola 07 – La durata della gara – Pagina 59**2. Intervallo di metà gara**

Vecchio testo	Nuovo testo
I calciatori hanno diritto ad un intervallo tra i due periodi di gioco, non superiore ai 15 minuti; una breve pausa per dissetarsi è consentita tra i due periodi di gioco supplementari.	I calciatori hanno diritto ad un intervallo tra i due periodi di gioco, non superiore ai 15 minuti; una breve pausa per dissetarsi (che non deve superare un minuto) è consentita tra i due periodi di gioco supplementari.

Spiegazione

Per evitare che le interruzioni per dissetarsi si trasformino in lunghe pause per dare istruzioni tattiche (o per fini commerciali), viene limitata / definita la loro durata. Questa restrizione non si applica ai “cooling break” eventualmente previsti per salvaguardare lo stato di salute dei calciatori.

Regola 07 – La durata della gara – Pagina 59**3. Recupero delle perdite di tempo**

Vecchio testo	Nuovo testo
<p>Ciascun periodo di gioco deve essere prolungato dall'arbitro per recuperare tutto il tempo perduto per:</p> <ul style="list-style-type: none"> · le sostituzioni · l'accertamento e/o l'uscita dal terreno di gioco dei calciatori infortunati · le manovre tendenti a perdere tempo · i provvedimenti disciplinari · le interruzioni (predisposte) per dissetarsi o per altre ragioni mediche, consentite dal regolamento della competizione · qualsiasi altra causa, compreso ogni significativo ritardo in occasione delle riprese di gioco (ad esempio, festeggiamenti per la segnatura di una rete) 	<p>Ciascun periodo di gioco deve essere prolungato dall'arbitro per recuperare tutto il tempo perduto per:</p> <ul style="list-style-type: none"> · le sostituzioni · l'accertamento e/o l'uscita dal terreno di gioco dei calciatori infortunati · le manovre tendenti a perdere tempo · i provvedimenti disciplinari · le interruzioni (predisposte) per dissetarsi (che non devono superare un minuto) o per altre ragioni mediche, consentite dal regolamento della competizione · controlli e revisioni VAR · qualsiasi altra causa, compreso ogni significativo ritardo in occasione delle riprese di gioco (ad esempio, festeggiamenti per la segnatura di una rete)

Spiegazione

Si includono nel calcolo del recupero le interruzioni per dissetarsi e i controlli / le revisioni VAR.

Regola 10 – L'esito di una gara – Pagina 79**3. Tiri di rigore – procedura**

Vecchio testo	Nuovo testo
<ul style="list-style-type: none"> Un portiere, che prima o durante l'esecuzione dei tiri non è in condizione di continuare potrà essere sostituito da un calciatore escluso per eguagliare il numero degli avversari o, se la sua squadra non ha effettuato il numero massimo di sostituzioni consentite, da un calciatore di riserva; il portiere rimpiazzato non potrà più prendere parte ai tiri né eseguirne uno. 	<ul style="list-style-type: none"> Un portiere, che prima o durante l'esecuzione dei tiri non è in condizione di continuare potrà essere sostituito da un calciatore escluso per eguagliare il numero degli avversari o, se la sua squadra non ha effettuato il numero massimo di sostituzioni consentite, da un calciatore di riserva; il portiere rimpiazzato non potrà più prendere parte ai tiri né eseguirne uno. Se il portiere ha già eseguito un tiro, il sostituto non potrà eseguirne uno fino alla successiva sequenza di tiri

Spiegazione

Chiarisce che se un portiere viene sostituito dopo che ha già eseguito un tiro, il sostituto non potrà eseguirne uno in quella "serie" di tiri.

Regola 11 – Fuorigioco – Pagina 83**2. Infrazione di fuorigioco**

Vecchio testo	Nuovo testo
	<p>Un calciatore in posizione di fuorigioco nel momento in cui il pallone viene giocato o toccato* da un compagno di squadra deve essere punito soltanto se viene coinvolto nel gioco attivo da: (...)</p> <p>*Per tale valutazione deve essere preso in considerazione il primo punto di contatto con il pallone "giocato" o "toccato"</p>

Spiegazione

La moviola e l'uso dei suoi fotogrammi mostrano una differenza rilevabile tra il primo e l'ultimo contatto con il pallone per cui si rende necessaria una definizione del momento preciso in cui il pallone viene "giocato" al fine di giudicare la posizione di fuorigioco.

Regola 12 – Falli scorrettezze – Pagina 87

1. Calcio di punizione diretto

Vecchio testo	Nuovo testo
Un calcio di punizione diretto viene assegnato se un calciatore commette una delle seguenti infrazioni: (...) <ul style="list-style-type: none"> · sputa a un avversario 	Un calcio di punizione diretto viene assegnato se un calciatore commette una delle seguenti infrazioni: (...) <ul style="list-style-type: none"> · morde o sputa a qualcuno · lancia un oggetto contro il pallone, un avversario o un ufficiale di gara o tocca il pallone con un oggetto tenuto in mano

Regola 12 – Falli scorrettezze – Pagina 88

Il fallo di mano

Vecchio testo	Nuovo testo
Il fallo di mano implica un atto intenzionale di un calciatore che con la mano o il braccio viene a contatto con il pallone. I seguenti criteri devono essere presi in considerazione: <ul style="list-style-type: none"> · il movimento della mano verso il pallone (non del pallone verso la mano) · la distanza tra l'avversario e il pallone (pallon e inaspettato) · la posizione della mano non significa necessariamente che ci sia un'infrazione · toccare il pallone con un oggetto tenuto nella mano (indumenti, parastinchi, ecc.) è considerato come un'infrazione · colpire il pallone lanciando un oggetto (scarpa, parastinchi, ecc.) è da considerarsi un'infrazione 	Il fallo di mano implica un atto intenzionale di un calciatore che con la mano o il braccio viene a contatto con il pallone. I seguenti criteri devono essere presi in considerazione: <ul style="list-style-type: none"> · il movimento della mano verso il pallone (non del pallone verso la mano) · la distanza tra l'avversario e il pallone (pallon e inaspettato) · la posizione della mano non significa necessariamente che ci sia un'infrazione

Spiegazione

- Si aggiunge l'atto di mordere (un'infrazione rara) alle infrazioni punibili con un calcio di punizione diretto (e anche nella lista delle infrazioni punite con l'espulsione)
- Lanciare un oggetto contro il pallone o toccare il pallone con un oggetto tenuto in mano diventa una categoria distinta di infrazione e non più considerata un fallo di mano; pertanto, un portiere può essere sanzionato se commette questa infrazione all'interno della propria area di rigore.

Regola 12 – Falli scorrettezze – Pagina 88**2. Calcio di punizione indiretto**

Vecchio testo	Nuovo testo
Si considera che un portiere abbia il controllo del pallone quando: <ul style="list-style-type: none"> il pallone è tra le sue mani o tra la mano ed una superficie qualsiasi (ad esempio, il terreno, il proprio corpo) o toccandolo con qualsiasi parte delle braccia o delle mani, salvo che il pallone non rimbalzi accidentalmente sul portiere o questi abbia effettuato una parata tiene il pallone sulla mano aperta fa rimbalzare il pallone sul terreno o lo lancia in aria 	Si considera che un portiere abbia il controllo del pallone quando: <ul style="list-style-type: none"> il pallone è tra le sue mani o tra la mano ed una superficie qualsiasi (ad esempio, il terreno, il proprio corpo) o toccandolo con qualsiasi parte delle braccia o delle mani, salvo che il pallone non rimbalzi sul portiere o questi abbia effettuato una parata tiene il pallone sulla mano aperta fa rimbalzare il pallone sul terreno o lo lancia in aria

Spiegazione

I portieri spesso tentano invano di afferrare/trattenere/fermare o controllano e lasciano cadere ("parrying") il pallone, ma giacché ciò è un tocco "deliberato" con la/e mano/i hanno tecnicamente controllato il pallone, per cui teoricamente non possono più riprenderlo con le mani. Ciò appare in contrasto con l'intenzione della Regola che, del resto, non viene applicata; l'eliminazione di "accidentalmente" chiarisce la Regola.

Regola 12 – Falli scorrettezze – Pagina 88**3. Provvedimenti disciplinari – Vantaggio**

Vecchio testo	Nuovo testo
Se l'arbitro applica il vantaggio per un'infrazione per la quale un'ammonizione o un'espulsione sarebbe stata comminata se avesse interrotto il gioco, questa ammonizione o espulsione deve essere notificata alla prima interruzione di gioco, tranne quando il tentativo di negare un'evidente opportunità di segnare una rete risulta vano e il calciatore sarà ammonito per comportamento antisportivo.	Se l'arbitro applica il vantaggio per un'infrazione per la quale un'ammonizione o un'espulsione sarebbe stata comminata se avesse interrotto il gioco, questa ammonizione o espulsione deve essere notificata alla prima interruzione di gioco, tranne per l'infrazione di negare un'evidente opportunità di segnare una rete nel qual caso il calciatore sarà ammonito per comportamento antisportivo.

Spiegazione

Se l'arbitro applica un vantaggio per un DOGSO e viene segnata una rete il calciatore che ha commesso l'infrazione riceve un cartellino giallo, ma tecnicamente se la rete non viene segnata la Regola prevedeva che il calciatore colpevole dovesse ricevere un cartellino rosso. Ciò non viene mai applicato e non è visto come "equo" giacché applicare il vantaggio in modo efficace comporta che l'opportunità di segnare una rete rimane intatta; di conseguenza, un cartellino giallo è la sanzione più giusta, indipendentemente dal fatto che venga segnata o no una rete.

Regola 12 – Falli scorrettezze – Pagina 88**3. Provvedimenti disciplinari – Vantaggio**

Vecchio testo	Nuovo testo
	<p>Un calciatore titolare deve essere ammonito se: (...)</p> <ul style="list-style-type: none"> · entra nell'area di revisione dell'arbitro · ripete insistentemente il gesto della "revisione" (schermo TV) <p>Un calciatore di riserva o sostituito deve essere ammonito se: (...)</p> <ul style="list-style-type: none"> · entra nell'area di revisione dell'arbitro · ripete insistentemente il gesto della "revisione" (schermo TV)

Regola 12 – Falli scorrettezze – Pagina 88**3. Provvedimenti disciplinari – Vantaggio**

Vecchio testo	Nuovo testo
	<p>Laddove vengano commesse due distinte infrazioni da ammonizione (anche in rapida successione), devono essere sanzionate con due ammonizioni, ad esempio se un calciatore entra sul terreno di gioco senza la necessaria autorizzazione e commette un contrasto imprudente o interrompe un attacco promettente con un fallo / fallo di mano, ecc.</p>

Spiegazione

- Aggiunta nella lista delle infrazioni passibili di ammonizione l'entrare nell'area di revisione dell'arbitro o l'usare insistentemente il gesto della revisione (schermo TV)
- Chiarisce i provvedimenti che l'arbitro deve assumere quando un calciatore commette due infrazioni chiaramente distinte da ammonizione nella medesima azione, in particolare se entra sul terreno di gioco senza autorizzazione (ove richiesta) e poi commette un'infrazione da ammonizione. Questo principio si applica anche alle infrazioni passibili di espulsione.

Regola 12 – Falli scorrettezze – Pagina 93**3. Provvedimenti disciplinari – Vantaggio**

Vecchio testo	Nuovo testo
Un calciatore, un calciatore di riserva o un calciatore sostituito che commette una delle seguenti infrazioni viene espulso: (...) <ul style="list-style-type: none"> · sputa contro un avversario o qualsiasi altra persona 	Un calciatore, un calciatore di riserva o un calciatore sostituito che commette una delle seguenti infrazioni viene espulso: (...) <ul style="list-style-type: none"> · morde o sputa a qualcuno · entra nella sala operativa video

Spiegazione

Inclusione dell'atto di mordere e dell'entrare nella sala operativa video nella lista delle infrazioni passibili di espulsione.

Regola 12 – Falli scorrettezze – Pagina 95**4. Ripresa del gioco dopo falli e scorrettezze**

Vecchio testo	Nuovo testo
	Se quando il pallone è in gioco: (...) <ul style="list-style-type: none"> · un'infrazione viene commessa fuori del terreno di gioco contro un calciatore titolare, di riserva, sostituito o dirigente della propria squadra, il gioco viene ripreso con un calcio di punizione indiretto sulla linea perimetrale più vicina al punto in cui si è verificata l'infrazione. · un calciatore tocca il pallone con un oggetto (scarpa, parastinchi, ecc.) tenuto in mano il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione diretto (o calcio di rigore).

Spiegazione

Si chiarisce:

- come il gioco viene ripreso se un calciatore commette un'infrazione fuori del terreno di gioco contro un elemento della propria squadra (incluso un dirigente della squadra).
- che colpire il pallone con un oggetto tenuto in mano è un'infrazione distinta e non facente parte dei falli di mano; di conseguenza, un portiere può essere penalizzato per tale condotta nella propria area di rigore.

Regola 13 – I calci di punizione – Pagina 105

1. Tipi di calcio di punizione

Vecchio testo	Nuovo testo
I calci di punizione diretti e indiretti vengono assegnati alla squadra avversaria di un calciatore colpevole di un'infrazione.	I calci di punizione diretti e indiretti vengono assegnati alla squadra avversaria di un calciatore titolare, di riserva, sostituito o espulso, o di un dirigente colpevole di un'infrazione.

Spiegazione

Le Regole consentono di sanzionare con un calcio di punizione alcune infrazioni commesse dai calciatori di riserva, sostituiti ed espulsi e dai dirigenti.

Regola 15 – La rimessa dalla linea laterale – Pagina 114

1. Procedura

Vecchio testo	Nuovo testo
Al momento di lanciare il pallone, il calciatore incaricato deve: <ul style="list-style-type: none">· fare fronte al terreno di gioco	Al momento di lanciare il pallone, il calciatore incaricato deve: <ul style="list-style-type: none">· stare in piedi rivolto verso il terreno di gioco

Spiegazione

Chiarisce che un calciatore deve stare in piedi per eseguire una rimessa laterale e che non è consentito essere seduti o in ginocchio nell'esecuzione di una rimessa dalla linea laterale.



Linee guida pratiche

per gli
ufficiali di
gara

Introduzione

Queste linee guida contengono indicazioni pratiche per gli ufficiali di gara, che integrano le informazioni contenute nelle “Regole del Gioco”.

Nella Regola 5 si fa riferimento al fatto che gli arbitri operano nel quadro delle Regole del Gioco e dello “spirito del gioco”. Ci si attende che gli arbitri utilizzino il buon senso e attuino lo “spirito del gioco” nell’applicare le Regole, soprattutto nell’assumere decisioni relative alla circostanza se una gara debba avere inizio e/o debba proseguire.

Questo è soprattutto vero per i livelli “minori” del calcio dove non sempre può essere possibile applicare “alla lettera” le Regole. Ad esempio, a meno che non ci siano problemi di sicurezza, l’arbitro dovrebbe consentire che una gara inizi/prosega se:

- mancano una o più bandierine d’angolo
- c’è una minore accuratezza nella segnatura del terreno di gioco (ad esempio, nell’area d’angolo, nel cerchio centrale, ecc.)
- i pali della porta e/o la traversa non sono bianchi

In tali casi, l’arbitro, con l’accordo delle squadre, dovrebbe iniziare / proseguire la gara e riportare l’accaduto alle autorità competenti nel proprio rapporto.

Posizionamento, spostamento e cooperazione

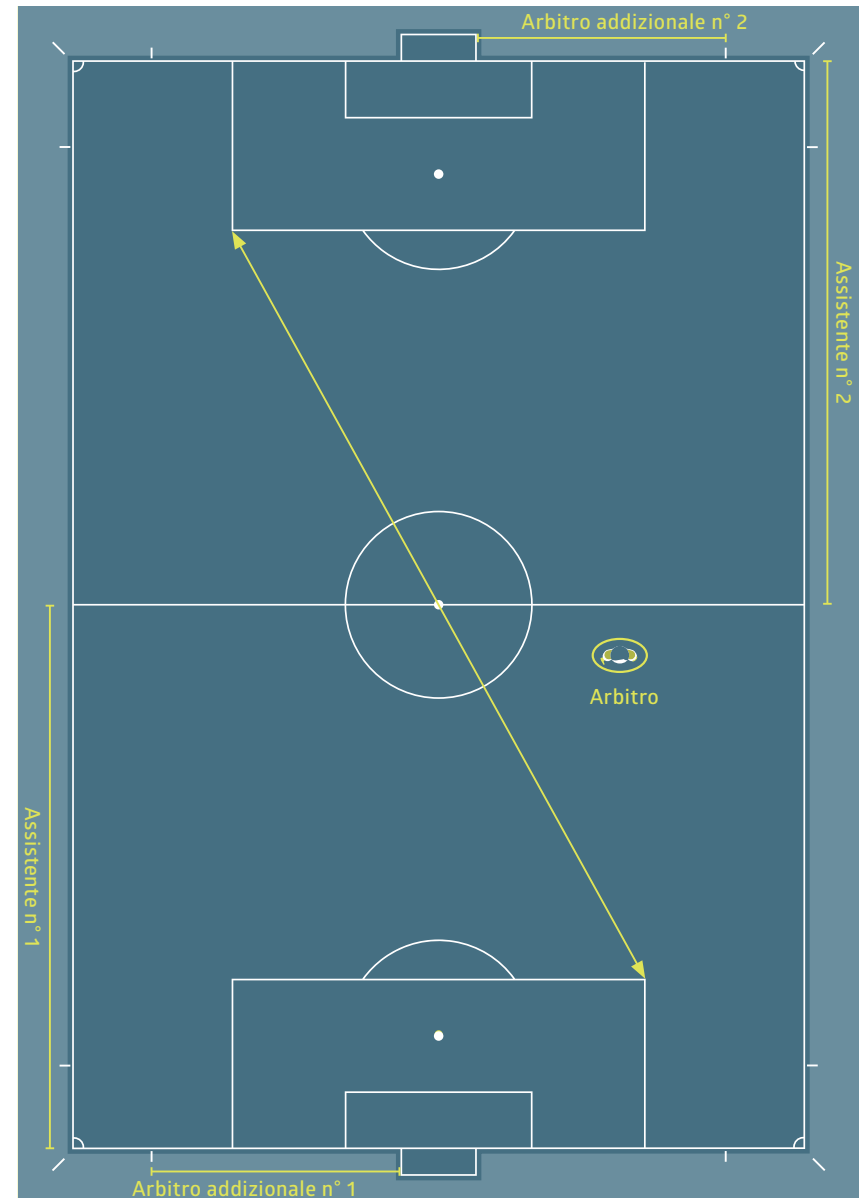
1. Posizionamento e spostamento in generale

La migliore posizione è quella dalla quale l'arbitro può prendere la decisione corretta. Tutte le raccomandazioni circa il posizionamento devono essere adattate all'occorrenza in funzione di informazioni specifiche sulle squadre, sui calciatori e sui fatti accaduti fino a quel momento durante la gara.

Le posizioni proposte nelle illustrazioni seguenti sono linee guida di base. Il riferimento a una "zona" tende a porre in risalto che ogni posizione raccomandata è in realtà un'area all'interno della quale l'arbitro ha maggiore probabilità di essere efficace. Questa zona può essere più o meno ampia o avere forma differente a seconda delle circostanze del momento.

Raccomandazioni

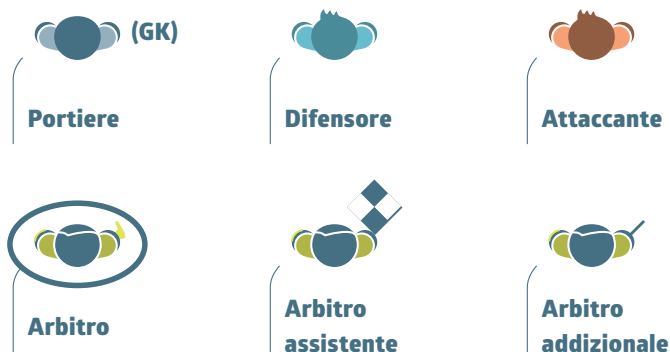
- L'azione di gioco deve svolgersi tra l'arbitro e l'assistente nella cui metà del terreno di gioco si sta sviluppando l'azione
- Lo stesso assistente deve essere nel campo visivo dell'arbitro, che nel suo spostamento sul terreno di gioco di solito utilizza un sistema a diagonale ampia
- Stare esternamente rispetto all'azione di gioco, renderà più facile mantenere l'assistente e l'azione stessa all'interno del proprio campo visivo
- L'arbitro deve essere sufficientemente vicino all'azione di gioco per controllarla senza interferire col gioco stesso
- "Ciò che va visto" non sempre è vicino al pallone. L'arbitro deve anche prestare attenzione a:
 - conflittualità tra calciatori lontano dal pallone
 - possibili infrazioni nella zona verso la quale si sta sviluppando il gioco



Posizionamento degli assistenti e degli arbitri addizionali

Gli assistenti devono stare in linea con il penultimo difendente o con il pallone, se questo è più vicino alla linea di porta rispetto al penultimo difendente. Gli assistenti devono sempre essere rivolti verso il terreno di gioco, anche quando corrono. Sulle distanze brevi deve essere utilizzata la corsa laterale. Ciò è particolarmente importante per la valutazione del fuorigioco poiché garantisce all'assistente una migliore visuale.

La posizione degli arbitri addizionali è dietro la linea di porta, salvo quando è necessario spostarsi sulla linea di porta per giudicare le situazioni di "gol / non gol". Agli arbitri addizionali non è consentito entrare sul terreno di gioco, a meno che non sussistano circostanze eccezionali.



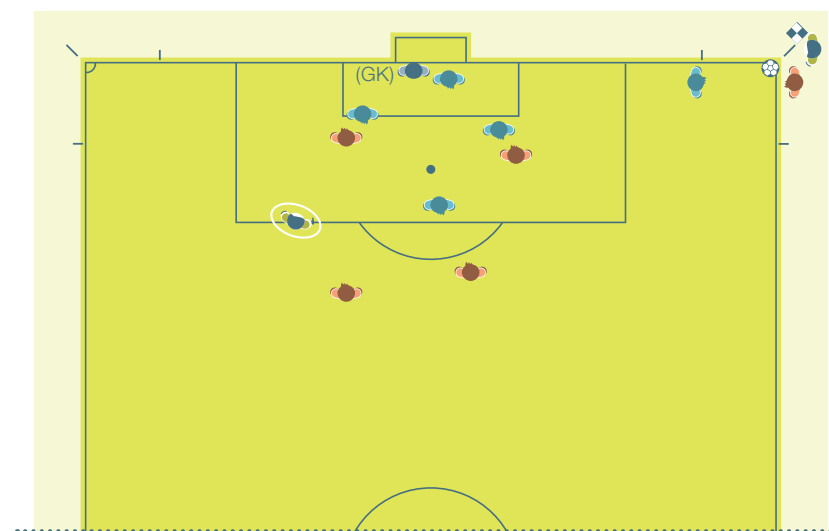
2. Posizionamento e cooperazione

Consultazione

In merito a questioni disciplinari, un contatto visivo ed un gesto discreto della mano dell'assistente all'arbitro possono essere sufficienti. Nel caso in cui sia necessario consultarsi direttamente, l'assistente può entrare due o tre metri sul terreno di gioco. Quando parlano, l'arbitro e l'assistente devono entrambi girarsi verso il terreno di gioco, per evitare di essere ascoltati da altri ed osservare i calciatori e il terreno di gioco.

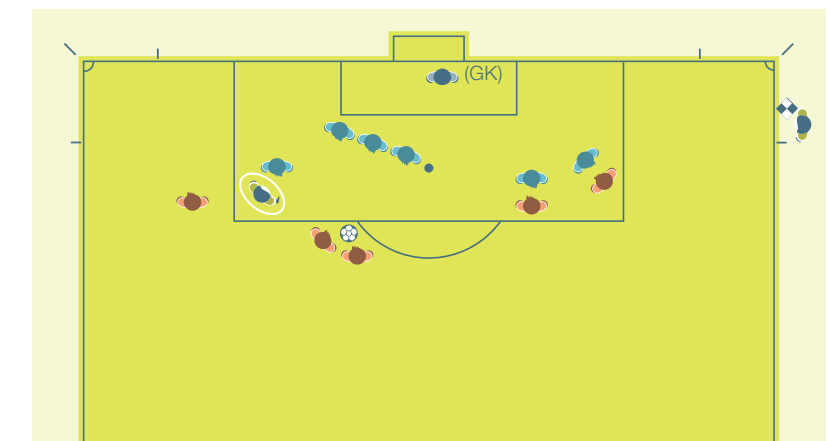
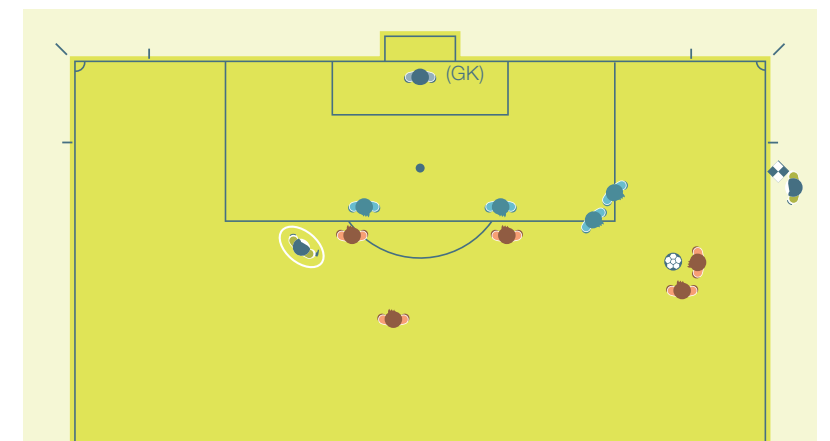
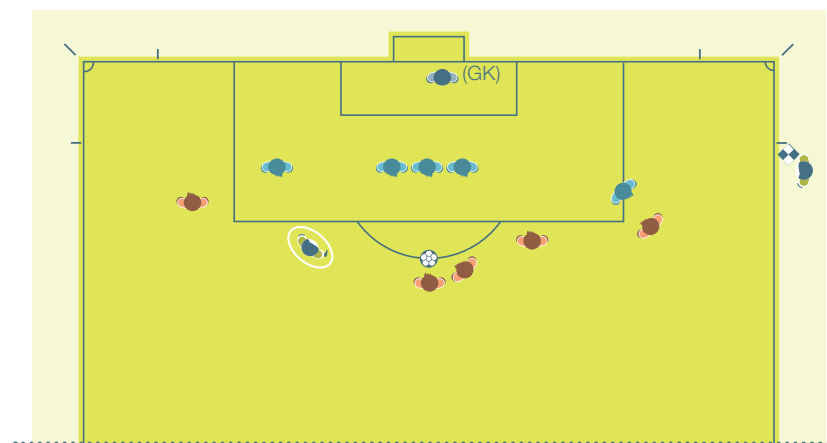
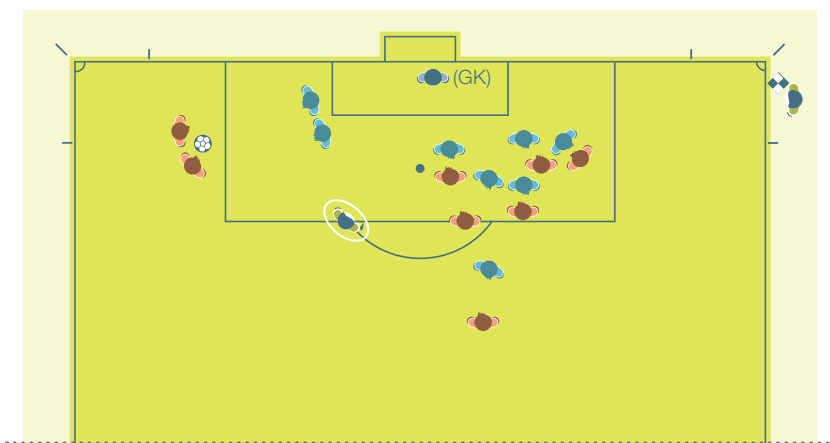
Calcio d'angolo

Durante l'esecuzione di un calcio d'angolo, la posizione dell'assistente deve essere dietro la bandierina d'angolo in linea con la linea di porta. In questa posizione non deve interferire col calciatore che esegue il calcio d'angolo e deve controllare che il pallone venga posto correttamente nell'area d'angolo.



Calcio di punizione

Durante l'esecuzione di un calcio di punizione, la posizione dell'assistente deve essere in linea col penultimo difendente per controllare la linea del fuorigioco. Comunque, dovrà essere pronto a seguire il pallone, muovendosi lungo la linea laterale verso la bandierina d'angolo, nel caso ci fosse un tiro diretto in porta.

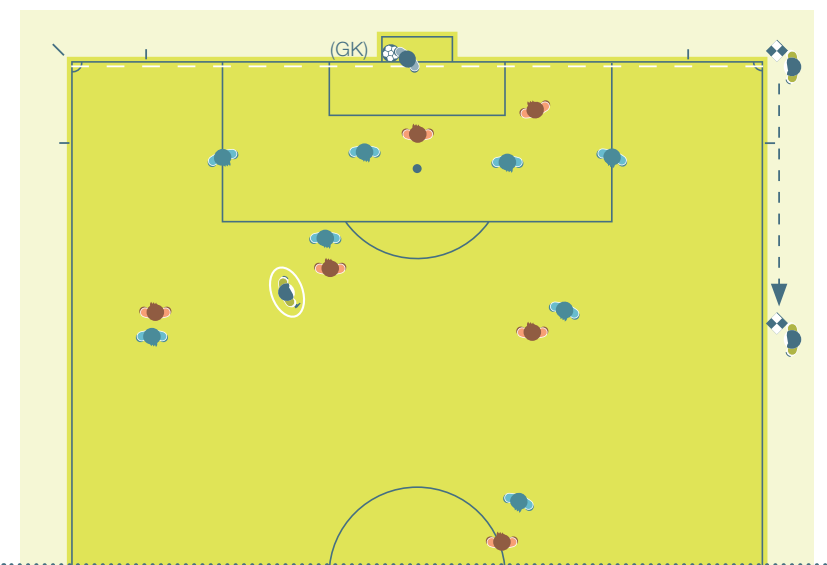


Situazioni di “gol / non gol”

Quando una rete viene segnata senza che vi siano dubbi in merito alla decisione, l'arbitro e l'assistente entreranno in contatto visivo e poi l'assistente dovrà correre rapidamente per 25-30 metri lungo la linea laterale verso la linea mediana senza alzare la bandierina.

Quando una rete viene segnata, ma il pallone sembra essere ancora in gioco, l'assistente prima dovrà alzare la bandierina per attirare l'attenzione dell'arbitro e poi proseguire con la normale procedura, correndo rapidamente per 25-30 metri lungo la linea laterale verso la linea mediana.

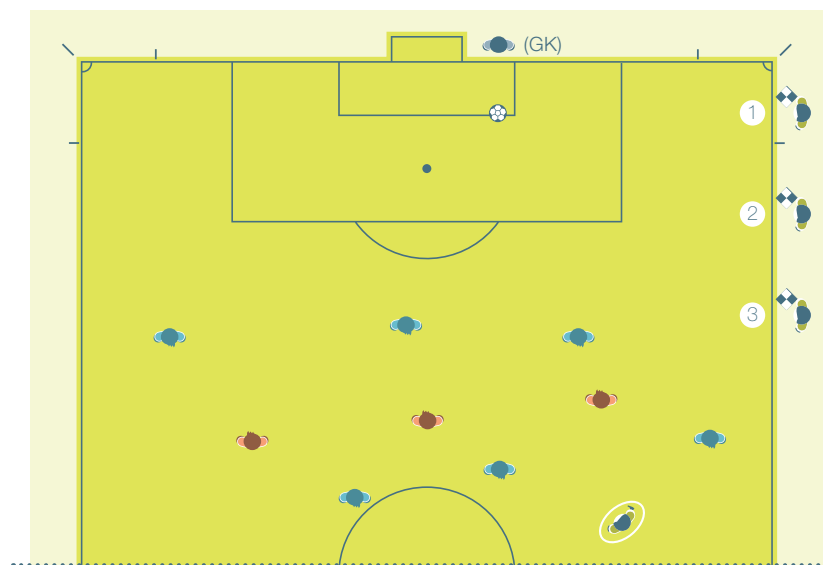
Nei casi in cui il pallone non ha oltrepassato interamente la linea di porta ed il gioco continua normalmente poiché non è stata segnata una rete, l'arbitro dovrà entrare in contatto visivo con l'assistente e, se necessario, gli farà un gesto discreto con la mano.



Calcio di rinvio

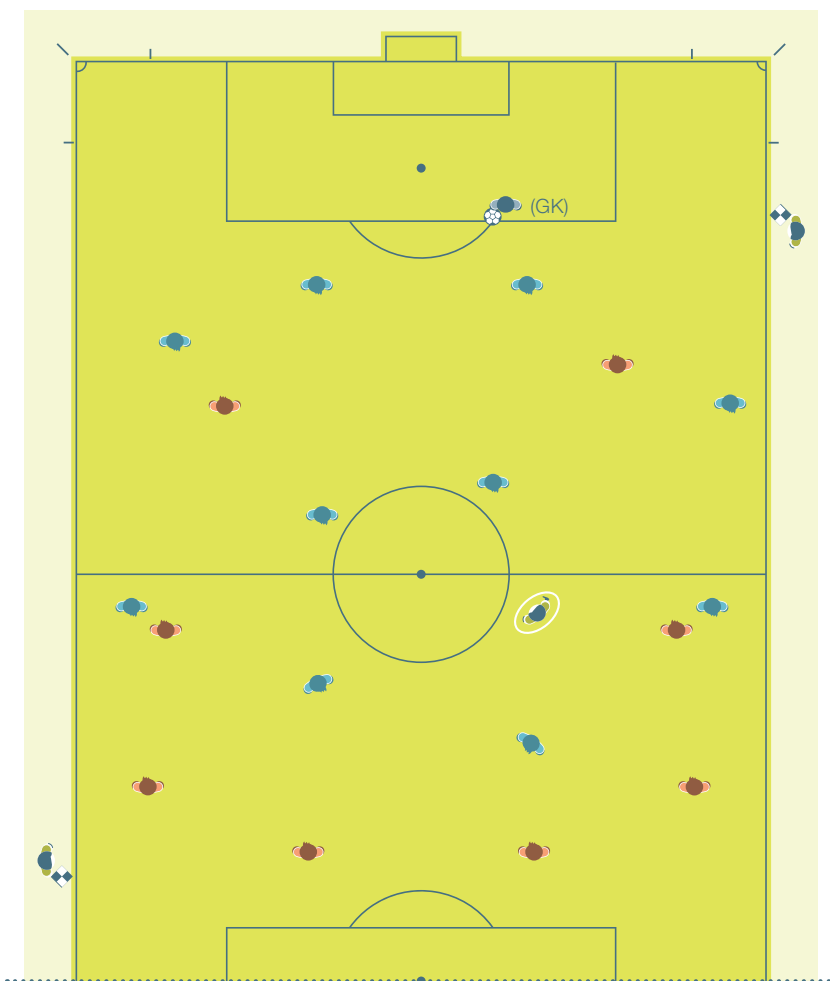
L'assistente deve controllare prima se il pallone è all'interno dell'area di porta. Se il pallone non è posizionato correttamente, l'assistente non si muoverà dalla sua posizione, entrerà in contatto visivo con l'arbitro ed alzerà la bandierina. Una volta che il pallone è posizionato correttamente all'interno dell'area di porta, l'assistente si muoverà verso il limite dell'area di rigore per verificare che esca da quest'ultima (pallone in gioco) e che gli attaccanti siano fuori della stessa. Infine, l'assistente si posizionerà per poter controllare la linea del fuorigioco.

Tuttavia, se c'è l'arbitro addizionale, l'assistente deve prendere posizione in linea con il limite dell'area di rigore e poi con la linea del fuorigioco e l'addizionale deve posizionarsi all'intersezione della linea di porta con l'area di porta e controllare se il pallone è posizionato all'interno dell'area di porta. Se il pallone non è stato posizionato correttamente, l'arbitro addizionale deve richiamare l'attenzione dell'arbitro.



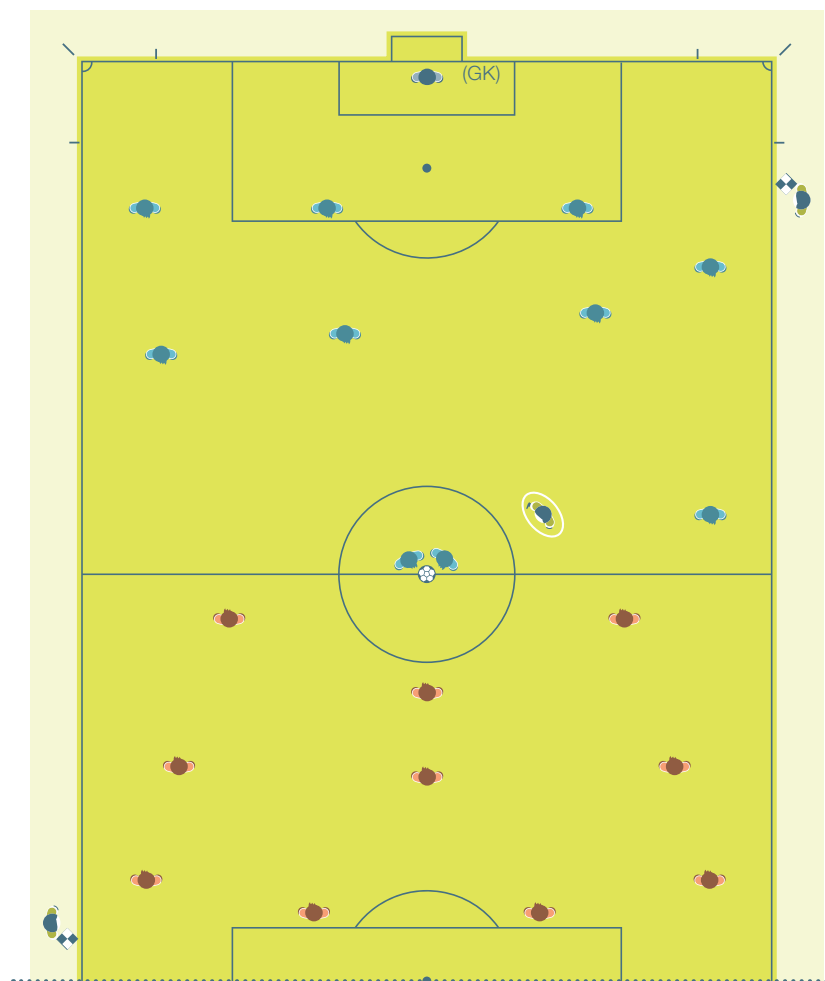
Portiere che rilancia il pallone

L'assistente deve posizionarsi in linea con il limite dell'area di rigore e controllare che il portiere non tocchi il pallone con le mani fuori dell'area di rigore. Una volta che il portiere ha rilanciato il pallone, l'assistente si posizionerà in maniera da poter controllare la linea del fuorigioco.



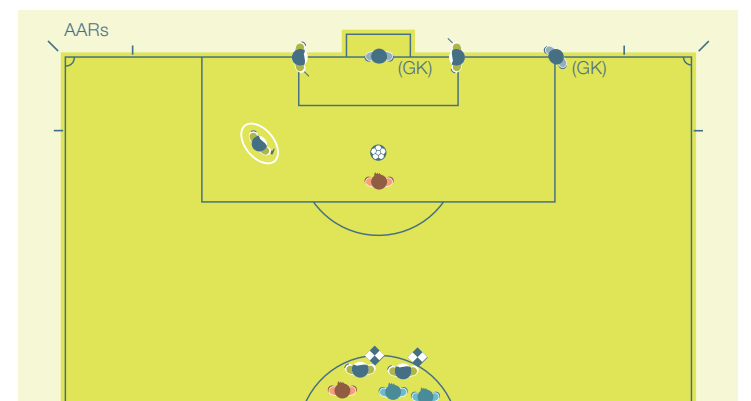
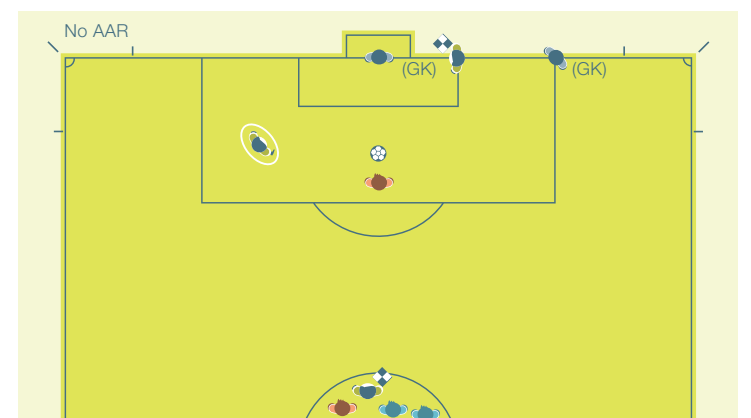
Calcio d'inizio

Gli assistenti devono stare in linea con il penultimo difendente.



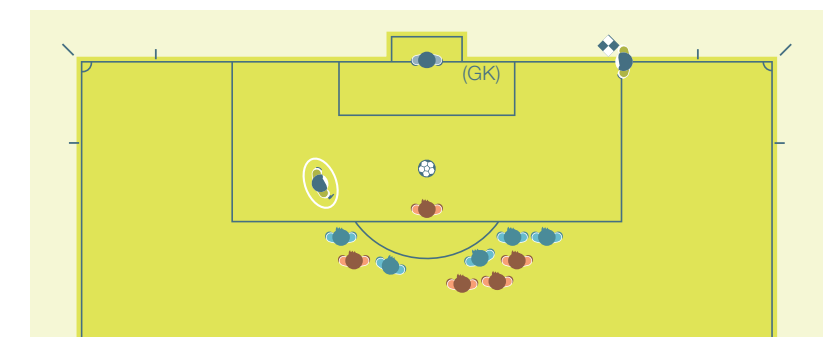
Tiri di rigore

Un assistente deve posizionarsi nel punto di intersezione tra la linea di porta e l'area di porta. L'altro assistente deve posizionarsi nel cerchio centrale per controllare i calciatori. Se ci sono gli arbitri addizionali, devono posizionarsi a ciascuna intersezione tra la linea di porta e l'area di porta, rispettivamente sul lato destro e sinistro della porta; in questo caso, gli assistenti rimangono entrambi nel cerchio centrale, tranne che venga utilizzata la GLT, nel qual caso è richiesto solo un addizionale. L'addizionale 2 e l'assistente 1 controlleranno i calciatori nel cerchio centrale e l'assistente 2 e il quarto ufficiale di gara controlleranno le aree tecniche.

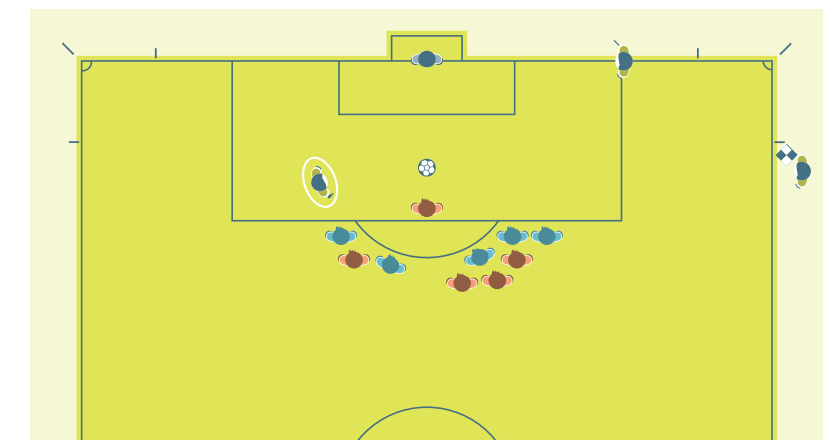


Calcio di rigore

L'assistente deve posizionarsi nel punto di intersezione tra la linea di porta e l'area di rigore.



Qualora ci sia l'arbitro addizionale, quest'ultimo deve essere posizionato nel punto di intersezione della linea di porta con l'area di rigore e l'assistente deve posizionarsi in linea con il punto del calcio di rigore (che è la linea del fuorigioco).



Mass confrontation

In tali situazioni, l'assistente più vicino può entrare sul terreno di gioco per supportare l'arbitro. L'altro assistente osserverà e prenderà nota dell'episodio. Il quarto ufficiale deve rimanere in prossimità delle aree tecniche.

Distanza della "barriera"

Quando un calcio di punizione viene assegnato molto vicino alla posizione dell'assistente, questi può entrare sul terreno di gioco (di solito, su indicazione dell'arbitro) per assicurare che i calciatori siano posizionati a 9,15 m dal pallone. In questo caso, l'arbitro attenderà che l'assistente sia ritornato in posizione prima di riprendere il gioco.

Sostituzione

Se non c'è il quarto ufficiale di gara, l'assistente si muove verso la linea mediana per collaborare con la procedura della sostituzione. L'arbitro aspetterà che l'assistente ritorni in posizione prima di far riprendere il gioco.

Se c'è un quarto ufficiale, l'assistente non deve recarsi all'altezza della linea mediana poiché il quarto ufficiale seguirà la procedura della sostituzione, a meno che più sostituzioni vengono effettuate allo stesso tempo, nel qual caso l'assistente si muoverà verso la linea mediana per collaborare con il quarto ufficiale.



Il linguaggio del corpo, comunicazione e uso del fischietto

1. Gli arbitri

Linguaggio del corpo

Il linguaggio del corpo è uno strumento che l'arbitro utilizzerà per:

- aiutarlo a dirigere la gara
- mostrare autorità e auto-controllo

Il linguaggio del corpo non serve per spiegare una decisione.

Gestualità

Vedi le illustrazioni nella Regola 5

Uso del fischietto

L'uso del fischietto è necessario per:

- il calcio d'inizio (1° e 2° tempo, regolamentare e supplementare, e la ripresa di gioco dopo la segnatura di una rete)
- interrompere il gioco:
 - per assegnare un calcio di punizione o un calcio di rigore
 - se la gara viene sospesa temporaneamente o definitivamente
 - alla fine di ciascun periodo di gioco
- riprendere il gioco con:
 - un calcio di punizione, quando è richiesta la verifica della distanza regolamentare
 - un calcio di rigore
- riprendere il gioco dopo che è stato interrotto per:
 - un'ammonizione o un'espulsione
 - un infortunio
 - una sostituzione

L'uso del fischietto NON è necessario per

- interrompere il gioco per un caso chiaro di:
 - calcio di rinvio, calcio d'angolo, rimessa dalla linea laterale o segnatura di una rete
- la ripresa del gioco:
 - nella maggior parte dei calci di punizione, e in caso di calcio di rinvio, calcio d'angolo, rimessa dalla linea laterale o palla d'arbitro

L'uso troppo frequente o non necessario del fischietto ne diminuirà il suo impatto quando sarà necessario.

Se l'arbitro vuole che i calciatori attendano un fischio prima di una ripresa del gioco (ad esempio per verificare che i calciatori difendenti rispettino la distanza di 9,15 m nell'esecuzione di un calcio di punizione), dovrà informare chiaramente i calciatori attaccanti di attendere tale segnale.

Se l'arbitro emette un fischio per errore e interrompe il gioco, deve riprenderlo con una palla d'arbitro.

2. Gli assistenti dell'arbitro

Segnale elettronico acustico

Il segnale acustico della bandierina elettronica è uno strumento supplementare, da usare soltanto per attirare l'attenzione dell'arbitro. Tale segnale può essere utile nei casi di:

- fuorigioco
- infrazioni (fuori del campo visivo dell'arbitro)
- rimessa dalla linea laterale, calcio d'angolo, calcio di rinvio, segnatura di una rete (quando il pallone ha oltrepassato in modo non evidente le linee perimetrali)

Sistemi elettronici di comunicazione

Laddove vengano utilizzati sistemi elettronici di comunicazione, l'arbitro indicherà agli assistenti quando è più appropriato utilizzare il sistema di comunicazione insieme con, o al posto di, un segnale del corpo.

Uso della bandierina

Le bandierine degli assistenti devono sempre stare dispiegate ed essere visibili per l'arbitro. Questo, di solito, significa che la bandierina deve essere tenuta

nella mano più vicina all'arbitro. Quando effettua una segnalazione, l'assistente deve fermarsi, far fronte al terreno di gioco, entrare in contatto visivo con l'arbitro ed alzare la bandierina con movimento deliberato (non frettoloso o esagerato). La bandierina deve apparire come un'estensione del braccio. Gli assistenti devono alzare la bandierina usando la medesima mano con la quale segneranno la direzione. Se la circostanza lo richiedesse e dovesse essere usata l'altra mano per indicare la direzione, l'assistente dovrà passare la bandierina da una mano all'altra facendolo al di sotto dei fianchi. Se l'assistente segnala che il pallone non è più in gioco, continuerà a farlo fino a quando l'arbitro non se ne sarà avveduto.

Se l'assistente segnala un'infrazione passibile di espulsione e il segnale non è visto immediatamente dall'arbitro:

- se il gioco è stato interrotto, la ripresa del gioco può essere cambiata in conformità con le Regole del Gioco (calcio di punizione, calcio di rigore, ecc.)
- se il gioco è già stato ripreso, l'arbitro potrà ancora assumere il provvedimento disciplinare, ma non potrà punire l'infrazione con un calcio di punizione o di rigore.

Gestualità

Di regola, l'assistente deve astenersi dal fare gesti evidenti con la mano.

Tuttavia, in alcune circostanze, un gesto discreto della mano può dare un valido aiuto all'arbitro. Il gesto della mano deve avere un significato chiaro, che deve essere stato discusso e concordato nel briefing pre-gara.

Segnalazioni

Vedere la regola 6 per consultare le illustrazioni delle segnalazioni

Calcio d'angolo / Calcio di rinvio

Quando il pallone oltrepassa interamente la linea di porta l'assistente segnerà con la bandierina usando la mano destra (migliore linea di visione) per informare l'arbitro che il pallone non è più in gioco e, poi, se è

- vicino alla posizione dell'assistente, indicherà se il gioco verrà ripreso con un calcio di rinvio o un calcio d'angolo
- lontano dalla posizione dell'assistente, entrerà in contatto visivo con l'arbitro e ne seguirà la decisione.

Quando il pallone ha oltrepassato chiaramente la linea di porta non è necessario che l'assistente segnali per indicare che il pallone è uscito dal terreno di gioco. Se la decisione di assegnare il calcio d'angolo o il calcio di rinvio è evidente, non è necessario che l'assistente segnali, specialmente se lo segnala l'arbitro

Falli

L'assistente deve alzare la bandierina quando un fallo o una scorrettezza vengono commessi nella sue immediate vicinanze o fuori della visuale dell'arbitro. In tutte le altre situazioni, deve attendere e fornire il suo giudizio se gli verrà richiesto. In questo caso, l'assistente deve riferire all'arbitro quello che ha visto e ha sentito e quali calciatori sono coinvolti.

Prima di segnalare un'infrazione, l'assistente deve assicurarsi che:

- l'infrazione sia accaduta fuori della visuale dell'arbitro o la visuale dell'arbitro fosse ostruita
- l'arbitro non avrebbe applicato il vantaggio (se avesse visto l'infrazione). Quando si verifica un'infrazione/un fallo che richiede una segnalazione dell'assistente, questi deve:
 - alzare la bandierina con la stessa mano che userà anche per il resto della segnalazione – ciò dà all'arbitro una chiara indicazione a chi assegnare il calcio di punizione
 - entrare in contatto visivo con l'arbitro
 - agitare leggermente la bandierina avanti ed indietro (evitando qualsiasi movimento eccessivo o irruente)

L'assistente deve usare la tecnica del “wait and see” al fine di consentire che il gioco prosegua e non alzare la bandierina quando la squadra contro la quale viene commessa un'infrazione può beneficiare del vantaggio; è perciò molto importante per l'assistente entrare in contatto visivo con l'arbitro.

Falli all'interno dell'area di rigore

Quando un fallo viene commesso all'interno dell'area di rigore, fuori dalla visuale dell'arbitro, in particolare se vicino alla posizione dell'assistente, l'assistente entrerà prima in contatto visivo con l'arbitro per vedere dove è posizionato e che decisione ha assunto. Se l'arbitro non ha assunto alcuna decisione, l'assistente dovrà alzare la bandierina, usare il segnale acustico e poi si muoverà in modo evidente lungo la linea laterale verso la bandierina d'angolo.

Falli all'esterno dell'area di rigore

Quando un fallo è commesso all'esterno dell'area di rigore vicino al limite della stessa, l'assistente deve entrare in contatto visivo con l'arbitro per vedere dove è posizionato e che decisione ha assunto. L'assistente dovrà mantenersi in linea con il limite dell'area di rigore ed alzerà la bandierina se necessario. In situazioni di contropiede, l'assistente deve essere in grado di indicare all'arbitro se sia stato commesso un fallo o no, se il fallo è stato commesso all'interno o all'esterno dell'area di rigore e quale provvedimento disciplinare dovrà essere preso. L'assistente deve fare un chiaro movimento lungo la linea laterale verso la linea mediana per indicare che un'infrazione è accaduta fuori dell'area di rigore.

“Gol / no gol”

Quando è chiaro che il pallone ha interamente oltrepassato la linea di porta entrando in porta, l'assistente deve fare contatto visivo con l'arbitro senza fare nessuna segnalazione aggiuntiva.

Quando una rete è stata segnata ma non è chiaro se il pallone ha oltrepassato la linea di porta, l'assistente deve prima alzare la bandierina per attirare l'attenzione dell'arbitro e poi confermare la rete.

Fuorigioco

La prima azione dell'assistente per un'infrazione di fuorigioco è alzare la bandierina (usando la mano destra, per una migliore linea di visione) e, poi, se l'arbitro interrompe il gioco, usarla per indicare la zona del terreno di gioco nella quale si è verificata l'infrazione. Se l'arbitro non vede immediatamente la bandierina alzata, l'assistente dovrà mantenere la segnalazione finché verrà visto dall'arbitro o finché il pallone sarà chiaramente nel controllo della squadra difendente.

Calcio di rigore

Se il portiere platealmente si muove dalla linea di porta prima che il pallone venga calciato e una rete non viene segnata, l'assistente deve alzare la bandierina.

Sostituzione

Una volta che l'assistente è stato informato (dal quarto ufficiale di gara o da un dirigente) che viene richiesta una sostituzione, segnala ciò all'arbitro alla prima interruzione di gioco.

Rimessa dalla linea laterale

Quando il pallone oltrepassa interamente la linea laterale:

- vicino alla posizione dell'assistente, questi segnalerà direttamente la direzione della rimessa dalla linea laterale
- lontano dalla posizione dell'assistente e la decisione in merito alla rimessa dalla linea laterale appare evidente, l'assistente segnalerà direttamente la direzione della rimessa dalla linea laterale
- lontano dalla posizione dell'assistente e questi è in dubbio sulla direzione della rimessa dalla linea laterale, l'assistente dovrà alzare la bandierina per informare l'arbitro che il pallone non è più in gioco, entrare in contatto visivo con l'arbitro e seguirne la decisione

3. Gli arbitri addizionali

Gli arbitri addizionali utilizzeranno un sistema di comunicazione radio e non bandierine per comunicare con l'arbitro. In caso di guasto del sistema di comunicazione radio, gli arbitri addizionali utilizzeranno un segnale elettronico attraverso l'asta della bandierina. Di norma, gli arbitri addizionali non devono fare nessun evidente segnale con la mano, ma, in alcuni casi, un segnale discreto con la mano può dare un valido supporto all'arbitro. Il gesto della mano deve avere un significato chiaro, che deve essere concordato nel briefing pre-gara.

L'arbitro addizionale, avendo valutato che il pallone ha interamente superato la linea di porta all'interno della porta, deve:

- informare immediatamente l'arbitro attraverso il sistema di comunicazione che una rete deve essere convalidata
- fare un chiaro segnale con il braccio sinistro perpendicolare alla linea di porta puntando verso il centro del terreno di gioco (inoltre, è richiesto tenere l'asta della bandierina nella mano sinistra). Questo segnale non è necessario quando il pallone ha oltrepassato la linea di porta molto chiaramente.

L'arbitro assumerà la decisione finale.

Altre indicazioni

1. Vantaggio

L'arbitro può applicare il vantaggio ogni volta che si verifica un'infrazione o un fallo, ma deve considerare le seguenti circostanze nel decidere se applicare il vantaggio o interrompere il gioco:

- la gravità dell'infrazione: se l'infrazione è passibile di espulsione, l'arbitro interromperà il gioco ed espellerà il calciatore, a meno che non ci sia un'evidente opportunità di segnare una rete
- la posizione in cui è stata commessa l'infrazione: quanto più vicina è alla porta avversaria, tanto più efficace può essere il vantaggio
- la possibilità di un attacco immediato e promettente
- il livello agonistico della gara

2. Recupero delle perdite di tempo

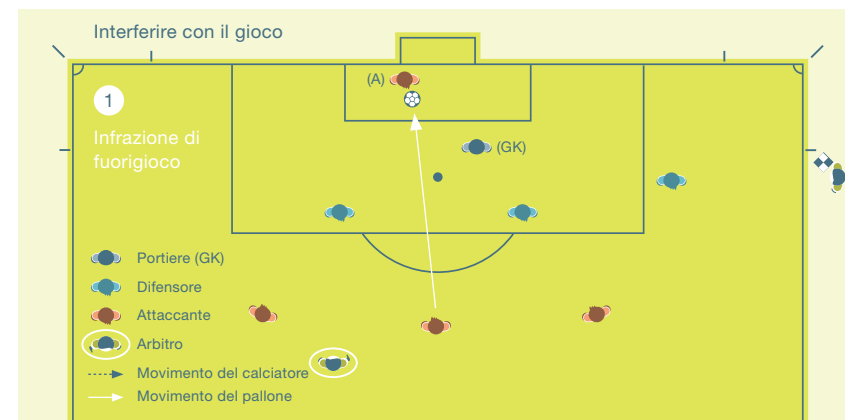
Molte interruzioni di gioco sono del tutto normali (ad esempio, rimesse dalla linea laterale, calci di rinvio). Un recupero deve essere assegnato soltanto quando tali perdite di tempo sono eccessive.

3. Trattenere un avversario

Si ricorda agli arbitri di intervenire prontamente e trattare con fermezza l'infrazione di trattenere un avversario, in particolare all'interno dell'area di rigore in occasione di calci d'angolo e di calci di punizione. In queste situazioni l'arbitro deve:

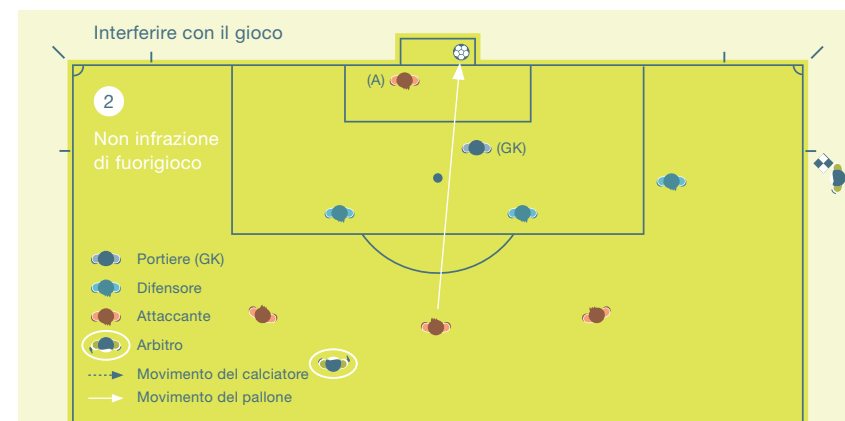
- richiamare verbalmente ogni calciatore che trattiene un avversario prima che il pallone sia in gioco
- ammonire il calciatore se continua a trattenere l'avversario prima che il pallone sia in gioco
- assegnare un calcio di punizione diretto o di rigore ed ammonire il calciatore se ciò avviene dopo che il pallone è in gioco.

4. Fuorigioco

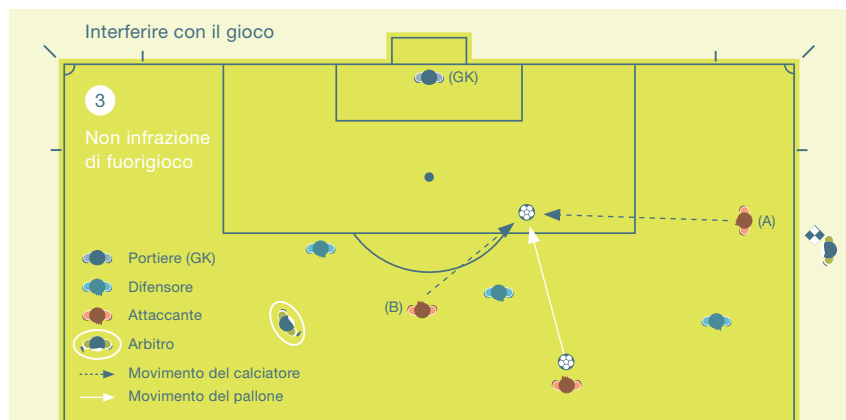


Un attaccante (A) in posizione di fuorigioco, che non interferisce con un avversario, tocca il pallone.

L'assistente dovrà segnalare il fuorigioco quando il calciatore tocca il pallone.



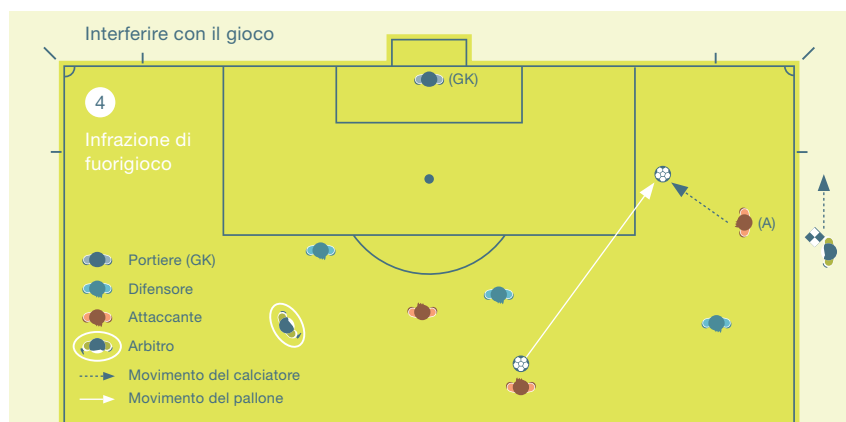
Un attaccante (A) in posizione di fuorigioco, che non interferisce con un avversario, non tocca il pallone. Il calciatore non può essere considerato punibile perché non ha toccato il pallone.



Un attaccante (A) in posizione di fuorigioco corre verso il pallone e un suo compagno in posizione regolare (B) corre anche lui verso il pallone e lo gioca. Il calciatore (A) non ha toccato il pallone e, quindi, non può essere sanzionato.



Un attaccante (A) in posizione di fuorigioco corre verso il pallone ma non lo tocca. L'assistente dovrà segnalare che il gioco riprenderà con un calcio di rinvio.



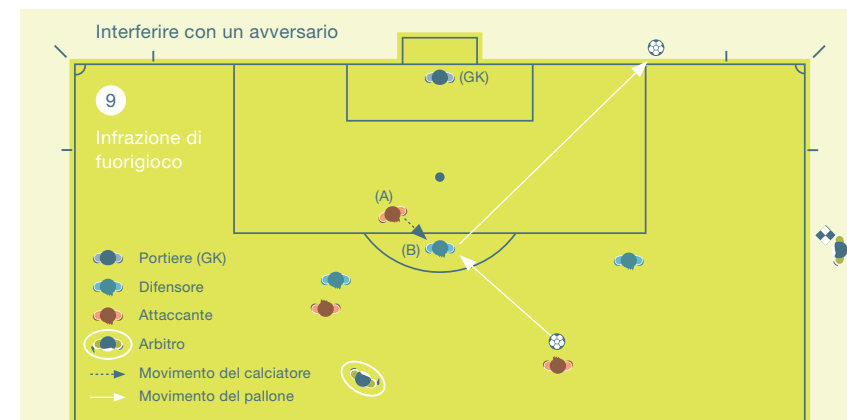
Un calciatore (A) in posizione di fuorigioco può essere considerato punibile prima di toccare il pallone se, a giudizio dell'arbitro, nessun altro compagno in posizione regolare ha l'opportunità di giocare il pallone.



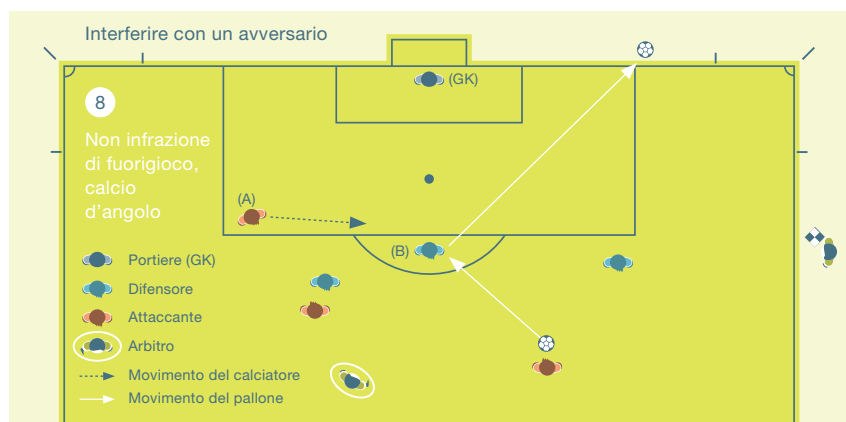
Un attaccante (A) in posizione di fuorigioco ostruisce chiaramente la linea di visione del portiere. Il calciatore dovrà essere considerato punibile perché impedisce ad un avversario di giocare o essere in grado di giocare il pallone.



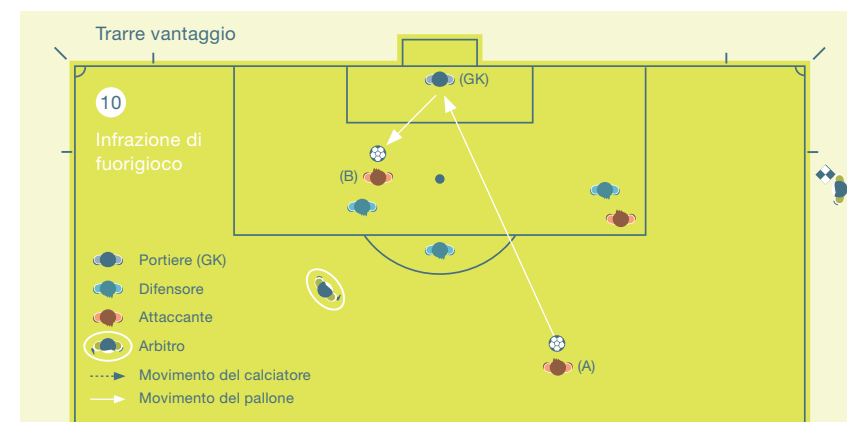
Un attaccante (A) in posizione di fuorigioco non ostruisce chiaramente la linea di visione del portiere, né sta contendendogli il pallone.



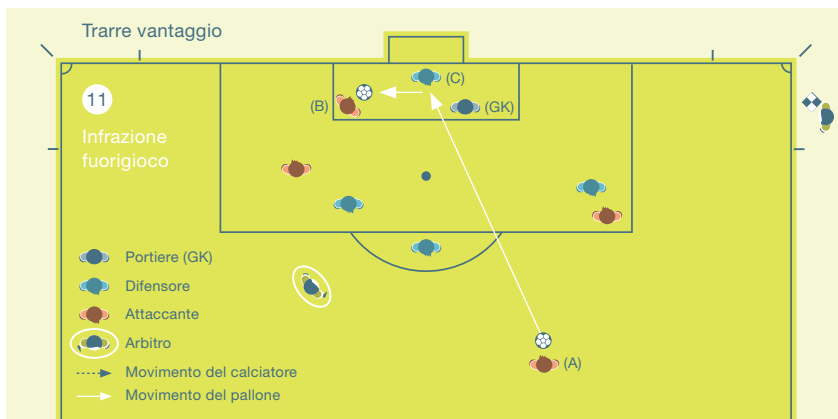
Un attaccante (A) in posizione di fuorigioco corre verso il pallone impedendo all'avversario (B) di giocare o di essere in grado di giocare il pallone, contendendoglielo. L'attaccante (A) contende il pallone all'avversario (B).



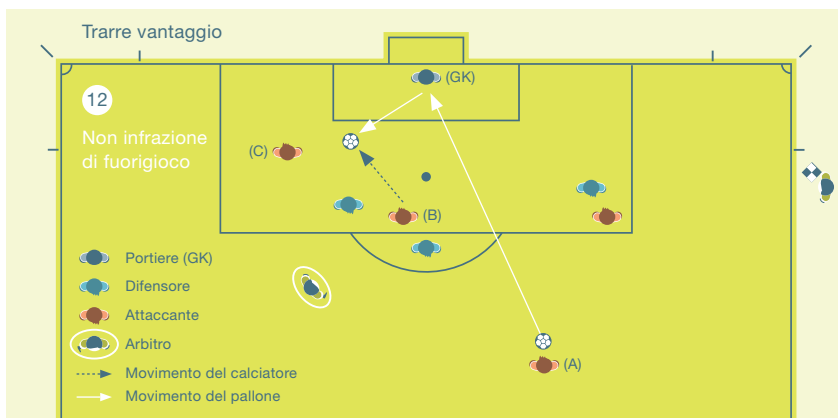
Un attaccante (A) in posizione di fuorigioco corre verso il pallone ma non impedisce ad un avversario di giocare o essere in grado di giocare il pallone. (A) non sta contendendo il pallone a (B).



La posizione di fuorigioco dell'attaccante (B) deve essere considerata punibile perché gioca il pallone che rimbalza, è deviato o è giocato verso lui da un salvataggio intenzionale del portiere, poiché (B) era in posizione di fuorigioco quando il pallone è stato per l'ultima volta toccato dal suo compagno (A).



La posizione di fuorigioco dell'attaccante (B) deve essere considerata punibile perché gioca il pallone che rimbalza, è deviato o è giocato verso lui da un salvataggio intenzionale del difendente, poiché (B) era in posizione di fuorigioco quando il pallone è stato per l'ultima volta toccato dal suo compagno (A).



Il tiro del calciatore (A) viene respinto dal portiere. Il calciatore (B) è in posizione regolare e gioca il pallone.
Il calciatore (C) in posizione di fuorigioco non viene sanzionato perché non trae un vantaggio dall'essere in tale posizione, in quanto non tocca il pallone.



Il tiro del calciatore (A) rimbalza o viene deviato da un avversario verso il calciatore (B), compagno di (A).
(B) deve essere considerato punibile perché gioca il pallone essendo stato in posizione di fuorigioco.



Un attaccante (C) è in posizione di fuorigioco e non interferisce con un avversario, quando un compagno (A) passa il pallone al calciatore (B) in posizione regolare (B1) che corre verso la porta avversaria e passa il pallone (B2) al compagno (C). Il calciatore (C) non può essere sanzionato perché nel momento in cui gli è stato passato pallone, si trovava in posizione regolare.

5. Accertamento / Cure di un infortunio dopo un'ammonizione o un'espulsione

In precedenza, un calciatore infortunato che veniva soccorso sul terreno di gioco doveva uscire prima della ripresa del gioco. Questo può essere ingiusto se un avversario ha procurato l'infortunio, poiché la squadra che lo ha causato ha un vantaggio numerico quando il gioco viene ripreso.

Tuttavia, questa condizione è stata introdotta perché i calciatori spesso utilizzano in modo antisportivo un infortunio per ritardare la ripresa per ragioni tattiche.

Come punto di equilibrio tra queste due situazioni inique, l'IFAB ha deciso che soltanto per un'infrazione che comporta un contatto fisico in cui l'avversario viene ammonito o espulso, un calciatore infortunato può essere valutato / soccorso rapidamente e poi rimanere sul terreno di gioco.

In linea di principio, l'interruzione non dovrebbe essere più lunga di quanto attualmente si verifica quando un medico / sanitario entra sul terreno di gioco per valutare un infortunio. La differenza è che il momento in cui, prima, l'arbitro chiedeva al personale medico e al calciatore di uscire dal terreno di gioco, è ora il momento in cui il personale medico esce, ma il calciatore può rimanere.

Per garantire che il calciatore infortunato non usi / prolunghi il ritardo irregolarmente, si consiglia agli arbitri di:

- essere consapevoli della situazione di gara e di ogni potenziale motivo tattico per ritardare la ripresa
- informare il calciatore infortunato che se sono necessarie cure mediche devono essere rapide
- autorizzare l'ingresso dei soccorritori (non dei barellieri) e, se possibile, ricordare loro di essere rapidi

Quando l'arbitro decide che il gioco deve riprendere:

- i soccorritori escono e il calciatore rimane sul terreno di gioco oppure
- il calciatore esce per un ulteriore accertamento / cura (in questo caso può essere necessario il segnale ai barellieri)

Come linea guida generale, la ripresa non dovrebbe essere ritardata per più di circa 20-25 secondi oltre il momento in cui tutti erano pronti per riprendere il gioco.

L'arbitro deve recuperare interamente il tempo dell'interruzione.

Annotazioni



Annotazioni

Annotazioni



