

TRADUZIONE A CURA DELLA
FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
ASSOCIAZIONE ITALIANA ARBITRI
SETTORE TECNICO

Regole del Gioco

2020/21

Indice

9 Introduzione

- 11 Filosofia e spirito delle Regole
- 12 Evoluzione delle Regole
- 14 Origine della revisione delle Regole
- 18 Il Futuro

20 Annotazioni sulle Regole del Gioco

23 Regole del Gioco 2020/21

- 24 **Modifiche alle Regole**
- 28 Linee guida per le espulsioni temporanee (sin bins)
- 32 Linee guida per il rientro dei calciatori sostituiti
- 34 **01 Il Terreno di Gioco**
- 44 **02 Il Pallone**
- 48 **03 I Calciatori**
- 56 **04 L'Equipaggiamento dei Calciatori**
- 64 **05 L'Arbitro**
- 74 **06 Gli Altri Ufficiali di Gara**
- 82 **07 La Durata della Gara**
- 86 **08 L'Inizio e la Ripresa del Gioco**
- 90 **09 Pallone in gioco e non in gioco**
- 92 **10 L'esito di una gara**
- 98 **11 Fuorigioco**
- 102 **12 Falli e Scorrettezze**
- 118 **13 Calci di punizione**
- 122 **14 Il Calcio di rigore**
- 128 **15 La Rimessa laterale**
- 132 **16 Il Calcio di rinvio**
- 136 **17 Il Calcio d'angolo**

140 Protocollo Video Assistant Referee (VAR)

150 Modifiche alle Regole 2020/21

- 151 Riepilogo delle modifiche alle Regole
- 153 Precisazione
- 154 Modifiche editoriali
- 156 Dettagli di tutte le modifiche alle Regole

168 Glossario

- 169 Organismi calcistici
- 170 Vocaboli calcistici
- 180 Vocaboli arbitrali

182 Linee guida pratiche per Ufficiali di Gara

- 183 Introduzione
- 184 Posizionamento, spostamento e teamwork
- 198 Body Language, comunicazione e uso del fischietto
- 204 Altri consigli
 - Vantaggio
 - Recupero delle perdite di tempo
 - Trattenere un avversario
 - Fuorigioco
 - Infortuni
 - Accertamento/cure dopo un'ammonizione/espulsione





Introduzione



Filosofia e spirito delle Regole

Il calcio è lo sport più popolare al mondo. Si gioca in tutti i Paesi e a molti livelli diversi. Le Regole del gioco sono le stesse per tutto il calcio mondiale, dalla finale della Coppa del Mondo FIFA fino a una gara tra bambini in un villaggio sperduto.

Che le stesse regole si applichino in ogni gara in ogni confederazione, paese, città e villaggio in tutto il mondo è una forza considerevole che deve essere preservata. Questa è anche un'opportunità che deve essere colta ovunque per il bene del calcio.

Il calcio deve avere regole che mantengano il gioco "corretto" poiché un fondamento cruciale della bellezza del "bel gioco" è la sua correttezza - questa è una caratteristica vitale dello "spirito" del gioco. Le gare migliori sono quelle in cui l'arbitro è raramente necessario poiché i calciatori giocano nel rispetto reciproco, degli ufficiali di gara e delle regole.

L'integrità delle regole e gli arbitri che le applicano devono essere sempre tutelati e rispettati. Tutti coloro che hanno autorità, specialmente allenatori e capitani delle squadre, hanno la chiara responsabilità nei confronti del gioco di rispettare gli ufficiali di gara e le loro decisioni.

Evoluzione delle Regole

Le prime regole "universali" del calcio furono redatte nel 1863 e nel 1886 l'International Football Association Board (IFAB) fu fondato dalle quattro federazioni calcistiche britanniche (inglese, scozzese, gallese e nord-irlandese) come organo mondiale con la sola responsabilità di sviluppare e preservare le Regole del Gioco. La FIFA è entrata a far parte dell'IFAB nel 1913.

Affinché una regola possa essere modificata, l'IFAB deve essere convinta che il cambiamento andrà a beneficio del gioco. Ciò significa che il potenziale cambiamento verrà solitamente testato. Per ogni modifica proposta, l'attenzione deve essere posta su: correttezza, integrità, rispetto, sicurezza, divertimento dei partecipanti e su come la tecnologia può portare benefici al gioco. Le Regole devono anche incoraggiare la partecipazione di tutti, indipendentemente dal background o dalle capacità.

Sebbene si verifichino incidenti, le Regole devono rendere il gioco il più sicuro possibile. Ciò richiede ai calciatori di mostrare rispetto per i loro avversari e gli arbitri devono creare un ambiente sicuro occupandosi con forza di coloro il cui gioco è troppo aggressivo e pericoloso. Le Regole incarnano l'inaccettabilità del gioco pericoloso nelle loro frasi disciplinari, ad es. "contrasto imprudente" (ammonizione = cartellino giallo) e "mettere in pericolo la sicurezza di un avversario" o "uso eccessivo della forza" (espulsione = cartellino rosso).

Il calcio deve essere attraente e divertente per calciatori, ufficiali di gara, allenatori, nonché per spettatori, tifosi, dirigenti, ecc. Le Regole devono contribuire a rendere il gioco attraente e divertente in modo che le persone, indipendentemente da età, razza, religione, cultura, etnia, genere, orientamento sessuale, disabilità ecc. vogliono partecipare e godersi il loro coinvolgimento con il calcio.

Le Regole del calcio sono relativamente semplici, rispetto ad altri sport di squadra, ma poiché molte situazioni sono "soggettive" e gli arbitri sono umani (e quindi commettono errori), alcune decisioni causeranno inevitabilmente dibattiti e discussioni.

Per alcune persone, queste discussioni fanno parte del divertimento e dell'attrazione del gioco ma, indipendentemente dal fatto che le decisioni siano giuste o sbagliate, lo "spirito" del gioco richiede che le decisioni degli arbitri siano sempre rispettate.

Le Regole non possono affrontare ogni possibile situazione, quindi laddove non ci sia una disposizione diretta nelle Regole, l'IFAB si aspetta che l'arbitro prenda una decisione secondo lo "spirito" del gioco - questo spesso implica rispondere alla domanda, "cosa vuole/si aspetta il calcio?"

L'IFAB continuerà a impegnarsi con la "famiglia del calcio" mondiale, affinché le modifiche alle regole avvantaggino il calcio a tutti i livelli e in ogni angolo del mondo, e quindi l'integrità del gioco, le regole e gli arbitri siano rispettati, apprezzati e protetti.

Origine della revisione 2020/21 delle Regole

La revisione 2016/17 delle Regole del Gioco ha dato inizio al periodo più ampio e completo di modifiche alle Regole nella storia dell'IFAB. L'obiettivo era rendere le regole più chiare, più accessibili e garantire che riflettessero le esigenze del gioco moderno a tutti i livelli.

Molti dei cambiamenti sono stati il risultato di suggerimenti di individui, gruppi e federazioni nazionali di tutto il mondo che sono stati poi esaminati dai gruppi di esperti (calciatori, allenatori, arbitri,...) dell'IFAB per garantire che tutte le aree del calcio contribuissero all'evoluzione delle regole, giacché queste sono per tutti coloro che sono coinvolti nel gioco, non solo per gli arbitri.

I cambiamenti negli ultimi anni hanno esteso molti dei principi stabiliti nella revisione 2016/17 e, come delineato nella strategia "play fair!", hanno cercato di migliorare l'attrattiva del gioco e i modelli di comportamento.

Nel marzo 2018, l'Assemblea Generale IFAB ha approvato l'uso dei video assistant referee (VAR). L'introduzione dei VAR è stata la più grande rivoluzione nel calcio professionistico da oltre un secolo. Dato che ci sono voluti molti anni di dibattito sul calcio prima di intraprendere i test per vedere se la tecnologia potesse aiutare il processo decisionale senza distruggere il flusso quasi ininterrotto di azione ed emozione del gioco, è stata una "rivoluzione" straordinariamente veloce.

La prima gara VAR si è svolta nel New Jersey, NY, USA il 12 agosto 2016 e, sorprendentemente, solo 23 mesi dopo, i VAR sono stati utilizzati nella finale della Coppa del Mondo FIFA 2018 a Mosca.

I VAR non risolveranno mai ogni "controversia", poiché tante decisioni sono soggettive, ma la loro adozione da parte della maggior parte dei principali paesi del mondo dimostra che il calcio crede che i VAR apportino maggiore equità e miglior comportamento dei calciatori.

Le modifiche al Regolamento per il 2019/20 hanno influenzato direttamente e positivamente il modo in cui si gioca e la sua immagine, ad esempio:

- c'è un gioco più costruttivo nei calci di rinvio in quanto il pallone non deve più uscire dall'area di rigore prima di poter essere giocato;
- non consentire ai calciatori attaccanti di stare nella "barriera" difensiva ha rimosso l'interruzione e il conflitto, che anche ritardava l'esecuzione della ripresa del gioco;
- la nuova procedura di rimessa dell'arbitro ha accelerato questa ripresa e rimosso alcune situazioni "scorrette" che si verificavano.

Le modifiche per il 2020/21 sono relativamente poche e sono per lo più chiarimenti, poiché la revisione principale delle regole è stata completata. Le principali modifiche sono:

- Fallo di mano - il confine tra il braccio (fallo) e la spalla (non fallo) è stato definito e la formulazione per infrazioni accidentali è stata resa più chiara.
- Se nell'esecuzione di un calcio di rigore chi lo esegue "manca" la porta o il pallone rimbalza dalla porta, il portiere non viene penalizzato per "invasione" a meno che non abbia chiaramente influenzato chi esegue il tiro.

- Il portiere viene richiamato ufficialmente per la sua prima infrazione durante l'esecuzione di un calcio di rigore, e poi ammonito (cartellino giallo) per ogni ulteriore infrazione.

- Le ammonizioni adottate in gara non vengono tenute in conto nei tiri di rigore.

- Nelle gare VAR, c'è l'aspettativa che ci sarà una revisione "sul campo" se la decisione in corso di revisione è soggettiva, cioè l'arbitro guarderà il replay del filmato nell'area di revisione.

L'IFAB continuerà a sperimentare modifiche significative alle Regole e nel prossimo anno ci saranno test di procedure speciali di sostituzione per un calciatore che ha subito un trauma cranico e potrebbe avere, o sviluppare, una commozione cerebrale.



Il Futuro

La strategia "play fair!" dell'IFAB per il 2017-22 è stata stabilita per esaminare e considerare i cambiamenti proposti per vedere se gioveranno al gioco. È stata ben accolta in tutto il mondo del calcio e c'è stata una forte approvazione per la sua attenzione su tre aree importanti:

Correttezza e integrità

La modifica proposta rafforzerà l'equità e l'integrità del calcio sul terreno di gioco?

Universalità e inclusione

La modifica proposta porterà benefici al calcio a tutti i livelli in tutto il mondo?

La modifica proposta incoraggerà più persone di ogni estrazione e abilità a prendere parte e godersi il calcio?

La crescita della tecnologia

La modifica proposta avrà un impatto positivo sul gioco?

Durante la stagione 2020/21, l'IFAB, lavorando con i suoi gruppi di esperti, continuerà a consultarsi largamente su una serie di importanti argomenti legati alle Regole, tra cui il comportamento dei calciatori e il potenziale miglioramento del ruolo del capitano.

Concentrandosi su correttezza, universalità, inclusione e tecnologia, l'IFAB continuerà a sviluppare le Regole per promuovere un gioco migliore su ogni campo di calcio in ogni parte del mondo.

Le significative modifiche alle Regole negli ultimi anni hanno iniziato a dare un contributo importante all'aumento del tempo di gioco, dell'equità e dell'attrattiva del gioco. Insieme all'impatto dei VAR, si prevede che anche il comportamento dei calciatori continui a migliorare. Tutto ciò renderà il gioco ancora più piacevole da giocare, guardare e arbitrare.

All'IFAB piace molto interagire con persone di tutto il mondo ed è sempre molto lieta e interessata a ricevere suggerimenti o domande relative alle Regole del Gioco. In effetti, molte delle recenti modifiche alle Regole sono arrivate da suggerimenti provenienti da molte parti diverse del mondo.

Ci auguriamo di mantenere questo dialogo in modo più semplice e vasto in futuro, così consulta il sito web: www.theifab.com

Continuate a inviare suggerimenti, idee e domande a: lawenquiries@theifab.com

Annotazioni sulle Regole del Gioco

Lingue ufficiali

L'IFAB pubblica le regole del gioco in inglese, francese, tedesco e spagnolo. In caso di divergenza nella formulazione, fa fede il testo inglese.

Altre lingue

Le federazioni nazionali che traducono le Regole del Gioco possono ottenere il modello di layout per l'edizione 2020/21 delle Regole dall'IFAB contattando: **info@theifab.com**.

Le Federazioni nazionali che producono una versione tradotta delle Regole del Gioco utilizzando questo formato sono invitate a inviarne una copia all'IFAB (indicando chiaramente in copertina che è la traduzione ufficiale di quella Federazione nazionale) in modo che possa essere pubblicata sul sito web dell'IFAB per l'utilizzo da parte di altri.

Applicazione delle Regole

Le stesse regole si applicano in ogni gara in ogni confederazione, paese, città e villaggio e, a parte le modifiche consentite dall'IFAB (vedere 'Modifiche alle regole'), le regole non devono essere modificate o cambiate, se non con il permesso dell'IFAB.

Coloro che stanno istruendo gli ufficiali di gara e altri partecipanti, dovrebbero sottolineare che:

- gli arbitri devono applicare le Regole nello "spirito" del gioco per contribuire a produrre gare corrette e sicure
- tutti devono rispettare gli ufficiali di gara e le loro decisioni, ricordando e rispettando che gli arbitri sono umani e commetteranno errori

I calciatori hanno una grande responsabilità per l'immagine del gioco e il capitano della squadra deve svolgere un ruolo importante nell'aiutare a garantire il rispetto delle regole e delle decisioni degli arbitri.

Legenda

Le principali modifiche alle Regole sono evidenziate e sottolineate in giallo. Le modifiche redazionali sono sottolineate.





Regole
del Gioco

2020/21

Modifiche alle Regole

L'universalità delle Regole del Gioco significa che il gioco è essenzialmente lo stesso in ogni parte del mondo e ad ogni livello. Oltre a creare un ambiente "corretto" e sicuro in cui si gioca, le regole devono anche promuovere la partecipazione e il divertimento.

Storicamente, l'IFAB ha concesso alle federazioni calcistiche nazionali (FA) una certa flessibilità per modificare le regole "organizzative" per specifiche categorie di calcio. Tuttavia, l'IFAB crede fermamente che le federazioni nazionali devono ora avere più opzioni per modificare gli aspetti del modo in cui il calcio è organizzato, se questo andrà a vantaggio del calcio nel loro paese.

Il modo in cui si gioca e l'arbitraggio deve essere lo stesso su tutti i campi di calcio del mondo, dalla finale della Coppa del Mondo FIFA al villaggio più piccolo. Tuttavia, le esigenze del calcio nazionale di un paese devono determinare quanto dura la gara, quante persone possono prendere parte e come vengono puniti alcuni comportamenti scorretti.

Di conseguenza, la 131° Assemblea Generale dell'IFAB tenutasi a Londra il 3 marzo 2017 ha concordato all'unanimità che le federazioni nazionali (e le confederazioni e la FIFA) hanno ora la possibilità di modificare tutte o alcune delle seguenti aree organizzative delle Regole del gioco per il calcio per le quali sono responsabili:

Per i giovani, i veterani, i disabili e il calcio di base:

- - dimensione del terreno di gioco
- - dimensioni, peso e materiale del pallone
- - larghezza tra i pali e altezza della traversa da terra
- - durata delle due metà (uguali) del gioco (e due metà uguali dei tempi supplementari)
- - l'uso di sostituti di ritorno
- - l'uso di espulsioni temporanee (sin bins) per alcune / tutte le ammonizioni

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

- - il numero di sostituzioni che ogni squadra può utilizzare fino a un massimo di cinque, tranne nel calcio giovanile dove il massimo sarà determinato dalla federazione nazionale, dalla confederazione o dalla FIFA
- Inoltre, per consentire alle federazioni nazionali un'ulteriore flessibilità per beneficiare e sviluppare il loro calcio nazionale, l'Assemblea Generale dell'IFAB ha approvato le seguenti modifiche relative alle "categorie" del calcio:
 - - il calcio femminile non è più una categoria separata e ora ha lo stesso status del calcio maschile
 - - i limiti di età per giovani e veterani sono stati tolti: FIFA, Federazioni nazionali e Confederazioni hanno la flessibilità di decidere i limiti di età per queste categorie
 - - ciascuna federazione nazionale determinerà quali competizioni ai livelli più bassi di calcio sono designate come calcio "di base"

Autorizzazione per altre modifiche

Le federazioni nazionali hanno la possibilità di approvare diverse modifiche per diverse competizioni - non è necessario applicarle universalmente o applicarle tutte. Tuttavia, non sono consentite altre modifiche senza il permesso dell'IFAB.

Alle Federazioni nazionali viene chiesto di informare l'IFAB del loro uso di queste modifiche, e a quali livelli, poiché queste informazioni, e specialmente le ragioni per le quali le modifiche vengono utilizzate, possono identificare idee / strategie di sviluppo che l'IFAB può condividere per assistere lo sviluppo del calcio in altre federazioni nazionali.

L'IFAB sarebbe anche molto interessata a conoscere altre potenziali modifiche alle Regole del Gioco che potrebbero aumentare la partecipazione, rendere il calcio più attraente e promuovere il suo sviluppo a livello mondiale.



Linee guida per espulsioni temporanee (sin bins)

La 131° AGM dell'IFAB tenutasi a Londra il 3 marzo 2017 ha approvato l'uso di espulsioni temporanee (sin bins) per tutte o alcune ammonizioni / cartellini gialli (YC) nei giovani, veterani, disabilità e calcio di base, previa approvazione della Federazione nazionale della competizione, la confederazione o la FIFA, a seconda di quale sia appropriato.

Reference to temporary dismissals is found in:

Regola 5 – L'Arbitro (Poteri e doveri):

Provvedimenti disciplinare

L'arbitro ha il potere di mostrare cartellini gialli o rossi e, laddove le regole della competizione lo consentono, espellere temporaneamente un calciatore, dal momento in cui entra sul terreno di gioco all'inizio della gara fino a dopo la fine della gara, anche durante l'intervallo di metà gara, i tempi supplementari e i tiri di rigore.

Un'espulsione temporanea si ha quando un calciatore commette un'infrazione passibile di ammonizione (YC) ed è punito con un'immediata "sospensione" dalla partecipazione alla parte successiva di quella gara. La filosofia è che una "punizione istantanea" può avere un'influenza positiva significativa e immediata sul comportamento del calciatore colpevole e, potenzialmente, sulla squadra del calciatore.

La Federazione nazionale, la confederazione o la FIFA devono approvare (per la pubblicazione nelle regole della competizione) un protocollo di espulsione temporanea all'interno delle seguenti linee guida:

Solo calciatori titolari

- Le espulsioni temporanee si applicano a tutti i calciatori (inclusi i portieri) ma non per le infrazioni passibili di ammonizioni (YC) commessi da un calciatore di riserva o sostituito

Gestualità dell'arbitro

- L'arbitro indicherà un'espulsione temporanea mostrando un cartellino giallo (YC) e quindi indicando chiaramente con entrambe le braccia l'area di espulsione temporanea (di solito l'area tecnica del calciatore)

La durata dell'espulsione temporanea

- La durata dell'espulsione temporanea è la stessa per tutte le infrazioni
- La durata dell'espulsione temporanea dovrebbe essere compresa tra il 10 e il 15% del tempo di gioco totale (ad esempio 10 minuti in una gara di 90 minuti; 8 minuti in una gara di 80 minuti)
- Il periodo di espulsione temporanea inizia quando il gioco riprende dopo che il calciatore ha lasciato il terreno di gioco
- L'arbitro deve includere nel periodo di espulsione temporanea qualsiasi tempo "perso" per un'interruzione per la quale sarà concesso "tempo aggiuntivo" alla fine del tempo (es. Sostituzione, infortunio, ecc ...)
- Le competizioni devono decidere chi aiuterà l'arbitro a cronometrare il periodo di espulsione - potrebbe essere responsabilità di un delegato, 4° ufficiale o assistente neutrale; al contrario potrebbe essere un dirigente di squadra
- Una volta terminato il periodo di espulsione temporanea, il calciatore può tornare dalla linea laterale con il permesso dell'arbitro, che può essere dato mentre il pallone è in gioco
- L'arbitro ha la decisione finale su quando il calciatore può rientrare
- Un calciatore espulso temporaneamente non può essere sostituito fino alla fine del periodo di espulsione temporanea (ma non se la squadra ha utilizzato tutti i suoi sostituti consentiti)
- Se un periodo di espulsione temporanea non è stato completato alla fine del primo tempo (o alla fine del secondo tempo quando si devono giocare i tempi supplementari), la parte rimanente del periodo di espulsione temporanea viene scontata dall'inizio del secondo tempo (inizio dei tempi supplementari)
- Un calciatore che sta ancora scontando un'espulsione temporanea alla fine della gara può prendere parte ai tiri di rigore

Area di espulsione temporanea

- Un calciatore espulso temporaneamente deve rimanere all'interno dell'area tecnica (dove esiste) o con l'allenatore / staff tecnico della squadra, a meno che non si "riscaldi" (alle stesse condizioni di un calciatore di riserva)

Infrazione durante un'espulsione temporanea

- Un calciatore espulso temporaneamente che commette un'infrazione passibile di ammonizione o espulsione durante il periodo di espulsione temporanea non prenderà più parte alla gara e non potrà essere sostituito o sostituito.

Ulteriori provvedimenti disciplinari

- Le competizioni / le federazioni nazionali decideranno se le espulsioni temporanee devono essere segnalate alle autorità competenti e se possono essere intraprese ulteriori azioni disciplinari, ad es. squalifiche per accumulo di un numero di espulsioni temporanee, come con ammonizioni

Sistemi di espulsione temporanea

Una competizione può utilizzare uno dei seguenti sistemi di espulsione temporanea:

Sistema A - per tutte le ammonizioni

Sistema B - per alcune ma non tutte le ammonizioni

Sistema A: espulsione temporanea per tutte le ammonizioni

- Tutte le ammonizioni sono punite con un'espulsione temporanea
- Un calciatore che riceve una seconda ammonizione nella stessa gara:
 - riceverà una seconda espulsione temporanea e quindi non prenderà più parte alla gara
 - può essere sostituito da un calciatore di riserva alla fine del secondo periodo di espulsione temporanea se la squadra del calciatore non ha utilizzato il numero massimo di sostituzioni (questo perché la squadra è già stata "punita" giocando senza quel calciatore per 2 periodi di espulsione temporanea)

Sistema B – espulsione temporanea per alcune ma non tutte le ammonizioni*

- Un elenco predefinito di infrazioni passibili di ammonizione sarà punito con un'espulsione temporanea
- Tutte le altre infrazioni da ammonizione sono punite con un'ammonizione
- Un calciatore che è stato temporaneamente espulso e poi riceve un'ammonizione continua a giocare
- Un calciatore che ha ricevuto un'ammonizione e poi riceve un'espulsione temporanea può continuare a giocare dopo la fine del periodo di espulsione temporanea
- Un calciatore che riceve una seconda espulsione temporanea nella stessa gara osserverà l'espulsione temporanea e quindi non prenderà più parte alla gara. Il calciatore può essere sostituito da un calciatore di riserva alla fine del secondo periodo di espulsione temporanea se la sua squadra non ha utilizzato il numero massimo di sostituzioni ma un calciatore che ha ricevuto anche un'ammonizione che non comporta un'espulsione temporanea non può essere rimpiazzato o sostituito
- Un calciatore che riceve una seconda ammonizione nella stessa gara verrà espulso e non prenderà più parte alla gara e non potrà essere rimpiazzato / sostituito
- ** Alcune competizioni possono trovare utile utilizzare espulsioni temporanee solo per ammonizioni per infrazioni relativi a comportamenti "inappropriati", ad es.*
- *Simulazione*
- *Ritardare deliberatamente la ripresa del gioco della squadra avversaria*
- *Dissenso verbale o a gesti*
- *Fermare o interferire con un attacco promettente tenendo, tirando, spingendo o con un fallo di mano*
- *Incaricato del tiro che fa finta illegalmente su un calcio di rigore*

Linee guida per rientro calciatori sostituiti

Dopo l'approvazione alla 131° Assemblea Generale dell'IFAB tenutasi a Londra il 3 marzo 2017, le Regole del gioco ora consentono il rientro dei calciatori sostituiti nel calcio giovanile, tra veterani, disabili e nel calcio di base, previa approvazione della Federazione nazionale della competizione, della confederazione o FIFA, a seconda di quale sia appropriato.

Il riferimento al rientro dei calciatori sostituiti si trova nella:

Regola 3 – I Calciatori (Numero di sostituzioni):

Rientro calciatori sostituiti

- Il rientro dei calciatori sostituiti è consentito solo nel calcio giovanile, tra veterani, disabili e nel calcio di base, previa autorizzazione della federazione nazionale, della confederazione o della FIFA.
- Un "calciatore sostituito di ritorno" è un calciatore che ha già giocato la gara ed è stato sostituito (un calciatore sostituito) e successivamente nella gara torna in gioco sostituendo un altro calciatore.
- A parte la deroga per un calciatore sostituito per tornare a giocare nella gara, tutte le altre disposizioni della Regola 3 e le regole del gioco si applicano al rientro dei calciatori sostituiti. In particolare, deve essere seguita la procedura di sostituzione prevista dalla Regola 3.



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 squadre 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 di gioco

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 delimitano.

Sul terreno di gioco devono essere tracciate solo le linee indicate nella Regola 1. Laddove siano utilizzate superfici artificiali, sono consentite altre linee purché siano di un colore differente e chiaramente distinguibili dalle linee del terreno di gioco per il calcio.

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.

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

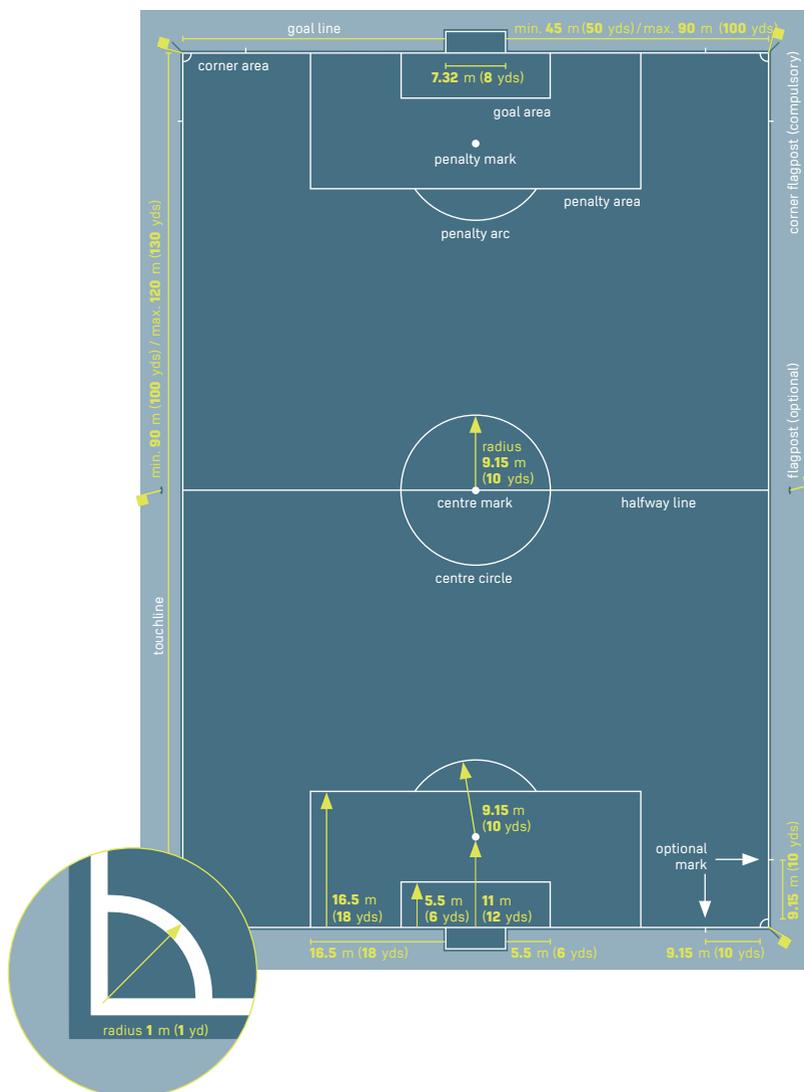
La lunghezza delle linee laterali deve essere superiore alla lunghezza delle linee di porta.

- | | |
|-------------------------------|-------------------------------|
| • Lunghezza (linea laterale): | • Lunghezza (linea di porta): |
| minimo 90 m (100 yds) | minimo 45 m (50 yds) |
| massimo 120 m (130 yds) | massimo 90 m (100 yds) |

4. Dimensioni per gare internazionali

- | | |
|-------------------------------|-------------------------------|
| • Lunghezza (linea laterale): | • Lunghezza (linea di porta): |
| minimo 100 m (110 yds) | minimo 64 m (70 yds) |
| massimo 110 m (120 yds) | massimo 75 m (80 yds) |

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



- Le misurazioni devono essere effettuate a partire dal bordo esterno delle linee poiché queste 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.

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

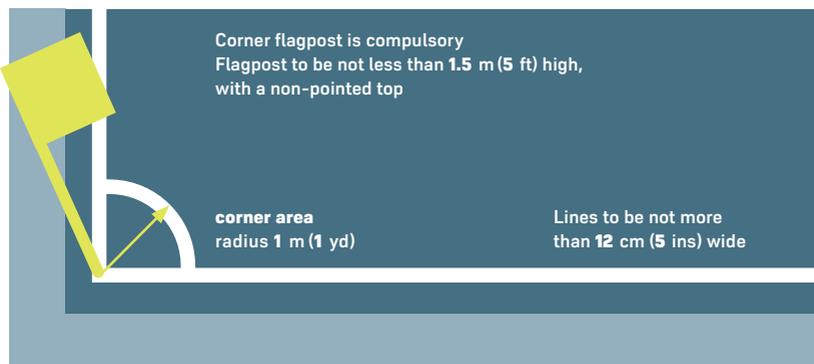
Due linee sono tracciate perpendicolarmente alla linea di porta, a 16,50 m dall'interno di ciascun palo della porta. Queste due linee hanno una lunghezza di 16,50 m verso l'interno del terreno di gioco e sono congiunte da una linea tracciata parallela alla linea di porta. La superficie delimitata da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

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 dirigenti, calciatori di riserva e 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 utilizzata segnatura per delimitare l'area
- 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
 - devono mantenere un comportamento responsabile
 - devono 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 consistono di 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, ellittica o una combinazione di queste forme 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.

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. Il gioco sarà ripreso con una rimessa dell'arbitro. 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 rimessa dell'arbitro.

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

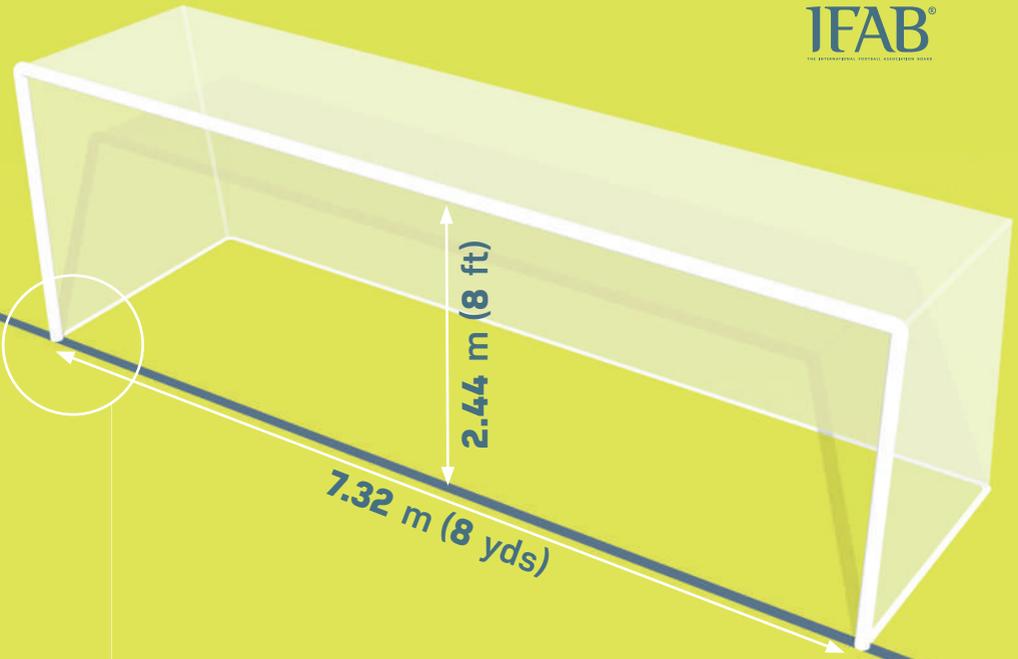
Sicurezza

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

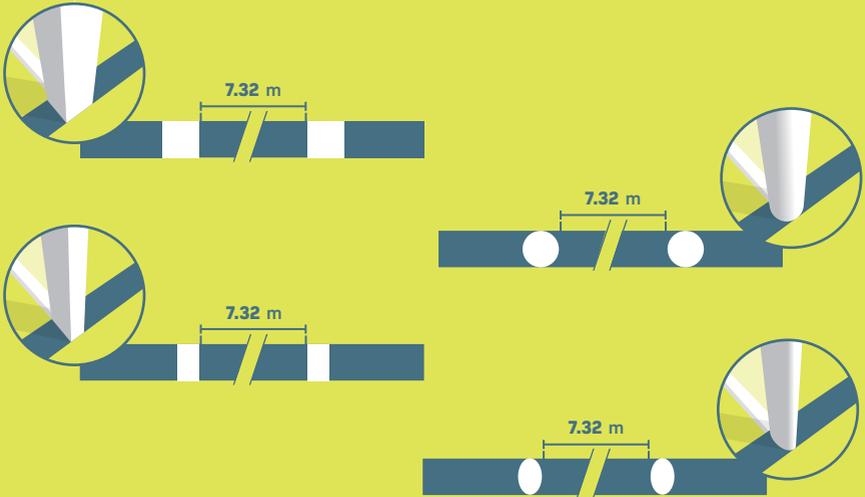
11. Tecnologia sulla linea di porta (GLT)

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

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



La posizione dei pali della porta in relazione alla linea di porta deve essere in conformità con i seguenti grafici.



Principi della GLT

La GLT 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 GLT soltanto agli ufficiali di gara (attraverso l'orologio dell'arbitro, con vibrazione e segnale visuale).

Requisiti e specifiche della GLT

Se la GLT 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 per GLT del "FIFA Quality Programme". Se la tecnologia non funziona in conformità con il Manuale dei Test, l'arbitro non deve utilizzare il sistema della GLT e deve riportare il fatto alle autorità competenti.

Laddove venga utilizzata la GLT, l'arbitro deve testare la funzionalità della tecnologia prima della gara come indicato nel Manuale dei Test.

12. Pubblicità commerciale

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 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:

- 1 m (1 yd) dalle linee laterali
- una distanza dalla linea di porta pari alla profondità della rete della porta
- 1 m (1 yd) 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. Video assistant referees (VAR)

Nelle gare che utilizzano i VAR devono esserci una sala operativa video e almeno un'area di revisione dell'arbitro.

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 o un dirigente di una squadra che entra nella sala operativa video verrà espulso.

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 "sul campo". L'area di revisione dell'arbitro deve essere:

- in una posizione visibile al di fuori del terreno di gioco
- chiaramente contrassegnata

Un calciatore titolare, di riserva, sostituito o un dirigente di una squadra che entra nell'area di revisione dell'arbitro sarà 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 68 cm ed i 70 cm
- di peso compreso tra i 410 g ed i 450 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

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 GLT, 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 e
- ripreso con una rimessa dell'arbitro

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 di sostituzioni

Competizioni ufficiali

Il numero, fino a un massimo di cinque, di calciatori di riserva 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 squadre in competizioni internazionali, per le quali il massimo è di tre calciatori di riserva.

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
- 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)

Altre gare

Nelle gare delle squadre nazionali "A", un massimo di dodici calciatori di riserva può essere inserito negli elenchi dei partecipanti e possono essere effettuate fino a un massimo di sei sostituzioni.

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

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 di 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 di esso, e deve uscire dal punto della linea perimetrale a lui più vicino, a meno che l'arbitro non indichi che può uscire direttamente e immediatamente all'altezza della linea mediana o da un altro punto (ad esempio, per motivi di sicurezza o per infortunio)

-deve andare immediatamente nell'area tecnica o negli spogliatoi 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.

Tutti i calciatori di riserva o sostituiti sono sottoposti all'autorità dell'arbitro, indipendentemente dal fatto che giochino o meno.

4. Cambio del portiere

Ciascun calciatore titolare può scambiare il ruolo con il portiere purché:

- l'arbitro ne sia informato prima che il cambio avvenga
- il cambio 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 assunto alcun provvedimento disciplinare contro il 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

Se una sostituzione viene effettuata durante l'intervallo tra i due periodi di gioco 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.

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 (incluso l'intervallo dei 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 di calciatori titolari e 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 indicato sull'elenco della squadra come calciatore titolare, di riserva o dirigente sarà considerato un "corpo estraneo".

Se un dirigente, un calciatore di riserva, sostituito o espulso o un corpo estraneo 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
- un corpo estraneo, il gioco riprende con una rimessa dell'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) a meno che l'interferenza non sia stata causata dalla squadra attaccante

8. Calciatore titolare fuori del terreno di gioco

Se un calciatore 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 come parte di 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 corpo 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 rimessa dell'arbitro
- 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 corpo 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 propria rimessa o con un calcio di punizione, come appropriato

L'arbitro deve riportare l'episodio alle autorità competenti.

10. Il capitano di una squadra

Il capitano di una squadra non gode di uno status speciale o di privilegi, ma ha un grado di responsabilità 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, 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

Un calciatore che si rifiuta di attenersi 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 di tuta.

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

3. Colori

- Le due squadre devono indossare colori che le distinguano 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
- Le sottomaglie devono essere
 - - monocolore, lo stesso del colore principale delle maniche della maglia
 - - a motivi / più colori, che riproducano esattamente quelli delle maniche della maglia
- Saldamuscoli / 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 e 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
- 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)

Comunicazione elettronica

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). È consentito l'uso di apparecchiature di comunicazione elettronica da parte di 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 espulso.

Sistemi elettronici di monitoraggio e rilevazione delle performance (EPTS)

Laddove in gare di competizioni ufficiali sotto l'egida della FIFA, delle Confederazioni o di Federazioni nazionali vengano usati dispositivi elettronici indossabili quali parti di sistemi elettronici di monitoraggio e rilevamento delle performance (EPTS), l'organizzatore della competizione deve assicurare che tali dispositivi, accessori dell'equipaggiamento dei calciatori, non siano pericolosi e soddisfino uno dei seguenti standard: IMS (International Match Standard) o FIFA Quality.

Gli istituti che conducono i test sono soggetti all'approvazione della FIFA.

Laddove EPTS vengano forniti dagli organizzatori della gara o competizione, è responsabilità dell'organizzatore di quella gara o competizione assicurare che le informazioni ed i dati trasmessi dagli EPTS all'area tecnica durante le gare disputate in una competizione ufficiale siano affidabili e accurati.

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.

Il seguente logo indica che un EPTS (ottico o indossabile) è stato ufficialmente



testato e soddisfa i requisiti in termini di affidabilità e precisione di dati relativi alla posizione/distanza percorsa dai calciatori:

5. Slogan, scritte, immagini e pubblicità

L'equipaggiamento non deve contenere alcuno slogan, scritta o immagine di natura politica, religiosa o personale. I calciatori non devono esibire indumenti indossati sotto l'equipaggiamento che contengano slogan, scritte o immagini di natura politica, religiosa, personale, o pubblicità diversa dal logo del fabbricante. Per qualsiasi infrazione il calciatore e/o la sua squadra saranno sanzionati dall'organizzatore della competizione o dalla Federazione nazionale o dalla FIFA.

Principi

- 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:
 - - 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

Interpretazione della Regola

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:

- usa un linguaggio e/o fa gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi
- gesticola in modo provocatorio o derisorio

Non sono consentiti slogan, scritte o immagini che rientrino in uno di questi casi

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:

- 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
- organizzazioni i cui intenti / le cui azioni siano offensivi per un notevole numero di persone
- atti / eventi di carattere prettamente politico

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.

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.

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 l'equipaggiamento
- esce alla prima interruzione di gioco, a meno che non abbia già provveduto

Un calciatore uscito dal terreno di gioco per regolarizzare o cambiare l'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 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.



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 relativa ad una ripresa di gioco, se si rende conto che è errata o su indicazione di un altro ufficiale di gara, qualora il gioco sia stato ripreso 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 sospesa definitivamente. Tuttavia, se alla fine del periodo di gioco, l'arbitro lascia il terreno di gioco per andare nell'area di revisione o per istruire i calciatori a ritornare sul terreno di gioco, ciò non impedisce che una decisione possa essere cambiata per un episodio accaduto prima della fine del periodo.

Fatto salvo quanto descritto nella Regola 12 punto 3 e nel protocollo VAR, un provvedimento disciplinare può essere assunto dopo che il gioco è ripreso soltanto se un altro ufficiale di gara ha rilevato l'infrazione e ha tentato di comunicarla all'arbitro prima che il gioco fosse ripreso; in tali casi, però, non si esegue la ripresa di gioco relativa al provvedimento.

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 e 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 viene commessa e la squadra avversaria del colpevole trarrà beneficio dal vantaggio e sanziona l'infrazione 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 da 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 terminata, 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 li richiama ufficialmente o mostra loro un cartellino giallo per ammonirli o un cartellino rosso per espellerli dal recinto di gioco; se il colpevole non può essere individuato, il primo allenatore presente nell'area tecnica riceverà il provvedimento. Un membro dello staff medico che commette un'infrazione passibile di espulsione 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 visti

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 e 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
 - - è stato assegnato un calcio di rigore e il calciatore infortunato è l'incaricato del tiro
- 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 propria rimessa

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; l'arbitro interromperà il gioco e lo riprenderà con una propria rimessa

- 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 propria rimessa) 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) a meno che l'interferenza non sia stata causata dalla squadra attaccante

- 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. Video assistant referee (VAR)

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.

L'arbitro può essere assistito dal VAR solo in caso di un "chiaro ed evidente errore" o "grave episodio non visto" in relazione a:

- 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

L'assistenza del VAR riguarderà l'uso di replay dell'episodio. L'arbitro prenderà la decisione finale che può basarsi solo sulle informazioni del VAR e/o sulla revisione del filmato eseguita direttamente dall'arbitro "a bordo campo" nell'area di revisione.

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".

Revisioni dopo che il gioco è stato ripreso

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.

5. Equipaggiamento dell'arbitro

Equipaggiamento obbligatorio

Gli arbitri devono avere il seguente equipaggiamento:

- Fischietto(i)
- Orologio(i)
- Cartellini rossi e gialli
- Taccuino (o altro strumento per annotare i fatti di gara)

Altro equipaggiamento

Agli arbitri può essere consentito l'uso:

- Equipaggiamento per comunicare con gli altri ufficiali di gara – bandierine elettroniche, auricolari, etc.
- EPTS o altri strumenti per il monitoraggio e rilevamento delle performance

Gli arbitri e gli altri ufficiali di gara "sul terreno" non possono indossare gioielli o altra

apparecchiatura elettronica, incluse telecamere.

6. Gestualità dell'arbitro

Fare riferimento alle illustrazioni per i segnali approvati.



Calcio di rigore



**Calcio di punizione
indiretto**



**Calcio di punizione
diretto**



Vantaggio (1)



Vantaggio (2)



Calcio d'angolo



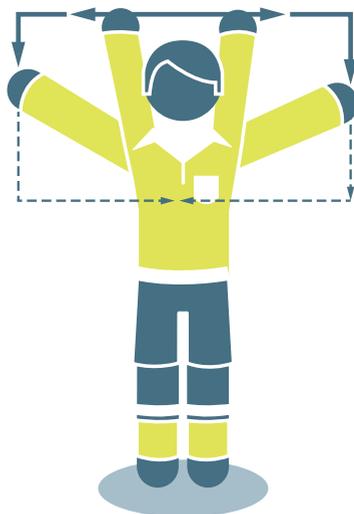
Calcio di rinvio



Esibizione cartellino



Controllo
dito sull'auricolare,
altro braccio proteso



Revisione
"schermo TV"

7. Responsabilità degli ufficiali di gara

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
- relativa 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 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 VAR - Video Assistant Referee - e almeno un AVAR – Assistant VAR) 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.

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 di riserva, gli ufficiali di gara "sul terreno" 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 "sul terreno" 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

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 di riserva è sostituire un assistente o il quarto ufficiale che è impossibilitato a proseguire nella propria funzione.

5. Gli Ufficiali di gara al video

Un VAR (Video Assistant Referee) 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

Un AVAR (Assistant VAR) è un ufficiale di gara che coadiuva il VAR principalmente:

- guardando le riprese televisive mentre il VAR è intento in un controllo o una revisione
- tenendo nota degli episodi relativi al VAR e di eventuali problemi di comunicazione o della tecnologia
- assistendo 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.
- prendendo nota del tempo "perso" quando il gioco viene interrotto per un controllo o una revisione
- comunicando informazioni su una decisione relativa al VAR alle parti interessate

6. Segnali dell'Assistente

Referirsi alle illustrazioni per le segnalazioni dell'Assistente.



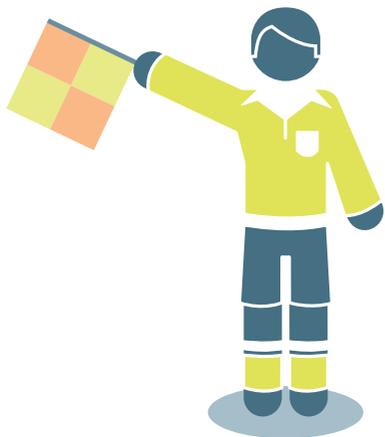
Sostituzione



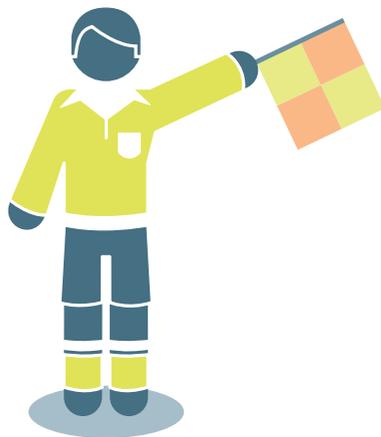
Calcio di punizione per la squadra attaccante



Calcio di punizione per la squadra difendente



Rimessa laterale per la
squadra attaccante



Rimessa laterale per la
squadra difendente



Calcio d'angolo



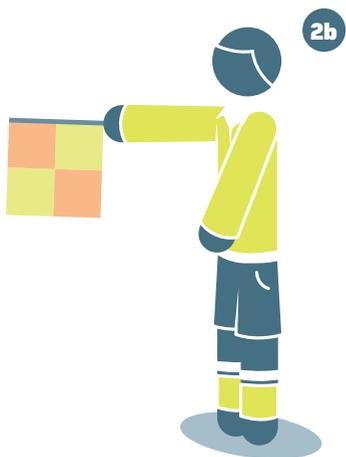
Calcio di rinvio



Fuorigioco



Fuorigioco nella
zona vicina all'AA



Fuorigioco nella
zona centrale



Fuorigioco nella
zona lontana dall'AA

7. Segnali arbitri addizionale d'area



Gol

(a meno che il pallone abbia molto chiaramente oltrepassato la linea di porta)

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 breve pausa per dissetarsi (che non deve superare un 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 per ragioni mediche consentite dal regolamento della competizione, ad esempio per dissetarsi (che non devono superare un minuto) o per rinfrescarsi ("cooling break" da novanta secondi a tre minuti)
- 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)

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. 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 di un 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 rimessa dell'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. Il calcio d'inizio

Procedura

- La squadra che vince il sorteggio per mezzo di una moneta decide la porta da attaccare nel primo periodo di gioco o se eseguire il calcio d'inizio
- In base alla scelta precedente, l'altra squadra eseguirà il calcio d'inizio della gara o deciderà quale porta attaccare nel primo periodo di gioco
- La squadra che decide quale porta attaccare nel primo periodo di gioco 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 chi 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, commette un fallo di mano sarà assegnato un calcio di punizione diretto.

Nel caso di ogni altra infrazione alla procedura del calcio d'inizio, questo si ripete.

2. La rimessa dell'arbitro

Procedura

- L'arbitro lascia cadere il pallone a terra per il portiere della squadra difendente nella propria area di rigore se, quando il gioco è stato interrotto:
 - - il pallone era nell'area di rigore oppure
 - - l'ultimo tocco del pallone è avvenuto nell'area di rigore
- In tutti gli altri casi, l'arbitro lascia cadere il pallone a terra per un calciatore della squadra che per ultima ha toccato il pallone nel punto in cui questo è stato toccato per ultimo da un calciatore, da un "corpo estraneo" o, secondo quanto previsto nella Regola 9 punto 1, da un ufficiale di gara.
- Tutti gli altri calciatori di entrambe le squadre devono rimanere ad almeno 4 m dal pallone fino a quando esso non sia in gioco
- Il pallone è in gioco non appena tocca il terreno.

Infrazioni e sanzioni

Una rimessa dell'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 rimessa dell'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 o un calcio d'angolo se è entrato nella propria porta

COUPE DU MONDE FÉMININE DE LA FIFA, FRANCE 2019

DAPE TO SHI E

FRAN
2019



Regola

09

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
- tocca un ufficiale di gara, rimane sul terreno di gioco e:
 - una squadra inizia un attacco promettente o
 - il pallone entra direttamente in porta o
 - la squadra in possesso del pallone cambia

In tutti questi casi, il gioco viene ripreso con una rimessa dell'arbitro.

2. Pallone in gioco

Il pallone è in gioco in tutti gli altri casi quando tocca un ufficiale di gara e quando rimbalza su 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 il portiere lancia con le mani il pallone direttamente nella porta avversaria verrà assegnato un calcio di rinvio.

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

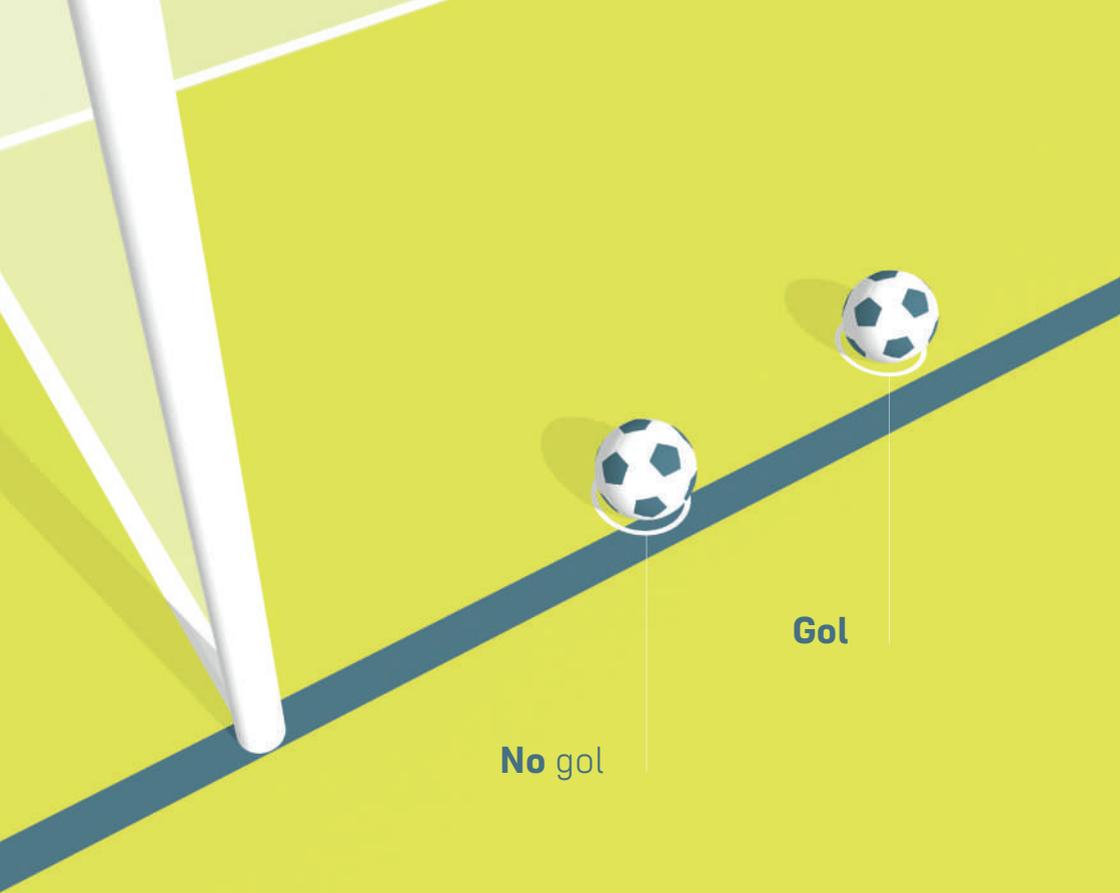
Quando il regolamento della competizione prescrive che una squadra venga dichiarata vincente al termine di una gara o di una eliminatoria di andata e ritorno conclusasi in parità di punteggio, le sole procedure ammesse per determinare la vincente sono:

- regola delle reti segnate in trasferta
- due uguali periodi di gioco supplementari della durata massima di 15 minuti ciascuno
- tiri di rigore

Una combinazione delle suddette procedure può essere utilizzata.

3. 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. Un calciatore che è stato espulso durante la gara non può prendervi parte; i richiami ufficiali e le ammonizioni adottati durante la gara non saranno tenuti in considerazione durante i tiri di rigore.

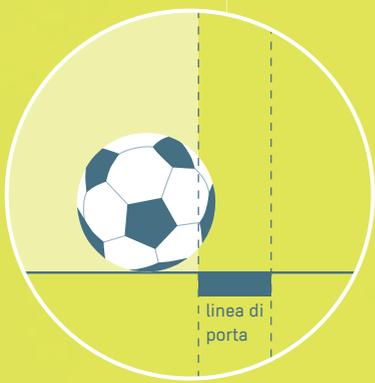


No gol

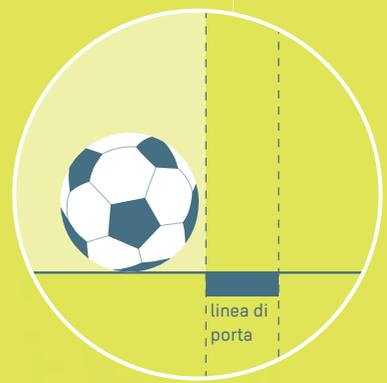
Gol

No gol

Gol



linea di porta



linea di porta

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 titolo ad eseguire i tiri
- Ciascuna squadra è responsabile di scegliere, tra i calciatori aventi titolo, 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 ha già eseguito un tiro, il sostituto non potrà eseguirne uno fino alla successiva sequenza di tiri

Durante i tiri di rigore

- Soltanto i calciatori aventi titolo ad eseguire i tiri e gli ufficiali di gara sono autorizzati a rimanere sul terreno di gioco
- Tutti i calciatori aventi titolo, eccetto colui che esegue il tiro e i due portieri, devono restare all'interno del cerchio di centrocampo
- 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 avente titolo 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
- Se il portiere commette un'infrazione che causa la ripetizione del tiro deve essere richiamato ufficialmente per la prima infrazione e ammonito per ogni successiva
- 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 viene ammonito
- Se sia il portiere sia chi esegue il tiro commettono un'infrazione allo stesso tempo, il tiro viene annotato come "non realizzato" e chi ha eseguito il tiro ammonito

Ogni squadra esegue cinque tiri, in conformità con le seguenti condizioni

- I tiri vengono eseguiti alternativamente dalle squadre
- 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
- 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
- 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 ha 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

**Per tale valutazione deve essere preso in considerazione il primo punto di contatto con il pallone "giocato" o "toccato"*

- tentando chiaramente di giocare il pallone che è vicino quando questa azione impatta sull'avversario, o
- facendo un'evidente azione che chiaramente impatta sulla capacità dell'avversario di giocare il pallone

oppure

- traendo vantaggio (da tale posizione) interferendo con un avversario o giocando il pallone quando:
 - è rimbalzato o è stato deviato dal palo o 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, compreso con mano / braccio, non è considerato aver tratto vantaggio, a meno che non fosse un salvataggio intenzionale di un avversario.

Un "salvataggio" si ha quando un calciatore, per interromperne o tentare di interromperne la traiettoria, tocca il pallone che sta andando dentro o molto vicino alla porta, con qualsiasi parte del corpo tranne le mani / braccia (ad 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 fallosa

3. Non infrazione

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

- un calcio di rinvio
- una rimessa 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 dovrà essere ammonito se intenzionalmente esce dal terreno di gioco, vi rientra senza l'autorizzazione dell'arbitro e non viene sanzionato per fuorigioco, ma trae un vantaggio.

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:

- un fallo di mano (ad eccezione del portiere nella propria area di rigore)
- trattiene un avversario
- ostacola un avversario venendo a contatto con lui
- 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

Vedi anche le infrazioni previste dalla Regola 3

Fallo di mano

Al fine di determinare un fallo di mano, il limite superiore del braccio coincide con la parte inferiore dell'ascella.

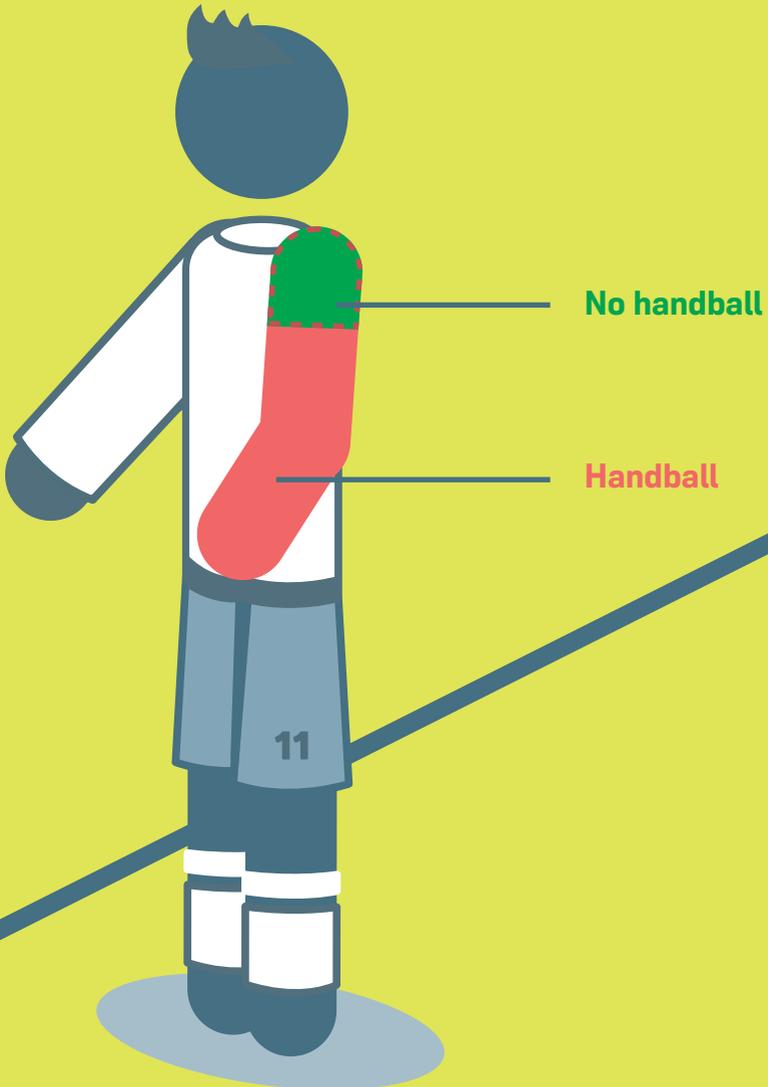
È un'infrazione se un calciatore:

- tocca intenzionalmente il pallone con la mano o il braccio, compreso se muove la mano o il braccio verso il pallone
- segna nella porta avversaria direttamente con le mani / braccia, anche se accidentalmente, compreso il portiere
- immediatamente dopo che il pallone ha toccato, anche se in modo accidentale, le sue mani / braccia o quelle di un suo compagno:
 - segna nella porta avversaria
 - crea un'opportunità di segnare una rete
- tocca il pallone con le mani / braccia quando:
 - queste sono posizionate in modo innaturale aumentando lo spazio occupato dal corpo
 - queste sono al di sopra dell'altezza delle sue spalle (a meno che il calciatore non giochi intenzionalmente il pallone che poi tocca le mani / braccia)

Le suddette infrazioni si concretizzano anche se il pallone tocca le mani / braccia del calciatore provenendo direttamente dalla testa o dal corpo (compresi i piedi) di un altro calciatore che è vicino.

Ad eccezione delle suddette infrazioni, non è un'infrazione se il pallone tocca le mani / braccia del calciatore:

- se proviene direttamente dalla testa o dal corpo (compresi i piedi) del calciatore stesso
- se proviene direttamente dalla testa o dal corpo (compresi i piedi) di un altro calciatore che è vicino
- se mani / braccia sono vicine al corpo e non si trovano in posizione innaturale tale da aumentare lo spazio occupato dal corpo



- quando un calciatore cade a terra e mani / braccia sono tra corpo e terreno per sostenere il corpo, ma non estese lateralmente o verticalmente lontane dal corpo

Fuori della propria area di rigore, il portiere è soggetto alle stesse restrizioni degli altri calciatori per quanto riguarda il contatto tra pallone e mani / braccia. Se il portiere tocca il pallone con le mani / braccia all'interno della propria area di rigore, quando ciò non è consentito, verrà assegnato un calcio di punizione indiretto, ma non sarà assunto alcun provvedimento disciplinare. Tuttavia, se l'infrazione consiste nel giocare il pallone una seconda volta (con o senza le mani / braccia) in occasione di una ripresa di gioco, prima che abbia toccato un altro calciatore, il portiere deve essere sanzionato se l'infrazione interrompe una promettente azione d'attacco o nega a un avversario o alla squadra avversaria una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete.

2. Calcio di punizione indiretto

Un calcio di punizione indiretto viene assegnato se un calciatore:

- gioca in modo pericoloso
- ostacola la progressione di un avversario senza che ci sia contatto fisico
- protesta, usa un linguaggio e/o dei gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi o compie altre infrazioni verbali
- 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 spossessarsene
- 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 / braccia per più di sei secondi prima di spossessarsene
- tocca il pallone con le mani / braccia dopo essersene spossessato e prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore
- tocca il pallone con le mani / braccia, tranne che abbia chiaramente calciato o tentato di calciare il pallone per rilasciarlo in gioco, dopo:

- 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 con la/e mano/i quando:

- il pallone è tra le sue mani o tra la mano e 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 dal 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 la/e mano/i 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 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 (compresi i tiri di rigore).

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

Un calciatore o un dirigente che si trova sul terreno di gioco o al di fuori dello stesso e commette un'infrazione passibile di ammonizione o espulsione deve essere sanzionato in base all'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 o a un dirigente.

Calciatori titolari, di riserva e sostituiti

Ritardare la ripresa di 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 non sia stato notificato, a meno che la squadra avversaria esegua rapidamente un calcio di punizione, abbia una chiara opportunità di segnare una rete e l'arbitro non abbia iniziato la procedura di notifica del provvedimento disciplinare. Il provvedimento verrà notificato alla successiva interruzione; se l'infrazione consisteva nel negare un'evidente opportunità di segnare una rete alla squadra avversaria, il calciatore sarà ammonito; se l'infrazione interferiva con o interrompeva una promettente azione d'attacco, il calciatore non sarà ammonito.

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. Tuttavia, se l'infrazione consisteva nel negare alla squadra avversaria un'evidente opportunità di segnare una rete, il calciatore sarà ammonito per comportamento

antisportivo; se l'infrazione consisteva nell'interferire con o interrompere una promettente azione d'attacco, il calciatore non sarà ammonito.

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 una chiara 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 è colpevole di:

- ritardare la ripresa del gioco
- protestare con parole o gesti (nei confronti degli ufficiali di gara)
- entrare, rientrare o uscire intenzionalmente dal terreno di gioco senza la preventiva autorizzazione dell'arbitro
- non rispettare la distanza prescritta quando il gioco viene ripreso con una rimessa dell'arbitro, un calcio d'angolo, un calcio di punizione o una rimessa dalla linea laterale
- infrazioni ripetute (non è definito un numero specifico di infrazioni a partire dal quale deve essere comminata l'ammonizione)
- comportamento antisportivo
- entrare nell'area di revisione dell'arbitro
- ripetere insistentemente il gesto della "revisione" (schermo TV)

Un calciatore di riserva o sostituito deve essere ammonito se è colpevole di:

- ritardare la ripresa del gioco
- protestare con parole o gesti (nei confronti degli ufficiali di gara)
- entrare o rientrare sul terreno di gioco senza la preventiva autorizzazione dell'arbitro
- comportamento antisportivo
- entrare nell'area di revisione dell'arbitro
- ripetere insistentemente il gesto della "revisione" (schermo TV)

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.

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 (vedi Regola 3)
- commette in modo imprudente una delle infrazioni sanzionabili con un calcio di punizione diretto
- tocca il pallone con le mani per interferire con o interrompere una promettente azione d'attacco
- commette ogni altra infrazione 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 a 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 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 della segnatura 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, anche se la rete non viene convalidata, se:

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

Ritardare la ripresa del 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 a 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, con un fallo di mano (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 un'infrazione punibile con un calcio di punizione (a meno che non si verifichi quanto sotto riportato)
- è colpevole di un grave fallo di gioco
- morde o sputa a qualcuno
- 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 operativa video

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

Negare una rete 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, all'interno della propria area di rigore, 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 di possibilità di giocare il pallone, ecc.) 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 la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete è colpevole di un'infrazione da espulsione.

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, intenzionalmente colpisce 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.

Dirigenti

Laddove un'infrazione venga commessa e il colpevole non possa essere individuato, il primo allenatore della squadra, presente nell'area tecnica, riceverà il provvedimento.

Richiamo ufficiale

Le seguenti infrazioni devono di solito comportare un richiamo ufficiale; infrazioni ripetute o plateali devono essere sanzionate con un'ammonizione o un'espulsione:

- entrare sul terreno di gioco in modo rispettoso / non aggressivo né provocatorio
- non cooperare con un ufficiale di gara, ad esempio ignorare una richiesta / istruzione dall'assistente o dal quarto ufficiale

- lieve dissenso (con parole o gesti) nei confronti di una decisione
- uscire occasionalmente dall'area tecnica senza commettere un'altra infrazione

Ammonizione

Le infrazioni passibili di ammonizione includono (ma non sono limitate a):

- non rispettare chiaramente / ripetutamente i confini della propria area tecnica
- ritardare la ripresa di gioco della propria squadra
- entrare intenzionalmente nell'area tecnica avversaria (in modo non aggressivo né provocatorio)
- dissentire con parole o gesti compreso:
 - lanciare / calciare bottigliette o altri oggetti
 - gesticolare mostrando chiara mancanza di rispetto per gli ufficiali di gara (ad esempio applausi sarcastici)
- entrare nell'area di revisione
- gesticolare in modo eccessivo/ripetuto per richiedere un cartellino rosso o giallo
- mostrare insistentemente il gesto per una revisione VAR (schermo TV)
- gesticolare o agire in modo provocatorio
- tenere un continuo comportamento inaccettabile (comprese ripetute infrazioni passibili di richiamo ufficiale)
- mostrare mancanza di rispetto per il gioco

Espulsione

Le infrazioni passibili di espulsione includono (ma non sono limitate a)

- ritardare la ripresa di gioco della squadra avversaria, ad esempio trattenendo il pallone, calciandolo lontano, ostacolando il movimento di un calciatore
- uscire intenzionalmente dall'area tecnica per
 - mostrare dissenso o protestare nei confronti di un ufficiale di gara
 - comportarsi in modo provocatorio

- entrare nell'area tecnica avversaria in modo aggressivo o provocatorio
- lanciare / calciare intenzionalmente un oggetto nel terreno di gioco
- entrare sul terreno di gioco per
 - affrontare un ufficiale di gara (compreso alla fine del primo o del secondo periodo di gioco)
 - interferire con il gioco, con un calciatore avversario o con un ufficiale di gara
- entrare nella sala operativa video
- tenere un comportamento aggressivo (compreso sputare o mordere) nei confronti di un calciatore avversario titolare, di riserva, dirigente, ufficiale di gara, spettatore o qualsiasi altra persona (ad esempio: raccattapalle, delegato alla sicurezza, commissario di campo, ...)
- ricevere una seconda ammonizione nella stessa gara
- usare un linguaggio o fare dei gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi
- comportarsi in modo non appropriato come conseguenza dell'uso di strumenti di comunicazione / elettronici o utilizzare strumenti di comunicazione / elettronici non autorizzati
- condotta violenta

Infrazioni in cui viene lanciato un oggetto (o il pallone)

In tutti casi, l'arbitro adotta il provvedimento disciplinare appropriato:

- imprudenza, ammonisce il colpevole per comportamento antisportivo
- vigoria sproporzionata, espelle 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 fisica 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 o un ufficiale di gara – calcio di punizione diretto o di rigore

- un'altra persona – rimessa dell'arbitro

Tutte le infrazioni verbali sono sanzionate con un calcio di punizione indiretto

Se quando il pallone è in gioco:

- un calciatore (titolare) commette fuori del terreno di gioco un'infrazione 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 fuori del terreno di gioco un'infrazione contro, o interferisce con, un calciatore titolare avversario o un ufficiale di gara

il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione eseguito dalla linea perimetrale nel punto più vicino a quello in cui è accaduta 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 del calciatore colpevole.

Se un'infrazione viene commessa fuori del terreno di gioco da un calciatore titolare contro un calciatore titolare, di riserva, sostituito o un dirigente della propria squadra, il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto sulla linea perimetrale più vicina al punto in cui si è verificata l'infrazione.

Se 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).

Se un calciatore titolare che è all'interno o all'esterno del terreno di gioco lancia o calcia un oggetto (diverso dal pallone di gara) contro un calciatore avversario titolare, o lancia o calcia un oggetto (compreso il pallone) contro un calciatore di riserva avversario, sostituito o espulso, o un dirigente, o un ufficiale di gara o contro il pallone di gara, il gioco viene ripreso con un calcio di punizione diretto o di rigore 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

Calci di punizione

1. Tipi di calci di punizione

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.

Indicazione di 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, cessi di essere in gioco o è chiaro che non possa essere segnata direttamente una rete.

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 viene 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 commette un'infrazione fuori del terreno di gioco, 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

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

Laddove tre o più calciatori della squadra difendente formino una "barriera", tutti i calciatori della squadra attaccante devono rimanere ad almeno un metro dalla "barriera" fino a che il pallone non sia in gioco

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 modo negligente, imprudente o usando vigoria sproporzionata, l'arbitro consentirà che il gioco prosegua.

3. Infrazioni 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 un calciatore della squadra attaccante si trova a meno di un metro dalla "barriera" formata da tre o più calciatori della squadra difendente, verrà assegnato un calcio di punizione indiretto.

Se quando un calcio di punizione viene eseguito da una squadra all'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 tocca o contende il pallone prima che sia in gioco, il calcio di punizione dovrà 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, commette un fallo di mano:

- 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 e i pali della porta, la traversa e la rete della porta non devono essere mossi.

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

Il portiere difendente deve rimanere sulla linea di porta, tra i pali, senza toccare la traversa, i pali o la rete della porta, facendo fronte a chi esegue il tiro, fino a quando il pallone non sia 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 tacco purché il pallone si muova in avanti.

Quando il pallone viene calciato, il portiere difendente deve avere almeno parte di un piede che tocca la linea di porta o che sia in linea con essa.

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.

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, viene 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 non viene eseguito l'arbitro può adottare provvedimenti disciplinari prima di emettere il nuovo fischio per l'esecuzione del calcio di rigore.

Se, prima che il pallone sia in gioco, si verifica una delle seguenti situazioni:

- il calciatore che esegue il calcio di rigore o un suo compagno commette un'infrazione:
 - 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:

- un calcio di rigore viene calciato indietro
- un compagno del calciatore identificato esegue il calcio di rigore; l'arbitro ammonisce il calciatore che ha eseguito il tiro
- 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)
- il portiere commette un'infrazione:
 - se il pallone entra in porta, la rete dovrà essere assegnata

- se il pallone “manca” la porta o rimbalza dalla traversa o dai pali, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto soltanto se l’infrazione del portiere ha avuto chiaramente un impatto sul calciatore che lo ha eseguito
 - se il portiere impedisce al pallone di entrare in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto
- Se l’infrazione del portiere causa la ripetizione del calcio di rigore, il portiere dovrà essere richiamato ufficialmente per la prima infrazione nella gara e ammonito per ogni successiva infrazione nella gara
- un compagno del portiere commette un’infrazione:
 - 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
- uno o più calciatori di ciascuna squadra commettono un’infrazione, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto, a meno che un calciatore commetta un’infrazione più grave (ad esempio, fa una finta irregolare);
- sia il portiere sia chi esegue il tiro commettono un’infrazione allo stesso tempo, colui che ha eseguito il tiro verrà ammonito e il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto per la squadra difendente

Se, dopo che il calcio di rigore è stato eseguito:

- chi lo ha eseguito 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)
- il pallone viene toccato da un “corpo estraneo” 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 l’interferenza non sia stata causata dalla squadra attaccante
- il pallone rimbalza sul terreno di gioco, dopo essere stato respinto dal portiere o dai pali o dalla traversa e viene poi toccato da un “corpo estraneo”: l’arbitro interrompe il gioco e il gioco verrà ripreso con una rimessa dell’arbitro nel punto in cui si trovava il pallone al momento del contatto

3. Tabella riassuntiva

	Esito del calcio di rigore	
	Gol	No Gol
Invasione di calciatori attaccanti	Il calcio di rigore si ripete	Calcio di punizione indiretto
Invasione di calciatori difendenti	Gol	Il calcio di rigore si ripete
<u>Invasione di difendenti e attaccanti</u>	<u>Il calcio di rigore si ripete.</u>	<u>Il calcio di rigore si ripete</u>
Infrazione del portiere	Gol	<u>Non parato: il calcio di rigore non si ripete a meno di un chiaro impatto</u> <u>Parato: il calcio di rigore si ripete e warning per il portiere; ammonizione per ogni ulteriore infrazione)</u>
<u>Infrazioni del portiere e di chi calcia allo stesso tempo</u>	<u>Calcio di punizione indiretto e ammonizione di chi ha calciato</u>	<u>Calcio di punizione indiretto e ammonizione di chi ha calciato</u>
Pallone calciato indietro	Calcio di punizione indiretto	Calcio di punizione indiretto
Finta irregolare	Calcio di punizione indiretto e ammonizione di chi ha calciato	Calcio di punizione indiretto e ammonizione di chi ha calciato
Esegue il tiro un calciatore non identificato	Calcio di punizione indiretto e ammonizione di chi ha calciato	Calcio di punizione indiretto e ammonizione di chi ha calciato



Regola

15

La rimessa 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 rivolto verso il 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 della linea laterale da cui la rimessa dalla linea laterale deve essere 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 modo 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. Infrazioni 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, commette un fallo di mano:

- 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 oppure 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

Il 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.

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 viene calciato e si muove chiaramente
- I calciatori avversari devono restare fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia in gioco

• 2. Infrazioni e sanzioni

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, commette un fallo di mano:

- 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, quando un calcio di rinvio viene eseguito, uno o più avversari sono all'interno dell'area di rigore perché non hanno avuto tempo di uscire, l'arbitro lascerà

proseguire il gioco. Se un avversario, che si trova nell'area di rigore quando il calcio di rinvio viene eseguito, tocca il pallone o lo contende prima che sia in gioco, 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 sia 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, commette un fallo di mano:

- 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 modo 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.



Protocollo
Video
Assistant
Referee (VAR)

Protocollo – principi, aspetti pratici e procedure

Il protocollo VAR, per quanto possibile, è conforme ai principi e alla filosofia delle Regole del Gioco.

L'utilizzo dei VAR (Video Assistant Referees) 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.

1. Principi

L'utilizzo dei VAR in gare di calcio è vincolato a una serie di principi, che devono essere applicati in ogni gara in cui è previsto l'utilizzo dei VAR.

1. Un VAR è un ufficiale di gara, con accesso indipendente ai filmati della gara, che può assistere l'arbitro soltanto in caso di “chiaro ed evidente errore” o “grave episodio non visto” in relazione a:

- a. **Gol/no gol**
- b. **Calcio di rigore/non calcio di rigore**
- c. **Espulsione diretta** (non seconda ammonizione)
- d. **Errori d'identità** (quando l'arbitro ammonisce o espelle il calciatore sbagliato)

2. L'arbitro deve sempre prendere una decisione, ciò vuol dire che all'arbitro non è consentito omettere una decisione e poi utilizzare il VAR per assumerla; la decisione di consentire al gioco di proseguire dopo una presunta infrazione può sempre essere riesaminata.

3. La decisione iniziale assunta dall'arbitro non sarà modificata a meno che la revisione video non mostri palesemente che la decisione era un “chiaro ed evidente errore”.

4. Solo l'arbitro può iniziare una "revisione"; il VAR (e gli altri ufficiali di gara) possono solo raccomandare una "revisione" all'arbitro.

5. La decisione finale viene sempre presa dall'arbitro, o in base alle informazioni del VAR o dopo che l'arbitro ha intrapreso una "revisione sul campo" (OFR = On Field Review).

6. Non c'è un limite di tempo per il processo di revisione poiché l'accuratezza della decisione è più importante della rapidità nel prenderla.

7. Quando una decisione viene riesaminata, i calciatori e i dirigenti non devono circondare l'arbitro o tentare di influenzare il processo di revisione o la decisione finale.

8. L'arbitro deve rimanere "visibile" durante il processo di revisione per garantire trasparenza.

9. Se il gioco prosegue dopo un episodio che poi viene riesaminato, qualsiasi provvedimento disciplinare assunto / dovuto durante il periodo susseguente l'episodio non viene annullato, anche se la decisione iniziale viene cambiata (tranne il caso di un'ammonizione o un'espulsione comminata per aver interrotto o interferito con un attacco promettente o un DOGSO).

10. Se il gioco è stato ripreso, l'arbitro non può effettuare una "revisione" tranne che per un caso di scambio d'identità o per una potenziale infrazione da espulsione relativa a condotta violenta, all'atto di sputare, mordere o per gesti estremamente offensivi e/o ingiuriosi.

11. Il periodo di gioco che può essere rivisto prima e dopo un episodio è determinato dalle Regole del Gioco e dal protocollo VAR.

12. Poiché il VAR controllerà automaticamente ogni situazione / decisione, non vi è necessità che gli allenatori o i calciatori richiedano una "revisione".

2. Decisioni/episodi revisionabili che cambiano la gara

L'arbitro può ricevere assistenza dal VAR solo in relazione a quattro categorie di decisioni / episodi che possono influenzare l'esito finale di una gara. In tutte queste situazioni, il VAR viene utilizzato solo dopo che l'arbitro ha preso una (prima / iniziale) decisione (compreso lasciar proseguire il gioco), o se un episodio grave non viene visto dagli ufficiali di gara.

La decisione iniziale dell'arbitro non sarà cambiata a meno che non ci sia un "chiaro ed evidente errore" (questo include qualsiasi decisione assunta dall'arbitro sulla base di informazioni ricevute da un altro ufficiale di gara, ad esempio: il fuorigioco).

Le categorie di decisioni / episodi che possono essere riviste nel caso di un potenziale “chiaro ed evidente errore” o “grave episodio non visto” sono:

a. Gol/no gol

- infrazione della squadra attaccante nel costruire l'azione che ha portato alla segnatura o nel segnare la rete (fallo di mano, fallo, fuorigioco, ecc.)
- pallone non in gioco prima della segnatura
- decisione sul gol / non gol
- infrazione del portiere e/o del calciatore che esegue un calcio di rigore o ingresso in area prima dell'esecuzione di un calcio di rigore da parte di un attaccante o difensore che viene poi direttamente coinvolto nel gioco se il pallone rimbalza da palo, traversa o portiere

b. Calcio di rigore/non calcio di rigore

- infrazione della squadra attaccante nel costruire l'azione che si conclude con l'episodio del calcio di rigore (fallo di mano, fallo, fuorigioco, ecc.)
- pallone non in gioco prima dell'episodio
- posizione dell'infrazione (all'interno o all'esterno dell'area di rigore)
- calcio di rigore erroneamente assegnato
- infrazione da calcio di rigore non sanzionata

c. Espulsioni diretta (non seconda ammonizione)

- DOGSO (in particolare il punto dell'infrazione e la posizione degli altri calciatori)
- grave fallo di gioco (o contrasto imprudente)
- condotta violenta, mordere o sputare
- usare gesti offensivi e/o ingiuriosi

d. Scambio d'identità (cartellino rosso o giallo)

- Se l'arbitro sanziona un'infrazione e poi ammonisce / espelle il calciatore sbagliato, l'identità del reo può essere riesaminata; l'infrazione in sé non può essere oggetto di revisione a meno che non si riferisca a una rete, un episodio da calcio di rigore o un cartellino rosso “diretto”

3. Aspetti pratici

L'uso dei VAR durante una gara comporta le seguenti modalità pratiche:

- Il VAR guarda la gara nella sala operativa video (VOR = Video Operation Room) assistito da un AVAR (Assistant VAR) e un operatore video (RO = Replay Operator)
- A seconda del numero di inquadrature delle varie telecamere (e di altre considerazioni) può essere prevista la presenza di più di un AVAR o di un operatore video
- Solo le persone autorizzate possono entrare nella sala operativa video o comunicare con VAR / AVAR / operatore video durante la gara
- Il VAR ha accesso indipendente e controllo dei replay delle riprese televisive
- Il VAR è collegato al sistema di comunicazione utilizzato dagli ufficiali di gara e può ascoltare tutto ciò che dicono; il VAR può solo parlare con l'arbitro premendo un pulsante (per evitare che l'arbitro venga distratto da conversazioni nella sala operativa video)
- Se il VAR è occupato con un "controllo" o una "revisione", l'AVAR può parlare con l'arbitro soprattutto se il gioco deve essere interrotto o per assicurare che non venga ripreso
- Se l'arbitro decide di vedere il filmato, il VAR selezionerà l'inquadratura migliore e la velocità del replay; l'arbitro può richiedere ulteriori inquadrature / velocità

4. Procedure

Decisione iniziale

- L'arbitro e gli altri ufficiali di gara devono sempre prendere una decisione iniziale (compreso qualsiasi provvedimento disciplinare) come se non ci fosse il VAR (tranne per un episodio non visto)
- All'arbitro e agli altri ufficiali di gara non è consentito non assumere una decisione poiché ciò darebbe vita a un arbitraggio "debole / indeciso", a troppe "revisioni" e a problemi seri se ci dovesse essere un guasto alla tecnologia
- L'arbitro è l'unica persona che può prendere la decisione finale; il VAR ha lo stesso status degli altri ufficiali di gara e può solo assistere l'arbitro

- Ritardare una segnalazione con la bandierina o un fischio per un'infrazione è ammesso solo in una situazione di attacco molto chiara quando un calciatore sta per segnare una rete o corre indisturbato dentro / verso l'area di rigore avversaria
- Se un assistente ritarda una segnalazione per un'infrazione, dovrà alzare la bandierina se poi la squadra attaccante segna una rete, le viene assegnato un calcio di rigore, un calcio di punizione, un calcio d'angolo o una rimessa dalla linea laterale o se conserva il possesso del pallone dopo che l'attacco iniziale è terminato; in tutte le altre situazioni, l'assistente dovrà decidere se alzare la bandierina o no, in base alle esigenze della gara.

Controllo

- Il VAR "controlla" automaticamente il filmato per ogni decisione / episodio di possibile o effettiva rete, calcio di rigore o espulsione diretta, o un caso di scambio d'identità, utilizzando diversi angoli di ripresa e velocità di riproduzione
- Il VAR può fare un "controllo" a velocità normale e/o al rallentatore, ma in generale, dovrebbero essere usati replay rallentati per situazioni come ad esempio: posizione dell'infrazione o del calciatore, punto di contatto per infrazione fisica e fallo di mano, pallone non in gioco (incluso gol / non gol); la velocità normale dovrebbe essere usata per l'"intensità" di un'infrazione o per decidere se c'è stato un fallo di mano
- Se il "controllo" non indica un "errore chiaro ed evidente" o un "grave episodio non visto", di solito non è necessario che il VAR comunichi con l'arbitro: si tratta di un "controllo silenzioso"; tuttavia, a volte aiuta l'arbitro / l'assistente per gestire i calciatori / la gara se il VAR conferma che non si è verificato un "errore chiaro ed evidente" o che non si è verificato un "grave episodio non visto"
- Se è necessario ritardare la ripresa del gioco per un controllo, l'arbitro segnalerà chiaramente ciò tenendo un dito sull'auricolare e stendendo in avanti l'altro braccio con la mano a mostrare il gesto di attendere; questo segnale deve essere mantenuto fino al completamento del controllo poiché comunica che l'arbitro sta ricevendo informazioni (dal VAR o da un altro ufficiale di gara)
- Se il "controllo" indica un probabile "errore chiaro ed evidente" o un "grave episodio non visto", il VAR comunicherà queste informazioni all'arbitro che deciderà se iniziare o no una "revisione"

Revisione

• L'arbitro può avviare una “revisione” per un potenziale “errore chiaro ed evidente” o un “grave episodio non visto” quando:

- il VAR (o un altro ufficiale di gara) raccomanda una “revisione”
- l'arbitro sospetta che qualcosa di grave non sia stato “visto”
- se il gioco è già interrotto, l'arbitro ne ritarda la ripresa
- se il gioco non è ancora interrotto, l'arbitro interrompe il gioco quando il pallone è in una zona / situazione neutra (di solito quando nessuna squadra è impegnata in un'azione d'attacco) e mostra il gesto dello “schermo TV”
- il VAR descrive all'arbitro che cosa mostrano i filmati e l'arbitro poi:
 - mostra il gesto dello “schermo TV” (se non lo ha già fatto) e va nell'area di revisione per vedere il replay del filmato – “revisione sul campo” – prima di prendere una decisione definitiva. Gli altri ufficiali di gara non vedranno il filmato a meno che, in circostanze eccezionali, non sia l'arbitro a chiederglielo

o

- prende una decisione definitiva in base alla propria percezione e alle informazioni comunicate dal VAR e, se del caso, da ulteriori indicazioni degli altri ufficiali di gara – revisione “solo VAR”
- Alla fine di entrambi i processi di revisione, l'arbitro deve mostrare il gesto dello “schermo TV”, seguito immediatamente dalla decisione finale
- Per decisioni soggettive, ad esempio intensità di un contrasto falloso, interferenza in un fuorigioco, considerazioni su un fallo di mano, è appropriata una “revisione sul campo”
- Per decisioni fattuali, ad esempio, posizione di un'infrazione o di un calciatore (fuorigioco), punto di contatto (fallo di mano / fallo), posizione (all'interno o all'esterno dell'area di rigore), pallone non in gioco, ecc., è solitamente sufficiente una revisione del VAR, tuttavia una “revisione sul campo” può essere intrapresa per una decisione fattuale se aiuterà a gestire i calciatori o la gara o a rendere pienamente credibile la decisione (ad esempio una decisione cruciale nel finale della gara)

- L'arbitro può richiedere differenti inquadrature delle telecamere / velocità di replay ma, in generale, il replay rallentato deve essere utilizzato per fatti come, ad esempio, la posizione di un'infrazione o di un calciatore, il punto di contatto (fallo di mano / fallo), la posizione (all'interno o all'esterno dell'area di rigore), pallone non in gioco (compreso gol / non gol); la velocità normale deve essere utilizzata per l'"intensità" di un'infrazione o decidere se c'è stato un fallo di mano
- Per decisioni / episodi relativi a reti, calcio di rigore/non calcio di rigore ed espulsioni per DOGSO potrebbe essere necessario rivedere la fase di gioco d'attacco che porta direttamente alla decisione / all'episodio; ciò può includere le modalità con le quali la squadra attaccante ha guadagnato il possesso del pallone
- Le Regole del Gioco non consentono che le decisioni relative alle riprese di gioco (calci d'angolo, rimesse dalla linea laterale, ecc.) possano essere cambiate una volta che il gioco è ripreso, pertanto non potranno essere oggetto di revisione
- Se il gioco è stato interrotto e poi ripreso, l'arbitro può avviare una "revisione", e adottare i provvedimenti disciplinari appropriati, per un caso di scambio d'identità o per una potenziale infrazione da espulsione relativa a condotta violenta, all'atto di sputare, mordere e a gesti estremamente offensivi e/o ingiuriosi
- Il processo di revisione dovrebbe essere completato nel modo più efficiente possibile, ma l'accuratezza della decisione finale è più importante della rapidità con cui la si prende. Per questa ragione, e poiché alcune situazioni sono complesse con diverse decisioni / episodi revisionabili, non esiste un limite di tempo massimo per il processo di revisione

Decisione finale

- Quando il processo di revisione è completato, l'arbitro deve mostrare il gesto dello "schermo TV" e comunicare la decisione finale
- L'arbitro poi assumerà / cambierà / annullerà eventuali provvedimenti disciplinari (laddove necessario) e riprenderà il gioco in conformità con le Regole del Gioco

Calciatori titolari, di riserva e dirigenti

- Poiché il VAR controllerà automaticamente ogni situazione / decisione, non vi è necessità che gli allenatori o i calciatori richiedano un “controllo” o una “revisione”.
- I calciatori, titolari e di riserva, e i dirigenti non devono tentare di influenzare o interferire con il processo di revisione, compreso quando la decisione finale viene comunicata
- Durante il processo di revisione, i calciatori titolari devono rimanere sul terreno di gioco mentre i calciatori di riserva e i dirigenti delle squadre devono rimanere fuori del terreno di gioco
- Un calciatore titolare, di riserva o sostituito o un dirigente che mostra insistentemente il gesto dello “schermo TV” o entra nell’area di revisione sarà ammonito
- Un calciatore titolare, di riserva o sostituito o un dirigente che entra nella sala operativa video verrà espulso

Validità della gara

In linea di principio, una gara non è invalidata a causa di

- malfunzionamento della tecnologia VAR così come per la tecnologia sulla linea di porta (GLT)
- decisioni sbagliate che riguardano il VAR (dato che il VAR è un ufficiale di gara)
- decisione/i di non rivedere un episodio
- riesame/i di una situazione / decisione non revisionabile

IFAB[®]
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



FIFA
VAR

VAR

Modifiche
alle Regole
2020/21

Riepilogo delle modifiche alle Regole

Di seguito una panoramica delle principali modifiche / chiarificazioni.

Regola 1 – Il terreno di gioco

- I pali e la traversa della porta possono essere un combinazione delle quattro forme base

Regola 10 – L'esito di una gara

- I cartellini gialli ed i richiami ufficiali adottati durante la gara non vengono tenuti in considerazione nei tiri di rigore (*Vedi anche le modifiche alla Regola 14 che riguardano i tiri di rigore*)

Regola 11 – Fuorigioco

- Un fallo di mano deliberato commesso da un difendente è considerato una "giocata deliberata" ai fini del fuorigioco

Regola 12 – Falli e scorrettezze

- Fallo di mano:
 - il limite tra la spalla e il braccio è definito dalla parte più bassa dell'ascella (vedi illustrazione a pag.105)
 - un contatto mano/pallone "accidentale" di un attaccante (o di un suo compagno) viene sanzionato solo se si verifica "immediatamente" prima di una rete o di una chiara opportunità di segnare una rete
- Un portiere può essere ammonito o espulso per aver toccato "illegalmente" il pallone una seconda volta in occasione di una ripresa di gioco (es. calcio di rinvio, calcio di punizione ecc.) anche se il tocco è con la mano / il braccio
- Qualsiasi infrazione (non solo un fallo) che "interferisce con o interrompe un attacco promettente" deve essere sanzionata con un'ammonizione
- Un calciatore che non rispetta la distanza richiesta di 4 m in occasione di una rimessa dell'arbitro deve essere ammonito

- Se l'arbitro applica il vantaggio o consente un calcio di punizione "rapido" per un'infrazione che "ha interferito con o interrotto un attacco promettente", l'ammonizione non viene assunta

Regola 14 – Il calcio di rigore

- Un'infrazione da parte del portiere non viene sanzionata se nell'esecuzione di un calcio di rigore il pallone "manca" la porta o rimbalza sui pali o la traversa (senza che ci sia il tocco del portiere) a meno che l'infrazione non abbia chiaramente avuto un effetto / impatto su chi ha eseguito il tiro
- Il portiere viene richiamato ufficialmente per la prima infrazione e ammonito per ogni ulteriore infrazione
- Viene punito il calciatore che ha eseguito il tiro, se il portiere e lo stesso calciatore commettono un'infrazione esattamente nello stesso momento

Protocollo VAR

- È richiesto un solo gesto "schermo TV" per una revisione effettuata unicamente dal "VAR"

Glossario

- È stata inclusa una definizione dell'infrazione di trattenere
- La posizione del calciatore in occasione di una ripresa di gioco è data dalla posizione dei piedi o di qualsiasi parte del corpo che è a contatto con il suolo (eccetto quanto descritto nella Regola 11 – Fuorigioco)

Precisazione

Se in occasione di un calcio di rinvio o di un calcio di punizione il portiere calcia leggermente il pallone sollevandolo verso un compagno di squadra che colpendolo di testa o di petto lo restituisce al portiere che poi se ne impossessa con le mani, la ripresa di gioco deve essere ripetuta; non c'è alcun provvedimento disciplinare (a meno che ciò non si verifichi ripetutamente)

Modifiche editoriali

Alcune modifiche editoriali sono state apportate per rendere il testo più coerente / logico:

Testo riorganizzato

Regola 12

- L'ordine dei punti che definiscono il fallo di mano è stato riorganizzato

Regola 14

- Sono stati inclusi ulteriori punti nell'elenco relativo alle infrazioni del portiere
- La tabella riassuntiva delle infrazioni relative all'esecuzione di un calcio di rigore è stata aggiornata e riorganizzata

Protocollo VAR

- Il testo nella sezione "Revisione" è stato riorganizzato per sottolineare l'aspettativa che la maggior parte delle revisioni VAR saranno delle "revisioni sul campo"



Dettagli di tutte le modifiche alle Regole (in ordine di Regola)

Di seguito vengono riportate le modifiche alle Regole del gioco per l'edizione 2020/21. Per ogni modifica, viene fornito il testo nuovo/emendato/integrato, insieme con il vecchio, se del caso – seguito da una spiegazione della modifica.

Regola 01 – Il terreno di gioco

10. Porte

Testo modificato

(...)

I pali delle porte e le traverse devono essere di materiale approvato. Devono essere di forma quadrata, rettangolare, circolare, ellittica o una combinazione di queste forme e non devono costituire alcun pericolo.

Spiegazione

I pali e la traversa possono essere una combinazione delle quattro forme base.

Regola 02 – Il pallone

2. Sostituzione di un pallone difettoso

Testo modificato

Se il pallone diviene difettoso:

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

Spiegazione

La formulazione è stata modificata per essere coerente con la Regola 8.

Regola 04 – L'Equipaggiamento dei Calciatori

4. Altro equipaggiamento

Sistemi elettronici di monitoraggio e rilevamento delle performance (EPTS)

Testo modificato

Sistemi elettronici di monitoraggio e rilevamento delle performance (EPTS)

Se 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 soddisfino uno dei seguenti standard: IMS (International Match Standard) or FIFA Quality.

Questo logo è stato cancellato:



~~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. Laddove (previo consenso della Federazione interessata o dell'organizzatore della competizione) sistemi elettronici di monitoraggio e rilevamento delle performance gli EPTS vengano forniti dagli organizzatori della gara o competizione, è responsabilità dell'organizzatore di quella gara o competizione assicurare che le informazioni ed i dati trasmessi dagli EPTS all'area tecnica durante le gare disputate in una competizione ufficiale siano affidabili e accurati. 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. (...)~~

Il seguente logo indica che un EPTS (indossabile o ottico) è stato ufficialmente testato e soddisfa i requisiti in termini di affidabilità e precisione di dati relativi alla posizione / distanza percorsa dai calciatori:



Spiegazione

La formulazione riflette gli aggiornamenti apportati agli standard di prestazione FIFA per i dispositivi EPTS.

Regola 10 – L'esito di una gara

3. Tiri di rigore

Testo modificato

I tiri di rigore vengono eseguiti dopo che la gara è terminata e, salvo disposizioni contrarie, le Regole del Gioco pertinenti si applicano. Un calciatore che è stato espulso durante la gara non può prendervi parte; i richiami ufficiali e le ammonizioni assunti durante la gara non saranno tenuti in conto durante i tiri di rigore.

Spiegazione

I richiami ufficiali e le ammonizioni assunti durante la gara (compresi i tempi supplementari) non vengono considerati perché i tiri di rigore non fanno parte della gara. Un calciatore che riceve un'ammonizione sia durante la gara sia durante i tiri di rigore non viene espulso (sia durante i tiri di rigore che ai fini disciplinari).

3. Tiri di rigore

Testo modificato

Durante i tiri di rigore

(...)

- Se il portiere commette un'infrazione che causa la ripetizione del tiro, il portiere ~~deve essere ammonito~~ deve essere richiamato ufficialmente per la prima infrazione e ammonito per ogni successiva infrazione

(...)

- 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 viene annotato come "non realizzato" e chi ha eseguito il tiro ammonito

Spiegazione

- La maggior parte delle infrazioni ("invasione") del portiere deriva da un'errata anticipazione rispetto al momento in cui il pallone viene calciato, quindi il portiere deve essere richiamato per una prima infrazione, ma deve essere ammonito per qualsiasi ulteriore infrazione in occasione della ripetizione del calcio di rigore e/o qualsiasi calcio di rigore successivo.
- Quando (raramente) il portiere e chi calciano infrangono la Regola **esattamente allo stesso tempo**, deve essere sanzionato il calciatore, in quanto è la finta "irregolare" che provoca l'avanzare del portiere.

Regola 11 – Fuorigioco

2. Infrazione di fuorigioco

Testo modificato

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)~~, compreso con mano/braccio, non è considerato aver tratto vantaggio, a meno che non fosse un salvataggio intenzionale di un avversario.

Spiegazione

Chiarimento sul fatto che un tocco intenzionale del pallone con le mani di un difendente è considerato una "giocata deliberata" ai fini del fuorigioco. Poiché una giocata deliberata "legale" (ad es. di testa o di piede) causa che una posizione di fuorigioco non sia più punibile, la stessa conseguenza deve averne una "illegale".

Regola 12 – Falli e scorrettezze

1. Calcio di punizione diretto

Fallo di mano

Nuovo testo e illustrazione

Al fine di determinare un fallo di mano, il limite superiore del braccio è coincide con la parte inferiore dell'ascella.

Spiegazione

Ai fini di determinare un fallo di mano, il braccio inizia nella parte inferiore dell'ascella, come mostrato nell'illustrazione nella Regola 12.

1. Calcio di punizione diretto

Fallo di mano

Testo modificato

È un'infrazione se un calciatore:

- tocca intenzionalmente il pallone con la mano o il braccio, compreso se muove la mano o il braccio verso il pallone
- segna nella porta avversaria direttamente con le mani/braccia, anche se accidentalmente, compreso il portiere
- ottiene il possesso/controllo immediatamente dopo che il pallone ha toccato anche se in modo accidentale le sue mani/braccia o quelle di un compagno:
 - segna nella porta avversaria
 - crea un'opportunità di segnare una rete

~~È di solito un'infrazione se un calciatore:~~

- tocca il pallone con le mani/braccia quando:
- (...)

Ad eccezione delle suddette infrazioni, ~~di solito~~ non è un'infrazione se il pallone tocca le mani/braccia del calciatore:

(...)

Spiegazione

Si chiarisce che:

- se un attaccante tocca accidentalmente con mano / braccio il pallone e questo va ad un compagno e la squadra attaccante segna nell'immediatezza una rete, ciò va sanzionato come fallo di mano;
- non è un'infrazione se, dopo un contatto mano / pallone accidentale, il pallone percorre una certa distanza (passaggio o dribbling) e/o ci sono più passaggi prima della segnatura della rete o dell'opportunità di segnare una rete.

1. Calcio di punizione diretto

Fallo di mano

Testo modificato

Fuori della propria area di rigore, il portiere è soggetto alle stesse restrizioni degli altri calciatori per quanto riguarda il contatto tra pallone e mani / braccia. Se il portiere tocca il pallone con le mani / braccia all'interno della propria area di rigore, quando ciò non è consentito, verrà assegnato un calcio di punizione indiretto, ma non sarà assunto alcun provvedimento disciplinare. Tuttavia, se l'infrazione consiste nel giocare una seconda volta il pallone (con o senza le mani/braccia) dopo una ripresa di gioco prima che abbia toccato un altro calciatore, il portiere deve essere sanzionato se l'infrazione interrompe una promettente azione d'attacco o nega a un avversario o alla squadra avversaria una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete.

Spiegazione

Se in occasione di una ripresa di gioco un portiere gioca deliberatamente il pallone una seconda volta (prima che abbia toccato un altro calciatore) e interrompe un attacco promettente o nega la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete, il portiere deve essere ammonito o espulso. Questo vale anche se il secondo tocco è stato di mano / braccio, poiché l'infrazione non è il fallo di mano ma giocare "illegalmente" il pallone una seconda volta.

3. Provvedimenti disciplinari

Ritardare la ripresa del gioco per mostrare un cartellino

Testo modificato

Una volta che l'arbitro ha deciso di ammonire o espellere un calciatore, il gioco non dovrà essere ripreso fino a che il provvedimento non sia stato notificato, a meno che la squadra avversaria esegua rapidamente un calcio di punizione, abbia una chiara opportunità di segnare una rete e l'arbitro non abbia iniziato la procedura di notifica del provvedimento disciplinare. Il provvedimento verrà notificato alla successiva interruzione; se l'infrazione consisteva nel negare un'evidente opportunità di segnare una rete alla squadra avversaria, il calciatore sarà ammonito; se l'infrazione interferiva con o interrompeva una promettente azione d'attacco, il calciatore non sarà ammonito.

Spiegazione

Se l'arbitro consente che un calcio di punizione venga eseguito rapidamente dopo un'infrazione DOGSO, l'espulsione (posticipata) diventa ammonizione, quindi per essere coerenti, se l'arbitro consente che un calcio di punizione venga eseguito rapidamente dopo un'infrazione che interferisce con un attacco promettente o lo interrompe (SPA), l'ammonizione (posticipata) non deve essere fatta.

3. Provvedimenti disciplinari

Vantaggio

Testo modificato

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. Tuttavia, se l'infrazione consisteva nel negare un'evidente opportunità di segnare una rete, il calciatore sarà ammonito per comportamento antisportivo; se l'infrazione consisteva nell'interferire con o interrompere un attacco promettente, il calciatore non sarà ammonito.

Spiegazione

Se l'arbitro applica il vantaggio per un'infrazione DOGSO, l'espulsione diventa ammonizione, così per essere coerenti, se l'arbitro applica il vantaggio per un'infrazione che ha interferito con un attacco promettente o lo ha interrotto (SPA), l'ammonizione non deve essere fatta.

3. Provvedimenti disciplinari

Infrazioni passibili di ammonizione

Testo modificato

Un calciatore titolare deve essere ammonito se:

(...)

- non rispetta la distanza prescritta quando il gioco viene ripreso con una rimessa dell'arbitro, un calcio d'angolo, un calcio di punizione o una rimessa laterale

Spiegazione

Inclusione della rimessa dell'arbitro tra le infrazioni passibili di ammonizione per "mancato rispetto della distanza richiesta".

3. Provvedimenti disciplinari

Ammonizioni per comportamento antisportivo

Testo modificato

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

(...)

- commette un fallo ogni altra infrazione 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

Spiegazione

Un attacco promettente può essere ostacolato o interrotto da un'infrazione che non è un fallo (ad es. giocare il pallone "illegalmente" una seconda volta dopo una ripresa), quindi il testo ora include tutte queste infrazioni diverse dal fallo di mano, che è coperto dal punto precedente.

Regola 14 – Il calcio di rigore

2. Infrazioni e sanzioni

Testo modificato

(...)

Se, prima che il pallone è in gioco, si verifica una delle seguenti situazioni:

(...)

- il portiere commette un'infrazione:
 - se il pallone entra in porta, la rete dovrà essere assegnata
 - se il pallone "manca" la porta o rimbalza dalla traversa o dai pali, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto soltanto se l'infrazione del portiere ha avuto chiaramente un impatto sul calciatore che lo ha eseguito
 - se il portiere impedisce al pallone di entrare in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto

Se l'infrazione del portiere causa la ripetizione del calcio di rigore, il portiere dovrà essere richiamato per la prima infrazione e ammonito per ogni successiva infrazione durante la gara

- ~~il portiere o un compagno di squadra del portiere commette un'infrazione:~~
 - 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; il portiere deve essere ammonito se è il responsabile dell'infrazione~~
- un calciatore di entrambe le squadre commettono un'infrazione, il calcio di rigore deve essere ripetuto a meno che un calciatore commette un'infrazione più grave
- sia il portiere sia chi esegue il tiro commettono un'infrazione allo stesso tempo;
 - ~~se la rete non viene segnata il calcio di rigore sarà ripetuto e ambedue ammoniti~~
 - ~~se la rete viene segnata, non sarà convalidata;~~ colui che ha eseguito il tiro verrà ammonito e il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto per la squadra difendente

Spiegazione

- Conferma (come indicato nella Circolare IFAB n. 17 - agosto 2019) che se il portiere commette un'infrazione durante l'esecuzione di un calcio di rigore e il pallone manca la porta o rimbalza da pali o traversa (cioè il portiere non "para" il tiro), il portiere non viene penalizzato a meno che l'azione del portiere abbia avuto un chiaro impatto sul calciatore incaricato del tiro.

- La maggior parte di casi d'“invasione” del portiere risulta da un'anticipazione errata rispetto al momento in cui il pallone viene calciato, quindi il portiere non dovrebbe essere ammonito per la prima infrazione, ma deve esserlo per qualsiasi ulteriore infrazione a quel calcio di rigore e/o qualsiasi calcio di rigore successivo.
- Se il calciatore e il portiere commettono un'infrazione esattamente nello stesso momento (un evento raro), l'infrazione del portiere è di solito causata dalla finta “irregolare” del calciatore, pertanto deve essere penalizzato quest'ultimo.

3. Tabella riassuntiva

	Esito del calcio di rigore	
	Gol	Non Gol
"Invasione" di calciatori attaccanti	Il calcio di rigore si ripete	Calcio di punizione indiretto
"Invasione" di calciatori difendenti	Gol	Il calcio di rigore si ripete
<u>"Invasione" di calciatori attaccanti e difendenti</u>	<u>Il calcio di rigore si ripete</u>	<u>Il calcio di rigore si ripete</u>
Infrazione del portiere	Gol	<u>Non parato: il calcio di rigore non si ripete a meno di chiaro impatto</u> <u>Parato: il calcio di rigore si ripete e warning per il portiere; ammonizione per ogni ulteriore infrazione</u>
<u>Portiere e chi calcia commettono infrazione allo stesso tempo</u>	Cdp indiretto e ammonizione di chi calcia	<u>Cdp indiretto e ammonizione di chi calcia</u>
Pallone calciato indietro	Cdp indiretto	Cdp indiretto
Finta irregolare	Cdp indiretto e ammonizione di chi calcia	Cdp indiretto e ammonizione di chi calcia
Esegue il tiro calciatore non identificato	Cdp indiretto e ammonizione di chi calcia	Cdp indiretto e ammonizione di chi calcia

Protocollo VAR

4. Procedure Controllo

Testo modificato

(...)

- Se il "controllo" indica un probabile "errore chiaro ed evidente" o un "grave episodio non visto", il VAR comunicherà queste informazioni (~~ma non la decisione che deve essere assunta~~) all'arbitro che deciderà se iniziare o no una "revisione" .

Spiegazione

Viene tolto il riferimento alla decisione finale, dato che al VAR è consentito fornire consulenza sulla decisione, ma è sempre l'arbitro ad assumere la decisione finale.

4. Procedure Revisione

Testo modificato

(...)

- se il gioco non è ancora interrotto l'arbitro interrompe il gioco quando il pallone è in una zona / situazione neutra (di solito quando nessuna squadra è impegnata in un'azione d'attacco) e mostra il gesto dello "schermo TV"
- ~~in entrambe le situazioni, l'arbitro deve indicare che una "revisione" sarà effettuata mostrando chiaramente il gesto dello "schermo TV"~~
- Il VAR descrive all'arbitro che cosa mostrano i filmati ~~ma non la decisione da prendere~~, e l'arbitro poi:
 - mostra il gesto dello "schermo TV" (se non lo ha già mostrato) e va nell'area di revisione per vedere il replay del filmato - ("revisione sul campo") - prima di prendere una decisione finale. Gli altri ufficiali di gara non vedranno il filmato a meno che, in circostanze eccezionali, non sia l'arbitro a chiederglielo
 - o
 - prende una decisione definitiva in base alla propria percezione e alle informazioni comunicate dal VAR e, se del caso, da ulteriori indicazioni degli altri ufficiali di gara e appropriate - revisione solo VAR

- Alla fine di entrambi i processi di revisione, l'arbitro deve mostrare **nuovamente** il gesto dello "schermo TV", seguito immediatamente dalla decisione finale
- Per decisioni soggettive, ad esempio intensità di un contrasto falloso, interferenza in un fuorigioco, considerazioni su un fallo di mano, una "revisione sul campo" è spesso appropriata
- Per decisioni fattuali, ad esempio, posizione di un'infrazione o di un calciatore (fuorigioco), punto di contatto (fallo di mano / fallo), posizione (all'interno o all'esterno dell'area di rigore), pallone non in gioco, ecc., è solitamente sufficiente una revisione del VAR, tuttavia una "revisione sul campo" può essere intrapresa per una decisione fattuale se aiuterà a gestire i calciatori o la gara o a rendere più credibile la decisione (ad es. una decisione cruciale nel finale della gara)

Spiegazione

- È necessario un solo "segnale TV" per una "revisione solo-VAR" (a meno che non sia richiesto anche un segnale dopo che il gioco è stato interrotto)
- La riorganizzazione del testo sottolinea che sono auspicabili "revisioni sul campo" (OFR) quando l'episodio / la decisione non è fattuale.

Glossario

Trattenere

L'infrazione si verifica solo quando un contatto di un calciatore con il corpo o l'equipaggiamento di un avversario ostacola il movimento dell'avversario

Posizione della ripresa di gioco

La posizione di un calciatore in occasione di una ripresa è determinata dalla posizione dei suoi piedi o di qualsiasi parte del corpo che tocca il suolo, ad eccezione di quanto stabilito nella Regola 11 - Fuorigioco

Glossario

Il glossario contiene parole / frasi che necessitano di chiarimenti o spiegazioni oltre i dettagli nelle Regole e/o che non sono sempre facilmente traducibili in altre lingue..

Organismi calcistici

The IFAB – The International Football Association Board

Organismo composto dalle quattro federazioni britanniche e dalla FIFA che è responsabile delle regole del gioco in tutto il mondo. In linea di principio, le modifiche alle regole possono essere approvate solo durante l'assemblea generale annuale che si tiene solitamente a febbraio o marzo

FIFA – Fédération Internationale de Football Association

L'organo di governo responsabile del calcio in tutto il mondo

Confederazioni

Organismo responsabile del calcio in un continente. Le sei confederazioni sono AFC (Asia), CAF (Africa), Concacaf (Nord, Centro America e Caraibi), CONMEBOL (Sud America), OFC (Oceania) e UEFA (Europa)

Federazione calcistica nazionale

Organismo responsabile del calcio in una nazione

Vocaboli calcistici

A

Ammonizione

Sanzione disciplinare che si traduce in una segnalazione ad un'autorità disciplinare; indicata mostrando un cartellino giallo; due ammonizioni in una gara comportano l'espulsione di un calciatore o di un dirigente

Area tecnica

Area definita (negli stadi) per i dirigenti che include posti a sedere (vedi la Regola 1 per i dettagli)

B

Brutalità

Un atto che è brutale, spietato o deliberatamente violento

C

Calciare

Il pallone viene calciato quando un calciatore entra in contatto con esso con il piede e/o la caviglia

Calcio di punizione diretto

Un calcio di punizione da cui si può segnare una rete calciando il pallone direttamente nella porta avversaria senza dover toccare un altro calciatore

Calcio di punizione indiretto

Un calcio di punizione da cui può essere segnata una rete solo se un altro calciatore (di una qualsiasi squadra) tocca il pallone dopo che è stato calciato

Calcio di punizione rapido

Un calcio di punizione eseguito (con il permesso dell'arbitro) molto rapidamente dopo che il gioco è stato interrotto

Caricare (un avversario)

Contesa fisica contro un avversario, di solito utilizzando la spalla e la parte superiore del braccio (che viene tenuto vicino al corpo)

Comportamento antisportivo

Azione/comportamento scorretto; punibile con un'ammonizione

Condotta violenta

Un'azione, che non è una contesa per il pallone, che usa o tenta di usare una forza eccessiva o brutalità contro un avversario o quando un calciatore colpisce deliberatamente qualcuno sulla testa o sul viso a meno che la forza usata non sia trascurabile

Contrasto/contesa

Un'azione in cui un calciatore compete / lotta con un avversario per il pallone

'Cooling' break

Nell'interesse della salute e dell'incolumità dei calciatori, il regolamento della competizione può consentire, in determinate condizioni meteorologiche (umidità e temperature elevate), pause di "raffreddamento" (di solito da novanta secondi a tre minuti) per consentire alla temperatura corporea di scendere; queste sono diverse dalle pause per dissetarsi

Corpo estraneo

Qualsiasi animale, oggetto o struttura, ecc., nonché qualsiasi persona che non sia un ufficiale di gara o nell'elenco della squadra (calciatori titolari, di riserva e dirigenti della squadra)

D

Deliberato

Un'azione che il calciatore intendeva compiere; non è un "riflesso" o una reazione involontaria

Dirigente della squadra

Qualsiasi individuo non calciatore elencato nella lista ufficiale della squadra, ad es. allenatore, fisioterapista, medico (vedi Staff tecnico)

Discrezione

Giudizio usato da un arbitro o da un altro ufficiale di gara quando assume una decisione

Dissenso

Protesta pubblica o disaccordo (verbale e/o gestuale) con la decisione di un ufficiale di gara; punibile con ammonizione (cartellino giallo)

Distanza di gioco

Distanza dal pallone che consente a un calciatore di toccare il pallone allungando piede / gamba o saltando o, per i portieri, saltando con le braccia estese. La distanza dipende dalle dimensioni fisiche del calciatore

Distrarre

Disturbare, confondere o attirare l'attenzione (di solito in modo scorretto)

E

EPTS - Sistema elettronico di monitoraggio e rilevamento delle performance

Sistema che registra e analizza i dati sulle prestazioni fisiche e fisiologiche di un calciatore

Espulsione

Azione disciplinare quando un calciatore è tenuto a lasciare il terreno di gioco per il resto della gara dopo aver commesso un'infrazione da espulsione (indicata con un cartellino rosso); se la gara è iniziata il calciatore non può essere sostituito. Può anche essere espulso un dirigente della squadra

Espulsione temporanea

Un'espulsione temporanea dalla parte successiva della gara per un calciatore colpevole di alcune / tutte le infrazioni passibili di ammonizione (a seconda delle regole della competizione)

F

Finta

Un'azione che tenta di confondere un avversario. Le Regole definiscono le finte consentite e quelle "illegali"

G

Giocare

Azione di un calciatore che entra in contatto con il pallone

GLT - tecnologia sulla linea di porta

Sistema elettronico che informa immediatamente l'arbitro quando una rete è stata segnata, cioè il pallone ha oltrepassato completamente la linea di porta tra i pali e sotto la traversa (vedere la regola 1 per i dettagli)

Grave fallo di gioco

Un tackle o un contrasto per il pallone che mette in pericolo la sicurezza di un avversario o usa una forza o brutalità eccessiva; punibile con l'espulsione

I

Imprudente

Qualsiasi azione (solitamente un tackle o un contrasto) di un calciatore che non tiene in conto (ignora) il pericolo o le conseguenze per l'avversario

Infrazione

Un'azione che infrange / viola le regole del gioco

Ingannare

Agire per fuorviare / indurre l'arbitro ad assumere una decisione tecnica / disciplinare errata a vantaggio di chi inganna e/o della sua squadra

Intercettare

Impedire che un pallone raggiunga la destinazione prevista

Interferenza indebita

Azione/influenza che non è necessaria

L

Linguaggio offensivo,ingiurioso o minaccioso

Comportamento verbale o fisico maleducato, offensivo, irrispettoso; punibile con l'espulsione (cartellino rosso)

Lista della squadra

Documento ufficiale della squadra che di solito elenca calciatori titolari e di riserva e i dirigenti

M

Mettere in pericolo l'incolumità di un avversario

Mettere un avversario in pericolo o rischio (di infortunio)

O

Ostacolare

Ritardare, bloccare o impedire l'azione o il movimento di un avversario

P

Pause per dissetarsi

Il Regolamento della competizione può consentire pause per dissetarsi (di non più di un minuto) per i calciatori affinché possano reidratarsi; queste sono diverse dai "cooling break"

Posizione della ripresa

La posizione di un calciatore in occasione di una ripresa è determinata dalla posizione dei suoi piedi o di qualsiasi parte del corpo che tocca il suolo, ad eccezione di quanto stabilito nella Regola 11 - Fuorigioco

Provvedimento (disciplinare)

Azione disciplinare intrapresa dall'arbitro

R

Recupero

Tempo assegnato alla fine di ogni periodo di gioco per il tempo "perso" a causa di sostituzioni, infortuni, provvedimenti disciplinari, festeggiamenti di reti, ecc.

Regola dei gol in trasferta

Metodo di decidere una gara singola o andata e ritorno quando entrambe le squadre hanno segnato lo stesso numero di reti; le reti segnate in trasferta contano doppio

Rimessa dell'arbitro

A Un metodo per riprendere il gioco: l'arbitro lascia cadere il pallone per un calciatore della squadra che ha toccato il pallone per ultimo (tranne nell'area di rigore dove il pallone viene lasciato cadere per il portiere); il pallone è in gioco quando tocca il suolo

Ripresa di gioco

Qualsiasi metodo per riprendere il gioco dopo che è stato interrotto

S

Salvataggio

Un'azione di un calciatore per fermare o tentare di fermare il pallone quando sta entrando o sta andando molto vicino alla porta usando qualsiasi parte del corpo eccetto le mani / braccia (tranne un portiere all'interno della propria area di rigore)

Sanzionare

Punire, di solito interrompendo il gioco e assegnando un calcio di punizione o un calcio di rigore alla squadra avversaria (vedi anche Vantaggio)

Sistema ibrido

Una combinazione di materiali artificiali e naturali per creare una superficie di gioco che richiede luce solare, acqua, circolazione d'aria e il taglio dell'erba

Sospensione definitiva

Finire/terminare una gara prima della fine prevista

Segnale

Indicazione fisica da parte dell'arbitro o di qualsiasi ufficiale di gara; di solito comporta il movimento della mano o del braccio o della bandierina, o l'uso del fischietto (solo arbitro)

Simulazione

Un'azione che crea un'impressione errata / falsa che qualcosa sia accaduto quando non è successa (vedi anche Ingannare); commessa da un calciatore per ottenere un vantaggio ingiusto

Sospendere (momentaneamente)

Interrompere una gara per un periodo di tempo con l'intenzione di riprendere eventualmente il gioco, ad es. a causa di nebbia, forti piogge, temporali, infortuni gravi

Spirito del gioco

I principi fondamentali / essenziali / l'etica del calcio come sport ma anche in riferimento a una particolare gara (vedi Regola 5)

Staff tecnico

Membri ufficiali della squadra che non giocano elencati nella lista ufficiale della squadra, ad es. allenatore, fisioterapista, medico (vedi dirigente)

T

Tackle

Un contrasto per il pallone con il piede (a terra o in aria)

Tempi supplementari

Un metodo per tentare di decidere l'esito di una gara, il quale prevede due periodi di gioco aggiuntivi uguali non superiori a 15 minuti ciascuno

Terreno di gioco

L'area di gioco delimitata dalle linee laterali, dalle linee di porta e dalle reti delle porte dove vengono utilizzate

Tiri di rigore

Metodo per decidere l'esito di una gara in cui ciascuna squadra esegue alternativamente tiri fino a quando una squadra ha segnato una altra rete ed entrambe le squadre hanno effettuato lo stesso numero di tiri (a meno che durante i primi 5 tiri per ogni squadra, una delle due non possa eguagliare il punteggio dell'altra squadra anche segnando tutti i tiri rimanenti)

Trascurabile

Insignificante, minimale

Trattenere

L'infrazione si verifica solo quando un contatto di un calciatore con il corpo o l'equipaggiamento di un avversario ostacola il movimento dell'avversario

V

Valutazione di un calciatore infortunato

Esame rapido di un infortunio, di solito da parte di personale medico, per vedere se il calciatore necessita cure

Vantaggio

L'arbitro lascia proseguire il gioco quando un'infrazione è stata commessa se da ciò trae beneficio la squadra che non l'ha commessa

Vigoria sproporzionata

Usare più forza / energia del necessario

Vocaboli arbitrali

Ufficiale/i di gara

Termine generico per persona o persone responsabili del controllo di una gara di calcio per conto di una federazione calcistica e/o competizione sotto la cui giurisdizione si gioca la gara

Arbitro

L'arbitro principale di una gara che opera sul terreno di gioco. Altri ufficiali di gara operano sotto il controllo e la direzione dell'arbitro. L'arbitro è il decisore finale

Altri ufficiali di gara

Ufficiali di gara "sul campo"

Gli organizzatori delle competizioni possono designare altri ufficiali di gara per collaborare con l'arbitro:

• Assistente

Un ufficiale di gara con una bandierina posizionato su una metà di ciascuna linea laterale per assistere l'arbitro in particolare nelle situazioni di fuorigioco e nelle decisioni relative a calci di rinvio / calcio d'angolo / rimessa laterale

• Quarto ufficiale

Un ufficiale di gara con la responsabilità di assistere l'arbitro in questioni sia sul terreno di gioco che fuori, inclusa la supervisione dell'area tecnica, il controllo dei calciatori di riserva ecc.

• Arbitro addizionale d'area

Un ufficiale di gara posizionato sulla linea di porta per assistere l'arbitro in particolare nelle situazioni all'interno / intorno all'area di rigore e nelle decisioni di gol / no-gol

- **Assistente di riserva**

Assistente che sostituirà un assistente (e, se le regole della competizione lo consentono, un quarto ufficiale e/o arbitro addizionale) che non è in grado di continuare

Ufficiali di gara "al video"

Sono il VAR e l'AVAR che collaborano con l'arbitro secondo il protocollo VAR

- **Video assistant referee (VAR)**

Un arbitro, effettivo o ex, designato per assistere l'arbitro comunicando le informazioni dal replay del filmato solo in relazione a un "errore chiaro ed evidente" o "grave episodio mancato" in una delle categorie rivedibili

- **Assistant video assistant referee (AVAR)**

Un arbitro / assistente, attuale o ex, designato per assistere il VAR

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’adottare 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 / prosegua se:

- mancano una o più bandierine d’angolo
- c’è un’imprecisione di secondaria importanza 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.

Legenda:

- AR = assistente
- AAR = arbitro addizionale

Posizionamento, Spostamento e Teamwork

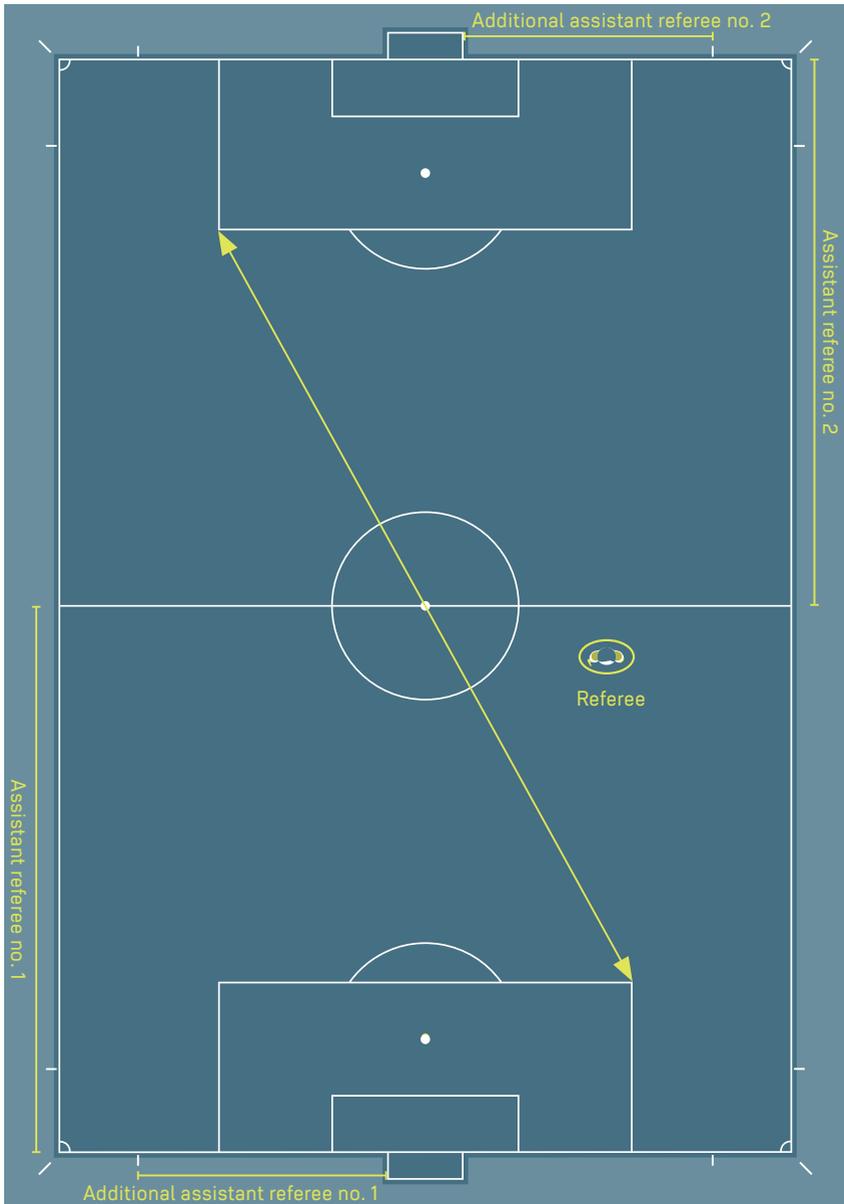
1. Posizionamento e spostamento generale

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
 - - infrazioni che accadono dopo che il pallone è stato giocato



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.



(GK)

Portiere



Difendente



Attaccante



Arbitro



Assistente



Arbitro Addizionale

2. Posizionamento e teamwork

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.

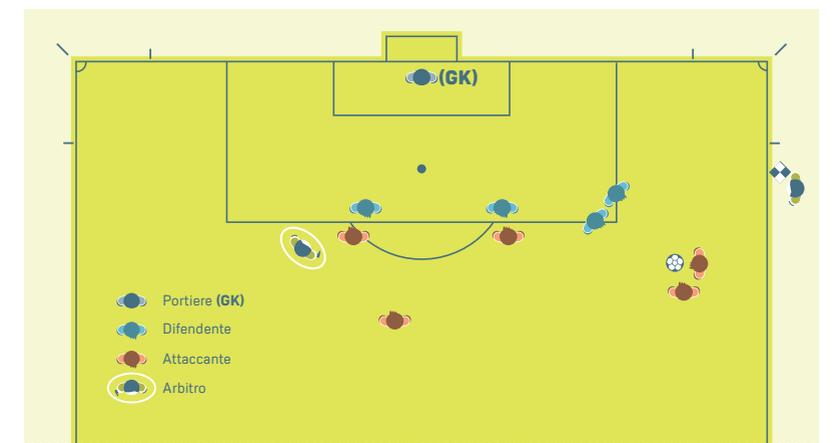
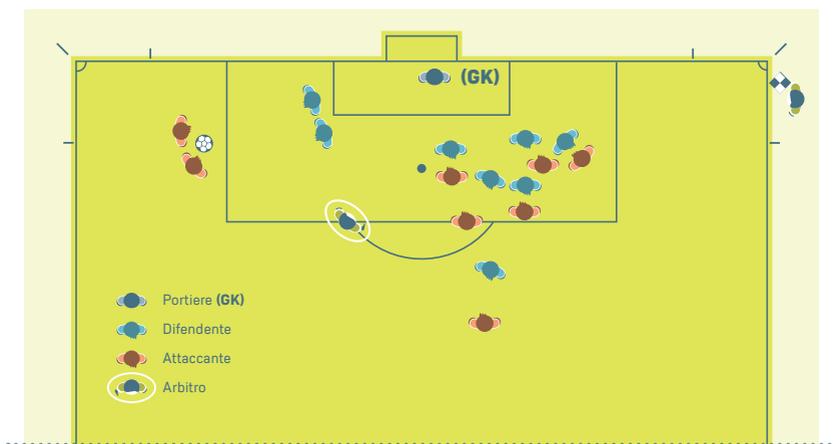
Calcio d'angolo

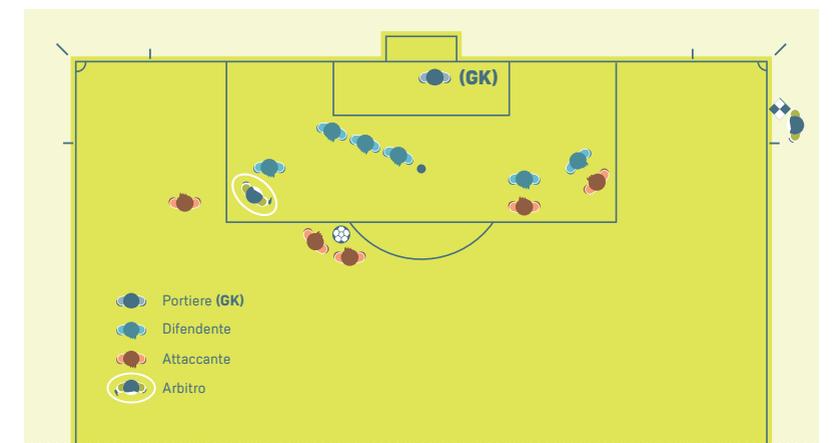
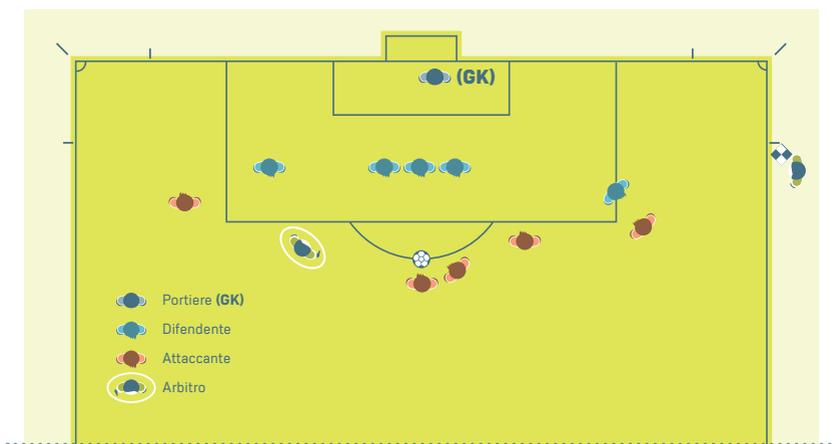
Durante l'esecuzione di un calcio d'angolo, la posizione dell'assistente deve essere dietro la bandierina d'angolo in linea con la linea di porta. In questa posizione non deve interferire col calciatore che esegue il calcio d'angolo e deve controllare che il pallone venga posto correttamente nell'area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



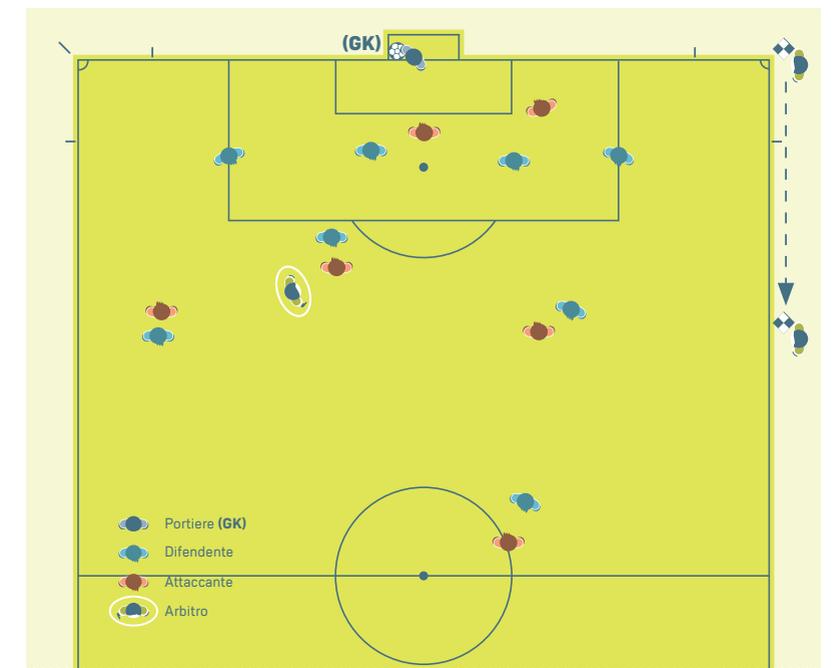


Gol/non gol

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.

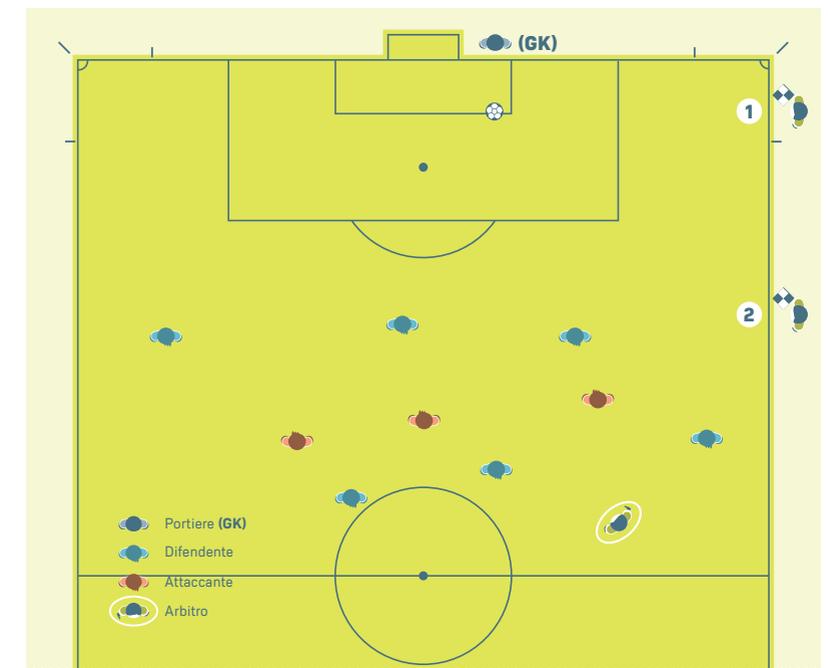
Nei casi in cui il pallone non ha oltrepassato interamente la linea di porta e il gioco continua normalmente poiché non è stata segnata una rete, l'arbitro dovrà entrare in contatto visivo con l'assistente e, se necessario, gli farà un gesto discreto con la mano.



Calcio di rinvio

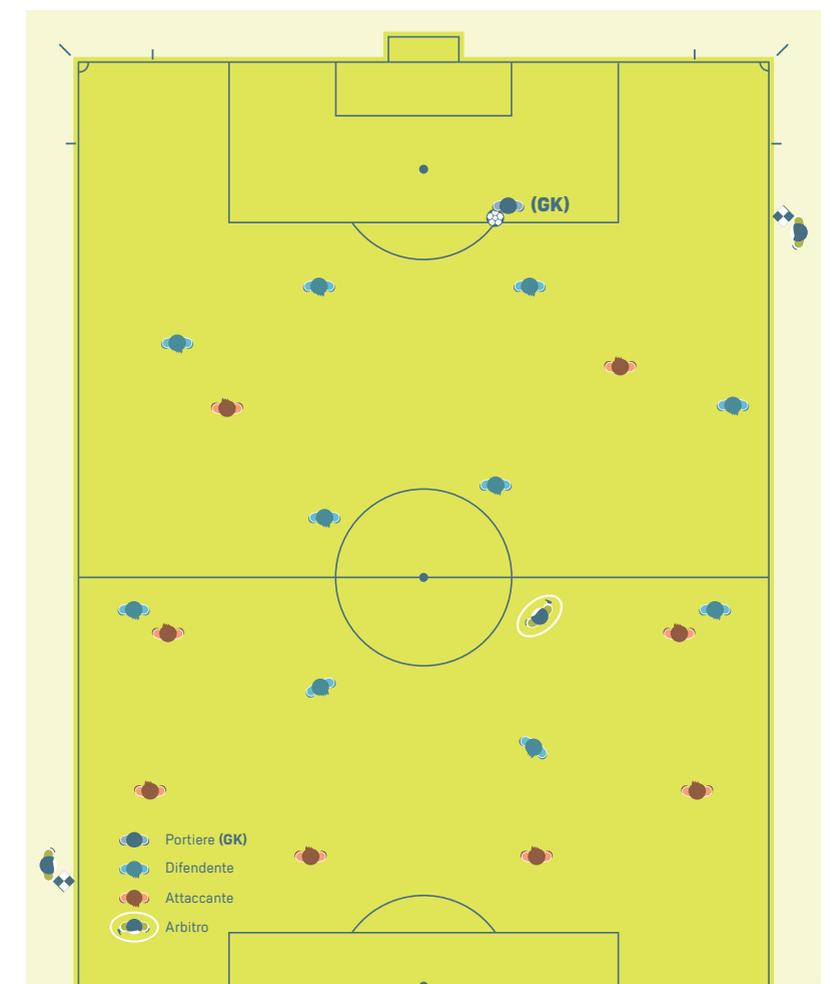
L'assistente deve controllare prima se il pallone è all'interno dell'area di porta. Se il pallone non è posizionato correttamente, l'assistente non si muoverà dalla sua posizione, entrerà in contatto visivo con l'arbitro ed alzerà la bandierina. Una volta che il pallone è posizionato correttamente all'interno dell'area di porta, l'assistente si 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 comunicarlo all'arbitro.



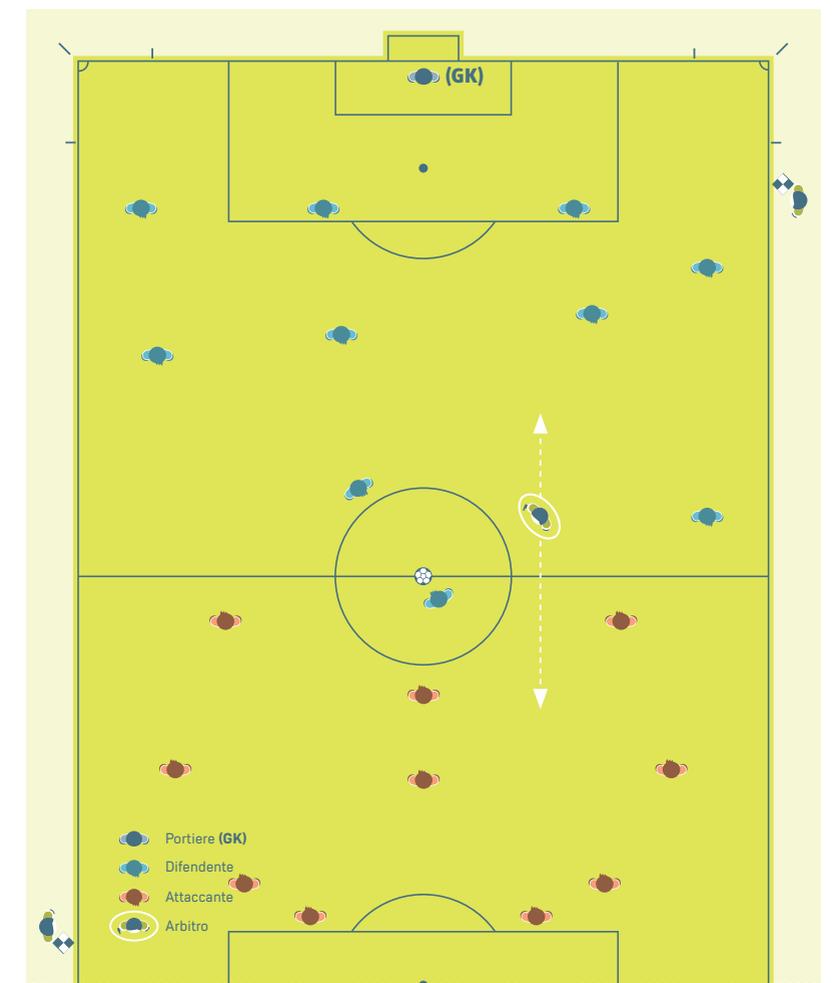
Portiere che rilancia il pallone

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.



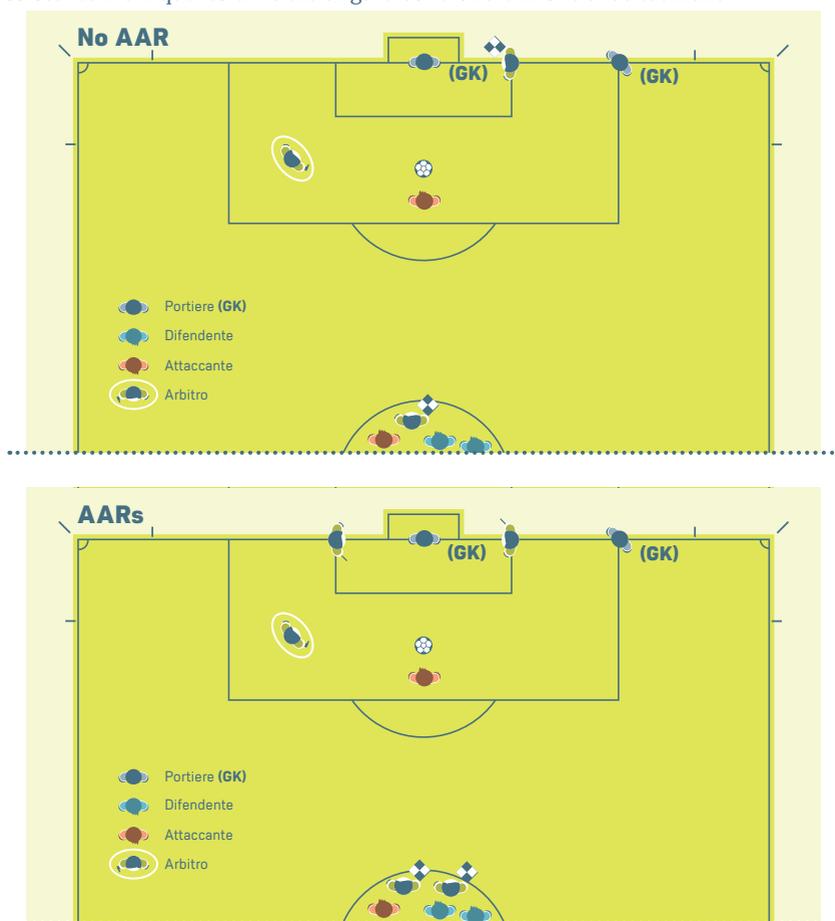
Calcio d'inizio

Gli assistenti devono stare in linea con il penultimo difendente.



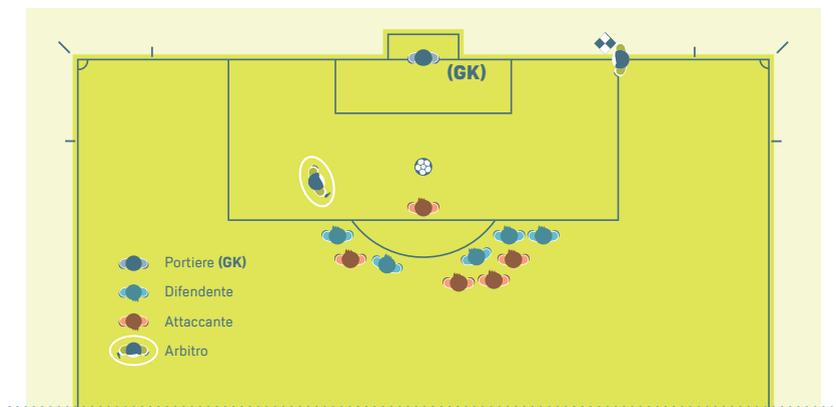
Tiri di rigore

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, tranne che venga utilizzata la GLT, nel qual caso è richiesto solo un addizionale. In questo caso, 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 porta 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 "dalla 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.



Body Language, Comunicazione e uso del Fischietto

1. Arbitri

Body language

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

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

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 rimessa dell'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 dal pallone 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 propria rimessa.

2. Assistenti

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)

Sistema elettronico 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 segnaleranno 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 adottare 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

Vedi le illustrazioni nella Regola 6

Calcio d'angolo/calcio di rinvio

Quando il pallone oltrepassa interamente la linea di porta l'assistente segnalerà 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 nelle 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 dentro l'area di rigore

Quando un fallo viene commesso all'interno dell'area di rigore, fuori della 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 fuori 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 – non 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 impedisce che una rete venga segnata, l'assistente deve indicare l'infrazione secondo le istruzioni pre-gara dell'arbitro.

Sostituzione

Una volta che l'assistente è stato informato (dal quarto ufficiale o da un dirigente) che

viene richiesta una sostituzione, segnala ciò all'arbitro alla prima interruzione di gioco.

Rimessa laterale

Quando il pallone oltrepassa interamente la linea laterale

- vicino all'assistente, questi segnalerà direttamente la direzione della rimessa laterale
- lontano dall'assistente e la decisione in merito alla rimessa laterale appare evidente, l'assistente segnalerà direttamente la direzione della rimessa laterale
- lontano dall'assistente e questi è in dubbio sulla direzione della rimessa 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.

Altri consigli

1. Vantaggio

L'arbitro può applicare il vantaggio ogni volta che si verifica un'infrazione, 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 una chiara 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

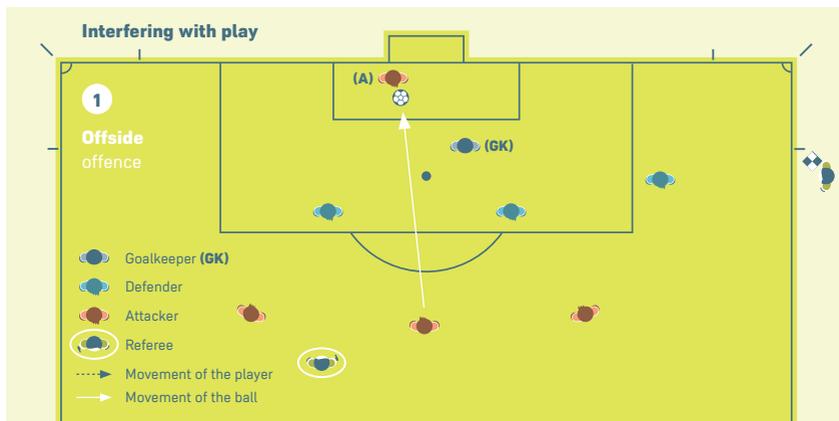
Molte interruzioni di gioco sono del tutto normali (ad esempio, rimesse laterali, calci di rinvio). Un recupero deve essere assegnato soltanto quando tali perdite di tempo sono eccessive.

3. Trattenerne un avversario

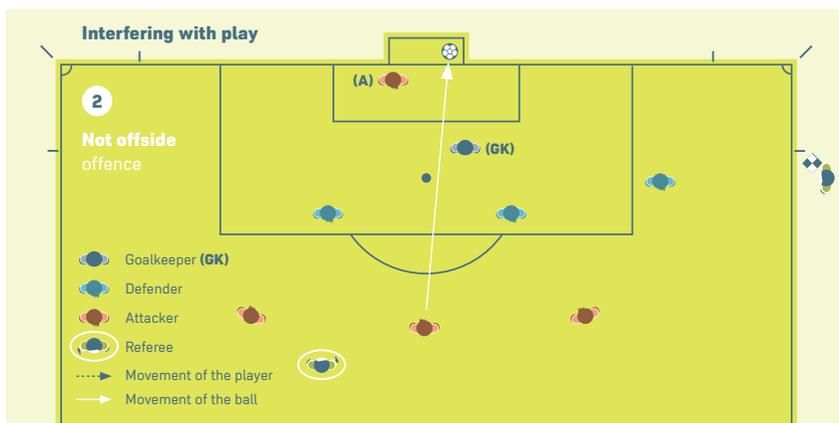
Si ricorda agli arbitri di intervenire prontamente e trattare con fermezza l'infrazione di trattenerne un avversario, in particolare all'interno dell'area di rigore in occasione di calci d'angolo e di calci di punizione. In queste situazioni l'arbitro deve:

- richiamare ufficialmente ogni calciatore che trattiene un avversario prima che il pallone sia in gioco
- ammonire il calciatore se continua a trattenerne 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.

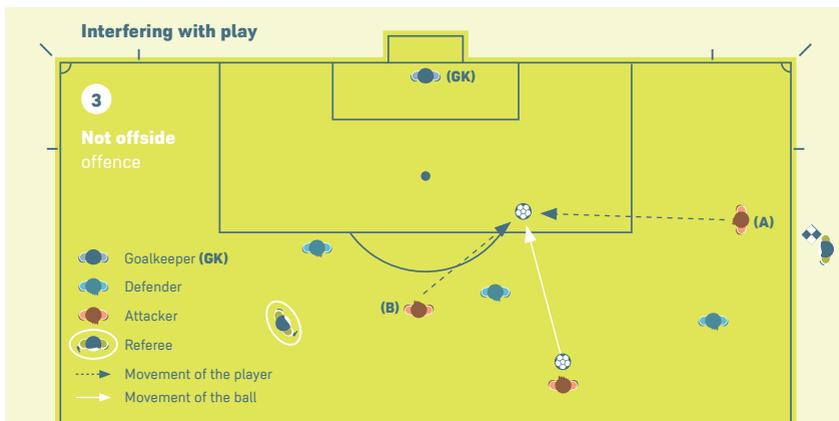
4. Fuorigioco



Un attaccante **in posizione di fuorigioco (A)**, che non interferisce con un avversario, **tocca il pallone**. L'assistente deve alzare la bandierina quando il calciatore **tocca il pallone**.



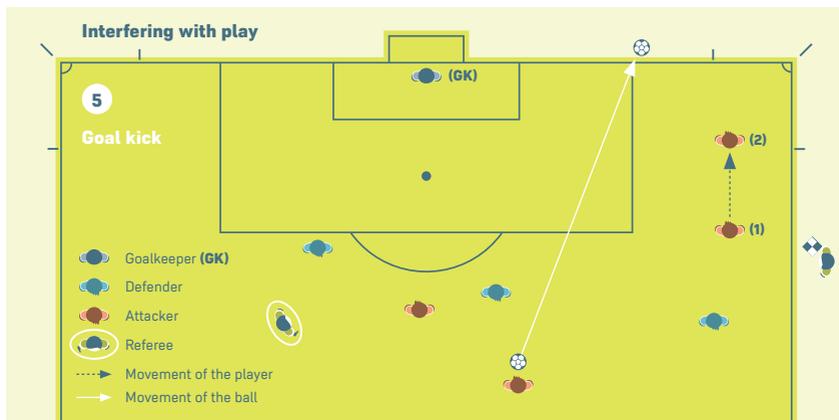
Un attaccante **in posizione di fuorigioco (A)**, che non interferisce con un avversario, **non tocca il pallone**. Il calciatore non ha toccato il pallone, così non può essere punito.



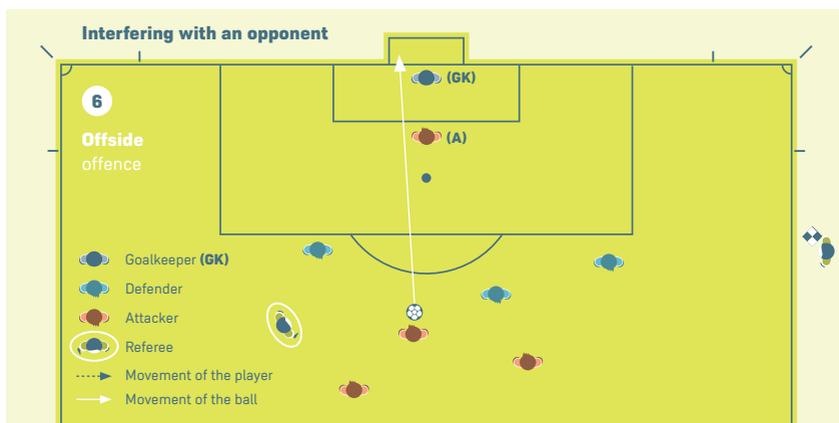
Un attaccante **in posizione di fuorigioco** (A) corre verso il pallone e un compagno di squadra **in posizione regolare** (B) corre anche verso il pallone e lo gioca. (A) non ha toccato il pallone, così non può essere punito.



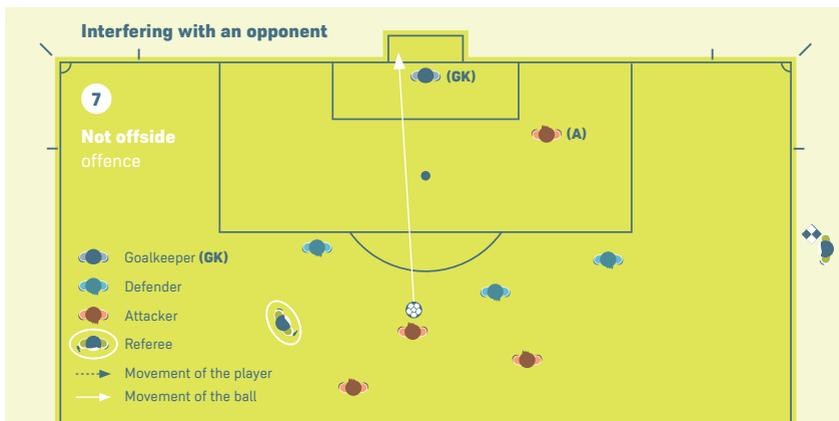
Un calciatore **in posizione di fuorigioco** (A) può essere punito prima di giocare il pallone, se a giudizio dell'arbitro, nessun altro compagno di squadra in posizione regolare ha l'opportunità di giocare il pallone.



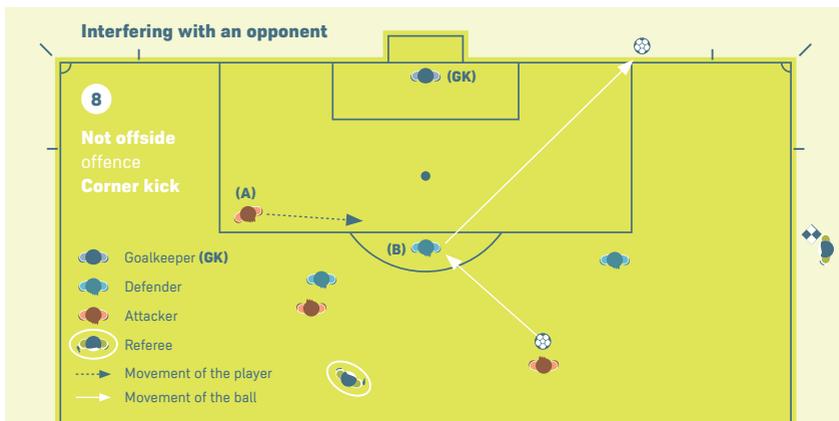
Un attaccante **in posizione di fuorigioco** (1) corre verso il pallone e **non lo tocca**. L'assistente deve segnalare **"calcio di rinvio"**.



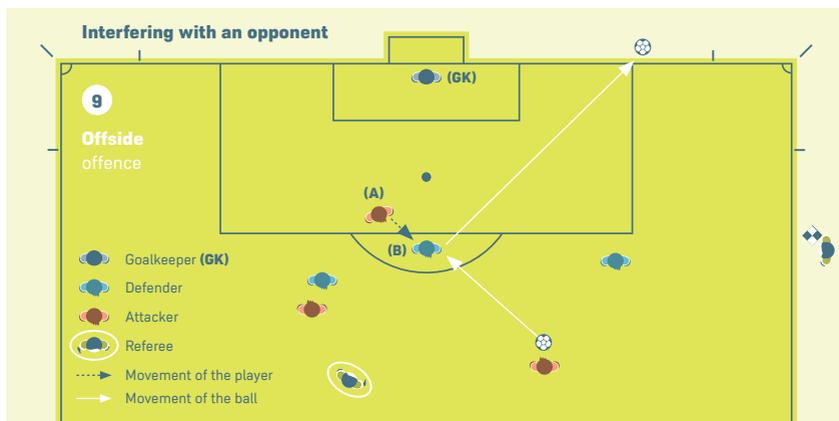
Un attaccante **in posizione di fuorigioco** (A) ostruisce chiaramente la linea di visione del portiere. Il calciatore deve essere punito perché impedisce a un avversario di giocare o essere capace di giocare il pallone.



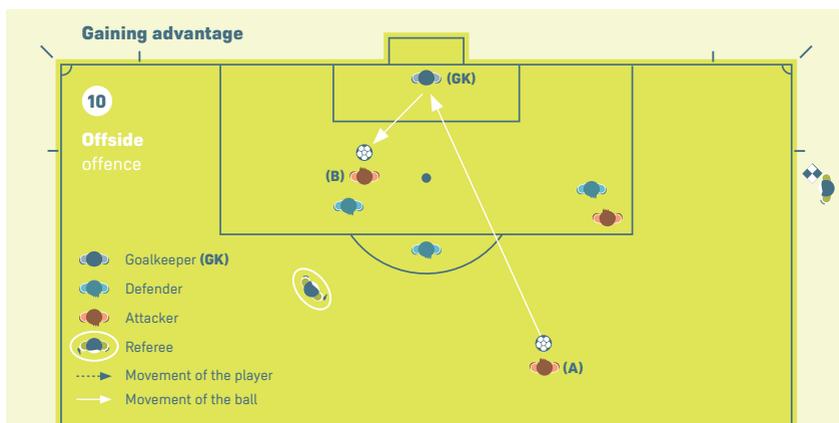
Un attaccante **in posizione di fuorigioco (A)** non sta chiaramente ostruendo la linea di visione del portiere né gli sta contendendo il pallone.



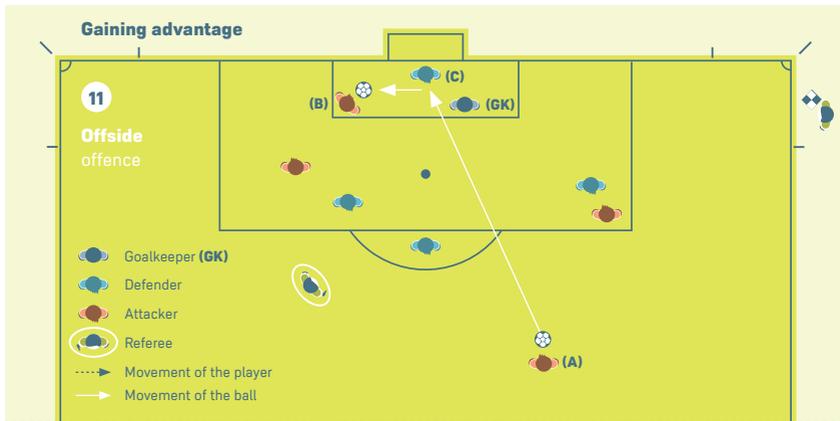
Un attaccante **in posizione di fuorigioco (A)** corre verso il pallone ma non impedisce a un avversario di giocare o essere capace di giocare il pallone. (A) **non** sta contendendo il pallone a un avversario (B).



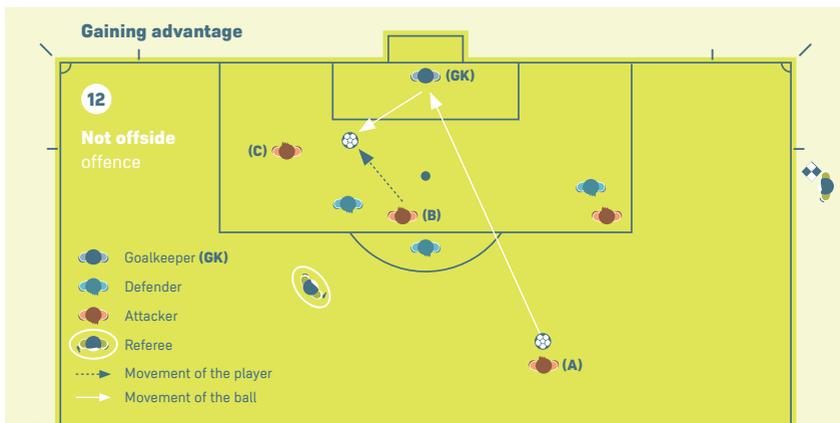
Un attaccante **in posizione di fuorigioco** (A) corre verso il pallone impedendo a un avversario (B) di giocare o essere capace di giocare il pallone contendendoglielo. (A) sta contendendo il pallone all'avversario (B).



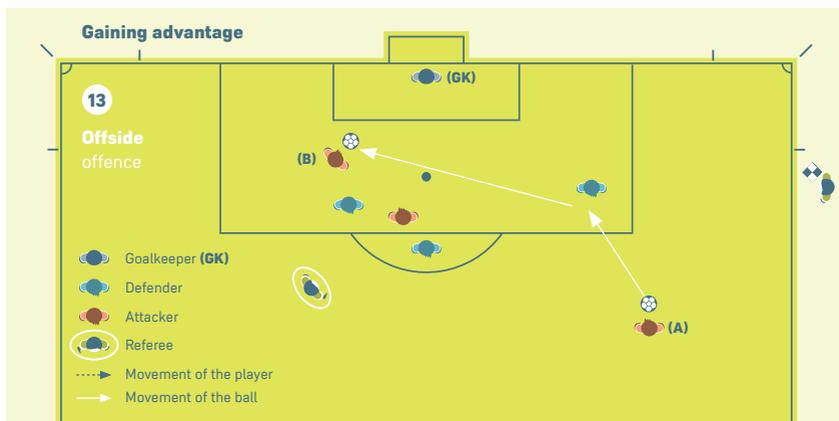
Un attaccante (B) che era **in posizione di fuorigioco**, quando il pallone è stato giocato o toccato per l'ultima volta da un compagno, è punito perché **gioca o tocca il pallone** che rimbalza, è deviato o è giocato dal portiere che fa un salvataggio deliberato.



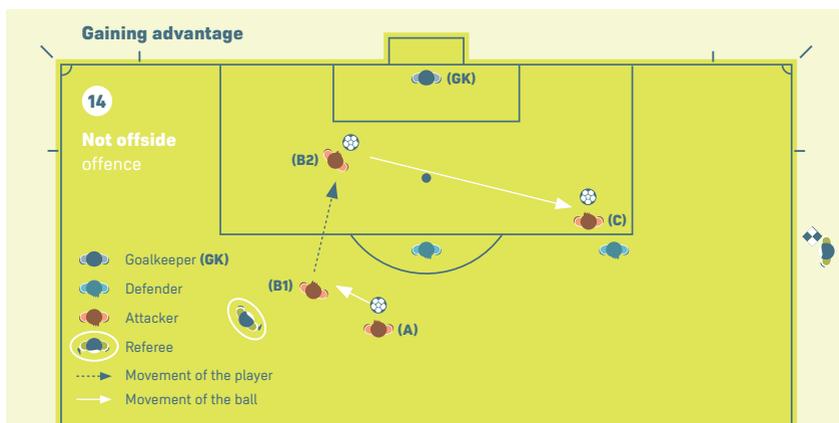
Un attaccante (B) che era **in posizione di fuorigioco** quando il pallone è stato toccato o giocato per l'ultima volta da un compagno di squadra, è punito per **giocare o toccare il pallone** che rimbalza o viene deviato da un salvataggio deliberato di un calciatore (C) della squadra difendente.



Il tiro del calciatore (A) rimbalza dal portiere, (B) è in posizione regolare e gioca il pallone, (C) **in posizione di fuorigioco** non viene punito perché non ha tratto vantaggio dall'essere in quella posizione giacché non ha toccato il pallone.



Il tiro del calciatore (A) rimbalza o viene deviato da un avversario all'attaccante (B) che viene punito perché **gioca o tocca il pallone** essendo stato precedentemente **in posizione di fuorigioco**.



Un attaccante (C) è **in posizione di fuorigioco**, ma 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) era **in posizione regolare** quando il pallone gli veniva passato, così non può essere punito.

5. Infortuni

La sicurezza dei calciatori è di fondamentale importanza e l'arbitro deve facilitare il lavoro del personale medico, specialmente in caso di infortuni gravi e/o per la valutazione di un trauma alla testa. Ciò includerà il rispettare e supportare i protocolli di accertamento / cure.

6. Accertamento/cure dopo un'ammonizione/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, eccetto nei casi di infortuni gravi e/o di accertamento di un trauma alla testa.

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

Annotazioni

IFAB[®]

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



FIFA[®]

