

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



ftc-sa

Regole del Gioco

26/27



Download
Laws of the Game App







The International Football Association Board

Münstergasse 9, 8001 Zurich, Switzerland

T: +41 (0)44 245 1886, F: +41 (0)44 245 1887

www.theifab.com

Questo libretto non può essere riprodotto o tradotto, in tutto o in parte, in alcun modo senza il permesso di The International Football Association Board.

Immagini selezionate gentilmente fornite da FIFA e dalle rispettive confederazioni e utilizzate con il loro permesso.

Questa è una traduzione delle Regole del Gioco dell'IFAB che non è stata verificata dall'IFAB.

L'IFAB non è in alcun modo responsabile per il contenuto di questo documento. La traduzione è stata realizzata dalla Sezione Arbitrale della Federazione Ticinese di Calcio su gentile concessione dell'IFAB.

Per informazioni, segnalazioni o osservazioni scrivere a: regole@ftc-sa.ch

Nel caso in cui ci siano discrepanze, fa stato il testo originale in lingua inglese.

Effettive dal 1° Luglio 2026

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

ftc-sa

Regole del Gioco **2026/27**

Indice

Informazioni sulle Regole	9
Note e modifiche	16
Note sulle Regole del Gioco	17
Modifiche generali	20
<u>Protocollo limite di tempo per le sostituzioni</u>	22
<u>Protocollo rientro dopo cure o ferimento in campo</u>	24
<u>Protocollo conto alla rovescia per Rimessa laterale e</u>	
<u>Calcio di rinvio</u>	26
Linee guida "Solo il capitano"	28
Linee guida per le espulsioni temporanee (sin bin)	32
Linee guida per le sostituzioni con rientro	36
Sostituzioni permanenti aggiuntive per commozione cerebrale – Protocollo	38
Regole del Gioco 2026/27	43
1 Il Terreno di Gioco	45
2 Il Pallone	55
3 I Calciatori	59
4 L'Equipaggiamento dei Calciatori	67
5 L'Arbitro	73
6 Gli Altri Ufficiali di Gara	85
7 La Durata della Gara	93
8 L'Inizio e la Ripresa del Gioco	97
9 Il Pallone in Gioco e non in Gioco	101
10 L'Esito di una Partita	103
11 Fuorigioco	109
12 Falli e Scorrettezze	115
13 Calci di Punizione	131
14 Il Calcio di Rigore	135

15 Rimessa Laterale	141
16 Calcio di Rinvio	145
17 Calcio d'Angolo	149
Protocollo VAR (video assistant referee)	152
Programma di Qualità FIFA	162
Modifiche alle Regole 2026/27	166
Sintesi delle modifiche alle Regole	167
Dettagli di tutte le modifiche alle Regole	170
 Glossario	 188
Organismi calcistici	189
Termini del calcio	190
Termini arbitrali	201
 Linee guida pratiche per gli ufficiali di gara	 204
Introduzione	205
Posizionamento, movimento e lavoro di squadra	206
Linguaggio del corpo, comunicazione e fischietto	220
Altri consigli	226





Informazioni
sulle regole



La filosofia e lo spirito delle Regole

Il calcio è il più grande sport del mondo. Si gioca in ogni continente, in ogni paese e a molti livelli diversi. Il fatto che le Regole del Gioco siano le stesse per tutto il calcio nel mondo, dalla FIFA World Cup™ fino a una partita tra bambini in un villaggio remoto, è una forza straordinaria che deve continuare a essere valorizzata per il bene del calcio ovunque.

Il calcio deve avere Regole che mantengano il gioco corretto – questa è una base fondamentale del “gioco più bello del mondo” e una caratteristica vitale dello “spirito” del gioco. Le partite migliori sono quelle in cui l’arbitro è raramente necessario perché i giocatori giocano con rispetto reciproco, sia delle Regole sia per gli ufficiali di gara.

Le Regole del calcio sono relativamente semplici rispetto alla maggior parte degli altri sport di squadra, ma poiché molte situazioni sono soggettive e gli ufficiali di gara sono umani, alcune decisioni saranno inevitabilmente sbagliate o causeranno dibattiti e discussioni. Per alcune persone, queste discussioni fanno parte del divertimento e dell’attrattiva del gioco, ma, indipendentemente dal fatto che esse siano giuste o sbagliate, lo “spirito” del gioco impone che le decisioni degli arbitri siano sempre rispettate. Tutti coloro che hanno autorità, in particolare allenatori e capitani, hanno una chiara responsabilità verso il gioco nel rispettare gli ufficiali di gara e le loro decisioni.

Le Regole non possono prevedere ogni possibile situazione, quindi, dove non esiste una disposizione diretta nelle Regole, l’IFAB si aspetta che l’arbitro prenda una decisione conforme allo “spirito” del gioco e delle Regole – questo spesso significa chiedersi: “Cosa vorrebbe/si aspetterebbe il calcio?”

Il comportamento inadeguato dei partecipanti e i ritardi intenzionali che interrompono il flusso del gioco restano due delle principali preoccupazioni. A seguito dell’implementazione con successo delle linee guida “Solo il capitano”,

nonché della misura che penalizza i portieri che trattengono il pallone per più di otto secondi assegnando un calcio d'angolo alla squadra avversaria, sono stati adottati ulteriori provvedimenti per affrontare l'interruzione deliberata del ritmo di gioco e il tempo perso. Agli arbitri è stata ora conferita un'autorità rafforzata per contrastare le tattiche di perdita di tempo che coinvolgono rimesse laterali, rinvii dal fondo, infortuni e sostituzioni.

Le Regole devono anche contribuire alla sicurezza e al benessere dei calciatori, ed è responsabilità dell'IFAB reagire rapidamente e in modo appropriato per sostenere i partecipanti al gioco, anche attraverso la revisione delle Regole stesse, quando necessario.

A tal fine, le competizioni hanno ora la possibilità di consentire l'uso di "sostituzioni permanenti aggiuntive in caso di commozione cerebrale". Questo permette alle squadre di dare priorità al benessere di un calciatore che ha subito una commozione cerebrale reale o sospetta senza subire uno svantaggio numerico.

Gli incidenti sono inevitabili, ma le Regole mirano a rendere il gioco il più sicuro possibile, bilanciando la tutela dei calciatori e l'equità sportiva. Ciò richiede che gli arbitri applichino le Regole per intervenire con decisione contro quei calciatori le cui azioni sono troppo aggressive o pericolose. Le Regole esprimono l'inaccettabilità del gioco pericoloso nelle loro formulazioni disciplinari, come "contrasto imprudente", "mettere a rischio la sicurezza di un avversario" o "uso di forza eccessiva".

Per promuovere una maggiore comprensione delle Regole, l'IFAB ha pubblicato "Football Rules – Regole del calcio semplificate", scritte per rendere le Regole più accessibili, soprattutto ai giovani, ai potenziali o neo-arbitri, agli adulti che arbitrano occasionalmente, ai calciatori, agli allenatori, agli spettatori e ai media.

Visita **www.footballrules.com** per consultare o scaricare Football Rules, che possono essere ordinate alfabeticamente o per categoria.

Una versione audio delle Regole del Gioco è disponibile su:
www.theifab.com.



Gestire le modifiche alle Regole

Il calcio deve rimanere attraente e piacevole per giocatori, ufficiali di gara e allenatori, così come per spettatori, tifosi e dirigenti, indipendentemente da età, genere, razza, religione, cultura, etnia, orientamento sessuale o disabilità.

È inoltre fondamentale mantenere l'universalità delle Regole affinché i giovani possano guardare le partite in televisione e poi cercare di replicare ciò che hanno visto sul campo. Pertanto, qualsiasi modifica alle Regole deve apportare benefici al gioco nel suo complesso, il che spesso richiede di testare o sperimentare prima le modifiche proposte.

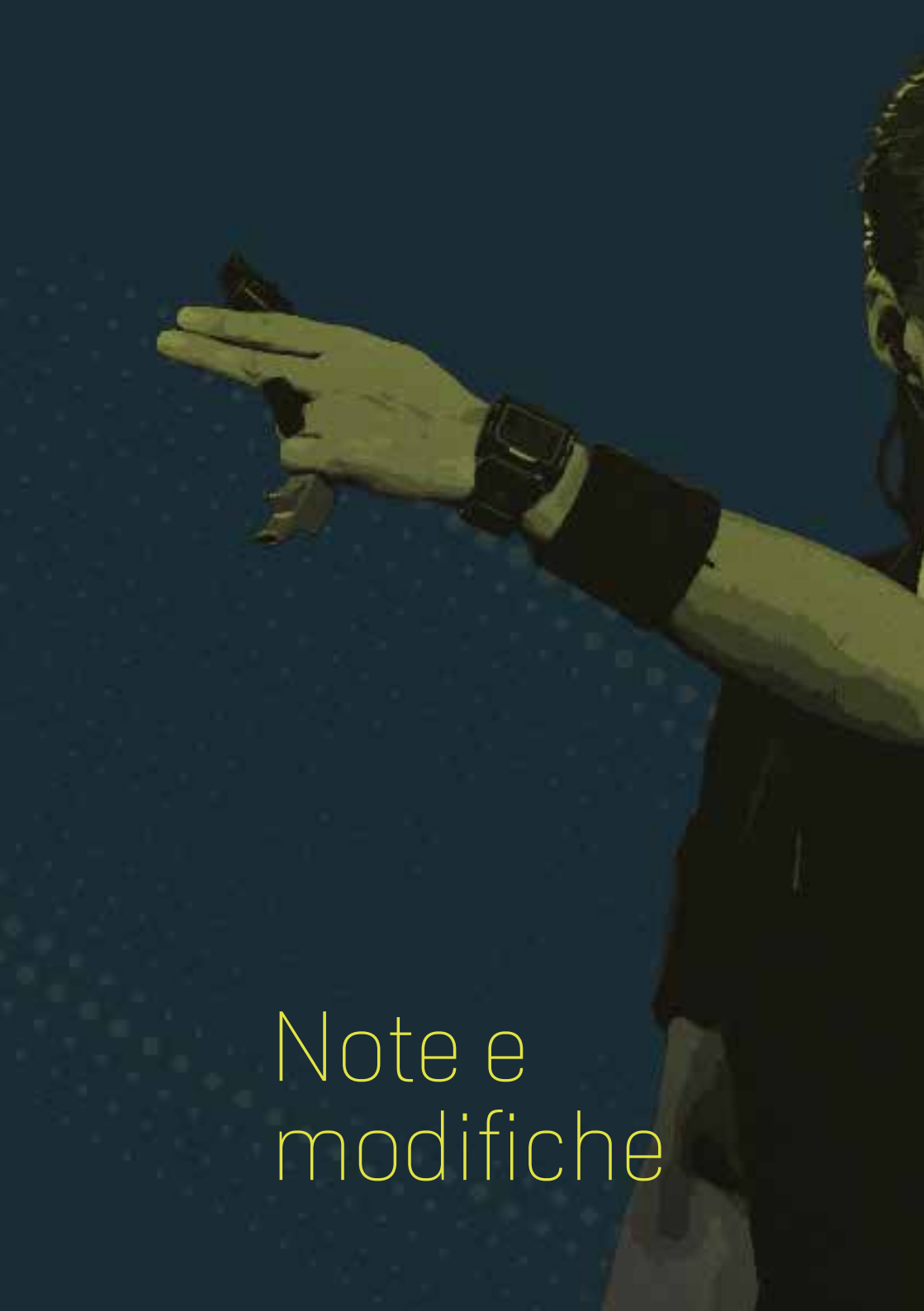
Per ogni modifica proposta, l'attenzione è rivolta all'equità, all'integrità, al rispetto, alla sicurezza, al divertimento dei partecipanti e degli spettatori e, ove opportuno, all'uso della tecnologia per migliorare il gioco.

L'IFAB continuerà a lavorare con i suoi gruppi consultivi e a coinvolgere ampie consultazioni con le parti interessate affinché le modifiche alle Regole portino beneficio al calcio a tutti i livelli e in ogni parte del mondo. Questo dovrebbe contribuire a garantire che l'integrità del gioco, delle Regole stesse e degli ufficiali di gara sia rispettata, valorizzata e protetta.

L'IFAB attribuisce grande valore al dialogo con le persone di tutto il mondo ed è sempre lieta di ricevere suggerimenti o domande relative alle Regole del Gioco. Continuate a inviare le vostre idee, suggerimenti e domande a: **lawenquiries@theifab.com**.

Per maggiori informazioni sulla storia delle Regole del Gioco e sugli sviluppi attuali, comprese le sperimentazioni, visitate il nostro sito web: **www.theifab.com**.



A close-up, low-angle shot of a person's right arm and hand. The hand is holding a small, dark, rectangular object between the thumb and index finger. The person is wearing a black wristwatch with a digital display and a black strap. The background is a solid, deep blue color. The lighting is soft, highlighting the contours of the hand and arm.

Note e
modifiche

Note sulle Regole del Gioco

Lingue ufficiali

L'IFAB pubblica le Regole del Gioco in inglese, francese, tedesco e spagnolo. In caso di divergenza nei testi, fa fede la versione inglese. Questa traduzione in italiano è stata svolta con l'aiuto dell'AI ed è stata revisionata dalla Sezione Arbitrale della Federazione Ticinese di Calcio (FTC), membro dell'Associazione Svizzera di Football (ASF).

Altre lingue

Le federazioni calcistiche nazionali (FA) che traducono le Regole del Gioco possono ottenere il modello di impaginazione per l'edizione 2026/27 delle Regole contattando l'IFAB all'indirizzo: **info@theifab.com**.

Le FA 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 si tratta della traduzione ufficiale della FA nazionale) affinché possa essere pubblicata sul sito IFAB per l'utilizzo da parte di altri

Unità di misura

In caso di divergenza tra unità metriche e imperiali, fanno fede le unità metriche.

Applicazione delle Regole

Le stesse Regole si applicano in ogni partita, in ogni confederazione, paese, città e villaggio e, a parte le modifiche consentite dall'IFAB (vedi "Modifiche generali"), **le Regole non devono essere modificate o cambiate, salvo con il permesso dell'IFAB.**

Chi forma gli ufficiali di gara e gli altri partecipanti dovrebbe sottolineare che:

- gli arbitri devono applicare le Regole secondo lo “spirito” del gioco per favorire partite corrette e sicure
- tutti devono rispettare gli ufficiali di gara e le loro decisioni, ricordando e rispettando che gli arbitri sono umani e possono commettere errori

I calciatori hanno una grande responsabilità per l'immagine del gioco e il capitano della squadra dovrebbe svolgere un ruolo importante nel garantire il rispetto delle Regole e delle decisioni arbitrali.

Legenda

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

Le modifiche editoriali sono sottolineate.

YC = cartellino giallo (ammonizione); RC = cartellino rosso (espulsione).



Modifiche generali

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

Storicamente, l'IFAB ha consentito alle federazioni calcistiche nazionali (FA) una certa flessibilità nel modificare le Regole "organizzative" per categorie specifiche di calcio. L'IFAB ritiene fermamente che le FA nazionali debbano poter modificare alcuni aspetti dell'organizzazione del calcio, se ciò può portare benefici al calcio nel proprio paese.

Il modo in cui il gioco viene giocato e arbitrato dovrebbe essere lo stesso su ogni campo di calcio del mondo, dalla finale della FIFA World Cup™ al più piccolo villaggio. Tuttavia, le esigenze del calcio nazionale di un paese dovrebbero determinare quanto dura una partita, quante persone possono partecipare e come vengono puniti certi comportamenti scorretti.

Tutte le FA nazionali (e le confederazioni e la FIFA) hanno la possibilità di modificare tutte o alcune delle seguenti aree organizzative delle Regole del Gioco per il calcio di cui sono responsabili:

Per tutti i livelli di gioco:

- il numero di sostituzioni consentite per squadra in competizioni ufficiali, fino a un massimo di cinque*, eccetto nel calcio giovanile, dove il massimo sarà determinato dalla federazione nazionale, confederazione o FIFA
- l'uso di sostituzioni permanenti aggiuntive per commozione cerebrale (applicando il protocollo IFAB)
- l'implementazione delle linee guida "Solo il capitano" (saranno obbligatorie per tutte le competizioni a partire dal o dopo il 1° luglio 2027)

**Vedi anche la Regola 3 per le condizioni che si applicano alle partite che vanno ai tempi supplementari e i dettagli sulle restrizioni delle opportunità di sostituzione.*

Per il calcio giovanile, veterani, disabili e di base:

- dimensioni del terreno di gioco
- dimensioni, peso e materiale del pallone
- distanza tra i pali e altezza della traversa dal suolo
- durata dei due tempi (uguali) di gioco (e dei due tempi supplementari uguali)
- numero di giocatori
- uso di sostituzioni a rientro
- uso di espulsioni temporanee (sin bin) per alcune/tutte le ammonizioni (cartellini gialli)
- requisiti specifici per la fascia obbligatoria del capitano

Inoltre, per consentire alle FA nazionali ulteriore flessibilità per favorire e sviluppare il calcio nazionale, sono consentite le seguenti modifiche relative alle “categorie” di calcio:

- le FA nazionali, le confederazioni e la FIFA hanno la flessibilità di decidere i limiti di età per il calcio giovanile e veterani
- ogni FA nazionale determinerà quali competizioni ai livelli più bassi sono designate come calcio “di base”

Le sperimentazioni dell’IFAB

A volte una potenziale modifica alle Regole necessita di essere testata o sperimentata per valutarne sia gli effetti previsti che quelli imprevisti. Le confederazioni, le FA nazionali e gli organizzatori di competizioni devono avere il permesso dell’IFAB per partecipare a tali sperimentazioni.

Nel 2026/27 l’IFAB continuerà a supervisionare sperimentazioni ai livelli inferiori del calcio che prevedono periodi ufficiali di raffreddamento in seguito a situazioni di confronto.

Ulteriori dettagli e protocolli di tutte le sperimentazioni sono disponibili su **www.theifab.com** (nella sezione “Trials”).

Chi desidera partecipare a una sperimentazione deve contattare l’IFAB tramite: **trials@theifab.com**.

Protocollo limite di tempo per le sostituzioni

Introduzione

Questo protocollo si riferisce al requisito della Regola 3 secondo cui un giocatore sostituito deve lasciare il campo di gioco entro dieci secondi per prevenire perdite di tempo e interruzioni al ritmo della partita.

Procedura

- Una volta che è stato mostrato il pannello delle sostituzioni o, laddove non ci sia un pannello delle sostituzioni, l'arbitro segnala che deve avere luogo una sostituzione,* il giocatore che viene sostituito deve lasciare il campo di gioco:
 - entro **dieci secondi**
 - dal punto più vicino sulla linea di confine, a meno che l'arbitro non indichi diversamente

** Se l'arbitro controlla l'equipaggiamento del sostituto sulla linea di metà campo, i dieci secondi iniziano quando l'ispezione è completata e l'arbitro segnala che la sostituzione deve essere effettuata.*

- L'arbitro può contare visivamente **gli ultimi cinque secondi** con una mano alzata; questo conteggio visivo può essere accompagnato da un conteggio verbale dove appropriato.
- Se il giocatore che viene sostituito non ha lasciato il campo di gioco entro i **dieci secondi**:
 - **deve comunque lasciare** il campo di gioco il più rapidamente possibile
 - il sostituto **non è autorizzato a entrare** nel campo di gioco
 - la **partita riprende**
 - la sostituzione non può essere annullata né il sostituto cambiato
 - il sostituto può entrare nel campo di gioco solo alla **prima interruzione** dopo che è trascorso **un minuto** dalla ripresa e dopo aver ricevuto un segnale dall'arbitro

- Il **minuto** viene cronometrato utilizzando un orologio in movimento ed è determinato dall'arbitro, che può essere assistito dagli altri ufficiali di gara.
- Se vengono effettuate più di una sostituzione durante un'interruzione, tutti i giocatori che vengono sostituiti devono aver lasciato il campo di gioco entro **dieci secondi** dalla mostra del pannello delle sostituzioni/segnale dato per l'ultima sostituzione; il pannello/segnale non deve essere ritardato tra le sostituzioni che vengono effettuate durante la stessa interruzione.
- Dove i **dieci secondi** sono superati e il sostituto è impedito dall'entrare nel campo di gioco, il giocatore che viene sostituito riceve solo un'ammonizione (cartellino giallo) se il ritardo è eccessivo.
- L'arbitro può decidere di non applicare il limite di tempo di **dieci secondi**, inclusi i casi in cui:
 - un infortunio del giocatore gli impedisce chiaramente di lasciare il campo entro tale tempo
 - un giocatore non può lasciare il campo dal punto più vicino sulla linea di confine per ragioni di sicurezza

Poiché lo scopo del conteggio è mantenere il ritmo della partita prevenendo le perdite di tempo, se il giocatore che viene sostituito è molto vicino alla linea perimetrale o la sta attraversando proprio mentre l'arbitro raggiunge la fine del conteggio, al sostituto dovrebbe essere consentito entrare nel terreno di gioco.

Protocollo rientro dopo cure o ferimento in campo

Introduzione

Questo protocollo si riferisce al requisito della Regola 5 secondo cui un giocatore di movimento che viene valutato e/o curato sul campo di gioco,* o il cui infortunio causa l'interruzione del gioco, deve lasciare il campo di gioco e rimanervi fuori per un periodo di un minuto dopo la ripresa.

** La Regola 5 permette il trattamento sul campo di gioco solo in determinate circostanze (vedi sotto).*

Lo scopo è dare allo staff medico il tempo necessario fuori dal campo di gioco per valutare l'infortunio del giocatore e determinare se debba continuare a giocare, oltre a ridurre le interruzioni al ritmo della partita.

Procedura

Requisito di lasciare il campo di gioco per un minuto:

- Un giocatore di movimento è tenuto a lasciare il campo di gioco per **un minuto** dopo la ripresa nel caso di uno o più dei seguenti eventi:
 - il **gioco è fermo** perché il giocatore ha un infortunio reale o sospetto
 - l'**arbitro ha segnalato** allo **staff medico di entrare** nel campo di gioco
 - l'arbitro ha chiesto al giocatore se necessita di cure mediche sul campo e il giocatore ha confermato la necessità
- Lo staff medico dovrebbe avere tempo sufficiente per effettuare una **valutazione iniziale** sul campo ma **non dovrebbe trattare il giocatore** sul campo a meno che non si tratti di un infortunio grave.
- Dopo qualsiasi valutazione iniziale, il giocatore deve **lasciare** il campo di gioco (salvo quanto indicato sotto) e **rimanervi fuori** fino a quando il gioco è ripreso ed è trascorso **un minuto** (orologio in movimento).

Periodo di un minuto fuori dal campo di giocoR:

- Il periodo di **un minuto** fuori dal campo di gioco inizia quando la partita riprende.
- Il **minuto** viene cronometrato utilizzando un orologio in movimento ed è determinato dall'arbitro, che può essere assistito dagli altri ufficiali di gara.
- Il giocatore può rientrare solo con il **permesso dell'arbitro**; deve rientrare dalla linea laterale se il pallone è in gioco ma può rientrare da qualsiasi linea di confine se il pallone non è in gioco.
- Se il giocatore infortunato viene sostituito, **la sostituzione non è ritardata**.
- Se il primo tempo termina prima che sia trascorso **il minuto**, il giocatore può rientrare a partire dall'inizio del secondo tempo; questo principio si applica a:
 - il periodo tra la fine del tempo regolamentare e l'inizio dei tempi supplementari
 - l'intervallo nei tempi supplementari
 - il periodo tra la fine dei tempi supplementari e i calci di rigore (tiro di rigore)

Un giocatore non è tenuto a lasciare il campo di gioco per un minuto quando:

- il giocatore:
 - indica che non necessita di cure mediche, salvo nei casi in cui la partita è stata fermata per l'infortunio; oppure
 - lascia volontariamente il campo durante il gioco o un'interruzione, purché ciò non ritardi la ripresa
- c'è un infortunio per cui la Regola 5 permette che il giocatore sia trattato sul campo di gioco quando:
 - un portiere è infortunato
 - un portiere e un giocatore di movimento sono entrati in collisione e necessitano cure
 - giocatori della stessa squadra sono entrati in collisione e necessitano cure
 - si è verificato un infortunio grave, specialmente un infortunio alla testa (es. commozione cerebrale), un problema cardiaco o un evento che mette in pericolo la vita (es. convulsioni, soffocamento ecc.)
 - un giocatore è infortunato a seguito di un fallo fisico per cui l'avversario è ammonito o espulso (es. intervento imprudente o fallo grave)
 - è stato assegnato un calcio di rigore e il giocatore infortunato sarà il tiratore

Protocollo conto alla rovescia per Rimessa Laterale e Calcio di Rinvio

Introduzione

Questo protocollo riguarda il conto alla rovescia di cinque secondi nelle Regole 15 e 16 per prevenire perdite di tempo e interruzioni del ritmo della partita durante le rimesse laterali e i calci di rinvio. Se il limite di tempo viene superato, la ripresa del gioco viene assegnata alla squadra avversaria.

Procedura

Quando l'arbitro determina che una rimessa laterale o un calcio di rinvio viene deliberatamente ritardato dalla squadra che deve effettuare la ripresa:

- L'arbitro può utilizzare il fischietto e/o la voce per indicare che il giocatore deve affrettarsi/non ritardare la ripresa.
- Per avviare il conto alla rovescia di cinque secondi (che può iniziare anche senza il segnale sopra indicato), l'arbitro deve:
 - **fischiare**
 - **segnalare** chiaramente con la mano/braccio che la ripresa deve essere effettuata
 - **contare visivamente da cinque secondi** con la mano alzata; questo conto alla rovescia visivo può essere accompagnato, se opportuno, da un conto verbale
- Se il pallone non è in gioco al termine del conto alla rovescia di **cinque secondi**, l'arbitro deve:
 - assegnare la rimessa laterale alla squadra avversaria, da effettuarsi dalla stessa posizione della rimessa originale; oppure
 - assegnare un calcio d'angolo alla squadra avversaria dal lato del campo più vicino a dove doveva essere effettuato il calcio di rinvio.

- Quando la ripresa del gioco è assegnata alla squadra avversaria, un'ammonizione (cartellino giallo) si applica solo se il giocatore o un suo compagno ritarda eccessivamente la ripresa da parte della squadra avversaria.

L'arbitro non deve attendere che un giocatore sia in possesso del pallone per iniziare il conteggio dei cinque secondi. Il conteggio può essere avviato anche se il giocatore provoca deliberatamente un ritardo, ad esempio:

- recuperando lentamente il pallone
- posizionandosi in modo errato per una rimessa laterale
- collocando il pallone in posizione non corretta per un calcio di rinvio

Poiché lo scopo del conteggio è mantenere il ritmo della partita prevenendo le perdite di tempo nelle rimesse laterali e nei calci di rinvio, il giocatore non deve essere sanzionato se è nell'atto di effettuare la rimessa o il calcio di rinvio proprio mentre l'arbitro raggiunge la fine del conteggio.

Linee guida “Solo il capitano”

Le linee guida saranno obbligatorie per tutte le competizioni a partire o dopo il 1 luglio 2027

Introduzione

Il rispetto e la correttezza sono valori fondamentali del calcio, ma gli arbitri e gli altri ufficiali di gara sono regolarmente soggetti a proteste verbali e/o fisiche quando prendono decisioni. Nei casi più estremi, i giocatori a volte corrono verso l'arbitro e lo circondano, mostrando mancanza di rispetto, danneggiando l'immagine del gioco e creando situazioni intimidatorie o spiacevoli.

Una collaborazione più forte tra l'arbitro e i capitani può aiutare a promuovere la correttezza e il rispetto reciproco. In quest'ottica, affinché l'arbitro possa spiegare le decisioni chiave, solo i capitani potranno avvicinarsi all'arbitro, a condizione che lo facciano in modo rispettoso e si comportino di conseguenza. Allo stesso tempo, sarà responsabilità di ciascun capitano assicurarsi che i propri compagni restino a una distanza ragionevole dall'arbitro e non interferiscano nell'interazione tra arbitro e capitano/i.

Le seguenti semplici linee guida dovrebbero aiutare gli organizzatori di competizioni che desiderano applicare i principi della regola “Solo il capitano”.

Linee guida

- Le normali interazioni tra giocatori e arbitro sono consentite e restano importanti (per promuovere la trasparenza ed evitare possibili frustrazioni o conflitti).
- Qualsiasi giocatore (incluso il capitano) che mostri dissenso a parole o gesti sarà ammonito (cartellino giallo).

- L'arbitro, ove opportuno, spiegherà le decisioni importanti al/ai capitano/i e/o al/i giocatore/i coinvolto/i nell'episodio.
- Per evitare che i giocatori circondino o assedino l'arbitro in situazioni importanti o dopo decisioni chiave:
 - solo un giocatore per squadra – di norma il capitano – può avvicinarsi all'arbitro e, quando lo fa, deve sempre interagire in modo rispettoso
 - l'arbitro può invitare o esortare verbalmente (o con gesti) i giocatori a non avvicinarsi
 - i capitani sono responsabili di allontanare i propri compagni dall'arbitro
 - i giocatori che si avvicinano o circondano l'arbitro senza permesso possono essere ammoniti (cartellino giallo)
 - se opportuno, l'arbitro può ritardare la ripresa del gioco per permettere al/i capitano/i di parlare con i propri compagni, spiegare una decisione, richiedere un comportamento corretto, ecc.
- L'interazione con, o l'avvicinamento da parte di, un giocatore diverso dal capitano è a discrezione dell'arbitro, ad esempio se il giocatore ha commesso un'infrazione, ha subito fallo e/o è infortunato

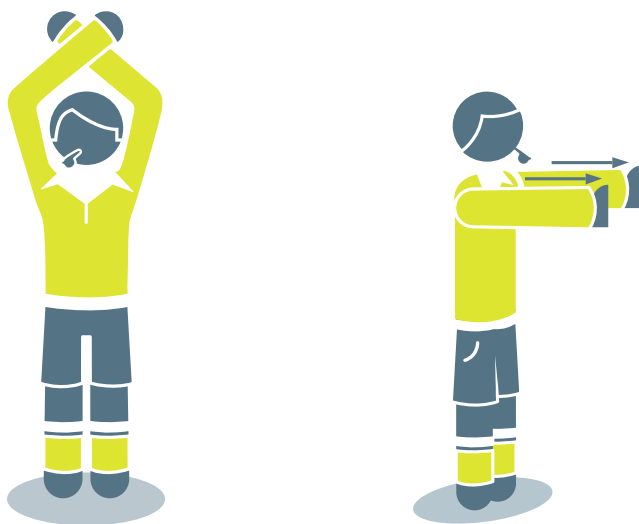
Quando il capitano è il portiere

- Se il portiere è il capitano, l'arbitro deve essere informato, al più tardi al sorteggio prima del calcio d'inizio, di quale giocatore sarà designato di avvicinarsi all'arbitro al posto del portiere.
- Solo il portiere o il giocatore designato, non entrambi, possono avvicinarsi all'arbitro.
- Se il giocatore designato viene sostituito o espulso, deve essere nominato un altro giocatore.

Opzione per il calcio giovanile, veterani, disabili e di base

Le linee guida di seguito si applicano solo al calcio giovanile, veterani, disabili e di base.

- L'arbitro può applicare la regola "Solo il capitano" fischiando e usando il seguente segnale:
 - Alzare entrambe le braccia sopra la testa e incrociarle ai polsi
 - Disincrociare le braccia e portarle davanti al corpo con i palmi aperti in avanti, a indicare che i giocatori non devono avvicinarsi



- Si crea così una zona riservata al capitano che si estende per 4 metri attorno all'arbitro.
- Se opportuno, l'arbitro può allontanarsi dai giocatori per creare la zona riservata.
- Nessun giocatore può entrare nella zona riservata al capitano, tranne il capitano di ciascuna squadra, che deve indossare una fascia identificativa.
- Il capitano ha una certa responsabilità nel far rispettare ai compagni la zona riservata e mantenere almeno 4 metri di distanza dall'arbitro.

- Se un giocatore diverso dal capitano entra nella zona riservata, deve essere ammonito (cartellino giallo) per proteste a causa di questa sua azione.
- Se più di un giocatore della stessa squadra entra nella zona riservata, almeno uno deve essere ammonito (di solito il primo a entrare senza autorizzazione o il più aggressivo).
- Qualsiasi episodio in cui più di un giocatore non autorizzato della stessa squadra entra nella zona riservata deve essere segnalato alle autorità competenti dopo la partita.*

**Si raccomanda vivamente che gli organizzatori delle competizioni prevedano sanzioni per i casi in cui più di un giocatore entri nella zona riservata al capitano.*

Linee guida per le espulsioni temporanee (sin bin)

Introduzione

Le espulsioni temporanee (sin bin) per tutte o alcune infrazioni da ammonizione (cartellino giallo) sono un'opzione nelle competizioni di calcio giovanile, veterani, disabili e di base, previa approvazione della federazione nazionale competente, della confederazione o della FIFA (a seconda dei casi).

La 138ª Assemblea Generale Annuale dell'IFAB ha approvato una versione aggiornata delle "Linee guida per le espulsioni temporanee (sin bin)".

Il riferimento alle espulsioni temporanee si trova in:

Regola 5. L'Arbitro

5.3 Poteri e doveri – Provvedimenti disciplinari

L'arbitro ha il potere di mostrare cartellini gialli o rossi e, dove il regolamento della competizione lo consente, di espellere temporaneamente un calciatore, a partire dall'ingresso in campo all'inizio della partita fino al termine della gara, inclusi intervallo, tempi supplementari e calci di rigore.

Un'espulsione temporanea si verifica quando un calciatore commette un'infrazione da ammonizione e viene punito con una "sospensione" immediata dalla partecipazione alla successiva parte della partita. La filosofia è che una punizione istantanea possa avere un'influenza positiva significativa e immediata sul comportamento del calciatore e, potenzialmente, della squadra.

La federazione nazionale, la confederazione o la FIFA dovrebbero approvare (per la pubblicazione nel regolamento della competizione) un protocollo per le espulsioni temporanee secondo le seguenti linee guida:

Solo calciatori

- Le espulsioni temporanee si applicano a tutti i calciatori (compresi i portieri), ma non alle infrazioni da ammonizione commesse da riserve o calciatori sostituiti.

Segnale dell'arbitro

- L'arbitro indica un'espulsione temporanea mostrando il cartellino giallo e poi indicando chiaramente con entrambe le braccia verso l'area di espulsione temporanea (solitamente l'area tecnica della squadra).

Durata dell'espulsione temporanea

- La durata dell'espulsione temporanea è la stessa per tutte le infrazioni.
- La durata dovrebbe essere pari al 10-15% del tempo totale di gioco (es. 10 minuti in una partita da 90 minuti; 8 minuti in una partita da 80 minuti).
- Il periodo di espulsione temporanea inizia quando il gioco riprende dopo che il calciatore ha lasciato il campo.
- Nell'espulsione temporanea va conteggiato anche il tempo "perso" per eventuali interruzioni a cui verrà aggiunto recupero (es. sostituzioni, infortuni, esultanze, ecc.).
- Le competizioni devono decidere chi aiuta l'arbitro a cronometrare il periodo di espulsione temporanea: può essere un delegato, il quarto ufficiale, un assistente neutrale o anche un dirigente di squadra.
- Una volta completato il periodo, il calciatore può rientrare dal bordo campo con il permesso dell'arbitro, alla prima interruzione utile.
- L'arbitro ha la decisione finale su quando il calciatore può rientrare.
- Un calciatore espulso temporaneamente può essere sostituito solo dopo che il periodo di espulsione è terminato (e solo se la squadra non ha esaurito i cambi e/o le opportunità di sostituzione, se applicabile).
- Se il periodo di espulsione temporanea non è terminato alla fine del primo tempo, il tempo residuo viene scontato all'inizio del secondo tempo; lo stesso vale per i tempi supplementari.
- Se il periodo non è terminato alla fine dei tempi regolamentari e si giocano i supplementari, il tempo residuo viene scontato all'inizio dei supplementari.

- Un calciatore che sta ancora scontando l'espulsione temporanea alla fine della partita può partecipare ai calci di rigore, poiché le espulsioni temporanee non si applicano durante i rigori.

Area di espulsione temporanea

- Il calciatore espulso temporaneamente deve rimanere nell'area tecnica (se presente) o con l'allenatore/staff tecnico, salvo che si stia riscaldando (alle stesse condizioni delle riserve).

Infrazioni durante il periodo di espulsione temporanea

- Un calciatore espulso temporaneamente che commette un'altra infrazione da ammonizione o da espulsione durante il periodo di espulsione temporanea non potrà più prendere parte alla partita e non potrà essere sostituito o rimpiazzato.

Ulteriori provvedimenti disciplinari

- Le competizioni o le federazioni nazionali decideranno se le espulsioni temporanee devono essere segnalate alle autorità competenti e se debbano essere presi ulteriori provvedimenti disciplinari, ad esempio la squalifica per accumulo di espulsioni temporanee, come avviene per le ammonizioni standard.

Sistemi di espulsione temporanea

Una competizione può adottare uno dei seguenti sistemi:

- Sistema A – Per tutte le infrazioni da ammonizione
- Sistema B – Per alcune infrazioni da ammonizione

Sistema A – Per tutte le infrazioni da ammonizione

- Tutte le infrazioni da ammonizione sono punite con espulsione temporanea.
- Un calciatore che riceve una seconda ammonizione nella stessa partita:
 - scontrerà un secondo periodo di espulsione temporanea e poi non potrà più partecipare alla gara.

- potrà essere sostituito al termine del secondo periodo di espulsione temporanea se la squadra non ha esaurito i cambi e/o le opportunità di sostituzione (poiché la squadra è già stata “punita” giocando in inferiorità numerica per due periodi).

Sistema B – Per alcune infrazioni da ammonizione*

- Un elenco predefinito di infrazioni da ammonizione sarà punito con espulsione temporanea.
- Tutte le altre infrazioni da ammonizione prevedono solo il cartellino giallo, senza espulsione temporanea.
- Un calciatore che riceve due ammonizioni nella stessa partita viene espulso (cartellino rosso), anche se solo una o entrambe le ammonizioni sono per infrazioni da espulsione temporanea.

**Alcune competizioni possono ritenere utile applicare le espulsioni temporanee solo per infrazioni legate a comportamenti “inappropriati”, ad esempio:*

- *Simulazione*
- *Ritardare deliberatamente la ripresa del gioco da parte della squadra avversaria*
- *Dissenso, proteste verbali o gestuali*
- *Fermare o interrompere un’azione promettente tramite trattenuta, spinta o fallo di mano volontario*
- *Finta irregolare durante un calcio di rigore*

Linee guida per le sostituzioni con rientro

A seguito dell'approvazione durante la 131^a Assemblea Generale Annuale dell'IFAB tenutasi a Londra il 3 marzo 2017, le Regole del Gioco permettono l'uso delle sostituzioni con rientro nel calcio giovanile, veterani, disabili e di base, previa approvazione della federazione calcistica nazionale, della confederazione o della FIFA, a seconda dei casi.

Il riferimento alle sostituzioni con rientro si trova in:

Regola 3. I Calciatori

3.2 Numero di sostituzioni – Sostituzioni con rientro

L'uso delle sostituzioni con rientro è consentito solo nel calcio giovanile, veterani, disabili e di base, previa approvazione della federazione calcistica nazionale, della confederazione o della FIFA.

Una “sostituzione con rientro” è un calciatore che ha già giocato nella partita e che è stato sostituito (quindi è diventato un calciatore sostituito) e che, successivamente nella partita, rientra in campo sostituendo un altro calciatore.

A parte la deroga che consente a un calciatore sostituito di rientrare in campo nella stessa partita, tutte le altre disposizioni della Regola 3 e delle Regole del Gioco si applicano anche alle sostituzioni con rientro. In particolare, deve essere seguita la procedura di sostituzione prevista dalla Regola 3.



Sostituzioni permanenti aggiuntive per commozione cerebrale – Protocollo

Introduzione

A seguito dell'approvazione durante la 138ª Assemblea Generale Annuale (AGM) dell'IFAB tenutasi in Scozia il 2 marzo 2024, le Regole del Gioco consentono alle competizioni di permettere l'uso di sostituzioni permanenti aggiuntive per commozione cerebrale.

Una sostituzione permanente aggiuntiva per commozione cerebrale si verifica quando un calciatore che ha subito una commozione cerebrale, reale o sospetta, viene sostituito e non prende più parte alla partita. Questa sostituzione non viene conteggiata tra quelle “normali” consentite (o tra le opportunità di sostituzione, ove applicabile).

Il riferimento alle sostituzioni permanenti aggiuntive per commozione cerebrale si trova in:

Regola 3. I calciatori

3.2 Numero di sostituzioni – Sostituzioni permanenti aggiuntive per commozione cerebrale

Le competizioni possono utilizzare sostituzioni permanenti aggiuntive per commozione cerebrale in conformità con il protocollo elencato sotto “Note e modifiche”.

NB: Sebbene durante le prove siano stati utilizzati due diversi protocolli, un unico protocollo è stato approvato dall'IFAB AGM e deve essere utilizzato nella sua interezza.

Principi

- Ogni squadra può effettuare un massimo di una “sostituzione per commozione cerebrale” per partita.
- Una “sostituzione per commozione cerebrale” può essere effettuata indipendentemente dal numero di riserve già utilizzate.
- Nelle competizioni in cui il numero di riserve in cartolina è pari al massimo numero di riserve “normali” utilizzabili, il “sostituto per commozione cerebrale” può essere un calciatore già sostituito e può essere utilizzato in qualsiasi momento, indipendentemente dal numero di riserve già utilizzate.
- Quando viene utilizzata una “sostituzione per commozione cerebrale”, la squadra avversaria ha la possibilità di effettuare una “sostituzione aggiuntiva” per qualsiasi motivo.

Procedura

- La procedura di sostituzione segue la Regola 3 – I calciatori (salvo quanto diversamente specificato di seguito).
- Una “sostituzione per commozione cerebrale” può essere effettuata:
 - immediatamente dopo che si verifica o si sospetta una commozione cerebrale;
 - dopo una valutazione in campo e/o fuori dal campo;
 - in qualsiasi altro momento in cui si verifica o si sospetta una commozione cerebrale, anche quando un calciatore è già stato valutato ed è rientrato in campo.
- Se una squadra decide di effettuare una “sostituzione per commozione cerebrale”, l’arbitro/quarto ufficiale deve essere informato, preferibilmente tramite una scheda/modulo di sostituzione di colore diverso.
- Il calciatore con commozione cerebrale o sospetta commozione non può più prendere parte alla partita, inclusi eventuali rigori (calci di rigore), e dovrebbe, ove possibile, essere accompagnato negli spogliatoi e/o in una struttura medica.
- La squadra avversaria viene informata dall’arbitro/quarto ufficiale che ha la possibilità di utilizzare una “riserva aggiuntiva” e un’opportunità di “sostituzione aggiuntiva”, che possono essere utilizzate contemporaneamente

alla “sostituzione per commozione cerebrale” effettuata dall’altra squadra o in qualsiasi momento successivo (salvo quanto diversamente previsto dalle Regole del Gioco).

Opportunità di sostituzione

- Effettuare una “sostituzione per commozione cerebrale” è separato da qualsiasi limite sul numero di opportunità di “sostituzione normale”.
- Tuttavia, se una squadra effettua una “sostituzione normale” contemporaneamente a una “sostituzione per commozione cerebrale”, questa verrà conteggiata come una delle sue opportunità di “sostituzione normale”.
- Una volta esaurite tutte le opportunità di “sostituzione normale”, una squadra non può utilizzare una “sostituzione per commozione cerebrale” per effettuare una “sostituzione normale”.
- Quando una squadra effettua una “sostituzione per commozione cerebrale”, la squadra avversaria può utilizzare una “riserva aggiuntiva” e riceve un’opportunità di “sostituzione aggiuntiva”. Questa opportunità aggiuntiva può essere utilizzata solo per la “riserva aggiuntiva” e non per una “riserva normale”.

Ufficiali di gara

L’arbitro e gli altri ufficiali di gara, in particolare il quarto ufficiale:

- non fanno parte del processo decisionale della squadra riguardo alla sostituzione di un calciatore, né se debba essere sostituito con un “sostituto normale” o un “sostituto per commozione cerebrale”;
- non devono decidere se un infortunio reale o sospetto giustifichi l’utilizzo di una “sostituzione per commozione cerebrale”;
- devono fornire il supporto adeguato quando un calciatore ha subito un infortunio reale o sospetto, anche informando il capitano della squadra, l’allenatore e/o lo staff medico se sospettano che un calciatore debba essere valutato e/o trattato;
- devono supportare una decisione del capitano, dell’allenatore e/o dello staff medico secondo cui un calciatore infortunato non può continuare a giocare, il che può richiedere all’arbitro di ritardare la ripresa del gioco fino a quando il calciatore non ha lasciato il terreno di gioco;

- devono informare le autorità competenti se vi sono dubbi che una “sostituzione per commozione cerebrale” sia stata effettuata in modo inappropriato.





ftc-sa

Regole del Gioco

2026/27

A close-up photograph of a person's right arm and hand, extended towards the left. The hand is holding a small, dark, rectangular object between the thumb and index finger. The person is wearing a black wristwatch with a black strap. The background is a dark blue night sky filled with numerous small, bright white stars. The overall mood is contemplative and mysterious.

Regola

1

Il Terreno di Gioco

1. Superficie del terreno

Il terreno di gioco deve essere interamente naturale oppure, se il regolamento della competizione lo consente, interamente artificiale, salvo dove sia permessa una combinazione integrata di materiali artificiali e naturali (sistema ibrido).

Il colore delle superfici artificiali deve essere verde.

Nelle partite ufficiali tra rappresentative nazionali affiliate alla FIFA o in competizioni internazionali per club, la superficie artificiale deve rispettare i requisiti del FIFA Quality Programme for Football Turf, salvo deroghe speciali concesse dall'IFAB.

2. Linee del campo

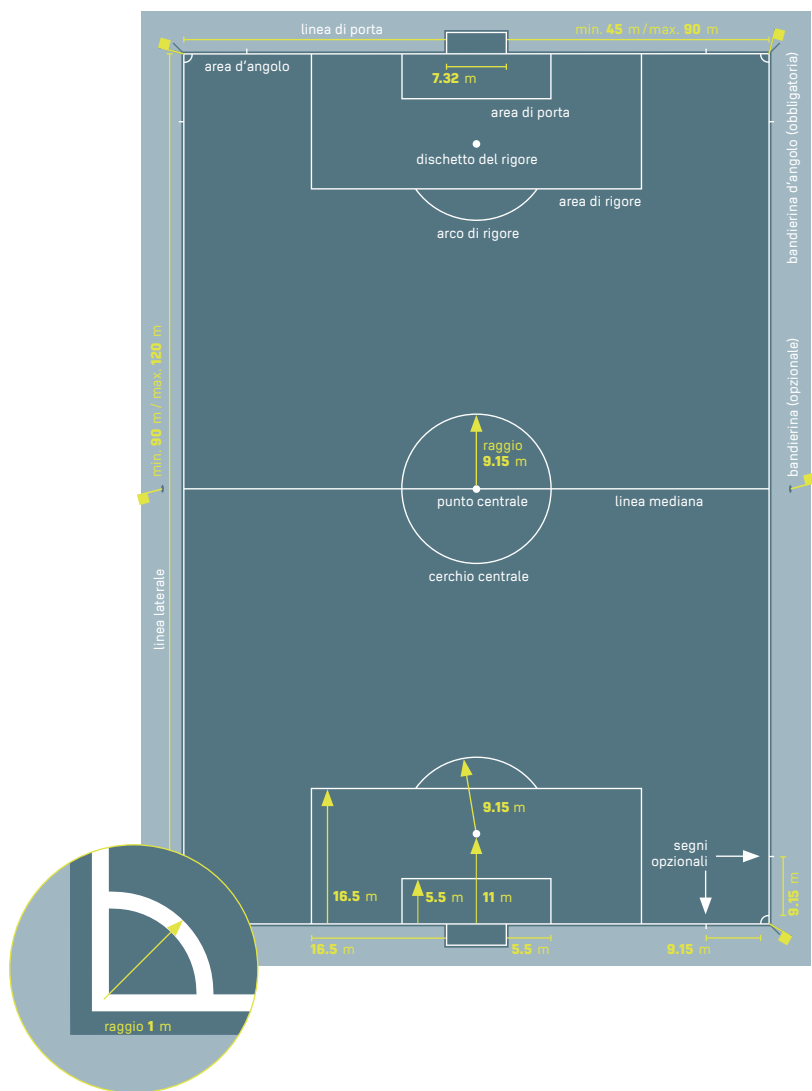
Il terreno di gioco deve essere rettangolare e segnato con linee continue che non devono essere pericolose; sulle superfici naturali possono essere utilizzati materiali artificiali per le linee, purché non siano pericolosi. Queste linee fanno parte delle aree che delimitano.

Solo le linee indicate dalla Regola 1 devono essere tracciate sul campo. Dove si usano superfici artificiali, sono ammesse altre linee purché di colore diverso e chiaramente distinguibili dalle linee del calcio.

Le due linee di delimitazione più lunghe sono le linee laterali (touchlines). Le due più corte sono le linee di porta (goal lines).

Il terreno di gioco è diviso in due metà da una linea mediana, che unisce i punti medi delle due linee laterali.

Il punto centrale è segnato nel punto medio della linea mediana. Un cerchio con raggio di 9,15 m è tracciato attorno ad esso.



- Le misure si prendono dal lato esterno delle linee, che fanno parte dell'area che delimitano.
- Il dischetto del rigore si misura dal centro del punto al bordo posteriore della linea di porta.

È possibile tracciare un segmento di linea fuori dal 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 avere la stessa larghezza, che non deve superare i 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 lo nota durante la partita, il calciatore viene ammonito alla prima interruzione utile.

3. Dimensioni

La linea laterale deve essere più lunga della linea di porta.

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

Le competizioni possono determinare la lunghezza delle linee entro questi limiti.

4. Dimensioni per le gare internazionali

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

Le competizioni possono determinare la lunghezza delle linee entro questi limiti.

5. Area di porta

Due linee sono tracciate perpendicolarmente alla linea di porta, a 5,5 m dall'interno di ciascun palo. Queste linee si estendono per 5,5 m nel campo e sono unite da una linea parallela alla linea di porta. L'area così delimitata è l'area di porta.

6. Area di rigore

Due linee sono tracciate perpendicolarmente alla linea di porta, a 16,5 m dall'interno di ciascun palo. Queste linee si estendono per 16,5 m nel campo e sono unite da una linea parallela alla linea di porta. L'area così delimitata è l'area di rigore.

All'interno di ogni area di rigore, il dischetto del rigore è segnato a 11 m dal punto medio tra i pali.

Un arco di cerchio con raggio 9,15 m dal centro di ciascun dischetto è tracciato fuori dall'area di rigore.

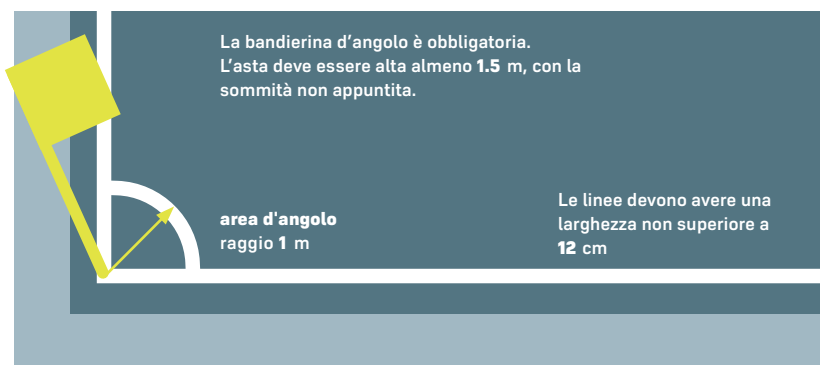
7. Area d'angolo

L'area d'angolo è definita da un quarto di cerchio con raggio di 1 m da ciascuna bandierina d'angolo, disegnato all'interno del terreno di gioco.

8. Bandierine

Una bandierina, alta almeno 1,5 m, con estremità non appuntita e una bandiera, deve essere posta ad ogni angolo.

Le bandierine possono essere poste anche alle estremità della linea mediana, ad almeno 1 m fuori dalla linea laterale.



9. Area tecnica

L'area tecnica si riferisce alle partite giocate in stadi con una zona riservata ai dirigenti, sostituti e calciatori sostituiti, come descritta di seguito:

- Deve estendersi per 1 m su entrambi i lati della zona seduta designata e fino a 1 m dalla linea laterale.
- Deve essere marcata.
- Il numero di persone ammesse è definito dal regolamento della competizione.
- Gli occupanti:
 - Devono essere identificati prima dell'inizio della gara secondo il regolamento.
 - Devono comportarsi in modo responsabile
 - Devono restare all'interno dell'area, salvo casi speciali (es. medico/fisioterapista autorizzato dall'arbitro).
- Solo una persona alla volta può dare istruzioni tattiche dall'area tecnica.

10. Porte

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

La porta consiste in due pali verticali equidistanti dalle bandierine d'angolo e uniti in alto da una traversa orizzontale. Pali e traversa devono essere dello stesso materiale approvato e non pericoloso, della stessa forma (quadrata, rettangolare, rotonda, ellittica o ibrida).

Si raccomanda che tutte le porte utilizzate in una competizione ufficiale organizzata sotto gli auspici della FIFA o delle confederazioni soddisfino i requisiti del FIFA Quality Programme per le porte da calcio.

La distanza interna tra i pali è 7,32 m e l'altezza dal bordo inferiore della traversa al suolo è 2,44 m.

La posizione dei pali della porta rispetto alla linea di porta deve essere conforme alle illustrazioni.

Pali e traversa devono essere bianchi e avere la stessa larghezza e profondità, non superiore a 12 cm.

Se la traversa viene spostata o si rompe, il gioco viene interrotto fino a quando non viene riparata o riposizionata. Il gioco riprende con una palla d'arbitro. Se non è possibile ripararla, la partita deve essere sospesa. Non è consentito sostituire la traversa con una corda o con qualsiasi materiale flessibile o pericoloso.

Le reti possono essere fissate alle porte e al terreno dietro la porta; devono essere adeguatamente sostenute e non devono ostacolare il portiere.

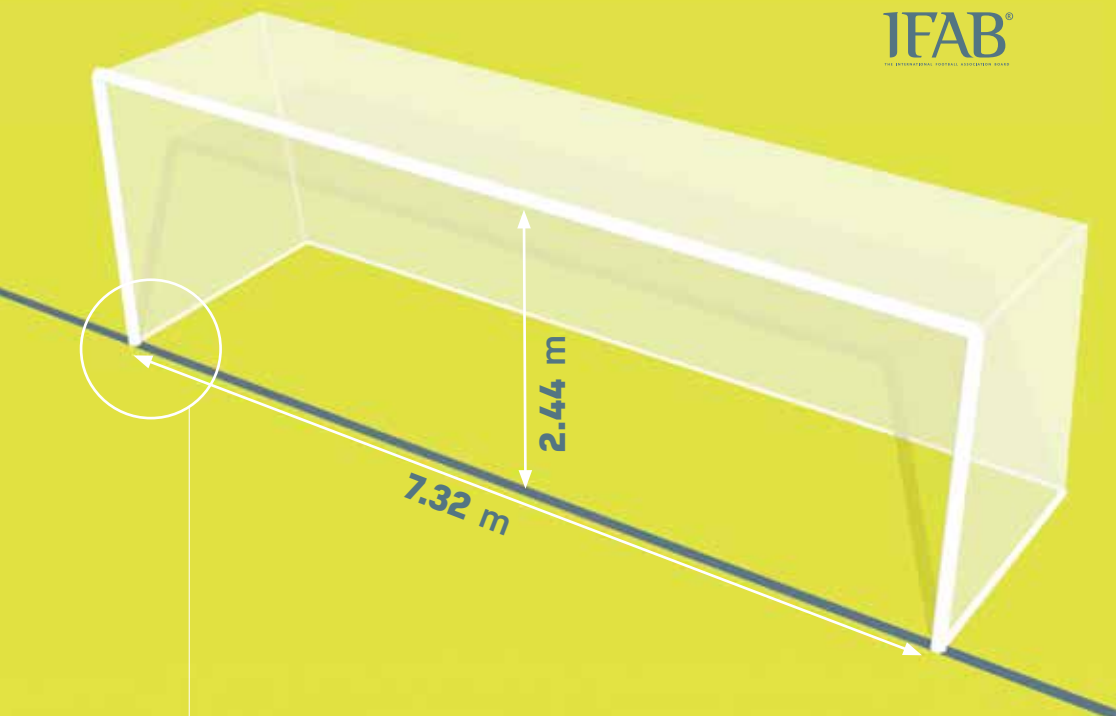
Sicurezza

Le porte (comprese le porte portatili) devono essere fissate saldamente al terreno.

11. Tecnologia della linea di porta: Goal Line Technology (GLT)

La GLT può essere utilizzata per verificare se è stato segnato un gol e supportare la decisione dell'arbitro.

L'uso della GLT deve essere previsto dal regolamento della competizione.



La posizione dei pali della porta in relazione alla linea di porta deve essere conforme ai grafici riportati di seguito.



Principi della GLT

La GLT si applica esclusivamente alla linea di porta e viene utilizzata unicamente per determinare se è stato segnato un gol.

L'indicazione che un gol sia stato segnato deve essere immediata e automaticamente confermata entro un secondo dal sistema GLT solo agli arbitri di gara (tramite l'orologio dell'arbitro, con vibrazione e segnale visivo, e/o tramite auricolare/cuffia dell'arbitro); può essere inviata anche alla sala video operativa (VOR).

Requisiti e specifiche della GLT

Se la GLT viene utilizzata nelle partite di competizione, gli organizzatori della competizione devono assicurarsi che il sistema (inclusi eventuali adattamenti consentiti alla porta o alla tecnologia del pallone) soddisfi i requisiti del FIFA Quality Programme per la GLT.

Quando viene utilizzata la GLT, l'arbitro deve verificare il funzionamento della tecnologia prima della partita come previsto dal Manuale di Test. Se la tecnologia non funziona in conformità al Manuale di Test, l'arbitro non deve usare la GLT e deve riportare alle autorità competenti.

12. Pubblicità commerciale

Nessuna forma di pubblicità commerciale, reale o virtuale, è consentita sul terreno di gioco, sul terreno all'interno dell'area racchiusa dalle reti della porta, nell'area tecnica o nell'area di revisione dell'arbitro (RRA), né sul terreno entro 1 metro dalle linee di confine dal momento in cui le squadre entrano sul terreno di gioco fino a quando non lo lasciano all'intervallo, e dal momento in cui rientrano sul terreno di gioco fino alla fine della partita. Non è consentita pubblicità su porte, reti, sulle aste del calcio d'angolo o sulle loro bandiere e non è consentito collegare attrezzature estranee (telecamere, microfoni, ecc.) a questi elementi.

Inoltre, la pubblicità verticale deve essere posizionata ad almeno:

- 1 metro dalle linee laterali

- La stessa distanza dalla linea di porta rispetto alla profondità della rete della porta
- 1 metro dalla rete della porta

13. Loghi ed emblemi

È vietata la riproduzione, reale o virtuale, di loghi o emblemi rappresentativi di FIFA, confederazioni, federazioni nazionali, competizioni, club o altri enti sul terreno di gioco, sulle reti e sulle aree che racchiudono, sulle porte e sulle bandierine durante il tempo di gioco. Sono consentiti sulle bandiere delle bandierine.

14. VAR (Video Assistant Referees)

Nelle partite che utilizzano il VAR deve esserci una sala operativa video (VOR) e almeno un'area di revisione dell'arbitro (RRA).

Sala operativa video (VOR)

La VOR è il luogo dove lavorano l'arbitro assistente video (VAR), l'assistente VAR (AVAR) e l'operatore di replay (RO); può essere situata all'interno o vicino allo stadio o in una posizione più distante. Solo le persone autorizzate possono entrare nella VOR o comunicare con il VAR, l'AVAR e il RO durante la partita.

Un giocatore, una riserva, un giocatore sostituito o un dirigente che entra nella VOR sarà espulso.

Area di revisione dell'arbitro (RRA)

Nelle partite che utilizzano il VAR deve esserci almeno un RRA dove l'arbitro esegue una "revisione in campo" (OFR). L'RRA deve essere:

- in una posizione visibile fuori dal campo di gioco
- chiaramente segnalata

Un giocatore, una riserva, un giocatore sostituito o un dirigente che entra nell'RRA sarà ammonito.

A close-up, low-angle shot of a person's right arm and hand. The hand is holding a small, dark, rectangular object between the thumb and index finger. The person is wearing a black wristwatch with a black strap and a black sleeve. The background is a dark blue sky filled with numerous small, white stars, suggesting a night sky or a space-themed setting. The lighting is soft, highlighting the contours of the hand and arm.

Regola

2

Il Pallone

1. Qualità e misure

Tutti i palloni devono essere:

- sferici
- realizzati con materiale idoneo
- di una circonferenza compresa tra 68 cm e 70 cm
- di un peso compreso tra 410 g e 450 g all'inizio della gara
- di una pressione pari a 0,6–1,1 atmosfera ($600\text{--}1.100\text{ g/cm}^2$) al livello del mare

Tutti i palloni utilizzati nelle partite ufficiali organizzate sotto l'egida della FIFA o delle confederazioni devono rispettare questi requisiti e riportare uno dei marchi del Programma di Qualità FIFA per i Palloni.

Ogni marchio indica che il pallone è stato ufficialmente testato e soddisfa i requisiti tecnici specifici per quel marchio, che sono aggiuntivi alle specifiche minime stabilite dalla Regola 2 e devono essere approvati dall'IFAB.

Le competizioni delle federazioni nazionali possono richiedere l'uso di palloni con uno di questi marchi.

Nelle gare ufficiali organizzate da FIFA, confederazioni o federazioni nazionali, non è consentita alcuna forma di pubblicità commerciale sul pallone, tranne il logo/emblema della competizione, dell'organizzatore o il marchio del produttore autorizzato. I regolamenti della competizione possono limitare le dimensioni e il numero di tali marchi.

2. Sostituzione di un pallone difettoso

Se il pallone diventa difettoso:

- il gioco viene fermato e
- riprende con una palla d'arbitro

Se il pallone si danneggia durante un calcio d'inizio, di rinvio, d'angolo, di punizione, di rigore o una rimessa laterale, la ripresa di gioco viene ripetuta.

Se il pallone si danneggia durante un calcio di rigore o durante tiri di rigore (penalty shoot-out) mentre si muove in avanti e prima che tocchi un calciatore, la traversa o i pali, il calcio di rigore viene ripetuto.

Il pallone non può essere cambiato durante la partita senza il permesso dell'arbitro.

3. Palloni supplementari

Palloni supplementari che soddisfano i requisiti della Regola 2 possono essere posizionati attorno al terreno di gioco e il loro utilizzo è sotto il controllo dell'arbitro.



A close-up, low-angle shot of a person's right arm and hand. The hand is holding a small, dark, rectangular object between the thumb and index finger. The person is wearing a black wristwatch with a black strap and a black sleeve. The background is a dark blue sky filled with numerous small, white stars, suggesting a night sky or a space-themed setting. The lighting is soft, highlighting the contours of the hand and arm.

Regola

3

I Calciatori

1. Numero di calciatori

Una partita si gioca tra due squadre, ciascuna composta da un massimo di undici calciatori; uno deve essere il portiere. Una partita non può iniziare o proseguire se una delle due squadre ha meno di sette calciatori.

Se una squadra ha meno di sette calciatori perché uno o più hanno lasciato deliberatamente il terreno di gioco, l'arbitro non è obbligato a interrompere il gioco e può applicare il vantaggio, ma la partita non può riprendere dopo che il pallone è uscito dal campo se una squadra non ha il numero minimo di sette calciatori.

Se il regolamento della competizione prevede che tutti i calciatori e i sostituti debbano essere inseriti in cartolina prima del calcio d'inizio e una squadra inizia la partita con meno di undici calciatori, solo i calciatori e i sostituti indicati nella cartolina giocatori possono partecipare alla partita al loro arrivo.

2. Numero di sostituzioni

Competizioni ufficiali

Il numero di sostituti, fino a un massimo di cinque, che possono essere utilizzati in una partita ufficiale è determinato da FIFA, confederazione o federazione nazionale. Per le competizioni maschili e femminili delle prime squadre di club della massima divisione o delle nazionali maggiori in cui il regolamento consente un massimo di cinque sostituzioni, ogni squadra:

- ha un massimo di tre opportunità di sostituzione*
- può inoltre effettuare sostituzioni nell'intervallo tra i tempi

**Se entrambe le squadre effettuano una sostituzione contemporaneamente, questa viene conteggiata come un'opportunità di sostituzione utilizzata per entrambe. Più sostituzioni (e richieste) da parte di una squadra durante la stessa interruzione contano come una sola opportunità utilizzata.*

Tempi supplementari

- Se una squadra non ha utilizzato il massimo numero di sostituti e/o opportunità, può farlo nei tempi supplementari
- Se il regolamento consente una sostituzione aggiuntiva nei supplementari, ogni squadra avrà un'opportunità di sostituzione in più
- Le sostituzioni possono essere effettuate anche tra la fine dei tempi regolamentari e l'inizio dei supplementari, e nell'intervallo dei supplementari – queste non contano come opportunità utilizzate

Il regolamento della competizione deve indicare:

- quanti sostituti possono essere iscritti in cartolina (da tre a un massimo di quindici)
- se è consentita una sostituzione aggiuntiva nei supplementari (indipendentemente dal fatto che la squadra abbia già utilizzato il numero massimo di sostituzioni)

Altre partite

Nelle partite tra nazionali maschili "A", può essere indicato un massimo di quindici sostituti, di cui un massimo di otto può essere utilizzato, a meno che le due squadre non concordino che possano essere utilizzati di più, fino a un massimo di undici; in tal caso l'arbitro deve essere informato prima della partita. Le restrizioni e le procedure in vigore in relazione alle opportunità di sostituzione nelle competizioni ufficiali si applicheranno.

Sostituzioni con rientro

L'uso delle sostituzioni con rientro è consentito solo nel calcio giovanile, veterani, disabili e di base, previa approvazione della federazione nazionale, confederazione o FIFA.

Sostituzioni permanenti aggiuntive per commozione cerebrale

Le competizioni possono utilizzare sostituzioni permanenti aggiuntive per commozione cerebrale secondo il protocollo elencato nelle "Note e modifiche".

3. Procedura di sostituzione

I nomi dei giocatori di riserva devono essere comunicati all'arbitro prima

dell'inizio della gara. Un giocatore di riserva non iscritto in cartolina entro tale termine non può partecipare alla partita.

Per sostituire un calciatore titolare con uno di riserva, devono essere osservati il protocollo di limite di tempo per le sostituzioni e quanto segue:

- l'arbitro deve essere informato prima che venga effettuata qualsiasi sostituzione
- il calciatore da sostituire:
 - riceve il permesso dell'arbitro di lasciare il terreno di gioco, a meno che non sia già fuori dal terreno di gioco, e deve uscire dal punto più vicino della linea di demarcazione, salvo che l'arbitro indichi che il calciatore possa uscire direttamente e immediatamente in corrispondenza della linea di metà campo o di un altro punto (ad es. per motivi di sicurezza o per infortunio);
 - deve essere fuori dal terreno di gioco entro dieci secondi dalla visualizzazione del pannello delle sostituzioni, oppure, se non vi è il pannello, dal segnale dell'arbitro per effettuare la sostituzione, salvo che ciò non sia possibile per motivi di sicurezza o per infortunio;
 - deve recarsi immediatamente nell'area tecnica o nello spogliatoio e non prendere più parte alla partita, salvo dove siano consentite le sostituzioni di rientro.

Quando vi sono più sostituzioni durante la stessa interruzione, tutti i calciatori sostituiti devono lasciare il terreno di gioco entro dieci secondi dalla segnalazione dell'ultima sostituzione.

- se rifiuta di uscire, il gioco prosegue

Il calciatore di riserva entra:

- durante un'interruzione di gioco
- dalla linea di metà campo
- dopo che il calciatore sostituito ha lasciato il campo
- dopo aver ricevuto il segnale dell'arbitro

La sostituzione è completata quando il calciatore di riserva entra in campo; da quel momento, il calciatore uscito diventa "sostituito" e la riserva diventa

“calciatore” e può effettuare qualsiasi ripresa di gioco.

Tutti i sostituiti e le riserve sono soggetti all'autorità dell'arbitro, sia che giochino sia che non giochino.

4. Cambio del portiere

Qualsiasi calciatore può scambiarsi di posto con il portiere se:

- l'arbitro è informato prima del cambio
- il cambio avviene durante un'interruzione di gioco

5. Infrazioni e sanzioni

Se un giocatore di riserva iscritto in cartolina inizia la partita al posto di un titolare iscritto in cartolina e l'arbitro non è informato:

- l'arbitro lascia che la riserva continui a giocare da titolare
- nessuna sanzione disciplinare viene applicata alla riserva
- il titolare può diventare giocatore di riserva
- il numero di sostituzioni non viene ridotto
- l'arbitro segnala l'accaduto alle autorità competenti

Se una sostituzione avviene nell'intervallo o prima dei supplementari, la procedura deve essere completata prima della ripresa. Se l'arbitro non è informato, il giocatore di riserva può continuare a giocare, nessuna sanzione viene applicata e la questione viene segnalata alle autorità competenti.

Se un calciatore si scambia di posto con il portiere senza permesso dell'arbitro:

- il gioco prosegue
- entrambi i calciatori vengono ammoniti alla prima interruzione, salvo che il cambio sia avvenuto nell'intervallo (anche dei supplementari) o tra la fine della partita e l'inizio dei supplementari o dei tiri di rigore.

Salvo nei casi in cui uscire dal terreno di gioco entro dieci secondi non sia possibile a causa di sicurezza o infortunio, se il calciatore sostituito non ha lasciato il terreno di gioco entro i dieci secondi previsti:

- il calciatore sostituito deve comunque lasciare il terreno di gioco; viene

- ammonito solo se ritarda eccessivamente la ripresa oltre i dieci secondi;
- il sostituto non può ancora entrare nel terreno di gioco;
- il gioco riprende;
- la sostituzione non può essere annullata né può essere utilizzato un sostituto diverso;
- il sostituto può entrare nel terreno di gioco solo con il permesso dell'arbitro durante la prima interruzione dopo che è trascorso un minuto dalla ripresa.

Per qualsiasi altra infrazione:

- i calciatori sono ammoniti
- il gioco riprende con un calcio di punizione indiretto dal punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione

6. Calciatori e riserve espulsi

Un calciatore espulso:

- prima della consegna della cartolina giocatori, non può essere inserito in cartolina giocatori in nessun ruolo
- dopo essere stato inserito nella cartolina giocatori e prima del calcio d'inizio può essere sostituito da un giocatore di riserva in cartolina, che non può essere a sua volta sostituito; il numero di sostituzioni non viene ridotto
- dopo il calcio d'inizio non può essere sostituito

Un giocatore di riserva espulso prima o dopo il calcio d'inizio non può essere sostituito.

7. Persone estranee sul terreno di gioco

L'allenatore e le altre persone indicate nella cartolina giocatori (esclusi calciatori e riserve) sono detti "dirigenti". Chiunque non sia iscritto nella cartolina giocatori come calciatore, riserva o dirigente è un agente esterno.

Se un dirigente, sostituto, riserva, espulso o agente esterno entra sul terreno di gioco, l'arbitro deve:

- interrompere il gioco solo se c'è interferenza col gioco
- far allontanare la persona quando il gioco si ferma

- adottare i provvedimenti disciplinari appropriati

Se il gioco è stato fermato e l'interferenza è stata causata da:

- un dirigente, giocatore di riserva, sostituito o espulso: si riprende con un calcio di punizione diretto o rigore
- un agente esterno: si riprende con una palla d'arbitro

Se il pallone sta entrando in porta e l'interferenza non impedisce a un difendente di giocare il pallone, il gol è convalidato se il pallone entra in porta (anche se c'è stato contatto), a meno che l'interferenza non sia stata causata dalla squadra in attacco.

8. Calciatore fuori dal terreno di gioco

Se un calciatore che necessita del permesso dell'arbitro per rientrare lo fa senza permesso, l'arbitro deve:

- interrompere il gioco (non immediatamente se il calciatore non interferisce col gioco o con un dirigente o se si può applicare il vantaggio)
- ammonire il calciatore per essere rientrato senza permesso

Se il gioco viene fermato:

- si riprende con un calcio di punizione diretto dal punto dell'interferenza
- con un calcio di punizione indiretto dal punto in cui si trovava il pallone se non c'è stata interferenza

Un calciatore che oltrepassa la linea perimetrale come parte di un'azione di gioco non commette infrazione.

9. Gol segnato con una persona in più sul terreno di gioco

Se, dopo un gol, l'arbitro si accorge, prima della ripresa, che c'era una persona in più sul terreno di gioco e che questa ha interferito con il gioco:

- il gol deve essere annullato se la persona in più era:

- un calciatore, riserva, sostituito, espulso o dirigente che ha segnato; si riprende con un calcio di punizione diretto dal punto in cui si trovava la persona in più
- un agente esterno che ha interferito col gioco, salvo che il gol sia valido come sopra “Persone estranee sul terreno di gioco”; si riprende con una palla d’arbitro
- il gol è convalidato se la persona in più era:
 - un calciatore, riserva, sostituito, espulso o dirigente che ha subito il gol
 - un agente esterno che non ha interferito col gioco

In tutti i casi, la persona in più deve essere allontanata dal terreno di gioco.

Se, dopo un gol e la ripresa del gioco, l’arbitro si accorge che c’era una persona in più sul terreno di gioco quando è stato segnato il gol, il gol non può essere annullato. Se la persona è ancora sul terreno, l’arbitro deve:

- interrompere il gioco
- far allontanare la persona
- riprendere con una palla d’arbitro o un calcio di punizione, secondo il caso

L’arbitro deve segnalare l’accaduto alle autorità competenti.

10. Capitano della squadra

Ogni squadra deve avere un capitano in campo che indossi una fascia identificativa. Il capitano non ha uno status o privilegi speciali ma ha una certa responsabilità per il comportamento della squadra.

Le competizioni possono applicare le linee guida “Solo il capitano” elencate nelle “Note e modifiche”.

A close-up, low-angle shot of a person's right arm and hand. The hand is holding a small, dark, rectangular object between the thumb and index finger. The person is wearing a black digital wristwatch with a black strap and a black fabric wristband. The background is a dark blue sky with many small, bright white stars, suggesting a night sky.

Regola

4

L'Equipaggiamento dei Calciatori

1. Sicurezza

Un calciatore non deve utilizzare equipaggiamento o indossare qualsiasi cosa che crei pericolo.

Gli accessori sono consentiti purché non siano pericolosi e siano coperti in modo sicuro e protetto. Gli oggetti pericolosi devono essere rimossi e non coperti con nastro adesivo o con altre coperture.

I calciatori titolari devono essere controllati prima dell'inizio della partita e i sostituti prima di entrare in campo. Se un calciatore indossa o utilizza equipaggiamento non autorizzato o pericoloso, oppure accessori, l'arbitro deve ordinare al calciatore di:

- rimuovere l'oggetto
- uscire dal campo alla prima interruzione se non è in grado o non vuole adeguarsi

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

2. Equipaggiamento obbligatorio

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

- maglia con maniche
- calzoncini
- calzettoni – qualsiasi nastro o materiale applicato o indossato esternamente deve essere dello stesso colore della parte del calzettone che copre o su cui viene applicato
- parastinchi – devono essere di materiale idoneo e di dimensioni adeguate a offrire ragionevole protezione e devono essere coperti dai calzettoni. I calciatori sono responsabili della misura e dell'idoneità
- scarpe

Il capitano della squadra deve indossare la fascia da braccio rilasciata o autorizzata dall'organizzatore della competizione, oppure una fascia monocolore che può anche riportare la parola "capitano", la lettera "C" o una traduzione, anch'essa monocolore.

Se un calciatore perde accidentalmente una scarpa o un parastinco, deve sostituirlo il prima possibile e comunque non oltre la successiva interruzione di gioco; se prima di ciò gioca il pallone e/o segna una rete, il gol è valido.

3. Colori

- Le due squadre devono indossare colori che le distinguano tra loro e dagli ufficiali di gara
- Ogni portiere deve indossare colori che lo distinguano dagli altri calciatori e dagli ufficiali di gara
- Se le maglie dei due portieri sono dello stesso colore e nessuno ha una maglia alternativa, l'arbitro consente che la partita si giochi

Le sottomaglie devono essere:

- di un solo colore, uguale a quello principale della manica della maglia, oppure
- con motivi/colori che riproducano esattamente la manica della maglia

Scaldamuscoli/calzamaglie devono essere dello stesso colore principale dei calzoncini o della parte inferiore di questi – i calciatori della stessa squadra devono indossare lo stesso colore.

4. Altro equipaggiamento

È consentito l'uso di equipaggiamento protettivo non pericoloso, ad esempio guanti, caschi, maschere facciali, ginocchiere e protettori per il braccio in materiale soffice, leggero e imbottito, cappellini per portieri e occhiali da sport. I portieri possono indossare pantaloni della tuta.

Copricapo

Se vengono indossati copricapo (esclusi i berretti dei portieri), questi devono:

- essere neri o dello stesso colore principale della maglia (a condizione che i

- calciatori della stessa squadra li indossino dello stesso colore)
- essere conformi all'aspetto professionale dell'equipaggiamento
- non essere attaccati alla maglia
- non costituire pericolo per chi li indossa o per altri (ad esempio, nessun meccanismo di apertura/chiusura attorno al collo)
- non avere parti sporgenti

Comunicazione elettronica

I calciatori (inclusi sostituti, sostituiti ed espulsi) non possono indossare o utilizzare dispositivi elettronici o di comunicazione (salvo dove siano consentiti EPTS). I dirigenti possono usare dispositivi elettronici solo se direttamente collegati alla salute, sicurezza o per motivi tecnico-tattici, e solo se piccoli, mobili e portatili (es. microfono, cuffie, telefono, tablet, laptop). Un dirigente che usa dispositivi non autorizzati o si comporta in modo inappropriato a causa del loro uso viene espulso.

Sistemi elettronici di monitoraggio delle prestazioni (EPTS)

Quando la tecnologia indossabile come parte dei sistemi elettronici di performance e tracciamento viene utilizzata in partite giocate in una competizione ufficiale organizzata sotto l'egida della FIFA, delle confederazioni o delle federazioni calcistiche nazionali, l'organizzatore della competizione deve garantire che la tecnologia applicata all'equipaggiamento dei giocatori non sia pericolosa e soddisfi i requisiti per i dispositivi EPTS indossabili previsti dal FIFA Quality Programme for EPTS.

Se gli EPTS sono forniti dall'organizzatore della partita o della competizione, è responsabilità di quest'ultimo assicurare che le informazioni e i dati trasmessi dagli EPTS all'area tecnica durante le partite ufficiali siano affidabili e accurati.

Il FIFA Quality Programme for EPTS supporta gli organizzatori delle competizioni nel processo di approvazione di sistemi elettronici di performance e tracciamento affidabili e precisi.

5. Slogan, scritte, immagini e pubblicità

L'equipaggiamento non deve contenere slogan, scritte o immagini di natura politica, religiosa o personale. I calciatori non devono mostrare indumenti sotto la divisa con slogan, scritte o immagini di natura politica, religiosa, personale, o pubblicità diversa dal logo del produttore. Per qualsiasi infrazione, il calciatore

e/o la squadra saranno sanzionati dall'organizzatore della competizione, dalla federazione nazionale o dalla FIFA.

Principi

- La Regola 4 si applica a tutto l'equipaggiamento (inclusi gli indumenti) indossato da calciatori titolari, di riserva e sostituiti; i suoi principi valgono anche per tutti i dirigenti nell'area tecnica
- Sono generalmente consentiti:
 - numero, nome, stemma/logo della squadra, slogan/emblemi che promuovono il calcio, il rispetto e l'integrità, e pubblicità consentita dal regolamento della competizione o della federazione, confederazione o FIFA
 - I dettagli della gara (squadre, data, competizione/evento, luogo) sono ammessi
- Slogan, scritte o immagini consentite devono essere limitate alla parte anteriore della maglia e/o alla fascia da capitano
- In alcuni casi, possono apparire solo sulla fascia da capitano

Interpretazione della Regola

Quando si valuta se uno slogan, una dichiarazione o un'immagine sia consentita, si deve fare riferimento alla Regola 12 (Falli e Scorrettezze), che determina che l'arbitro prenda provvedimenti contro un giocatore colpevole di:

- utilizzare linguaggio e/o azioni offensive, insultanti o ingiuriose
- agire in modo provocatorio, derisorio o che suscita reazioni forti

Qualsiasi slogan, dichiarazione o immagine che rientri in una di queste categorie non è consentita.

Mentre "religioso" e "personale" sono relativamente facili da definire, "politico" è meno chiaro, ma non sono consentiti slogan, dichiarazioni o immagini relativi a:

- qualsiasi persona, viva o morta (a meno che non faccia parte del nome ufficiale della competizione)
- qualsiasi partito, organizzazione, gruppo politico locale, regionale, nazionale

o internazionale, ecc.

- qualsiasi governo locale, regionale o nazionale o uno dei suoi dipartimenti, uffici o funzioni
- qualsiasi organizzazione discriminatoria
- qualsiasi organizzazione i cui obiettivi/azioni siano probabilmente offensivi per un numero significativo di persone
- qualsiasi atto/evento politico specifico

Quando si commemora un evento nazionale o internazionale significativo, le sensibilità della squadra avversaria (compresi i suoi tifosi) e del pubblico in generale devono essere attentamente considerate.

Le regole della competizione possono prevedere ulteriori restrizioni/limitazioni, in particolare riguardo alle dimensioni, al numero e alla posizione degli slogan, delle dichiarazioni e delle immagini consentite. Si raccomanda che le controversie relative a slogan, dichiarazioni o immagini vengano risolte prima dell'inizio di una partita/competizione.

6. Infrazioni e sanzioni

Per ogni infrazione, non è necessario fermare il gioco e il calciatore:

- è invitato dall'arbitro a uscire dal campo per regolarizzare l'equipaggiamento
- esce alla prima interruzione, a meno che non abbia già provveduto

Un calciatore che esce per regolarizzare o cambiare l'equipaggiamento deve:

- farsi controllare l'equipaggiamento da un ufficiale di gara prima di rientrare
- rientrare solo con il permesso dell'arbitro (che può essere dato a gioco in corso)

Un calciatore che rientra senza autorizzazione deve essere ammonito. Se il gioco viene fermato per ammonire, si riprende con un calcio di punizione indiretto dal punto in cui si trovava il pallone, salvo che vi sia stata interferenza, nel qual caso si assegna un calcio di punizione diretto (o rigore) dal punto dell'interferenza.

A close-up, low-angle shot of a person's right arm and hand. The hand is holding a small, dark, rectangular object between the thumb and index finger. The person is wearing a black wristwatch with a black strap and a black sleeve. The background is a dark blue sky filled with numerous small, bright white stars, suggesting a night sky or a space-themed setting. The lighting is dramatic, highlighting the hand and the object it holds.

Regola

5

L'Arbitro

1. Autorità dell'arbitro

Ogni partita è diretta da un arbitro che ha piena autorità per far rispettare le Regole del Gioco in relazione alla gara.

2. Decisioni dell'arbitro

Le decisioni sono prese al meglio delle capacità dell'arbitro secondo le Regole del Gioco e lo "spirito del gioco" e si basano sul giudizio dell'arbitro, che ha la discrezionalità di agire in modo appropriato nell'ambito delle Regole del Gioco.

Le competizioni possono utilizzare la tecnologia per assistere l'arbitro nel prendere o modificare decisioni in relazione a:

- il protocollo VAR;
- il pallone dentro/fuori dal gioco, anche tramite l'uso della tecnologia sulla linea di porta (GLT);
- il fuorigioco, anche tramite l'uso della tecnologia semiautomatica del fuorigioco (SAOT).

Le decisioni dell'arbitro riguardanti i fatti di gioco, compreso se una rete sia stata segnata o il risultato della gara, sono definitive. Le decisioni dell'arbitro, e di tutti gli altri ufficiali di gara, devono sempre essere rispettate.

L'arbitro non può cambiare una decisione di ripresa dopo aver realizzato che è errata o su consiglio di un altro ufficiale se il gioco è già ripreso o se ha fischio la fine del primo o secondo tempo (inclusi i supplementari) ed è uscito dal terreno di gioco o ha abbandonato la partita. Tuttavia, se alla fine del tempo l'arbitro lascia il campo per andare all'area di revisione (RRA) o per richiamare i giocatori in campo, ciò non impedisce di cambiare una decisione per un episodio avvenuto prima della fine del tempo

Salvo quanto previsto dalla Regola 12.4 e dal protocollo VAR, una sanzione disciplinare può essere comminata dopo la ripresa solo se un altro ufficiale aveva identificato e tentato di comunicare l'infrazione all'arbitro prima della ripresa; la ripresa associata alla sanzione non si applica.

Se l'arbitro è impossibilitato a proseguire, il gioco può continuare sotto la supervisione degli altri ufficiali fino alla successiva interruzione.

3. Poteri e doveri

L'arbitro:

- fa rispettare le Regole del Gioco
- dirige la partita in collaborazione con gli altri ufficiali
- funge da cronometrista, annota gli avvenimenti della gara e fornisce alle autorità competenti il rapporto di gara, incluse informazioni su provvedimenti disciplinari e altri episodi prima, durante o dopo la partita
- supervisiona e/o indica la ripresa del gioco

Vantaggio

- consente al gioco di proseguire quando si verifica un'infrazione, oppure quando una ripresa è eseguita in modo errato e il pallone è in gioco, e la squadra avversaria non colpevole trarrà vantaggio dall'azione; l'infrazione viene punita/si ordina la ripetizione se il vantaggio previsto non si concretizza in quel momento o entro pochi secondi.

Provvedimenti disciplinari

- punisce l'infrazione più grave, in termini di sanzione, ripresa, gravità fisica e impatto tattico, se si verificano più infrazioni contemporaneamente
- prende provvedimenti disciplinari contro i calciatori colpevoli di infrazioni da ammonizione o espulsione
- ha l'autorità di prendere provvedimenti disciplinari dal momento in cui entra in campo per l'ispezione prepartita fino a quando non lascia il terreno di gioco dopo la fine della partita (compresi i calci di rigore, cioè la serie di rigori). Se, prima di entrare in campo all'inizio della partita, un giocatore

commette un'infrazione che comporta l'espulsione, l'arbitro ha l'autorità di impedire al giocatore di partecipare alla partita (vedi Regola 3.6); l'arbitro segnalerà qualsiasi altro comportamento scorretto;

- può mostrare cartellini gialli o rossi e, dove il regolamento lo consente, espellere temporaneamente un calciatore, dall'inizio della partita fino al termine, inclusi intervallo, supplementari e tiri di rigore
- prende provvedimenti nei confronti dei dirigenti che non agiscono in modo responsabile e li ammonisce (cartellino giallo) o espelle (cartellino rosso) dal campo di gioco e dalle sue immediate vicinanze, compresa l'area tecnica; se il responsabile non può essere identificato, sarà sanzionato l'allenatore di più alto grado presente nell'area tecnica. Un membro del personale medico che commette un'infrazione passibile di espulsione può rimanere se la squadra non ha altre persone mediche disponibili e può intervenire se un giocatore necessita di assistenza medica
- agisce su indicazione degli altri ufficiali di gara riguardo a incidenti che l'arbitro non ha visto

Infortunati

- lascia proseguire fino a quando la palla è in gioco se un calciatore è solo lievemente infortunato
- interrompe il gioco solo se un calciatore è gravemente infortunato e ne assicura la rimozione dal campo. Un calciatore infortunato non può essere curato in campo e, quando un infortunio provoca l'interruzione del gioco o ritarda la ripresa del gioco, il calciatore infortunato deve lasciare il terreno di gioco e può rientrare solo un minuto dopo che il gioco è ripreso;* se il pallone è in gioco, il rientro deve avvenire dalla linea laterale, ma se il pallone non è in gioco, può avvenire da qualsiasi linea di delimitazione. Le uniche eccezioni all'obbligo di lasciare il terreno di gioco per e/o dopo il trattamento sono quando:
 - un portiere è infortunato
 - collisione tra portiere e altro calciatore che necessitano attenzione
 - collisione tra compagni che necessitano attenzione
 - infortunio grave
 - infortunio causato da infrazione per cui l'avversario viene ammonito o

espulso (ad esempio un intervento imprudente o un fallo grave)

- se il calciatore infortunato deve battere un rigore
- assicura che chi sanguina lasci il campo; può rientrare solo col permesso dell'arbitro, che deve essere certo che il sanguinamento sia cessato e non ci sia sangue sull'equipaggiamento
- se ha autorizzato medici o barellieri a entrare, il calciatore deve uscire su barella o a piedi; chi non si adegua è ammonito
- se deve ammonire o espellere un calciatore infortunato che deve lasciare il campo, il cartellino va mostrato prima che esca
- se il gioco non è stato fermato per altro motivo, o se l'infortunio non è conseguenza di un'infrazione, la ripresa è con una palla d'arbitro

* Vedi il "protocollo di trattamento e valutazione fuori dal terreno di gioco" nelle "Note e modifiche"

Interferenze esterne

- interrompe, sospende temporaneamente o definitivamente la partita per infrazioni o interferenze esterne, ad esempio:
 - illuminazione insufficiente
 - oggetto lanciato da spettatore che colpisce ufficiali, calciatori o dirigenti: può proseguire, interrompere, sospendere temporaneamente o definitivamente a seconda della gravità
 - spettatore che fischia e interferisce col gioco: si interrompe e si riprende con una palla d'arbitro
 - oggetto, pallone aggiuntivo o animale che entra in campo:
 - si interrompe il gioco e si riprende con una palla d'arbitro solo se c'è interferenza – salvo che il pallone stia entrando in porta e l'interferenza non impedisca a un difendente di giocare il pallone; il gol è convalidato se il pallone entra in porta (anche se c'è stato contatto), a meno che l'interferenza non sia stata causata dalla squadra in attacco.
 - se non c'è interferenza, si lascia proseguire e si rimuove l'oggetto alla prima occasione

- non permette a persone non autorizzate di entrare in campo

4. Video assistant referee (VAR)

L'uso del VAR è consentito solo dove l'organizzatore della partita/competizione ha implementato tutti i requisiti previsti dal Manuale VAR e ha ricevuto autorizzazione scritta dalla FIFA.

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

- gol/non gol
- calcio di rigore/nessun calcio rigore
- espulsione (incluso una seconda ammonizione chiaramente errata)
- identificazione errata quando l'arbitro ammonisce o espelle il calciatore sbagliato
- calcio d'angolo chiaramente assegnato in modo errato se la decisione può essere modificata immediatamente senza ritardare la ripresa (opzione della competizione).

L'assistenza del VAR riguarda l'uso dei replay dell'episodio. La decisione finale spetta sempre all'arbitro, che può basarsi sulle informazioni del VAR e/o vedere direttamente i replay (“on-field review”).

Salvo per “grave episodio non visto”, l'arbitro (e, se rilevante, gli altri ufficiali “in campo”) devono sempre prendere una decisione (anche di non punire un'infrazione potenziale); questa decisione non cambia a meno che non sia un “chiaro ed evidente errore”.

Review dopo la ripresa del gioco

Se il gioco è stato fermato e poi è ripreso, l'arbitro può effettuare una “review” e prendere provvedimenti disciplinari solo per scambio di identità o potenziale espulsione per condotta violenta, sputi, morsi o azioni estremamente offensive, ingiuriose e/o abusive.

5. Equipaggiamento dell'arbitro

Equipaggiamento obbligatorio

L'arbitro deve avere il seguente equipaggiamento:

- Fischietto/i
- Orologio/i
- Cartellini rosso e giallo
- Taccuino (o altro mezzo per annotare gli avvenimenti della gara)

Altro equipaggiamento

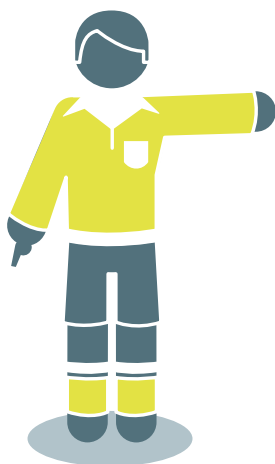
Gli arbitri potrebbero essere autorizzati ad usare:

- Dispositivi per comunicare con altri ufficiali – bandierine elettroniche, auricolari, ecc.
- EPTS o altri dispositivi per il monitoraggio della forma fisica
- Le body cam sono consentite se l'organizzatore della competizione fornisce le telecamere, mantiene il controllo delle registrazioni e rispetta le linee guida pertinenti. Le telecamere possono includere microfoni, che non possono essere utilizzati per trasmettere le comunicazioni con il video assistant referee (VAR). Le immagini e l'audio registrati possono essere utilizzati dalle autorità competenti per questioni disciplinari.

Arbitri e altri ufficiali "in campo" non possono usare altri dispositivi elettronici, incluse telecamere, eccetto le body cam indicate sopra. Accessori possono essere portati ammesso che non siano pericolosi.

6. Gestualità dell'arbitro

Fare riferimento alle immagini per i segnali approvati.



Rimessa laterale



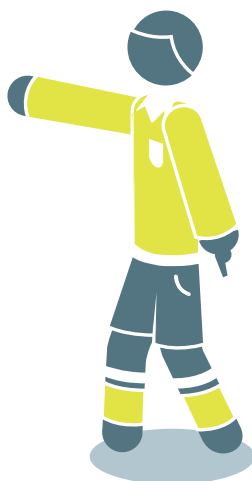
Calcio di rigore



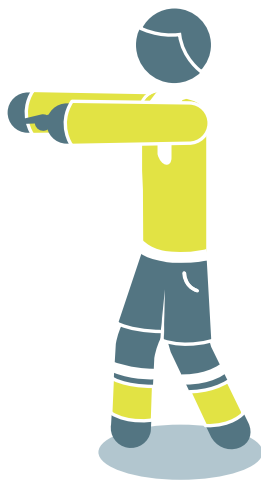
Calcio di punizione |
indiretto



Calcio di punizione |
diretto



Vantaggio (1)



Vantaggio (2)



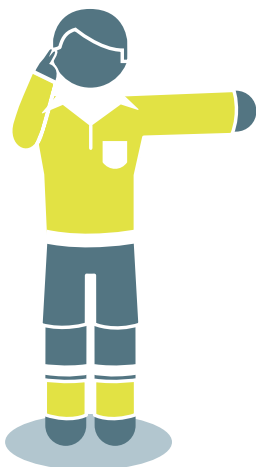
Calcio d'angolo



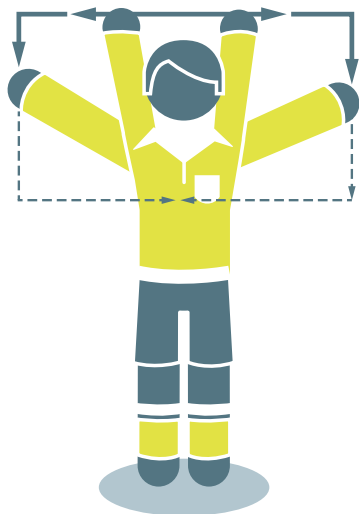
Calcio di rinvio



Cartellino **rosso** e
giallo



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



Review: 'segno TV'



Conto alla rovescia per gli ultimi 5 secondi della restrizione di 8 secondi per i portieri che controllano la palla con la mano/le mani o il braccio/le braccia.

7. Responsabilità degli ufficiali di gara

Un arbitro o altro ufficiale di gara non è responsabile per:

- qualsiasi tipo di infortunio subito da calciatore, dirigente o spettatore
- qualsiasi danno a proprietà di qualsiasi tipo
- qualsiasi altra perdita subita da individuo, club, azienda, associazione o altro ente, dovuta o potenzialmente dovuta a una decisione presa secondo le Regole del Gioco o le procedure normali per organizzare, giocare e dirigere una gara

Tali decisioni possono includere:

- la valutazione delle condizioni del campo o delle sue adiacenze o delle condizioni meteorologiche per lo svolgimento della gara
- l'annullamento di una gara per qualsiasi motivo
- la valutazione dell'idoneità dell'attrezzatura e del pallone utilizzati
- la decisione di fermare o meno la gara per problemi con gli spettatori
- la decisione di fermare o meno il gioco per permettere la rimozione di un calciatore infortunato
- la decisione di richiedere la rimozione di un calciatore infortunato
- la decisione di consentire o meno a un calciatore di indossare determinati indumenti o equipaggiamento
- la decisione di consentire o meno la presenza di persone (inclusi i dirigenti o responsabili dello stadio, addetti alla sicurezza, fotografi o media) nelle vicinanze del terreno di gioco
- qualsiasi altra decisione presa in conformità alle Regole del Gioco o ai regolamenti FIFA, della confederazione, della federazione nazionale o della competizione

A close-up, low-angle shot of a person's right arm and hand. The hand is holding a small, dark, rectangular object between the thumb and index finger. The person is wearing a black wristwatch with a black strap and a black sleeve. The background is a dark blue sky filled with numerous small, bright white stars, suggesting a night sky. The lighting is soft, highlighting the contours of the hand and arm.

Regola

6

Gli Altri Ufficiali di Gara

Altri ufficiali di gara (due assistenti arbitri, un quarto ufficiale, due assistenti arbitri aggiuntivi, un assistente arbitro di riserva, un video assistente arbitro (VAR) e almeno un assistente VAR (AVAR) possono essere designati per le partite. Assisteranno l'arbitro nel controllo della gara in conformità con le Regole del Gioco, ma la decisione finale sarà sempre presa dall'arbitro.

L'arbitro, gli assistenti arbitrali, il quarto ufficiale, gli assistenti arbitri aggiuntivi e l'assistente arbitro di riserva sono gli ufficiali di gara "sul campo".

Il VAR e l'AVAR sono gli ufficiali di gara "video" (VMO) e assistono l'arbitro secondo le Regole del Gioco e il protocollo VAR.

Gli ufficiali di gara operano sotto la direzione dell'arbitro. In caso di interferenze indebite o comportamento improprio, l'arbitro li solleverà dall'incarico e farà rapporto alle autorità competenti.

Gli altri ufficiali di gara "sul campo" assistono l'arbitro in caso di infrazioni quando hanno una visuale migliore rispetto all'arbitro e devono presentare un rapporto alle autorità competenti per qualsiasi grave condotta scorretta o altro incidente avvenuto fuori dalla vista dell'arbitro e degli altri ufficiali di gara. Devono informare l'arbitro e gli altri ufficiali di gara di qualsiasi rapporto presentato.

Gli ufficiali di gara "sul campo" assistono l'arbitro nell'ispezione del terreno di gioco, dei palloni e dell'equipaggiamento dei giocatori (incluso se i problemi sono stati risolti) e nella tenuta dei registri di tempo, gol, infrazioni, ecc.

I regolamenti delle competizioni devono indicare chiaramente chi sostituisce un ufficiale di gara impossibilitato a iniziare o proseguire e ogni eventuale cambiamento associato. In particolare, deve essere chiaro se, in caso di impossibilità dell'arbitro a iniziare o proseguire, subentri il quarto ufficiale o il primo assistente o il primo assistente di riserva.

1. Assistenti arbitri

Indicazioni fornite dagli assistenti arbitrali:

- quando tutto il pallone esce dal terreno di gioco e quale squadra ha diritto a un calcio d'angolo, un calcio di rinvio o una rimessa laterale
- quando un calciatore in posizione di fuorigioco può essere sanzionato
- quando viene richiesta una sostituzione
- sui calci di rigore, se il portiere si muove dalla linea di porta prima che il pallone sia calciato e se il pallone supera la linea; se sono stati designati assistenti arbitrali aggiuntivi, l'assistente arbitrale si posiziona in linea con il dischetto del rigore

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

L'assistente arbitro può entrare sul terreno di gioco per aiutare a controllare la distanza di 9,15 m.

2. Quarto ufficiale

L'assistenza del quarto ufficiale include anche:

- supervisionare la procedura di sostituzione
- controllare l'equipaggiamento di un calciatore/di riserva
- autorizzare il rientro di un calciatore dopo il segnale/approvazione dell'arbitro
- supervisionare i palloni di riserva
- indicare il tempo minimo di recupero che l'arbitro intende concedere al termine di ciascun tempo (inclusi i tempi supplementari)
- informare l'arbitro di comportamenti irresponsabili da parte di chi si trova nell'area tecnica

3. Assistenti arbitri aggiuntivi

Gli assistenti arbitrali aggiuntivi possono indicare:

- quando tutto il pallone supera la linea di porta, compreso quando viene segnato un gol
- quale squadra ha diritto a un calcio d'angolo o a un calcio di rinvio

- sui calci di rigore, se il portiere si muove dalla linea di porta prima che il pallone sia calciato e se il pallone supera la linea

4. Assistente arbitro di riserva

Un assistente arbitro di riserva può sostituire un assistente arbitro, il quarto ufficiale o un assistente arbitro aggiuntivo impossibilitato a proseguire e può anche assistere l'arbitro come gli altri ufficiali di gara "sul campo".

5. Video assistente arbitro

Un video assistente arbitro (VAR) è un ufficiale di gara che può assistere l'arbitro nel prendere una decisione utilizzando il replay solo in caso di "errore chiaro ed evidente" o "grave episodio non visto" relativo a gol/non gol, rigore/non rigore, espulsione (inclusa chiara seconda ammonizione non corretta) o caso di scambio di identità quando l'arbitro ammonisce o espelle il calciatore sbagliato.

Un assistente video assistente arbitro (AVAR) è un ufficiale di gara che aiuta principalmente il VAR:

- visionando le immagini televisive mentre il VAR è impegnato in una "verifica" o una "revisione"
- tenendo traccia degli episodi legati al VAR e di eventuali problemi di comunicazione o tecnologia
- assistendo il VAR nella comunicazione con l'arbitro, in particolare comunicando con l'arbitro quando il VAR sta effettuando una "verifica"/"revisione", ad esempio per dire all'arbitro di "fermare il gioco" o "ritardare la ripresa", ecc.
- registrando il tempo "perso" quando il gioco è fermo per una "verifica" o una "revisione"
- comunicando le decisioni legate al VAR alle parti interessate

6. Segnali dell'assistente arbitro
Fare riferimento alle immagini
per i segnali approvati degli
assistenti arbitrali..



Sostituzione



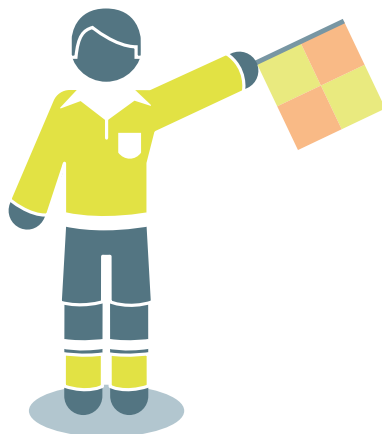
Calcio di punizione per la
squadra che attacca



Calcio di punizione per la
squadra che difende



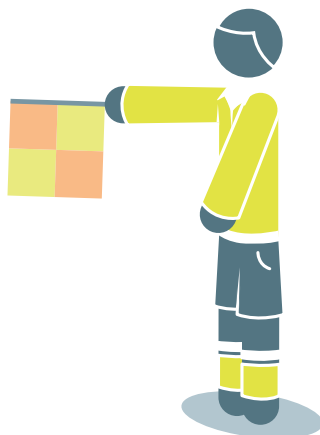
Rimessa laterale per la
squadra che attacca



Rimessa laterale per la
squadra che difende



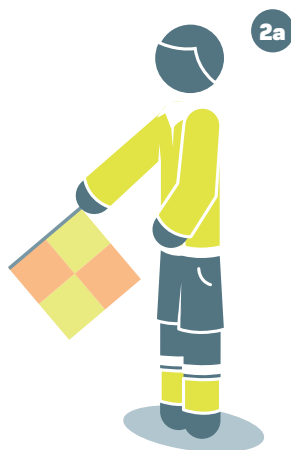
Calcio d'angolo



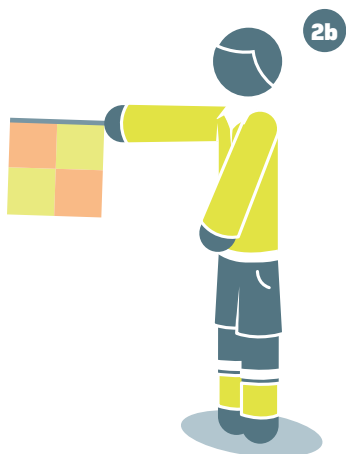
Calcio di rinvio



Fuorigioco



Fuorigioco nella
parte vicina del campo



Fuorigioco nella
parte centrale del campo



Fuorigioco nella
parte lontana del campo

7. Segni dell'Assistente arbitro addizionale



Rete

(a meno che la palla non abbia
chiaramente superato la linea di porta)

A close-up, low-angle shot of a person's right arm and hand. The hand is holding a small, dark, rectangular object between the thumb and index finger. The person is wearing a black digital wristwatch with a black strap and a black fabric wristband. The background is a dark blue sky with many small, bright white stars, suggesting a night sky. The lighting is soft, highlighting the contours of the hand and arm.

Regola

7

La Durata della Partita

1. Periodi di gioco

Una partita dura due tempi uguali di 45 minuti ciascuno, che possono essere ridotti solo se concordato tra l'arbitro e le due squadre prima dell'inizio della gara e se conforme al regolamento della competizione.

2. Intervallo

I calciatori hanno diritto a un intervallo tra i due tempi, che non deve superare i 15 minuti; durante l'intervallo dei tempi supplementari è consentita una breve pausa per bere (che non deve superare un minuto). Il regolamento della competizione deve indicare la durata dell'intervallo e questa può essere modificata solo con il permesso dell'arbitro.

3. Recupero del tempo perso

L'arbitro concede, in ciascun tempo, il recupero per tutto il tempo di gioco perso in quel tempo a causa di:

- sostituzioni
- valutazione e/o uscita di calciatori infortunati
- perdite di tempo
- provvedimenti disciplinari
- interruzioni mediche consentite dal regolamento della competizione (es. pause per bere, massimo un minuto, e pause di raffreddamento, da novanta secondi a tre minuti)
- ritardi legati ai controlli e alle revisioni VAR
- esultanze per i gol
- qualsiasi altra causa, compresi ritardi significativi nella ripresa del gioco (es. per interferenze di agenti esterni)

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

L'arbitro non deve compensare un errore di cronometraggio nel primo tempo cambiando la durata del secondo tempo.

4. Calcio di rigore

Se deve essere eseguito o ripetuto un calcio di rigore, il tempo viene prolungato fino al completamento del calcio di rigore.

5. Partita sospesa

Una partita sospesa viene ripetuta, a meno che il regolamento della competizione o gli organizzatori non decidano diversamente.



A close-up, low-angle shot of a person's right arm and hand. The hand is holding a small, dark, rectangular object between the thumb and index finger. The person is wearing a black wristwatch with a black strap and a black sleeve. The background is a dark blue sky filled with numerous small, white stars, suggesting a night sky or a space-themed setting. The lighting is soft, highlighting the contours of the hand and arm.

Regola

8

L'Inizio e la Ripresa del Gioco

Un calcio d'inizio dà inizio a entrambi i tempi di una partita, a entrambi i tempi supplementari e riprende il gioco dopo che è stato segnato un gol. Calci di punizione (diretti o indiretti), calci di rigore, rimesse laterali, calci di rinvio e calci d'angolo sono altre riprese del gioco (vedi Regole 13–17). Una rimessa con palla d'arbitro si utilizza quando l'arbitro interrompe il gioco e la Regola non richiede una delle riprese sopra indicate.

Se un'infrazione si verifica quando il pallone non è in gioco, ciò non cambia il modo in cui il gioco viene ripreso.

1. Calcio d'inizio

Procedura

- L'arbitro lancia una moneta e la squadra che vince il sorteggio decide quale porta attaccare nel primo tempo o se effettuare il calcio d'inizio.
- In base a quanto sopra, gli avversari effettuano il calcio d'inizio o decidono quale porta attaccare nel primo tempo.
- La squadra che ha deciso quale porta attaccare nel primo tempo effettua il calcio d'inizio per iniziare il secondo tempo.
- Per il secondo tempo, le squadre cambiano campo e attaccano le porte opposte.
- Dopo che una squadra segna un gol, il calcio d'inizio è effettuato dagli avversari.

Per ogni calcio d'inizio:

- Tutti i giocatori, tranne il giocatore che effettua il calcio d'inizio, devono trovarsi nella propria metà campo.
- Gli avversari della squadra che effettua il calcio d'inizio devono trovarsi ad almeno 9,15 m dal pallone fino a quando non è in gioco.

- Il pallone deve essere fermo sul punto centrale.
- L'arbitro dà il segnale.
- Il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente.
- Un gol può essere segnato direttamente contro gli avversari su calcio d'inizio; se il pallone entra direttamente nella porta del calciatore, che ha effettuato il calcio d'inizio, viene assegnato un calcio d'angolo agli avversari.

Infrazioni e sanzioni

Se il giocatore che effettua il calcio d'inizio tocca nuovamente il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro giocatore, viene assegnato un calcio di punizione indiretto, o qualora l'infrazione consistesse in un fallo di mano, con un calcio di punizione diretto.

Nel caso di qualsiasi altra infrazione della procedura del calcio d'inizio, il calcio d'inizio viene ripetuto.

2. Palla d'arbitro

Procedura

- Se, quando il gioco è stato interrotto:
 - Il pallone si trovava all'interno dell'area di rigore, l'arbitro lo lascia cadere per il portiere della squadra difendente nella propria area di rigore.
 - Il pallone si trovava fuori dall'area di rigore, l'arbitro lo lascia cadere per un giocatore della squadra che avrebbe ottenuto il possesso (incluso la ripartenza se la palla fosse uscita dal campo) se questo può essere determinato dall'arbitro; altrimenti, viene lasciato cadere per un giocatore della squadra che ha toccato per ultima il pallone. Il pallone viene lasciato cadere nel punto in cui si trovava quando il gioco è stato interrotto, a meno che abbia toccato un ufficiale di gara o un agente esterno, in quel caso la palla viene lasciata cadere nel luogo dell'interferenza/contatto.
- Tutti gli altri giocatori (di entrambe le squadre) devono rimanere ad almeno 4 m dal pallone fino a quando non è in gioco.

Il pallone è in gioco quando tocca il terreno.

Infrazioni e sanzioni

Il pallone viene lasciato cadere nuovamente se:

- Tocca un giocatore prima di toccare il terreno.
- Esce dal terreno di gioco dopo aver toccato il terreno, senza aver toccato un giocatore.

Se in seguito a una ripresa del gioco con palla d'arbitro il pallone entra in porta senza che sia stato toccato da almeno due giocatori, il gioco viene ripreso con:

- Un calcio di rinvio se entra nella porta degli avversari.
- Un calcio d'angolo se entra nella propria porta.

A close-up, low-angle shot of a person's right arm and hand against a dark blue night sky filled with stars. The hand is extended, with the index finger pointing upwards and slightly to the left. The person is wearing a black wristwatch with a black strap and a black sleeve. The lighting is soft, highlighting the contours of the hand and arm.

Regola

9

Il Pallone in Gioco e non in Gioco

1. Pallone non in gioco

Il pallone non è in gioco quando:

- ha completamente superato la linea di porta o la linea laterale, sia a terra che in aria
- il gioco è stato interrotto dall'arbitro
- tocca un ufficiale di gara, rimane sul terreno di gioco e:
 - una squadra inizia un'azione promettente oppure
 - il pallone entra direttamente in porta oppure
 - la squadra in possesso del pallone cambia

In tutti questi casi, il gioco riprende con una palla d'arbitro.

2. Pallone in gioco

Il pallone è in gioco in tutti gli altri momenti, anche quando tocca un ufficiale di gara e quando rimbalza su un palo della porta, sulla traversa o sulla bandierina d'angolo e rimane sul terreno di gioco.

Se, senza l'intenzione di interferire in modo scorretto con il gioco, un dirigente di squadra, una riserva, un calciatore sostituito o espulso, o un calciatore temporaneamente fuori dal terreno di gioco (per infortunio, aggiustamento dell'equipaggiamento, ecc.) tocca il pallone mentre è ancora in gioco ma quando sta chiaramente uscendo dal terreno di gioco, ciò viene sanzionato con un calcio di punizione indiretto; non è prevista alcuna sanzione disciplinare.



Regola

10

Determinare l'Esito di una Partita

1. Gol segnato

Un gol è segnato quando l'intero pallone supera la linea di porta, tra i pali e sotto la traversa, a condizione che non sia stata commessa alcuna infrazione dalla squadra che segna il gol.

Se il portiere lancia il pallone con le mani direttamente nella porta avversaria, viene assegnato un calcio di rinvio.

Se l'arbitro segnala un gol prima che il pallone abbia completamente superato la linea di porta, il gioco riprende con una palla d'arbitro.

2. Squadra vincente

La squadra che segna il maggior numero di gol è dichiarata vincitrice. Se entrambe le squadre non segnano o segnano lo stesso numero di gol, la partita termina in parità.

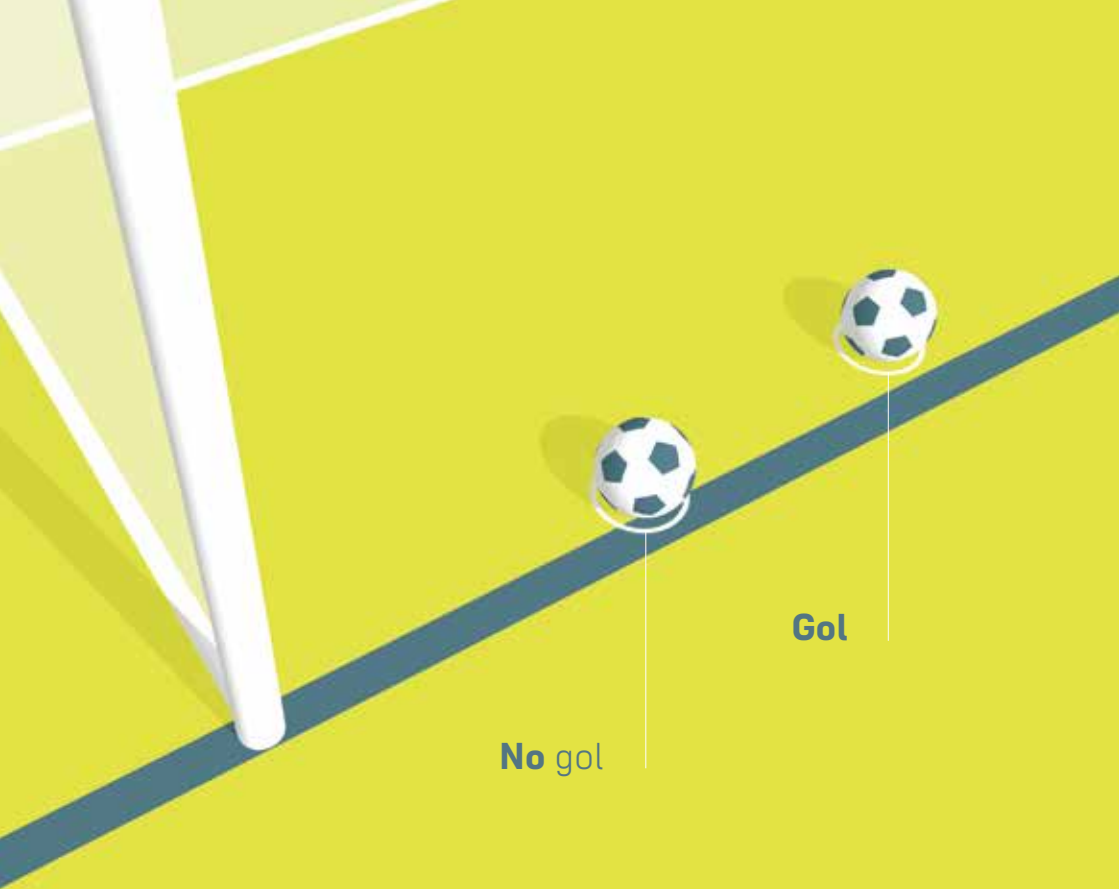
Quando il regolamento della competizione richiede una squadra vincente dopo una partita terminata in parità o una doppia sfida (andata-ritorno), le uniche procedure consentite per determinare la squadra vincente sono:

- regola dei gol in trasferta
- due tempi supplementari di uguale durata, non superiori a 15 minuti ciascuno
- calci di rigore (rigori)

Può essere utilizzata una combinazione delle procedure sopra indicate.

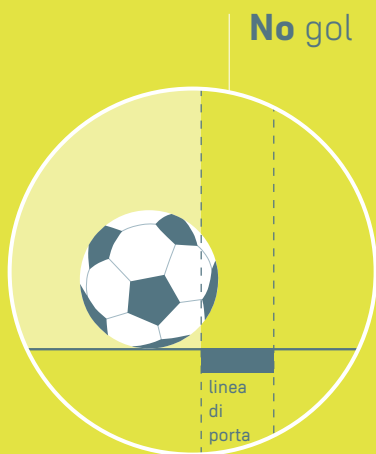
3. Calci di rigore (rigori)

I calci di rigore (tiri di rigore) vengono eseguiti dopo la fine della partita e, salvo diversa indicazione, si applicano le Regole del Gioco pertinenti. Un calciatore espulso durante la partita non può partecipare ai tiri di rigore;



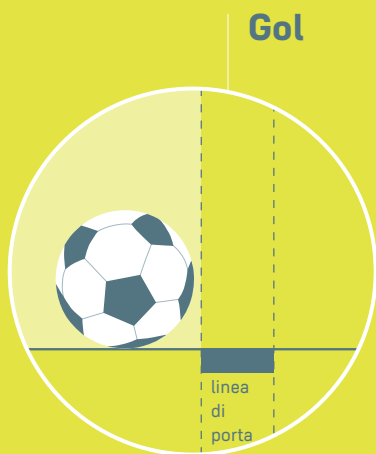
Gol

No gol



No gol

linea
di
porta



Gol

linea
di
porta

ammonizioni e richiami ufficiali comminate a calciatori e dirigenti durante la partita non vengono considerate durante i calci di rigore.

Procedura

Prima dell'inizio dei calci di rigore

- Salvo altre considerazioni (ad esempio condizioni del terreno, sicurezza, ecc.), l'arbitro lancia una moneta per decidere in quale porta verranno eseguiti i tiri; questa scelta può essere cambiata solo per motivi di sicurezza o se la porta o il terreno di gioco diventano inutilizzabili.
- L'arbitro lancia nuovamente la moneta e la squadra che vince il sorteggio decide se calciare per prima o per seconda.
- Fatta eccezione per un eventuale giocatore di riserva che sostituisce il portiere impossibilitato a continuare, solo i calciatori che si trovano sul terreno da gioco o temporaneamente fuori dal campo (per infortunio, sistemazione dell'equipaggiamento, ecc.) al termine della partita possono partecipare ai tiri.
- Ogni squadra è responsabile di scegliere, tra i giocatori idonei, l'ordine con cui effettueranno i tiri. L'arbitro non viene informato dell'ordine.
- Se al termine della partita e prima o durante i tiri una squadra ha un numero di giocatori superiore rispetto all'altra, deve ridurre il proprio numero per uguagliare quello degli avversari e l'arbitro deve essere informato del nome e del numero di ciascun giocatore escluso. Qualsiasi giocatore escluso non può partecipare ai tiri (salvo quanto indicato di seguito).
- Un portiere che non può continuare prima o durante i tiri può essere sostituito da un giocatore escluso per uguagliare il numero di giocatori o, se la squadra non ha esaurito il numero massimo di sostituzioni consentite, da un calciatore di riserva nominato; il portiere sostituito non può più partecipare né calciare un tiro.
- Se il portiere ha già calciato un tiro, il sostituto non potrà calciare fino al turno successivo.

Durante i calci di rigore

- Solo i giocatori idonei e gli ufficiali di gara possono rimanere sul terreno di gioco.

- Tutti i giocatori idonei, tranne il calciatore che tira e i due portieri, devono restare all'interno del cerchio centrale.
- Il portiere della squadra che esegue il tiro deve restare sul terreno di gioco, fuori dall'area di rigore, sulla linea di porta dove questa incontra la linea dell'area di rigore.
- Un giocatore idoneo può scambiarsi di posto con il portiere.
- Il tiro si considera concluso quando il pallone smette di muoversi, esce dal campo o l'arbitro interrompe il gioco per una infrazione; il calciatore non può giocare deliberatamente il pallone una seconda volta.
- Se il tiratore accidentalmente colpisce la palla con entrambi i piedi simultaneamente o la palla il suo piede col quale non tira o la gamba immediatamente dopo il tiro:
 - se la palla entra in rete sul tiro, ripetizione
 - se la palla non entra in rete sul tiro, il tiro viene registrato come mancato
- L'arbitro tiene nota dei tiri.
- Se il portiere commette un'infrazione e, di conseguenza, il tiro viene ripetuto, il portiere viene richiamato ufficialmente alla prima infrazione e sanzionato con un cartellino giallo per eventuali infrazioni successive.
- Se il calciatore che esegue il tiro commette un'infrazione dopo il fischio dell'arbitro, il tiro è considerato sbagliato e il calciatore viene ammonito.

Salvo le condizioni spiegate sotto, entrambe le squadre effettuano cinque tiri.

- I tiri vengono eseguiti in modo alternato fra le due squadre.
- Ogni tiro deve essere eseguito da un calciatore diverso, e tutti i calciatori idonei devono aver calciato almeno una volta prima che un calciatore possa tirare una seconda volta.
- Se, prima che entrambe le squadre abbiano effettuato cinque tiri, una squadra ha segnato più gol di quanti l'altra possa raggiungere, anche completando i propri cinque tiri, non si eseguono altri tiri.
- Se, dopo cinque tiri per squadra, il punteggio è ancora pari, i tiri proseguono ad oltranza finché una squadra segna un gol in più rispetto all'altra, avendo eseguito lo stesso numero di tiri.
- Questo principio si applica anche alle eventuali serie successive di tiri, ma una squadra può cambiare l'ordine dei tiratori.
- I calci di rigore non devono essere ritardati per un giocatore che lascia il

terreno di gioco. Il turno di quel giocatore sarà perso (tiro non realizzato) se non torna in tempo per eseguire il tirare.

Sostituzioni ed espulsioni durante i calci di rigore

- Un giocatore, una riserva, un giocatore sostituito o un dirigente di squadra può essere ammonito o espulso.
- Un portiere espulso deve essere sostituito da un giocatore idoneo.
- Un giocatore diverso dal portiere che non può continuare non può essere sostituito.
- L'arbitro non deve interrompere la gara se una squadra è ridotta a meno di sette giocatori.

A close-up, low-angle shot of a person's right arm and hand. The hand is holding a small, dark, rectangular object between the thumb and index finger. The person is wearing a black wristwatch with a black strap and a black sleeve. The background is a dark blue sky filled with numerous small, white stars, suggesting a night sky or a space-themed setting. The lighting is soft, highlighting the contours of the hand and arm.

Regola

11

Fuorigioco

1. Posizione di fuorigioco

Non è un'infrazione trovarsi in posizione di fuorigioco.

Un calciatore si trova in posizione di fuorigioco se:

- una qualsiasi parte della testa, del corpo o dei piedi si trova nella metà campo avversaria (escludendo la linea di metà campo) e
- una qualsiasi parte della testa, del corpo o dei piedi è più vicina alla linea di porta avversaria sia rispetto al pallone che al penultimo difendente

Le mani e le braccia di tutti i calciatori, inclusi i portieri, non sono considerate.

Ai fini della determinazione del fuorigioco, il limite superiore del braccio coincide con la parte inferiore dell'ascella.

Un calciatore non è in posizione di fuorigioco se è 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 compagno viene punito solo se partecipa attivamente al gioco:

- intervenendo nel gioco, giocando o toccando un pallone passato o toccato da un compagno, oppure

**Per determinare il momento del "giocare" o "toccare" il pallone si utilizza il primo punto di contatto; tuttavia, quando il pallone viene lanciato dal portiere, si utilizza l'ultimo punto di contatto.*

- interferendo con un avversario:

- impedendogli di giocare o poter giocare il pallone, ostruendogli chiaramente la visuale, oppure
- contendendogli il pallone, oppure
- tentando chiaramente di giocare il pallone vicino quando questa azione impatta su un avversario, oppure
- compiendo un'azione evidente che influisce chiaramente sulla possibilità di un avversario di giocare il pallone, oppure
- traendo vantaggio giocando il pallone o interferendo con un avversario quando il pallone:
 - rimbalza o viene deviato da palo, traversa, ufficiale di gara o avversario
 - è stato salvato deliberatamente da un avversario

Un calciatore in posizione di fuorigioco che riceve il pallone da un avversario che ha giocato deliberatamente* il pallone, compreso tramite fallo di mano volontario, non è considerato aver tratto vantaggio, a meno che non si tratti di un salvataggio da parte di un avversario.

*“Giocata deliberata” (escluso il fallo di mano volontario) è quando un calciatore ha il controllo del pallone con possibilità di:

- passare il pallone a un compagno; oppure
- guadagnare il possesso del pallone; oppure
- liberare il pallone (ad esempio calciandolo o colpendolo di testa)

Se il passaggio, il tentativo di guadagnare il possesso o la liberazione del pallone da parte del calciatore in controllo è impreciso o non ha successo, ciò non annulla il fatto che il calciatore abbia “giocato deliberatamente” il pallone.

I seguenti criteri possono essere utilizzati, se opportuno, come indicatori che un calciatore era in controllo del pallone e, di conseguenza, può essere considerato averlo “giocato deliberatamente”:

- Il pallone è arrivato da lontano e il calciatore aveva una chiara visuale
- Il pallone non si muoveva velocemente
- la direzione del pallone non era inaspettata

- Il calciatore aveva tempo per coordinare i movimenti del corpo, cioè non si trattava di un allungamento o salto istintivo o di un movimento che ha portato a un contatto/controllo limitato
- un pallone che si muove a terra è più facile da giocare rispetto a uno in aria

Un “salvataggio” è quando un calciatore ferma, o tenta di fermare, un pallone che sta entrando o è molto vicino alla porta con qualsiasi parte del corpo tranne mani/braccia (a meno che non sia il portiere nella propria area di rigore).

In situazioni in cui:

- un calciatore che parte da, o si trova in, posizione di fuorigioco si trova sulla traiettoria di un avversario e ne ostacola il movimento verso il pallone, si tratta di infrazione di fuorigioco se ciò incide sulla possibilità dell'avversario di giocare o contendere il pallone; se il calciatore si sposta sulla traiettoria dell'avversario e ne ostacola il movimento (ad esempio lo blocca), l'infrazione deve essere sanzionata secondo la Regola 12
- un calciatore in posizione di fuorigioco si muove verso il pallone con l'intenzione di giocarlo e subisce fallo prima di giocare o tentare di giocare il pallone, o prima di contendere il pallone con un avversario, il fallo viene sanzionato perché avviene prima dell'infrazione di fuorigioco
- se viene commessa un'infrazione contro un calciatore in posizione di fuorigioco che sta già giocando o tentando di giocare il pallone, o sta contendendo il pallone con un avversario, l'infrazione di fuorigioco viene sanzionata perché avviene prima del fallo

3. Nessuna 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

Se si verifica un'infrazione di fuorigioco, l'arbitro assegna un calcio di punizione indiretto dal punto in cui si è verificata l'infrazione, anche se si trova nella metà campo del calciatore stesso.

Un difendente che lascia il terreno di gioco senza il permesso dell'arbitro sarà considerato sulla linea di porta o sulla linea laterale ai fini del fuorigioco fino alla successiva interruzione di gioco o fino a quando la squadra difendente non gioca il pallone verso la linea di metà campo e questo si trova fuori dalla propria area di rigore. Se il calciatore ha lasciato il campo deliberatamente, deve essere ammonito alla prima interruzione di gioco.

Un attaccante può uscire o restare fuori dal terreno di gioco per non partecipare al gioco attivo. Se rientra dalla linea di porta e partecipa al gioco prima della successiva interruzione o prima che la squadra difendente abbia giocato il pallone verso la linea di metà campo e fuori dalla propria area di rigore, sarà considerato posizionato sulla linea di porta ai fini del fuorigioco. Un calciatore che lascia deliberatamente il terreno di gioco e vi rientra senza il permesso dell'arbitro e non viene punito per fuorigioco e trae vantaggio da ciò deve essere ammonito.

Se un attaccante resta fermo tra i pali e all'interno della porta mentre il pallone entra in rete, il gol deve essere convalidato a meno che il calciatore non commetta un'infrazione di fuorigioco o una violazione della Regola 12; in tal caso, il gioco riprende 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 solo per infrazioni commesse quando il pallone è in gioco.

1. Calcio di punizione diretto

Un calcio di punizione diretto viene assegnato se un calciatore commette una delle seguenti infrazioni contro un avversario in modo giudicato dall'arbitro come negligente, imprudente o effettuato con uso di forza eccessiva:

- caricare
- saltare addosso
- calciare o tentare di calciare
- spingere
- colpire o tentare di colpire (incluso con la testa)
- effettuare un tackle o un contrasto
- sgambettare o tentare di sgambettare

Se l'infrazione comporta un contatto, viene punita con un calcio di punizione diretto.

- "Negligenza" (Careless) è quando un calciatore mostra mancanza di attenzione o considerazione nel contrastare o agisce senza precauzione. Non è necessaria alcuna sanzione disciplinare.
- "Imprudenza" (Reckless) è quando un calciatore agisce senza considerare il pericolo o le conseguenze per un avversario e per questo deve essere ammonito.
- "Uso di forza eccessiva" (Excessive force) è quando un calciatore eccede nell'uso della forza e/o mette in pericolo l'incolumità di un avversario e per questo deve essere espulso.

Un calcio di punizione diretto è assegnato anche se un calciatore commette

una delle seguenti infrazioni:

- fallo di mano (eccetto il portiere nella propria area di rigore)
- trattiene un avversario
- ostacola un avversario con contatto
- morde qualcuno o sputa contro un avversario o un ufficiale di gara
- lancia un oggetto verso il pallone, un avversario o un ufficiale di gara, o colpisce il pallone con un oggetto tenuto in mano

Vedi anche le infrazioni nella Regola 3.

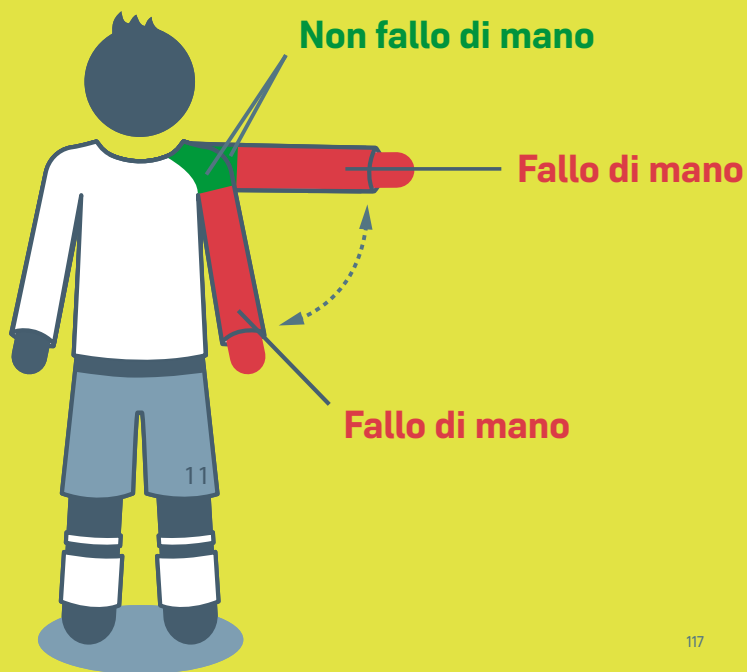
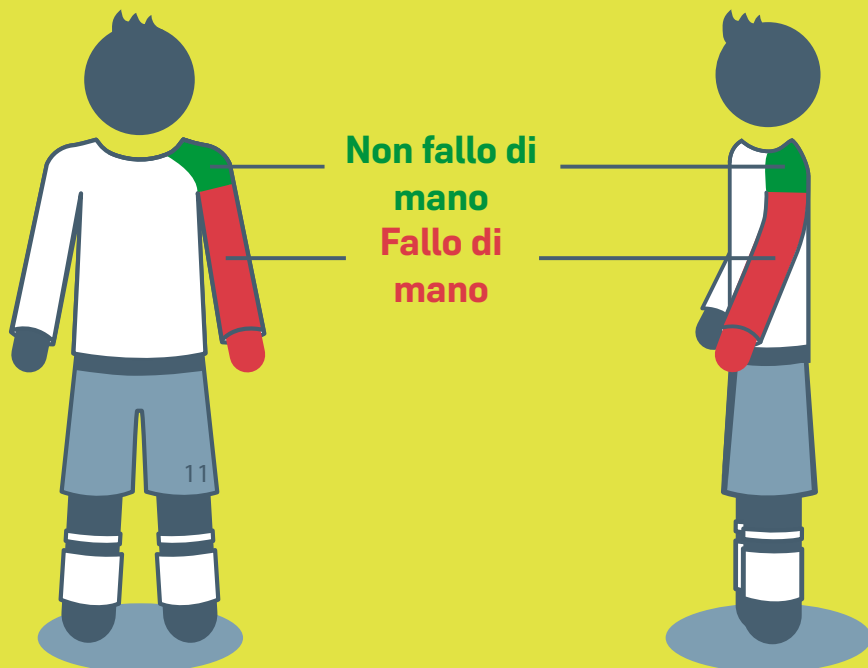
Fallo di mano

Ai fini della valutazione dei falli di mano, il limite superiore del braccio è in linea con la parte inferiore dell'ascella. Non ogni tocco della mano/braccio con il pallone è da considerarsi un'infrazione.

È un'infrazione se un calciatore:

- tocca deliberatamente il pallone con la mano/il braccio, ad esempio muovendo la mano/il braccio verso il pallone
- tocca il pallone con la mano/il braccio quando questa/o è posta/o in modo innaturale e rende il corpo più grande. Un calciatore si considera stia aumentando lo spazio occupato dal proprio corpo in modo innaturale quando la posizione della mano/braccio non è conseguenza del movimento del corpo per quella determinata situazione o non è giustificabile da tale movimento. In tale posizione, il calciatore si assume il rischio che la mano/braccio venga colpita/o dal pallone e per tale motivo venga assegnato un calcio di punizione.
- segna nella porta avversaria:
 - direttamente con la mano/braccio, anche se in modo accidentale, incluso il portiere
 - immediatamente dopo che il pallone ha toccato la mano/braccio, anche se in modo accidentale

Fuori dalla propria area di rigore il portiere ha le stesse restrizioni degli altri calciatori. Se il portiere tocca il pallone con la mano nella propria area quando non è consentito, viene assegnato un calcio di punizione indiretto ma non sarà punibile con una sanzione disciplinare. Tuttavia, se l'infrazione



è giocare il pallone una seconda volta (con o senza mano/braccio) dopo una ripresa di gioco prima che lo stesso sia toccato da un altro calciatore, il portiere deve essere sanzionato anche disciplinarmente se l'infrazione interrompe un'azione promettente o nega un gol o una chiara occasione da gol.

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 alcun contatto fisico
- protesta, si rende colpevole di dissenso, usa linguaggio/agisce in modo offensivo, ingiurioso o minaccioso o commette altre infrazioni verbali
- impedisce al portiere di rilasciare il pallone dalle mani o calcia/tenta di calciare il pallone mentre il portiere lo sta rilasciando
- inizia un'azione tesa ad aggirare deliberatamente la regola di passare il pallone (anche da calcio di punizione o rinvio dal fondo) al proprio portiere utilizzando la testa, il petto, il ginocchio ecc., indipendentemente dal fatto che il portiere tocchi il pallone con le mani; il portiere è sanzionato se è colui che inizia tale azione
- commette qualsiasi altra infrazione, non menzionata nelle Regole, per cui il gioco viene fermato per ammonire o espellere un calciatore

Un calcio di punizione indiretto viene assegnato se un portiere, nella propria area di rigore, commette una delle seguenti infrazioni:

- tocca il pallone con la mano/braccio dopo averlo rilasciato e prima che sia stato toccato da un altro calciatore
- tocca il pallone con la mano/braccio, a meno che non abbia chiaramente calciato o tentato di calciare il pallone per rimmetterlo in gioco, dopo:
 - che è stato deliberatamente passato al portiere da un compagno
 - averlo ricevuto direttamente da un compagno da una rimessa laterale

Gioco pericoloso

Giocare in modo pericoloso è qualsiasi azione in cui un giocatore, tentando di giocare il pallone, mette a rischio l'incolumità di qualcuno (incluso se stesso) e include impedire a un avversario vicino di giocare il pallone per timore di subire un infortunio.

Una rovesciata o una sforbiciata sono consentite purché non siano pericolose per un avversario.

Ostacolare la progressione di un avversario senza contatto

Significa muoversi sulla traiettoria dell'avversario per ostacolarlo, bloccarlo, rallentarlo o costringerlo a cambiare direzione quando il pallone non è a distanza di gioco per nessuno dei due calciatori.

Tutti i calciatori hanno diritto a prendere una propria posizione sul campo; essere sulla traiettoria di un avversario non è lo stesso che muoversi intenzionalmente sulla sua traiettoria.

Un calciatore può proteggere il pallone posizionandosi tra l'avversario e il pallone se quest'ultimo è a distanza di gioco e l'avversario non viene trattenuto con braccia o corpo. Se il pallone è a distanza di gioco, il calciatore può essere contrastato regolarmente dall'avversario.

3. Calcio d'angolo

Un calcio d'angolo viene assegnato se un portiere, nella propria area di rigore, controlla il pallone con la/le mano/i per più di otto secondi prima di rilasciarlo. Un portiere si considera in controllo del pallone con la/le mano/i quando:

- il pallone è tra le mani/braccia o tra le mani/braccia e qualsiasi superficie (es. terreno, proprio corpo)
- tiene il pallone con le mani aperte e distese
- fa rimbalzare il pallone a terra o lo lancia in aria

L'arbitro decide quando il portiere ha il controllo del pallone e inizia il conteggio degli otto secondi, contando visivamente gli ultimi cinque secondi con una mano alzata.

Un portiere non può essere contrastato da un avversario quando è in controllo del pallone con le mani/braccia.

4. Provvedimenti disciplinari

L'arbitro ha l'autorità di prendere provvedimenti disciplinari dal momento in cui entra sul terreno di gioco per l'ispezione pre-partita fino a quando lo abbandona dopo la fine della gara (inclusi i tiri di rigore).

Se, prima di entrare in campo all'inizio della partita, un calciatore o un dirigente commette un'infrazione da espulsione, l'arbitro può impedirne la partecipazione alla gara (vedi Regola 3.6); l'arbitro segnalerà qualsiasi altra scorrettezza.

Un calciatore o dirigente che commette un'infrazione da ammonizione o espulsione, sia dentro che fuori dal campo, viene sanzionato in base all'infrazione.

Il cartellino giallo si utilizza per comunicare un'ammonizione e il cartellino rosso per comunicare un'espulsione.

Solo un calciatore titolare, di riserva o sostituito o un dirigente può essere ammonito o espulso.

Calciatori, sostituti e sostituiti

Ritardare la ripresa del gioco per mostrare un cartellino

Una volta che l'arbitro ha deciso di ammonire o espellere un calciatore, il gioco non deve essere ripreso finché la sanzione non è stata notificata, a meno che la squadra avversaria batta rapidamente il calcio di punizione, abbia una chiara occasione da gol e l'arbitro non abbia ancora iniziato la procedura disciplinare. La sanzione viene notificata alla prima interruzione; se l'infrazione consisteva nel negare una chiara occasione da gol, il calciatore viene ammonito; se l'infrazione consisteva nell'interrompere un'azione promettente, il calciatore non verrà ammonito.

Vantaggio

Se l'arbitro concede il vantaggio per un'infrazione che avrebbe comportato un'ammonizione o un'espulsione qualora il gioco fosse stato fermato, questa

ammonizione o espulsione deve essere notificata alla prima interruzione di gioco successiva. Tuttavia, se l'infrazione consisteva nel negare una chiara occasione da gol, il calciatore verrà ammonito per comportamento antisportivo, eccetto quando una rete viene segnata da un giocatore avversario a seguito dell'applicazione del vantaggio, in questo caso nessuna sanzione disciplinare; se l'infrazione consisteva nell'interrompere un'azione promettente, il calciatore non verrà ammonito.

Il vantaggio non deve essere applicato in caso di fallo grave, condotta violenta o di un'infrazione che preveda la seconda ammonizione, a meno che non ci sia una chiara occasione da gol. L'arbitro deve espellere il calciatore alla prima interruzione di gioco, ma se il calciatore gioca il pallone o interferisce con un avversario, l'arbitro interromperà il gioco, espellerà il calciatore colpevole e riprenderà con un calcio di punizione indiretto, salvo che il calciatore abbia commesso un'infrazione più grave.

Se un difensore inizia a trattenere un attaccante fuori area e continua a trattenerlo dentro l'area, l'arbitro deve assegnare un calcio di rigore.

Infrazioni da ammonizione

Un calciatore viene ammonito se colpevole di:

- ritardare la ripresa del gioco
- protestare con parole o gesti
- entrare, rientrare o lasciare deliberatamente il campo senza il permesso dell'arbitro
- non rispettare la distanza richiesta su una ripresa di gioco (palla d'arbitro, calcio d'angolo, punizione, rimessa laterale)
- infrazioni ripetute (non esiste un numero definito o un modello specifico che definisca il concetto di "ripetute")
- comportamento antisportivo
- entrare nell'area di revisione dell'arbitro (RRA)
- uso eccessivo del segnale "review" (schermo TV)

Un calciatore di riserva o uno sostituito viene ammonito se colpevole di:

- ritardare la ripresa del gioco

- protestare con parole o gesti
- entrare o rientrare in campo senza il permesso dell'arbitro
- comportamento antisportivo
- entrare nell'area di revisione dell'arbitro (RRA)
- uso eccessivo del segnale "review" (schermo TV)

Dove vengono commesse due infrazioni da ammonizione distinte (anche in rapida successione), devono essere assegnate due ammonizioni, ad esempio se un calciatore entra in campo senza permesso e commette un tackle imprudente o interrompe un'azione promettente con un fallo/fallo di mano, ecc.

Ammonizioni per comportamento antisportivo

Un calciatore deve essere ammonito per comportamento antisportivo, ad esempio se:

- tenta di ingannare l'arbitro, ad esempio simulando un infortunio o fingendo di aver subito fallo (simulazione)
- cambia ruolo con il portiere durante il gioco o senza permesso (vedi Regola 3)
- commette in modo imprudente un'infrazione da calcio di punizione diretto
- tocca il pallone con la mano per interrompere o fermare un'azione promettente, tranne quando l'arbitro assegna un rigore per un fallo di mano non deliberato
- nega alla squadra avversaria un gol o una chiara occasione da gol e l'arbitro assegna un rigore per un fallo di mano non deliberato
- commette qualsiasi altra infrazione che interrompe o ferma un'azione promettente, tranne quando l'arbitro assegna un rigore per un tentativo di giocare il pallone o un contrasto per il pallone
- nega a un avversario una chiara occasione da gol commettendo un'infrazione che era un tentativo di giocare il pallone o un contrasto per il pallone e l'arbitro assegna un rigore
- tocca il pallone con la mano nel tentativo di segnare una rete (a prescindere che ci riesca o meno)
- traccia dei segni non autorizzati sul terreno di gioco
- gioca il pallone uscendo dal campo dopo aver ricevuto il permesso di uscire
- manca di rispetto allo spirito del gioco

- inizia un'azione tesa ad aggirare deliberatamente la regola al fine di passare il pallone (anche da punizione o rinvio dal fondo) al portiere con testa, petto, ginocchio ecc. indipendentemente dal fatto che il portiere tocchi il pallone con le mani; il portiere sarà ammonito se è lui il responsabile di aver iniziato tale azione
- distrae verbalmente un avversario durante il gioco o una ripresa di gioco

Esultanza dopo un gol

I calciatori possono esultare dopo un gol ma l'esultanza non deve essere eccessiva; le esultanze coreografate non sono incoraggiate e non devono causare eccessiva perdita di tempo.

Lasciare il terreno di gioco per esultare non è un'infrazione passibile di ammonizione ma i calciatori devono rientrare il prima possibile.

Un calciatore deve essere ammonito, anche se il gol viene annullato, per:

- salire sulle recinzioni o avvicinarsi ai tifosi in modo pericoloso o che crea problemi di sicurezza
- agire in modo provocatorio, derisorio o che suscita reazioni forti
- coprire la testa o il viso con una maschera o altro oggetto simile
- togliersi la maglia o coprire la testa con la maglia

Ritardare la ripresa del gioco

Gli arbitri devono ammonire i calciatori che ritardano eccessivamente la ripresa del gioco, incluso quanto specificato nelle Regole 3, 15 e 16 e nei protocolli o:

- calciando o portando via il pallone, o provocando una discussione toccando deliberatamente il pallone dopo l'interruzione del gioco
- battendo una punizione dalla posizione sbagliata per forzare l'arbitro a ordinarne la ripetizione

Infrazioni da espulsione

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

- nega alla squadra avversaria un gol o una chiara occasione da gol commettendo deliberatamente un fallo di mano (eccetto il portiere nella

propria area)

- nega alla squadra avversaria un gol o una chiara occasione da gol commettendo un fallo di mano non deliberato fuori dalla propria area
- nega un gol o una chiara occasione da gol a un avversario che si dirige verso la porta commettendo un'infrazione punibile con calcio di punizione (salvo quanto segue)
- commette un fallo grave di gioco
- morde o sputa contro qualcuno
- si rende colpevole di condotta violenta
- usa linguaggio/azioni offensivi, ingiuriosi o abusivi
- riceve una seconda ammonizione nella stessa partita
- entra nella sala operativa VAR (VOR)

Un calciatore titolare, di riserva o sostituito espulso deve lasciare la zona del campo e l'area tecnica.

Negare un gol o una chiara occasione da gol (DOGSO)

Se un calciatore commette un'infrazione contro un avversario nella propria area che nega una chiara occasione da gol e l'arbitro assegna un rigore, il colpevole viene ammonito se l'infrazione consisteva in un tentativo di giocare il pallone o un contrasto per il pallone; in tutti gli altri casi (es. trattenuta, spinta, nessuna possibilità di giocare il pallone, ecc.), il calciatore deve essere espulso.

Se un calciatore nega alla squadra avversaria un gol o una chiara occasione da gol commettendo un fallo di mano deliberato, viene espulso ovunque avvenga l'infrazione (eccetto il portiere nella propria area).

Se un calciatore nega alla squadra avversaria un gol o una chiara occasione da gol commettendo un fallo di mano non deliberato e l'arbitro assegna un rigore, viene ammonito.

Un calciatore titolare, espulso, di riserva o sostituito che entra in campo senza il permesso dell'arbitro e interferisce con il gioco o un avversario negando un gol o una chiara occasione da gol commette un'infrazione meritevole di espulsione.

Devono essere considerati i seguenti fattori:

- distanza tra l'infrazione e la porta

- direzione generale dell'azione
- probabilità di mantenere o guadagnare il controllo del pallone
- posizione e numero dei difensori e attaccanti

Fallo grave di gioco

Un tackle o contrasto che mette in pericolo la sicurezza di un avversario o effettuato mediante l'utilizzo di forza eccessiva o brutalità deve essere sanzionato come fallo grave di gioco.

Qualsiasi calciatore che si lancia su un avversario per contendere il pallone da davanti, di lato o da dietro usando una o entrambe le gambe, con forza eccessiva o mettendo in pericolo la sicurezza di un avversario, è colpevole di fallo grave di gioco.

Condotta violenta

La condotta violenta si verifica quando un calciatore usa o tenta di usare forza eccessiva o brutalità contro un avversario quando non sta contendendo il pallone, o contro un compagno, un dirigente, un ufficiale di gara, uno spettatore o un'altra persona, indipendentemente dal fatto che ci sia contatto.

Inoltre, un calciatore che, non contendendo il pallone, colpisce deliberatamente un avversario o altra persona alla testa o al volto con mano o braccio, è colpevole di condotta violenta a meno che la forza usata sia trascurabile.

Dirigenti di squadra

Se un'infrazione viene commessa da qualcuno dell'area tecnica (calciatore di riserva, sostituito, espulso o dirigente) e non è possibile identificare il colpevole, l'allenatore principale presente nell'area tecnica riceverà la sanzione.

Ammonimento verbale

Le seguenti infrazioni di solito comportano un richiamo verbale; infrazioni ripetute o evidenti devono comportare un'ammonizione o un'espulsione:

- entrare in campo in modo rispettoso/non conflittuale
- non collaborare con un ufficiale di gara, ad esempio ignorando una richiesta di un assistente o del quarto ufficiale
- disaccordo lieve o occasionale (a parole o gesti) con una decisione
- lasciare occasionalmente i limiti dell'area tecnica senza commettere altre

infrazioni

Ammonizione

Comportamenti da ammonizione includono (ma non solo):

- non rispettare chiaramente o ripetutamente i limiti dell'area tecnica della propria squadra
- ritardare la ripresa del gioco (vedi "Ritardare la ripresa del gioco")
- entrare deliberatamente nell'area tecnica avversaria (in modo non conflittuale)
- Protestare con parole o gesti, inclusi:
 - lanciare/calcia bottiglie o altri oggetti
 - azioni che mostrano mancanza di rispetto verso gli ufficiali di gara (ad esempio applausi sarcastici)
- entrare nell'area di revisione dell'arbitro (RRA)
- gesti eccessivi o ripetuti per richiedere un cartellino rosso o giallo
- uso eccessivo del segnale "TV" per una revisione VAR
- agire in modo provocatorio o che suscita reazioni forti
- comportamento inaccettabile persistente (inclusi richiami ripetuti)
- mancanza di rispetto per il gioco

Espulsione

Infrazioni da espulsione includono (ma non solo):

- ritardare la ripresa del gioco da parte della squadra avversaria (ad esempio trattenendo il pallone, calciandolo via, ostacolando un calciatore)
- lasciare deliberatamente l'area tecnica per:
 - protestare contro o discutere con un ufficiale di gara
 - agire in modo provocatorio o intimidatorio
- entrare nell'area tecnica avversaria in modo aggressivo o provocatorio
- lanciare/calcia deliberatamente un oggetto in campo
- entrare in campo per:
 - confrontarsi con un ufficiale di gara (anche nell'intervallo o a fine gara)
 - interferire con il gioco, un avversario o un ufficiale di gara

- entrare nella sala operativa VAR (VOR)
- tenere un comportamento aggressivo (incluso sputare o mordere) verso un avversario, un giocatore di riserva, un dirigente, un ufficiale di gara, uno spettatore o un'altra persona (es. raccattapalle, addetto alla sicurezza, commissario di campo della competizione, ecc.)
- ricevere una seconda ammonizione nella stessa gara
- usare linguaggio/azioni offensivi, ingiuriosi o minacciosi
- utilizzare apparecchiature elettroniche o di comunicazione non autorizzate e/o comportarsi in modo inappropriato a causa di tali apparecchiature
- adottare una condotta violenta

Infrazioni con oggetti (o il pallone) lanciati

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

- imprudente – ammonire per comportamento antisportivo
- uso di forza eccessiva – espellere per condotta violenta

5. Ripresa del gioco dopo falli e scorrettezze

Se il pallone non è in gioco, la ripresa avviene in base alla decisione precedente.

Se il pallone è in gioco e un calciatore commette un'infrazione fisica all'interno del terreno di gioco contro:

- un avversario – calcio di punizione diretto o indiretto o rigore
- un compagno, un giocatore di riserva, sostituito, espulso, un dirigente o ufficiale di gara – calcio di punizione diretto o rigore

Tutte le infrazioni verbali sono punite con un calcio di punizione indiretto.

Se l'arbitro interrompe il gioco per un'infrazione commessa da un calciatore, dentro o fuori dal campo, contro un agente esterno, la ripresa avviene con una palla d'arbitro, a meno che non venga assegnato un calcio di punizione indiretto per aver lasciato il campo senza permesso; il calcio di punizione indiretto si batte dal punto della linea più vicino a dove il calciatore ha lasciato il campo.

Se, quando il pallone è in gioco:

- un calciatore commette un'infrazione contro un ufficiale di gara o un avversario, una riserva, un giocatore sostituito, espulso o un dirigente fuori

dal campo

- un giocatore di riserva, un giocatore sostituito, espulso o un dirigente commette un'infrazione contro o interferisce con un avversario o un ufficiale di gara fuori dal campo

la ripresa avviene con un calcio di punizione sulla linea più vicina al punto in cui è avvenuta l'infrazione/interferenza; per infrazioni da calcio di punizione diretto, viene assegnato un rigore se l'infrazione è all'interno della propria area.

Se un'infrazione è commessa fuori dal campo da un calciatore contro un altro giocatore, una riserva, un giocatore sostituito, o un dirigente della propria squadra, la ripresa avviene con un calcio di punizione indiretto sulla linea più vicina al punto in cui è avvenuta l'infrazione.

Se un calciatore colpisce il pallone con un oggetto (scarpa, parastinchi, ecc.) tenuto in mano, la ripresa avviene con un calcio di punizione diretto (o rigore).

Se un calciatore, in campo o fuori, lancia o calcia un oggetto (diverso dal pallone) contro un avversario, o lancia o calcia un oggetto (incluso il pallone) contro un giocatore di riserva avversario, un sostituito, un espulso, un dirigente, un ufficiale di gara o il pallone, la ripresa avviene con un calcio di punizione diretto dal punto in cui l'oggetto ha colpito o avrebbe colpito la persona o il pallone. Se questo punto è fuori dal campo, il calcio di punizione si batte dal punto della linea più vicino; viene assegnato un rigore se l'infrazione è all'interno dell'area.

Se un giocatore di riserva, un sostituito, un espulso, un calciatore temporaneamente fuori dal campo o un dirigente lancia o calcia un oggetto in campo e interferisce con il gioco, un avversario o un ufficiale di gara, la ripresa avviene con un calcio di punizione diretto (o rigore) dal punto in cui l'oggetto ha interferito con il gioco o ha colpito o avrebbe colpito l'avversario, l'ufficiale di gara o il pallone.



A close-up, low-angle shot of a person's right arm and hand. The hand is holding a small, dark, rectangular object between the thumb and index finger. The person is wearing a black wristwatch with a black strap. The background is a dark blue night sky filled with numerous small, bright white stars. The overall mood is mysterious and contemplative.

Regola

13

Calci di Punizione

1. Tipi di calcio di punizione

I calci di punizione sono di due tipi: diretti e indiretti. Sono assegnati alla squadra avversaria del calciatore, di riserva, sostituito, espulso o dirigente di squadra colpevole di un'infrazione.

Segnale del calcio di punizione indiretto

L'arbitro indica un calcio di punizione indiretto alzando il braccio sopra la testa; mantiene il braccio sollevato fino a quando il pallone è stato calciato e tocca un altro calciatore, esce dal campo o è chiaro che non può essere segnato un gol direttamente.

Se l'arbitro non segnala che il calcio è indiretto e il pallone viene calciato direttamente in porta, il calcio deve essere ripetuto.

Il pallone entra in porta

- Se un calcio di punizione diretto viene calciato direttamente nella porta avversaria, il gol è valido.
- Se un calcio di punizione indiretto viene 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 agli avversari.

2. Procedura

Tutti i calci di punizione vengono battuti dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, tranne:

- I calci di punizione indiretti per la squadra attaccante per un'infrazione

all'interno dell'area di porta avversaria vengono battuti dal punto più vicino sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta.

- I calci di punizione per la squadra difendente nella propria area di porta possono essere battuti da qualsiasi punto di quell'area.
- I calci di punizione per infrazioni che riguardano un calciatore che entra, rientra o lascia il terreno di gioco senza permesso vengono battuti dalla posizione del pallone al momento dell'interruzione del gioco. Tuttavia, se un calciatore commette un'infrazione fuori dal terreno di gioco, il gioco riprende con un calcio di punizione battuto sulla linea perimetrale più vicina al punto in cui si è verificata l'infrazione; per infrazioni da calcio di punizione diretto viene assegnato un calcio di rigore se ciò avviene all'interno dell'area di rigore del colpevole.
- Nei casi in cui la regola prevede una posizione diversa (vedi Regole 3, 11, 12).

Il pallone:

- deve essere fermo e il calciatore che batte non può toccarlo nuovamente finché non è stato toccato da un altro calciatore.
- è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente.

Fino a quando il pallone non è in gioco, tutti gli avversari devono restare:

- ad almeno 9,15 m dal pallone, a meno che non si trovino sulla propria linea di porta tra i pali;
- fuori dall'area di rigore per i calci di punizione all'interno dell'area di rigore avversaria.

Quando tre o più calciatori della squadra difendente formano una "barriera", tutti i calciatori della squadra attaccante devono restare ad almeno 1 m dalla "barriera" fino a quando il pallone è in gioco.

Un calcio di punizione può essere battuto sollevando il pallone con un piede o con entrambi i piedi contemporaneamente.

Fingere di battere un calcio di punizione per confondere gli avversari è consentito come facente parte del gioco.

Se un calciatore, mentre batte correttamente un calcio di punizione, colpisce deliberatamente il pallone contro un avversario per poterlo giocare nuovamente, ma senza agire in modo negligente, imprudente o con uso di forza eccessiva, l'arbitro lascia proseguire il gioco.

3. Infrazioni e sanzioni

Se, al momento della battuta, un avversario si trova più vicino al pallone della distanza richiesta, il calcio si ripete a meno che non si possa applicare il vantaggio; tuttavia, se un calciatore batte rapidamente il calcio di punizione e un avversario a meno di 9,15 m intercetta il pallone, l'arbitro lascia proseguire il gioco. Tuttavia, un avversario che impedisce deliberatamente la battuta rapida deve essere ammonito per aver ritardato la ripresa del gioco.

Se, al momento della battuta, un calciatore della squadra attaccante si trova a meno di 1 m da una "barriera" formata da tre o più calciatori della squadra difendente, viene assegnato un calcio di punizione indiretto.

Se, quando la squadra difendente batte un calcio di punizione all'interno della propria area di rigore, un avversario si trova nell'area perché non ha avuto tempo di uscirne, l'arbitro lascia proseguire il gioco. Se un avversario che si trova nell'area di rigore quando viene battuto il calcio di punizione, o vi entra prima che il pallone sia in gioco, tocca o contende il pallone prima che sia in gioco, il calcio di punizione si ripete.

Se, dopo che il pallone è in gioco, il calciatore che ha battuto il calcio di punizione tocca nuovamente il pallone prima che sia stato toccato da un altro calciatore, viene assegnato un calcio di punizione indiretto; se commette fallo di mano:

- viene assegnato un calcio di punizione diretto
- viene assegnato un calcio di rigore se l'infrazione avviene all'interno della propria area di rigore, salvo che il calciatore sia il portiere, nel qual caso viene assegnato un calcio di punizione indiretto.

A close-up, low-angle shot of a person's right arm and hand. The hand is holding a small, dark, rectangular object between the thumb and index finger. The person is wearing a black wristwatch with a black strap and a black sleeve. The background is a dark blue night sky filled with numerous small, bright white stars. The overall mood is mysterious and futuristic.

Regola

14

Il Calcio di Rigore

Un calcio di rigore è assegnato se un calciatore commette un'infrazione, punibile con un calcio di punizione diretto, all'interno della propria area di rigore o fuori dal terreno di gioco come descritto nelle Regole 12 e 13.

È possibile segnare direttamente su calcio di rigore.

1. Procedura

Il pallone deve essere fermo, con una parte che tocca o sovrasta il centro del dischetto del rigore, e i pali, la traversa e la rete non devono essere in movimento.

Il calciatore incaricato di battere il rigore deve essere chiaramente identificato.

Il portiere difendente deve restare sulla linea di porta, rivolto verso il tiratore, tra i pali, fino a quando il pallone è calciato. Il portiere non deve comportarsi in modo da distrarre scorrettamente il tiratore (ad esempio, ritardare l'esecuzione o toccare i pali, la traversa o la rete).

Tutti gli altri calciatori devono essere:

- ad almeno 9,15 m dal dischetto del rigore
- dietro il dischetto del rigore
- all'interno del terreno di gioco
- fuori dall'area di rigore

Dopo che i calciatori hanno preso posizione secondo questa regola, l'arbitro autorizza l'esecuzione del rigore.

Il calciatore che batte il rigore deve calciare il pallone in avanti; è consentito il colpo di tacco purché il pallone si muova in avanti.

Quando il pallone è calciato, il portiere deve avere almeno una parte di un

piede sulla linea di porta, in linea con essa o dietro.

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

Il tiratore non può giocare nuovamente il pallone finché non è stato toccato da un altro calciatore.

Il calcio di rigore è completato quando il pallone si ferma, esce dal campo o l'arbitro interrompe il gioco per un'infrazione.

È concesso del tempo supplementare per l'esecuzione e il completamento di un calcio di rigore al termine di ciascun tempo o dei tempi supplementari. In tal caso, il calcio di rigore è completato quando, dopo l'esecuzione, il pallone si ferma, esce dal campo, viene giocato da un altro calciatore (incluso il tiratore) diverso dal portiere difendente, o l'arbitro interrompe il gioco per un'infrazione del tiratore o della sua squadra. Se un calciatore della squadra difendente (incluso il portiere) commette un'infrazione e il rigore viene sbagliato/parato, il rigore viene ripetuto.

2. Infrazioni e sanzioni

Dopo il segnale dell'arbitro, il rigore deve essere eseguito; se non viene battuto, l'arbitro può adottare provvedimenti disciplinari prima di autorizzarne nuovamente l'esecuzione.

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

- Il tiratore colpisce il pallone accidentalmente simultaneamente con entrambi i piedi o la palla tocca il piede d'appoggio o la gamba d'appoggio:
 - se la palla entra in rete sul tiro, il rigore è da ripetere
 - se la palla non entra in rete sul tiro, viene assegnato un calcio di punizione indiretto
- Un compagno del tiratore commette invasione in area solo se:
 - l'invasione ha chiaramente influenzato il portiere; oppure
 - il giocatore che entra anticipatamente in area di rigore gioca il pallone o

contende il pallone a un avversario e poi segna, tenta di segnare o crea un'occasione da gol

- Un compagno del portiere commette invasione solo se:
 - l'invasione ha chiaramente influenzato il tiratore; oppure
 - il giocatore che entra anticipatamente in area di rigore gioca il pallone o contende il pallone a un avversario e questo impedisce agli avversari di segnare, tentare di segnare o creare un'occasione da gol

- Il tiratore o un suo compagno commette un'infrazione:
 - se il pallone entra in porta dal tiro, il rigore si ripete
 - se il pallone non entra in porta dal tiro, l'arbitro interrompe il gioco e riprende con un calcio di punizione indiretto

Salvo nei seguenti casi, il gioco viene sempre ripreso con un calcio di punizione indiretto, indipendentemente dal fatto che sia stato segnato un gol:

- il rigore viene calciato all'indietro
- un compagno del tiratore batte il rigore; l'arbitro ammonisce chi ha calciato
- finta irregolare dopo la rincorsa (la finta durante la rincorsa è consentita); l'arbitro ammonisce il tiratore
- Il portiere commette un'infrazione:
 - se il pallone entra in porta dal tiro, il gol è valido
 - se il pallone non entra in porta o rimbalza da palo/traversa, il rigore si ripete solo se l'infrazione del portiere ha chiaramente influenzato il tiratore
 - se il portiere impedisce che il pallone entri in porta, il rigore si ripete

Se l'infrazione del portiere provoca la ripetizione del rigore, il portiere viene richiamato per la prima infrazione nella gara, successivamente verrà ammonito per ogni infrazione successiva.

- Un compagno del portiere commette un'infrazione:

- se il pallone entra in porta dal tiro, il gol è valido
- se il pallone non entra in porta dal tiro, il rigore si ripete
- Se un calciatore di entrambe le squadre commette un'infrazione, il rigore si ripete, salvo che un calciatore commetta un'infrazione più grave (es. finta irregolare).

Se, dopo che il rigore è stato battuto:

- il tiratore tocca deliberatamente il pallone prima che sia stato toccato da un altro calciatore:
 - viene assegnato un calcio di punizione indiretto (o diretto in caso di fallo di mano)
- il pallone viene toccato da un agente esterno mentre si muove in avanti:
 - il rigore si ripete, a meno che il pallone non stia entrando in porta e l'interferenza non impedisca al portiere o a un difendente di giocare il pallone; in tal caso, il gol è valido se il pallone entra in porta (anche se c'è stato contatto), a meno che l'interferenza non sia stata causata dalla squadra in attacco.
- il pallone rimbalza in campo dopo essere stato toccato dal portiere, o colpito un palo o la traversa e viene poi toccato da un agente esterno:
 - l'arbitro interrompe il gioco
 - lo riprende con una palla d'arbitro nel punto in cui il pallone è stato toccato dall'agente esterno

3. Tabella riassuntiva

	Esito del rigore	
	Gol segnato sul tiro	Nessun gol sul tiro
Infrazione <u>solo</u> dell'attaccante/i	Influenza: si ripete Nessuna influenza: gol	Influenza: punizione indiretta. Nessuna influenza: continuare a giocare

Infrazione <u>solo</u> del difendente/i	Influenza: gol. Nessuna influenza: gol	Influenza: si ripete. Nessuna influenza: continuare a giocare
Infrazione di attaccante/i e difendente/i	Influenza <u>di entrambi</u> : si ripete. <u>Influenza difen.: gol</u> <u>Influenza attac.: si ripete.</u> Nessuna influenza: gol	Influenza <u>di entrambi</u> : ripetizione <u>Influenza difen: si ripete.</u> <u>Influenza attac. o nessuna</u> influenza: nessuna ripetizione
Infrazione <u>solo</u> del portiere	Gol	Gol: non si ripete (a meno che il tiratore sia chiaramente influenzato). Parata: si ripete e richiamo al portiere; ammonizione per infrazioni successive
Infrazione contemporanea portiere/tiratore	<u>Il rigore è da ricalciare se il tiratore non ha commesso le infrazioni seguenti:</u>	
<u>Doppio tocco del tiratore</u>	<u>Accidentale: ripetizione</u> <u>Deliberato: punizione</u> <u>indiretta</u>	<u>Accidentale o deliberato:</u> <u>punizione indiretta</u> <u>il rigore viene ripetuto se</u> <u>anche il portiere commette</u> <u>un'infrazione</u>
Rigore calciato all'indietro	Punizione indiretta	Punizione indiretta
Finta irregolare	Punizione indiretta e ammonizione del tiratore	Punizione indiretta e ammonizione del tiratore
Tiratore non annunciato	Punizione indiretta e ammonizione del tiratore errato	Punizione indiretta e ammonizione del tiratore errato
<u>Antisportività del tiratore</u>	<u>Punizione indiretta e</u> <u>ammonizione del tiratore</u>	<u>Punizione indiretta e</u> <u>ammonizione del tiratore</u>

A close-up, low-angle shot of a person's right arm and hand. The hand is holding a small, dark, rectangular object between the thumb and index finger. The person is wearing a black wristwatch with a black strap and a black sleeve. The background is a dark blue sky filled with numerous small, white stars, suggesting a night sky or a space-themed setting. The lighting is soft, highlighting the contours of the hand and arm.

Regola

15

La Rimessa Laterale

Una rimessa laterale è assegnata agli avversari del calciatore che ha toccato per ultimo il pallone quando l'intero pallone supera la linea laterale, a terra o in aria, o quando l'arbitro punisce un giocatore per aver ritardato l'esecuzione di una rimessa laterale a favore della propria squadra.

Non è possibile segnare direttamente da una rimessa laterale:

- se il pallone entra nella porta avversaria, viene assegnato un calcio di rinvio
- se il pallone entra nella propria porta, viene assegnato un calcio d'angolo agli avversari

1. Procedura

Al momento dell'esecuzione della rimessa laterale, il calciatore deve:

- essere rivolto verso il terreno di gioco
- avere parte di ciascun piede sulla linea laterale o sul terreno all'esterno della linea laterale
- lanciare il pallone con entrambe le mani, da dietro e sopra la testa, dal punto in cui il pallone ha lasciato il campo

Tutti gli avversari devono trovarsi ad almeno 2 metri dal punto della linea laterale in cui viene effettuata la rimessa.

Il pallone è in gioco quando entra nel terreno di gioco. Se il pallone tocca terra prima di entrare, la rimessa viene ripetuta dalla stessa squadra e dalla stessa posizione. Se la rimessa non viene eseguita correttamente, viene assegnata una rimessa agli avversari.

Se un calciatore, eseguendo correttamente una rimessa laterale, lancia deliberatamente il pallone contro un avversario per poterlo giocare nuovamente, ma senza agire in modo negligente, imprudente o con uso di forza

eccessiva, l'arbitro lascia proseguire il gioco.

Il calciatore che effettua la rimessa non può toccare nuovamente il pallone finché non è stato toccato da un altro calciatore.

2. Infrazioni e sanzioni

Se un calciatore ritarda in modo scorretto l'esecuzione di una rimessa laterale per la propria squadra, l'arbitro fischia e segnala l'inizio di un conto alla rovescia di cinque secondi. L'arbitro conta visivamente i cinque secondi con il braccio alzato e, se la rimessa laterale non è stata battuta entro la fine dei cinque secondi, viene assegnata alla squadra avversaria *. Il calciatore responsabile viene ammonito solo se ritarda eccessivamente la ripresa del gioco dopo che la rimessa laterale è stata assegnata alla squadra avversaria.

Se, dopo che il pallone è in gioco, il calciatore che ha effettuato la rimessa tocca nuovamente il pallone prima che sia stato toccato da un altro calciatore, viene assegnato un calcio di punizione indiretto; se commette fallo di mano:

- viene assegnato un calcio di punizione diretto
- viene assegnato un calcio di rigore se l'infrazione avviene all'interno della propria area di rigore, salvo che il pallone sia stato toccato dal portiere della squadra difendente, nel qual caso viene assegnato un calcio di punizione indiretto

Un avversario che distrae o ostacola irregolarmente il calciatore che effettua la rimessa (incluso avvicinarsi a meno di 2 metri dal punto della rimessa) è ammonito per comportamento antisportivo e, se la rimessa è già stata battuta, viene assegnato un calcio di punizione indiretto.

Per qualsiasi altra infrazione, la rimessa viene assegnata a un calciatore della squadra avversaria.

* Vedi "Protocollo del conto alla rovescia per la rimessa laterale e il calcio di rinvio" in "Note e modifiche"



A close-up, low-angle shot of a person's right arm and hand. The hand is holding a small, dark, rectangular object between the thumb and index finger. The person is wearing a black wristwatch with a digital display and a black strap. The background is a dark blue sky filled with numerous small, white stars, suggesting a night sky or a space-themed setting. The lighting is soft, highlighting the contours of the hand and arm.

Regola

16

Il Calcio di Rinvio

Un calcio di rinvio è assegnato quando l'intero pallone supera la linea di porta, a terra o in aria, dopo essere stato toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante e non viene segnato un gol (vedi anche Regole 8, 10, 13 e 15).

È possibile segnare direttamente da un calcio di rinvio, ma solo nella porta avversaria; se il pallone entra direttamente nella propria porta, viene assegnato un calcio d'angolo agli avversari

1. Procedura

- Il pallone deve essere fermo e calciato da un punto qualsiasi all'interno dell'area di porta da un calciatore della squadra difendente
- Il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente
- Gli avversari devono essere fuori dall'area di rigore fino a quando il pallone è in gioco

2. Infrazioni e sanzioni

Se un calciatore ritarda in modo scorretto l'esecuzione di un calcio di rinvio per la propria squadra, l'arbitro fischia e segnala l'inizio di un conto alla rovescia di cinque secondi. L'arbitro conta visivamente i cinque secondi con il braccio alzato e, se il calcio di rinvio non è stato battuto entro la fine dei cinque secondi, viene assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria. Il calciatore responsabile viene ammonito solo se ritarda eccessivamente la ripresa del gioco dopo che il calcio d'angolo è stato assegnato alla squadra avversaria *.

Se, dopo che il pallone è in gioco, il calciatore che ha battuto il calcio di rinvio tocca nuovamente il pallone prima che sia stato toccato da un altro calciatore,

viene assegnato un calcio di punizione indiretto; se commette fallo di mano:

- viene assegnato un calcio di punizione diretto
- viene assegnato un calcio di rigore se l'infrazione avviene all'interno della propria area di rigore, salvo che il calciatore sia il portiere, nel qual caso viene assegnato un calcio di punizione indiretto

Se, quando viene battuto il calcio di rinvio, un avversario si trova nell'area di rigore perché non ha avuto tempo di uscirne, l'arbitro lascia proseguire il gioco. Se un avversario che si trova nell'area di rigore quando viene battuto il calcio di rinvio, o vi entra prima che il pallone sia in gioco, tocca o contende il pallone prima che sia in gioco, il calcio di rinvio si ripete.

Se un calciatore entra nell'area di rigore prima che il pallone sia in gioco e commette un fallo o subisce fallo da un avversario, il calcio di rinvio si ripete e il colpevole può essere ammonito o espulso a seconda dell'infrazione.

Per qualsiasi altra infrazione, il calcio di rinvio è ripetuto.

* Vedi "Protocollo del conto alla rovescia per la rimessa laterale e il calcio di rinvio" in "Note e modifiche"



A close-up, low-angle shot of a person's right arm and hand. The hand is holding a small, dark, rectangular object between the thumb and index finger. The person is wearing a black wristwatch with a black strap and a black sleeve. The background is a dark blue sky filled with numerous small, white stars, suggesting a night sky or a space-themed setting. The lighting is dramatic, highlighting the hand and the object it holds.

Regola

17

Il Calcio d'Angolo

Un calcio d'angolo è assegnato quando:

- l'intero pallone supera la linea di porta, a terra o in aria, dopo essere stato toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, e non viene segnata una rete (vedi anche Regole 8, 12, 13, 15 e 16).
- l'arbitro penalizza:
 - il portiere quando controlla il pallone con le mani/braccia per più di otto secondi
 - un calciatore che ritarda l'esecuzione di un calcio di rinvio per la propria squadra

È possibile segnare direttamente su calcio d'angolo, ma solo contro la squadra avversaria; se il pallone entra direttamente nella propria porta, viene assegnato un calcio d'angolo agli avversari.

1. Procedura

- Il pallone deve essere posto nell'area d'angolo più vicina al punto in cui ha superato la linea di porta o alla posizione del portiere quando penalizzato.
- Il pallone deve essere fermo e viene calciato da un calciatore della squadra attaccante
- Il pallone è in gioco quando viene 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 metri dall'arco d'angolo fino a quando il pallone non è in gioco

2. Infrazioni e sanzioni

Se, dopo che il pallone è in gioco, il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo

lo tocca nuovamente prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore, viene assegnato un calcio di punizione indiretto; se commette fallo di mano:

- viene assegnato un calcio di punizione diretto
- oppure un calcio di rigore se l'infrazione avviene nella propria area di rigore, salvo che si tratti del portiere, nel qual caso sarà assegnato un calcio di punizione indiretto

Se un calciatore, mentre esegue 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 con uso di forza eccessiva, l'arbitro lascia proseguire il gioco.

Per qualsiasi altra infrazione, il calcio d'angolo deve essere ripetuto





Protocollo VAR (video assistant referee)

Protocollo VAR – principi, aspetti pratici e procedure

L'utilizzo del video assistant referee (VAR) si conforma, per quanto possibile, ai principi e alla filosofia delle Regole del Gioco.

L'uso del VAR è consentito solo dove l'organizzatore della partita/competizione ha rispettato tutti i requisiti previsti dal programma FIFA di Assistenza e Approvazione all'Implementazione (IAAP) e ha ricevuto autorizzazione scritta dalla FIFA.

1. Principi

L'uso del VAR nelle partite di calcio si basa su una serie di principi, tutti obbligatori in ogni gara che utilizza il VAR (eccetto per calci d'angolo assegnati in modo errato - vedi punto e. in "2. Decisioni/episodi revisionabili).

1. Il VAR è un ufficiale di gara, con accesso indipendente alle immagini della partita, che può assistere l'arbitro solo in caso di **“chiaro ed evidente errore”** o **“grave episodio non visto”** riguardo a:
 - a. **Gol/non gol**
 - b. **Rigore/non rigore**
 - c. **Espulsione** (incluso un chiaro errore per secondo ammonimento)
 - d. **Scambio di identità** (quando l'arbitro ammonisce o espelle il giocatore sbagliato)
2. L'arbitro deve sempre prendere una decisione: non è ammesso non decidere e poi usare il VAR per prendere la decisione; una decisione di lasciar proseguire il gioco dopo una presunta infrazione può essere revisionata.
3. La decisione originaria dell'arbitro non sarà cambiata a meno che la revisione video non mostri chiaramente che si tratta di un “chiaro ed

evidente errore”.

4. Solo l'arbitro può iniziare una “review”; il VAR (e gli altri ufficiali di gara) possono solo raccomandare una “review” all'arbitro.
5. La decisione finale è sempre dell'arbitro, che può basarsi sulle informazioni del VAR o dopo aver effettuato un “on-field review” (OFR).
6. Non c'è limite di tempo per il processo di revisione: l'accuratezza è più importante della velocità.
7. I giocatori e i dirigenti non devono circondare l'arbitro o tentare di influenzare la decisione, il processo di revisione o la decisione finale.
8. L'arbitro deve rimanere “visibile” durante la revisione per garantire trasparenza.
9. Se il gioco prosegue dopo un episodio poi revisionato, eventuali provvedimenti disciplinari presi/richiesti in quel periodo non vengono annullati, anche se la decisione originaria viene cambiata (tranne ammonizione/espulsione per interruzione di un'azione promettente o DOGSO).
10. Se il gioco è ripreso dopo una sosta, l'arbitro può effettuare una “review” solo in caso di scambio di identità o per potenziale espulsione relativa a condotta violenta, sputi, morsi o azioni estremamente offensive, ingiuriose e/o abusive.
11. Il periodo di gioco prima e dopo un episodio revisionabile è determinato dalle Regole del Gioco e dal protocollo VAR.
12. Poiché il VAR “controlla” automaticamente ogni situazione/decisione, non è necessario che allenatori o giocatori richiedano una “review”.

2. Decisioni/episodi revisionabili

L'arbitro può ricevere assistenza dal VAR solo in relazione a cinque categorie di decisioni/episodi. In tutte queste situazioni, il VAR interviene solo dopo che l'arbitro ha preso una decisione (compreso il lasciar proseguire il gioco), o se un episodio grave è sfuggito o non è stato visto dagli ufficiali di gara.

La decisione originale dell'arbitro non verrà modificata a meno che non ci sia stato un “errore chiaro ed evidente” (questo include qualsiasi decisione presa dall'arbitro sulla base delle informazioni fornite da un altro ufficiale di gara,

ad esempio il fuorigioco).

Le categorie di decisione/episodio revisionabili in caso di “chiaro ed evidente errore” o “grave episodio non visto” sono:

a. Gol/non gol

- infrazione della squadra attaccante nella costruzione o nella segnatura del gol (fallo di mano, fallo, fuorigioco, ecc.)
- pallone fuori dal campo prima del gol
- decisioni gol/non gol
- infrazione del portiere e/o del tiratore su calcio di rigore, o invasione di area da parte di un attaccante o difendente che partecipa direttamente al gioco se il rigore rimbalza da palo, traversa o portiere

b. Rigore/non rigore

- infrazione della squadra attaccante nella costruzione dell’episodio da rigore (fallo di mano, fallo, fuorigioco, ecc.)
- pallone fuori dal campo prima dell’episodio
- posizione dell’infrazione (dentro o fuori area)
- rigore assegnato erroneamente
- rigore non assegnato

c. Espulsione

- DOGSO (negazione di chiara occasione da gol), posizione dell’infrazione e degli altri giocatori
- fallo grave di gioco o intervento imprudente
- condotta violenta, morsi o sputi
- azioni offensive, ingiuriose o abusive
- seconda ammonizione chiaramente errata

d. Scambio di identità (cartellino rosso o giallo)

Se l’arbitro sanziona un’infrazione ma ha chiaramente identificato in modo errato il giocatore che l’ha commessa, solo l’identità del responsabile può essere oggetto di revisione.

- e. Un calcio d'angolo chiaramente assegnato in modo errato può essere corretto immediatamente e senza ritardare la ripresa del gioco (opzione di competizione).**

3. Aspetti pratici

L'utilizzo del VAR durante una partita prevede le seguenti disposizioni pratiche:

- Il VAR osserva la partita nella sala operativa video (VOR), assistito da uno o più AVAR (assistant VAR).
- A seconda del numero di telecamere e di altre esigenze, possono esserci più AVAR e uno o più operatori replay (RO).
- Solo persone autorizzate possono entrare nella VOR o comunicare con VAR/AVAR/RO durante la partita.
- Il VAR ha accesso indipendente e controllo dei replay delle immagini TV.
- Il VAR è collegato al sistema di comunicazione degli ufficiali di gara e può ascoltare tutto ciò che viene detto; può parlare con l'arbitro solo premendo un pulsante, per evitare distrazioni.
- Se il VAR è impegnato in un "check" o una "review", l'AVAR può parlare con l'arbitro, soprattutto se occorre fermare il gioco o evitare una ripresa prematura.
- Se l'arbitro decide di vedere le immagini, il VAR seleziona l'angolazione e la velocità migliori; l'arbitro può richiedere altre angolazioni/velocità.

4. Procedure

Decisione originaria

- L'arbitro e gli altri ufficiali devono sempre prendere una decisione iniziale (compresi eventuali provvedimenti disciplinari) come se il VAR non esistesse (eccetto episodi "non visti").
- L'arbitro e gli altri ufficiali di gara non sono autorizzati a non prendere una decisione ("no decision"), poiché questo porterebbe a una direzione di gara "debole/indecisa", a troppe "revisioni" e a problemi significativi in caso di guasto della tecnologia.

- Solo l'arbitro può prendere la decisione finale; il VAR ha lo stesso status degli altri ufficiali e può solo assistere l'arbitro.
- Ritardare la bandierina/fischio per un'infrazione è ammesso solo in una *chiara situazione d'attacco* in cui un giocatore sta per segnare o ha una corsa libera verso l'area avversaria.
- Se un assistente arbitrale ritarda l'alzata della bandierina per un'infrazione, deve alzarla se la squadra attaccante segna un gol, ottiene un calcio di rigore, un calcio di punizione, un calcio d'angolo o una rimessa laterale, oppure mantiene il possesso del pallone dopo che l'azione iniziale è terminata; in tutte le altre situazioni, l'assistente arbitrale deve decidere se alzare o meno la bandierina, a seconda delle esigenze della gara.

Check

- Il VAR "controlla" automaticamente le immagini TV per ogni potenziale gol, rigore, espulsione diretta o scambio di identità, usando diverse angolazioni e velocità.
- Il VAR può usare replay a velocità normale e/o rallentata; i replay rallentati vanno usati soprattutto per fatti oggettivi (posizione, punto di contatto, fallo di mano, pallone fuori), mentre la velocità normale è preferibile per valutare l'intensità di un fallo o decidere se un fallo di mano sia punibile.
- Se il "check" non indica un chiaro ed evidente errore o grave episodio non visto, di solito il VAR non comunica con l'arbitro ("silent check"), ma può confermare l'assenza di errore per aiutare la gestione della partita.
- Se serve ritardare la ripresa per un "check", l'arbitro segnala tenendo un dito sull'auricolare e l'altra mano/il braccio esteso; il segnale va mantenuto finché il "check" non è concluso.
- Se il "check" indica un probabile chiaro ed evidente errore o grave episodio non visto, il VAR lo comunica all'arbitro, che decide se avviare una "review".

Review

- L'arbitro può avviare una "review" per un potenziale chiaro ed evidente errore o grave episodio non visto quando:

- il VAR (o altro ufficiale) raccomanda una "review"
- l'arbitro sospetta che qualcosa di grave sia sfuggito
- Se il gioco è già fermo, l'arbitro ritarda la ripresa.
- Se il gioco non è fermo, l'arbitro lo ferma alla prima occasione in zona neutra e mostra il segnale "TV".
- Il VAR descrive all'arbitro ciò che si vede nei replay e l'arbitro:
 - mostra il segnale "TV" (se non già fatto) e va all'area "review" per vedere i replay ("on-field review" – OFR) prima di decidere; gli altri ufficiali non visionano i replay salvo richiesta eccezionale dell'arbitro
oppure
 - prende la decisione finale sulla base della propria percezione e delle informazioni del VAR e, se opportuno, degli altri ufficiali ("VAR-only review")
- Alla fine di entrambi i processi, l'arbitro mostra il segnale "TV" seguito dalla decisione finale.
- Per decisioni soggettive (es. intensità di un fallo, interferenza in fuorigioco, valutazione di un fallo di mano), è appropriato un OFR.
- Per decisioni oggettive (es. posizione di un'infrazione, punto di contatto, posizione dentro/fuori area, pallone fuori), di solito è sufficiente una "VAR-only review", ma si può usare l'OFR se può aiutare la gestione della partita o la vendita della decisione (ad esempio una decisione cruciale a fine gara).
- L'arbitro può richiedere diverse angolazioni/velocità, ma in generale i replay rallentati vanno usati solo per fatti oggettivi; la velocità normale dovrebbe essere usata per valutare l'intensità di un fallo o se un fallo di mano sia punibile.
- Per episodi relativi a gol, rigore/non rigore ed espulsione per DOGSO, può essere necessario revisionare la fase d'attacco che ha portato direttamente all'episodio.
- Le Regole del Gioco non permettono di cambiare decisioni di ripresa (calcio d'angolo, rimessa laterale, ecc.) una volta che il gioco è ripreso, quindi non possono essere revisionate.
- Se il gioco è ripreso, l'arbitro può effettuare una "review" e prendere

provvedimenti disciplinari solo per scambio di identità o potenziale espulsione per condotta violenta, sputi, morsi o azioni estremamente offensive, ingiuriose o abusive.

- Il processo di revisione deve essere il più efficiente possibile, ma l'accuratezza è più importante della velocità. Non c'è un tempo massimo per la revisione.

Decisione finale

- Quando la revisione è completata, l'arbitro deve mostrare il segnale "TV" e comunicare la decisione finale; le competizioni possono anche prevedere che l'arbitro spieghi e annunci pubblicamente la decisione dopo una "review" o un "check" VAR prolungato, come previsto dalle linee guida FIFA e dal Manuale VAR.
- L'arbitro poi prende/modifica/revoca eventuali provvedimenti disciplinari (se opportuno) e riprende il gioco secondo le Regole del Gioco.

Giocatori, riserve e dirigenti

- Poiché il VAR controlla automaticamente ogni situazione/episodio, non è necessario che allenatori o giocatori chiedano un **"check"** o una **"review"**.
- Giocatori, riserve e dirigenti non devono tentare di influenzare o interferire con il processo di revisione, nemmeno quando viene comunicata la decisione finale.
- Durante la revisione, i giocatori devono restare in campo; riserve e dirigenti devono restare fuori dal campo.
- Un giocatore/riserva/sostituito/dirigente che mostra eccessivamente il segnale "TV" o entra nell'area di revisione dell'arbitro (RRA) sarà ammonito.
- Un giocatore/riserva/sostituito/dirigente che entra nella sala operativa VAR (VOR) sarà espulso.

Validità della partita

In linea di principio, una partita non è invalidata per:

- malfunzionamenti della tecnologia VAR (come per la goal line technology)
- decisioni errate che coinvolgono il VAR (poiché il VAR è un ufficiale di gara)

- decisioni di non revisionare un episodio
- revisioni di situazioni/decisioni non revisionabili

VAR, AVAR o operatore replay impossibilitati

La Regola 6 – Gli altri ufficiali di gara stabilisce: “Il regolamento della competizione deve indicare chiaramente chi sostituisce un ufficiale impossibilitato a iniziare o proseguire e le eventuali modifiche associate.” Nelle partite con VAR, questo vale anche per gli operatori replay.

Poiché sono necessarie formazione e qualifiche specifiche per essere ufficiale video di gara (VMO)/operatore replay, i seguenti principi devono essere inclusi nei regolamenti:

- Un VAR, AVAR o operatore replay impossibilitato a iniziare o proseguire può essere sostituito solo da una persona qualificata per quel ruolo.
- Se non si trova un sostituto qualificato per VAR o operatore replay*, la partita deve essere giocata/proseguita senza VAR.
- Se non si trova un sostituto qualificato per l'AVAR*, la partita deve essere giocata/proseguita senza VAR, salvo che, in circostanze eccezionali, entrambe le squadre acconsentano per iscritto a giocare/proseguire solo con VAR e operatore replay.

**Non si applica se ci sono più AVAR/operatori replay.*





Programma
di qualità FIFA

Programma di Qualità FIFA

Il Programma di Qualità FIFA stabilisce criteri, basati su ricerche approfondite, per prodotti, superfici di gioco e tecnologie utilizzati nel calcio. Oltre ai requisiti di qualità obbligatori in alcuni ambiti di applicazione, vengono offerte raccomandazioni uniformi in altri settori, sulla base delle quali gli organizzatori delle competizioni possono ulteriormente specificare i propri regolamenti.

Istituti di prova indipendenti verificano la funzionalità dei prodotti, delle superfici di gioco e delle tecnologie in conformità con lo standard di riferimento. Gli istituti che conducono questi test sono soggetti all'approvazione della FIFA. I seguenti marchi di qualità identificano quei prodotti, superfici di gioco e tecnologie testati e certificati secondo i requisiti vigenti:



FIFA Basic*

I requisiti di prova per questo standard sono progettati per identificare prodotti che soddisfano criteri basilari di prestazione, precisione, sicurezza e durata per il calcio. L'attenzione è rivolta alla definizione di standard minimi, garantendo al contempo l'accessibilità economica per l'uso a tutti i livelli del gioco.

FIFA Quality

I requisiti di prova pongono maggiore enfasi sulla durata e sulla sicurezza di questi prodotti, superfici di gioco e tecnologie rispetto allo standard FIFA Basic. Vengono testati criteri di prestazione e precisione di base, ma l'obiettivo principale è garantire un utilizzo esteso.

FIFA Quality Pro

L'enfasi dei requisiti di prova è posta su prestazioni, precisione e sicurezza di prim'ordine. Prodotti, superfici di gioco e tecnologie con questo marchio di qualità sono progettati per prestazioni ottimali e per l'uso al massimo livello.



Per ulteriori informazioni sul Programma di Qualità FIFA, sugli standard individuali e sui prodotti, superfici di gioco e tecnologie certificati, visitare il sito ufficiale FIFA.

<https://www.fifa.com/technical/football-technology>.

**FIFA Basic sta sostituendo l'International Match Standard (IMS). I palloni e le superfici di gioco testati secondo questo precedente standard rimangono idonei all'uso fino alla scadenza della loro certificazione.*



Modifiche
alle regole
2026/27

Sintesi delle modifiche alle Regole

Regola 3 – I Calciatori

- Il numero di sostituzioni consentite nelle partite amichevoli delle nazionali maggiori (“A”) è aumentato a otto, o a undici se entrambe le squadre sono d’accordo e informano l’arbitro in anticipo; resta il limite di tre interruzioni per squadra per effettuare le sostituzioni
- Tempo massimo di dieci secondi per i giocatori per lasciare il terreno di gioco al momento della sostituzione. Se il limite viene superato, il sostituto non potrà entrare fino alla prima interruzione dopo che sarà trascorso un minuto
- Preavviso: le linee guida “Solo il capitano” diventeranno un protocollo obbligatorio per tutte le competizioni a partire dal 1° luglio 2027

Regola 4 – L’Equipaggiamento dei Calciatori

- Gli accessori sono consentiti se non sono pericolosi e se sono coperti in modo sicuro e ben fissati.

Regola 5 – L’Arbitro

- È consentito che nelle competizioni si utilizza la tecnologia per aiutare l’arbitro a prendere o modificare decisioni in base al protocollo del video assistant referee (VAR), per stabilire se il pallone è dentro o fuori dal campo (inclusa la tecnologia della linea di porta) e per il fuorigioco (inclusa la tecnologia semiautomatica del fuorigioco).
- È chiarito che il vantaggio può essere applicato quando un calcio di rinvio o un’altra ripresa del gioco viene effettuata in modo errata ma il pallone è già in gioco.
- Salvo alcune eccezioni, i giocatori che ricevono attenzione/trattamento sul campo o che causano l’interruzione del gioco per infortunio devono lasciare il terreno di gioco e restare fuori dal campo di gioco per un minuto dopo che

il gioco è stato ripreso.

- Il VAR può rivedere:
 - un'espulsione sbagliata derivante da un secondo giallo chiaramente errato;
 - un cartellino rosso o giallo mostrato a un giocatore quando l'infrazione è stata commessa da un altro giocatore di una delle due squadre;
 - un calcio d'angolo ingiustamente assegnato, se la decisione può essere modificata subito e senza ritardare il riavvio (su opzione della competizione).
- Le competizioni hanno la possibilità di fornire agli arbitri, agli assistenti arbitrali e al quarto ufficiale delle telecamere indossabili.
- Gli accessori sono permessi se non sono pericolosi.

Regola 6 – Gli altri Ufficiali di Gara

- Aggiunte agli incidenti revisionabili dal VAR.

Regola 8 – Inizio e ripresa del gioco – Palla d'arbitro

- Il testo relativo alla palla d'arbitro (dropped ball) è stato modificato per chiarire che la squadra che "avrebbe ottenuto il possesso" include anche la squadra che avrebbe effettuato la ripresa del gioco nei casi in cui il pallone sarebbe uscito dal campo.

Quando vi è un'interferenza da parte di un arbitro/assistenti o di un soggetto esterno, il pallone viene rimesso in gioco nel punto in cui si è verificato il contatto.

Regola 10 – L'Esito di una Gara

- Conferma della circolare n. 31 relativa ai doppi tocchi accidentali durante i calci di rigor.
- Eliminazione dell'ammonizione automatica per il tiratore se lui e il portiere commettono un'infrazione nello stesso momento.

Regola 12 – Falli e Scorrettezze

- Nessuna ammonizione (cartellino giallo) per un'infrazione di tipo DOGSO se viene applicato il vantaggio e viene segnato un gol.
- Viene aggiunto il riferimento agli "attaccanti" nell'elenco dei fattori da considerare per le infrazioni DOGSO.

Regola 14 – Il Calcio di Rigore

- Conferma della circolare n. 31 relativa ai doppi tocchi accidentali nel calcio di rigore.
- Eliminazione dell'ammonizione automatica (cartellino giallo) per il battitore se lui e il portiere commettono un'infrazione nello stesso momento.

Regola 15 – Rimessa Laterale

- Viene introdotto l'uso di un conteggio visivo di cinque secondi quando un giocatore/una squadra ritarda l'esecuzione della rimessa laterale. Se il limite di tempo viene superato, la rimessa laterale viene assegnata alla squadra avversaria.

Regola 16 – Calcio di Rinvio

- Viene introdotto l'uso di un conteggio visivo di cinque secondi quando un giocatore/una squadra ritarda l'esecuzione del calcio di rinvio. Se il limite di tempo viene superato, viene assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.

Protocollo VAR (assistente video)

- Le espulsioni derivanti da un secondo cartellino giallo chiaramente errato sono revisionabili dal VAR.
- È revisionabile anche il caso di "identità sbagliata", quando un giocatore riceve un cartellino giallo o rosso per un'infrazione che in realtà è stata commessa da un altro giocatore di una delle due squadre.
- Le competizioni hanno la possibilità di rivedere calci d'angolo chiaramente assegnati in modo errato, purché la decisione possa essere corretta subito e senza ritardare la ripresa del gioco.

Dettagli di tutte le modifiche alle Regole

Di seguito sono riportate le modifiche alle Regole del Gioco per l'edizione 2026/27. Per ogni modifica, viene fornito il testo modificato o aggiuntivo insieme al testo precedente, dove opportuno, seguito da una spiegazione della modifica.

Legenda

Le principali modifiche alle Regole sono sottolineate in giallo e segnalate nel margine. Le modifiche editoriali sono sottolineate.

YC = cartellino giallo (ammonizione); RC = cartellino rosso (espulsione).

Regola 3 – I Calciatori

10. Numero di sostituzioni

Testo aggiuntivo

Altre partite

Nelle partite tra nazionali maschili "A", può essere indicato un massimo di quindici sostituti, di cui un massimo di otto può essere utilizzato, a meno che le due squadre non concordino che possano essere utilizzati di più, fino a un massimo di undici; in tal caso l'arbitro deve essere informato prima della partita. Le restrizioni e le procedure in vigore in relazione alle opportunità di sostituzione nelle competizioni ufficiali si applicheranno.

Spiegazione

Alle squadre è ora consentito utilizzare otto sostituti designati nelle partite amichevoli delle nazionali maggiori ("A"), salvo che entrambe le squadre non concordino di utilizzarne di più, fino a un massimo di undici; ciascuna squadra resterà comunque limitata a tre occasioni di sostituzione.

Regola 3 – I Calciatori

3. Procedura di sostituzione

(...)

Per sostituire un calciatore titolare con uno di riserva, devono essere osservati il protocollo di limite di tempo per le sostituzioni e quanto segue:

- l'arbitro deve essere informato prima che venga effettuata qualsiasi sostituzione
- il calciatore da sostituire:
 - riceve il permesso dell'arbitro di lasciare il terreno di gioco, a meno che non sia già fuori dal terreno di gioco, e deve uscire dal punto più vicino della linea di demarcazione, salvo che l'arbitro indichi che il calciatore possa uscire direttamente e immediatamente in corrispondenza della linea di metà campo o di un altro punto (ad es. per motivi di sicurezza o per infortunio);
 - deve essere fuori dal terreno di gioco entro dieci secondi dalla visualizzazione del pannello di sostituzione, oppure, se non vi è il pannello, dal segnale dell'arbitro per effettuare la sostituzione, salvo che ciò non sia possibile per motivi di sicurezza o per infortunio;
 - deve recarsi immediatamente nell'area tecnica o nello spogliatoio e non prendere più parte alla partita, salvo dove siano consentite le sostituzioni di rientro.

Quando vi sono più sostituzioni durante la stessa interruzione, tutti i calciatori sostituiti devono lasciare il terreno di gioco entro dieci secondi dalla segnalazione dell'ultima sostituzione.

Regola 3 – I Calciatori

5. Infrazioni e sanzioni

Testo aggiuntivo

Salvo nei casi in cui uscire dal terreno di gioco entro dieci secondi non sia possibile a causa di sicurezza o infortunio, se il calciatore sostituito non ha lasciato il terreno di gioco entro i dieci secondi previsti:

- il calciatore sostituito deve comunque lasciare il terreno di gioco; viene ammonito solo se ritarda eccessivamente la ripresa oltre i dieci secondi;
- il sostituto non può ancora entrare nel terreno di gioco;
- il gioco riprende;
- la sostituzione non può essere annullata né può essere utilizzato un sostituto diverso;
- il sostituto può entrare nel terreno di gioco solo con il permesso dell'arbitro durante la prima interruzione dopo che è trascorso un minuto dalla ripresa.

Per qualsiasi altra infrazione:

(...)

Spiegazione

Per prevenire perdite di tempo, il giocatore che viene sostituito deve lasciare il terreno di gioco entro dieci secondi dalla comparsa dell'insegna della sostituzione o, in assenza dell'insegna, dal segnale dell'arbitro per la sostituzione. Se il giocatore non ha lasciato il campo entro quei dieci secondi, deve comunque uscire, ma il sostituto non potrà entrare in campo fino alla prima interruzione successiva al trascorrere di un minuto (orologio continuo) dal riprendere del gioco.

Regola 4 – Equipaggiamento dei Calciatori

1. Sicurezza

Testo aggiuntivo

Un calciatore non deve utilizzare equipaggiamento o indossare qualsiasi cosa che crei pericolo. ~~Tutti i tipi di gioielli (collane, anelli, braccialetti, orecchini, fascette di cuoio, elastici, ecc.) sono vietati e devono essere rimossi. Non è consentito coprire i gioielli con nastro adesivo.~~

Gli accessori sono consentiti purché non siano pericolosi e siano coperti in modo sicuro e protetto. Gli oggetti pericolosi devono essere rimossi e non coperti con nastro adesivo o con altre coperture.

I calciatori titolari devono essere controllati prima dell'inizio della partita e i sostituti prima di entrare in campo. Se un calciatore indossa o utilizza equipaggiamento non autorizzato o pericoloso, oppure gioielli accessori, l'arbitro deve ordinare al calciatore di:

Spiegazione

L'uso del termine "gioielli" è potenzialmente ingannevole, perché alcuni degli oggetti elencati non rientrano nella categoria dei gioielli. Il divieto generale di gioielli aveva creato situazioni di conflitto ed era stato applicato in modo non uniforme; inoltre, non teneva conto di motivi culturali, religiosi, medici o personali per indossare certi oggetti. L'attenzione è ora spostata su oggetti non pericolosi, che possono essere consentiti se adeguatamente coperti in modo sicuro e ben fissato (si veda anche Regola 5 – L'Arbitro), mentre rimangono vietati gli oggetti pericolosi.

Regola 5 – L'Arbitro

2. Decisioni dell'arbitro

Testo aggiuntivo

Le decisioni sono prese al meglio delle capacità (...)in modo appropriato nell'ambito delle Regole del Gioco.

Le competizioni possono utilizzare la tecnologia per assistere l'arbitro nel prendere o modificare decisioni in relazione a:

- il protocollo VAR;
- il pallone dentro/fuori dal gioco, anche tramite l'uso della tecnologia sulla linea di porta (GLT);
- il fuorigioco, anche tramite l'uso della tecnologia semiautomatica del fuorigioco (SAOT).

Le decisioni dell'arbitro riguardanti i fatti di gioco, (...)

Spiegazione

L'inserimento dell'opzione per le competizioni di utilizzare la tecnologia (inclusi i replay video) nella Regola 5 vieterà qualsiasi uso non ufficiale di tali mezzi da parte dei direttori di gara.

Regola 5 – L'Arbitro

3. Poteri e doveri

Testo aggiuntivo

Vantaggio

- consente al gioco di proseguire quando si verifica un'infrazione, oppure quando una ripresa è eseguita in modo errato e il pallone è in gioco, e la squadra avversaria non colpevole trarrà vantaggio dall'azione; l'infrazione viene punita/ si ordina la ripetizione se il vantaggio previsto non si concretizza in quel momento o entro pochi secondi.

Spiegazione

Viene confermato che l'arbitro può applicare il vantaggio se una squadra esegue in modo errato un riavvio del gioco (calcio di punizione, calcio laterale, ecc.) e gli avversari ne ottengono effettivamente il possesso.

Regola 5 – L'Arbitro

3. Poteri e doveri

Testo aggiuntivo

L'arbitro:

(...)

Infortuni

- lascia proseguire fino a quando la palla è in gioco se un calciatore è solo lievemente infortunato
- interrompe il gioco solo se un calciatore è gravemente infortunato e ne assicura la rimozione dal campo. Un calciatore infortunato non può essere curato in campo e, quando un infortunio provoca l'interruzione del gioco o ritarda la ripresa del gioco, il calciatore infortunato deve lasciare il terreno di gioco e può rientrare solo un minuto dopo che il gioco è ripreso;* se il pallone è in gioco, il rientro deve avvenire dalla linea laterale, ma se il pallone non è in gioco, può avvenire da qualsiasi linea di delimitazione. Eccezioni Le uniche eccezioni all'obbligo di lasciare il terreno di gioco per e/o dopo il trattamento sono solo quando:
 - un portiere è infortunato
 - (...)
 - infortunio causato da infrazione per cui l'avversario viene ammonito o espulso (ad esempio un intervento imprudente o un fallo grave); ~~se la valutazione/trattamento viene completato rapidamente~~
 - (...)

* Vedi il "protocollo di trattamento e valutazione fuori dal terreno di gioco" nelle "Note e modifiche"

Spiegazione

- Un giocatore infortunato che viene trattato o valutato sul campo oppure che ha causato l'interruzione del gioco deve lasciare il terreno di gioco e restare fuori per un minuto (orologio continuo) dopo la ripresa del gioco. L'arbitro può fare rientrare anche mentre il pallone è in gioco. Vedi "Note e modifiche".
- Se l'infortunio deriva da un fallo sanzionato con cartellino giallo o rosso, il giocatore può restare in campo dopo le cure se completate rapidamente.

Regola 5 – L'Arbitro

4. Video assistant referee (VAR)

Testo aggiuntivo

(...)

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

- gol/non gol
- calcio di rigore/nessun calcio rigore
- espulsione ~~diretta~~ (non incluso una seconda ammonizione chiaramente errata)
- identificazione errata quando l'arbitro ammonisce o espelle il calciatore sbagliato ~~della squadra colpevole~~
- calcio d'angolo chiaramente assegnato in modo errato se la decisione può essere modificata immediatamente senza ritardare la ripresa (opzione della competizione).

Spiegazione

Aggiunta di nuovi incidenti revisionabili dal VAR, come specificato nel protocollo VAR modificato.

Regola 5 – L'Arbitro

5. Equipaggiamento dell'arbitro

Testo aggiuntivo

Altro equipaggiamento

Gli arbitri potrebbero essere autorizzati ad usare:

- (...)
- Le body cam sono consentite se l'organizzatore della competizione fornisce le telecamere, mantiene il controllo delle registrazioni e rispetta le linee guida pertinenti. Le telecamere possono includere microfoni, che non possono essere utilizzati per trasmettere le comunicazioni con il video assistant referee (VAR). Le immagini e l'audio registrati possono essere utilizzati dalle autorità competenti per questioni disciplinari.

Arbitri e altri ufficiali "in campo" non possono portare gioielli o usare altri dispositivi elettronici, incluse telecamere, eccetto le body cam indicate sopra. Accessori possono essere portati ammesso che non siano pericolosi.

Spiegazione

- Le competizioni possono consentire agli arbitri, agli assistenti arbitrali e al quarto arbitro di indossare o utilizzare telecamere indossabili, purché l'organizzatore della competizione fornisca le telecamere e mantenga il pieno controllo delle riprese (per evitare usi non ufficiali da parte degli arbitri). Le telecamere possono includere microfoni, ma le comunicazioni con il VAR non possono essere trasmesse in diretta. Le autorità competenti hanno la facoltà di utilizzare l'audio e/o le immagini a fini disciplinari.
- Oltre all'equipaggiamento obbligatorio e ad altri dispositivi consentiti, gli arbitri possono indossare accessori, a condizione che non siano pericolosi e che siano coperti in modo sicuro e ben fissato.

Regola 6 – Gli Altri Ufficiali di Gara

5. Video assistente arbitro

Testo aggiuntivo

Un video assistente arbitro (VAR) è un ufficiale di gara che può assistere l'arbitro nel prendere una decisione utilizzando il replay solo in caso di "errore chiaro ed evidente" o "grave episodio non visto" relativo a gol/non gol, rigore/non rigore, espulsione diretta (non inclusa chiara seconda ammonizione non corretta) o caso di scambio di identità quando l'arbitro ammonisce o espelle il calciatore sbagliato della squadra colpevole.

Spiegazione

Aggiunta degli eventi rivedibili al VAR come dettagliato nelle aggiunte del protocollo VAR.

Regola 8 – L’Inizio e la Riprea del Gioco

5. Video assistente arbitro

Testo aggiuntivo

Procedura

- Se, quando il gioco è stato interrotto:
 - (...)
 - Il pallone si trovava fuori dall’area di rigore, l’arbitro lo lascia cadere per un giocatore della squadra ~~che ha o~~ che avrebbe ottenuto il possesso (incluso la ripartenza se la palla fosse uscita dal campo) se questo può essere determinato dall’arbitro; altrimenti, viene lasciato cadere per un giocatore della squadra che ha toccato per ultima il pallone. Il pallone viene lasciato cadere nel punto in cui si trovava quando il gioco è stato interrotto, a meno che abbia toccato un ufficiale di gara o un agente esterno, in quel caso la palla viene lasciata cadere nel luogo dell’interferenza/contatto.
 - (...)

Spiegazione

- L’obiettivo principale è che il pallone sarà per la squadra che avrebbe mantenuto/guadagnato il possesso se il gioco non fosse stato interrotto, il che include la squadra che avrebbe effettuato il riavvio se il pallone fosse uscito dal campo di gioco.
- Se il gioco viene interrotto perché il pallone tocca un ufficiale di gara o un agente esterno, il pallone viene lasciato cadere nel punto in cui è avvenuto il contatto.

Regola 10 – Determinare l'Esito di una Partita

3. Calci di rigore (rigori)

Testo aggiuntivo

Procedura

Durante i calci di rigore

- (...)
- Il tiro si considera concluso (...); il calciatore non può giocare deliberatamente il pallone una seconda volta.
- Se il tiratore accidentalmente colpisce la palla con entrambi i piedi simultaneamente o la palla il suo piede col quale non tira o la gamba immediatamente dopo il tiro:
 - se la palla entra in rete sul tiro, ripetizione
 - se la palla non entra in rete sul tiro, il tiro viene registrato come mancato
- (...)
- ~~Se sia il portiere sia il calciatore commettono un'infrazione contemporaneamente, il tiro è considerato sbagliato e il calciatore viene ammonito.~~

Spiegazione

Inclusione del testo per confermare il chiarimento annunciato nella circolare n. 31 riguardo a un doppio tocco accidentale da parte del tiratore del rigore. Questa modifica ha richiesto anche la rimozione dell'ammonizione del tiratore se commette un'infrazione contemporaneamente al portiere.

Regola 12 – Falli e Scorrettezze

4. Provvedimenti disciplinari

Testo aggiuntivo

Vantaggio

Se l'arbitro concede il vantaggio per un'infrazione (...). Tuttavia, se l'infrazione consisteva nel negare una chiara occasione da gol, il calciatore verrà ammonito per comportamento antisportivo, eccetto quando una rete viene segnata da un giocatore avversario a seguito dell'applicazione del vantaggio, in questo caso nessuna sanzione disciplinare; se l'infrazione consisteva nell'interrompere un'azione promettente, il calciatore non verrà ammonito.

Spiegazione

Se l'arbitro concede vantaggio a seguito di un'infrazione DOGSO e, di conseguenza, la squadra attaccante segna un gol, il giocatore che ha commesso l'infrazione non viene né ammonito né espulso.

Regola 12 – Falli e Scorrettezze

4. Provvedimenti disciplinari

Testo aggiuntivo

Ammonizioni per comportamento antisportivo

Un calciatore deve essere ammonito per comportamento antisportivo, ad esempio se:

- (...)
- tocca il pallone con la mano nel tentativo di segnare una rete (a prescindere che ci riesca o meno) ~~o per impedire, senza successo, un gol~~

Spiegazione

Non c'è ammonizione quando l'arbitro concede vantaggio nel momento in cui un giocatore ha tentato senza successo di fermare un gol con la propria mano/i o propri braccio/i.

Regola 12 – Falli e Scorrettezze

4. Provvedimenti disciplinari

Testo aggiuntivo

Ritardare la ripresa del gioco

Gli arbitri devono ammonire i calciatori che ritardano eccessivamente la ripresa del gioco, incluso quanto specificato nelle Regole 3, 15 e 16 e nei protocolli o da:

- ~~fingendo di battere una rimessa laterale per poi lasciarla a un compagno~~
- ~~ritardando l'uscita dal campo quando vengono sostituiti~~
- ~~ritardando eccessivamente una ripresa di gioco~~
- calciando o portando via il pallone, o provocando una discussione toccando deliberatamente il pallone dopo l'interruzione del gioco
- battendo una punizione dalla posizione sbagliata per forzare l'arbitro a ordinarne la ripetizione

Spiegazione

Poiché l'arbitro ha ora il potere di punire una squadra per il ritardo nell'esecuzione di una rimessa laterale assegnandola alla squadra avversaria e per il ritardo nell'esecuzione di un calcio di rinvio assegnando un calcio d'angolo alla squadra avversaria, ciò è considerato un castigo sufficiente a meno che l'azione del/dei giocatore/i che causa il ritardo non sia estrema.

Regola 12 – Falli e Scorrettezze

4. Provvedimenti disciplinari

Testo aggiuntivo

Negare un gol o una chiara occasione da gol (DOGSO)

Devono essere considerati i seguenti fattori:

- distanza tra l'infrazione e la porta
- direzione generale dell'azione
- probabilità di mantenere o guadagnare il controllo del pallone
- posizione e numero dei difensori e attaccanti

Spiegazione

La posizione e il numero degli attaccanti sono inclusi nelle considerazioni sul DOGSO, poiché ciò può anche aiutare a determinare se esiste un'evidente opportunità da gol.

Regola 14 – Il Calcio di Rigore

2. Infrazioni e sanzioni

Testo aggiuntivo

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

- Il tiratore colpisce il pallone accidentalmente simultaneamente con entrambi i piedi o la palla tocca il piede d'appoggio o la gamba d'appoggio:
 - se la palla entra in rete sul tiro, il rigore è da ripetere
 - se la palla non entra in rete sul tiro, viene assegnato un calcio di punizione indiretto
- (...)
- ~~Se portiere e tiratore commettono contemporaneamente un'infrazione, il tiratore viene ammonito e il gioco si riprende con un calcio di punizione indiretto per la squadra difendente.~~

Se, dopo che il rigore è stato battuto:

- il tiratore tocca deliberatamente il pallone prima che sia stato toccato da un altro calciatore:
 - viene assegnato un calcio di punizione indiretto (o diretto in caso di fallo di mano)

Spiegazione

Inclusione del testo per confermare il chiarimento annunciato nella circolare n. 31 riguardo a un doppio tocco accidentale da parte del tiratore del rigore. Questa modifica ha richiesto anche la rimozione del richiamo all'ammonizione automatica del tiratore se commette un'infrazione contemporaneamente al portiere.

Regola 15 – La Rimessa Laterale

Testo aggiuntivo

Una rimessa laterale è assegnata agli avversari del calciatore che ha toccato per ultimo il pallone quando l'intero pallone supera la linea laterale, a terra o in aria, o quando l'arbitro punisce un giocatore per aver ritardato l'esecuzione di una rimessa laterale a favore della propria squadra.

(...)

2. Infrazioni e sanzioni

Testo aggiuntivo

Se un calciatore ritarda in modo scorretto l'esecuzione di una rimessa laterale per la propria squadra, l'arbitro fischia e segnala l'inizio di un conto alla rovescia di cinque secondi. L'arbitro conta visivamente i cinque secondi con il braccio alzato e, se la rimessa laterale non è stata battuta entro la fine dei cinque secondi, viene assegnata alla squadra avversaria *. Il calciatore responsabile viene ammonito solo se ritarda eccessivamente la ripresa del gioco dopo che la rimessa laterale è stata assegnata alla squadra avversaria.

* Vedi "Protocollo del conto alla rovescia per la rimessa laterale e il calcio di rinvio" in "Note e modifiche"

Spiegazione

Testo introdotto per evitare ritardi nelle rimesse laterali. Se una squadra sta deliberatamente ritardando la propria rimessa laterale, l'arbitro fischierà, segnerà che la rimessa laterale deve essere eseguita e quindi avvierà un conteggio visivo di cinque secondi. Se la rimessa laterale non è stata eseguita entro la fine del conteggio, viene assegnata alla squadra avversaria.

Regola 16 – Il Calcio di Rinvio

2. Infrazioni e sanzioni

Testo aggiuntivo

Se un calciatore ritarda in modo scorretto l'esecuzione di un calcio di rinvio per la propria squadra, l'arbitro fischia e segnala l'inizio di un conto alla rovescia di cinque secondi. L'arbitro conta visivamente i cinque secondi con il braccio alzato e, se il calcio di rinvio non è stato battuto entro la fine dei cinque secondi, viene assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria. Il calciatore responsabile viene ammonito solo se ritarda eccessivamente la ripresa del gioco dopo che il calcio d'angolo è stato assegnato alla squadra avversaria *

Se, dopo che il pallone è in gioco, (...)

* Vedi "Protocollo del conto alla rovescia per la rimessa laterale e il calcio di rinvio" in "Note e modifiche".

Spiegazione

Testo introdotto per evitare ritardi nei calci di rinvio. Se una squadra sta deliberatamente ritardando il proprio calcio di rinvio, l'arbitro fischierà, segnalerà che il calcio di rinvio deve essere eseguito e quindi avvierà un conteggio visivo di cinque secondi. Se il calcio di rinvio non è stato eseguito entro la fine del conteggio, viene assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.

Regola 17 – Il Calcio d'Angolo

2. Infrazioni e sanzioni

Un calcio d'angolo è assegnato quando:

- l'intero pallone supera la linea di porta, a terra o in aria, dopo essere stato toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, e non viene segnata una rete (vedi anche Regole 8, 12, 13, 15 e 16).
- l'arbitro penalizza:
 - il portiere quando controlla il pallone con le mani/braccia per più di otto secondi
 - un calciatore che ritarda l'esecuzione di un calcio di rinvio per la propria squadra

Spiegazione

Un calcio d'angolo può essere assegnato quando l'arbitro sanziona un portiere per aver trattenuto il pallone troppo a lungo o una squadra per aver ritardato il proprio calcio di rinvio.

Protocollo VAR

1. Principi

Testo aggiuntivo

L'uso del VAR nelle partite di calcio si basa su una serie di principi, tutti obbligatori in ogni gara che utilizza il VAR (eccetto per calci d'angolo assegnati in modo errato - vedi punto e. in "2. Decisioni/episodi revisionabili".

1. Il VAR è un ufficiale di gara, con accesso indipendente alle immagini della partita, che può assistere l'arbitro solo in caso di **"chiaro ed evidente errore"** o **"grave episodio non visto"** riguardo a:
 - a. **Gol/non gol**
 - b. **Rigore/non rigore**
 - c. **Espulsione diretta** (~~non incluso un chiaro errore per secondo ammonimento~~)
 - d. **Scambio di identità** (quando l'arbitro ammonisce o espelle il giocatore sbagliato ~~della squadra avversaria~~)

(...)

2. Decisioni/episodi revisionabili

Testo aggiuntivo

L'arbitro può ricevere assistenza dal VAR solo in relazione a cinque categorie di decisioni/episodi. In tutte queste situazioni

(...)

Le categorie di decisione/episodio revisionabili in caso di "chiaro ed evidente errore" o "grave episodio non visto" sono:

(...)

c. Espulsione diretta (~~non secondo cartellino giallo/ammonizione~~)

- DOGSO (negazione di chiara occasione da gol), posizione dell'infrazione e degli altri giocatori
- fallo grave di gioco o intervento imprudente
- condotta violenta, morsi o sputi
- azioni offensive, ingiuriose o abusive
- seconda ammonizione chiaramente errata

d. Scambio di identità (cartellino rosso o giallo)

Se l'arbitro sanziona un'infrazione ma ha chiaramente identificato in modo errato il giocatore che l'ha commessa, solo l'identità del responsabile può essere oggetto di revisione; ~~l'infrazione in sé non è revisionabile, salvo che riguardi gol, rigore o espulsione diretta.~~

e. Un calcio d'angolo chiaramente assegnato in modo errato può essere corretto immediatamente e senza ritardare la ripresa del gioco (opzione di competizione).

Spiegazione

Le decisioni/incidenti rivedibili ora includono due errori rari ma potenzialmente in grado di cambiare la partita:

- Cartellino rosso derivante da un secondo giallo chiaramente errato
- Errore di identità quando l'arbitro mostra un cartellino giallo o rosso ma ha chiaramente sanzionato il giocatore sbagliato di una delle due squadre per l'infrazione in questione; l'infrazione stessa non può essere rivista se non nel contesto dell'errore di identità

Inoltre, le competizioni hanno la possibilità di rivedere un calcio d'angolo chiaramente assegnato in modo errato (incluso quando il pallone è uscito dal campo di gioco lungo la linea laterale) purché ciò possa essere fatto immediatamente e senza ritardare il riavvio. Se il calcio d'angolo viene eseguito rapidamente, la decisione non può essere modificata.

Il 'segnale TV' è richiesto se la decisione viene cambiata dopo aver ricevuto informazioni dal VAR.



Glossario

Il Glossario contiene parole/frasi che richiedono una chiarificazione o una spiegazione oltre ai dettagli presenti nelle Leggi e/o che non sono sempre facilmente traducibili in altre lingue.

Organismi del calcio

The IFAB – The International Football Association Board

Organismo composto dalle quattro federazioni britanniche e dalla FIFA che è responsabile delle Regole del Gioco a livello mondiale. In linea di principio, le modifiche alle Regole possono essere approvate solo durante la Riunione 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.

Confederation

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)

National football association

Organismo responsabile del calcio in una nazione.

Termini del calcio

A

Abandon

Sospendere/terminare una partita prima della fine prevista

Additional time

Recupero; tempo aggiuntivo concesso alla fine di ogni tempo per il tempo “perso” a causa di sostituzioni, infortuni, provvedimenti disciplinari, esultanze per il gol, ecc.

Advantage

Vantaggio; l'arbitro lascia proseguire il gioco dopo un'infrazione, oppure quando una ripresa di gioco è stata eseguita in modo errato e il pallone è in gioco, se ciò favorisce la squadra avversaria.

Assessment of injured player

Valutazione rapida di un infortunio, di solito da parte di un medico, per stabilire se il giocatore necessita di cure

Away goals rule

Regola dei gol in trasferta; metodo per decidere una partita/doppio confronto quando entrambe le squadre hanno segnato lo stesso numero di gol; i gol segnati fuori casa valgono doppio

B

Brutality

Brutalità; atto crudele, spietato o deliberatamente violento

C

Caution

Ammonizione; sanzione disciplinare segnalata con un cartellino giallo; due ammonizioni in una partita comportano l'espulsione del giocatore o del dirigente

Challenge

Contrasto; azione in cui un giocatore compete/contende il pallone con un avversario

Careless

Negligenza: un'intervento (di solito con un tackle o un contrasto) da parte di un giocatore che mostra poca cura o attenzione nei confronti del suo avversario.

Charge (an opponent)

Carica (un avversario); contrasto fisico, solitamente con la spalla e la parte superiore del braccio (tenuto vicino al corpo)

Concussion substitution

Sostituzione per commozione cerebrale; opzione che consente a ciascuna squadra di effettuare una sostituzione extra (e, ove applicabile, una opportunità di sostituzione aggiuntiva) se un proprio giocatore subisce una commozione cerebrale reale o sospetta

'Cooling' break

Pausa di raffreddamento; in caso di condizioni climatiche estreme (alta umidità e temperature estreme), le regole possono prevedere pause (di solito da novanta secondi a tre minuti) per permettere ai giocatori di abbassare la temperatura corporea; diverse dalle pause per bere

D

Deceive

Ingannare; agire per indurre l'arbitro a prendere una decisione errata o una sanzione disciplinare a vantaggio dell'ingannatore e/o della propria squadra

Deliberate

Deliberato; azione che il giocatore intendeva/voleva compiere; non è una reazione riflessa o involontaria

Direct free kick

Calcio di punizione diretto; calcio di punizione da cui si può segnare direttamente una rete senza che il pallone venga toccato un altro giocatore

Discretion

Discrezione; giudizio utilizzato dall'arbitro o da un altro ufficiale di gara nel prendere una decisione

Dissent

Dissenso; protesta o disaccordo pubblico (verbale e/o fisico) verso una decisione dell'arbitro; punibile con ammonizione (cartellino giallo)

Distract

Distrarre; disturbare, confondere o attirare l'attenzione (di solito in modo scorretto)

'Drinks' break

Pausa per bere; le regole possono prevedere pause (di massimo un minuto) per consentire ai giocatori di reidratarsi; diverse dalle pause di raffreddamento

Dropped ball

Palla d'arbitro; ripresa del gioco quando l'arbitro ha fermato il gioco senza che sia stata commessa un'infrazione (es. per infortunio, pallone difettoso, ecc.)

E

Electronic performance and tracking system (EPTS)

Sistema elettronico di monitoraggio delle prestazioni; raccoglie e analizza dati sulle prestazioni fisiche e fisiologiche di un giocatore

Endanger the safety of an opponent

Mettere a rischio la sicurezza di un avversario

Excessive force

Forza eccessiva; uso di più forza/energia del necessario

Extra time

Tempi supplementari; due periodi supplementari di gioco, non superiori a 15 minuti ciascuno, per decidere l'esito di una partita

F

Feinting

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

Field of play (pitch)

Campo di gioco; area di gioco delimitata dalle linee laterali e dalle linee di porta, e dalle reti delle porte dove presenti.

G

Goal line technology (GLT)

Tecnologia della linea di porta; sistema elettronico che informa immediatamente l'arbitro quando è stato segnato un gol, cioè quando il pallone ha superato interamente la linea di porta

H

Holding offence

Infrazione di trattenuta; si verifica solo quando il contatto di un giocatore con il corpo o l'equipaggiamento di un avversario ne ostacola il movimento

Hybrid system

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

I

Impede

Ostacolare; ritardare, bloccare o impedire l'azione o il movimento di un avversario

Indirect free kick

Calcio di punizione indiretto; calcio di punizione da cui si può segnare una rete

solo se un altro giocatore (di qualsiasi squadra) tocca il pallone dopo il calcio

Intercept

Intercettare; impedire che il pallone raggiunga la sua destinazione prevista

K

Kick

Calciare; il pallone viene calciato quando un giocatore lo colpisce con il piede e/o la caviglia

N

Negligible

Trascurabile; insignificante, minimo

O

Offence

Infrazione; azione che viola le Regole del Gioco

Offensive, insulting or abusive language/action(s)

Linguaggio/azioni offensivi, ingiuriosi o abusivi; comportamento verbale o fisico irrispettoso, offensivo, punibile con espulsione (cartellino rosso)

Outside agent

Agente esterno; qualsiasi animale, oggetto o struttura, nonché qualsiasi persona che non sia un ufficiale di gara o presente nell'elenco delle squadre (giocatori, riserve e dirigenti)

P

Penalise

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

Penalties (penalty shoot-out)

Rigori; metodo per decidere l'esito di una partita facendo calciare alternativamente i rigori a ciascuna squadra fino a che una delle due segna un gol in più dopo lo stesso numero di tiri (salvo che nei primi cinque tiri una squadra non possa più raggiungere l'altra)

Penalty shoot-out

Rigore; vedi sopra

Play

Giocata; azione di un giocatore che entra in contatto con il pallone

Playing distance

Distanza di gioco; distanza dal pallone che permette a un giocatore di toccarlo allungando il piede/la gamba o saltando, o, per i portieri, saltando con le braccia estese. La distanza dipende dalla corporatura del giocatore

Q

Quick free kick

Calcio di punizione rapido; calcio di punizione battuto (con il permesso dell'arbitro) molto rapidamente dopo l'interruzione del gioco

R

Reckless

Imprudente; azione (di solito un contrasto o un tackle) che ignora il pericolo o le conseguenze per l'avversario

Restart

Ripresa; qualsiasi metodo per riprendere il gioco dopo un'interruzione

Restart position

Posizione di ripresa; la posizione di un giocatore in una ripresa è determinata dalla posizione dei suoi piedi o di qualsiasi parte del corpo che tocca il terreno, salvo quanto previsto dalla Regola 11 – Fuorigioco. Se il giocatore è in volo, la sua posizione viene determinata dalla posizione proiettata dei suoi piedi come se toccassero terra

S

Sanction

Sanzione; provvedimento disciplinare adottato dall'arbitro

Save

Parata; azione di un giocatore per fermare o tentare di fermare il pallone quando sta per entrare o è molto vicino alla porta, usando qualsiasi parte del

corpo tranne mani/braccia (salvo il portiere nella propria area di rigore)

Semi-automated offside technology (SAOT)

Technologia del fuorigioco semi automatica: tecnologia che invia immediatamente al video assistente arbitro (VAR) le informazioni di fuorigioco, e in versioni avanzate avvisa anche all'assistente arbitro.

Sending-off

Espulsione; provvedimento disciplinare che obbliga un giocatore a lasciare il campo per il resto della partita dopo aver commesso un'infrazione da espulsione (cartellino rosso); se la partita è iniziata il giocatore non può essere sostituito. Anche un dirigente può essere espulso

Serious foul play

Fallo grave di gioco; tackle o contrasto per il pallone che mette in pericolo la sicurezza di un avversario o usa forza eccessiva o brutalità; punibile con espulsione (cartellino rosso)

Shinguard

Parastinchi; protezione indossata per proteggere la tibia dai traumi. I giocatori sono responsabili di indossare parastinchi di materiale idoneo e di dimensioni adeguate, che devono essere coperti dai calzettoni

Shirt

Maglia; indumento indossato sulla parte superiore del corpo come parte della divisa della squadra. A parte la lunghezza delle maniche, le maglie di tutti i giocatori di una squadra sono uguali, tranne quella del portiere, che lo distingue dagli altri giocatori e dagli ufficiali di gara

Signal

Segnale; indicazione fisica da parte dell'arbitro o di un ufficiale di gara; di solito comporta il movimento di mano, braccio o bandierina, oppure l'uso del fischietto (solo l'arbitro)

Simulation

Simulazione; azione che crea una falsa impressione che qualcosa sia accaduto quando non è vero (vedi anche Ingannare); commessa da un giocatore per ottenere un vantaggio sleale

Spirit of the game

Spirito del gioco; principi/valori essenziali del calcio come sport e anche all'interno di una singola partita (vedi Regola 5)

Suspend

Sospendere; interrompere una partita per un certo periodo con l'intenzione di riprenderla in seguito (es. per nebbia, pioggia intensa, temporale, infortunio grave)

T

Tackle

Contrasto; azione per contendere il pallone con il piede (a terra o in aria)

Team list

Cartolina dei giocatori; documento ufficiale che elenca i giocatori, i giocatori di riserva e i dirigenti

Team official

Dirigente; qualsiasi non-giocatore presente nella cartolina dei giocatori (es. allenatore, fisioterapista, medico)

Technical area

Area tecnica; zona definita (negli stadi) per i dirigenti, che include posti a sedere (vedi Regola 1)

Technical staff

Staff tecnico; membri ufficiali non giocatori elencati nella cartolina dei giocatori (es. allenatore, fisioterapista, medico)

Temporary dismissal

Espulsione temporanea; sospensione temporanea dalla partita per un giocatore colpevole di alcune/tutte le infrazioni da ammonizione (a seconda del regolamento della competizione)

U

Undue interference

Interferenza indebita; azione/influenza non necessaria

Unsporting behaviour

Comportamento antisportivo; azione/comportamento sleale; punibile con ammonizione

V

Violent conduct

Condotta violenta; azione, che non è una contesa per il pallone, che usa o tenta di usare forza eccessiva o brutalità contro un avversario o quando un giocatore colpisce intenzionalmente qualcuno alla testa o al volto, a meno che la forza usata sia trascurabile

Termini arbitrali

Ufficiale di gara (Match official)

Termine generale che indica la persona o le persone responsabili di dirigere una partita di calcio per conto della federazione calcistica e/o della competizione sotto la cui giurisdizione si svolge la gara.

Arbitro (Referee)

L'ufficiale di gara principale, che opera sul terreno di gioco. Gli altri ufficiali di gara agiscono sotto il controllo e la direzione dell'arbitro, che è il decisore finale e supremo su ogni fatto di gioco.

Altri ufficiali di gara

Ufficiali di gara "in campo"

Le competizioni possono nominare altri ufficiali di gara per assistere l'arbitro:

- **Assistente arbitro (Assistant referee)**

Ufficiale di gara con bandierina posizionato su una metà di ciascuna linea laterale, che assiste l'arbitro soprattutto nelle situazioni di fuorigioco e nelle decisioni su calci di rinvio, calci d'angolo e rimesse laterali.

- **Quarto ufficiale (Fourth official)**

Ufficiale che assiste l'arbitro sia per questioni in campo che fuori dal campo, inclusa la supervisione dell'area tecnica, la gestione delle sostituzioni, la segnalazione del recupero e il mantenimento dell'ordine nelle panchine.

- **Assistente arbitro addizionale (additional assistant referee) (AAR)**

Ufficiale posizionato sulla linea di porta per assistere l'arbitro in situazioni nell'area di rigore e nelle decisioni gol/non gol.

- **Assistente arbitro di riserva (Reserve assistant referee)**

Ufficiale designato a sostituire un assistente (e, se il regolamento lo prevede, anche il quarto ufficiale e/o l'AAR) che non può continuare, e che può assistere l'arbitro anche per questioni in campo e fuori dal campo come per esempio sorvegliare l'area tecnica, sostituzioni, ecc.

Ufficiali di gara "video" (VMO)

Questi sono il VAR e l'AVAR, che assistono l'arbitro secondo il protocollo VAR delle Regole di gioco:

- **Video assistant referee (VAR)**

Un arbitro (attuale o ex) nominato per assistere l'arbitro comunicando informazioni dai replay video solo in caso di "chiaro ed evidente errore" o "grave episodio non visto" in una delle categorie revisionabili.

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

Un arbitro (attuale o ex) o assistente arbitrale nominato per assistere il VAR.



Linee guida
pratiche per
gli ufficiali di
gara

Introduzione

Queste linee guida contengono consigli pratici per gli ufficiali di gara che integrano le informazioni presenti nella sezione delle Regole del Gioco.

Nella Regola 5 si fa riferimento agli arbitri che operano nel quadro delle Regole del Gioco e dello “spirito del gioco”. Si prevede che gli arbitri usino il buon senso e applichino lo “spirito del gioco” nell’applicazione delle Regole, specialmente quando prendono decisioni relative allo svolgimento o alla continuazione di una partita.

Questo è particolarmente vero nei livelli inferiori del calcio, dove potrebbe non essere sempre possibile applicare rigorosamente la Regola. Ad esempio, salvo questioni di sicurezza, l’arbitro dovrebbe permettere che una partita inizi o continui se:

- manca una o più bandierine d’angolo
- c’è una piccola imprecisione nelle marcature del campo, come l’area d’angolo, il cerchio di centrocampo, ecc.
- i pali o la traversa non sono bianchi

In questi casi, l’arbitro dovrebbe, con l’accordo delle squadre, far giocare o proseguire la partita e deve inviare un rapporto alle autorità competenti.

Legenda:

- AR = assistente arbitro
- AAR = assistente arbitro aggiuntivo

Posizionamento, movimento e lavoro di squadra

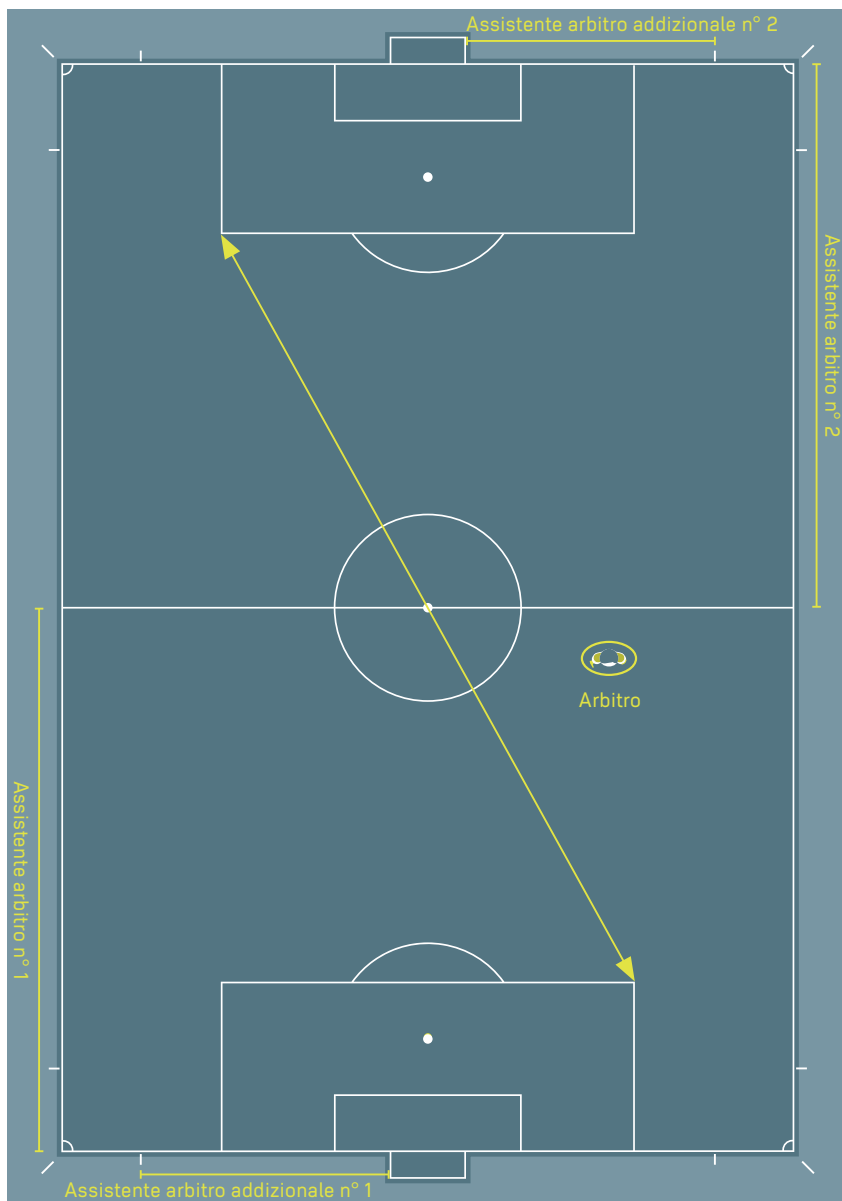
1. Posizionamento e movimento generale

La posizione migliore è quella dalla quale l'arbitro può prendere la decisione corretta. Tutte le raccomandazioni sul posizionamento devono essere adattate in base alle informazioni specifiche sulle squadre, sui giocatori e sugli eventi della partita.

Le posizioni raccomandate nei grafici sono delle linee guida base. Le posizioni consigliate sono le aree entro le quali lo spostamento dell'arbitro è probabilmente più efficace. Queste aree possono essere più grandi, più piccole o di forma diversa a seconda delle circostanze esatte della partita.

Raccomandazioni:

- Il gioco dovrebbe svolgersi tra l'arbitro e l'assistente di riferimento(AA).
- L'AA di riferimento dovrebbe essere nel campo visivo dell'arbitro, quindi l'arbitro dovrebbe di solito adottare un sistema di spostamento diagonale e ampio.
- Restare verso l'esterno dell'azione facilita il mantenimento sia dello svolgimento del gioco e sia dell'AA di riferimento nel campo visivo dell'arbitro.
- L'arbitro deve essere abbastanza vicino per vedere il gioco senza interferire.
- "Ciò che deve essere visto" non è sempre nelle vicinanze del pallone. L'arbitro deve prestare attenzione anche a:
 - confronti tra giocatori lontano dal pallone
 - possibili infrazioni nell'area verso cui si sta sviluppando il gioco
 - infrazioni che avvengono dopo che il pallone è stato giocato.



Posizionamento degli assistenti arbitro e degli assistenti addizionali

L'assistente arbitro (AA) deve essere in linea con il penultimo difendente o con il pallone se è più vicino alla linea di porta rispetto al penultimo difendente. L'AA deve sempre guardare il campo di gioco, anche durante la corsa. Per brevi distanze, si dovrebbe adottare il movimento laterale, particolarmente importante per giudicare il fuorigioco, poiché offre una migliore visuale.

La posizione dell'assistente addizionale (AAR) è dietro la linea di porta, tranne nei casi in cui sia necessario spostarsi sulla linea di porta per giudicare una situazione di gol/non gol. L'AAR non può entrare in campo se non in circostanze eccezionali.



Portiere



Difensore



Attaccante



Arbitro



Assistente
arbitro



Assistente arbitro
addizionale

2. Posizionamento e lavoro di squadra

Consultazione

Quando si gestiscono questioni disciplinari, il contatto visivo e un semplice segnale manuale discreto da parte dell'AA all'arbitro possono essere sufficienti. Quando è necessaria una consultazione diretta, l'AA può avanzare di 2-3 metri in campo se necessario. Durante la conversazione, sia l'arbitro che l'AA dovrebbero guardare il campo per evitare di essere sentiti dagli altri e per osservare i giocatori e il terreno di gioco.

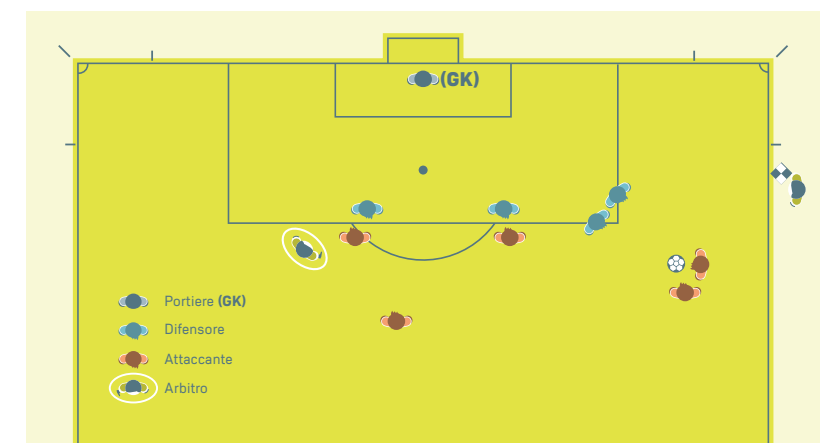
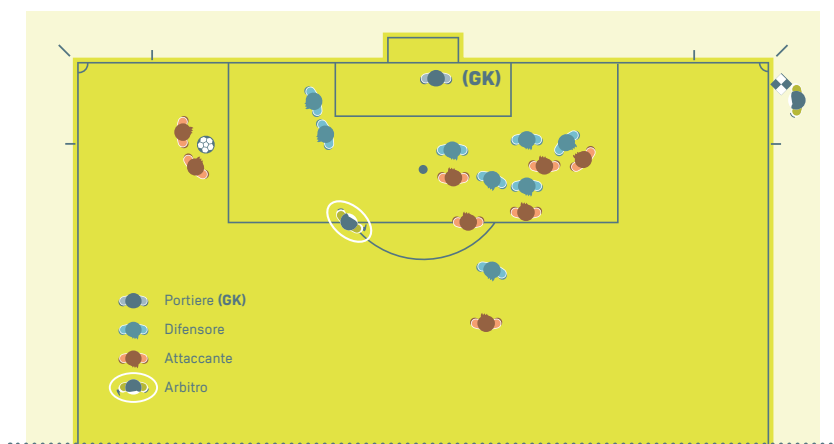
Calcio d'angolo

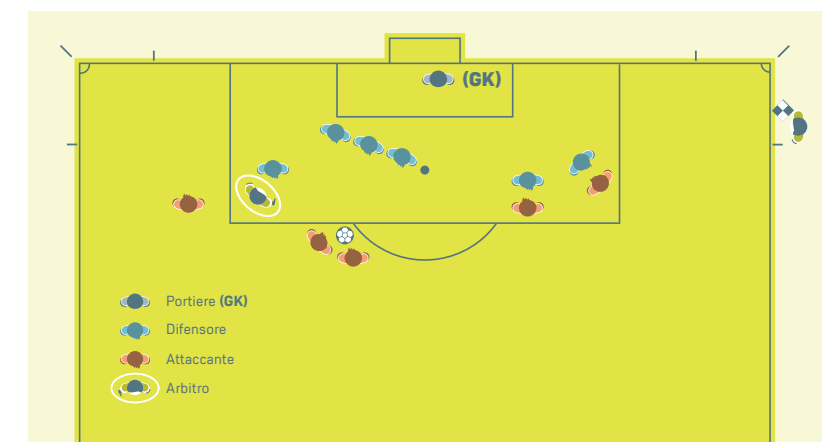
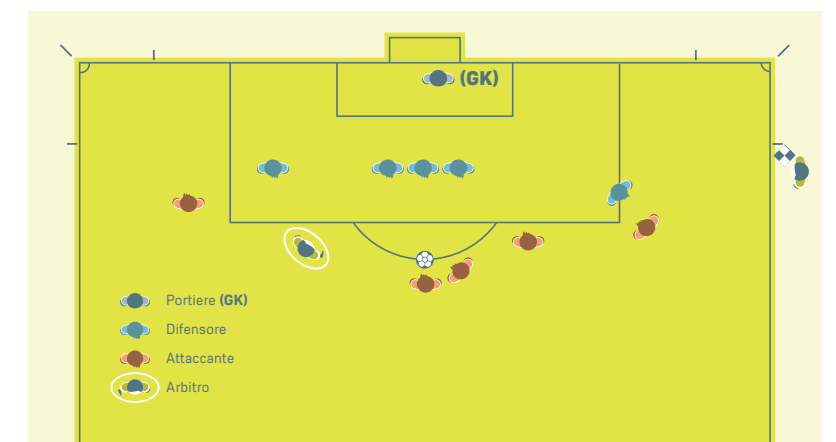
La posizione dell'AA per un calcio d'angolo è dietro la bandierina d'angolo in linea con la linea di porta, ma l'AA non deve ostacolare il giocatore che batte il calcio d'angolo e deve controllare che il pallone sia correttamente posizionato nell'area d'angolo.



Calcio di punizione

La posizione dell'AA per un calcio di punizione deve essere in linea con il penultimo difensore per controllare la linea del fuorigioco. Tuttavia, l'AA deve essere pronto a seguire il pallone lungo la linea laterale verso la bandierina d'angolo se vi è un tiro diretto in porta.



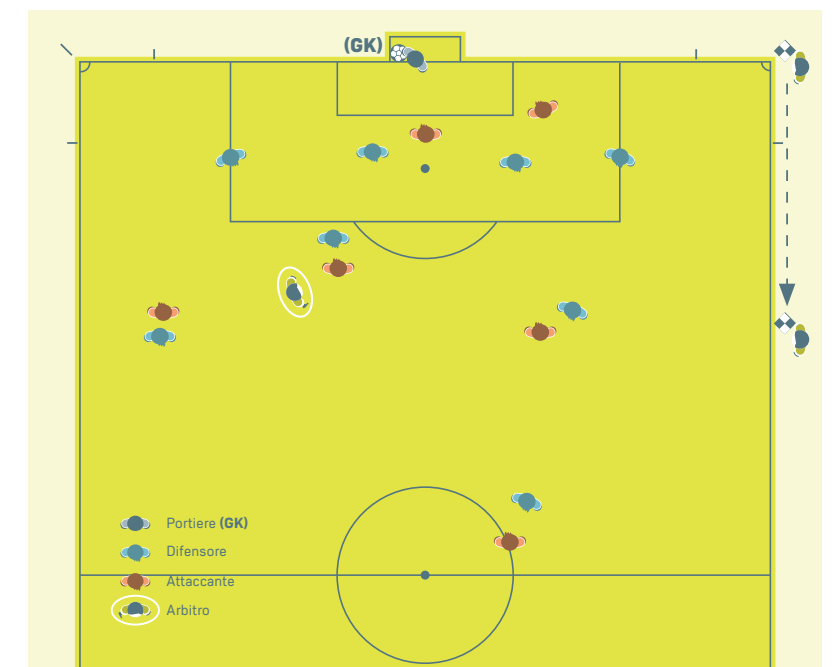


Gol/non gol

Quando viene segnato un gol e non ci sono dubbi sulla decisione, l'arbitro e l'AA devono avere un contatto visivo e l'AA deve poi correre rapidamente per 25-30 metri lungo la linea laterale verso la linea di metà campo senza alzare la bandierina.

Se il gol è dubbio e il pallone sembra ancora in gioco, l'AA deve prima alzare la bandierina per attirare l'attenzione dell'arbitro e poi seguire la procedura normale.

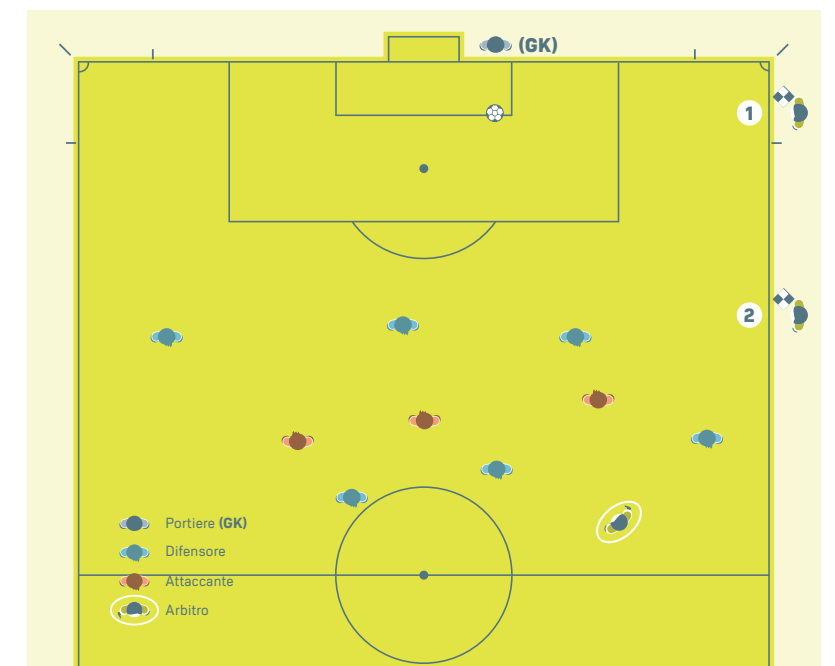
Se il pallone non ha superato completamente la linea di porta e il gioco continua, l'arbitro deve avere un contatto visivo con l'AA e, se necessario, dare un segnale discreto con la mano.



Calcio di rinvio

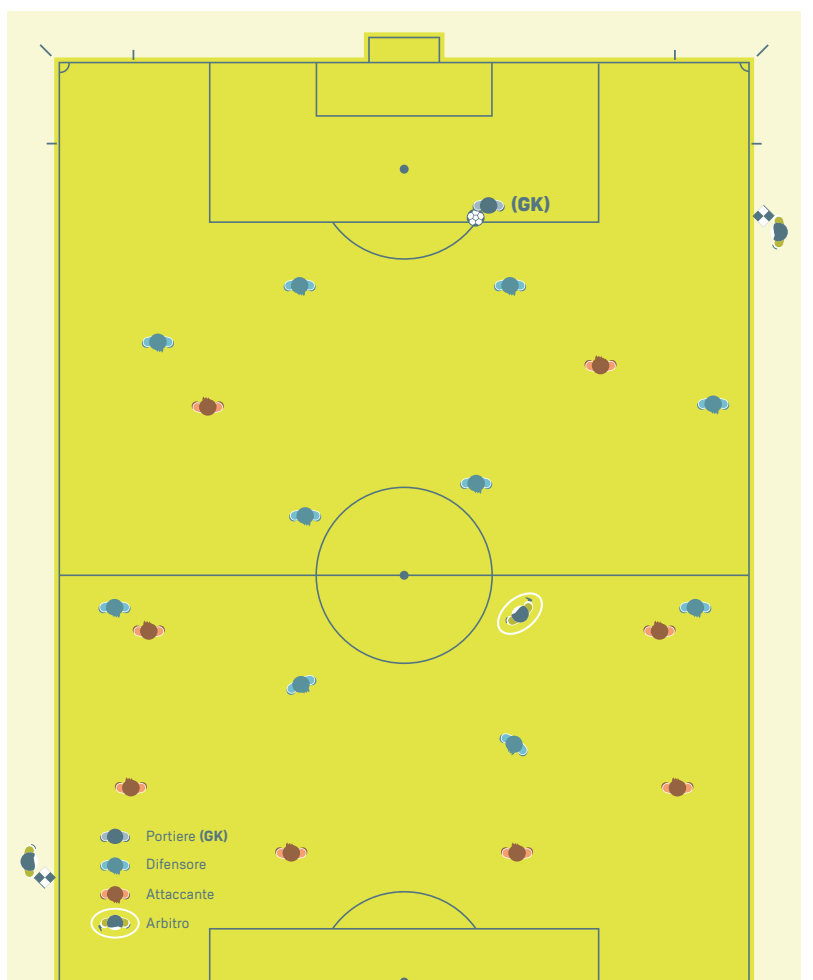
L'AA deve prima controllare che il pallone sia all'interno dell'area di porta. Se il pallone non è posizionato correttamente, l'AA deve restare fermo, avere un contatto visivo con l'arbitro e alzare la bandierina. Una volta che il pallone è posizionato correttamente, l'AA deve prendere posizione per controllare la linea del fuorigioco.

Se è presente un AAR, l'AA si posiziona in linea con il fuorigioco e l'AAR all'intersezione tra la linea di porta e l'area di porta. Se il pallone non è posizionato correttamente, l'AAR deve comunicarlo all'arbitro.



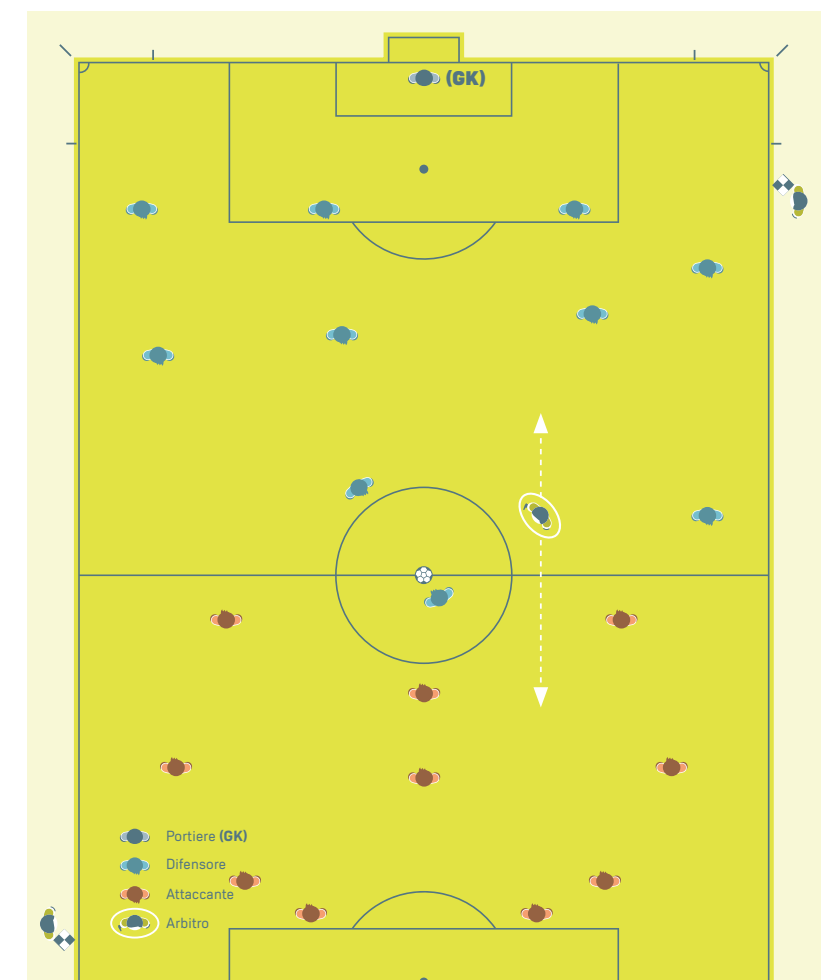
Rilascio del pallone da parte del portiere

L'AA deve posizionarsi in linea con il limite dell'area di rigore e controllare che il portiere non tocchi il pallone con le mani fuori dall'area. Dopo il rilascio del pallone, l'AA deve tornare a controllare la linea del fuorigioco.



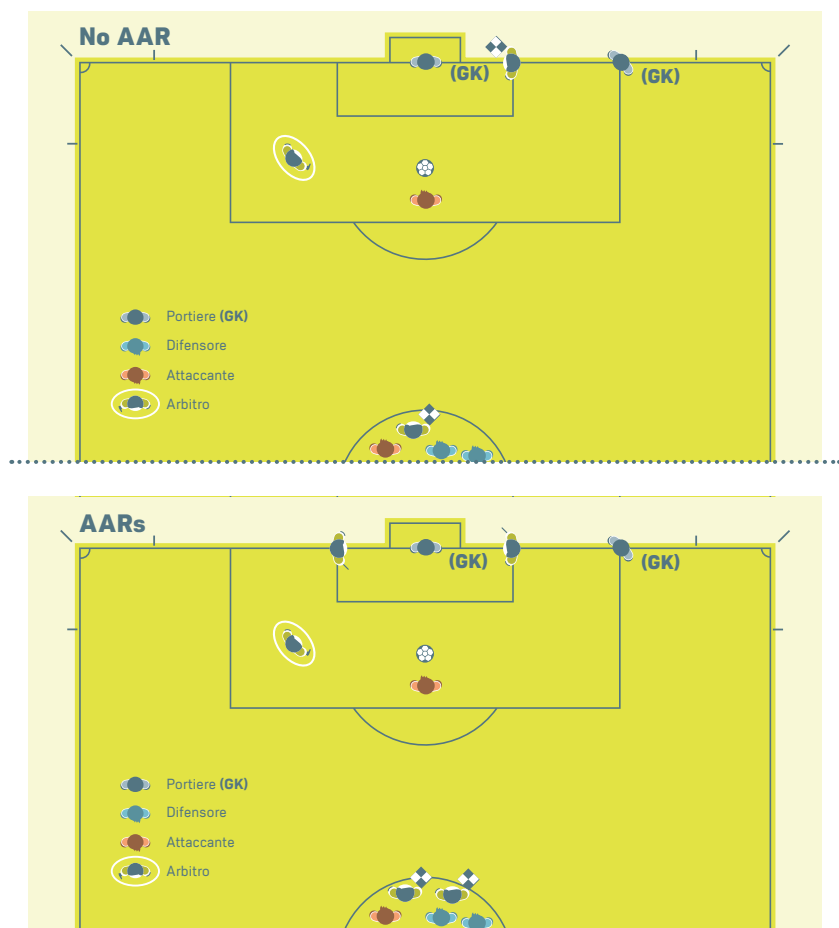
Calcio d'inizio

Gli AA devono essere in linea con il penultimo difendente.



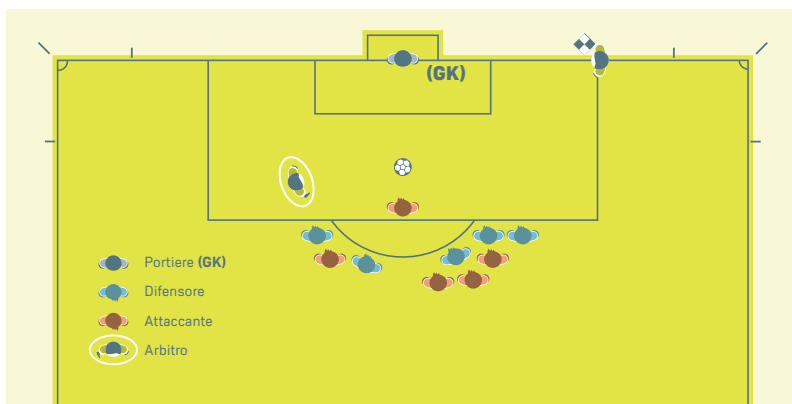
Calci di rigore (rigori)

Un AA deve essere all'intersezione tra la linea di porta e l'area di porta; l'altro AR nel cerchio centrale per controllare i giocatori. Se ci sono AAR, si posizionano alle intersezioni della linea di porta e dell'area di porta a destra e sinistra della porta, salvo uso di tecnologia (GLT/VAR).



Calcio di rigore

L'AA deve essere all'intersezione tra la linea di porta e l'area di rigore.



Dove la linea di porta può essere controllata tramite tecnologia (GLT/VAR), si raccomanda che l'AA sia sulla linea laterale, in linea con il dischetto del rigore (linea del fuorigioco), poiché stare sulla linea di porta può impedire di tornare rapidamente in posizione per giudicare il fuorigioco in caso di ribattuta.



Dove ci sono AAR, questi si posizionano all'intersezione tra la linea di porta e l'area di porta e l'AA in linea con il dischetto del rigore.

Confronto di massa

In caso di assembramenti di giocatori, l'AA più vicino può entrare in campo per aiutare l'arbitro; l'altro AA osserva e annota i dettagli dell'incidente. Il quarto ufficiale resta vicino alle aree tecniche.

Distanza richiesta

Se un calcio di punizione viene assegnato molto vicino all'AA, questi può entrare in campo (di solito su richiesta dell'arbitro) per aiutare a garantire che i giocatori siano a 9,15 m dal pallone. Il gioco viene ripreso solo quando l'AA è tornato in posizione

Sostituzione

Se non c'è un quarto ufficiale, l'AA si sposta sulla linea di metà campo per assistere la procedura di sostituzione; il gioco riprende solo quando l'AA è tornato in posizione.

Se è presente un quarto ufficiale, l'AA non deve spostarsi a meno che non ci siano più sostituzioni contemporaneamente, nel qual caso l'AA si sposta per assistere il quarto ufficiale.



Linguaggio del corpo, comunicazione e fischietto

1. Arbitri

Linguaggio del corpo

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

- aiutare a controllare la partita
- mostrare autorità e autocontrollo

Il linguaggio del corpo non è una spiegazione di una decisione.

Segnali

Vedi la Regola 5 per i diagrammi dei segnali.

Fischietto

Il fischietto è necessario per:

- iniziare il gioco (primo e secondo tempo dei tempi regolamentari e dei tempi supplementari), dopo un gol
- interrompere il gioco:
 - per un calcio di punizione o un calcio di rigore
 - se la partita viene sospesa o interrotta
 - alla fine di ogni tempo
- riprendere il gioco per:
 - calci di punizione quando è richiesta la distanza appropriata
 - calci di rigore
- riprendere il gioco dopo che è stato fermato per:
 - ammonizione o espulsione

- infortunio
- sostituzione

Il fischietto NON è necessario per:

- interrompere il gioco per un chiaro:
 - calcio di rinvio, calcio d'angolo, rimessa laterale o gol
- riprendere il gioco:
 - dalla maggior parte dei calci di punizione, da un calcio di rinvio, da calcio d'angolo, da rimessa laterale o palla d'arbitro

Se il fischietto viene usato troppo frequentemente o inutilmente avrà meno impatto quando sarà davvero necessario.

Se l'arbitro vuole che il/i giocatore/i attendano il fischio prima di riprendere il gioco (ad esempio, quando si assicura che i difensori siano a 9,15 m dal pallone su un calcio di punizione), deve informare chiaramente i giocatori attaccanti di attendere il fischio.

Se l'arbitro fischia per errore e il gioco si interrompe, il gioco si riprende con una palla d'arbitro.

2. Assistenti arbitro

Segnale acustico

Il sistema di segnale acustico è un segnale aggiuntivo usato solo per attirare l'attenzione dell'arbitro. Situazioni in cui il segnale acustico può essere utile includono:

- fuorigioco
- infrazioni (fuori dalla visuale dell'arbitro)
- rimessa laterale, calcio d'angolo, calcio di rinvio o gol (decisioni difficili)

Sistema di comunicazione elettronica

Quando si utilizza un sistema di comunicazione elettronica, l'arbitro informerà gli assistenti su quando può essere opportuno usare il sistema di comunicazione con, o invece di, un gesto fisico.

Tecnica della bandierina

La bandierina dell'assistente deve essere sempre distesa e ben visibile all'arbitro. Questo significa di solito che la bandierina è tenuta nella mano più vicina all'arbitro. Quando si effettua una segnalazione, l'assistente si ferma, guarda il campo, stabilisce un contatto visivo con l'arbitro e alza la bandierina con un movimento deciso (non frettoloso o esagerato). La bandierina dovrebbe essere come un'estensione del braccio. Gli assistenti devono alzare la bandierina usando la mano che sarà usata per la segnalazione. Se le circostanze cambiano e si deve usare l'altra mano, la bandierina deve essere spostata nell'altra mano sotto la vita. Se l'assistente segnala che il pallone è fuori dal campo, il segnale deve essere mantenuto finché l'arbitro non lo riconosce.

Se l'assistente segnala un'infrazione da espulsione e il segnale non viene visto immediatamente:

- se il gioco è stato fermato, la ripresa di gioco può essere cambiata secondo le Regole (calcio di punizione, rigore, ecc.)
- se il gioco è ripreso, l'arbitro può comunque adottare provvedimenti disciplinari, ma non può adottare sanzioni tecniche per cui non si potrà concedere un calcio di punizione o rigore.

Gesti

Come regola generale, l'assistente non dovrebbe usare segnali manuali evidenti. Tuttavia, in alcuni casi, un segnale manuale discreto può aiutare l'arbitro. Il segnale deve avere un significato chiaro che dovrebbe essere concordato nella riunione pre-partita.

Segnali

Vedi la Regola 6 per i diagrammi dei segnali.

Calcio d'angolo / Calcio di rinvio

Quando il pallone supera completamente la linea di porta, l'assistente alza la bandierina con la mano destra (migliore visuale) per informare l'arbitro che il pallone è fuori dal campo e poi, se è:

- vicino all'assistente – indica se è un calcio di rinvio o un calcio d'angolo
- lontano dall'assistente – stabilisce un contatto visivo e segue la decisione

dell'arbitro

Quando il pallone supera chiaramente la linea di porta, l'assistente non deve alzare la bandierina per indicare che il pallone è uscito dal campo. Se la decisione tra calcio di rinvio o d'angolo è ovvia, non è necessario dare un segnale, specialmente se l'arbitro lo fa.

Falli

L'assistente deve alzare la bandierina quando un fallo o una scorrettezza viene commessa nelle immediate vicinanze o fuori dalla visuale dell'arbitro. In tutte le altre situazioni, l'assistente deve aspettare e offrire un'opinione se richiesta e poi informare l'arbitro di ciò che ha visto e sentito, e quali giocatori erano coinvolti.

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

- l'infrazione era fuori dalla visuale dell'arbitro o la visuale era ostruita
- l'arbitro non avrebbe applicato il vantaggio

Quando si verifica un'infrazione che richiede un segnale dell'assistente, questi deve:

- alzare la bandierina con la stessa mano che sarà usata per il resto della segnalazione – questo dà all'arbitro un'indicazione chiara su chi riceverà il calcio di punizione
- stabilire un contatto visivo con l'arbitro
- muovere leggermente la bandierina avanti e indietro (evitando movimenti eccessivi o aggressivi)

L'assistente deve usare la “tecnica wait&see” per permettere al gioco di continuare e non alzare la bandierina quando la squadra contro cui è stata commessa l'infrazione trarrà un vantaggio; è quindi molto importante stabilire un contatto visivo con l'arbitro.

Falli dentro l'area di rigore

Quando un fallo viene commesso da un difensore all'interno dell'area di rigore fuori dalla visuale dell'arbitro, specialmente se vicino all'assistente, questi deve prima stabilire un contatto visivo con l'arbitro per vedere la sua posizione

e le azioni intraprese. Se l'arbitro non ha agito, l'assistente deve segnalare con la bandierina, usare il segnale acustico elettronico e poi muoversi visibilmente lungo la linea laterale verso la bandierina d'angolo.

Falli fuori dall'area di rigore

Quando un fallo è commesso da un difensore fuori dall'area di rigore (vicino al limite), l'assistente dovrebbe stabilire un contatto visivo con l'arbitro, vedere la sua posizione e le azioni intraprese, e segnalare con la bandierina se necessario. In situazioni di contropiede, l'assistente dovrebbe essere in grado di fornire informazioni come se il fallo fosse stato commesso dentro o fuori dall'area di rigore e quale provvedimento disciplinare adottare. L'assistente dovrebbe muoversi chiaramente lungo la linea laterale verso la linea di metà campo per indicare quando l'infrazione è avvenuta fuori dall'area di rigore.

Gol – nessun gol

Quando è chiaro che il pallone ha superato completamente la linea di porta in rete, l'assistente deve stabilire un contatto visivo con l'arbitro senza dare ulteriori segnali.

Quando un gol è stato segnato ma non è chiaro se il pallone abbia superato la linea, l'assistente deve prima alzare la bandierina per attirare l'attenzione dell'arbitro e poi confermare il gol.

Fuorigioco

La prima azione dell'assistente per una decisione di fuorigioco è alzare la bandierina (usando la mano destra, per una migliore visuale) e poi, se l'arbitro ferma il gioco, usare la bandierina per indicare l'area del campo in cui si è verificata l'infrazione. Se la bandierina non viene immediatamente vista dall'arbitro, l'assistente deve mantenere il segnale finché non viene riconosciuto o il pallone è chiaramente sotto il controllo della squadra che difende.

Calcio di rigore

Se il portiere si muove chiaramente dalla linea di porta prima che il pallone venga calciato e impedisce che venga segnato un gol, l'assistente deve indicare l'infrazione secondo le istruzioni pre-partita dell'arbitro.

Sostituzione

Una volta che l'assistente è stato informato (dal quarto ufficiale o da un dirigente della squadra) che è richiesta una sostituzione, deve segnalarlo all'arbitro alla prima interruzione utile.

Rimessa laterale

Quando il pallone supera completamente la linea laterale:

- vicino all'assistente – deve essere fatto un segnale diretto per indicare la direzione della rimessa
- lontano dall'assistente e la decisione è ovvia – l'assistente deve fare un segnale diretto per indicare la direzione della rimessa
- lontano dall'assistente e l'assistente è incerto sulla direzione – l'assistente deve alzare la bandierina per informare l'arbitro che il pallone è fuori dal campo, stabilire un contatto visivo e seguire il segnale dell'arbitro

3. Assistenti addizionali (arbitri di porta)

Gli assistenti addizionali usano un sistema di comunicazione radio (non bandierine) per comunicare con l'arbitro. Se il sistema radio non funziona, useranno una bandierina elettronica con segnale acustico. Gli assistenti addizionali di solito non usano segnali manuali evidenti, ma in alcuni casi un segnale discreto può essere utile. Il segnale deve avere un significato chiaro e tali segnali dovrebbero essere concordati nella riunione pre-partita.

L'assistente addizionale, dopo aver valutato che il pallone ha superato completamente la linea di porta in rete, deve:

- informare immediatamente l'arbitro tramite il sistema di comunicazione che un gol deve essere assegnato
- fare un chiaro segnale con il braccio sinistro perpendicolare alla linea di porta, puntando verso il centro del campo (la bandierina nella mano sinistra è anch'essa richiesta). Questo segnale non è necessario quando il pallone ha chiaramente superato la linea di porta

L'arbitro prenderà la decisione finale.

Altri consigli

1. Vantaggio

L'arbitro può applicare il vantaggio ogni volta che si verifica un'infrazione, anche se dovrebbe considerare quanto segue per decidere se applicare il vantaggio o interrompere il gioco:

- la gravità dell'infrazione – se l'infrazione merita un'espulsione, l'arbitro deve fermare il gioco ed espellere il calciatore, a meno che non ci sia una chiara occasione da gol
- la posizione in cui è stata commessa l'infrazione – più è vicina alla porta avversaria, più il vantaggio può essere efficace
- le possibilità di avviare un'azione immediata e promettente
- l'atmosfera della partita

2. Recupero del tempo perso

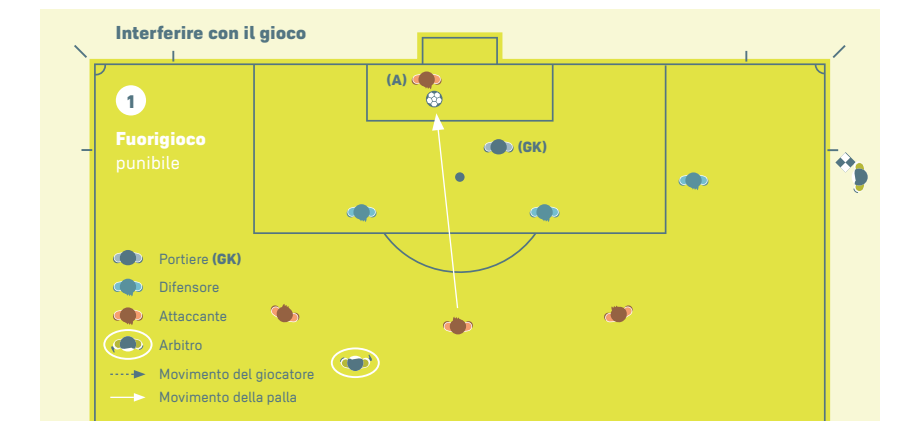
Molte interruzioni di gioco sono del tutto naturali (ad esempio rimesse laterali, calci di rinvio). Il recupero viene concesso solo quando i ritardi sono eccessivi.

3. Trattenuta di un avversario

Si ricorda agli arbitri di intervenire tempestivamente e con decisione sulle infrazioni di trattenuta, soprattutto in area di rigore, sui calci d'angolo e in occasione dei calci di punizione. Per gestire queste situazioni l'arbitro deve:

- richiamare qualsiasi calciatore che trattiene un avversario prima che il pallone sia in gioco
- ammonire il calciatore se la trattenuta continua prima che il pallone sia in gioco,
- assegnare un calcio di punizione diretto o un calcio di rigore e ammonire il calciatore colpevole se la trattenuta avviene quando 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 può essere punito.



Un attaccante **in posizione di fuorigioco** (A) corre verso il pallone e un compagno **in posizione regolare** (B) corre verso il pallone e lo gioca. (A) non tocca il pallone, quindi non può essere punito.



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



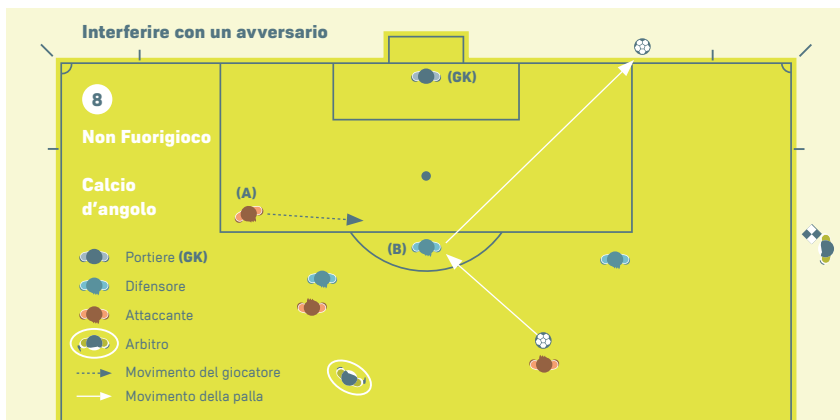
Un attaccante **in posizione di fuorigioco** (1) corre verso il pallone e **non lo tocca**. L'assistente deve segnalare “**calcio di rinvio**”.



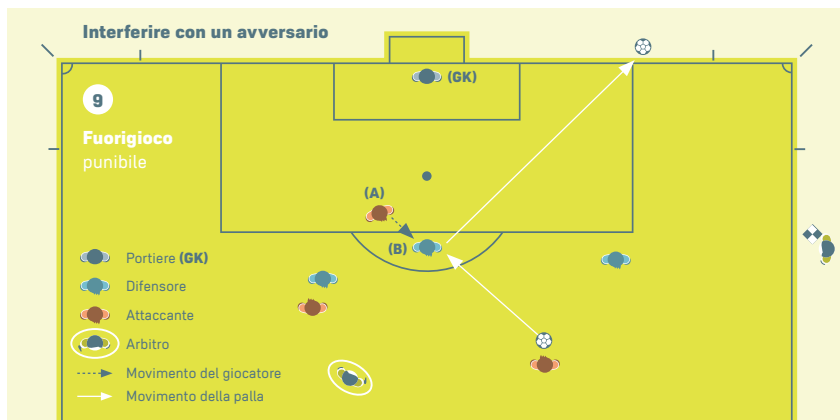
Un attaccante **in posizione di fuorigioco** (A) ostruisce chiaramente la visuale del portiere. Deve essere punito per aver impedito a un avversario di giocare o poter giocare il pallone.



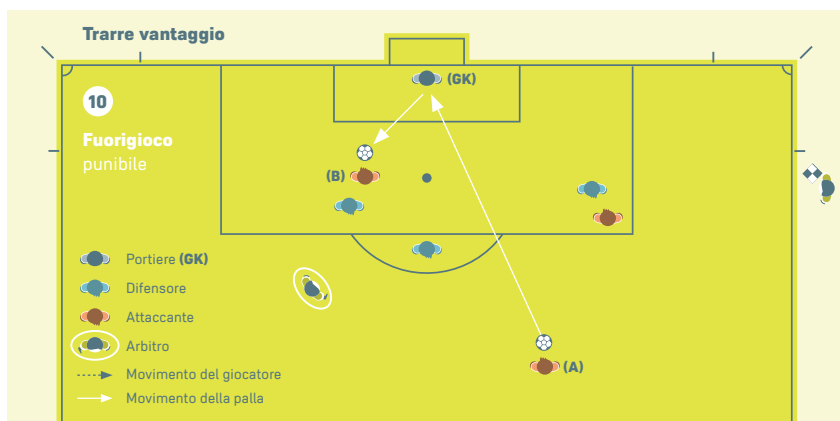
Un attaccante **in posizione di fuorigioco** (A) **non** ostruisce chiaramente la visuale del portiere né contiene il pallone a un avversario.



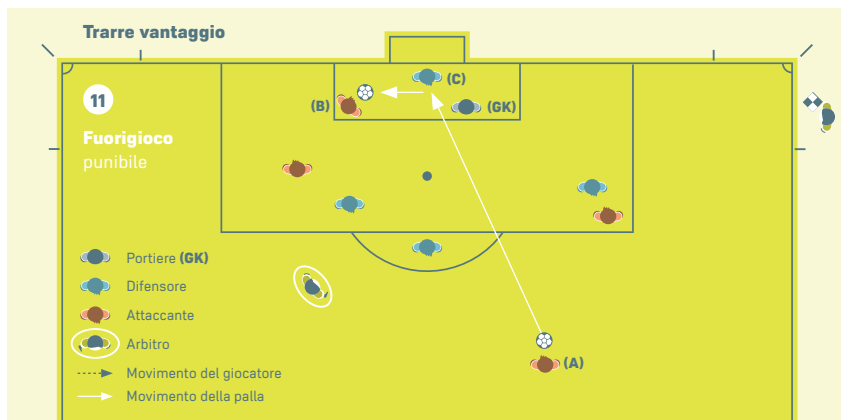
Un attaccante **in posizione di fuorigioco** (A) corre verso il pallone ma non impedisce all'avversario di giocare o poter giocare il pallone. (A) **non** sta contendendo il pallone all'avversario (B)..



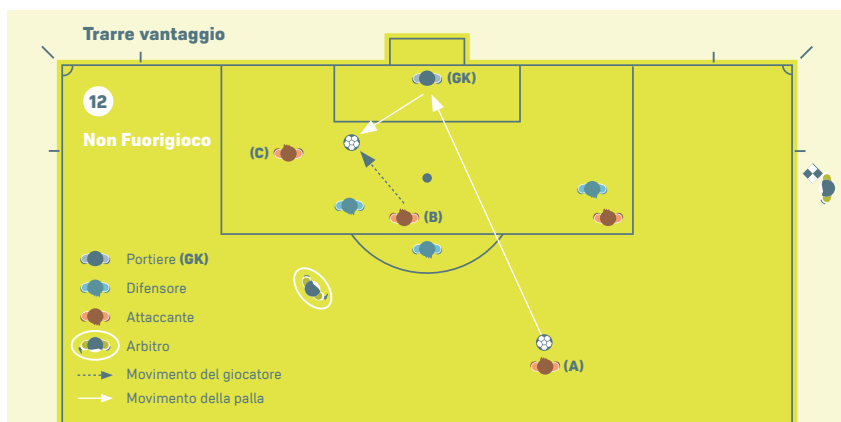
Un attaccante **in posizione di fuorigioco** (A) corre verso il pallone, impedendo all'avversario (B) di giocare o poter giocare il pallone. (A) sta contendendo il pallone all'avversario (B).



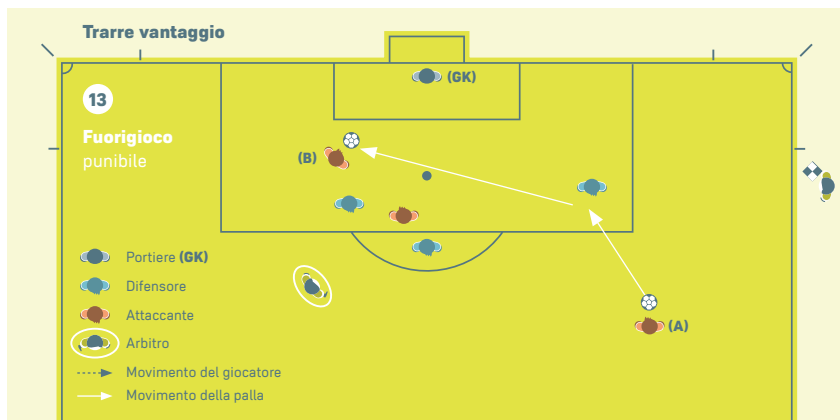
Un attaccante **in posizione di fuorigioco** (B) viene sanzionato se **gioca o tocca il pallone** che rimbalza, viene deviato o viene giocato a seguito di una parata deliberata del portiere, essendo stato in **posizione di fuorigioco** quando il pallone è stato toccato o giocato per l'ultima volta da un compagno di squadra.



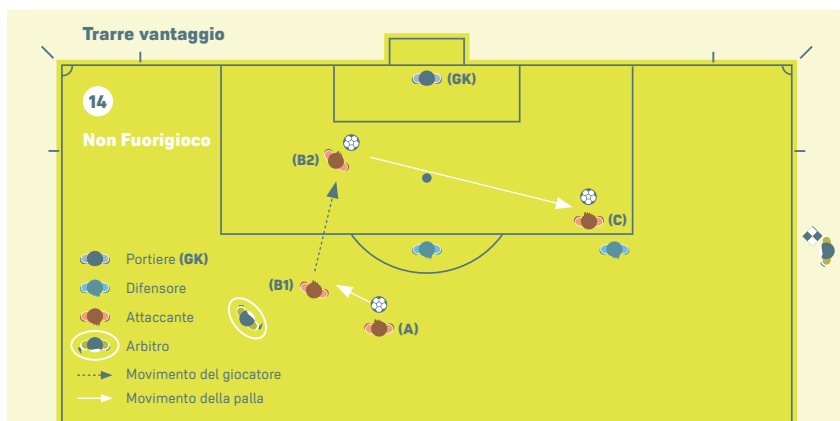
Un attaccante **in posizione di fuorigioco** (B) è punito per aver **giocato o toccato il pallone** che rimbalza o è deviato da una parata deliberata di un difendente (C), essendo **in posizione di fuorigioco** quando il pallone è stato toccato o giocato da un proprio compagno.



Il tiro di un compagno (A) non è trattenuto dal portiere, (B) è in posizione regolare e gioca il pallone, (C) **in posizione di fuorigioco** non è punito perché non trae vantaggio da quella posizione, non avendo toccato il pallone.



Il tiro di un compagno (A) rimbalza o è deviato da un avversario verso l'attaccante (B), che è punito per aver **giocato o toccato il pallone** essendo precedentemente **in posizione di fuorigioco**.



Un attaccante (C) è **in posizione di fuorigioco**, non interferisce con un avversario, quando un compagno (A) passa il pallone al compagno (B1) in posizione regolare che corre verso la porta avversaria e passa il pallone (B2) al compagno (C). L'attaccante (C) era **in posizione regolare** quando il pallone è stato passato, quindi non può essere punito.

5. Infortuni

La sicurezza dei calciatori è fondamentale e l'arbitro deve facilitare il lavoro del personale medico, soprattutto in caso di infortuni gravi e/o valutazione di trauma cranico. Questo include il rispetto e il supporto dei protocolli di valutazione/trattamento concordati.

6. Trattamento/valutazione dopo ammonizione o espulsione

In passato, un calciatore infortunato che riceveva assistenza medica in campo doveva lasciare il terreno prima della ripresa di gioco. Questo può essere ingiusto se l'infortunio è stato causato da un avversario, poiché la squadra colpita si trova in inferiorità numerica alla ripresa.

Tuttavia, la regola era stata introdotta perché spesso i calciatori simulavano infortuni per perdere tempo in modo antisportivo.

Come compromesso tra queste due situazioni, l'IFAB ha deciso che, solo in caso di ferimento per cui chi commette il fallo viene ammonito o espulso per l'infrazione, il calciatore infortunato può essere rapidamente valutato/trattato e poi resta in campo.

In linea di principio, il ritardo non dovrebbe essere superiore a quello che si verifica normalmente quando il personale medico entra in campo per valutare un infortunio. La differenza è che il momento in cui l'arbitro richiedeva al personale medico e al calciatore di lasciare il campo ora coincide con l'attimo in cui il personale medico lascia il campo, ma il calciatore può restare.

Per evitare che il calciatore infortunato sfrutti o prolunghi il ritardo in modo scorretto, si consiglia agli arbitri di:

- essere consapevoli della situazione di gioco e di eventuali motivi tattici per ritardare la ripresa
- informare il calciatore infortunato che, se è necessario un trattamento medico, deve essere rapido
- chiamare il personale medico (non le barelle) e, se possibile, ricordare loro di essere rapidi

Quando l'arbitro decide di riprendere il gioco, può:

- far uscire il personale medico e far restare il calciatore in campo, oppure
- far uscire il calciatore per ulteriori valutazioni/trattamenti (potrebbe essere necessario il segnale della barella)

Come regola generale, la ripresa non dovrebbe essere ritardata per più di 20–25 secondi rispetto al momento in cui tutti erano pronti, salvo in caso di infortunio grave e/o valutazione di trauma cranico.

L'arbitro deve concedere pieno recupero per l'interruzione.

Note

Note

Note

Note

Note





