

ASSOCIAZIONE ITALIANA ARBITRI

Il Regolamento del Giuoco del Calcio corredato dalle **Decisioni Ufficiali FIGC** e dalla **Guida Pratica AIA**

Edizione 2013

FEDERATION INTERNATIONALE DE FOOTBALL ASSOCIATION (FIFA)

FIFA-Strasse 20
8044 Zürich - Svizzera
Internet: www.fifa.com

FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO (FIGC)

Via Gregorio Allegri, 14
00198 Roma
Internet: www.figc.it

ASSOCIAZIONE ITALIANA ARBITRI (AIA)

Via Campania, 47
00187 Roma
Internet: www.aia-figc.it

A cura dell'Associazione Italiana Arbitri
Settore Tecnico – Modulo Regolamento, guida pratica e materiale didattico
in collaborazione con l'Ufficio Rapporti Internazionali dell'AIA

L'edizione de "Il Regolamento del Giuoco del Calcio" è autorizzata dall'International Football Association Board (IFAB). La riproduzione o la traduzione completa o parziale non è consentita senza l'espressa autorizzazione della FIFA

Da sempre il rispetto delle Regole costituisce un presupposto imprescindibile per il corretto e leale svolgimento di ogni competizione sportiva. Non può esserci rispetto, però, senza conoscenza e comprensione da parte di tutti i protagonisti.

Con l'auspicio di poter essere di una qualche utilità nel soddisfare questo primario bisogno, il Settore Tecnico Arbitrale ha curato l'aggiornamento della traduzione del testo originale delle Regole del Gioco ("Laws of the Game"), redatto dall'International Football Association Board (IFAB), provvedendo alla contestuale revisione della Guida Pratica.

Sommario

Osservazioni sulle Regole del Gioco 7

1. Il terreno di gioco 9

2. Il pallone 23

3. Il numero dei calciatori 28

4. L’equipaggiamento dei calciatori 42

5. L’arbitro 48

6. Gli assistenti dell’arbitro 73

7. La durata della gara 89

8. L’inizio e la ripresa del gioco 95

9. Il pallone in gioco e non in gioco 101

10. La segnatura di una rete 103

11. Il fuorigioco 106

12. Falli e scorrettezze 120

13. Calci di punizione 151

14. Il calcio di rigore 159

15. La rimessa dalla linea laterale 167

16. Il calcio di rinvio 173

17. Il calcio d’angolo 177

Procedure per determinare la squadra vincente di una gara 181

L’area tecnica 185

Il quarto ufficiale di gara 186

Gli arbitri addizionali d’area 188

Osservazioni sulle Regole del Gioco

Modifiche

Le Regole del Gioco, con il consenso della Federazione nazionale interessata e purché i loro principi fondamentali siano mantenuti, possono essere modificate nella loro applicazione per le gare fra calciatori di età inferiore ai 16 anni, fra squadre femminili, fra calciatori veterani (con più di 35 anni di età) e tra calciatori disabili.

Sono consentite le seguenti deroghe:

- dimensione del terreno di gioco;
- dimensione, peso e materiale del pallone;
- dimensioni delle porte;
- durata dei periodi di gioco;
- sostituzioni.

Ulteriori modifiche sono permesse soltanto con il consenso dell'IFAB.

Maschile e femminile

Il genere maschile utilizzato nel testo del Regolamento, trattando di arbitri, di assistenti dell'arbitro, di calciatori e di dirigenti, è stato adottato per ragioni di semplificazione e si intende riferito sia a donne, sia a uomini.

Note:

Nella presente pubblicazione si utilizzeranno le seguenti convenzioni:

Qualora il vocabolo ASSISTENTE non sia accompagnato da altra dicitura, ci si riferisce esclusivamente ad un Assistente ufficiale dell'arbitro.

L'infrazione sintetizzata nella dicitura "FALLO DI MANO" può essere commessa con l'uso delle mani, delle braccia o di un'estensione di queste.

L'asterisco (*) intende richiamare l'attenzione sul fatto che:

- un calcio di punizione accordato ad una squadra all'interno della propria area di porta può essere eseguito da un punto qualsiasi della stessa area;
- un calcio di punizione indiretto accordato ad una squadra all'interno dell'area di porta avversaria deve essere eseguito dalla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione;
- l'arbitro non potrà mai effettuare una propria rimessa all'interno di un'area di porta, ma dovrà effettuarla sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando egli ha interrotto il gioco per cause che non prevedono una diversa ripresa del gioco.

REGOLAMENTO

Superficie del terreno

Le gare possono essere giocate su superfici naturali o artificiali, secondo quanto prevede il Regolamento della competizione.

Il colore delle superfici artificiali deve essere verde.

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

Segnatura del terreno

Il terreno di gioco deve essere rettangolare e segnato con linee che fanno parte delle superfici che delimitano.

Le linee che delimitano i lati più lunghi del terreno sono denominate “linee laterali”; quelle che delimitano i lati più corti “linee di porta”.

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

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

È possibile tracciare un segmento di linea al di fuori del terreno di gioco a m. 9,15 dall’arco d’angolo, sia perpendicolarmente alla linea di porta sia alla linea laterale, al fine di rendere esplicita la distanza che gli avversari devono rispettare durante l’esecuzione di un calcio d’angolo.

Dimensioni

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

Lunghezza: minimo m. 90 massimo m. 120

Larghezza: minimo m. 45 massimo m. 90

Tutte le linee devono essere della stessa larghezza, che non deve essere superiore a cm. 12.

Gare internazionali

Lunghezza: minimo m. 100 massimo m. 110

Larghezza: minimo m. 64 massimo m. 75

L'area di porta

Due linee sono tracciate perpendicolarmente alla linea di porta, a m. 5,50 dall'interno di ciascun palo.

Queste due linee hanno una lunghezza di m. 5,50 verso l'interno del terreno di gioco e sono congiunte da una linea parallela alla linea di porta.

La superficie delimitata da queste linee e dalla linea di porta è denominata area di porta.

L'area di rigore

Due linee sono tracciate perpendicolarmente alla linea di porta, a m. 16,50 dall'interno di ciascun palo.

Queste due linee hanno una lunghezza di m. 16,50 verso l'interno del terreno di gioco e sono congiunte da una linea tracciata parallela alla linea di porta.

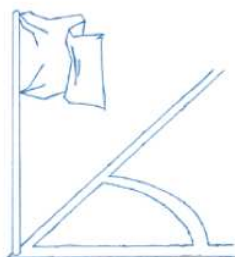
La superficie delimitata da queste linee e dalla linea di porta è denominata area di rigore.

All'interno di ciascuna area di rigore, a m. 11 dalla linea di porta, equidistante dai pali, è segnato il punto del calcio di rigore. Con centro in tale punto deve essere tracciato all'esterno dell'area di rigore un arco di circonferenza di m. 9,15 di raggio.

Le bandierine

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

Bandierine simili possono parimenti essere infisse a ciascuna estremità della linea mediana, all'esterno del terreno di gioco e ad almeno m. 1 dalla linea laterale.



Le aste delle bandierine d'angolo devono essere alte almeno m. 1,50 e non appuntite in alto

Le bandierine d'angolo sono obbligatorie

L'arco d'angolo

Da ciascuna bandierina d'angolo è tracciato all'interno del terreno di gioco un quarto di cerchio di un metro di raggio.

Le porte

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

Le porte consistono di due pali verticali infissi ad uguale distanza dalle bandierine d'angolo e congiunti alla sommità da una traversa.

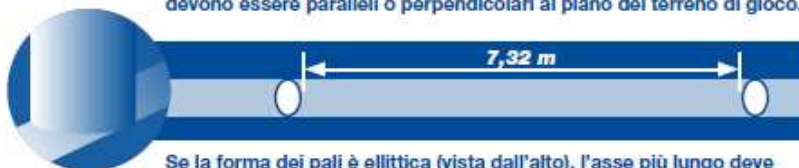
I pali delle porte e le traverse devono essere in legno, in metallo o in altro materiale approvato. La loro forma deve essere quadrata, rettangolare, circolare o ellittica e non devono costituire alcun pericolo per i calciatori.

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

La posizione dei pali della porta in relazione alla linea di porta deve essere in conformità ai grafici seguenti:



Se la forma dei pali è quadrata (vista dall'alto), i lati devono essere paralleli o perpendicolari alla linea di porta. I lati della traversa devono essere paralleli o perpendicolari al piano del terreno di gioco.



Se la forma dei pali è ellittica (vista dall'alto), l'asse più lungo deve essere perpendicolare alla linea di porta. L'asse più lungo della traversa deve essere parallelo al piano del terreno di gioco.



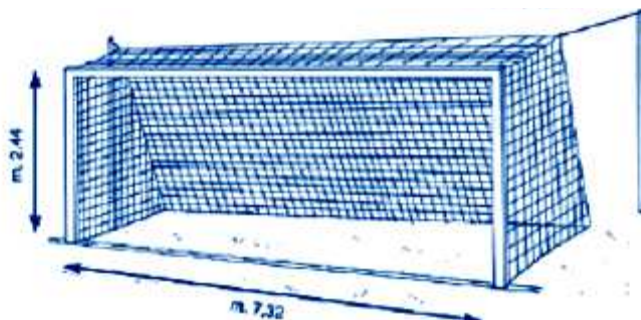
Se la forma dei pali è rettangolare (vista dall'alto), il lato più lungo deve essere perpendicolare alla linea di porta. Il lato più lungo della traversa deve essere parallelo al piano del terreno di gioco.



Entrambi i pali e la traversa devono avere un'uguale larghezza e spessore, di misura non superiore a cm. 12. Le linee di porta devono avere la stessa larghezza dei pali e della traversa.

Delle reti possono essere fissate alle porte ed al suolo dietro le porte a condizione che siano adeguatamente sostenute e non disturbino il portiere.

I pali delle porte e la traversa devono essere di colore bianco.



Sicurezza

Le porte devono essere fissate al suolo in modo sicuro. Porte mobili possono essere utilizzate soltanto se rispondono a tale requisito.

Decisioni IFAB

Decisione n. 1

Laddove siano previste aree tecniche, queste devono rispondere ai requisiti fissati dall'IFAB, che sono contenuti nella sezione di questa pubblicazione avente per oggetto "L'Area Tecnica".

Decisione n. 2

Nel caso in cui venga utilizzata la tecnologia sulla linea di porta ("Goal Line Technology", di seguito GLT), possono essere consentite modifiche alla struttura della porta. Dovranno essere in conformità con le specifiche stipulate nel Programma di Qualità FIFA per la GLT e con la descrizione del paragrafo: "Le porte".

Interpretazione delle Regole del Gioco e linee guida per arbitri

SEGNATURA DEL TERRENO DI GIOCO

Non è consentito tracciare il terreno di gioco con linee discontinue o solchi. Se un calciatore traccia con i piedi segni non autorizzati sul terreno di gioco, sarà ammonito per comportamento antisportivo. Se l'arbitro nota che ciò accade durante la gara, ammonirà il calciatore colpevole per comportamento antisportivo alla prima interruzione di gioco.

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

PORTE

Se la traversa viene spostata o si rompe, il gioco deve essere sospeso fino a quando la stessa non sarà riparata o rimessa nella sua posizione. Se la riparazione dovesse essere impossibile, la gara dovrà essere sospesa definitivamente. L'impiego di una corda per sostituire la traversa non è consentito. Se la traversa è riparabile, la gara riprenderà con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

PUBBLICITÀ COMMERCIALE

La pubblicità collocata sul terreno deve essere posta ad almeno un metro dalle linee perimetrali del terreno di gioco.

La pubblicità verticale dovrà essere collocata almeno a:

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

Ogni forma di pubblicità commerciale, reale o virtuale, è vietata sul terreno di gioco, sulla superficie compresa tra la linea di porta e la rete della porta o all'interno dell'area tecnica o entro un metro dalla linea laterale, dal momento in cui le squadre entrano sul terreno di gioco fino a quando lo lasciano per l'intervallo, e dal momento in cui rientrano sullo stesso fino al termine della gara.

Allo stesso modo, nessuna forma di pubblicità è consentita sulle porte, sulle reti, sulle aste delle bandierine d'angolo o sui loro drappi e nessuno strumento estraneo (telecamere, microfoni, ecc.) può essere collocato su dette strutture.

LOGHI ED EMBLEMI

La riproduzione reale o virtuale di loghi o emblemi della FIFA, delle Confederazioni, delle Federazioni, delle Leghe, delle Società o di altri organismi è vietata sul terreno di gioco, sulle reti delle porte e sulle superfici che esse delimitano al suolo, sulle porte, sulle aste delle bandiere d'angolo e sui loro drappi durante tutta la durata del gioco.

Decisioni Ufficiali FIGC

1. Disposizioni di carattere generale sui campi di gioco

1) I campi di gioco per essere omologati devono essere conformi a quanto stabilito dalle “Regole del Gioco” e “Decisioni Ufficiali” ed ai requisiti indicati dalle norme sull'ordinamento interno delle Leghe e del Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica (SGS).

2) Per l'inizio e la prosecuzione delle gare con l'illuminazione artificiale, l'impianto deve essere dotato della potenzialità di illuminamento minimo previsto dalle disposizioni emanate dal Consiglio Federale.

3) Le Società ospitanti, responsabili del regolare allestimento del campo di gioco, sono tenute a mettere a disposizione dell'arbitro idonei strumenti di misura per l'eventuale controllo della regolarità del terreno di gioco.

PER I CAMPIONATI DELLA LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI SERIE A E DELLA LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI SERIE B

Il terreno di gioco, le sue dotazioni, le attrezzature, l'impianto d'illuminazione, gli spazi ed i servizi di supporto (spogliatoi, locali antidoping, ...) devono essere conformi al Regolamento degli Stadi, approvato annualmente dalle Leghe, che contiene l'indicazione dei requisiti necessari a garantire gli standard ottimali di utilizzabilità e sicurezza degli stadi e a incentivare il continuo sviluppo e miglioramento degli stessi.

PER I CAMPIONATI DELLA LEGA ITALIANA CALCIO PROFESSIONISTICO (Lega PRO)

A) I terreni di gioco, possono essere in erba naturale, o naturale rinforzata o artificiale conforme al Regolamento degli Stadi della Lega PRO, ed avere le dimensioni di m. 105x68. Sono ammesse dimensioni inferiori fino al minimo di m. 100 x 60 per i soli casi di comprovate difficoltà dell'impianto.

- La superficie dei terreni di gioco deve avere una pendenza non superiore allo 0,5 per cento nella direzione degli assi, per lo smaltimento delle acque superficiali.
- B) È fatto obbligo alle Società di conservare in perfetta efficienza i campi di gioco e, in particolare, di provvedere allo sgombero della neve fino a quarantotto ore prima dell'orario ufficiale previsto per l'inizio della gara.
- C) I recinti di gioco devono essere protetti dal pubblico da separatori verticali o da altro sistema ritenuto idoneo dalla Lega PRO.
- D) Le protezioni, così come ogni altro ostacolo di tipo fisso, devono essere poste ad una distanza minima di m. 2,5 dalle linee laterali e di m. 3,5 dalle linee di porta.
- E) L'accesso allo stadio e al terreno di gioco degli ufficiali di gara e dei calciatori deve essere separato da quello del pubblico.
- F) I campi di gioco devono essere muniti di spogliatoi separati per gli ufficiali di gara e per l'una e l'altra squadra, nonché di distinti locali appositamente attrezzati per l'assistenza sanitaria e per il controllo antidoping, conformi al Regolamento degli Stadi della Lega PRO.
- G) Le Società ospitanti devono installare ai bordi del terreno di gioco, alla distanza minima di m. 2,50 dalle linee laterali, due panchine sulle quali sono tenute a prendere posto tutte le persone ammesse nel recinto di gioco. La posizione e le caratteristiche delle panchine devono essere conformi al Regolamento degli Stadi.
- H) I campi di gioco devono essere dotati di impianti di illuminazione artificiale per la disputa di partite in notturna e per la regolare conduzione a termine di partite fissate in orario diurno che, per motivi meteorologici ed ambientali, si svolgono, in tutto o in parte, in condizioni di insufficiente luminosità naturale. Il valore minimo di illuminamento verticale medio in tutte le direzioni deve essere di 500 lux e di 800 lux in caso di riprese televisive con rapporto tra illuminamento orizzontale e verticale compreso tra 0,5 e 2. Tale valore deve essere mantenuto anche in caso di mancanza di corrente di rete, per mezzo di un idoneo impianto di emergenza.
- I) Ogni Società deve dotarsi di un piano di mantenimento delle condizioni di sicurezza e di evacuazione in emergenza dello stadio utilizzato.
- L) È fatto obbligo alle Società ospitanti di predisporre la dotazione, in prossimità dell'accesso al recinto di gioco e per tutta la durata della gara, di due barelle per il pronto soccorso agli infortunati con relativi barellieri specializzati; nonché di una ambulanza, completamente attrezzata, all'interno dello stadio. L'ambulanza deve essere a disposizione da un'ora prima l'inizio e fino a mezz'ora dopo la conclusione della gara.
- M) Le Società ospitanti hanno l'obbligo di mettere a disposizione degli ufficiali di gara un'autovettura per lasciare lo stadio al termine della gara.

PER I CAMPIONATI DELLA LEGA NAZIONALE DILETTANTI (LND)

- 1) Per lo svolgimento delle gare ufficiali è richiesto un impianto di gioco, appositamente omologato.

2) I campi da gioco, per essere omologati, devono essere conformi a quanto stabilito dalle “Regole del Giuoco” e “Decisioni Ufficiali” e ai requisiti indicati dalle norme sull’ordinamento interno della Lega Nazionale Dilettanti e del Settore per l’Attività Giovanile e Scolastica.

A) per l’attività organizzata dal **Dipartimento Interregionale:**

Campionato Nazionale Serie D

I campi di gioco devono essere rispondenti alle norme di sicurezza stabilite dalla legge e ottenere il visto rilasciato dalla Commissione Provinciale di vigilanza. Devono, inoltre, possedere le caratteristiche e i requisiti previsti dal “Regolamento Impianti Sportivi”. Gli impianti di nuova costruzione devono essere dotati di un terreno di gioco avente dimensioni non inferiori a m. 105 x 65. In casi eccezionali, le misure dei terreni di gioco possono essere ridotte fino a m. 100 per la lunghezza e fino a m. 60 per la larghezza.

Campionato Nazionale Juniores

TERRENI DI GIOCO

Gli impianti di gioco devono essere dotati di un terreno di gioco avente dimensioni non inferiori a m. 100 x 60.

SPOGLIATOI

Gli spogliatoi devono essere ubicati all’interno del campo di gioco e separati per ciascuna delle due squadre e per gli ufficiali di gara. Devono essere, in ogni caso, decorosi, convenientemente attrezzati ed adeguatamente protetti.

RECINZIONI

Il recinto di gioco deve essere obbligatoriamente protetto da una rete metallica di altezza non inferiore a m. 2,20 o da altro sistema idoneo. Tra le linee perimetrali del terreno di gioco ed il pubblico, od ostacolo fisso (muri, pali, reti, fossati, alberi, ecc.) deve risultare una distanza minima di m. 1,50 (campo per destinazione).

2) Per l’attività organizzata dai **Comitati Regionali e dai Comitati Provinciali Autonomi di Trento e Bolzano:**

TERRENI DI GIOCO

Campionati di Eccellenza e Promozione: misure minime m. 100 x 60. È ammessa una tolleranza non superiore al 4%, sia per la larghezza che per la lunghezza, delle misure regolamentari.

Campionati di 1ª e 2ª categoria, Campionato Regionale Juniores – “Under 18”: misure minime m. 100 x 50. È ammessa una tolleranza non superiore al 4%, sia per la larghezza che per la lunghezza, delle misure regolamentari.

Campionato di 3ª categoria, 3ª categoria - “Under 21”, Campionato Provinciale Juniores “Under 18”, 3ª categoria – “Under 18” e Attività Amatori:

misure minime m. 90 x 45. È ammessa una tolleranza non superiore al 4%, sia per la larghezza che per la lunghezza, delle misure regolamentari.

SPOGLIATOI

Gli spogliatoi dei campi di gioco delle squadre che partecipano ai campionati di Calcio Femminile, di Calcio a Cinque, di 2ª categoria, di 3ª categoria, di 3ª categoria - “Under 21”, Juniores – “Under 18”, di 3ª categoria – “Under 18” e all’Attività Amatori possono essere ubicati anche all’esterno della recinzione.

Gli spogliatoi devono essere, in ogni caso, decorosi, convenientemente attrezzati ed adeguatamente protetti.

RECINZIONI

Il recinto di gioco deve essere obbligatoriamente protetto da una rete metallica di altezza non inferiore a m. 2,20 o da altro sistema idoneo. Tra le linee perimetrali del terreno di gioco ed il pubblico, od ostacolo fisso (muri, pali, reti, fossati, alberi, ecc.) deve risultare una distanza minima di m. 1,50 (campo per destinazione).

3) Per l’attività svolta nell’ambito del **Dipartimento Femminile:**

TERRENI DI GIOCO

Campionati Nazionali: misure minime m. 100 x 60.

Campionati Regionali: misure minime m. 90 x 45.

È ammessa una tolleranza non superiore al 4% sia per la larghezza che la lunghezza delle misure minime regolamentari.

B) Ogni modifica da apportare ai campi di gioco dopo l’omologazione deve essere autorizzata dal competente Comitato o Divisione o Dipartimento. Dopo la nuova homologazione il relativo verbale deve essere affisso nello spogliatoio dell’arbitro. In assenza di modifiche, le homologazioni devono in ogni caso essere effettuate ogni quattro stagioni sportive.

C) Le porte, nelle gare ufficiali, devono essere munite di reti regolamentari.

D) Le Società ospitanti sono tenute a mettere a disposizione degli assistenti dell’arbitro le prescritte bandierine di m. 0,45 x 0,45 con asta della lunghezza di m. 0,75.

E) Le Società ospitanti sono tenute a dotare il terreno di gioco di due panchine sulle quali devono prendere posto, durante le gare, le persone ammesse nel recinto di gioco. Esse sono altresì tenute a predisporre, per gli ufficiali di gara e per le squadre, materiale sanitario adeguato e mettere a disposizione un numero di palloni regolamentari, sufficiente per la disputa della gara.

F) È autorizzato lo svolgimento dell'attività ufficiale dilettantistica e giovanile di calcio su campi in erba artificiale. Tutte le realizzazioni in erba artificiale devono avere necessariamente la preventiva omologazione da parte della Lega Nazionale Dilettanti.

2. Segnature e caratteristiche del terreno di gioco

1) Le linee devono essere tracciate con gesso e devono avere la larghezza massima di cm. 12 e minima di cm. 10.

2) In caso di neve, il terreno di gioco può essere segnato con polvere di carbone o con altro materiale visibile; in caso di pioggia, se necessario, con segatura. Non è consentito l'uso di materiali diversi per la segnatura del terreno di gioco.

3) Gli eventuali reclami per irregolarità sulle misure del terreno di gioco, delle porte, del pallone e per tutto quanto ha attinenza con il terreno di gioco stesso non saranno presi in considerazione se la squadra reclamante non avrà presentato riserva scritta all'arbitro prima dell'inizio della gara.

4) Qualora una squadra intendesse, per irregolarità sopravvenuta, avanzare riserva durante la gara, potrà farlo verbalmente. L'arbitro dovrà prenderne atto alla presenza del capitano della squadra avversaria, facendone annotazione sul proprio taccuino e riportandone tutti i particolari nel rapporto di gara.

3. Impraticabilità del terreno di gioco

1) Il giudizio sulla impraticabilità del terreno di gioco, per intemperie o per ogni altra causa, è di esclusiva competenza dell'arbitro designato a dirigere la gara.

2) L'accertamento, alla presenza dei capitani delle squadre, deve essere eseguito all'ora fissata per l'inizio della gara, dopo la verifica della presenza delle due squadre e l'identificazione dei calciatori indicati nei prescritti elenchi.

3) L'arbitro può procedere all'accertamento dell'impraticabilità del terreno di gioco prima dell'ora fissata per l'inizio della gara ove siano presenti i capitani delle squadre. Qualora l'impraticabilità fosse ritenuta non rimediabile entro l'ora fissata per l'inizio della gara, l'arbitro può prescindere dalla presenza e, quindi, dall'identificazione dei calciatori delle due squadre.

4) Le Leghe, il SGS ed i Comitati possono rinviare d'ufficio le gare che dovrebbero essere disputate su terreni di gioco la cui impraticabilità, debitamente accertata, sia tale da non rendere comunque possibile la disputa delle stesse.

5) L'obbligo dello sgombero della neve dai terreni di gioco è disciplinato dalle disposizioni emanate dalle Leghe e dal SGS.

4. Porte

1) Nelle gare ufficiali, dietro alle porte, devono essere appese le reti, le quali devono essere di canapa, juta o nylon; non sono tollerate reti di filo di ferro.

Le reti devono essere applicate in modo che siano distanti, nella parte superiore, almeno cm. 50 dalla traversa e, nella parte inferiore, almeno m. 1,50 dalla linea di porta. Le reti, inoltre, devono essere appese ai sostegni e non sovrapposte agli stessi.

2) Per le misure delle porte, nelle gare di qualsiasi Categoria, è tollerata una differenza di cm. 2 in eccesso e/o in difetto.

3) L'arbitro deve ammonire qualsiasi calciatore che sposti intenzionalmente un palo della porta o la traversa e, se recidivo, lo deve espellere. Se il gioco è stato interrotto per tale motivo, sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto.

4) Se l'infrazione è commessa da un calciatore nell'area di porta avversaria, il calcio di punizione sarà eseguito da un punto qualsiasi dell'area stessa ove l'infrazione è stata commessa.

5) Se invece l'infrazione è commessa da un calciatore nella propria area di porta, il calcio di punizione dovrà essere eseguito dalla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello ove l'infrazione è stata commessa.

5. Bandierine d'angolo

1) Le bandierine d'angolo devono essere di colore giallo.

2) L'arbitro deve ammonire qualsiasi calciatore che sposti intenzionalmente una bandierina e, se recidivo, lo deve espellere.

Se il gioco dovesse essere interrotto per tale motivo, sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto, nel punto ove l'infrazione è stata commessa.

6. Svolgimento delle gare con luce artificiale

1) Le Leghe ed i Comitati possono fissare l'inizio delle gare in ore che prevedano l'impiego della illuminazione artificiale.

2) Le gare iniziate con luce naturale possono essere validamente continuate, in qualsiasi momento, con luce artificiale, senza che ciò possa costituire elemento di irregolarità delle stesse.

3) Per l'inizio e la prosecuzione delle gare con l'illuminazione artificiale, l'impianto deve essere dotato della potenzialità di illuminamento minimo previsto dalle disposizioni emanate dal Consiglio Federale.

1. Che cosa sono: il “terreno di gioco”, il “campo per destinazione”, il “recinto di gioco”, il “campo di gioco”?

Terreno di gioco: è il rettangolo entro il quale si svolge effettivamente il gioco.
Campo per destinazione: è una fascia piana di terreno larga almeno m. 1,50, situata intorno al terreno di gioco ed a livello dello stesso.

Recinto di gioco: è il terreno di gioco, il campo per destinazione, le eventuali piste e pedane atletiche sino alla rete o altro mezzo appropriato di recinzione.

Campo di gioco: è l'intera struttura sportiva che comprende anche il “recinto di gioco”, gli spogliatoi ed ogni altro locale annesso, con i relativi accessi.

2. Se il capitano di una squadra, anche se ritardataria, formula riserve riguardo alla regolarità del terreno di gioco e delle sue particolarità, quali sono le formalità da osservare e come deve comportarsi l'arbitro?

Le riserve devono essere presentate, per iscritto, prima dell'inizio della gara. L'arbitro provvederà alle verifiche usando gli strumenti di misura che la Società ospitante è tenuta a mettere a disposizione.

Qualora le irregolarità siano constatate e riguardino la segnatura in generale, le bandierine d'angolo ed il campo per destinazione, l'arbitro inviterà la Società ospitante, tramite il capitano, ad eliminarle entro un termine che, a sua discrezione, ritiene compatibile con la possibilità di portare a termine la gara. Se ciò non fosse possibile, l'arbitro non darà inizio alla gara.

In ogni caso, l'arbitro annoterà nel rapporto di gara le riserve presentategli, allegandole in originale, i provvedimenti assunti e le conseguenze relative.

3. Se il capitano di una squadra esprime riserve per irregolarità sopravvenute nel corso di una gara, quali formalità dovrà osservare l'arbitro e come dovrà comportarsi?

Tali riserve possono essere espresse solo verbalmente. L'arbitro ne prenderà atto alla presenza del capitano della squadra avversaria e si comporterà in conformità a quanto specificato nel caso precedente.

Qualora, invece, le riserve riguardino irregolarità già esistenti all'inizio della gara, l'arbitro ne prenderà ugualmente atto e ne farà pure menzione nel proprio rapporto di gara, senza però procedere ad alcuna verifica.

4. Quali sono le cause che determinano l'impraticabilità del terreno di gioco?

a) neve o fango: quando l'entità è tale da non consentire il rimbalzo del pallone ed ai calciatori di giocarlo regolarmente;

b) ghiaccio: quando, in più zone del terreno di gioco, vi sono strati di ghiaccio o di neve ghiacciata che costituiscono pericolo;

c) pioggia o allagamenti: quando il pallone non rimbalza, galleggia in più zone del

terreno di gioco e quando le diffuse pozzanghere non consentono una idonea segnatura del terreno stesso;

d) vento: quando la sua intensità non permette al pallone di rimanere fermo nelle riprese di gioco;

e) insufficiente visibilità a causa di nebbia o sopraggiunta oscurità: quando l'arbitro non è in grado di vedere, da una porta, la totalità del terreno di gioco; naturalmente, compresa la porta opposta.

Qualora l'arbitro ritenga che detti impedimenti abbiano carattere temporaneo, inviterà le squadre a tenersi a disposizione per il tempo che riterrà opportuno. In caso di impedimenti definitivi, decreterà la sospensione definitiva della gara. L'arbitro, in caso di sospensione temporanea, dovrà ricordarsi:

- di annotare il minuto di gara in cui è stata interrotta, dove si trovava il pallone all'atto dell'interruzione e come eventualmente dovrebbe essere ripreso il gioco;
- di avvertire le squadre, tramite i capitani, e gli assistenti ufficiali o di parte di rimanere a disposizione, fino ad avviso contrario.

Comunque, l'arbitro dovrà riferire quanto accaduto nel rapporto di gara.

5. Di quale materiale devono essere costituite le reti delle porte?

Premesso che le reti sono obbligatorie in base alle Decisioni Ufficiali FIGC, devono essere di canapa, juta o nylon a condizione che i fili della rete in nylon non siano più sottili di quelli in canapa e juta. Non sono consentite le reti in filo di ferro.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

Caratteristiche e dimensioni

Il pallone deve essere:

- di forma sferica;
- di cuoio o altro materiale approvato;
- di circonferenza massima di cm. 70 e minima di cm. 68;
- di peso massimo di gr. 450 e minimo di gr. 410 all'inizio della gara;
- di pressione fra 0,6 e 1,1 atmosfere (pari a 600 - 1100 gr./cm²) a livello del mare.

Sostituzione di un pallone difettoso

Se il pallone scoppia o diviene difettoso nel corso della gara:

- la gara deve essere interrotta;
- la gara riprenderà, con un nuovo pallone, con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone quando si è reso inutilizzabile, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

Se il pallone scoppia o diviene difettoso durante l'esecuzione di un calcio di rigore o durante i tiri di rigore appena si muove in avanti e prima che tocchi qualsiasi calciatore o la traversa o i pali della porta:

- il calcio o il tiro di rigore deve essere ripetuto.

Se il pallone scoppia o diviene difettoso quando non è in gioco, durante l'esecuzione di un calcio d'inizio, di un calcio di rinvio, di un calcio d'angolo, di un calcio di punizione, di un calcio di rigore o di una rimessa dalla linea laterale:

- la gara riprenderà con l'effettuazione della relativa ripresa di gioco.

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



Decisioni IFAB

Decisione n. 1

In aggiunta ai requisiti prevista dalla Regola 2, un pallone potrà essere utilizzato in gare di competizioni ufficiali organizzate sotto l'egida della FIFA o delle Confederazioni, solo se riporterà uno dei tre seguenti loghi:

- il logo ufficiale “FIFA APPROVED”,
- il logo ufficiale “FIFA INSPECTED”,
- il logo “INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD”.

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

Gli istituti abilitati ad effettuare tali controlli devono essere autorizzati dalla FIFA. Le Federazioni Nazionali possono richiedere l'utilizzo di palloni muniti di uno dei tre loghi nelle competizioni da esse organizzate.



Decisione n. 2

Per le gare disputate nell'ambito delle competizioni della FIFA o delle Confederazioni o delle Federazioni Nazionali, è vietata ogni forma di pubblicità commerciale sul pallone, eccetto il logo della competizione, il nome dell'organizzatore ed il marchio del fabbricante del pallone. I regolamenti delle competizioni possono imporre delle restrizioni circa il formato ed il numero di queste diciture.

Decisione n. 3

Nel caso in cui venga utilizzata la tecnologia sulla linea di porta (GLT), è consentito l'uso di palloni con tecnologia integrata, ma essi devono riportare il logo “FIFA APPROVED”, “FIFA INSPECTED” o “INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD” (vedi “Decisione 1”).

Interpretazione delle Regole del Gioco e linee guida per arbitri

PALLONI DI RISERVA

Palloni di riserva possono essere posti intorno al terreno di gioco per essere usati durante una gara, purché soddisfino i requisiti prevista dalla Regola 2 e il loro utilizzo sia sotto il controllo dell'arbitro.

Decisioni Ufficiali FIGC

1) I palloni devono essere forniti dalla Società ospitante e devono rispettare i requisiti fissati dalla Regola 2 per quanto riguarda forma, materiale, dimensioni, peso e pressione.

2) Nelle gare della Lega PRO e LND, prima dell'inizio della gara la Società ospitante dovrà fornire all'arbitro almeno tre palloni la cui rispondenza ai requisiti citati al punto 1 deve essere verificata dall'arbitro stesso. Tali palloni dovranno rimanere a disposizione all'interno del recinto di gioco. Le alterazioni al pallone che si verifichino nel corso della gara devono essere tali da non pregiudicare il rispetto dei citati requisiti e la valutazione di ciò è demandata all'insindacabile giudizio dell'arbitro. Le alterazioni al peso del pallone dovute alle condizioni del terreno di gioco non possono, di norma, dare luogo alla sostituzione del pallone.

3) In deroga a quanto sopra, per l'attività delle categorie "pulcini" ed "esordienti" i palloni devono essere di dimensioni ridotte, convenzionalmente identificabili con il n. 4, in cuoio leggero o in gomma a doppio o triplo strato.

4) I palloni possono essere di qualsiasi colore, o anche bicolori, purché la colorazione non sia fatta tramite applicazione di vernice o altro materiale.

5) In accordo con le istruzioni dell'IFAB, per le gare della LNP è previsto l'utilizzo del "Multiple Ball Supply System" al fine di accelerare i tempi per la ripresa del gioco. Detto utilizzo dovrà avvenire secondo le seguenti indicazioni:

a) La Società ospitante dovrà mettere a disposizione 12 palloni la cui rispondenza ai requisiti di cui alla Regola 2 deve essere verificata dall'arbitro prima della gara. Un pallone rimarrà a disposizione dell'arbitro per la disputa della gara e uno a disposizione del quarto ufficiale di gara.

b) La Società ospitante dovrà mettere a disposizione 10 raccattapalle che dovranno indossare magliette, o altro abbigliamento, i cui colori non li facciano confondere con i calciatori delle due squadre, con i raccattapalle ausiliari più avanti citati, laddove presenti, e con le altre persone ammesse nel recinto di gioco.

c) A ciascun raccattapalle dovrà essere fornito un pallone che potrà essere tenuto in mano dallo stesso raccattapalle oppure posizionato su un apposito supporto.

d) I raccattapalle dovranno essere posizionati nel seguente modo: due lungo ciascuna linea di porta, nei pressi delle intersezioni della linea di porta stessa con le linee dell'area di rigore; tre lungo ciascuna linea laterale, di cui uno in prossimità della linea mediana e due a circa 25 metri da ciascuna linea di porta.

e) I raccattapalle dovranno rimanere dietro i cartelloni pubblicitari, laddove ciò sia possibile, oppure davanti agli stessi in maniera da non ostacolare la visuale ad alcuno. Ogni volta che il pallone esce chiaramente dal terreno di gioco, il raccattapalle più vicino al calciatore che richiede il pallone dovrà lanciargli quello in suo possesso. Ai raccattapalle non è permesso lanciare il pallone al calciatore quando il pallone uscito dal terreno di gioco si trova nello spazio tra le linee perimetrali e i cartelloni pubblicitari e nelle vicinanze del calciatore. In nessun caso è permesso al raccattapalle di portarsi davanti ai cartelloni pubblicitari o in prossimità delle linee perimetrali del terreno di gioco per consegnare il pallone al calciatore, né tanto meno è permesso al raccattapalle di posizionare il pallone stesso all'interno del terreno di gioco.

f) Dopo aver lanciato il pallone al calciatore, il raccattapalle dovrà provvedere al recupero del pallone che è uscito dal terreno di gioco nella maniera più rapida possibile e riprendere la posizione di cui al precedente punto d.

g) Laddove la particolare tipologia del recinto di gioco lo renda necessario, nel recupero del pallone il raccattapalle potrà essere aiutato da eventuali raccattapalle ausiliari, il cui compito sarà solamente quello di provvedere al recupero del pallone e alla riconsegna dello stesso al raccattapalle. La presenza dei raccattapalle ausiliari è obbligatoria in quegli stadi in cui il terreno di gioco è circondato dalla pista di atletica. Anche i raccattapalle ausiliari dovranno indossare magliette, o altro abbigliamento, avente colori che non li facciano confondere con i calciatori delle due squadre, con i raccattapalle e con le altre persone ammesse nel recinto di gioco.

h) In ogni caso il numero complessivo di raccattapalle e raccattapalle ausiliari non potrà essere superiore a 20 e tale numero dovrà rimanere uguale per tutta la durata della gara.

i) I raccattapalle e i raccattapalle ausiliari dovranno essere debitamente istruiti per il corretto svolgimento del loro compito da un responsabile designato dalla Società ospitante, persona che prima della gara potrà essere chiamata dall'arbitro a chiarire il tipo di istruzioni fornite e che dovrà rimanere a disposizione all'interno del recinto di gioco per tutta la durata della gara stessa. In particolare ai raccattapalle dovrà essere raccomandato di essere molto attenti nello svolgere il proprio compito al fine di evitare che due o più palloni vengano lanciati contemporaneamente ad un calciatore o sul terreno di gioco.

j) La Società ospitante sarà ritenuta responsabile per qualsiasi comportamento antisportivo, o più in generale non conforme alle disposizioni del presente punto 5), tenuto dai raccattapalle e dai raccattapalle ausiliari e l'arbitro dovrà farne menzione nel rapporto di gara.

6) Per le gare della Lega PRO, della LND e del SGS l'utilizzo del "*Multiple Ball Supply System*" non è obbligatorio.

GUIDA PRATICA AIA

1. Quando una gara è giocata in “campo neutro”, quale Società deve fornire i palloni?

Nei casi di gare in “campo neutro” per la squalifica del campo di una Società, i palloni, nel numero minimo prescritto dalle decisioni ufficiali FIGC, devono essere forniti dalla Società prima nominata.

Se, invece, trattasi di una gara di spareggio, di qualificazione o di finale, i palloni devono essere forniti da entrambe le Società.

2. Spetta all'arbitro la scelta del pallone con il quale si deve iniziare o proseguire la gara?

No. L'arbitro decide solo in caso di controversia.

3. Qualora fosse constatata prima dell'inizio della gara la mancanza dei palloni di riserva prescritti, l'arbitro dovrà dare ugualmente inizio al gioco?

Sì, riportando tuttavia la circostanza sul rapporto di gara.

4. Qualora durante la gara si rendessero indisponibili tutti i palloni, come dovrà regolarsi l'arbitro?

Accorderà un tempo ragionevole, a sua discrezione, perché la squadra ospitante possa reperire almeno un pallone idoneo per poter proseguire la gara. Trascorso infruttuosamente tale tempo, sospenderà definitivamente la gara facendo menzione dell'accaduto nel proprio rapporto di gara.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

Numero di Calciatori

Ogni gara è disputata da due squadre, ciascuna composta da non più di undici calciatori, uno dei quali giocherà da portiere.

Nessuna gara potrà iniziare se l'una o l'altra squadra dispone di meno di sette calciatori.

Numero di Sostituzioni

- *Competizioni ufficiali*

In tutte le gare disputate in competizioni ufficiali sotto l'egida della FIFA, delle Confederazioni o delle Federazioni Nazionali, è consentita la sostituzione di non più di tre calciatori.

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

- *Altre gare*

Nelle gare delle squadre nazionali A possono essere effettuate fino ad un massimo di sei sostituzioni.

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

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

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

Procedura della sostituzione

In tutte le gare, i nominativi dei calciatori di riserva devono essere comunicati all'arbitro prima dell'inizio dell'incontro.

Un calciatore di riserva il cui nome non è stato comunicato all'arbitro prima dell'inizio della gara, non potrà partecipare alla stessa.

Per sostituire un calciatore titolare con uno di riserva, devono essere osservate le seguenti procedure:

- l'arbitro deve essere informato prima che la sostituzione avvenga;

- il subentrante entrerà sul terreno di gioco solo dopo che ne sia uscito il calciatore sostituito e dopo aver ricevuto l'autorizzazione da parte dell'arbitro;
- il subentrante deve entrare sul terreno di gioco in corrispondenza della linea mediana e durante un'interruzione di gioco;
- la sostituzione si concretizza nel momento in cui il subentrante entra sul terreno di gioco;
- da quel momento, il subentrante diventa un titolare e quello sostituito cessa di esserlo;
- il calciatore che è stato sostituito non potrà più partecipare alla gara;
- ogni calciatore di riserva è sottoposto all'autorità e alla giurisdizione dell'arbitro, che sia chiamato o meno a partecipare al gioco.

Cambio del portiere

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

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

Infrazioni e sanzioni

Se un calciatore di riserva o sostituito entra sul terreno di gioco senza l'autorizzazione dell'arbitro:

- l'arbitro interrompe il gioco (ma non immediatamente se il calciatore di riserva o sostituito non interferisce con il gioco);
- l'arbitro lo ammonirà per comportamento antisportivo e lo farà uscire dal terreno di gioco;
- se l'arbitro ha interrotto il gioco, questo dovrà essere ripreso con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione).

Se all'inizio della gara un calciatore di riserva entra sul terreno di gioco al posto di un titolare designato e l'arbitro non viene informato di questo cambiamento:

- l'arbitro consente al calciatore di riserva di proseguire la gara;
- non viene adottata alcuna sanzione disciplinare nei confronti del calciatore di riserva;
- il numero delle sostituzioni consentite alla squadra del calciatore di riserva non viene diminuito;
- l'arbitro riporta l'accaduto alle autorità competenti nel proprio rapporto di gara.

Se un calciatore scambia il ruolo con il portiere senza la preventiva autorizzazione dell'arbitro:

- l'arbitro lascerà che il gioco prosegua;
- l'arbitro ammonirà i calciatori in questione alla prima interruzione di gioco.

Nel caso di ogni altra infrazione a questa regola:

- i calciatori in questione devono essere ammoniti;
- la gara verrà ripresa con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

Espulsione dei calciatori titolari e di riserva

Un calciatore titolare che è stato espulso prima del calcio d'inizio della gara (inibizione a prendere parte alla gara) potrà essere rimpiazzato solo da un calciatore di riserva indicato in elenco.

Un calciatore di riserva che sia stato espulso prima del calcio d'inizio della gara (inibizione a prendere parte alla gara) o dopo che la gara è iniziata, non potrà essere rimpiazzato.

Interpretazione delle Regole del Gioco e linee guida per arbitri

PROCEDURA DELLA SOSTITUZIONE

- Una sostituzione può essere effettuata soltanto durante un'interruzione di gioco
- L'assistente segnala all'arbitro che è stata richiesta una sostituzione
- Il calciatore che viene sostituito riceve l'autorizzazione da parte dell'arbitro a lasciare il terreno di gioco, a meno che il calciatore stesso sia già fuori del terreno di gioco per ragioni che sono conformi alle Regole del Gioco
- L'arbitro autorizza il calciatore di riserva ad entrare sul terreno di gioco
- Prima di entrare sul terreno di gioco, il calciatore di riserva aspetta che il calciatore che sta per essere sostituito lasci il terreno di gioco
- Il calciatore sostituito non è obbligato a lasciare il terreno di gioco all'altezza della linea mediana
- L'autorizzazione a procedere ad una sostituzione può essere rifiutata in alcune circostanze, ad esempio se il calciatore di riserva non è pronto per entrare sul terreno di gioco
- Un calciatore di riserva che non ha completato la procedura di sostituzione, entrando sul terreno di gioco, non può riprendere il gioco eseguendo una rimessa laterale o un calcio d'angolo
- Se un calciatore che sta per essere sostituito rifiuta di lasciare il terreno di gioco, l'arbitro lascerà che la gara prosegua
- Se una sostituzione viene effettuata durante l'intervallo di metà gara o prima dei tempi supplementari, la procedura di sostituzione deve essere completata prima del calcio d'inizio del secondo tempo o del tempo supplementare.

ALTRE PERSONE SUL TERRENO DI GIOCO

Persone estranee

Chiunque non indicato sull'elenco della squadra come calciatore titolare, di riserva o dirigente (inclusi allenatori, medici, operatori sanitari o collaboratori in genere) sarà considerato una persona estranea, alla stregua di un calciatore che sia stato espulso.

Se una persona estranea entra sul terreno di gioco:

- l'arbitro interromperà il gioco (ma non immediatamente, se la persona estranea non interferisce con il gioco);
- l'arbitro la farà allontanare dal recinto di gioco;
- se l'arbitro interrompe il gioco, lo riprenderà con una propria rimessa nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

Dirigenti delle squadre

L'allenatore e gli altri dirigenti indicati sull'elenco della squadra (quindi, tutte le persone segnate, eccetto i calciatori titolari e di riserva) sono da considerarsi compresi nella dicitura "dirigenti della squadra".

Se un dirigente di una squadra entra sul terreno di gioco:

- l'arbitro interromperà il gioco (ma non immediatamente, se il dirigente non interferisce con il gioco o se il vantaggio può essere applicato);
- l'arbitro lo farà uscire dal terreno di gioco e, se ritenesse il suo comportamento irresponsabile, lo allontanerà dal recinto di gioco;
- se l'arbitro interrompe il gioco, lo riprenderà con una propria rimessa nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

Calciatore fuori dal terreno di gioco

Se un calciatore uscito dal terreno di gioco con l'autorizzazione dell'arbitro per correggere l'equipaggiamento, per essere soccorso in seguito ad un infortunio, o poiché sta sanguinando, o poiché il suo equipaggiamento presenta macchie di sangue, o per qualsiasi altra ragione, dovesse rientrare sullo stesso senza l'autorizzazione dell'arbitro, quest'ultimo dovrà:

- interrompere il gioco (ma non immediatamente, se il calciatore non interferisce con il gioco o se il vantaggio può essere applicato);
- ammonire il calciatore per essere entrato sul terreno di gioco senza autorizzazione;
- ordinare al calciatore di uscire dal terreno di gioco, se necessario (ad esempio, in caso di infrazione alla Regola 4).

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

- in assenza di altra infrazione con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria eseguito dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione);
- in conformità alla Regola 12, se il calciatore infrange questa Regola.

Se un calciatore oltrepassa accidentalmente una delle linee perimetrali del terreno di gioco, non si ritiene che abbia commesso un'infrazione. L'uscire dal terreno di gioco può considerarsi come parte di un'azione di gioco.

Calciatore di riserva o sostituito

Se un calciatore di riserva o sostituito entra sul terreno di gioco senza permesso:

- l'arbitro interromperà il gioco (ma non immediatamente, se il calciatore in questione non interferisce con il gioco o se il vantaggio può essere applicato);
- l'arbitro lo ammonirà per comportamento antisportivo;
- il calciatore dovrà uscire dal terreno di gioco.

Se l'arbitro interrompe il gioco, questo sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria eseguito dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

RETE SEGNATA CON UNA PERSONA IN PIÙ SUL TERRENO DI GIOCO

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

- l'arbitro non convaliderà la rete se:
 - la persona in più era una persona estranea e ha interferito con il gioco.
 - la persona in più era un calciatore titolare (uscito dal terreno di gioco e non autorizzato dall'arbitro a farvi rientro), di riserva o sostituito, o un dirigente (inclusi allenatori, medici, operatori sanitari e collaboratori in genere) della squadra che ha segnato la rete.
- l'arbitro convaliderà la rete se:
 - la persona in più era una persona estranea che non ha interferito con il gioco.
 - la persona in più era un calciatore titolare (uscito dal terreno di gioco e non autorizzato dall'arbitro a farvi rientro), di riserva o sostituito, o un dirigente (inclusi allenatori, medici, operatori sanitari e collaboratori in genere) della squadra che ha subito la rete.

NUMERO MINIMO DI CALCIATORI

Se le regole di una competizione prevedono che tutti i calciatori, titolari e di riserva, debbano essere iscritti in elenco prima del calcio d'inizio e una squadra inizia una gara con meno di undici calciatori, solamente i calciatori che figurano nell'elenco iniziale potranno integrare la squadra al loro arrivo.

Anche se una gara non può INIZIARE qualora ciascuna squadra non disponga di almeno sette calciatori, il numero minimo di calciatori richiesto per ciascuna squadra affinché una gara CONTINUI è lasciato alla discrezionalità delle Federazioni. Comunque, è opinione dell'IFAB che una gara non debba continuare se in una o in entrambe le squadre ci siano meno di sette calciatori.

Se una squadra ha meno di sette calciatori perché uno (o più calciatori) ha lasciato volontariamente il terreno di gioco, l'arbitro non è obbligato ad interrompere il gioco ed il vantaggio può essere applicato. In tali casi, alla prima interruzione di gioco, l'arbitro non dovrà più far riprendere la gara se una squadra non ha il numero minimo di sette calciatori.

Decisioni Ufficiali FIGC

Numero minimo dei calciatori

- 1) Una gara non può essere iniziata o proseguita nel caso in cui una squadra si trovi per qualsiasi motivo ad avere meno di sette calciatori partecipanti al gioco.
- 2) Per l'attività ricreativa e delle Categorie "Pulcini" in deroga alle norme vigenti in ordine al numero dei calciatori componenti ciascuna squadra, sono ammesse norme particolari.

Capitano della squadra

- 1) È stabilito che le squadre abbiano un capitano per l'intera durata della gara. Pertanto l'arbitro deve assicurarsi che fino al termine della stessa vi siano in gioco i capitani e che negli elenchi dei calciatori delle due squadre siano specificati, oltre a quelli dei capitani, anche i nominativi dei calciatori che eventualmente li sostituiranno.

Adempimenti preliminari alla gara

- 1) Prima dell'inizio della gara il dirigente accompagnatore ufficiale deve presentare all'arbitro le tessere dei calciatori, laddove previste, o l'ultimo tabulato dei tesserati ricevuto dalla FIGC, unitamente ai documenti di identificazione e ad

un elenco, redatto almeno in duplice copia, nel quale devono essere annotati i nominativi dei calciatori, del capitano e del vice capitano, del dirigente accompagnatore ufficiale, del dirigente addetto agli ufficiali di gara (solamente per la Società ospitante) e di tutte le altre persone che possono accedere al recinto di gioco, con l'indicazione delle relative tessere o della matricola del tabulato.

2) Una copia dell'elenco di cui al comma precedente deve essere controfirmata dall'arbitro e consegnata al capitano o al dirigente dell'altra squadra prima dell'inizio della gara. La mancata osservanza di tale adempimento non costituisce motivo di reclamo, a meno che l'arbitro, nonostante sia stato espressamente e tempestivamente sollecitato, abbia omesso di provvedervi.

3) Le variazioni eventualmente apportate all'elenco di gara dopo la consegna all'arbitro, purché ammesse, devono essere trascritte, ad iniziativa della Società che le apporta, anche sulla copia di spettanza dell'altra Società.

4) Il dirigente accompagnatore ufficiale ed il capitano hanno diritto di avere in visione dall'arbitro le tessere, il tabulato nonché i documenti di identificazione dei componenti la squadra avversaria, prima ed anche dopo lo svolgimento della gara. Hanno anche diritto, in casi eccezionali, di esigere che l'arbitro ritiri, ai fini dell'inoltro al competente organo federale e per il compimento di eventuali accertamenti, le tessere dei calciatori ed il tabulato presentato.

5) Il calciatore sprovvisto di tessera, se prevista, o non ancora registrato nei tabulati, può prendere ugualmente parte alla gara qualora il dirigente accompagnatore ufficiale della squadra attesti per iscritto, con conseguente responsabilità propria e della Società, che il calciatore stesso è regolarmente tesserato o che la Società ha inoltrato al competente organo federale, entro il giorno precedente la gara, una regolare richiesta di tesseramento.

6) Il possesso della tessera federale, se prevista, o la registrazione nei tabulati, ottenuta nel rispetto delle disposizioni regolamentari, legittima il calciatore, ove non ricorrano impedimenti ad altro titolo, a prendere parte alle gare sino ad eventuale revoca o decadenza del tesseramento a favore della Società.

Identificazione dei calciatori

1) L'arbitro, prima di ammettere nel recinto di gioco i calciatori, deve controllare che i dati dei documenti di identificazione corrispondano a quelli trascritti nell'elenco di gara. Deve altresì provvedere ad identificarli in uno dei seguenti modi:

a) attraverso la propria personale conoscenza;

b) mediante un documento di riconoscimento ufficiale rilasciato dalle Autorità competenti;

c) mediante una fotografia autenticata dal Comune di residenza o da altra Autorità all'uopo legittimata o da un Notaio;

d) mediante apposite tessere eventualmente rilasciate dalle Leghe, dal SGS e dai Comitati.

Sostituzioni di calciatori

1) Nel corso delle gare di campionato e nelle altre gare di manifestazioni ufficiali organizzate dalle Leghe, dalle Divisioni e dai Comitati Regionali della Lega Nazionale Dilettanti, in ciascuna squadra possono essere sostituiti tre calciatori, indipendentemente dal ruolo ricoperto, ad eccezione dei Campionati Regionali Juniores organizzati dai Comitati regionali dove possono essere effettuate cinque sostituzioni per squadra indipendentemente dal ruolo ricoperto.

2) Nel corso delle gare organizzate dal SGS in ambito Locale, Provinciale e Regionale e dai Comitati Provinciali della LND, nonché nel corso delle gare riservate ai calciatori di sesso femminile organizzate in ambito Regionale e Provinciale, in ciascuna squadra, possono essere sostituiti fino ad un massimo di cinque calciatori, indipendentemente dal ruolo ricoperto. Nel corso delle gare organizzate del SGS, in ambito nazionale e periferico, per i Campionati delle Categorie Allievi e Giovanissimi, in ciascuna squadra possono essere sostituiti fino ad un massimo di sette calciatori, indipendentemente dal ruolo ricoperto.

3) I calciatori espulsi non possono essere sostituiti da quelli di riserva.

4) I calciatori di riserva, finché non partecipano al gioco, devono prendere posto, indossando una tuta, sulla panchina assegnata alla propria squadra e sono soggetti alla disciplina delle persone ammesse nel recinto di gioco.

5) I calciatori eventualmente inibiti a prendere parte al gioco prima che la gara abbia inizio possono essere sostituiti soltanto da calciatori di riserva iscritti nell'elenco consegnato all'arbitro.

6) I calciatori di riserva iscritti nell'elenco consegnato all'arbitro che vengano espulsi, prima che la gara abbia inizio o anche durante lo svolgimento della stessa, non possono essere sostituiti.

7) Per le competizioni ufficiali organizzate dalla Lega Nazionale Professionisti di Serie A nell'elenco che viene consegnato all'arbitro prima dell'inizio della gara possono essere indicati un massimo di dodici calciatori di riserva tra i quali saranno scelti gli eventuali sostituti. Per le competizioni ufficiali organizzate dalla Lega Nazionale Professionisti di Serie B nell'elenco che viene consegnato all'arbitro prima dell'inizio della gara possono essere indicati un massimo di nove calciatori di riserva tra i quali saranno scelti gli eventuali sostituti. Per le competizioni ufficiali organizzate dalle altre Leghe e dal Settore Giovanile e Scolastico, limitatamente ai campionati regionali e provinciali Allievi e Giovanissimi, nel predetto elenco possono essere indicati sino ad un massimo di sette calciatori di riserva tra i quali saranno scelti gli eventuali sostituti. Per le competizioni organizzate dal Dipartimento Interregionale e per i soli campionati Nazionali Allievi e Giovanissimi, nell'elenco dei calciatori di riserva possono essere indicati un massimo di 9 calciatori, tra i quali saranno scelti gli eventuali sostituti.

8) La segnalazione all'arbitro dei calciatori che si intendono sostituire sarà effettuata, a gioco fermo, all'altezza della linea mediana e fuori del terreno di gioco, a mezzo di cartelli riportanti i numeri di maglia dei calciatori che devono uscire dal terreno stesso, ove previsti.

Riscaldamento dei calciatori di riserva

- 1) Durante lo svolgimento della gara della LNP di Serie A e della LNP di Serie B, è consentito ad un massimo di tre calciatori di riserva per squadra di effettuare contemporaneamente il riscaldamento.
- 2) I calciatori dovranno indossare indumenti che li differenzino in maniera chiara dagli altri calciatori partecipanti al gioco e dai calciatori di riserva dell'altra squadra e posizionarsi nel campo per destinazione alle spalle dell'assistente n.1.
- 3) Resta salva la facoltà per l'arbitro, laddove ricorrano particolari situazioni, di autorizzare l'effettuazione del riscaldamento in altra posizione.
- 4) Nell'effettuazione del riscaldamento i calciatori di riserva non potranno essere assistiti, al di fuori dell'area tecnica, da alcuna delle altre persone presenti in panchina o facenti parte delle persone ammesse nel recinto di gioco ai sensi dell'art. 66, comma 1bis delle NOIF.
- 5) È fatto divieto ai calciatori di riserva di uscire dall'area tecnica per ragioni diverse da quella sopra indicata.

Calciatori ritardatari o rientranti

- 1) I calciatori ritardatari, anche se non iscritti in elenco, hanno diritto di prendere parte al gioco in qualsiasi momento della gara, previa identificazione e comunque con l'assenso dell'arbitro.
- 2) I calciatori di riserva ritardatari, purché già iscritti nell'elenco di gara prima dell'inizio della stessa, hanno diritto di prendere parte al gioco in qualsiasi momento della gara, previa loro identificazione da parte dell'arbitro.
- 3) Un calciatore uscito dal terreno di gioco con il consenso dell'arbitro, può rientrare in qualsiasi momento, previa autorizzazione dell'arbitro stesso.

GUIDA PRATICA AIA

1. Quale valore dovrà attribuirsi agli elenchi nominativi dei calciatori componenti le squadre, che devono essere presentati all'arbitro prima dell'inizio della gara?

Un valore determinante ai fini del diritto di partecipare alla gara, nonché ai fini dell'identificazione dei calciatori per mezzo dei numeri apposti sulle maglie, che devono corrispondere a quelli indicati negli elenchi.

Le squadre possono cambiare i nominativi già indicati fino a che il gioco non abbia avuto inizio. L'elenco può, ancora, essere integrato, anche dopo che la gara è iniziata, per l'eventuale arrivo di calciatori titolari ritardatari.

2. Come dovrà regolarsi l'arbitro se, durante l'identificazione dei partecipanti alla gara, riscontrerà palese differenza tra il volto di un calciatore e quello impresso sulla foto del documento di riconoscimento?

Chiederà altro documento valido di riconoscimento e, in mancanza, esperirà ogni tentativo per una indubbia identificazione (es. fotografia insieme con il calciatore). Se ciò non è possibile ritirerà il documento (soltanto se si tratta di tessera federale) e farà sottoscrivere una dichiarazione sull'identità del calciatore dal dirigente responsabile e dal calciatore stesso, che comunque deve essere ammesso al gioco. Del tutto farà menzione nel rapporto di gara, a cui allegherà la documentazione sopra citata.

3. Un calciatore privo di tessera federale o di un qualsiasi documento di riconoscimento, chiede di partecipare alla gara rilasciando all'arbitro una dichiarazione circa la propria identità. Come dovrà regolarsi l'arbitro?

Prima di consentire la presenza dei calciatori nel recinto di gioco, l'arbitro deve procedere ad identificarli secondo la procedura indicata nelle Decisioni Ufficiali FIGC. Fatto salvo il caso di conoscenza personale del calciatore da parte dell'arbitro, quest'ultimo non gli consentirà di partecipare alla gara se privo di tessera federale o documento con fotografia.

4. Pochi istanti prima dell'inizio di una gara, il capitano di una squadra chiede che si attenda l'arrivo di calciatori ritardatari o del proprio allenatore. La richiesta deve essere accolta?

Sì. L'arbitro, indipendentemente dai motivi addotti, non può imporre ad una squadra di iniziare il gioco se questa ha richiesto di far uso del proprio diritto di essere attesa per un periodo pari alla durata di un tempo di gara (o del minor tempo disposto dai competenti Organi federali). Dei motivi del ritardo l'arbitro farà menzione nel rapporto di gara.

5. Allo scadere del termine di attesa, una squadra si presenta in tenuta di gioco esibendo all'arbitro i documenti richiesti e, quindi, in condizione di iniziare la gara. Può essere ulteriormente ritardato l'inizio per l'espletamento delle formalità o per altre cause estranee al comportamento delle squadre?
Sì.

6. Come deve comportarsi un calciatore ritardatario che vuole unirsi alla propria squadra dopo l'inizio della gara?

Il calciatore deve richiamare l'attenzione dell'arbitro dalla linea laterale. L'arbitro, alla prima interruzione, lo ammetterà al gioco, dopo averlo identificato ed averne controllato l'equipaggiamento. Se non già indicati, dovrà far trascrivere i dati del calciatore negli elenchi dei partecipanti, dandone immediatamente comunicazione verbale al capitano della squadra avversaria.

7. Un calciatore in possesso del pallone oltrepassa una linea perimetrale per dribblare un avversario, ma senza che il pallone esca dalle linee delimitanti il terreno di gioco. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

Il gioco prosegue. In questo caso l'uscita dal terreno di gioco deve essere considerata come facente parte della dinamica dell'azione; tuttavia i calciatori devono, in generale, rimanere sul terreno di gioco.

8. Quando un calciatore di riserva diventa titolare (ossia quando si considera effettuata una sostituzione)?

Immediatamente dopo che è entrato sul terreno di gioco, nel rispetto della procedura di sostituzione.

9. Durante l'intervallo, una squadra vuole sostituire un calciatore con uno di riserva. Quale procedura deve essere seguita?

L'arbitro deve essere preventivamente informato ed il calciatore entrerà sul terreno di gioco all'altezza della linea mediana subito prima del calcio d'inizio del secondo tempo, con l'autorizzazione dell'arbitro.

10. Un calciatore che sta per essere sostituito deve necessariamente uscire dal terreno di gioco all'altezza della linea mediana?

No.

11. Un calciatore di riserva entra sul terreno di gioco e colpisce violentemente un avversario. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

L'arbitro interrompe il gioco, espelle il calciatore di riserva per condotta violenta, esibendogli il cartellino rosso e fa riprendere il gioco con un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.*

12. L'arbitro autorizza per errore la sostituzione di un calciatore con una riserva, non iscritta in elenco. Tale calciatore, poi, segna una rete. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

12.1. Se si rende conto del suo errore prima che il gioco sia ripreso:

La rete non deve essere convalidata e l'arbitro inviterà il calciatore ad uscire dal recinto di gioco. Il calciatore sostituito può rientrare sul terreno di gioco o essere sostituito da una riserva iscritta in elenco. Il gioco riprenderà con una rimessa da parte dell'arbitro, nel punto in cui il calciatore ha toccato il pallone.*

12.2. Se si rende conto del suo errore solamente dopo che il gioco è ripreso:

La rete deve essere convalidata. L'arbitro inviterà il calciatore ad uscire dal recinto di gioco. Il calciatore sostituito può rientrare sul terreno di gioco o essere sostituito da un calciatore di riserva iscritto in elenco. L'arbitro farà proseguire la gara e menzionerà i fatti nel proprio rapporto di gara. Se il gioco è stato interrotto, l'arbitro lo riprenderà con una propria rimessa, nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.*

12.3 Se si rende conto del suo errore solamente dopo la gara:

Deve fare menzione di quanto accaduto nel rapporto di gara.

13. Un calciatore di riserva entra sul terreno di gioco abusivamente e la sua squadra gioca con un calciatore in più. Mentre il pallone è in gioco, un avversario lo colpisce violentemente. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

L'arbitro deve interrompere il gioco, espellere il calciatore (titolare) per condotta violenta, ammonire il calciatore di riserva per comportamento antisportivo e provvedere affinché quest'ultimo esca dal terreno di gioco. Il gioco riprende con un calcio di punizione indiretto per la squadra del calciatore espulso, nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto *.

14. Il calciatore n.8, che sta per essere sostituito dal calciatore n.12, esce con l'assenso dell'arbitro dal terreno di gioco. Il calciatore n.12, prima di entrare sul terreno di gioco, colpisce violentemente un avversario che si trovava nel campo per destinazione. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

Il subentrante n.12 è espulso per condotta violenta. Il calciatore n.8 può essere sostituito da un altro calciatore di riserva oppure continuare come calciatore titolare poiché la sostituzione non è ancora avvenuta.

15. Un calciatore titolare, volendo invertire il ruolo, scambia la propria maglia con il portiere, senza informarne preventivamente l'arbitro. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

16. Indossata la maglia, il nuovo portiere tocca il pallone con le mani all'interno della propria area di rigore. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

In entrambi i casi, lascia proseguire il gioco ed ammonisce i due calciatori colpevoli per comportamento antisportivo alla prima interruzione.

17. Un calciatore sostituito (ma che è ancora in tenuta da gara) entra sul terreno di gioco indebitamente. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

Se il calciatore interferisce con il gioco o se il vantaggio non può essere applicato, l'arbitro dovrà interrompere il gioco, ammonire il calciatore ed invitarlo ad uscire. Il gioco riprenderà con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria dal punto in cui era il pallone al momento dell'interruzione *.

18. Prima dell'inizio di una gara, una squadra iscrive nell'elenco consegnato all'arbitro i nomi dei calciatori di riserva, che, però, arrivano dopo il calcio d'inizio. L'arbitro deve ammetterli in panchina?

Sì, dopo averli identificati alla prima interruzione di gioco.

19. Una squadra con solo sette calciatori subisce un calcio di rigore e uno dei suoi calciatori viene espulso, lasciando la squadra con sei calciatori. L'arbitro deve autorizzare l'esecuzione del calcio di rigore o deve sospendere immediatamente la gara?

L'arbitro deve sospendere la gara senza che il calcio di rigore sia eseguito.

20. Un calciatore di una squadra che ha solamente sette calciatori chiede all'arbitro di poter uscire dal terreno di gioco per essere medicato. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

La gara sarà momentaneamente sospesa fino a quando il calciatore soccorso non ritorna sul terreno di gioco. Se non può riprendere parte alla gara, la stessa sarà sospesa definitivamente.

21. Una squadra sta giocando una gara con sette calciatori soltanto. Al momento che la squadra avversaria sta per segnare una rete, uno dei sette calciatori esce deliberatamente dal terreno di gioco.

21.1 L'arbitro deve interrompere subito la gara?

No. Il vantaggio deve essere applicato.

21.2 Se una rete è segnata, deve convalidarla?

Sì.

21.3 Quali altre decisioni deve assumere l'arbitro?

Il calciatore che è uscito dal terreno di gioco dovrà essere ammonito. Se non dovesse più rientrare, il provvedimento sarà comunicato al capitano della sua squadra e la gara sarà definitivamente sospesa. Se il calciatore ritorna sul terreno di gioco, l'arbitro gli notificherà l'ammonizione e la gara proseguirà regolarmente.

22. Durante un'interruzione di gioco, un calciatore può dissetarsi?

Sì, ma solamente in prossimità della linea laterale più vicina alle panchine, senza uscire dal terreno di gioco.

23. Quali sono i compiti del capitano?

Il capitano è responsabile nei confronti dell'arbitro e degli Organi federali della condotta dei propri compagni. Durante la gara è l'unico ad avere facoltà di interpellare l'arbitro, in forma corretta ed a gioco fermo, per chiedere chiarimenti in merito alle decisioni assunte e per formulare eventuali riserve. È dovere del capitano coadiuvare l'arbitro, ai fini del regolare svolgimento della gara e della repressione di eventuali atti di indisciplina dei suoi compagni.

24. Come dovrà comportarsi l'arbitro se un calciatore, dopo che le squadre sono entrate sul terreno di gioco, si rende colpevole di condotta violenta o ingiuriosa prima dell'inizio della gara?

L'arbitro gli inibirà la partecipazione alla gara, mostrandogli il cartellino rosso, consentendone il reintegro con un calciatore di riserva iscritto nell'elenco.

25. Qualora un calciatore si renda colpevole di comportamento antisportivo dopo essere entrato sul terreno di gioco, ma prima dell'inizio della gara, come dovrà comportarsi l'arbitro?

Ammonirà il calciatore colpevole, mostrandogli il cartellino giallo.

ANNOTAZIONI

This image shows a single page of white paper with horizontal blue lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, typical of notebook paper or a document template. There are no margins, text, or other markings on the page.

REGOLAMENTO

Sicurezza

I calciatori non devono utilizzare un equipaggiamento o indossare qualunque cosa che sia pericolosa per loro stessi o per gli altri calciatori (incluso ogni tipo di gioiello - monile).

Equipaggiamento di base

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

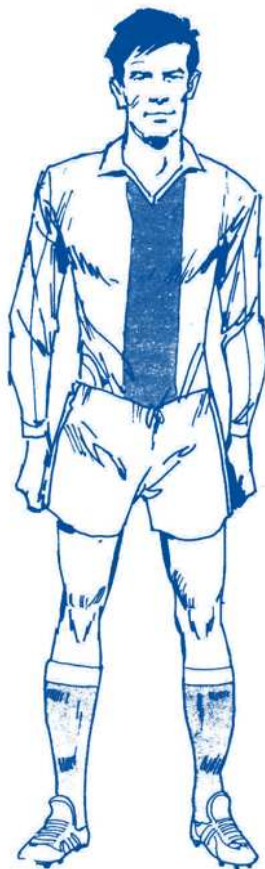
- maglia con maniche (se si indossa una sottomaglia, il colore delle maniche deve essere dello stesso colore dominante delle maniche della maglia);
- calzoncini (se si indossano cosciali, scaldamuscoli o calzamaglie devono essere dello stesso colore dominante dei calzoncini);
- calzettoni (nel caso in cui venisse applicato al loro esterno del nastro adesivo o materiale simile, esso dovrà essere dello stesso colore di quella parte dei calzettoni su cui viene applicato);
- parastinchi;
- scarpe.

Parastinchi

- devono essere coperti completamente dai calzettoni;
- devono essere di materiale idoneo (gomma, plastica o materiali similari);
- devono offrire un grado di protezione adeguato.

Colori

- le due squadre devono indossare colori che le distinguano una dall'altra e anche dagli ufficiali di gara;
- ciascun portiere deve indossare colori che lo distinguano dagli altri calciatori e anche dagli ufficiali di gara.



Infrazioni e sanzioni

Nel caso di un'infrazione a questa regola:

- non è necessario interrompere il gioco;
- il calciatore non in regola deve essere invitato dall'arbitro ad uscire dal terreno di gioco per regolarizzare il suo equipaggiamento;
- il calciatore dovrà uscire dal terreno alla prima interruzione di gioco, a meno che non abbia già provveduto a regolarizzare il suo equipaggiamento;
- un calciatore uscito dal terreno di gioco per regolarizzare il suo equipaggiamento non potrà rientrarvi senza l'autorizzazione dell'arbitro;
- l'arbitro controllerà la regolarità dell'equipaggiamento del calciatore prima di autorizzarlo a rientrare sul terreno di gioco;
- il calciatore potrà rientrare sul terreno di gioco solo durante un' interruzione di gioco.

Un calciatore, invitato ad uscire dal terreno di gioco per una infrazione a questa regola, che rientra sul terreno stesso senza l'autorizzazione dell'arbitro, dovrà essere ammonito.

Ripresa del gioco

Se il gioco è stato interrotto dall'arbitro per comminare un'ammonizione:

- la gara riprenderà con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria eseguito dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

Decisioni IFAB

Decisione n. 1

I calciatori non devono esibire sottomaglie che contengano slogan o pubblicità. L'equipaggiamento di base obbligatorio non deve contenere alcuna espressione politica, religiosa o personale.

Un calciatore che sollevi la propria maglia per esporre degli slogan o delle pubblicità sarà sanzionato dagli organizzatori della competizione.

La squadra di un calciatore il cui equipaggiamento di base obbligatorio contenga scritte o slogan politici, religiosi o personali sarà sanzionata dall'organizzatore della competizione o dalla FIFA.

Interpretazione delle Regole del Gioco e linee guida per arbitri

EQUIPAGGIAMENTO DI BASE

Colori:

- Se le maglie dei due portieri dovessero essere dello stesso colore e nessuno di loro avesse un'altra maglia, l'arbitro darà comunque inizio alla gara.

Se un calciatore perde accidentalmente una scarpa ed immediatamente dopo gioca il pallone e/o segna una rete, non c'è infrazione (e la rete eventualmente segnata deve essere convalidata) poiché la perdita della scarpa è stata accidentale.

I portieri possono indossare pantaloni di tuta come parte del loro equipaggiamento di base.

ALTRO EQUIPAGGIAMENTO

Un calciatore può usare ulteriore equipaggiamento rispetto a quello di base, a condizione che esso abbia la finalità di proteggerlo fisicamente e non costituisca pericolo per lui o per gli altri calciatori.

Ogni indumento o equipaggiamento, diverso da quello di base, deve essere sottoposto al controllo dell'arbitro per determinarne la non pericolosità.



Gli equipaggiamenti protettivi moderni, come caschi, maschere facciali, ginocchiere e protettori del braccio, fatti di materiale soffice, leggero, imbottito, non sono da considerarsi pericolosi e sono perciò ammessi.

Con le nuove tecnologie, sono prodotti occhiali da sport più sicuri, sia per chi li indossa, sia per gli altri calciatori; gli arbitri devono mostrarsi tolleranti in merito all'autorizzazione per il loro uso, particolarmente nel caso dei giovani calciatori.

Se un indumento o un equipaggiamento ispezionato prima della gara è considerato non pericoloso, dovesse divenire tale durante la stessa o fosse usato in una maniera pericolosa, il suo uso non dovrà più essere consentito dall'arbitro.

L'uso di sistemi elettronici di comunicazione i tra calciatori e/o lo staff tecnico non è consentito.

ACCESSORI DI GIOIELLERIA - MONILI

Tutti i gioielli (collane, anelli, braccialetti, orecchini, strisce di cuoio o di gomma ecc.) sono severamente vietati e devono essere tolti. Usare nastro adesivo per coprire i gioielli non è consentito.



Anche agli arbitri è proibito indossare gioielli (a parte un orologio o apparecchiature simili necessari alla direzione di gara).

SANZIONI DISCIPLINARI

L'equipaggiamento dei calciatori titolari deve essere controllato prima dell'inizio della gara e quello dei calciatori di riserva prima che entrino sul terreno di gioco. Se durante la gara l'arbitro si accorge che un calciatore sta indossando indumenti non autorizzati o gioielli dovrà:

- informare il calciatore che l'oggetto in questione deve essere tolto;
- invitare il calciatore a lasciare il terreno di gioco alla prima interruzione se questi non è in grado di toglierlo o è restio ad ottemperare al punto precedente;
- ammonire il calciatore se questi si rifiuta di ottemperare o se, dopo che gli ha intimato di togliere l'oggetto vietato, si accorge che lo sta ancora indossando.

Se il gioco è stato interrotto per ammonire il calciatore, verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria eseguito dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

Decisioni Ufficiali FIGC

1. Per le società appartenenti alla Lega Nazionale Professionisti Serie A e alla Lega Nazionale Professionisti Serie B, i calciatori devono indossare per tutta la durata di una stagione sportiva una maglia recante sempre lo stesso numero. Inoltre, ogni maglia deve essere personalizzata sul dorso col cognome del calciatore che la indossa. Le medesime Leghe dettano le relative disposizioni applicative.

Per le società appartenenti alla Lega Pro, alla L.N.D. e al S.G.S., i calciatori devono indossare per tutta la durata di una stagione sportiva maglie recanti sul dorso la seguente numerazione progressiva: n. 1 il portiere; dal numero 2 al numero 11 i calciatori degli altri ruoli; dal numero 12 in poi i calciatori di riserva.

2. Il Capitano deve portare, quale segno distintivo, una fascia sul braccio di colore diverso da quello della maglia.

3. Le Leghe ed il Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica stabiliscono a quale squadra compete cambiare maglia nei casi in cui i colori siano confondibili.

4. Non è consentito apporre sugli indumenti di gioco distintivi o scritte di natura politica o confessionale. È consentito, per le società appartenenti alla Lega Nazionale Professionisti Serie A, apporre sugli stessi non più di tre marchi pubblicitari, della natura e delle dimensioni fissate dal Consiglio Federale e con la preventiva autorizzazione del competente organo della Lega.

È consentito, per le società appartenenti alle altre Leghe e al S.G.S., apporre sugli stessi non più di cinque marchi pubblicitari, della natura e delle dimensioni fissate dal Consiglio Federale e con la preventiva autorizzazione del competente organo della Lega.

Per le società della L.N.D. e del S.G.S. i proventi derivanti da sponsorizzazioni dovranno essere destinati alla creazione e/o allo sviluppo dei vivai giovanili nonché alla diffusione dell'attività dilettantistico – amatoriale svolta in ambito territoriale.

5. L'indumento eventualmente indossato sotto la maglia di gioco potrà recare esclusivamente il marchio dello sponsor tecnico di dimensioni non superiori alle misure regolamentari. La mancata osservanza di questa disposizione, risultante dal referto degli ufficiali di gara, comporterà l'applicazione dell'ammenda.

6. Per le società appartenenti alla Lega Pro, alla L.N.D. e al S.G.S. è consentito, in aggiunta ai marchi già previsti un apposito recante il marchio dello sponsor tecnico su una manica della maglia indossata da ogni calciatore.

7. L'eventuale mancanza dei numeri sulle maglie dei calciatori non può provocare l'inibizione a partecipare alla gara. L'arbitro, però, dovrà farne menzione nel rapporto di gara per i provvedimenti dell'organo competente.

GUIDA PRATICA AIA

1. Nel caso in cui i colori delle divise indossate dai calciatori delle due squadre siano tra loro confondibili, come dovrà regolarsi l'arbitro?

Dovrà far cambiare le divise secondo le disposizioni impartite dall'organizzatore della competizione.

Di norma, per le gare organizzate dalle Leghe Professionisti le Società ospitate (squadre "in trasferta") hanno l'obbligo di sostituire la loro divisa mentre per quelle organizzate dalla LND e dal SGS lo stesso obbligo grava sulle Società ospitanti (squadre "di casa").

2. L'arbitro chiede ad un calciatore di togliersi dei monili. Dopo qualche minuto, si accorge che il calciatore li indossa ancora. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

Il calciatore deve essere ammonito per comportamento antisportivo. L'arbitro invita il calciatore ad uscire dal terreno di gioco per togliersi i monili. Se l'arbitro ha interrotto il gioco, dovrà accordare un calcio di punizione indiretto, a favore della squadra avversaria, nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.*

3. Può un calciatore cambiare la propria maglia con un compagno durante la gara?

No, fatta eccezione per il portiere nel caso di scambio di ruolo con altro calciatore. Qualora si verificasse un indebito scambio di maglie, l'arbitro non deve interrompere il gioco. Alla prima interruzione, obbligherà i calciatori ad indossare di nuovo le maglie come da elenco, ammonendoli entrambi.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

L'autorità dell'arbitro

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

Poteri e doveri

L'arbitro:

- fa osservare le Regole del Gioco;
- assicura il controllo della gara in collaborazione con gli assistenti e, laddove previsto, con il quarto ufficiale di gara;
- si assicura che ogni pallone utilizzato rispetti i requisiti previsti dalla Regola 2;
- si assicura che l'equipaggiamento dei calciatori rispetti i requisiti previsti dalla Regola 4;
- funge da cronometrista e prende nota degli episodi accaduti nel corso della gara;
- interrompe temporaneamente la gara, la sospende o la interrompe definitivamente, a sua discrezione, al verificarsi di ogni infrazione alle regole;
- interrompe temporaneamente la gara, la sospende o la interrompe definitivamente a seguito di interferenze esterne, di qualunque genere;
- interrompe la gara se, a suo giudizio, un calciatore è gravemente infortunato e si assicura che sia trasportato al di fuori del terreno di gioco; tale calciatore potrà rientrare sul terreno di gioco solo quando il gioco sarà ripreso e dopo aver ricevuto l'autorizzazione da parte dell'arbitro;
- lascia proseguire il gioco fino a quando il pallone cessa di essere in gioco se, a suo giudizio, un calciatore è solo lievemente infortunato;
- si assicura che ogni calciatore che presenti una ferita sanguinante esca dal terreno di gioco. Il calciatore potrà rientrarvi solo dopo aver ricevuto l'autorizzazione da parte dell'arbitro, il quale deve essere sicuro che la perdita di sangue sia stata arrestata;
- lascia proseguire il gioco quando la squadra contro la quale è stata commessa un'infrazione beneficerà da ciò di un vantaggio e punisce l'infrazione iniziale se il vantaggio accordato non si è concretizzato nell'immediatezza;
- punisce l'infrazione più grave quando un calciatore commette simultaneamente più infrazioni;
- adotta provvedimenti disciplinari nei confronti dei calciatori che hanno commesso un'infrazione passibile di ammonizione o di espulsione; l'arbitro non è tenuto ad intervenire immediatamente, ma deve farlo alla prima interruzione di gioco;

- adotta provvedimenti nei confronti dei dirigenti (inclusi allenatori, medici, operatori sanitari e collaboratori in genere) che non tengono un comportamento responsabile e, a sua discrezione, li allontana dal recinto di gioco;
- interviene su segnalazione degli assistenti dell'arbitro per quanto concerne incidenti non direttamente controllati;
- fa in modo che nessuna persona non autorizzata entri sul terreno di gioco;
- indica la ripresa della gara dopo un'interruzione del gioco;
- invia alle autorità competenti un rapporto con le informazioni relative a tutti i provvedimenti disciplinari adottati nei confronti dei calciatori e/o dirigenti (inclusi allenatori, medici, operatori sanitari e collaboratori in genere), e a tutti gli altri incidenti eventualmente accaduti prima, durante e dopo la gara.

Decisioni dell'arbitro

Le decisioni dell'arbitro su fatti relativi al gioco, incluso se un rete è stata segnata o no ed il risultato della gara, sono inappellabili.

L'arbitro può cambiare una sua decisione soltanto se si rende conto che la stessa è errata o, a sua discrezione, a seguito della segnalazione di un assistente o del quarto ufficiale, sempre che il gioco non sia stato ripreso o la gara non sia terminata.

Decisioni IFAB

Decisione n. 1

L'arbitro (o nel caso un assistente o il quarto ufficiale) non può essere ritenuto responsabile per:

- alcun infortunio subito da un calciatore, da un dirigente (inclusi allenatori, medici, operatori sanitari e collaboratori in genere) o da uno spettatore;
- alcun danno materiale di qualunque genere;
- alcun danno subito da una persona fisica, da una Società sportiva o non, da una impresa, da un'associazione o da qualunque altro organismo che sia imputabile ad una decisione presa in base alle Regole del Gioco o alle normali procedure previste per organizzare una gara, disputarla o dirigerla.

Quanto sopra può riferirsi:

- alla decisione di consentire o di impedire lo svolgimento della gara in conseguenza dello stato del terreno di gioco e del campo di gioco, o in ragione delle condizioni meteorologiche;
- alla decisione di sospendere definitivamente una gara quali che siano i motivi;
- a tutte le decisioni relative all'idoneità delle attrezzature e delle dotazioni del terreno di gioco e del pallone utilizzati durante la gara;

- alla decisione di interrompere o meno la gara per ragioni imputabili alle interferenze degli spettatori o a problemi creatisi nelle zone riservate ai medesimi;
- alla decisione di interrompere o meno il gioco per consentire che un calciatore infortunato sia trasportato fuori dal terreno di gioco per ricevere le cure necessarie;
- alla decisione di richiedere il trasporto di un calciatore infortunato fuori dal terreno di gioco per ricevere le cure necessarie;
- alla decisione di consentire o di vietare ad un calciatore di indossare determinati accessori o equipaggiamenti;
- alla decisione (per quanto possa rientrare nella sua competenza) di consentire o impedire a qualsiasi persona (compresi i dirigenti di Società o i responsabili dello stadio, le forze dell'ordine, i fotografi o altri rappresentanti dei mezzi di comunicazione) di sistemarsi in prossimità del terreno di gioco;
- a tutte le altre decisioni che l'arbitro può prendere in base alle Regole del Gioco o ai suoi doveri così come sono definiti nei Regolamenti e nelle norme della FIFA, delle Confederazioni, delle Federazioni Nazionali o delle Leghe sotto la cui responsabilità si disputa la gara.

Decisione n. 2

Nei tornei e nelle competizioni in cui viene designato un quarto ufficiale, il ruolo ed i doveri di quest'ultimo devono essere conformi alle direttive approvate dall'IFAB, che sono contenute in questa pubblicazione.

Decisione n. 3

Nel caso in cui venga utilizzata la tecnologia sulla linea di porta (GLT), soggetta al Regolamento della rispettiva competizione, l'arbitro ha il compito di verificare il funzionamento di tale tecnologia prima della gara. La tipologia di verifiche da eseguire sono previste nel Manuale dei Test del Programma di Qualità FIFA per la GLT. Se il funzionamento dell'apparecchiatura non dovesse essere conforme alle direttive del Manuale dei Test, l'arbitro non ne farà uso e riporterà l'accaduto alle autorità competenti.

Interpretazione delle Regole del Gioco e linee guida per arbitri

POTERI E DOVERI

L'arbitro è autorizzato ad interrompere la gara se, a suo giudizio, l'illuminazione artificiale risulta inadeguata.

Se un oggetto lanciato da uno spettatore colpisce l'arbitro o uno degli assistenti o un calciatore o un dirigente (inclusi allenatori, medici, operatori sanitari e collaboratori in genere), l'arbitro, secondo la gravità dell'incidente, può decidere di proseguire, di sospendere momentaneamente o definitivamente la gara. Dovrà, in

tutti i casi, riportare i fatti nel rapporto di gara.

L'arbitro ha il potere di mostrare cartellini gialli o rossi durante l'intervallo di metà gara e dopo che la gara è finita, così come durante i tempi supplementari ed i tiri di rigore, in quanto la gara rimane sotto la sua giurisdizione anche in tali momenti. Se un arbitro è temporaneamente impossibilitato a svolgere la propria funzione per una qualsiasi ragione, il gioco può continuare sotto il controllo degli assistenti fino a quando il pallone non sarà più in gioco.

Se uno spettatore emette un fischio e l'arbitro considera che tale fischio abbia interferito col gioco (ad esempio, inducendo un calciatore a raccogliere il pallone con le mani presumendo che il gioco sia stato interrotto), l'arbitro interromperà il gioco e lo riprenderà con una propria rimessa dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

Se un secondo pallone, un altro oggetto o un animale entrano sul terreno di gioco durante la gara, l'arbitro la deve interrompere soltanto se l'elemento esterno interferisce con il gioco.

Il gioco dovrà essere ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto cui si trovava il pallone di gara quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

Se un secondo pallone, un altro oggetto o un animale entra sul terreno di gioco durante la gara senza interferire con il gioco, l'arbitro dovrà farlo rimuovere il prima possibile.

VANTAGGIO

L'arbitro può applicare il vantaggio ogni volta che si verifica un'infrazione o viene commesso un fallo.

L'arbitro deve considerare le seguenti circostanze nel decidere se applicare il vantaggio o interrompere il gioco:

- la gravità dell'infrazione: se l'infrazione è meritevole di un'espulsione, l'arbitro interromperà il gioco ed espellerà il calciatore a meno che non si delinei un'evidente opportunità di segnare una rete;
- il punto in cui viene commessa l'infrazione: quanto più questa viene commessa vicino alla porta avversaria, tanto più efficace può essere il vantaggio;
- le possibilità di sviluppo di un attacco immediato e promettente verso la porta avversaria;
- il livello agonistico della gara.

La decisione di punire l'infrazione originaria deve essere presa entro pochi secondi. Se l'infrazione è meritevole di ammonizione, il cartellino verrà mostrato alla prima interruzione del gioco. Tuttavia, a meno che non ci sia un vantaggio evidente, si raccomanda all'arbitro di interrompere il gioco e ammonire immediatamente il calciatore. Se l'ammonizione NON viene notificata alla prima interruzione, essa NON potrà essere notificata in seguito.

CALCIATORI INFORTUNATI

L'arbitro deve rispettare le seguenti disposizioni in caso di calciatori infortunati:

- lasciare proseguire il gioco se, a suo giudizio, un calciatore è solo leggermente infortunato;
- interrompere il gioco se, a suo giudizio, un calciatore è gravemente infortunato;
- dopo aver sentito il calciatore infortunato, l'arbitro può autorizzare uno o, al massimo, due sanitari ad entrare sul terreno di gioco per valutare l'infortunio e fare in modo che il calciatore esca dal terreno di gioco rapidamente e con la massima sicurezza; i barellieri devono entrare sul terreno di gioco con una barella in seguito ad un segnale dell'arbitro;
- l'arbitro farà in modo che un calciatore infortunato sia portato fuori dal terreno di gioco in tutta sicurezza;
- un calciatore non è autorizzato a ricevere cure sul terreno di gioco;
- ogni calciatore che ha una ferita sanguinante deve uscire dal terreno di gioco e non potrà rientrare fino a che l'arbitro non sia sicuro che la perdita di sangue sia stata arrestata. Un calciatore non può indossare equipaggiamento macchiato di sangue;
- dopo che l'arbitro ha autorizzato i sanitari ad entrare sul terreno di gioco, il calciatore deve uscire dal terreno di gioco in barella oppure a piedi; se un calciatore non rispetta le istruzioni dell'arbitro, deve essere ammonito per comportamento antisportivo;
- il calciatore infortunato può ritornare sul terreno di gioco solamente dopo che la gara sarà ripresa;
- se il pallone è in gioco, il calciatore infortunato può rientrare sul terreno di gioco solo dalla linea laterale; se il pallone non è in gioco, il calciatore infortunato può rientrare da qualsiasi linea perimetrale;
- indipendentemente dal fatto che il pallone sia in gioco o meno, solo l'arbitro può autorizzare il calciatore infortunato a rientrare sul terreno di gioco;
- l'arbitro può autorizzare il calciatore infortunato a rientrare sul terreno di gioco se un assistente o il quarto ufficiale hanno verificato che il calciatore è in condizione di rientrare;
- se il gioco non è stato interrotto per un'altra ragione, o se l'infortunio subito dal calciatore non è stato provocato da un'infrazione delle Regole del Gioco, l'arbitro riprenderà il gioco con una propria rimessa nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea

dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto;

- l'arbitro, al termine di ciascun periodo di gioco, deve recuperare tutto il tempo perduto per infortuni;
- se l'arbitro ha deciso di sanzionare un calciatore infortunato che deve uscire dal terreno di gioco per ricevere le cure mediche, l'arbitro dovrà mostrargli il cartellino prima che esca dal terreno di gioco.

Eccezioni a queste disposizioni sono ammesse solo in caso di:

- infortunio di un portiere;
- scontro tra un portiere ed un calciatore per i quali si rendano necessarie cure immediate;
- scontro tra calciatori della stessa squadra per i quali si rendano necessarie cure immediate;
- infortuni gravi, ad esempio inghiottire la lingua, trauma cranico, arto fratturato, ecc.

INFRAZIONI CONTEMPORANEE

Infrazioni commesse da due calciatori della stessa squadra:

- quando i calciatori commettono più di un'infrazione nello stesso momento, l'arbitro punirà quella più grave;
- il gioco verrà ripreso nel modo stabilito dalle Regole del Gioco per l'infrazione più grave.

Infrazioni commesse da calciatori di entrambe le squadre:

- l'arbitro interromperà il gioco e lo riprenderà con una propria rimessa dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

POSIZIONAMENTO DELL'ARBITRO CON IL PALLONE IN GIOCO

Raccomandazioni

- L'azione di gioco deve svolgersi tra l'arbitro e l'assistente nella cui metà del terreno di gioco si sta sviluppando l'azione.
- Lo stesso assistente deve essere nel campo visivo dell'arbitro. L'arbitro nel suo spostamento sul terreno di gioco deve utilizzare un sistema a diagonale ampia.
- Stare esternamente rispetto all'azione di gioco, renderà più facile mantenere l'assistente e l'azione stessa all'interno del proprio campo visivo.
- L'arbitro deve essere sufficientemente vicino all'azione di gioco per controllarla senza interferire col gioco stesso.
- "Ciò che va visto" non sempre è vicino al pallone.

L'arbitro deve anche prestare attenzione a:

- l'aggressività tra calciatori che si trovano lontano dal pallone;
- possibili infrazioni nella zona verso la quale si sta sviluppando l'azione di gioco;
- infrazioni che avvengono dopo che il pallone è stato calciato.

POSIZIONAMENTO DELL'ARBITRO SU CALCI DA FERMO

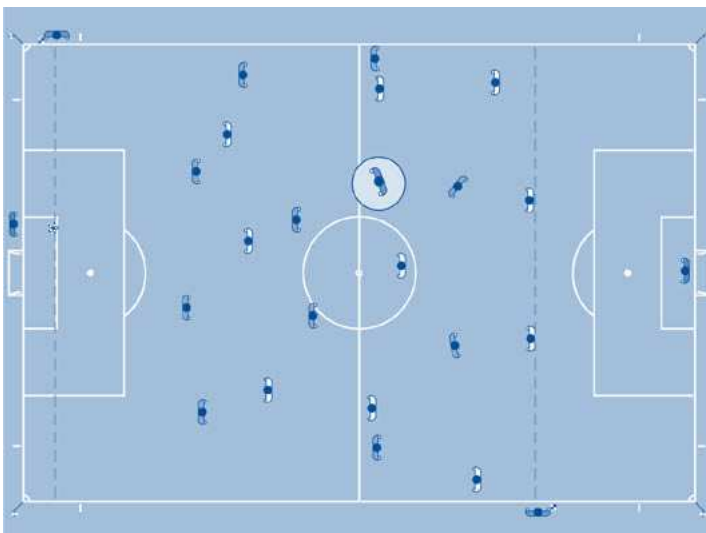
La migliore posizione è quella dalla quale l'arbitro può prendere la decisione giusta. Tutte le raccomandazioni circa il posizionamento sono basate su delle probabilità e devono essere adeguate all'occorrenza in funzione di informazioni specifiche sulle squadre, sui calciatori, e sui fatti accaduti fino a quel momento durante la partita.

Le posizioni proposte nelle illustrazioni seguenti sono di base e vengono raccomandate agli arbitri. Il riferimento ad una “zona” tende a porre in risalto che ogni posizione raccomandata è in realtà un'area all'interno della quale l'arbitro ha maggiore probabilità di ottimizzare le proprie decisioni. Questa zona può essere più o meno ampia o avere forma differente a seconda delle circostanze che si producono al momento.

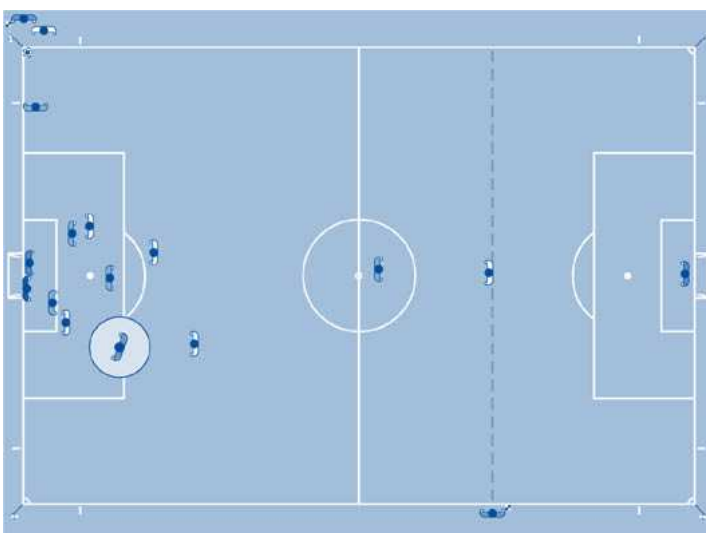
1. Posizionamento sul calcio d'inizio



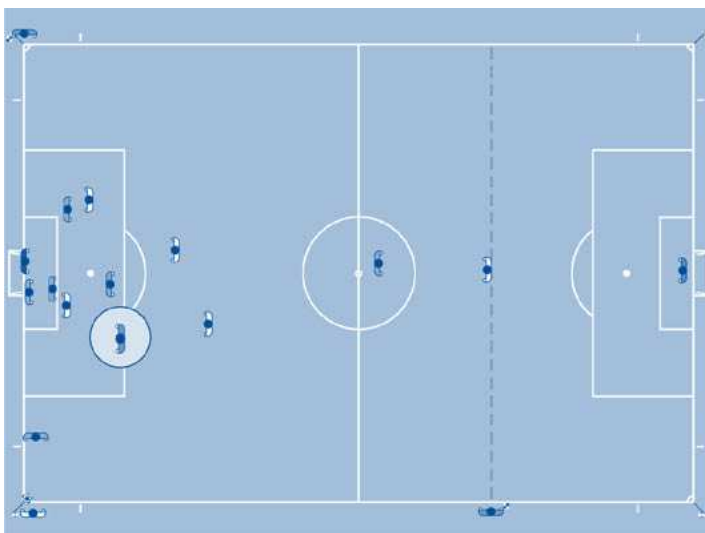
2. Posizionamento sul calcio di rinvio



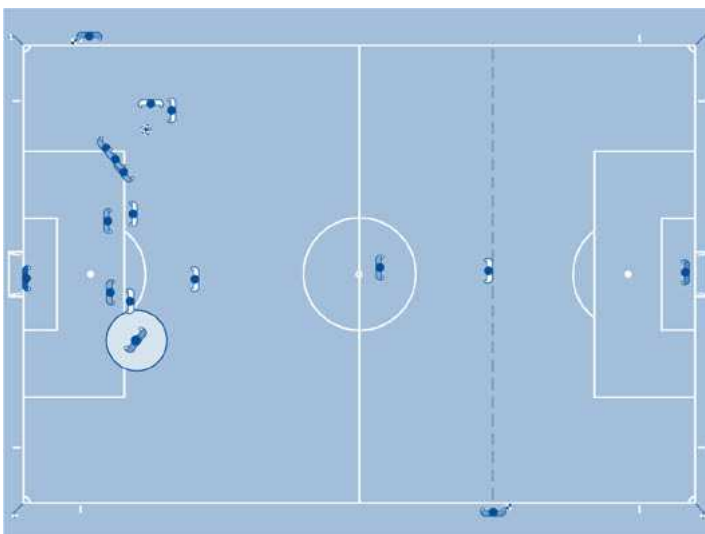
3. Posizionamento sul calcio d'angolo (1)



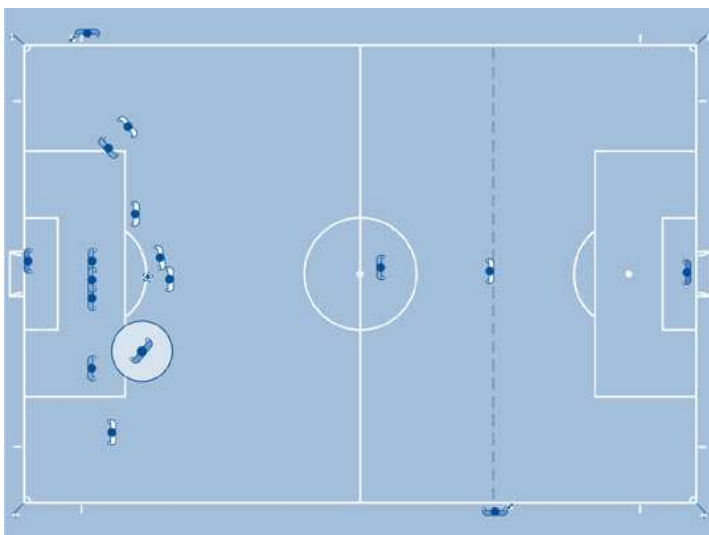
4. Posizionamento sul calcio d'angolo (2)



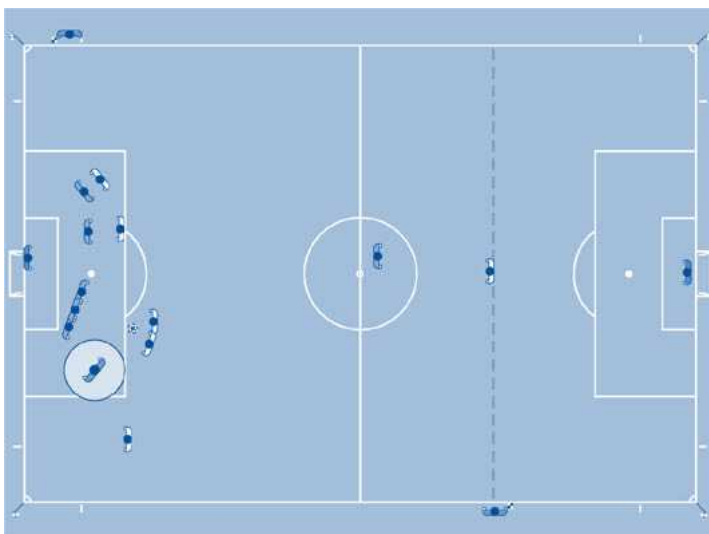
5. Posizionamento sul calcio di punizione (1)



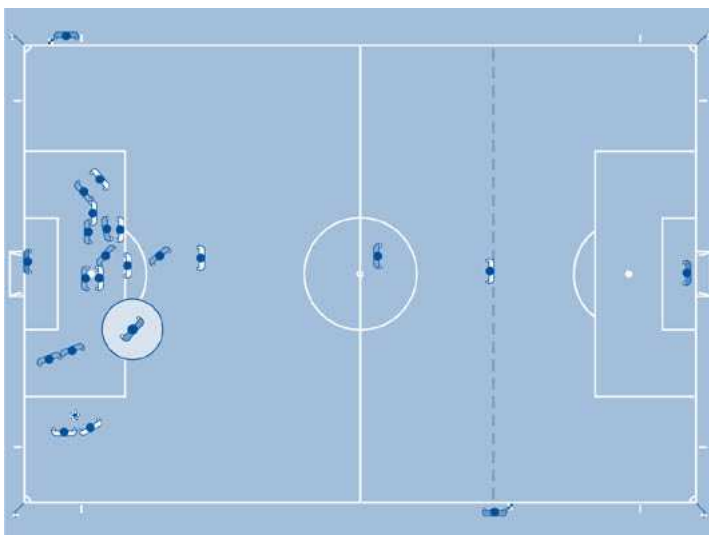
6. Posizionamento sul calcio di punizione (2)



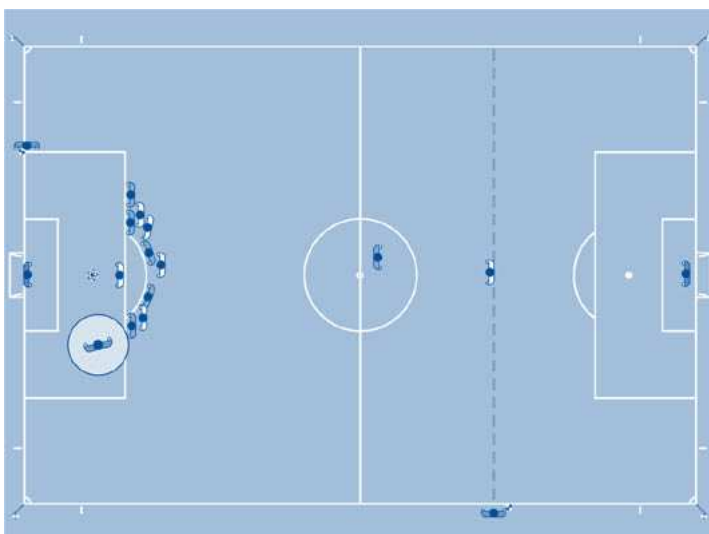
7. Posizionamento sul calcio di punizione (3)



8. Posizionamento sul calcio di punizione (4)



9. Posizionamento sul calcio di rigore



USO DEL FISCHIETTO

L'uso del fischietto è necessario per:

- il calcio d'inizio (1°, 2° tempo) e la ripresa di gioco dopo una rete
- interrompere il gioco:
 - per accordare un calcio di punizione o un calcio di rigore
 - per sospendere temporaneamente o definitivamente una gara
 - alla fine di un periodo di gioco perché il tempo è terminato
- riprendere il gioco:
 - su calci di punizione, quando è richiesta la verifica della distanza regolamentare
 - su calci di rigore
- riprendere il gioco dopo che è stato interrotto per:
 - mostrare un cartellino giallo o rosso a seguito di una scorrettezza
 - un infortunio
 - una sostituzione

L'uso del fischietto NON è necessario per segnalare

- l'interruzione di gioco per:
 - un calcio di rinvio, un calcio d'angolo o una rimessa laterale
 - la segnatura di una rete
- la ripresa del gioco in caso di:
 - un calcio di punizione, un calcio di rinvio, un calcio d'angolo, una rimessa laterale.

L'uso troppo frequente del fischietto ne diminuirà il suo impatto quando sarà necessario. Quando una ripresa del gioco necessita del fischio da parte dell'arbitro, questi dovrà annunciare chiaramente ai calciatori che dovranno attendere tale segnale.

LINGUAGGIO DEL CORPO

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

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

Il linguaggio del corpo non serve per:

- spiegare una decisione.

Decisioni Ufficiali FIGC

Direzione delle gare ufficiali

1) Le gare considerate ufficiali - o, comunque, autorizzate dalle Leghe, dal Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica e dai Comitati - devono essere dirette da un arbitro designato dal competente Organo Tecnico dell'Associazione Italiana Arbitri. Soltanto per le gare delle categorie giovanili "esordienti" e "pulcini" possono essere ammessi ad esercitare la funzione arbitrale i dirigenti delle Società.

2) Quando non sia prevista la designazione degli assistenti, le Società sono tenute a porre a disposizione dell'arbitro, per assolvere la funzione di assistente di parte, un calciatore o un tecnico tesserato o un dirigente che risulti regolarmente in carica. La funzione di assistente di parte è considerata, ai fini disciplinari, come partecipazione alla gara.

Poteri e doveri dell'arbitro in ordine all'inizio, alla prosecuzione o alla interruzione delle gare

1) Durante la gara l'arbitro esercita i poteri che gli sono conferiti dalle "Regole del Gioco", dalle "Decisioni Ufficiali della FIGC" e dalle "Disposizioni Federali".

2) L'arbitro deve astenersi dall'iniziare o far proseguire la gara quando si verifichino fatti o situazioni che, a suo giudizio, appaiono pregiudizievoli della incolumità propria, dei propri assistenti o dei calciatori, oppure tali da non consentirgli di dirigere la gara stessa in piena indipendenza di giudizio, anche a seguito del lancio di oggetti, dell'uso di materiale pirotecnico di qualsiasi genere o di strumenti ed oggetti comunque idonei ad offendere. L'arbitro ha facoltà di far proseguire la gara, pro forma, esclusivamente per fini cautelativi o di ordine pubblico.

3) È fatto obbligo all'arbitro di astenersi dal dare inizio o dal far proseguire la gara, qualora, anche al di fuori del verificarsi dei fatti o delle situazioni previste al precedente comma, si siano introdotte nel recinto di gioco persone la cui presenza non sia consentita dalle disposizioni federali.

In tal caso, impregiudicato ogni successivo giudizio da parte degli organi disciplinari, la gara non iniziata o sospesa deve essere disputata secondo le disposizioni delle Leghe o dei Comitati competenti.

4) L'autorità dell'arbitro e l'esercizio dei poteri che gli sono conferiti, per questioni di carattere disciplinare, iniziano dal momento in cui egli giunge nell'area comprendente il terreno di gioco, gli spogliatoi, tutti gli impianti e locali annessi, e termina allorquando se ne sarà definitivamente allontanato.

Il rapporto di gara

Al termine della gara l'arbitro è tenuto a redigere il rapporto della gara, nel quale dovrà indicare, tra l'altro, il risultato della stessa, il minuto in cui sono state realizzate le reti, le sostituzioni e i minuti in cui queste sostituzioni sono state effettuate, i provvedimenti disciplinari assunti nei confronti dei calciatori e di ogni altra persona ammessa nel recinto di gioco, qualsiasi altro incidente si sia verificato prima, durante e dopo il termine della gara.

L'arbitro dovrà descrivere in maniera chiara le motivazioni dei provvedimenti disciplinari e fornire una descrizione dettagliata degli incidenti eventualmente verificatisi. L'arbitro, comunque, è tenuto a menzionare nel proprio rapporto di gara ogni incidente verificatosi anche lontano dal terreno di gioco o dalla sede della gara. Inoltre deve sempre riferire in merito a qualsiasi infortunio che si sia verificato nel corso di un incontro, indicando con la massima precisione possibile i particolari, le modalità, il nome dell'infortunato, nonché quello del calciatore che, anche se involontariamente, abbia provocato l'incidente.

L'arbitro deve allegare al proprio rapporto di gara, sul quale ne farà menzione, i rapporti consegnatigli dagli assistenti (e dal quarto ufficiale di gara laddove previsto) al termine dell'incontro. Detti rapporti dovranno contenere la descrizione degli episodi da lui non controllati personalmente e dovranno essere compilati anche nel caso non vi sia nulla da segnalare.

L'invio del rapporto di gara sarà considerato operante se trasmesso per via postale ordinaria o con altro mezzo di spedizione concordato tra la FIGC, le rispettive Leghe e l'Organo Tecnico dell'AIA competente.

Altri doveri dell'arbitro

1) È dovere dell'arbitro, come di ogni dirigente federale o di Società e di qualsiasi altro tesserato, informare senza indugio la Federazione di atti o fatti, compiuti da parte di chiunque, contro i principi della lealtà e della probità sportiva e che comunque non siano compatibili con le esigenze agonistiche e la regolarità delle competizioni sportive o con la dignità, il decoro ed il prestigio della Federazione.

2) Rispondono di illecito sportivo le Società, i loro dirigenti, i soci ed i tesserati in genere, i quali compiono o consentono che altri, a loro nome e nel loro interesse compiano, con qualsiasi mezzo, atti diretti ad alterare lo svolgimento od il risultato di una gara, ovvero ad assicurare a chicchessia un vantaggio in classifica.

Assenza dell'arbitro designato

1) Se all'ora ufficialmente fissata per l'inizio di una gara, l'arbitro designato non è presente nel campo di gioco, le due squadre devono attenderlo per un periodo limite pari alla durata di un tempo previsto per la gara che deve essere disputata ovvero per un tempo minore disposto dalla Lega, Comitato o Settore di competenza.

Nel caso che l'assenza perduri oltre tale termine, le due Società interessate devono affidare la direzione della gara ad altro arbitro effettivo la cui ricerca deve essere attivata a partire dall'ora fissata per l'inizio della gara, seguendo i seguenti inderogabili criteri:

- un arbitro a disposizione della C.A.N. A - B può essere sostituito da un arbitro che sia quantomeno a disposizione della CAN PRO;
- un arbitro a disposizione della CAN PRO può essere sostituito da un arbitro che sia quantomeno a disposizione della CAN D;
- un arbitro a disposizione della CAN D può essere sostituito da un arbitro che sia a disposizione di un CRA;
- un arbitro a disposizione di un CRA può essere sostituito da altro arbitro effettivo.

2) L'obbligo di ricercare un arbitro cui affidare la direzione della gara incombe tanto sulla Società ospitante quanto su quella ospitata.

3) Qualora non sia reperito un altro arbitro con i requisiti di cui al comma 1 la gara non viene disputata. Nel caso siano reperiti più arbitri tra i quali uno a disposizione dello stesso organo tecnico dell'arbitro designato, compete a questi dirigere la gara. Ove invece siano reperiti più arbitri a disposizione di diverso organo tecnico, la direzione della gara è affidata all'arbitro a disposizione dell'organo tecnico superiore. Nel caso in cui siano reperiti più arbitri a disposizione dello stesso organo tecnico e non si raggiunga tra le società un accordo, la scelta è effettuata per sorteggio.

4) La sostituzione deve essere formalizzata in un documento redatto dall'arbitro supplente e sottoscritto dal medesimo e dai capitani e contenente eventualmente la motivazione del rifiuto di taluno a sottoscriverlo. Il documento, unitamente al rapporto di gara, deve essere inoltrato dall'arbitro supplente alla Lega, al Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica o al Comitato organizzatore della gara.

5) La Società che rifiuti di accettare la direzione di un arbitro scelto con le modalità di cui ai precedenti commi del presente articolo è considerata ad ogni effetto rinunciataria a disputare la gara.

6) Spetta comunque all'arbitro designato, giunto in ritardo sul campo di gioco e disponibile per dirigere la gara che non ha ancora avuto inizio, la direzione della stessa.

Restano validi gli adempimenti relativi al controllo ed alla identificazione dei calciatori, dei tecnici e degli accompagnatori eseguiti dall'arbitro supplente.

Comportamento dei calciatori sul terreno di gioco

1) Prima di iniziare la gara, le squadre devono salutare il pubblico. I capitani devono salutare gli ufficiali di gara.

2) Una gara non può essere iniziata o proseguita nel caso in cui una squadra si trovi, per qualsiasi motivo, ad avere meno di sette calciatori partecipanti al gioco.

3) Non è consentito ai calciatori rivolgersi agli ufficiali di gara esprimendo apprezzamenti o proteste. Il solo capitano, che è responsabile della condotta dei calciatori della propria squadra, ha diritto di rivolgersi all'arbitro, a gioco fermo o

a fine gara, per esprimere, in forma corretta ed in modo non ostruzionistico, riserve o per avere chiarimenti.

4) È dovere del capitano coadiuvare gli ufficiali di gara ai fini del regolare svolgimento della gara e provvedere a reprimere ogni intemperanza dei calciatori della propria squadra. Eventuali infrazioni commesse dal capitano nell'adempimento del proprio compito comportano aggravamento delle sanzioni a suo carico.

Persone ammesse nel recinto di gioco

1) Per le gare organizzate dalla LNP, dalla Lega PRO e dalla Lega Nazionale Dilettanti in ambito nazionale sono ammessi nel recinto di gioco, per ciascuna delle squadre interessate, purché muniti di tessera valida per la stagione in corso:

a) un dirigente accompagnatore ufficiale;

b) un medico sociale;

c) il tecnico responsabile e, se la Società lo ritiene, anche un allenatore in seconda, quest'ultimo previa autorizzazione del Settore Tecnico ai sensi delle vigenti norme regolamentari;

d) un operatore sanitario ausiliario designato dal medico responsabile sanitario della Società;

e) i calciatori di riserva;

f) per la sola ospitante, un dirigente addetto agli ufficiali di gara.

La presenza nel recinto di gioco del medico sociale della squadra ospitante è obbligatoria.

La violazione di tale obbligo deve essere segnalata nel rapporto di gara ai fini della irrogazione di sanzioni disciplinari a carico delle Società.

1bis) Per le sole gare della LNP, accanto o dietro la panchina, possono essere aggiunti fino a 5 posti supplementari riservati a tesserati e/o altro personale della Società in grado di fornire alla squadra nel corso della partita assistenza tecnica nelle attività di loro esclusiva competenza, ferma restando la responsabilità oggettiva della Società per la loro condotta.

In nessun caso possono sedere sulla panchina aggiuntiva, ad alcun titolo, altri calciatori tesserati in aggiunta a quelli iscritti nell'elenco di gara.

Le generalità delle persone occupanti la panchina aggiuntiva devono essere inserite nell'elenco di gara o in un apposito documento da allegare allo stesso elenco di gara, con la specificazione delle funzioni di competenza di ciascuna di esse, con l'indicazione del relativo numero di tessera o degli estremi del documento di identità. Per lo svolgimento di funzioni proprie dei tecnici di cui all'art. 16 del Regolamento del Settore Tecnico, possono sedere sulla panchina aggiuntiva esclusivamente soggetti iscritti nei rispettivi albi o ruoli del medesimo Settore.

Le persone destinate a sedere sulla panchina aggiuntiva devono, se non tesserate, sottoscrivere una dichiarazione con la quale si obbligano verso la FIGC alla osservanza dello Statuto e dei regolamenti Federali e si impegnano a riconoscere la piena e definitiva efficacia di qualsiasi provvedimento adottato nei

loro confronti dalla FIGC, dai suoi organi o soggetti delegati, nella materie comunque riconducibili allo svolgimento dell'attività federale.

2) Per le gare organizzate dalla Lega Nazionale Dilettanti in ambito Regionale e dal Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica sono ammessi nel recinto di gioco, per ciascuna delle squadre interessate, purché muniti di tessera valida per la stagione in corso:

a) un dirigente accompagnatore ufficiale;

b) un medico sociale;

c) un allenatore ed un operatore sanitario ausiliario designato dal medico sociale, ovvero, in mancanza, esclusivamente per i Campionati dell'Attività Giovanile e Scolastica e per i campionati della LND di terza categoria, juniores, regionali e provinciali di calcio a 5 e calcio femminile, un dirigente;

d) i calciatori di riserva;

e) per la sola ospitante, un dirigente addetto agli ufficiali di gara.

3) Tutte le persone ammesse nel recinto di gioco devono essere identificate dall'arbitro mediante documento di riconoscimento personale.

4) Il dirigente indicato come accompagnatore ufficiale rappresenta, ad ogni effetto, la propria Società.

5) Le persone ammesse nel recinto di gioco devono prendere posto sulla panchina assegnata a ciascuna squadra e hanno l'obbligo di mantenere costantemente un corretto comportamento e, quindi, anche di non utilizzare un linguaggio offensivo, ingiurioso, minaccioso o blasfemo. L'arbitro esercita nei loro confronti i poteri disciplinari a lui conferiti.

6) Qualora il medico sociale di una delle due Società sia allontanato dal recinto di gioco per decisione dell'arbitro, il medico dell'altra Società è tenuto a prestare l'assistenza sanitaria ai calciatori di entrambe le Società. Il medico, ancorché allontanato deve tenersi a disposizione, fino al termine della gara, nei locali degli spogliatoi per eventuali interventi di pronto soccorso ai calciatori infortunati.

7) I dirigenti federali che siano anche dirigenti di Società non possono, in ogni caso, svolgere funzioni di accompagnatore ufficiale o di dirigente addetto all'arbitro né essere presenti nel recinto di gioco durante lo svolgimento delle gare in cui sia impegnata la propria Società. L'arbitro non può, peraltro, allontanare dal recinto di gioco dirigenti federali che siedano in panchina ma dovrà limitarsi a farne menzione nel rapporto di gara.

8) Tutte le persone ammesse nel recinto di gioco possono entrare nel terreno di gioco soltanto se autorizzate dall'arbitro, anche nella eventualità che debbano assistere o rimuovere un calciatore infortunato.

9) Possono pure essere ammessi nel recinto di gioco, oltre ai tesserati di cui sopra, i raccattapalle, i fotografi, gli operatori cinematografici, i radiocronisti e i tele-operatori debitamente autorizzati dalla Società ospitante, la quale assume, conseguentemente, la responsabilità del loro comportamento.

Tutela dell'ordine pubblico in occasione delle gare

1) Le Società hanno il dovere di accogliere cortesemente e di ampiamente tutelare i dirigenti federali, gli ufficiali di gara e le comitive delle Società ospitate prima, durante e dopo lo svolgimento della gara.

2) Le Società sono responsabili del mantenimento dell'ordine pubblico nei propri campi di gioco e del comportamento dei loro sostenitori anche nei campi diversi dal proprio.

2bis) È vietato introdurre e/o utilizzare negli stadi e negli impianti sportivi materiale pirotecnico di qualsiasi genere, strumenti ed oggetti comunque idonei ad offendere, disegni, scritte, simboli, emblemi o simili, recanti espressioni oscene, oltraggiose, minacciose, incitanti alla violenza o discriminatorie per motivi di razza, di colore, di religione, di lingua, di sesso, di nazionalità, di origine territoriale o etnica, ovvero configuranti propaganda ideologica vietata dalla legge o comunque inneggiante a comportamenti discriminatori.

3) Le Società hanno l'obbligo di adottare tutti i provvedimenti idonei ad impedire che lo svolgimento della gara sia disturbato dal suono di strumenti che comunque rechino molestia, dal lancio e dallo sparo di materiale pirotecnico di qualsiasi genere e che durante la gara si verifichino cori, grida ed ogni altra manifestazione espressiva di discriminazione per motivi di razza, di colore, di religione, di lingua, di sesso, di nazionalità, di origine territoriale o etnica, ovvero configuranti propaganda ideologica vietata dalla legge o comunque inneggiante a comportamenti discriminatori nonché di far rimuovere, prima che la gara abbia inizio, qualsiasi disegno o dicitura in qualunque modo esposti, recanti espressioni oscene, oltraggiose, minacciose, incitanti alla violenza o discriminatorie per motivi di razza, di colore, di religione, di lingua, di sesso, di nazionalità, di origine territoriale o etnica, ovvero configuranti propaganda ideologica vietata dalla legge o comunque inneggiante a comportamenti discriminatori.

4) Le Società, in occasione delle gare programmate nei propri campi di gioco, devono tempestivamente inoltrare richiesta alla competente autorità perché renda disponibile la forza pubblica in misura adeguata. L'assenza o l'insufficienza della forza pubblica anche se non imputabile alle Società, impone alle stesse l'adozione di altre adeguate misure di sicurezza, conformi alle disposizioni emanate dalla Lega o dal Settore di competenza.

5) L'arbitro, ove rilevi la completa assenza di responsabili al mantenimento dell'ordine pubblico, può non dare inizio alla gara.

6) Il responsabile dell'ordine pubblico dello stadio, designato dal Ministero dell'Interno, il quale rileva uno o più striscioni esposti dai tifosi, cori, grida ed ogni altra manifestazione discriminatoria di cui al comma 3) costituenti fatto grave, ordina all'arbitro, anche per il tramite del quarto ufficiale di gara o dell'assistente dell'arbitro, di non iniziare o sospendere la gara.

7) Il pubblico presente alla gara dovrà essere informato sui motivi del mancato inizio o della sospensione con l'impianto di amplificazione sonora od altro mezzo adeguato, e verrà immediatamente invitato a rimuovere lo striscione e/o a

interrompere cori, grida ed ogni altra manifestazione discriminatoria di cui al comma 3) che hanno causato il provvedimento.

8) In caso di sospensione della gara, i calciatori dovranno rimanere al centro del terreno di gioco insieme agli ufficiali di gara. Nel caso di prolungamento della sospensione, in considerazione delle condizioni climatiche ed ambientali, l'arbitro potrà insindacabilmente ordinare alle squadre di rientrare negli spogliatoi.

9) L'arbitro riprenderà o darà inizio alla gara solo su ordine del responsabile di cui al comma 6. La sospensione o il mancato inizio della gara non potrà prolungarsi oltre i 45 minuti, trascorsi i quali l'arbitro dichiarerà chiusa la gara, riferendo nel rapporto di gara i fatti verificatisi, e gli Organi di Giustizia Sportiva adotteranno le sanzioni previste dall'art. 17 del Codice di Giustizia Sportiva.

Assistenza agli ufficiali di gara

1) Le Società devono curare che gli ufficiali di gara siano rispettati, impedendo ogni comportamento che possa ledere l'autorità ed il prestigio. Devono inoltre proteggerli prima, durante e dopo la gara per consentire loro di svolgere la funzione in completa sicurezza.

2) Le Società ospitanti - o considerate tali - sono tenute a mettere a disposizione degli ufficiali di gara un dirigente incaricato all'assistenza dei medesimi. Nelle gare della Lega Nazionale Dilettanti in ambito Regionale e del Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica tale incarico può essere conferito anche al dirigente designato come accompagnatore ufficiale. Il dirigente deve svolgere attività di assistenza agli ufficiali di gara anche dopo il termine della stessa e fino a quando i medesimi non abbiano lasciato il campo, salvo particolari casi che consiglino una più prolungata assistenza.

3) La responsabilità di proteggere gli ufficiali di gara incombe principalmente alla Società ospitante - o considerata tale - e cessa soltanto quando i medesimi rinunciano espressamente alle relative misure fuori del campo di gioco.

Alla protezione degli ufficiali di gara deve comunque concorrere, ove le circostanze lo richiedano, anche la Società ospitata.

4) In caso di incidenti all'interno del campo di gioco, è fatto obbligo anche ai calciatori delle due squadre di dare protezione agli ufficiali di gara.

Commissari di campo

1) Le Leghe, il Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica ed i Comitati possono conferire a propri incaricati le funzioni di Commissario di Campo perché riferiscano sull'andamento delle gare in relazione alla loro organizzazione, alle misure di ordine pubblico, al comportamento del pubblico e dei dirigenti delle due squadre. È esclusa dal rapporto dei Commissari di Campo qualsiasi valutazione tecnica sull'operato dell'arbitro.

2) I Commissari di Campo, qualora lo ritengano opportuno, possono entrare nel recinto di gioco.

3) In caso di necessità, i Commissari di Campo devono concorrere ad assistere e tutelare gli ufficiali di gara ed intervenire presso i dirigenti delle Società perché garantiscano il mantenimento dell'ordine pubblico.

4) Salvo il caso in cui rilevino l'esigenza di un loro diretto intervento, i Commissari di Campo possono astenersi dal qualificarsi.

GUIDA PRATICA AIA

1. Se un arbitro è colpito al volto dal pallone, che di seguito entra in porta mentre egli è temporaneamente incosciente, la rete potrà essere convalidata nonostante l'arbitro non l'abbia potuta vedere?

Sì, ma soltanto se, a giudizio degli assistenti ufficiali o del IV ufficiale di gara, la rete è stata segnata regolarmente. Altrimenti il gioco dovrà essere ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui è stato colpito dal pallone.*

2. Il capitano di una squadra ha il diritto di contestare le decisioni dell'arbitro?

No. Né il capitano, né gli altri calciatori hanno il diritto di protestare contro le decisioni dell'arbitro.

3. Un dirigente, nel campo per destinazione, si rende colpevole di un comportamento non corretto. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

Di norma, non è necessario interrompere subito il gioco: alla prima interruzione, l'arbitro lo allontanerà dal recinto di gioco, senza far uso dei cartellini, menzionando poi i fatti nel proprio rapporto di gara. Nel caso in cui l'arbitro avesse interrotto il gioco, soltanto per l'allontanamento, lo riprenderà con una propria rimessa nel punto in cui si trovava il pallone.*

4. Qualora un calciatore espulso o un dirigente allontanato si rifiuti di lasciare il recinto di gioco, come dovrà regolarsi l'arbitro?

Dovrà chiedere l'intervento del capitano della squadra e, se questi si dimostrasse solidale con l'espulso, adotterà nei suoi confronti il medesimo provvedimento, invitando il vice capitano a dare esecuzione alle sue decisioni. Nel caso in cui pure il nuovo capitano si rifiutasse, l'arbitro sospenderà definitivamente la gara, facendo menzione nel rapporto di gara dei fatti accaduti. La sospensione della gara dovrà essere decisa anche nel caso in cui, nonostante il fattivo interessamento del capitano o del vice capitano, il calciatore o il dirigente si ostini a non voler uscire. Nel rapporto di gara l'arbitro dovrà descrivere i fatti accaduti in ogni particolare.

5. Se, durante una gara, l'arbitro nota che una delle squadre cerca deliberatamente di perdere, potrà sospendere definitivamente la gara?

No, non potrà sospendersela, ma farà menzione del fatto nel rapporto di gara.

6. L'arbitro inavvertitamente o per errore, emette un fischio. Come dovrà regolarsi?

Il suo fischio ha interrotto il gioco che dovrà essere ripreso con una propria rimessa nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.*

7. L'arbitro è impossibilitato ad emettere tempestivamente il fischio per interrompere il gioco. Come dovrà regolarsi?

L'arbitro dovrà far comprendere, con la voce e/o con i gesti, che il gioco deve intendersi interrotto e successivamente lo riprenderà secondo la motivazione dell'interruzione.

8. Per un motivo qualsiasi, l'arbitro non può portare a termine la direzione di una gara. Può essere sostituito?

In linea generale, la sostituzione dell'arbitro non è consentita per nessun motivo. In alcune gare o competizioni, il cui regolamento espressamente lo prevede, potrà essere sostituito da uno degli ufficiali di gara, appositamente indicato.

9. L'arbitro è tenuto a segnalare infrazioni alle norme di giustizia sportiva, relative ad una gara, anche se si sono verificate lontano dalla sede della gara stessa?

Sì, dettagliatamente nel proprio rapporto di gara.

10. Quando e come deve essere applicato il “vantaggio”?

L'arbitro deve lasciar proseguire il gioco, in presenza di un'infrazione, nei casi assolutamente evidenti in cui ritiene che interrompendolo risulterebbe avvantaggiata la squadra che ha commesso l'infrazione stessa.

Qualora il presunto vantaggio non si concretizzi nell'immediatezza (entro 1-2 secondi), l'arbitro interromperà il gioco e punirà l'infrazione iniziale. Sia che interrompa il gioco o no, l'arbitro, se necessario, dovrà comunque assumere l'eventuale sanzione disciplinare.

11. L'arbitro accorda il vantaggio dopo che un calciatore ha commesso un'infrazione passibile di ammonizione. Successivamente interrompe il gioco per un fallo. Prima che l'arbitro possa notificare l'ammonizione per l'infrazione precedente, un calciatore esegue rapidamente il calcio di punizione. Ciò è regolare?

No. L'arbitro non consentirà l'esecuzione rapida del calcio di punizione perché, prima che il gioco riprenda, deve esibire il cartellino giallo al calciatore reo della precedente infrazione da ammonizione.

12. Qualora una squadra rifiutasse di iniziare o di proseguire la gara, come dovrà regolarsi l'arbitro?

Dovrà accertarsi inequivocabilmente, rivolgendosi al dirigente e/o al capitano di detta squadra, della volontà di non disputare o di non proseguire la gara. Inviterà, in tal caso, il dirigente e/o il capitano a rilasciargli apposita dichiarazione scritta. In caso di rifiuto prenderà atto, possibilmente alla presenza degli assistenti, se ufficiali, della sua dichiarazione e ne darà comunicazione ai responsabili della squadra avversaria.

13. In caso di disobbedienza da parte di più calciatori di una squadra, come dovrà regolarsi l'arbitro?

Dovrà chiedere al capitano della squadra colpevole di invitare i suoi compagni ad un comportamento corretto. Qualora il capitano si dimostrasse solidale con i suoi compagni, dovrà essere espulso. L'arbitro, poi, rivolgerà lo stesso invito al vice capitano e, in caso di ulteriore rifiuto, sospenderà definitivamente la gara. La sospensione definitiva della gara dovrà essere decisa anche nel caso in cui, nonostante il fattivo interessamento del capitano o del vice capitano, il comportamento dei calciatori resti immutato. Nel rapporto di gara l'arbitro dovrà descrivere i fatti accaduti in ogni loro particolare e le decisioni assunte.

14. In caso di incidenti, quali sono le condizioni per le quali l'arbitro può sospendere la gara e quali per continuarne la direzione pro-forma?

L'arbitro deve astenersi dall'iniziare o far proseguire la gara qualora si verifichino fatti o situazioni che, a suo giudizio, ritenga gravemente pregiudizievoli per la incolumità propria, per quella dei suoi assistenti o dei calciatori e/o tali da non consentirgli di dirigerla in piena indipendenza di giudizio. Prima di adottare tali eccezionali decisioni, l'arbitro - se le circostanze lo consentono - deve porre in essere tutte le misure disciplinari che sono in suo potere.

Qualora tali circostanze non lo consentano o i provvedimenti assunti non conseguano il ripristino delle condizioni di normalità, l'arbitro deve sospendere definitivamente la gara o, se impossibile, continuarne la direzione pro-forma esclusivamente al fine di evitare il verificarsi di eventi di maggiore gravità.

Tale seconda decisione potrà essere comunicata, nel momento e nei modi più opportuni, agli assistenti, se ufficiali, e dovrà essere segnalata nel rapporto di gara, precisando esaurientemente i motivi che la hanno determinata, nonché il minuto esatto in cui la gara non è stata ritenuta più regolare.

15. Come dovrà comportarsi l'arbitro se, con il pallone in gioco, un oggetto viene lanciato sul terreno di gioco oppure una persona estranea o un animale entrano nel recinto o sul terreno di gioco?

La presenza di persone o corpi estranei non determina di per sé l'obbligo per l'arbitro di interrompere immediatamente il gioco, se non quando gli stessi rechino intralcio o disturbo allo svolgimento del gioco stesso o determinino un contatto con il pallone.

Se l'arbitro interrompe il gioco per ripristinare la normalità, dovrà riprenderlo con una propria rimessa nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto,* dopo aver fatto allontanare, rivolgendosi al capitano della squadra ospitante, la persona o l'animale oppure aver fatto rimuovere il corpo estraneo; altrimenti provvederà alla prima interruzione di gioco. Qualora permanessero le condizioni di irregolarità, l'arbitro dovrà astenersi dal far proseguire la gara. Di quanto accaduto dovrà, in ogni caso, far menzione nel proprio rapporto di gara.

16. Un calciatore è gravemente infortunato o colto da malore. Che cosa dovrà fare l'arbitro?

Interromperà subito il gioco ed autorizzerà l'immediato intervento del medico per le cure del caso. Il gioco sarà ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.* Il fatto, soprattutto se determina la sostituzione del calciatore, deve essere menzionato, con dovizia di particolari, nel rapporto di gara.

17. A seguito di un violento tiro o di uno scontro fortuito, il portiere subisce una menomazione tale da rimanere impossibilitato a tentare di evitare la segnatura di una rete. Come dovrà regolarsi l'arbitro?

Se il pallone, immediatamente dopo l'infortunio del portiere, supera la linea di porta, convalida la rete. Diversamente, interromperà il gioco e lo riprenderà con una propria rimessa nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto,* dopo aver fatto soccorrere il portiere.

18. A seguito di uno scontro di gioco un calciatore rimane ferito e sanguina abbondantemente. Come si regolerà l'arbitro?

L'arbitro interromperà il gioco considerando tale calciatore gravemente infortunato e si comporterà di conseguenza.

19. Come va interpretato il dovere dell'arbitro di interrompere il gioco per infrazioni alle regole?

Nello spirito delle Regole del Gioco le gare devono svolgersi col minor numero possibile di interruzioni. In questa ottica, l'arbitro deve punire soltanto le infrazioni sancite dal regolamento. Se interrompe frequentemente il gioco per lievi o dubbie infrazioni, può provocare nervosismo nei calciatori e sottrarre divertimento al pubblico.

20. L'arbitro è tenuto ad accompagnare le sue decisioni con segnalazioni?

Il compito dell'arbitro non è quello di spiegare o di rappresentare coi gesti le proprie decisioni. Le indicazioni fatte dall'arbitro devono essere semplici, chiare ed immediate e tendere ad assicurare continuità al gioco.

È sufficiente, normalmente, estendere un braccio per indicare:

- un calcio d'angolo
- un calcio di rinvio

- una rimessa dalla linea laterale
- di aver accordato il vantaggio.

Un braccio alzato e ben disteso al di sopra della testa indica l'assegnazione di un calcio di punizione indiretto.

21. Una delle persone ammesse a prendere posto nell'area tecnica (diversa dai calciatori di riserva) fuma durante lo svolgimento della gara. Come dovrà comportarsi l'arbitro?

Alla prima interruzione di gioco dovrà invitarla a cessare di fumare ed in caso di rifiuto dovrà farne menzione nel rapporto di gara, senza peraltro provvedere ad allontanarla.



Accessori necessari all'arbitro per dirigere una gara

This image shows a full page of blank, lined paper. It features approximately 20 horizontal blue lines spaced evenly across the page, typical of notebook or legal stationery. The lines are thin and light blue, set against a plain white background. There is no handwriting, printed text, or other markings on the page.

REGOLAMENTO

Doveri

Possono essere designati due assistenti, i cui compiti, soggetti alla decisione dell'arbitro, sono di segnalare:

- quando il pallone è uscito interamente dal terreno di gioco;
- a quale squadra spetta la rimessa dalla linea laterale, il calcio d'angolo o il calcio di rinvio;
- quando un calciatore può essere punito perché si trova in posizione di fuorigioco;
- quando viene richiesta una sostituzione;
- quando una scorrettezza o altri incidenti avvengono al di fuori del campo visivo dell'arbitro;
- quando vengono commesse delle infrazioni e gli assistenti hanno una visuale migliore rispetto all'arbitro (comprese, in alcune circostanze, le infrazioni commesse nell'area di rigore);
- se, nell'esecuzione del calcio di rigore, il portiere si muove dalla linea di porta prima che il pallone sia stato calciato e se il pallone ha superato la linea di porta.

Collaborazione

Gli assistenti coadiuvano l'arbitro anche nel controllo della gara in conformità con le Regole del Gioco. In particolare, essi possono entrare sul terreno di gioco per verificare la distanza di m. 9,15.

In caso di ingerenza o di comportamento improprio, l'arbitro dispenserà l'assistente dai suoi doveri e farà un rapporto all'autorità competente.

Interpretazione delle Regole del Gioco e linee guida per arbitri

DOVERI E RESPONSABILITÀ

Gli assistenti coadiuvano l'arbitro nella direzione di gara in conformità alle Regole del Gioco. Lo assistono anche in tutti gli altri aspetti che riguardano la gestione della gara su richiesta dell'arbitro e secondo le istruzioni da lui date. Questo include, di solito, aspetti come:

- ispezionare il terreno di gioco, i palloni e l'equipaggiamento dei calciatori;
- verificare che siano state risolte problematiche riguardanti l'equipaggiamento o perdite di sangue;
- controllare la procedura delle sostituzioni;
- tenere nota del tempo, delle reti segnate e dei provvedimenti disciplinari.

POSIZIONAMENTO DELL'ASSISTENTE E COOPERAZIONE CON L'ARBITRO

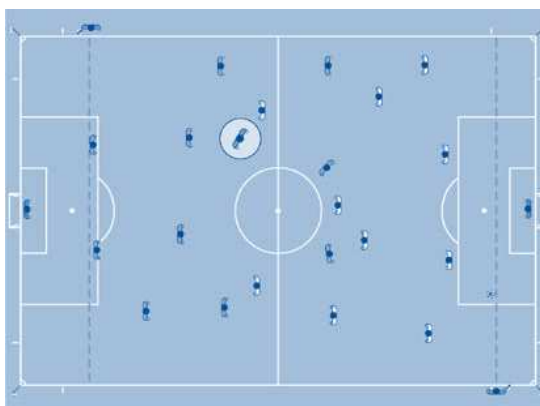
1. Calcio d'inizio

Gli assistenti devono stare in linea con il penultimo difendente



2. Posizionamento generale durante la gara

Gli assistenti devono stare in linea con il penultimo difendente o con il pallone, se questo è più vicino alla linea di porta rispetto al penultimo difendente. Gli assistenti devono sempre essere rivolti al terreno di gioco.



3. Calcio di rinvio

1. Gli assistenti devono controllare prima di tutto se il pallone è all'interno dell'area di porta:

- se il pallone non è posizionato correttamente, l'assistente non si muoverà dalla sua posizione, entrerà in contatto visivo con l'arbitro ed alzerà la bandierina.

2. Una volta che il pallone è posizionato correttamente all'interno dell'area di porta, l'assistente si muoverà verso il limite dell'area di rigore per verificare che esca da quest'ultima (pallone in gioco) e che gli avversari siano al di fuori della stessa:

- se il penultimo difendente esegue il calcio di rinvio, l'assistente deve muoversi direttamente verso il limite dell'area di rigore.

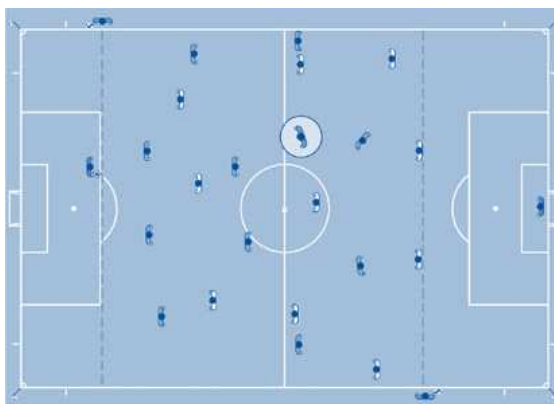
3. Infine l'assistente si posizionerà in maniera da poter controllare la linea del fuorigioco, che rimane la priorità assoluta.



4. Portiere che rilancia il pallone

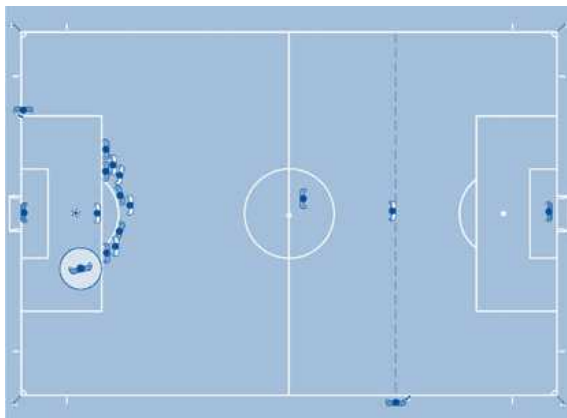
L'assistente deve posizionarsi in linea con il limite dell'area di rigore e controllare che il portiere non tocchi il pallone con le mani fuori dell'area di rigore.

Una volta che il portiere ha rilanciato il pallone, l'assistente si posizionerà in maniera da poter controllare la linea del fuorigioco, che rimane la priorità assoluta.



5. Calcio di rigore

L'assistente deve posizionarsi nel punto di intersezione tra la linea di porta e l'area di rigore. Se il portiere si muove visibilmente prima che il pallone venga calciato e non fosse segnata una rete, l'assistente dovrà alzare la bandierina.

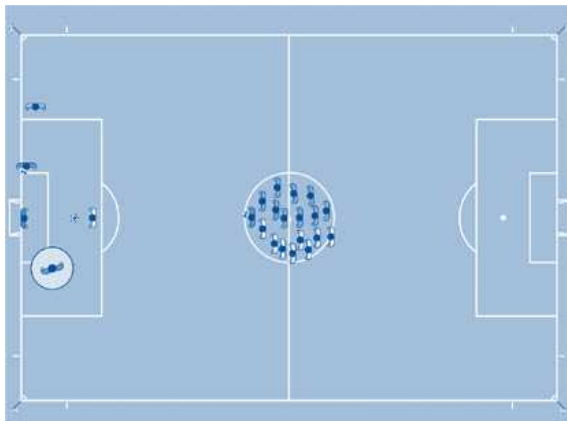


6. Tiri di rigore

Un assistente deve posizionarsi nel punto di intersezione tra la linea di porta e l'area di porta. Suo compito principale è di controllare se il pallone oltrepassa la linea di porta.

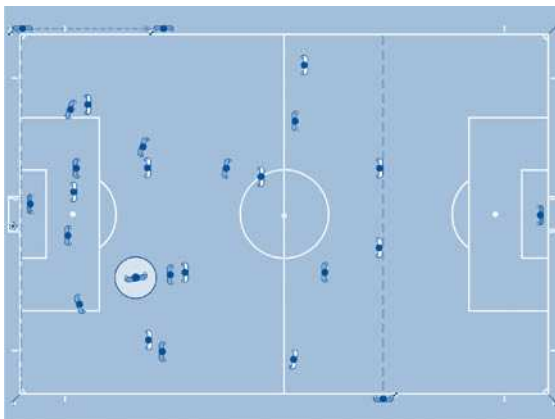
- se il pallone oltrepassa chiaramente la linea di porta, l'assistente entrerà in contatto visivo con l'arbitro senza dare alcun segnale supplementare.
- se viene segnata una rete ma non è chiaro se il pallone abbia oltrepassato la linea, l'assistente dovrà prima alzare la bandierina per attirare l'attenzione dell'arbitro e successivamente confermare la rete.

L'altro assistente deve posizionarsi nel cerchio centrale per controllare i rimanenti calciatori di entrambe squadre.

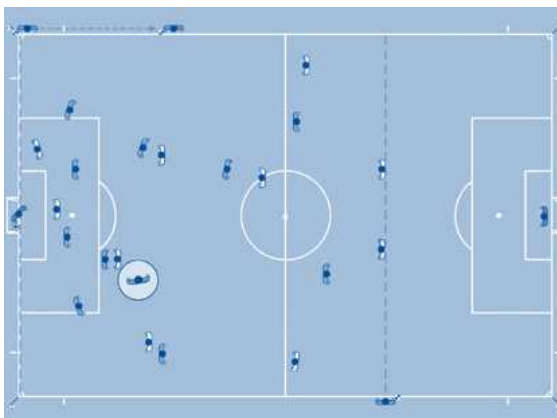


7. Situazioni di “rete – non rete”

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



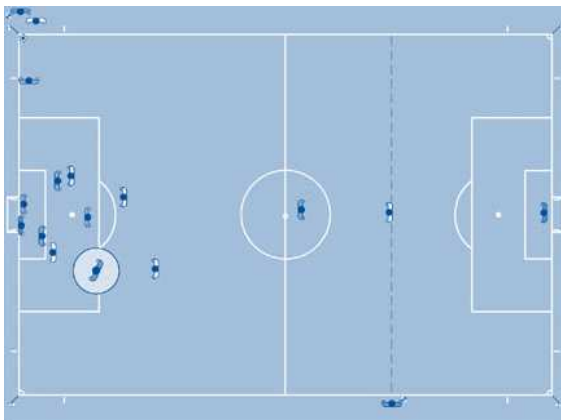
Se una rete viene segnata ma il pallone sembra essere ancora in gioco, l'assistente prima dovrà alzare la bandierina per attirare l'attenzione dell'arbitro e poi proseguire con la normale procedura, ovvero correre rapidamente per 25-30 metri lungo la linea laterale verso la linea mediana.



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

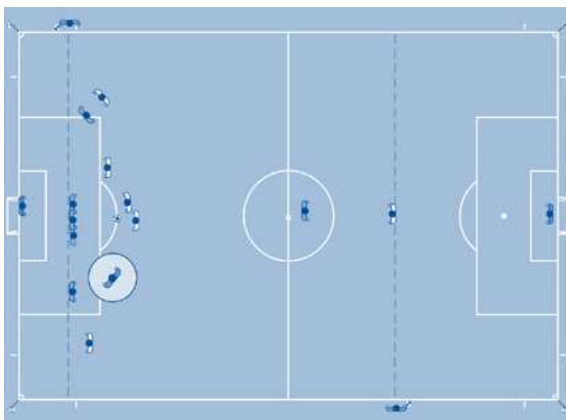
8. Calcio d'angolo

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



9. Calcio di punizione

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



GESTUALITÀ

Di regola l'assistente deve astenersi dal fare gesti evidenti con la mano. Tuttavia, in alcune circostanze, un gesto discreto della mano può dare un valido aiuto all'arbitro. Il gesto della mano deve avere un significato chiaro, che deve essere stato discusso e concordato nel briefing pre-gara.

TECNICA NELLO SPOSTAMENTO

Di regola l'assistente deve correre facendo fronte al terreno di gioco. Sulle distanze brevi deve essere utilizzata la corsa laterale. Ciò è particolarmente importante per la valutazione del fuorigioco e per garantire una migliore visuale.

SEGNALE ACUSTICO

Si rammenta agli arbitri che il segnale acustico della bandierina elettronica è uno strumento supplementare, da usare solo quando necessario per attirare l'attenzione dell'arbitro.

Il segnale acustico della bandierina elettronica è particolarmente utile nei casi di:

- fuorigioco;
- falli (fuori del campo visivo dell'arbitro);
- rimessa laterale, calcio d'angolo o calcio di rinvio (quando il pallone ha oltrepassato, ma non in modo evidente, le linee perimetrali);
- in caso della segnatura di una rete (quando il pallone ha oltrepassato, ma non in modo evidente, la linea di porta).

USO DELLA BANDIERINA E COOPERAZIONE

Le bandierine degli assistenti devono essere sempre visibili per l'arbitro, stare dispiegate anche durante la corsa.

Quando effettua una segnalazione, l'assistente deve arrestarsi, far fronte al terreno di gioco, entrare in contatto visivo con l'arbitro ed alzare la bandierina con movimento equilibrato (non frettoloso o esagerato). La bandierina deve apparire come un'estensione del braccio.

Gli assistenti devono alzare la bandierina e tenerla nella medesima mano anche per segnalare la direzione. Se la circostanza lo richiedesse e dovesse essere usata l'altra mano per indicare la direzione, l'assistente dovrà passare la bandierina da una mano all'altra facendolo al di sotto dei fianchi.

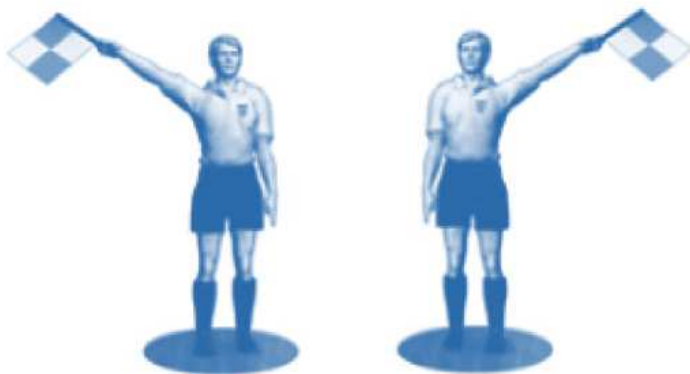
Ogni qualvolta l'assistente segnala che il pallone non è più in gioco, continuerà a farlo fino a quando l'arbitro non se ne sarà avveduto.

Ogni qualvolta l'assistente segnala una condotta violenta e il segnale non è visto immediatamente dall'arbitro:

- se il gioco è stato interrotto per assumere il provvedimento disciplinare, sarà ripreso in conformità alle Regole del Gioco (calcio di punizione, calcio di rigore, eccetera);
- se il gioco è già stato ripreso, l'arbitro potrà assumere il provvedimento disciplinare, ma non potrà punire l'infrazione con un calcio di punizione o di rigore.

Rimessa dalla linea laterale

Quando il pallone oltrepassa la linea laterale vicino alla posizione dell'assistente, questi segnerà direttamente la direzione della rimessa laterale.



RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

per la squadra attaccante	per la squadra difendente
----------------------------------	----------------------------------

Quando il pallone oltrepassa la linea laterale lontano dalla posizione dell'assistente e la decisione in merito alla rimessa laterale appare chiara, l'assistente segnerà direttamente la direzione della rimessa laterale.

Quando il pallone oltrepassa la linea laterale lontano dalla posizione dell'assistente e il pallone sembra essere ancora in gioco, o se l'assistente è in dubbio sulla direzione della rimessa laterale, l'assistente dovrà alzare la bandierina per informare l'arbitro che il pallone non è più in gioco, entrare in contatto visivo con l'arbitro e seguirne la decisione.

Calcio d'angolo / Calcio di rinvio

Quando il pallone oltrepassa la linea di porta vicino alla posizione dell'assistente, questi segnerà direttamente per indicare se il gioco verrà ripreso con un calcio di rinvio o un calcio d'angolo, usando la mano destra (per avere una migliore visuale).

Quando il pallone oltrepassa la linea di porta vicino alla posizione dell'assistente ma il pallone sembra essere ancora in gioco, l'assistente dovrà prima alzare la bandierina per informare l'arbitro che il pallone non è più in gioco, poi indicare se il gioco verrà ripreso con un calcio di rinvio o un calcio d'angolo.



Calcio di rinvio



Calcio d'angolo

Quando il pallone oltrepassa la linea di porta lontano dalla posizione dell'assistente, l'assistente dovrà alzare la bandierina per informare l'arbitro che il pallone non è più in gioco, entrare in contatto visivo con l'arbitro e seguirne la decisione. L'assistente può effettuare una segnalazione diretta se la decisione appare chiara.

Fuorigioco

In caso di fuorigioco l'assistente dovrà prima di tutto alzare la bandierina. Dopodiché usarla per indicare la zona del terreno di gioco nella quale si è verificata l'infrazione.



Fuorigioco



**nella zona
vicina all'AA**



**nella zona
centrale**



**nella zona
opposta all'AA**

Se l'arbitro non vede immediatamente la bandierina alzata, l'assistente dovrà mantenere la segnalazione finché verrà visto dall'arbitro o finché il pallone sarà tornato chiaramente in possesso della squadra difendente. L'assistente alzerà la bandierina con la mano destra per disporre di una migliore visuale.

Sostituzione

Nel caso di una sostituzione, l'assistente dovrà essere informato prima dal quarto ufficiale. L'assistente deve poi fare una segnalazione all'arbitro alla prima interruzione di gioco. L'assistente non deve recarsi all'altezza della linea mediana poiché il quarto ufficiale seguirà la procedura per la sostituzione. Se non è stato designato un quarto ufficiale, l'assistente prenderà parte alle procedure per la sostituzione. In questo caso, l'arbitro aspetterà che l'assistente ritorni in posizione prima di far riprendere il gioco.



Falli

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

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

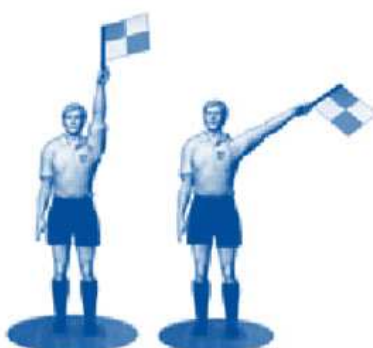
- l'infrazione sia avvenuta fuori della visuale dell'arbitro o la visuale dell'arbitro fosse ostruita;
- l'arbitro non avrebbe applicato il vantaggio se avesse visto tale infrazione.

Quando viene commesso un fallo o una scorrettezza, l'assistente deve:

- alzare la bandierina con la stessa mano che userà anche per il resto della segnalazione, in maniera da poter poi indicare chiaramente all'arbitro chi ha subito il fallo;
- entrare in contatto visivo con l'arbitro;
- agitare leggermente la bandierina avanti ed indietro (evitando qualsiasi movimento eccessivo o irruente);
- usare il segnale acustico, se necessario.



Fallo commesso da un difendente



Fallo commesso da un attaccante

L'assistente deve usare la cosiddetta tecnica del *wait and see* (aspetta e vedi) al fine di permettere che il gioco continui e non alzare la bandierina quando la squadra contro la quale viene commessa un'infrazione può beneficiare del vantaggio.

In questo caso, è molto importante per l'assistente entrare in contatto visivo con l'arbitro.

Falli all'esterno dell'area di rigore

Quando un fallo è commesso all'esterno dell'area di rigore vicino al limite della stessa, l'assistente deve entrare in contatto visivo con l'arbitro per vedere dove è posizionato e che decisione ha preso. L'assistente dovrà mantenersi in linea con il limite dell'area di rigore ed alzerà la bandierina se necessario.

In situazioni di contropiede, l'assistente deve essere in grado di indicare all'arbitro se sia stato commesso un fallo o meno, se il fallo è stato commesso all'interno o all'esterno dell'area di rigore, il che rappresenta per lui una priorità, e quale provvedimento disciplinare dovrà essere preso.

Falli all'interno dell'area di rigore

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

Confronti tra calciatori

In tali situazioni, l'assistente più vicino può entrare sul terreno di gioco per supportare l'arbitro. L'altro assistente osserverà e prenderà nota degli incidenti.

Consultazione

In merito a questioni disciplinari, un contatto visivo ed un gesto discreto della mano dell'assistente all'arbitro possono in alcuni casi essere sufficienti.

L'assistente, nel caso in cui fosse necessario consultarsi direttamente con l'arbitro, può entrare due o tre metri sul terreno di gioco. In questo caso, l'arbitro e l'assistente devono entrambi girarsi verso il terreno di gioco.

Distanza della barriera

Quando un calcio di punizione viene accordato in prossimità della linea laterale e della posizione dell'assistente, questi può entrare sul terreno di gioco per far posizionare la barriera alla distanza prescritta. In questo caso l'arbitro attenderà che l'assistente sia ritornato in posizione prima di riprendere il gioco.

Decisioni Ufficiali FIGC

Assistenti

1) Gli assistenti devono svolgere la loro funzione uno per ciascuna linea laterale, mantenendo la stessa posizione sia nel primo, sia nel secondo tempo. Soltanto in presenza di particolari fatti estranei al gioco (gravi intemperanze dei tifosi) che possano turbare l'operato di un assistente, l'arbitro ha la facoltà di far invertire la posizione dei due assistenti.

2) Ai fini dell'individuazione, l'assistente n. 1 deve considerarsi quello che si posiziona dal lato del terreno di gioco dove sono collocate le panchine.

3) Determinandosi l'assenza di uno degli assistenti designati, il direttore di gara cercherà di reperire un altro arbitro o assistente che lo possa sostituire; qualora non vi riesca dovrà: a) dispensare dalla funzione l'assistente presente chiedendogli peraltro di non allontanarsi dal campo di gioco;

b) fruire di assistenti di parte richiedendo a ciascuna Società di designare all'uopo un loro tesserato idoneo a svolgere tale funzione.

Se, tuttavia, nel corso della gara, sopraggiungesse l'assistente designato, l'arbitro dovrà provvedere a sostituire gli assistenti di parte con quelli ufficiali.

4) Qualora nel corso di una gara un assistente non potesse continuare a svolgere il proprio compito a causa di malessere od infortunio, l'arbitro dovrà provvedere alla sua sostituzione in analogia a quanto prescritto al precedente punto 3).

5) La sostituzione di un assistente con un altro arbitro o assistente diventa definitiva nel momento in cui la gara ha inizio o, se già iniziata, nel momento in cui il gioco riprende dopo tale sostituzione.

6) Gli assistenti sono tenuti a riferire all'arbitro su fatti ed episodi da addebitarsi ai calciatori, anche se di riserva o sostituiti, alle persone ammesse nel recinto di gioco di cui alla precedente Regola 5, o a qualsiasi altra persona comunque presente all'interno dello stesso, restando riservata ogni decisione all'arbitro.

7) In particolare, gli assistenti sono tenuti a segnalare immediatamente all'arbitro, sventolando in maniera ben visibile la bandierina, quando un calciatore, anche se di riserva o sostituito, una persona ammessa nel recinto di gioco, o qualsiasi altra persona comunque presente all'interno dello stesso, colpisca o tenti di colpire un calciatore, anche se di riserva o sostituito, una persona ammessa nel recinto di gioco, l'arbitro, un assistente o il IV ufficiale di gara (laddove previsto), o li faccia oggetto di lancio di sputi, oppure rivolga loro gesti o frasi ingiuriose, minacciose o discriminatorie a sfondo razziale o religioso.

8) Gli assistenti sono, altresì, tenuti a segnalare immediatamente all'arbitro, sventolando in modo ben visibile la bandierina, quando un calciatore, anche se di riserva o sostituito, o una persona ammessa nel recinto di gioco utilizza espressione blasfema.

9) Qualora l'arbitro non fosse in posizione idonea per rilevare prontamente la segnalazione, l'assistente continuerà a sventolare la bandierina collocandosi nella migliore posizione per essere notato dallo stesso, mentre l'altro assistente ne attirerà l'attenzione sventolando anch'egli la bandierina.

10) Non appena la segnalazione viene rilevata, l'arbitro interromperà il gioco, laddove questo fosse in svolgimento, e provvederà all'espulsione del calciatore, anche se di riserva o sostituito, o all'allontanamento della persona ammessa nel recinto di gioco oppure comunque presente all'interno dello stesso. Se il gioco è stato interrotto, questo verrà ripreso secondo quanto previsto dalla Regola 12.

11) Qualora l'assistente possa informare l'arbitro soltanto durante l'intervallo per fatti avvenuti in chiusura del primo tempo, la cui segnalazione non sia stata recepita dall'arbitro prima del termine del medesimo, questi convocherà nel suo spogliatoio il capitano della squadra cui appartiene colui che si è reso responsabile dei fatti sopra citati e gliene notificherà l'espulsione (se trattasi di calciatore) o l'inibizione all'ulteriore ammissione nel recinto di gioco (se trattasi invece di persona diversa).

12) In relazione ai fatti di cui sopra ed indipendentemente dalle decisioni assunte dall'arbitro, l'assistente dovrà, al termine della gara, redigere un rapporto descrivendo in maniera chiara quanto accaduto. Il rapporto dovrà essere redatto evitando in modo assoluto la presenza di dirigenti, calciatori o di altre persone e dovrà essere consegnato all'arbitro per essere allegato al rapporto di gara.

Assistente di parte

1) Quando non sia prevista la designazione di assistenti dell'arbitro, le società sono tenute a porre a disposizione dell'arbitro, per assolvere a tale funzione, un calciatore o un tecnico tesserato o un dirigente che risulti regolarmente in carica.

La funzione di assistente di parte dell'arbitro è considerata, ai fini disciplinari, come partecipazione alla gara.

2) Non possono fungere da assistenti di parte tesserati di età inferiore a quella stabilita per partecipare alla gara quale calciatore.

3) All'arbitro non è consentito sostituire gli assistenti di parte con colleghi arbitri non designati ufficialmente.

4) Un calciatore che inizia la gara con funzioni di assistente di parte non può, nella stessa gara, partecipare al gioco come calciatore (tale disposizione non ha valore per l'attività ricreativa e per le gare del Settore Giovanile e Scolastico). Per contro, un calciatore che abbia già preso parte al gioco, può essere incaricato delle funzioni di assistente di parte purché non sia stato espulso.

5) È inibito ai dirigenti, ai calciatori ed in genere a tutti i tesserati della FIGC colpiti da provvedimenti di squalifica o di inibizione, di svolgere le funzioni di assistente di parte dell'arbitro fino a quando risulti regolarmente scontata la sanzione loro inflitta, a pena di inasprimento della stessa.

Bandierine

1) Le bandierine degli assistenti dell'arbitro, con drappo della misura di cm. 45 x 45 ed asta di cm. 75, possono essere, di norma, di colori differenti: rosso brillante e giallo, anche se a scacchi. Per le gare della LND e del Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica è consentito anche l'uso di bandierine diverse.

2) Le società sul cui campo viene disputata la gara devono fornire agli assistenti dell'arbitro ufficiali o di parte le prescritte bandierine, sempre che a ciò non abbiano provveduto direttamente le Leghe o i Comitati.

3) In caso di gara disputata in campo neutro le bandierine devono essere fornite dalla società sul campo della quale si svolge la gara.

GUIDA PRATICA AIA

1. In caso di assenza di uno o entrambi gli assistenti, è previsto un tempo di attesa?

No, la gara dovrà iniziare all'orario stabilito, con due assistenti di parte, che dovranno eventualmente essere dispensati da tale mansione qualora nel corso della gara dovesse(ro) arrivare l'assistente (gli assistenti) designato (i).

2. Quale posizione deve assumere l'assistente n. 1?

L'assistente n. 1 è quello che inizia la gara dal lato del terreno dove sono collocate le panchine. In caso di panchine dislocate sulle due linee laterali, l'assistente n. 1 è quello che inizia la gara dal lato del terreno dove è collocata la panchina della squadra ospitante.

3. Chi fornisce le bandierine dell'assistente e quali requisiti devono avere?

Le bandierine devono essere fornite dalla Società ospitante e devono avere il drappo della misura di cm. 45 x 45 ed asta di cm. 75. Di colore possono essere: uguali, differenti tra loro, a scacchi. Sono consigliabili il rosso brillante ed il giallo. Per le gare della LND e del SGS è consentito anche l'uso di bandierine diverse.

4. Quale posizione devono mantenere gli assistenti nel corso di una gara e quando è possibile invertirla?

La stessa posizione sia nel 1° sia nel 2° tempo in modo da controllare l'attacco di entrambe le squadre. L'arbitro potrà decidere l'inversione della loro posizione soltanto quando situazioni particolari, estranee al gioco, possano turbarne l'operato (gravi intemperanze di tifosi). Dell'accaduto farà menzione nel rapporto di gara.

5. Un assistente può segnalare evidenti falli di gioco, infrazioni punibili con l'ammonizione o con l'espulsione, sicuramente sfuggiti al controllo dell'arbitro?

Sì, purché abbia una migliore visuale dell'accaduto rispetto all'arbitro. In ogni caso, le decisioni da assumere in merito a quanto accaduto, come riferitogli dall'assistente, sono di esclusiva competenza dell'arbitro.

6. Come deve regolarsi l'assistente nel caso di scorrettezze o fatti gravi accaduti al di fuori del campo visivo dell'arbitro?

Dovrà tempestivamente richiamare l'attenzione del direttore di gara sventolando la bandierina. L'arbitro, raccolta la segnalazione, interromperà il gioco e, dopo aver interpellato l'assistente, adotterà i provvedimenti disciplinari del caso riprendendo il gioco di conseguenza.

Qualora l'arbitro non rilevi la segnalazione, l'altro assistente si attiverà per richiamare l'attenzione del direttore di gara e, se occorre, alla prima interruzione l'assistente più vicino entrerà sul terreno di gioco per informare l'arbitro stesso sull'accaduto. Nel caso particolare in cui l'assistente possa riferire all'arbitro solo durante l'intervallo su fatti verificatisi sul finire del 1° tempo, o dopo la fine del 1° tempo, dentro o fuori il recinto di gioco, il direttore di gara convocherà nel proprio spogliatoio il capitano della squadra a cui appartiene il colpevole, comunicandogli il relativo provvedimento disciplinare.

Comunque, in ogni caso, l'assistente dovrà redigere, a fine gara, un rapporto sull'accaduto che l'arbitro alleggerà e menzionerà nel proprio rapporto di gara.

7. Un assistente o il quarto ufficiale devono avvertire l'arbitro che per errata individuazione sta ammonendo un calciatore al posto di un altro o che sta incorrendo in errore ammonendo per la seconda volta uno stesso calciatore senza espellerlo?

Sì. L'arbitro, comunque, conserva l'autorità decisionale in merito.

8. Quali sono i compiti dell'assistente di parte?

Soltanto quello di segnalare quando il pallone ha superato interamente le linee perimetrali.

9. Un calciatore sostituito può fungere da assistente di parte in caso di impedimento di quest'ultimo?

Sì, analogamente ad un calciatore partecipante al gioco.

10. Un calciatore di riserva, in mancanza di un assistente di parte, è impiegato in tale ruolo. Può successivamente sostituire un compagno, se il suo ruolo di assistente è affidato ad altra persona?

Di norma, un calciatore che ha svolto la funzione di assistente non può giocare nella stessa gara. Fanno eccezione le gare del Settore Giovanile e Scolastico, in cui ciò è consentito.

11. Per un qualsiasi motivo un assistente di parte abbandona l'incarico. Come dovrà comportarsi l'arbitro?

L'arbitro dovrà chiedere al capitano della squadra cui appartiene l'assistente di indicare un altro proprio tesserato (che potrebbe essere anche un calciatore partecipante al gioco), il quale dovrà assumere tale funzione; altrimenti la gara non

potrà continuare. In ogni caso, l'arbitro dovrà riferire l'accaduto nel rapporto di gara.

12. Durante un'azione di gioco, il pallone viene volontariamente toccato o bloccato da un assistente di parte. Come si regolerà l'arbitro?

L'arbitro interromperà il gioco per allontanare l'assistente di parte colpevole, che dovrà essere sostituito. Riprenderà il gioco con una propria rimessa nel punto in cui si trovava il pallone quando è stato indebitamente toccato o bloccato.*

13. È obbligatorio per gli assistenti di parte indossare la tuta della Società di appartenenza?

Nelle gare organizzate dalla LND è fatto obbligo agli assistenti di parte d'indossare una tuta della Società. In caso negativo l'arbitro dovrà farne menzione nel rapporto di gara.

ANNOTAZIONI

[illegible]

REGOLAMENTO

Periodi di gioco

La gara si compone di due periodi di gioco di 45 minuti ciascuno, a meno che una diversa durata sia stata convenuta di comune accordo tra l'arbitro e le due squadre. Ogni accordo relativo ad una variazione della durata della gara (per esempio una riduzione di ciascun periodo a 40 minuti per via di una visibilità insufficiente) deve essere obbligatoriamente stabilito prima dell'inizio della gara ed essere conforme con il regolamento della competizione¹.

Intervallo di metà gara

I calciatori hanno diritto ad un intervallo tra i due periodi di gioco. La durata dell'intervallo non deve superare i 15 minuti.

Il regolamento della competizione deve definire la durata dell'intervallo tra i due periodi di gioco.

La durata dell'intervallo può essere modificata solo con il consenso dell'arbitro.

Recupero delle perdite di tempo

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

- le sostituzioni;
- l'accertamento degli infortuni dei calciatori;
- il trasporto dei calciatori infortunati fuori dal terreno di gioco per le cure del caso;
- le manovre tendenti a perdere tempo;
- ogni altra causa.

La durata del recupero è a discrezione dell'arbitro.



¹ Si evidenzia che in nessuna competizione ufficiale organizzata dalla FIGC è possibile per le squadre convenire una diversa durata dei due periodi di gioco, giacché non è previsto dai rispettivi regolamenti.

Calcio di rigore

Se un calcio di rigore deve essere eseguito o ripetuto, la durata di ciascun periodo di gioco deve essere prolungata fino a che il calcio di rigore avrà prodotto il proprio effetto.

Sospensione definitiva della gara

Una gara sospesa definitivamente deve essere rigiocata, a meno che il regolamento della competizione preveda altrimenti.

Interpretazione delle Regole del Gioco e linee guida per arbitri

RECUPERO DELLE PERDITE DI TEMPO PER LE INTERRUZIONI DI GIOCO

Molte interruzioni di gioco sono del tutto normali (ad esempio, rimesse laterali, calci di rinvio). Un recupero deve essere quindi accordato solamente quando queste interruzioni sono in numero eccessivo.



Il quarto ufficiale indica il recupero minimo deciso dall'arbitro al termine dell'ultimo minuto regolamentare di ciascun periodo di gioco.

L'annuncio del recupero non indica necessariamente l'ammontare esatto del tempo che rimane da giocare. Il recupero può essere incrementato se l'arbitro lo ritiene appropriato, ma in nessun caso esso può essere ridotto.

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

Decisioni Ufficiali FIGC

Ritardo nella presentazione in campo delle squadre. Tempo d'attesa

- 1) Le squadre hanno l'obbligo di presentarsi in campo all'ora fissata per l'inizio dello svolgimento della gara.
- 2) Nel caso di ritardo, fatte salve le sanzioni irrogabili dagli organi disciplinari ove il ritardo stesso sia ingiustificato, l'arbitro deve dare comunque inizio alla gara purché le squadre si presentino in campo in divisa da gioco entro un termine pari alla durata di un tempo della gara.
- 3) È facoltà delle Leghe, del Settore Giovanile e Scolastico e dei Comitati ridurre tale termine.

Mancata partecipazione alla gara per causa di forza maggiore

- 1) Le squadre che non si presentano in campo nel termine di cui sopra, sono considerate rinunciatricie alla gara con le conseguenze previste dalle norme federali, salvo che non dimostrino la sussistenza di una causa di forza maggiore.
- 2) La declaratoria della sussistenza della causa di forza maggiore compete al Giudice Sportivo in prima istanza e alla Commissione Disciplinare in seconda ed ultima istanza.

Norme particolari

- 1) La durata per le gare dei campionati "allievi" è fissata normalmente in due periodi di gioco di 40 minuti ciascuno. Gli eventuali tempi supplementari hanno la durata di 10 minuti.
 - 2) La durata delle gare dei campionati della categoria "giovannissimi" è fissata normalmente in due periodi di gioco di 35 minuti ciascuno. Gli eventuali tempi supplementari hanno la durata di 10 minuti.
 - 3) La durata delle gare dei campionati della categoria esordienti è fissata normalmente in due periodi di gioco di 25 minuti ciascuno. Nell'ipotesi di tempi supplementari, la durata di ciascuno di essi dovrà essere di 5 minuti.
 - 4) Per le manifestazioni dell'attività ricreativa sono ammesse deroghe alle norme vigenti in merito alla durata dei tempi regolamentari.
- Le relative disposizioni saranno emanate di volta in volta dagli Organi competenti.

GUIDA PRATICA AIA

1. Nel caso in cui all'ora stabilita per l'inizio della gara il terreno di gioco risulti occupato da altra gara ufficiale FIGC, quanto tempo l'arbitro dovrà attendere per dare inizio alla gara a lui affidata?

La gara deve avere inizio non appena il terreno di gioco sarà disponibile. Il termine di attesa per le squadre rimane comunque della durata di un tempo (o di quello minore fissato dall'organismo competente) e decorre dall'ora fissata per l'inizio della gara.

2. Da quando deve decorrere il cronometraggio di ciascun tempo di gara?

Dal momento in cui il calcio d'inizio è stato regolarmente eseguito, vale a dire da quando il pallone è stato calciato e si è mosso in avanti.

3. Verificandosi un guasto al proprio orologio, come dovrà comportarsi l'arbitro?

Premessa l'opportunità per l'arbitro di essere munito e di cronometrare la durata della gara con due diversi orologi, nell'eventualità di guasto dell'unico orologio in suo possesso, egli deve rivolgersi ai suoi assistenti, se ufficiali, che a loro volta avranno provveduto, dall'inizio, a misurare il tempo.

Si munirà, quindi, di uno dei predetti orologi e potrà proseguire la gara.

Qualora la gara fosse giocata con assistenti di parte, l'arbitro dovrà sospendere definitivamente la gara ed annotare sul rapporto di gara l'accaduto.

4. L'arbitro fischia la fine del primo o del secondo tempo, ma gli assistenti ufficiali gli fanno notare, o egli stesso se ne rende conto, che mancano ancora alcuni minuti alla fine del tempo regolamentare. Che cosa farà?

L'arbitro riprenderà il gioco in conformità a come è stato interrotto, richiamando le squadre se già negli spogliatoi e facendo giocare i minuti ancora mancanti. Se ciò accade a fine gara, l'arbitro inviterà i calciatori a riprendere il gioco soltanto se sono ancora in tenuta sportiva. Egli dovrà in ogni caso farne menzione nel rapporto di gara.

5. Cosa deve fare l'arbitro se i due capitani si accordano di non fare l'intervallo, ma un calciatore insiste sul suo diritto al periodo di riposo?

I calciatori hanno diritto ad una pausa (per prassi, non meno di cinque minuti e, di norma, non più di quindici) fra i due tempi e l'arbitro ha il dovere di garantirla.

6. Cosa s'intende per compiere manovre tendenti a perdere tempo?

Si riportano a titolo di esempio:

- allontanare il pallone quando non è in gioco;
- mettersi davanti al pallone per ritardare la ripresa del gioco;

- ritardare, senza motivo, qualsiasi ripresa di gioco;
- fingere di essere infortunato;
- eseguire una ripresa di gioco da una posizione non corretta, col solo scopo di indurre l'arbitro ad ordinarne la ripetizione;
- far credere di voler eseguire una ripresa di gioco e, senza motivo, lasciarla eseguire ad un compagno;
- attardarsi nell'uscire dal terreno di gioco durante la sostituzione.

7. È a discrezione dell'arbitro decidere se recuperare o no il tempo perso per infortuni e/o per altre cause?

No. L'arbitro deve recuperare il tempo perso alla fine di ciascun periodo di gioco. Tuttavia, la durata del tempo da recuperare è a discrezione dell'arbitro.

8. Quale procedura deve essere messa in atto per rendere noto il tempo di recupero al termine del primo o del secondo periodo di gioco?

Con la presenza del quarto ufficiale di gara, lo stesso procederà, su indicazione dell'arbitro, attraverso l'apposito visualizzatore; mancando il quarto ufficiale di gara, l'arbitro provvederà secondo le disposizioni del proprio organo tecnico.

In entrambi i casi, se durante la fase di recupero si verificassero motivi per un ulteriore prolungamento, l'arbitro indicherà di conseguenza.

9. In una gara devono essere disputati i tempi supplementari. I calciatori hanno il diritto ad una pausa tra i tempi supplementari?

È generalmente accettato che i calciatori abbiano diritto ad una pausa tra la fine dei tempi regolamentari e l'inizio di quelli supplementari. Non è previsto che ci sia un'altra pausa fra i due tempi supplementari, a meno che il regolamento della competizione preveda diversamente.

10. Gli ufficiali di gara possono comunicare a calciatori, dirigenti o altre persone il tempo trascorso o mancante alla fine della gara?

No.

This image shows a full page of blank, lined paper. It features approximately 20 evenly spaced horizontal blue lines across its entire surface, typical of notebook or school paper. The lines are thin and light blue, set against a plain white background. There are no margins, text, or other markings on the page.

REGOLAMENTO

Definizione di calcio d'inizio

Il calcio d'inizio è un modo di cominciare o riprendere il gioco:

- all'inizio della gara;
- dopo che una rete è stata segnata;
- all'inizio del secondo periodo di gioco;
- all'inizio di ciascun tempo supplementare, ove previsto.



Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio.

Procedura

- Prima del calcio d'inizio della gara o dei tempi supplementari

La scelta del terreno viene stabilita con sorteggio per mezzo di una moneta e la squadra che vince il sorteggio sceglie la porta verso cui attaccherà nel primo periodo di gioco. L'altra squadra eseguirà il calcio d'inizio della gara.



La squadra che ha vinto il sorteggio eseguirà il calcio d'inizio del secondo periodo di gioco.

All'inizio del secondo periodo di gioco, le squadre invertono la loro disposizione sul terreno di gioco ed attaccano in direzione della porta opposta.

Calcio d'inizio

- dopo che una squadra ha segnato una rete, l'altra squadra riprenderà il gioco con un calcio d'inizio;
- tutti i calciatori devono essere all'interno della propria metà del terreno di gioco;
- gli avversari della squadra che esegue il calcio d'inizio devono essere almeno a m. 9,15 dal pallone, fino a quando lo stesso non sia in gioco;
- il pallone deve essere fermo sul punto centrale del terreno di gioco;
- l'arbitro emette il fischio che autorizza il calcio d'inizio;

- il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove in avanti;
- l'esecutore del calcio d'inizio non deve toccare di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore.

Infrazioni e sanzioni

Se l'esecutore del calcio d'inizio tocca di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione indiretto viene accordato alla squadra avversaria nel punto in cui si trovava il pallone quando è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

Nel caso di ogni altra infrazione nella procedura del calcio d'inizio:

- il calcio d'inizio deve essere ripetuto.

Rimessa da parte dell'arbitro

Una rimessa da parte dell'arbitro è un modo di riprendere il gioco quando, mentre il pallone è ancora in gioco, l'arbitro deve interrompere momentaneamente il gioco per qualsiasi ragione non altrove menzionata nelle Regole del Gioco.

Procedura

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

Il gioco riprende non appena il pallone tocca il terreno di gioco.

Infrazioni

La rimessa da parte dell'arbitro deve essere ripetuta se:

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

Se il pallone entra in porta:

- se il pallone rimesso in gioco dall'arbitro viene calciato direttamente nella porta avversaria, deve essere accordato un calcio di rinvio
- se il pallone rimesso in gioco dall'arbitro viene calciato direttamente nella propria porta, deve essere accordato un calcio d'angolo alla squadra avversaria

Interpretazione delle Regole del Gioco e linee guida per arbitri

RIMESSA DA PARTE DELL'ARBITRO

Qualsiasi calciatore può partecipare ad una rimessa da parte dell'arbitro (incluso il portiere). Non esiste un numero minimo o massimo di calciatori che possono contendersi il pallone su una rimessa da parte dell'arbitro. Quest'ultimo non può decidere chi può o non può prendervi parte.

Decisioni Ufficiali FIGC

Per i Campionati della Lega Nazionale Dilettanti

La Lega, i Comitati, le Divisioni e i Dipartimenti possono disporre, con preavviso di almeno 7 giorni, prelievi coattivi in occasione di gare di campionato o amichevoli in programma sul campo di gioco di società inadempienti ad obbligazioni economiche nei confronti della FIGC, della Lega, di Comitati, di Divisioni, di Dipartimenti, di società e di tesserati. Per le gare di spareggio oppure di play-off e play-out, i prelievi coattivi possono essere disposti, con identico preavviso, anche se la società inadempiente disputa la gara in campo esterno.

I prelievi coattivi vengono effettuati dalla Lega, dai Comitati, dalle Divisioni e dai Dipartimenti tramite un proprio ispettore; ove l'ispettore non abbia la possibilità di effettuare l'esazione della somma prima dell'inizio della gara, deve notificare all'arbitro che la gara stessa non può essere disputata per colpa della società inadempiente, la quale è assoggettata alle sanzioni previste dalle Norme Organizzative Interne della F.I.G.C. e dal Codice di Giustizia Sportiva.

GUIDA PRATICA AIA

1. Il calcio d'inizio può essere eseguito da una persona diversa rispetto ai calciatori che prendono parte alla gara?

No. Se in alcune gare (ad esempio, gare di beneficenza o di gala) una cerimonia è organizzata per una persona che non prende parte alla gara e che esegue il calcio d'inizio, il pallone deve essere posto di nuovo al centro del terreno di gioco e il calcio d'inizio deve essere eseguito nel rispetto delle Regole del Gioco.

2. In quale modo deve essere effettuato il sorteggio prima dell'inizio della gara?

Il sorteggio, obbligatorio, deve essere effettuato a centrocampo dall'arbitro alla presenza dei due capitani con una moneta o, in mancanza, con altro mezzo idoneo. La scelta sul "testa o croce" della moneta spetta al capitano della squadra ospitata (o seconda nominata).

3. Quali obblighi devono osservare le squadre prima dell'inizio della gara?

I capitani delle squadre devono salutare gli ufficiali di gara; tutti i calciatori devono salutare il pubblico e, se previsto dal regolamento della competizione, salutarsi tra loro. L'eventuale mancata osservanza di tali disposizioni deve essere riferita dall'arbitro nel suo rapporto di gara.

4. A quale distanza devono stare i calciatori nel caso di rimessa effettuata dall'arbitro?

Non è prevista una specifica distanza, ma non devono essere così vicini da impedirne l'esecuzione; inoltre, i calciatori possono essere in numero diverso per le due squadre o appartenere tutti alla stessa squadra.

5. Nell'esecuzione di una rimessa da parte dell'arbitro, il pallone rimbalza all'esterno del terreno di gioco senza essere stato toccato da nessun calciatore. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

Effettua di nuovo una propria rimessa dallo stesso punto in cui ha effettuato quella precedente.

6. Nel caso debbano disputarsi tempi supplementari, da quale squadra dovrà essere eseguito il calcio d'inizio?

Il sorteggio deve essere ripetuto come stabilito per l'inizio della gara.

7. Come dovrà essere effettuato l'eventuale "minuto di raccoglimento" per la commemorazione di un evento luttuoso?

Premesso che in ogni caso è necessario che la commemorazione sia autorizzata dal competente Organo federale, prima del calcio d'inizio l'arbitro emetterà un fischio e tutti dovranno osservare detto periodo di raccoglimento, il cui termine sarà sancito da un altro fischio dell'arbitro. Lo stesso, accertate le condizioni per il regolare avvio della gara, emetterà un ulteriore fischio per consentire l'esecuzione del calcio d'inizio.

RIPRESA	CALCIO D'INIZIO	CALCIO DI PUNIZIONE		CALCIO DI RIGORE	RIMESSA LATERALE	CALCIO DI RINVIO	CALCIO D'ANGOLO	RIMESSA DA PARTE DELL'ARBITRO
		DIRETTO	INDIRETTO					
Regola di riferimento	Regola 8	Regola 13	Regola 13	Regola 14	Regola 15	Regola 16	Regola 17	Regola 8
Motivo per il quale può effettuarsi la specifica ripresa	Inizio 1° o 2° tempo di gioco (eventuale inizio dei tempi supplementari); segnatura di una rete	Un calciatore ha commesso, fuori della propria area di rigore, uno dei primi dieci falli della regola 12	È stato commesso uno dei falli della 2° parte della regola 12; fuorigioco; infrazioni alle riprese di gioco o alle Regole 3 o 4	Un calciatore ha commesso nella propria area di rigore uno dei primi dieci falli della regola 12	Il pallone ha oltrepassato interamente una linea laterale	Il pallone ha oltrepassato interamente la linea di porta, senza che sia stata segnata una rete, toccato per ultimo da un attaccante da un difendente		Qualsiasi temporanea interruzione del gioco, non altrove menzionata nella presente tabella
Da dove è effettuata	Punto centrale del terreno di gioco	Dove l'infrazione è accaduta (punto di contatto) **	Dove l'infrazione è accaduta (o dove si trovava il pallone – Regole 3 e 4)**	Punto del calcio di rigore	Punto in cui il pallone ha oltrepassato la linea laterale	Punto qualsiasi dell'area di porta	Punto qualsiasi dell'arco d'angolo più vicino a dove è uscito il pallone	Dove era il pallone quando il gioco è stato interrotto**
Distanza prescritta per gli avversari	m 9,15 (e nella propria metà del terreno di gioco)	m 9,15 o sulla propria linea di porta tra i pali, anche se la distanza è inferiore. Nel caso in cui sia calciato dall'interno della propria area di rigore, devono rimanere a m 9,15 e pure fuori di quest'ultima		m 9,15; fuori dell'area di rigore; dietro la linea del pallone	m 2	Fuori dell'area di rigore	m 9,15 dall'arco d'angolo	Tutti i calciatori devono posizionarsi in modo da consentire l'effettuazione
Il pallone è in gioco quando...	È calciato e si è mosso in avanti, dopo il fischio dell'arbitro	È calciato e si è mosso (deve, inoltre, uscire dall'area di rigore verso il terreno di gioco, se calciato dall'interno della propria area di rigore)		È calciato e si è mosso in avanti, dopo il fischio dell'arbitro	È entrato sul terreno di gioco, dopo che è stato lanciato	È uscito dall'area di rigore verso il terreno di gioco, dopo che è stato calciato	È calciato e si è mosso	Tocca il terreno di gioco
Può essere segnata una rete DIRETTAMENTE nella porta avversaria?	SI	SI	NO: se accade, calcio di rinvio	SI	NO: se accade, calcio di rinvio	SI	SI	NO
Può essere segnata una rete DIRETTAMENTE nella propria porta ?	In nessuna di queste riprese di gioco può essere segnata direttamente una rete nella propria porta; se ciò accadesse, la rete non dovrà essere convalidata e, qualora il pallone fosse entrato nella propria porta direttamente dopo essere stato messo in gioco regolarmente , dovrà essere accordato un calcio d'angolo alla squadra avversaria							NO
Il fuorigioco...	Non può esistere	Può esistere	Può esistere	Non può esistere	Non è punibile	Non è punibile	Non è punibile	Non può esistere
La ripresa deve essere ripetuta quando...	è eseguita prima che l'arbitro abbia fischciato; il pallone non si muove in avanti; tutti i calciatori non sono nella propria metà del terreno; gli avversari sono a meno di m. 9,15	il pallone è calciato essendo già in movimento o da punto sbagliato; gli avversari non rispettano distanza prescritta		è eseguita prima che l'arbitro abbia fischciato; un attaccante infrange le Regole e la rete viene segnata; un difendente infrange le Regole e la rete non viene segnata; attaccanti e difendenti infrangono le Regole	il pallone tocca "terra" prima di essere entrato sul terreno di gioco; un assistente dell'arbitro involontariamente interferisce	il pallone non è calciato dall'area di porta o non esce dall'area di rigore verso il terreno di gioco; gli avversari non restano fuori dell'area di rigore	Il pallone non è calciato dall'arco d'angolo; gli avversari non rispettano la prescritta distanza	il pallone è toccato da un calciatore prima di aver toccato "terra" o esce dal terreno di gioco senza essere toccato da un calciatore

** con riserva delle condizioni relative alle riprese di gioco all'interno delle aree di porta

[illegible]

REGOLAMENTO

Pallone non in gioco

Il pallone non è in gioco quando:

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

Pallone in gioco

Il pallone è in gioco in tutti gli altri casi, compreso quando:

- rimbalza sul terreno di gioco dopo aver toccato un palo della porta, la traversa o una bandierina d'angolo;
- rimbalza sul terreno di gioco dopo aver toccato l'arbitro o un assistente, quando essi si trovino sul terreno di gioco.



Interpretazione delle Regole del Gioco e linee guida per arbitri

PALLONE CHE TOCCA UNA PERSONA DIVERSA DA UN CALCIATORE ALL'INTERNO DEL TERRENO DI GIOCO

Se, mentre è in gioco, il pallone tocca l'arbitro o un assistente che è momentaneamente sul terreno di gioco, il gioco prosegue perché l'arbitro e gli assistenti fanno parte del gioco.

GUIDA PRATICA AIA

1. Come dovrà comportarsi l'arbitro se, dopo una ripresa di gioco effettuata regolarmente, la traiettoria del pallone viene intercettata da uno spettatore o da un corpo estraneo?

Interromperà il gioco e, dopo aver fatto allontanare l'agente esterno, lo riprenderà con una sua rimessa nel punto in cui è stata interrotta la traiettoria del pallone.*
Se ciò accade, però, durante l'esecuzione di un calcio di rigore, mentre il pallone calciato si dirige in avanti (verso la porta), ne disporrà la ripetizione.

2. Per infrazioni che avvengono mentre il pallone si trova fuori dal terreno di gioco o durante un'interruzione del gioco, possono essere inflitte sanzioni tecniche quali calci di punizione o di rigore?

No, ad eccezione delle sanzioni previste dalla Regola 14, possono essere inflitte soltanto sanzioni disciplinari.

3. Il pallone, che urta contro l'asta di una bandierina d'angolo e la spezza o la fa cadere, resta sul terreno di gioco. L'arbitro dovrà interrompere il gioco o lasciarlo proseguire?

L'arbitro interromperà il gioco per far rimettere a posto la bandierina e lo riprenderà con una propria rimessa nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.*

ANNOTAZIONI

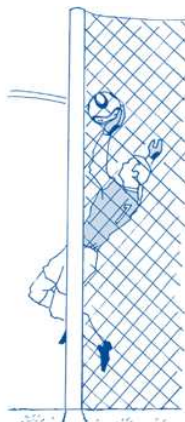
REGOLAMENTO

Segnatura di una rete

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



NON RETE



RETE

Squadra vincente

La squadra che ha segnato il maggior numero di reti durante la gara risulterà la vincente.

Quando le due squadre hanno segnato lo stesso numero di reti, o non ne hanno segnata alcuna, la gara risulterà pari.

Regolamento della competizione

Quando il regolamento della competizione prevede che una squadra sia dichiarata vincente al termine di una gara o di una eliminatoria di andata e ritorno conclusasi in parità di punteggio, le sole procedure ammesse per determinare la vincente sono quelle approvate dall'IFAB e cioè:

- *Regola delle reti segnate in trasferta;*
- *Tempi supplementari;*
- *Tiri di rigore.*

Tecnologia sulla linea di porta (GLT)

I sistemi della GLT possono essere utilizzati con il fine di verificare se una rete è stata segnata o no a supporto della decisione dell'Arbitro. L'uso della GLT deve essere previsto nel Regolamento della rispettiva competizione.

Interpretazione delle Regole del Gioco e linee guida per arbitri

RETE NON SEGNATA

Se un arbitro convalida una rete prima che il pallone abbia oltrepassato interamente la linea di porta e si rende immediatamente conto del suo errore, il gioco verrà ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

TECNOLOGIA SULLA LINEA DI PORTA (GLT)

Principi della GLT

- La GLT si applica solamente alla linea di porta e soltanto per determinare se una rete è stata segnata o no;
- Il sistema della GLT deve essere in conformità con il Programma di Qualità FIFA per la GLT;
- L'indicazione della segnatura di una rete deve essere immediata ed automaticamente confermata entro un secondo;
- L'indicazione della segnatura di una rete sarà comunicata dal sistema GLT soltanto agli ufficiali di gara (attraverso l'orologio dell'arbitro, con vibrazione e segnale visuale).

Requisiti e specifiche di GLT

Nel caso in cui venga utilizzata la GLT in gare ufficiali, gli organizzatori della competizione devono assicurare che il sistema soddisfi i requisiti disposti nel Manuale dei Test del Programma di Qualità FIFA per la GLT. Tale manuale deve essere approvato dall'IFAB. Un istituto di collaudo indipendente dovrà verificare l'accuratezza ed il corretto funzionamento dei differenti sistemi secondo il Manuale dei Test.

GUIDA PRATICA AIA

1. Un portiere, trovandosi all'interno della propria area di rigore, dopo aver effettuato una parata, lancia il pallone con le mani. Il pallone finisce direttamente nella porta avversaria. La rete segnata dovrà essere convalidata?

Sì, poiché non è stata commessa alcuna infrazione alle Regole del Gioco.

2. Il pallone, dopo avere oltrepassato una linea di porta, tra i pali e sotto la traversa, si presenta in condizioni non regolari. Come dovrà comportarsi l'arbitro?

Convaliderà la rete se riterrà che l'alterazione sia avvenuta dopo che il pallone ha superato la linea di porta; diversamente, riprenderà il gioco con una propria rimessa, con un nuovo pallone, dal punto in cui ritiene che il primo sia divenuto difettoso.

3. Il pallone sta per entrare in porta. Uno spettatore entra sul terreno di gioco e cerca di fermarlo, senza riuscire nell'intento. Come dovrà comportarsi l'arbitro?

Se il pallone non è stato toccato, la rete dovrà essere convalidata, altrimenti l'arbitro, dopo aver fatto allontanare l'estraneo, dovrà effettuare una propria rimessa nel punto in cui il pallone è stato toccato.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

Posizione di fuorigioco

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

Un calciatore si trova in posizione di fuorigioco quando:

- è più vicino alla linea di porta avversaria rispetto sia al pallone, sia al penultimo avversario.

Un calciatore non si trova in posizione di fuorigioco quando:

- si trova nella propria metà del terreno di gioco;
- oppure
- si trova in linea con il penultimo avversario;
- oppure
- si trova in linea con i due ultimi avversari.

Infrazione

Un calciatore in posizione di fuorigioco deve essere punito solo se, a giudizio dell'arbitro, nel momento in cui un suo compagno gioca il pallone o è da questo toccato, egli prende parte attiva al gioco:

- intervenendo nel gioco;
- oppure
- influenzando un avversario;
- oppure
- traendo vantaggio da tale posizione.

Non infrazione

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

- su calcio di rinvio;
- su rimessa dalla linea laterale;
- su calcio d'angolo.





Infrazioni e sanzioni

Nel caso di un'infrazione di fuorigioco, l'arbitro accorda alla squadra avversaria un calcio di punizione indiretto, che deve essere eseguito dal punto in cui l'infrazione si è verificata (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

Interpretazione delle Regole del Gioco e linee guida per arbitri

DEFINIZIONI

Nell'ambito della Regola 11 si applicano le seguenti definizioni:

- “più vicino alla linea di porta avversaria” significa che qualsiasi parte della testa, del corpo o dei piedi del calciatore è più vicina alla linea di porta avversaria sia rispetto al pallone, sia al penultimo avversario. Le braccia non sono incluse in questa definizione.



- “intervenire nel gioco” significa giocare o toccare il pallone passato o toccato da un compagno;
- “influenzare un avversario” significa impedire ad un avversario di giocare o di essere in grado di giocare il pallone, ostruendogli chiaramente la linea di visione o contendendogli il pallone;

- “trarre vantaggio da tale posizione” significa:

1) giocare un pallone che rimbalza o è deviato dal palo o dalla traversa o da un avversario, essendo stati in posizione di fuorigioco.

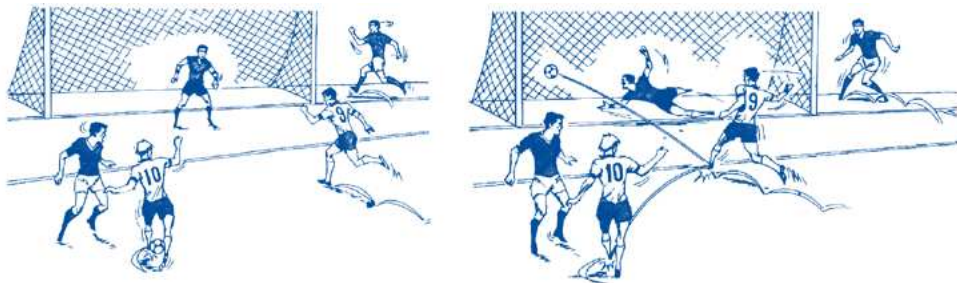
2) giocare un pallone che rimbalza, è deviato o è giocato da un avversario su di una parata (o un salvataggio di una rete) intenzionale, essendo stati in posizione di fuorigioco.

Un calciatore in posizione di fuorigioco che riceve il pallone da un avversario, che lo gioca deliberatamente (tranne su una parata o un salvataggio intenzionale di una rete) non si deve ritenere che abbia tratto vantaggio.

INFRAZIONI

Quando il gioco viene interrotto per un'infrazione di fuorigioco, l'arbitro accorderà un calcio di punizione indiretto che dovrà essere eseguito dal punto in cui si trovava il calciatore quando il pallone è stato toccato per ultimo da uno dei suoi compagni.

Ogni calciatore difendente che esce dal terreno di gioco per qualsiasi ragione senza l'autorizzazione dell'arbitro, dovrà essere considerato, ai fini del fuorigioco, come se fosse sulla propria linea di porta o su una linea laterale fino alla prima interruzione di gioco. Se il calciatore esce dal terreno di gioco intenzionalmente, dovrà essere ammonito alla prima interruzione di gioco.



Di contro un calciatore che è in posizione di fuorigioco non commette un'infrazione se esce dal terreno di gioco per mostrare all'arbitro che non prende parte all'azione di gioco. Tuttavia, se l'arbitro considera che è uscito dal terreno di gioco per ragioni tattiche e ha guadagnato un indebito vantaggio nel rientrare sul terreno di gioco, il calciatore deve essere ammonito per comportamento antisportivo. Il calciatore deve chiedere l'autorizzazione dell'arbitro per rientrare sul terreno di gioco.



Se un attaccante rimane immobile dentro la porta mentre il pallone supera la linea di porta, la rete dovrà essere convalidata.

Tuttavia, se tale attaccante distrae un avversario, la rete non dovrà essere convalidata, ed il calciatore ammonito per comportamento antisportivo; il gioco dovrà essere ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

GUIDA PRATICA AIA

1. Quali sono gli elementi che determinano una posizione di fuorigioco?

Sono:

- la posizione del pallone ("linea del pallone");
- la posizione dell'attaccante;
- la posizione del penultimo difendente.

2. Che cosa si intende per "linea del pallone"?

La linea immaginaria, parallela alla linea di porta, passante per il pallone.

3 Quale è il momento di individuazione della posizione di fuorigioco?

Quando il pallone tocca o viene giocato da un compagno del calciatore in posizione irregolare.

4. Quale è il momento in cui l'arbitro deve sanzionare la posizione di fuorigioco?

Quando il calciatore in posizione irregolare prende effettivamente parte attiva al gioco, intervenendo nel gioco, influenzando un avversario o traendo vantaggio dall'essere in quella posizione.

5. Possono verificarsi posizioni di fuorigioco esattamente sulla linea mediana?

No. Un calciatore per trovarsi in posizione di fuorigioco deve avere, almeno in parte, la testa, il corpo o i piedi nella metà del terreno di gioco avversaria, oltre la linea mediana.

6. Un calciatore che si trova in posizione di fuorigioco deve essere punito se arretra nella propria metà del terreno di gioco per impossessarsi del pallone che gli è stato passato da un compagno?

Sì. La posizione di fuorigioco deve essere individuata nel momento in cui il pallone è toccato dal compagno.

7. Un calciatore in posizione di fuorigioco che non influenza un avversario, corre verso il pallone giocato da un compagno. L'arbitro deve attendere che tocchi il pallone per sanzionarne il fuorigioco?

Il calciatore può essere sanzionato prima di toccare il pallone, se nessun altro compagno in posizione regolare ha la possibilità di giocare il pallone. Altrimenti l'arbitro deve attendere e vedere se il calciatore in posizione di fuorigioco interviene nel gioco toccando il pallone.

8. Un calciatore che si trova sulla stessa linea del pallone può trovarsi in posizione di fuorigioco?

No, perché non è più vicino del pallone alla linea di porta avversaria.










9. Un calciatore gioca il pallone verso un compagno che si trova in posizione di fuorigioco. Lungo la traiettoria, un difensore tocca intenzionalmente il pallone con le mani. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

Se il calciatore in posizione di fuorigioco ha influenzato il difensore, contendendogli il pallone, l'arbitro lo sanzionerà per aver preso parte attiva al gioco ed accorderà un calcio di punizione indiretto per la squadra difendente.*

Diversamente, l'arbitro dovrà accordare un calcio di punizione diretto (o un calcio di rigore) contro la squadra del calciatore che ha toccato il pallone con le mani.

ILLUSTRAZIONI REGOLA 11

Legenda

	Portiere		Assistente
	Difensore		Assistente in segnalaz.
	Attaccante		Movimento del pallone
	Arbitro		Movimento del calciatore
	Arbitro in segnalaz.		



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

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



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



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



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



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



Il tiro del calciatore (A) rimbalza o viene deviato da un avversario verso il calciatore (B), compagno di (A).

(B) deve essere considerato punibile perché gioca il pallone essendo stato in posizione di fuorigioco.



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



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



Un attaccante (A) in posizione di fuorigioco corre verso il pallone ma non lo tocca.

L'assistente dovrà segnalare che il gioco riprenderà con un calcio di rinvio.



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



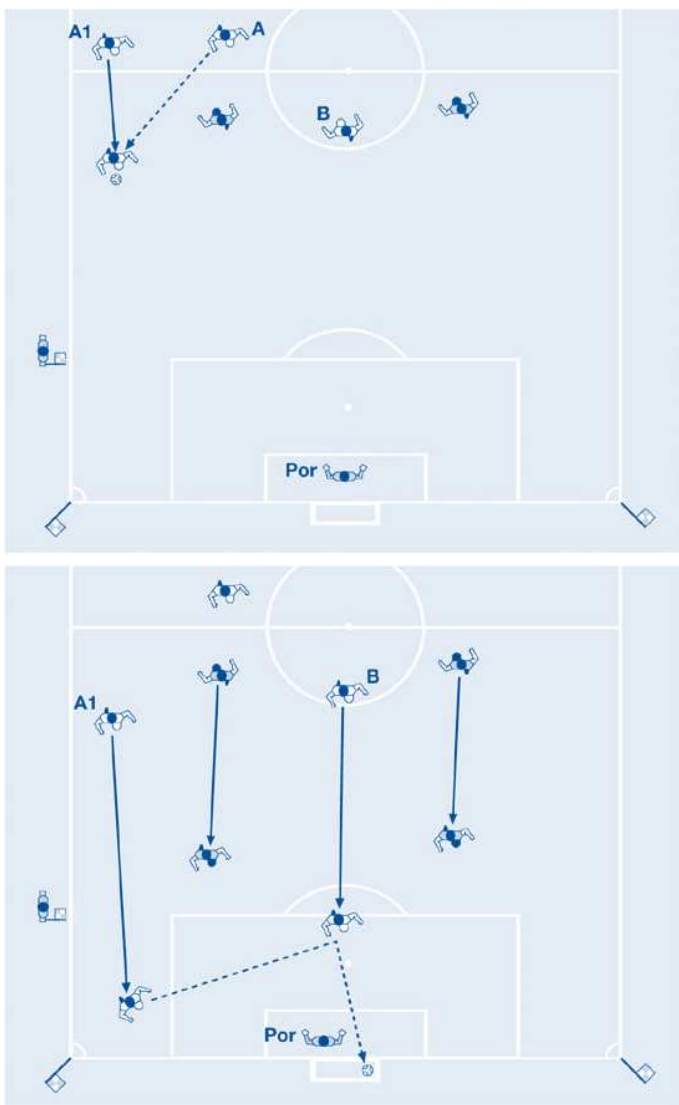
Un attaccante (A) in posizione di fuorigioco corre verso il pallone ma non impedisce ad un avversario di giocare o essere in grado di giocare il pallone. (A) non sta contendendo il pallone a (B).



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



Un attaccante (C) si trova in posizione di fuorigioco e non influenza un avversario, quando un compagno (A) passa il pallone al calciatore (B) in posizione regolare (1) che corre verso la porta avversaria e passa il pallone (2) al compagno (C). Il calciatore (C) non può essere considerato punibile perché nel momento in cui gli è stato passato pallone, si trovava in posizione regolare.



Il calciatore “A1” si appresta a raccogliere il passaggio dal compagno “A”, mentre il calciatore “B”, al centro, in quel frangente non prende parte attiva al gioco. Successivamente il calciatore “A1”, corre lungo la fascia laterale ed effettua un cross: in questo momento, non esiste alcuna posizione di fuorigioco perché il calciatore “B” è più indietro della linea del pallone. Rete valida.

[illegible]

REGOLAMENTO

I falli e le scorrettezze devono essere sanzionati come segue:

Calcio di punizione diretto

Un calcio di punizione diretto è accordato alla squadra avversaria se un calciatore commette una delle sette infrazioni seguenti in un modo considerato dall'arbitro negligente, imprudente o con vigoria sproporzionata:

- dà o tenta di dare un calcio ad un avversario;
- fa o tenta di fare uno sgambetto ad un avversario;
- salta su un avversario;
- carica un avversario;
- colpisce o tenta di colpire un avversario;
- spinge un avversario;
- effettua un tackle su un avversario.

Un calcio di punizione diretto è parimenti accordato alla squadra avversaria del calciatore che commette una delle tre infrazioni seguenti:

- trattiene un avversario;
- sputa contro un avversario;
- tocca volontariamente il pallone con le mani (ad eccezione del portiere nella propria area di rigore).

Il calcio di punizione diretto deve essere eseguito dal punto in cui l'infrazione è stata commessa (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

Calcio di rigore

Un calcio di rigore è accordato se una di queste dieci infrazioni è commessa da un calciatore all'interno della propria area di rigore, indipendentemente dalla posizione del pallone, purché lo stesso sia in gioco.

Calcio di punizione indiretto

Un calcio di punizione indiretto è accordato alla squadra avversaria se un portiere, all'interno della propria area di rigore, commette una delle quattro infrazioni seguenti:

- controlla il pallone con le mani per più di sei secondi prima di spossessarsene;
- tocca di nuovo il pallone con le mani, dopo essersene spossessato e prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore;

- tocca con le mani il pallone dopo che è stato volontariamente calciato verso di lui da un compagno di squadra;
- tocca con le mani il pallone dopo averlo ricevuto direttamente da un compagno di squadra su rimessa dalla linea laterale.

Un calcio di punizione indiretto è parimenti accordato alla squadra avversaria se un calciatore, a giudizio dell'arbitro:

- gioca in modo pericoloso;
- ostacola la progressione di un avversario (senza contatto fisico);
- impedisce al portiere di liberarsi del pallone che ha tra le mani;
- commette qualunque altra infrazione non prima menzionata nella Regola 12, per la quale la gara è stata interrotta per ammonire od espellere un calciatore.

Il calcio di punizione indiretto deve essere eseguito dal punto in cui l'infrazione è stata commessa (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

Sanzioni disciplinari

Il cartellino giallo è usato per comunicare che un calciatore titolare, di riserva o sostituito è stato ammonito.

Il cartellino rosso è usato per comunicare che un calciatore titolare, di riserva o sostituito è stato espulso.

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

L'arbitro ha l'autorità di assumere sanzioni disciplinari dal momento in cui entra sul terreno di gioco fino al momento in cui lo abbandona dopo il fischio finale.

Un calciatore che si trova sul terreno di gioco o al di fuori dello stesso e commette un'infrazione punibile con un'ammonizione o un'espulsione nei riguardi di un avversario, di un compagno, dell'arbitro, di un assistente o di qualunque altra persona, deve essere punito in conformità alla natura dell'infrazione commessa.

Infrazioni passibili di ammonizione

Un calciatore titolare deve essere ammonito, mostrandogli il cartellino giallo, se commette una delle sette infrazioni seguenti:

- 1) è colpevole di un comportamento antisportivo;
- 2) protesta con parole o gesti nei confronti degli ufficiali di gara;
- 3) infrange ripetutamente le Regole del Gioco;
- 4) ritarda la ripresa del gioco;
- 5) non rispetta la distanza prescritta durante l'esecuzione di un calcio d'angolo, di un calcio di punizione o di una rimessa dalla linea laterale;

- 6) entra o rientra sul terreno di gioco senza la preventiva autorizzazione dell'arbitro;
- 7) esce volontariamente dal terreno di gioco senza la preventiva autorizzazione dell'arbitro.

Un calciatore di riserva o sostituito deve essere ammonito, mostrandogli il cartellino giallo, se commette una delle tre infrazioni seguenti:

- 1) si rende colpevole di un comportamento antisportivo;
- 2) protesta con parole o gesti nei confronti degli ufficiali di gara;
- 3) ritarda la ripresa del gioco.

Infrazioni passibili di espulsione

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

- 1) è colpevole di un grave fallo di gioco;
- 2) è colpevole di condotta violenta;
- 3) sputa contro un avversario o qualsiasi altra persona;
- 4) impedisce alla squadra avversaria la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete, toccando volontariamente il pallone con le mani (ciò non si applica al portiere dentro la propria area di rigore);
- 5) impedisce un'evidente opportunità di segnare una rete ad un avversario che si dirige verso la porta, commettendo un'infrazione punibile con un calcio di punizione o di rigore;
- 6) usa un linguaggio o fa dei gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi;
- 7) riceve una seconda ammonizione nella medesima gara.

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

Interpretazione delle Regole del Gioco e linee guida per arbitri

CONDIZIONI DI BASE PER UN FALLO

Affinché un'infrazione sia considerata un fallo devono verificarsi le seguenti condizioni

- deve essere commessa da un calciatore;
- deve essere commessa sul terreno di gioco;
- deve essere commessa mentre il pallone è in gioco.

Se l'arbitro interrompe il gioco a causa di un'infrazione commessa fuori del terreno di gioco (mentre il pallone è in gioco), il gioco sarà ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

NEGLIGENZA, IMPRUDENZA, VIGORIA SPROPORZIONATA

“Negligenza” significa che il calciatore ha mostrato una mancanza di attenzione o considerazione nell'effettuare un contrasto o che ha agito senza precauzione.

- Non c'è bisogno di sanzione disciplinare se un fallo è valutato come commesso con negligenza.

“Imprudenza” significa che il calciatore ha agito con totale noncuranza del pericolo o delle conseguenze per l'avversario.

- Un calciatore che gioca in una maniera imprudente deve essere ammonito.

Con “vigoria sproporzionata” si intende che il calciatore ha ecceduto di molto nell'uso della forza necessaria, correndo il pericolo di provocare un infortunio all'avversario.

- Un calciatore che usa vigoria sproporzionata deve essere espulso.

CARICARE UN AVVERSARIO

L'atto di caricare un avversario consiste nel tentativo di conquistare lo spazio usando il contatto fisico con il pallone a distanza di gioco senza fare uso di braccia o gomiti.

È un'infrazione caricare un avversario se l'azione è commessa con:

- negligenza
- imprudenza
- vigoria sproporzionata



TRATTENERE UN AVVERSAARIO

Trattenere un avversario consiste nell'atto di impedirgli di avanzare o di muoversi, facendo uso delle mani, delle braccia o del corpo.



Agli arbitri si rammenta di intervenire prontamente e con fermezza nei confronti dei calciatori che trattengono l'avversario, in particolare all'interno dell'area di rigore in occasione di calci d'angolo e di calci di punizione.

In queste situazioni l'arbitro deve:

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

Se un difensore comincia a trattenere un avversario all'esterno dell'area di rigore e continua a trattenerlo all'interno dell'area di rigore, l'arbitro accorderà un calcio di rigore.

Sanzioni disciplinari

- Se un calciatore trattiene un avversario per impedirgli di impossessarsi del pallone o di raggiungere una posizione vantaggiosa deve essere ammonito per comportamento antisportivo;
- Se un calciatore impedisce un'evidente opportunità di segnare una rete trattenendo un avversario deve essere espulso;
- Nessun provvedimento disciplinare deve essere assunto nelle altre situazioni di trattenuta dell'avversario.

Ripresa del gioco

- Calcio di punizione diretto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione) o calcio di rigore, se l'infrazione è avvenuta all'interno dell'area di rigore.

TOCCARE IL PALLONE CON LE MANI

Il fallo di mano implica un contatto volontario tra il pallone e la mano o il braccio di un calciatore. Per stabilire la volontarietà, l'arbitro deve prendere in considerazione i seguenti criteri:

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

Sanzioni disciplinari

Un calciatore che tocca volontariamente il pallone con la mano deve essere ammonito per comportamento antisportivo se ad esempio:

- tocca il pallone volontariamente con la mano per impedire ad un avversario di entrarne in possesso;
- tenta di segnare una rete toccando volontariamente il pallone con la mano.

Tuttavia un calciatore sarà espulso se impedisce la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete toccando volontariamente il pallone con la mano. La sanzione non è dettata dal fatto che il calciatore abbia toccato volontariamente il pallone con la mano, ma dall'intervento inaccettabile e sleale che ha impedito la segnatura di una rete alla squadra avversaria.

Ripresa di gioco

- Calcio di punizione diretto dal punto in cui è avvenuta l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione) o calcio di rigore.

All'esterno della propria area di rigore, il portiere è soggetto alle medesime restrizioni come gli altri calciatori per quanto riguarda il contatto tra il pallone e la mano. All'interno della propria area di rigore, il portiere non può essere colpevole di un fallo di mano sanzionabile con un calcio di punizione diretto né di qualsiasi altra scorrettezza riguardante il contatto tra la mano ed il pallone. Può essere tuttavia colpevole di diverse altre infrazioni sanzionabili con un calcio di punizione indiretto in merito al contatto tra il pallone e le mani.

INFRAZIONI COMMESSE DAL PORTIERE

Al portiere non è consentito mantenere il controllo del pallone tra le mani per più di sei secondi.

Si considera che il portiere abbia il controllo del pallone:

- quando mantiene il pallone tra le mani o tra la mano ed una superficie qualsiasi (ad esempio, il terreno, il proprio corpo);
- quando tiene il pallone sulla mano aperta;
- quando fa rimbalzare il pallone sul terreno o lo lancia in aria per calciarlo.

Quando un portiere è entrato in possesso del pallone con le mani, non può essere contrastato da un avversario.

Nelle seguenti circostanze al portiere non è consentito toccare il pallone con le mani all'interno della propria area di rigore:

- se dopo essersene spossessato lo tocca di nuovo con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore.
 - si considera che un portiere abbia il controllo del pallone da quando lo tocca con qualsiasi parte delle mani o braccia, salvo che il pallone non rimbalzi accidentalmente sul portiere, per esempio durante una parata;
 - il possesso del pallone include il portiere che intenzionalmente respinge con le mani il pallone allo scopo di mantenerne il controllo.



- se tocca il pallone con le mani dopo che quest'ultimo è stato calciato volontariamente verso di lui da un compagno.



- se tocca il pallone con le mani dopo che lo ha ricevuto direttamente da una rimessa laterale eseguita da un compagno.



Ripresa di gioco

- Calcio di punizione indiretto nel punto in cui è avvenuta l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

INFRAZIONI COMMESSE CONTRO I PORTIERI

- è un'infrazione se un calciatore ostacola un portiere al momento in cui rilancia il pallone con le mani;
- un calciatore deve essere punito per gioco pericoloso se calcia o tenta di calciare il pallone mentre il portiere è in procinto di rilanciarlo;
- è un'infrazione limitare il movimento del portiere tentando scorrettamente di ostacolarlo, ad esempio durante l'esecuzione di un calcio d'angolo.

GIOCO PERICOLOSO

Per “gioco pericoloso” si intende una qualsiasi azione di un calciatore che, nel tentativo di giocare il pallone, mette in pericolo l'incolumità di qualcuno (incluso se stesso). Il gioco pericoloso viene commesso quando c'è nelle vicinanze un avversario, al quale si impedisce di giocare il pallone per timore di infortunarsi.



Una sforbiciata o una rovesciata sono ammesse purché, a giudizio dell'arbitro, non costituiscano un pericolo per l'avversario.

Il gioco pericoloso non prevede il contatto fisico tra i calciatori. Se vi è contatto fisico, l'azione diviene un'infrazione punibile con un calcio di punizione diretto o con un calcio di rigore. In caso di contatto fisico, l'arbitro dovrà considerare attentamente la probabilità che sia stata commessa una scorrettezza.

Sanzioni disciplinari

- Se un calciatore gioca in modo pericoloso in un "normale" contrasto, l'arbitro non deve assumere alcun provvedimento disciplinare. Se l'azione comporta un evidente rischio di procurare un infortunio, l'arbitro dovrà ammonire il calciatore;
- Se un calciatore nega un'evidente opportunità di segnare una rete giocando in modo pericoloso, l'arbitro dovrà espellere il calciatore.

Ripresa di gioco

- Calcio di punizione indiretto dal punto in cui è avvenuta l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione);
- Se vi è stato contatto è stata commessa un'infrazione di natura differente, punibile con un calcio di punizione diretto o con un calcio di rigore.

OSTACOLARE LA PROGRESSIONE DI UN AVVERSAIO

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

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



Proteggere il pallone è consentito. Un calciatore che si interpone tra un avversario e il pallone per ragioni tattiche non commette un'infrazione finché il pallone è tenuto a distanza di gioco e il calciatore non tiene a distanza l'avversario utilizzando le braccia o il corpo. Se il pallone si trova a distanza di gioco, il calciatore può essere caricato da un avversario nei limiti previsti dalle Regole.

RITARDARE LA RIPRESA DEL GIOCO PER MOSTRARE UN CARTELLINO

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

AMMONIZIONI PER COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO

Un calciatore dovrà essere ammonito per comportamento antisportivo se ad esempio:

- commette in un modo imprudente una delle sette infrazioni sanzionabili con un calcio di punizione diretto o con un calcio di rigore;
- commette un fallo con il fine tattico di interferire o di interrompere una promettente azione d'attacco;
- trattiene un avversario con il fine tattico di allontanarlo dal pallone o di impedirgli di entrarne in possesso;
- tocca volontariamente il pallone con la mano per impedire che un avversario ne entri in possesso o per interrompere gli sviluppi di un'azione d'attacco (ad eccezione del portiere all'interno della propria area di rigore);
- tocca volontariamente il pallone con la mano nel tentativo di segnare una rete (indipendentemente dal fatto che il tentativo abbia successo o meno);
- tenta di ingannare l'arbitro fingendo un infortunio o di aver subito un fallo (simulazione);
- scambia il ruolo con il portiere con il gioco in svolgimento o senza l'autorizzazione dell'arbitro;
- si comporta in maniera irrispettosa nei riguardi del gioco;
- gioca il pallone mentre sta uscendo dal terreno di gioco dopo aver ricevuto l'autorizzazione dell'arbitro a lasciare il terreno di gioco;
- distrae verbalmente un avversario durante il gioco o una ripresa di gioco;
- traccia dei segni non autorizzati sul terreno di gioco;
- usa deliberatamente un espediente, mentre il pallone è in gioco, per passarlo al proprio portiere con la testa, il torace, il ginocchio ecc. con lo scopo di aggirare il contenuto e lo spirito della Regola 12, indipendentemente dal fatto che il portiere tocchi o meno il pallone con le mani. Il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto;
- usa deliberatamente un espediente al momento di eseguire un calcio di punizione per passare il pallone al proprio portiere con lo scopo di aggirare la Regola 12 (dopo che il calciatore è stato ammonito, il calcio di punizione dovrà essere ripetuto).



Tentare di ingannare un avversario



Trattenere il pallone

FESTEGGIAMENTI IN OCCASIONE DI UNA RETE

Ai giocatori è consentito esprimere la propria gioia dopo la segnatura di una rete, ma tale manifestazione non deve essere eccessiva.

Le manifestazioni di gioia non eccessive sono consentite, ma la pratica di celebrazioni coreografiche non deve essere incoraggiata quando causa eccessiva perdita di tempo; in tali casi gli arbitri devono intervenire.

Un calciatore deve essere ammonito se:

- a giudizio dell'arbitro, fa gesti che sono provocatori o derisori;
- si arrampica sulla recinzione per festeggiare la segnatura di una rete;
- si toglie la maglia o si copre la testa con la maglia;
- copre la propria testa o il proprio volto con una maschera o un altro oggetto simile.

Lasciare il terreno di gioco per festeggiare una rete non è di per sé un'infrazione passibile di ammonizione ma è essenziale che i calciatori rientrino sul terreno di gioco il più rapidamente possibile.

Ci si aspetta che gli arbitri agiscano in maniera preventiva e utilizzino il buon senso in occasione dei festeggiamenti di una rete.

MOSTRARE DISSENSO CON PAROLE O AZIONI

Un calciatore che manifesta dissenso protestando (verbalmente o non) contro una decisione dell'arbitro deve essere ammonito.

Le Regole del Gioco non conferiscono al capitano di una squadra uno status speciale o dei privilegi particolari ma egli è responsabile per il comportamento della propria squadra.

RITARDARE LA RIPRESA DI GIOCO

Gli arbitri devono ammonire i calciatori che ritardano la ripresa del gioco ricorrendo ad espedienti come:

- eseguire un calcio di punizione da una posizione errata con il solo intento di costringere l'arbitro ad ordinarne la ripetizione;
- far finta di voler eseguire una rimessa dalla linea laterale per poi passare improvvisamente il pallone ad un compagno perché la esegua quest'ultimo;
- calciare lontano il pallone o portarlo via con le mani dopo che l'arbitro ha interrotto il gioco;
- ritardare eccessivamente l'esecuzione di una ripresa di gioco;
- ritardare l'uscita dal terreno al momento di essere sostituiti;
- provocare una situazione conflittuale toccando volontariamente il pallone dopo che l'arbitro ha interrotto il gioco.

INFRAZIONI RIPETUTE

Gli arbitri devono sempre prestare la massima attenzione ai calciatori che infrangono ripetutamente le Regole del Gioco. In particolare, essi devono essere consapevoli che, anche se un calciatore commette un certo numero di infrazioni di diverso tipo, deve essere comunque ammonito per aver violato ripetutamente le Regole del Gioco.

Non esiste un numero specifico a partire dal quale si può parlare di “persistenza”. Questo aspetto è lasciato al giudizio dell'arbitro e deve essere valutato nel contesto di una gestione efficace della gara.

GRAVI FALLI DI GIOCO

Un calciatore si rende colpevole di un grave fallo di gioco se, a gioco in svolgimento, usa vigoria sproporzionata o brutalità nei confronti di un avversario durante un contrasto per il possesso del pallone.

Un *tackle* che metta in pericolo l'integrità fisica di un avversario deve essere punito come grave fallo di gioco.

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

Il vantaggio non deve essere applicato in situazioni che implicano un grave fallo di gioco a meno che non ci sia una evidente opportunità di segnare una rete. In quest'ultimo caso l'arbitro dovrà espellere il calciatore reo di un grave fallo di gioco alla prima interruzione di gioco.

Un calciatore che si rende colpevole di un grave fallo di gioco deve essere espulso ed il gioco viene ripreso con un calcio di punizione diretto dal punto in cui è avvenuta l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione) o con un calcio di rigore (se l'infrazione è avvenuta all'interno dell'area di rigore del calciatore reo del grave fallo di gioco).

CONDOTTA VIOLENTA

Un calciatore si rende colpevole di condotta violenta se, in mancanza di alcuna contesa per il pallone, usa vigoria sproporzionata o brutalità nei confronti un avversario.



Esso si rende ugualmente colpevole di condotta violenta se agisce con vigoria sproporzionata o brutalità nei confronti di un proprio compagno, di uno spettatore, di un ufficiale di gara o di qualsiasi altra persona.

La condotta violenta si può verificare sul terreno di gioco o al di fuori di esso, con il pallone in gioco o non in gioco.

Il vantaggio non deve essere applicato in situazioni che implicano una condotta violenta, a meno che non ci sia una evidente opportunità di segnare una rete. In quest'ultimo caso l'arbitro dovrà espellere il calciatore reo di condotta violenta alla prima interruzione di gioco.

Si ricorda agli arbitri che la condotta violenta spesso conduce a scontri tra più calciatori e, pertanto, devono impegnarsi attivamente al fine di impedire che ciò accada.

Un calciatore titolare, di riserva o sostituito che si rende colpevole di condotta violenta deve essere espulso.

Ripresa di gioco:

- Se il pallone non è in gioco, questo sarà ripreso secondo la decisione precedentemente presa.
- Se il pallone è in gioco e l'infrazione è stata commessa fuori del terreno di gioco:
 - se il calciatore è già fuori del terreno di gioco e commette l'infrazione, il gioco verrà ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto;

– se il calciatore lascia il terreno di gioco per commettere l'infrazione, il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

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

- contro un avversario, il gioco dovrà essere ripreso con un calcio di punizione diretto dal punto in cui è avvenuta l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione) o con un calcio di rigore (se l'infrazione è avvenuta all'interno dell'area di rigore del calciatore reo della condotta violenta);

- contro un compagno, il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è avvenuta l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione);

- contro un calciatore di riserva o sostituito, il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

- contro l'arbitro o un assistente, il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è avvenuta l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione);

- contro un'altra persona, il gioco verrà ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

LANCIO DI UN OGGETTO (O DEL PALLONE)

Se mentre il pallone è in gioco, un calciatore titolare, di riserva, o sostituito lancia un oggetto contro un avversario o un'altra persona in una maniera imprudente, l'arbitro interromperà il gioco ed ammonirà il colpevole.



Se mentre il pallone è in gioco, un calciatore titolare, di riserva o sostituito lancia un oggetto contro un avversario o un'altra persona usando vigoria sproporzionata, l'arbitro interromperà il gioco e lo espellerà per condotta violenta.

Ripresa di gioco:

- Se un calciatore che si trova all'interno della propria area di rigore lancia un oggetto contro un avversario che si trova all'esterno dell'area di rigore, l'arbitro riprenderà il gioco con un calcio di punizione diretto a favore della squadra avversaria dal punto in cui l'oggetto ha colpito o stava per colpire l'avversario;
- Se un calciatore che si trova all'esterno della propria area di rigore lancia un oggetto contro un avversario che si trova all'interno dell'area di rigore, l'arbitro riprenderà il gioco con un calcio di rigore;
- Se un calciatore che si trova all'interno del terreno di gioco lancia un oggetto contro una persona che si trova all'esterno del terreno di gioco, l'arbitro riprenderà il gioco con un calcio di punizione indiretto dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione);
- Se un calciatore che si trova all'esterno del terreno di gioco lancia un oggetto contro un avversario che si trova all'interno del terreno di gioco, l'arbitro riprenderà il gioco con un calcio di punizione diretto per la squadra avversaria dal punto in cui l'oggetto ha colpito o stava per colpire l'avversario, o con un calcio di rigore se quest'ultimo si trovava all'interno dell'area di rigore del calciatore reo;
- Se un calciatore di riserva o sostituito che si trova all'esterno del terreno di gioco lancia un oggetto contro un avversario che si trova all'interno del terreno di gioco, l'arbitro riprenderà il gioco con un calcio di punizione indiretto per la squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

IMPEDIRE LA SEGNATURA

O UN'EVIDENTE OPPORTUNITÀ DI SEGNARE UNA RETE

Ci sono due infrazioni punibili con l'espulsione relative all'atto di impedire ad un avversario l'evidente opportunità di segnare una rete. Non è necessario che l'infrazione si verifichi all'interno dell'area di rigore.

Se l'arbitro applica il vantaggio durante un'evidente opportunità di segnare una rete e nell'immediatezza questa viene segnata nonostante un calciatore si renda colpevole di un fallo di mano o di un fallo ai danni dell'avversario, egli non dovrà essere espulso ma dovrà essere comunque ammonito, salvo che non si tratti di un grave fallo di gioco.

Gli arbitri per decidere se espellere un calciatore per aver impedito la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete devono considerare i seguenti fattori:

- La distanza tra il punto in cui è stata commessa l'infrazione e la porta;
- La probabilità di mantenere o entrare in possesso del pallone;
- La direzione dello sviluppo dell'azione di gioco;
- La posizione ed il numero dei difensori;
- L'infrazione che impedisce ad un avversario un'evidente opportunità di segnare una rete può essere un'infrazione sanzionabile con un calcio di punizione diretto o un calcio di punizione indiretto.

Decisioni Ufficiali FIGC

La Regola 12 deve essere applicata con il massimo rigore, particolarmente allo scopo di evitare che il gioco diventi violento. Gli arbitri saranno in ogni modo tutelati nella repressione di qualsiasi manifestazione di violenza.

L'utilizzo di espressione blasfema da parte di un calciatore titolare, di riserva o sostituito, comporta l'espulsione.

L'arbitro deve intervenire tempestivamente per infliggere punizioni tecniche o disciplinari ogni qualvolta la condotta dei calciatori risulti antisportiva o il loro modo di giocare sia pericoloso o deliberatamente volto ad arrecare un danno fisico.

GUIDA PRATICA AIA

1. Che cos'è un fallo?

Un fallo è una delle infrazioni previste dalla Regola 12 che devono essere punite con un calcio di punizione o di rigore, commessa da un calciatore (titolare) contro un avversario (titolare) o la squadra avversaria ("fallo di mano", infrazioni "peculiari" del portiere), sul terreno di gioco mentre il pallone è in gioco.

In mancanza di uno o più di questi quattro requisiti l'infrazione non è un fallo, ma può costituire, comunque, una scorrettezza.

2. Che cosa è una scorrettezza?

Una scorrettezza è una delle infrazioni previste dalla Regola 12 che devono essere punite con un provvedimento disciplinare (ammonizione o espulsione).

Ne vengono identificate diverse tipologie:

- sette per le quali un calciatore titolare deve essere ammonito;
- tre per le quali un calciatore di riserva o sostituito deve essere ammonito;
- sette per le quali un calciatore (titolare, di riserva o sostituito) deve essere espulso dal recinto di gioco.

L'insieme di tutte queste infrazioni rappresenta le scorrettezze che possono essere commesse.

3. Che cosa differenzia i primi sette falli punibili con un calcio di punizione diretto o di rigore dai rimanenti tre?

Per i primi l'arbitro deve valutare come l'azione è stata commessa (se con negligenza, imprudenza o vigoria sproporzionata) mentre per gli altri tre l'arbitro deve solo decidere se il fatto è avvenuto, poiché è di per sé un'infrazione.

Gli arbitri non devono, in ogni caso, punire le azioni che sono del tutto fortuite.

4. A quali criteri deve attenersi l'arbitro per stabilire che un calciatore ha toccato il pallone con le braccia o con le mani volontariamente?

Deve valutare se il contatto tra il pallone e la mano o il braccio è voluto dal calciatore o se questi allarga, alza, muove o, comunque, tiene le mani o le braccia con l'intenzione di costituire maggior ostacolo alla traiettoria del pallone.

Non deve però essere considerato intenzionale il gesto istintivo di ripararsi il viso o il basso ventre dal pallone, oppure se, per naturale effetto del movimento corporeo, un calciatore tiene le braccia distaccate dal busto ed il pallone vi urta contro, oppure se per effetto della distanza ravvicinata il calciatore non ha potuto evitare il contatto tra le braccia ed il pallone.

5. Un fallo di mano deve essere sempre punito sia tecnicamente sia disciplinarmente?

No, non sempre. Posto che un fallo di mano per essere tale implica un contatto volontario tra il pallone e la mano o il braccio di un calciatore, il Regolamento di norma lo punisce soltanto con un calcio di punizione diretto (o di rigore). Nelle Linee Guida, poi, vengono indicate alcune circostanze per le quali detta infrazione assume a scorrettezza, divenendo così meritevole di provvedimento disciplinare.

6. Se un calciatore, diverso dal portiere, restando fuori dalla propria area di rigore, tocca volontariamente con una mano il pallone che si trova nell'area o su una linea delimitante l'area stessa, che cosa deciderà l'arbitro?

Poiché il contatto è avvenuto comunque all'interno dell'area di rigore dovrà essere accordato un calcio di rigore. L'arbitro valuterà, inoltre, se è necessario assumere un provvedimento disciplinare secondo le indicazioni del punto precedente.

7. Un calciatore, diverso dal portiere, tocca volontariamente il pallone con le braccia all'interno della propria area di rigore. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

L'arbitro accorda un calcio di rigore. L'infrazione di toccare volontariamente il pallone con le mani include l'uso sia delle mani sia delle braccia.

8. Un calciatore cerca di impedire al pallone di entrare all'interno della propria porta toccandolo volontariamente con le mani. Tuttavia il pallone entra in rete. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

La rete deve essere accordata ed il calciatore ammonito per comportamento antisportivo.

9. Il pallone, calciato da un attaccante, entrerebbe sicuramente nella porta avversaria se non urtasse contro un braccio o una mano di un difensore in area di rigore. L'arbitro dovrà accordare un calcio di rigore?

Se il contatto con il pallone non è intenzionale lascerà proseguire il gioco; altrimenti, accorderà il calcio di rigore ed espellerà il calciatore.

10. Un calciatore supera il portiere avversario e calcia il pallone verso la porta sguarnita. Un difendente, trovandosi nella propria area di rigore, lancia una scarpa o un altro oggetto che colpendo il pallone gli impedisce di entrare in porta. Come deve regolarsi l'arbitro?

La scarpa o l'oggetto è considerato come un prolungamento della mano del calciatore.

L'arbitro interrompe il gioco, accorda un calcio di rigore ed espelle il calciatore per aver volontariamente toccato il pallone con le mani, impedendo così la segnatura di una rete.

11. Un calciatore titolare, che si trova nel campo per destinazione, entra sul terreno di gioco senza l'autorizzazione dell'arbitro e tocca volontariamente il pallone con le mani. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

Il calciatore deve essere ammonito per essere entrato sul terreno di gioco senza l'assenso dell'arbitro e il gioco ripreso con un calcio di punizione diretto (o di rigore) che punisce l'infrazione (tecnicamente) più grave.

Se, a giudizio dell'arbitro, il calciatore è anche colpevole di comportamento antisportivo per il fatto di aver volontariamente toccato il pallone con le mani (interrompendo, ad esempio, un'importante azione di gioco), sarà espulso per aver ricevuto una seconda ammonizione nella stessa gara.

Se, secondo l'arbitro, il calciatore è anche colpevole di aver impedito una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete, il calciatore sarà espulso.

12. Un attaccante supera il portiere avversario e calcia il pallone verso la porta sguarnita. Il portiere, trovandosi nella propria area di rigore, lancia una scarpa o un altro oggetto che colpisce il pallone impedendogli di entrare in porta. Come dovrà regolarsi l'arbitro?

Il portiere deve essere ammonito per comportamento antisportivo e il gioco ripreso con un calcio di punizione indiretto nel punto in cui si trovava il pallone quando è stato colpito dalla scarpa o dall'oggetto.*

13. Un calciatore, diverso dal portiere, si trova all'interno della propria area di rigore tenendo in mano (o lanciando) un parastinchi (o un altro oggetto) e con questo colpisce il pallone impedendogli di entrare in rete. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

L'arbitro accorda un calcio di rigore ed espelle il calciatore per avere impedito la segnatura di una rete, toccando volontariamente il pallone con le mani. Il parastinchi deve essere considerato come un prolungamento della mano.

14. Cosa succede se nella stessa situazione del caso precedente il colpevole è il portiere?

L'arbitro interrompe il gioco, ammonisce il portiere per comportamento antisportivo ed il gioco è ripreso con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria.*

15. Che cosa si intende per carica?

L'atto di caricare un avversario può essere realizzato sotto le seguenti circostanze:

- “spalla a spalla” (non al centro della schiena dell'avversario), tenendo conto delle differenze in altezza, peso, forza...;
- con il pallone a distanza di gioco e senza usare braccia o gomiti;
- con uno o entrambi i piedi a contatto con il suolo del terreno di gioco.

È un infrazione caricare un avversario in un modo negligente, imprudente o con vigoria sproporzionata

Non è, invece, da considerarsi infrazione, un contatto non violento né pericoloso effettuato, spalla contro spalla, con un avversario che ha il pallone a distanza di gioco o che lo sta giocando.

16. Un calciatore può proteggere il possesso del pallone, senza toccarlo pur avendolo a distanza di gioco, per impedire all'avversario di giocarlo?

Sì. Il calciatore, di fatto, sta realmente giocando il pallone e non infrange la Regola 12 perché egli ne è in possesso e lo protegge per ragioni tattiche, avendolo a distanza di gioco.

17. Quale significato deve darsi all'espressione “distanza di gioco”?

La possibilità che ha un calciatore di giocare o controllare il pallone in rapporto alla dinamica dell'azione ed alla distanza dal pallone stesso.

18. Un calciatore nell'ostacolare la progressione di un avversario viene con lui a contatto fisico. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

Accorderà un calcio di punizione diretto o di rigore perché, di fatto, il calciatore ha trattenuto l'avversario.

19. Un calciatore per la contesa del pallone viene a contatto con il portiere avversario, che si trova nella propria area di porta. È permessa questa azione?

La contesa per il possesso del pallone è consentita. Un calciatore sarà punito soltanto se nel contrasto salta addosso al portiere, lo carica o lo spinge in modo negligente, imprudente o con vigoria sproporzionata.

20. Due o più calciatori possono contrastare lo stesso avversario nel medesimo tempo?

Sì, purché il contrasto sia regolare.

21. Due calciatori della stessa squadra stringono fra loro un avversario per impedirgli di giocare il pallone o di impossessarsene (sandwich). Come dovrà regolarsi l'arbitro?

I presupposti di questo fallo sono che un primo calciatore venga a contatto con l'avversario “spalla a spalla” e, dopo, un compagno del primo calciatore faccia la stessa azione dall'altra spalla. Poiché in tal modo i due calciatori trattengono l'avversario, l'arbitro accorderà un calcio di punizione diretto o di rigore per la squadra del calciatore trattenuto.

Se mediante questo fallo è impedita un'evidente opportunità di segnare una rete, sarà espulso il calciatore che per secondo è entrato in contatto con l'avversario.

22. Un difensore inizia a trattenere un avversario fuori dell'area di rigore, ma finisce di trattenerlo all'interno di detta area. Dove dovrà ritenersi concretizzata l'infrazione e quale deve essere la decisione dell'arbitro?

Accorderà un calcio di rigore, perché il fallo si è concretizzato all'interno dell'area.

23. Quali sono gli atti che determinano il gioco pericoloso e come dovranno essere puniti?

Il gioco pericoloso è determinato da tutti quegli atti che, compiuti senza intenzionalità e con poca accortezza possono, a giudizio dell'arbitro, risultare pericolosi per chi li compie o per gli avversari.

A titolo esemplificativo possono citarsi i seguenti casi: calciare o tentare di calciare il pallone con la gamba tesa e sollevata dal terreno in contrasto con l'avversario; effettuare una “sforbiciata” pericolosa per un avversario, abbassare la testa all'altezza del piede di un avversario che sta calciando il pallone.

Il gioco pericoloso, di norma, è punito soltanto con un calcio di punizione indiretto. Non si rende responsabile di gioco pericoloso il portiere che, per impossessarsi o per respingere il pallone, si lancia fra i piedi di un avversario.

24. Un calciatore gioca in modo pericoloso alzando una gamba nel momento in cui l'avversario cerca di toccare il pallone di testa e viene a contatto con la testa dell'avversario. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

Accorderà un calcio di punizione diretto o un calcio di rigore.

25. Che cosa si intende con l'espressione “effettua un tackle su un avversario”?

L'atto di un calciatore che, nell'intento di sottrarre il possesso del pallone all'avversario che lo sta giocando, anziché intervenire sul pallone, interviene sull'avversario stesso.

26. Che cosa si intende per ciò che comunemente viene definito “fallo tattico”?

Ogni accorgimento messo in atto per annullare o ritardare l'azione offensiva avversaria attraverso un contrasto irregolare (trattenuta, spinta, sgambetto, cioè

contatto fisico) o fallo di mano. Altro esempio di “fallo tattico” è quello posto in essere da calciatori di una squadra nei confronti del “regista” avversario (fonte del gioco) per impedirgli sistematicamente la giocata, soprattutto nei repentini capovolgimenti di fronte.

27. Un calciatore può appoggiarsi sulle spalle di un compagno allo scopo di colpire il pallone con la testa?

No. L'arbitro dovrà interrompere il gioco, ammonire il calciatore per comportamento antisportivo e riprenderlo con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria.

28. Mentre il pallone è in gioco, due calciatori della stessa squadra si rendono reciprocamente colpevoli di un comportamento antisportivo o di una condotta violenta sul terreno di gioco. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

L'arbitro li ammonisce o li espelle (a seconda dell'infrazione) e riprende il gioco con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione.*

29. Un calciatore chiede all'arbitro l'autorizzazione per uscire dal terreno di gioco. Mentre esce, gli perviene il pallone e segna una rete. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

Il calciatore deve essere ammonito per comportamento antisportivo. Il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto, eseguito da un calciatore della squadra avversaria, nel punto in cui è stata commessa l'infrazione.*

30. Un calciatore si colloca intenzionalmente sul pallone per un tempo eccessivo, impedendo così agli avversari di poterlo giocare. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

Interrompe il gioco, ammonisce il calciatore per comportamento antisportivo e riprende il gioco con un calcio di punizione indiretto.*

31. Un calciatore lascia il terreno di gioco durante la gara, senza il permesso dell'arbitro, e non si presenta più. Come dovrà regolarsi l'arbitro?

Deve considerare il calciatore ammonito (e se già ammonito, espulso per “doppia ammonizione”), informandone il capitano della squadra e facendone menzione nel proprio rapporto di gara.

32. Ad un calciatore è consentito esultare dopo la segnatura di una rete?

Sì, purché tale manifestazione non ecceda per modalità e/o durata (ad esempio se il calciatore si attarda fuori del terreno di gioco o si arrampica sulla rete di recinzione, si copre il volto con la maglia o se la toglie del tutto). Verificandosi tali comportamenti, il calciatore deve essere ammonito.

33. Quale deve essere la decisione dell'arbitro se un calciatore, per festeggiare la segnatura di una rete, si toglie la maglia e scopre una maglia simile sottostante?

Ammonisce il calciatore per comportamento antisportivo.

34. Un calciatore, dopo essere uscito dal terreno di gioco senza l'autorizzazione dell'arbitro, vi fa rientro allo stesso modo (senza assenso). Quale provvedimento dovrà adottare l'arbitro?

Tranne che il calciatore abbia lasciato il terreno per protestare contro una sua decisione (nel qual caso deve essere considerato espulso), l'arbitro, salvo il vantaggio, interromperà il gioco ed ammonirà il calciatore, considerando l'entrata e l'uscita senza assenso, componenti di un unico comportamento antisportivo. Il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.*

35. Un calciatore, correndo con il pallone, vede un avversario davanti a sé e si porta nel campo per destinazione per superarlo e continuare a giocare il pallone, che resta in gioco. L'avversario esce dal terreno di gioco per fermarlo e lo trattiene. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

Il gioco è interrotto e l'avversario è ammonito per comportamento antisportivo. Il gioco riprende con un calcio di punizione indiretto dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.*

36. Due calciatori avversari si trovano, nel rispetto delle Regole del gioco, nel campo per destinazione. Uno di essi commette una irregolarità nei confronti dell'altro, mentre il pallone è in gioco. Cosa farà l'arbitro?

Salvo il "vantaggio", l'arbitro dovrà interrompere il gioco, ammonire o espellere il calciatore colpevole e quindi riprendere il gioco con una propria rimessa nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.*

37. Un calciatore si trova nel campo per destinazione, nel rispetto delle Regole e disturba con gesti o parole un avversario. Dovrà essere punito?

Sì. Qualora il fatto si verifichi con il pallone in gioco, l'arbitro, salvo il "vantaggio", interromperà il gioco, ammonirà il calciatore per comportamento antisportivo e lo riprenderà con una propria rimessa nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.* Nel caso di applicazione del "vantaggio" il colpevole dovrà essere ammonito alla prima interruzione.

38. In che modo dovrà essere notificata l'ammonizione o l'espulsione ad un calciatore (titolare, di riserva o sostituto)?

L'arbitro dovrà dare evidenza al provvedimento disciplinare esibendo all'interessato durante un'interruzione di gioco il cartellino giallo o rosso.

39. Come dovrà comportarsi l'arbitro per notificare al calciatore già ammonito la seconda ammonizione e, quindi, l'espulsione?

Durante un'interruzione di gioco, gli esibirà prima il cartellino giallo e subito dopo quello rosso.

40. Durante il riposo e fuori dal terreno di gioco, un calciatore si rende colpevole di condotta violenta. Come dovrà regolarsi l'arbitro?

Considererà il calciatore espulso ed avviserà il capitano della sua squadra.

41. Un calciatore di riserva o sostituito che si trova in panchina si rende colpevole di una scorrettezza passibile di espulsione. L'arbitro deve esibirgli il cartellino rosso per indicargli che deve abbandonare il recinto di gioco?

Sì. Tutti i calciatori (titolari, di riserva, sostituiti) sono sottoposti all'autorità dell'arbitro che si trovino o no sul terreno di gioco. L'uso del cartellino è per dare una chiara indicazione che è stato adottato un provvedimento disciplinare nei confronti di un calciatore.

42. Un calciatore espulso può sostare nel recinto di gioco?

No, deve abbandonare immediatamente il recinto di gioco affinché l'arbitro possa riprendere la gara.

43. L'arbitro ammonisce un calciatore che si scusa per la sua scorrettezza. L'arbitro può non menzionare questa ammonizione nel rapporto di gara?

No. Tutte le ammonizioni devono essere riportate.

44. Un calciatore ritardatario, non di riserva, stando nel campo per destinazione in divisa da gioco, colpisce un avversario che si trova sul terreno di gioco, mentre il pallone è in gioco. Quale provvedimenti dovrà assumere l'arbitro?

L'arbitro interromperà il gioco, identificherà il calciatore e lo espellerà. Poiché il fallo è stato consumato sul terreno di gioco, accorderà un calcio di punizione diretto che, nelle dovute circostanze, potrà essere anche un calcio di rigore.

45. Un calciatore titolare, anche se ritardatario, si trova nel campo per destinazione e, mentre il gioco è in svolgimento, protende una parte del corpo toccando volontariamente il pallone sul terreno di gioco. Come dovrà regolarsi l'arbitro?

Il calciatore dovrà essere considerato entrato o rientrato sul terreno di gioco senza l'assenso dell'arbitro. Pertanto, salvo il "vantaggio", l'arbitro interromperà il gioco, ammonirà il colpevole e riprenderà con un calcio di punizione indiretto nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto,* o con un calcio di punizione diretto (o di rigore), se tocca il pallone con la mano o con un braccio.

46. Un calciatore titolare, trovandosi nel campo per destinazione, si colloca vicino alla propria porta e, per evitare che la squadra avversaria segni una rete, entra sul terreno di gioco arrestando il pallone con la mano nella propria area di rigore. Quale decisione assumerà l'arbitro?

Dovrà espellere il calciatore per condotta gravemente sleale ed accordare un calcio di rigore.

47. Un calciatore non di riserva, ritardatario o rientrante, prende parte al gioco senza il prescritto consenso e realizza una rete. Che cosa deciderà l'arbitro?

Se l'arbitro si accorgerà dell'ingresso del calciatore prima della ripresa del gioco, non convaliderà la rete, ammonirà il calciatore e riprenderà il gioco con un calcio di punizione indiretto dal punto in cui il pallone è stato toccato.* Se invece l'arbitro si è reso conto del fatto a gioco già ripreso, dovrà considerare valida la rete, ammonirà il colpevole, facendo menzione di tutto sul rapporto di gara.

48. Nelle medesime circostanze del caso precedente, un calciatore segna un'autorete. quali decisioni assumerà l'arbitro?

Dovrà convalidare la rete ed ammonire il calciatore che ha commesso l'infrazione.

49. Quale decisione dovrà assumere l'arbitro se un calciatore, per protestare contro una sua decisione, abbandona il terreno di gioco?

Lo considererà espulso e, non potendo notificare la sua decisione direttamente all'interessato, informerà il capitano della sua squadra, facendone poi menzione nel proprio rapporto di gara. Se tale calciatore dovesse successivamente rientrare sul terreno di gioco durante lo svolgimento di un'azione, l'arbitro lo considererà come persona estranea al gioco, adottando le decisioni di conseguenza.

50. Dopo che l'arbitro ha interrotto il gioco, un calciatore in segno di dissenso dalla decisione assunta, lancia lontano il pallone. Come dovrà regolarsi l'arbitro?

Ammonirà il calciatore e farà riprendere il gioco in base al motivo per cui l'aveva interrotto, recuperando il tempo perduto.

51. Quali decisioni deve assumere l'arbitro se un calciatore, intervenendo in tackle, colpisce con un calcio l'avversario non avendo reale possibilità di giocare il pallone e mettendo in pericolo l'integrità fisica di quest'ultimo?

Calcio di punizione diretto o di rigore ed espulsione.

52. Un portiere, nella propria area di rigore, ha il pallone tra le mani e poi lo lascia cadere a terra. Controllandolo coi piedi, esce dall'area e dopo decide di tornare dentro la stessa area e di raccogliere il pallone con le mani. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

Accorderà un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria.*

53. Un portiere tenendo il pallone con le mani lo fa rimbalzare prima di rinviarlo. Commette in questo modo un'infrazione?

No, perché deve considerarsi che il portiere non ha mai lasciato il possesso del pallone.

54. Se un portiere fa rimbalzare il pallone, può un avversario giocarlo quando tocca il suolo?

No. L'arbitro dovrà assegnare un calcio di punizione indiretto.

55. Dopo essersi impossessato con le mani del pallone, un portiere lo tiene sul palmo di una di esse. Un avversario arriva da dietro e colpisce il pallone con la testa. Questo è regolare?

No. L'arbitro dovrà assegnare un calcio di punizione indiretto.

56. Mentre un portiere rilascia il pallone dalle mani per rilanciarlo, calciandolo "al volo", un avversario lo intercetta prima che il portiere stesso possa calciarlo. Questo è consentito?

No, è un'infrazione impedire al portiere di rilasciare il pallone dalle mani. Lasciare il pallone dalle mani e calciarlo sono considerate un'unica azione.

57. Un calciatore volontariamente calcia il pallone verso il proprio portiere che se ne avvede in ritardo e, per evitare una autorete o che un avversario se ne impossessi con la evidente opportunità di segnare una rete, lo devia in angolo con le mani. Come si comporterà l'arbitro?

Accorderà un calcio di punizione indiretto nel punto in cui il portiere ha toccato il pallone con le mani,* senza assumere alcun provvedimento disciplinare.

58. Qualora il portiere dopo aver effettuato regolarmente una parata, per effetto dello slancio, esce dall'area di rigore con il pallone tra le mani, cosa farà l'arbitro?

Dovrà accordare un calcio di punizione diretto a favore della squadra avversaria.

59. In quali casi un portiere sarà espulso o ammonito quando commette un'infrazione punibile con un calcio di punizione o di rigore?

Non essendoci differenze tra un qualsiasi calciatore ed un portiere, salvo il fatto che quest'ultimo all'interno della propria area di rigore può toccare il pallone con le mani, i provvedimenti disciplinari nei confronti del portiere sono assunti come nei confronti degli altri calciatori, tenuta presente la citata prerogativa.

60. Un calciatore è in posizione di fuorigioco e l'assistente sbandiera. L'arbitro non se ne avvede ed un difensore impedisce fallosamente un'evidente opportunità di segnare una rete. L'arbitro interrompe il gioco e soltanto in questo momento, vede il segnale dell'assistente. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

a) Se ritiene corretta la segnalazione di fuorigioco dell'assistente, non deve espellere il difensore perché non c'era l'evidente opportunità di segnare una rete. Il gioco riprende con un calcio di punizione indiretto a favore della squadra difendente.*

Il calciatore può essere comunque sanzionato, se, a giudizio dell'arbitro, la sua azione è di per sé passibile di ammonizione o di espulsione.

b) Se, invece, ritiene errata la segnalazione del fuorigioco, il difensore deve essere espulso per aver impedito un'evidente opportunità di segnare una rete e il gioco riprende con un calcio di punizione diretto, indiretto o con un calcio di rigore in favore della squadra attaccante.

61. Un calciatore è in posizione di fuorigioco e l'assistente sbandiera. L'arbitro non vede il segnale e un difensore colpisce violentemente con un pugno un avversario. L'arbitro interrompe il gioco e, solo in questo momento, vede la segnalazione dell'assistente. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

a) Se ritiene corretta la segnalazione di fuorigioco dell'assistente, espelle il difensore per condotta violenta e riprende il gioco con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra difendente.*

b) Se, invece, ritiene errata la segnalazione del fuorigioco, espelle il difensore per condotta violenta e riprende il gioco con un calcio di punizione diretto o di rigore in favore della squadra attaccante.

62. Un assistente alza la sua bandierina per segnalare che un calciatore è colpevole di condotta violenta. L'arbitro, che non ha visto l'infrazione, non si accorge del segnale dell'assistente e la squadra del calciatore colpevole segna una rete. In questo momento, l'arbitro vede il segnale dell'assistente. Quale deve essere la sua decisione?

La rete non dovrà essere convalidata. Il calciatore colpevole sarà espulso ed il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione diretto o di rigore.*

63. Dopo che una rete è segnata, l'arbitro vede una segnalazione dell'assistente. L'assistente informa l'arbitro che prima che il pallone entrasse in porta, il portiere della squadra che ha segnato la rete, nella propria area di rigore, ha colpito violentemente un avversario. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

La rete non dovrà essere convalidata. Il portiere dovrà essere espulso per condotta violenta ed un calcio di rigore sarà accordato alla squadra avversaria.

64. Qualora un calciatore lanci un oggetto (o il pallone) contro un avversario (o qualsiasi altra persona), a quali criteri dovrà attenersi l'arbitro per stabilire il provvedimento disciplinare da assumere?

L'arbitro dovrà valutare se il calciatore abbia agito soltanto con avventatezza e senza la volontà di far male né di nuocere all'avversario (o alla persona). In tal

caso lo ammonirà. Ove, invece, l'arbitro ravvisi nel lancio un intento lesivo o violento o comunque sia usata forza eccessiva, il calciatore dovrà essere espulso.

65. Cosa deve intendersi per “usare un linguaggio o fare gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi” e quale provvedimento dovrà adottare l'arbitro?

Ogni condotta che, direttamente o indirettamente, comporti offesa, denigrazione o insulto per qualsiasi motivo (razza, colore, religione, lingua, sesso, nazionalità, origine territoriale o etnica, ...) o configuri propaganda ideologica vietata dalla legge o comunque inneggiante a comportamenti discriminatori.

L'uso di un linguaggio o gestualità osceni o volgari, come pure di espressioni blasfeme deve essere considerato rientrare in detta previsione normativa.

Al verificarsi di tali infrazioni, constatate direttamente o su segnalazione degli assistenti o del quarto ufficiale, l'arbitro deve espellere (se calciatore) o allontanare dal recinto di gioco il responsabile.

LA CONDOTTA GRAVEMENTE SLEALE

Racchiuse nell'espressione “condotta gravemente sleale”, la Regola 12 prevede due diverse infrazioni punibili con l'espulsione del calciatore, che...

A) impedisce alla squadra avversaria, toccando volontariamente il pallone con le mani:

1. la segnatura di una rete;
2. un'evidente opportunità di segnare una rete (ciò non si considera un'infrazione per il portiere all'interno della propria area di rigore).

B) impedisce ad un calciatore avversario che si dirige verso la porta, mediante un'infrazione punibile con un calcio di punizione o di rigore, un'evidente opportunità di segnare una rete.

Analizziamo ora nel dettaglio i due casi:

- L'infrazione (A) contiene al proprio interno due diverse ipotesi: una prima di più immediata comprensione ed una seconda che si può accostare all'infrazione (B) per via dell'espressione comune “un'evidente opportunità di segnare una rete”.

- L'infrazione (A 1) si riferisce ad un caso facilmente identificabile: mentre il pallone sta per entrare in porta (a seguito di un tiro, di un colpo di testa, di una deviazione qualsiasi), un difendente per evitare che sia segnata la rete, impedisce al pallone di oltrepassare la linea di porta con un “fallo di mano”.

- Le infrazioni (A 2) e (B), invece, comprendono una vastissima moltitudine di ipotesi contemplate appunto nell'espressione che le accomuna.

È necessario, quindi, al fine di assicurare la maggiore uniformità di giudizio e la minore discrezionalità di valutazione indicare gli elementi che consentono di definire EVIDENTE un'opportunità di segnare una rete:

1) la direzione dell'azione: il calciatore deve dirigersi verso la porta avversaria e non genericamente verso la linea di porta o, ancora meno, verso un angolo del terreno;

2) la probabilità di controllare il pallone: il calciatore deve essere in possesso del pallone o deve poterlo controllare facilmente;

3) il numero dei difendenti capaci di intervenire nell'azione e la loro posizione sul terreno di gioco (al più uno tra il calciatore e la porta, oltre a chi commette il fallo);

4) il punto dove è commesso il fallo (più lontano è dalla porta, meno probabile che l'opportunità sia EVIDENTE);

In conclusione: c'era una concreta probabilità che l'attacco producesse un tiro in porta e, quindi, una rete se non fosse stato interrotto scorrettamente?

Se manca uno qualunque di questi elementi, l'opportunità di segnare una rete non può definirsi EVIDENTE. Inoltre, la presenza di ciascuno di questi elementi deve essere "chiara" affinché l'espulsione sia appropriata secondo la Regola 12.

Bisogna ricordare che la condotta gravemente sleale si concretizza sia con i falli punibili con un calcio di punizione diretto (o di rigore) sia con quelli punibili con un calcio di punizione indiretto.

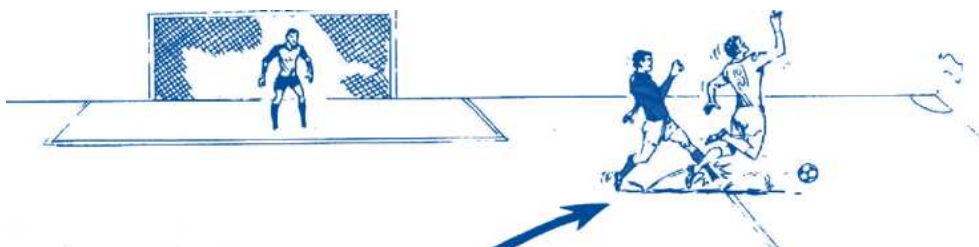
Se l'arbitro applica il vantaggio durante un'evidente opportunità di segnare una rete, il calciatore colpevole alla prima interruzione del gioco non sarà espulso, ma ammonito. Se, però, l'infrazione commessa merita di per sé l'espulsione, il calciatore sarà espulso non per condotta gravemente sleale, ma per il tipo di fallo.



Un difensore tocca volontariamente il pallone con la mano sulla propria linea di porta nel tentativo di evitare la segnatura di una rete, ma il pallone entra ugualmente. La rete deve essere convalidata ed il difensore ammonito.



Un calciatore si sta dirigendo verso la porta avversaria quando viene trattenuto dal portiere. Il portiere deve essere espulso per aver impedito un'evidente opportunità di segnare una rete.



Un attaccante viene sgambettato da un difendente all'interno dell'area di rigore e un calcio di rigore è accordato. Il difendente non deve essere espulso perché l'attaccante si sta allontanando dalla porta e, quindi, non ha un'evidente opportunità di segnare una rete

SCORRETTEZZE	
da AMMONIZIONE	da ESPULSIONE
<p>1. COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO: falli, atti, gesti o atteggiamenti contrari allo spirito del gioco.</p> <p>Ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trattenere prolungatamente il pallone tra gli arti inferiori con lo scopo di impedire agli avversari di giocarlo; • Appoggiarsi su un compagno per saltare più in alto; • Trarre in inganno gli avversari con parole; • Compiere intenzionalmente qualsiasi atto teso ad aggirare i divieti imposti dalle Regole: per esempio, alzarsi il pallone coi piedi per passarlo di testa al proprio portiere; • Compiere qualsiasi atto simulatorio per ingannare l'arbitro; • Segnare o tentare di segnare una rete toccando intenzionalmente il pallone con una mano • Interrompere con un fallo un'importante azione di gioco • Esultare in modo eccessivo e/o provocatorio nei confronti degli avversari e/o del pubblico, come togliendosi la maglia, arrampicandosi sulle recinzioni, ecc.,. <p>Un comportamento antisportivo, a seconda della natura, può verificarsi all'interno o all'esterno del terreno di gioco, sia con il pallone in gioco sia con il pallone non in gioco.</p>	<p>1. CONDOTTA VIOLENTA: falli, atti o gesti che arrechino o tendano ad arrecare un danno fisico a chicchessia</p> <p>Ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dare o tentare di dare un calcio, un pugno, uno schiaffo, ... • Colpire o tentare di colpire, anche usando o lanciando oggetti (non è indispensabile che l'oggetto colpisca effettivamente il destinatario, che ad esempio, potrebbe scansarlo) <p>La condotta violenta può verificarsi sia a gioco fermo sia in svolgimento</p>
<p>2. PROTESTARE CON PAROLE O GESTI (nei confronti degli Ufficiali di gara)</p>	<p>2. GRAVE FALLO DI GIOCO Si ha quando un calciatore fa uso di forza eccessiva nei confronti di un avversario, cercando di giocare il pallone, e compiendo un intervento di fronte, di lato o di dietro, con una o entrambe le gambe, mettendo a serio rischio l'integrità fisica dell'avversario.</p> <p>Ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sgambettare un avversario da tergo, non avendo alcuna possibilità di giocare il pallone <p>Un grave fallo di gioco può essere commesso soltanto sul terreno di gioco e con il pallone in gioco.</p>
<p>3. TRASGREDIRRE RIPETUTAMENTE LE REGOLE DEL GIOCO (l'infrazione è riferita soltanto ai calciatori titolari)</p>	<p>3. SPUTARE ADDOSSO AD UN AVVERSARIO O QUALSIASI ALTRA PERSONA (non è indispensabile che lo sputo colpisca effettivamente il destinatario, che ad esempio, potrebbe scansarlo)</p>
<p>4. RITARDARE LA RIPRESA DEL GIOCO (eventualmente anche creando una situazione di contrasto con gli avversari dopo che una rete è stata segnata)</p>	<p>4. USARE UN LINGUAGGIO O FARE GESTI OFFENSIVI, INGIURIOSI, OLTRAGGIOSI O MINACCIOSI, BLASFEMI</p>
<p>5. NON RISPETTARE LA DISTANZA PRESCRITTA PER I CALCI D'ANGOLO, I CALCI DI PUNIZIONE E LE RIMESSE LATERALI (l'infrazione è riferita soltanto ai calciatori titolari)</p>	<p>5 e 6. CONDOTTA GRAVEMENTE SLEALE: falli che neghino alla squadra avversaria una rete o ad un calciatore della squadra avversaria un'evidente opportunità di segnare una rete</p>
<p>6. ENTRARE O RIENTRARE SUL TERRENO DI GIOCO SENZA IL PERMESSO DELL'ARBITRO (l'infrazione è riferita soltanto ai calciatori titolari; per i calciatori di riserva rientra nel concetto di comportamento antisportivo)</p>	
<p>7. ABBANDONARE DELIBERATAMENTE IL TERRENO DI GIOCO SENZA IL PERMESSO DELL'ARBITRO</p>	<p>7. RICEVERE UNA SECONDA AMMONIZIONE NELLA MEDESIMA GARA</p>

ANNOTAZIONI

This image shows a full page of blank, lined paper. It features approximately 20 evenly spaced horizontal blue lines across its entire width. The lines are thin and consistent in color, set against a plain white background. There are no margins, text, or other markings present on the page.

REGOLAMENTO

Tipi di calci di punizione

I calci di punizione sono diretti e indiretti.

Il calcio di punizione diretto

IL PALLONE ENTRA IN PORTA

- se un calcio di punizione diretto è calciato direttamente nella porta avversaria, la rete è valida;
- se un calcio di punizione diretto è calciato direttamente nella propria porta deve essere accordato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.



Il calcio di punizione indiretto

SEGNALAZIONE

L'arbitro indica il calcio di punizione indiretto sollevando il proprio braccio al di sopra della testa. Egli mantiene il braccio in questa posizione durante l'esecuzione del calcio di punizione e fino a che il pallone abbia toccato un altro calciatore o cessi di essere in gioco.



IL PALLONE ENTRA IN PORTA

Una rete può essere segnata soltanto se il pallone entra in porta dopo aver toccato un altro calciatore:

- se un calcio di punizione viene calciato direttamente nella porta della squadra avversaria, il gioco dovrà essere ripreso con un calcio di rinvio;
- se un calcio di punizione viene calciato direttamente nella propria porta, il gioco dovrà essere ripreso con un calcio d'angolo in favore della squadra avversaria.

Procedura

Sia per il calcio di punizione diretto che per quello indiretto, il pallone deve essere fermo nel momento in cui viene calciato e chi lo calcia non deve toccarlo di nuovo prima che sia stato toccato da un altro calciatore.

Punto di esecuzione del calcio di punizione

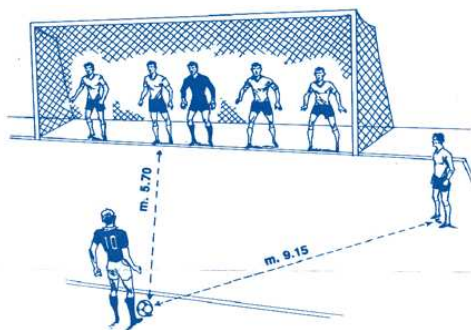
CALCIO DI PUNIZIONE ALL'INTERNO DELL'AREA DI RIGORE

Calcio di punizione diretto o indiretto in favore della squadra difendente:

- tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad almeno m. 9,15 dal pallone;
- tutti i calciatori della squadra avversaria devono rimanere al di fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia in gioco;
- il pallone è in gioco non appena è calciato fuori dall'area di rigore verso il terreno di gioco;
- un calcio di punizione accordato all'interno dell'area di porta può essere eseguito da qualsiasi punto di tale area.

Calcio di punizione indiretto in favore della squadra attaccante:

- tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad almeno m. 9,15 dal pallone fino a quando questo non sia in gioco, fatto salvo il caso che essi si trovino sulla propria linea di porta fra i pali;



- il pallone è in gioco quando è calciato e si muove;
- un calcio di punizione indiretto, accordato all'interno dell'area di porta, deve essere eseguito dalla linea dell'area di porta, parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.

CALCIO DI PUNIZIONE ALL'ESTERNO DELL'AREA DI RIGORE

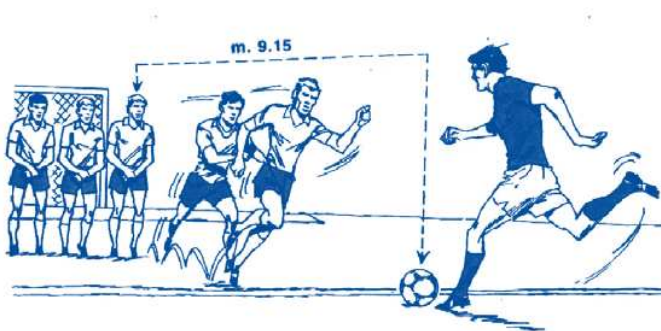
- tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad almeno m. 9,15 dal pallone fino a quando questo non sia in gioco;
- il pallone è in gioco non appena è calciato e si muove;

- il calcio di punizione deve essere eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione o dalla posizione in cui si trovava il pallone quando si è verificata l'infrazione (a seconda del tipo di infrazione).

Infrazioni e sanzioni

Quando un calciatore della squadra avversaria non rispetta la distanza prescritta durante l'esecuzione di un calcio di punizione:

- il calcio di punizione deve essere ripetuto.



Quando il pallone non è uscito dall'area di rigore durante l'esecuzione di un calcio di punizione accordato ai difendenti all'interno della propria area di rigore:

- il calcio di punizione deve essere ripetuto.

CALCIO DI PUNIZIONE ESEGUITO DA UN CALCIATORE DIVERSO DAL PORTIERE

Se, dopo che il pallone è in gioco, colui che lo ha calciato lo tocca una seconda volta (non con le mani) prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione indiretto viene accordato alla squadra avversaria e deve essere eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

Se, dopo che il pallone è in gioco, colui che lo ha calciato tocca volontariamente il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione diretto viene accordato alla squadra avversaria nel punto in cui l'infrazione è stata commessa (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).
- un calcio di rigore viene accordato se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore della squadra del calciatore che ha eseguito il calcio di punizione.

CALCIO DI PUNIZIONE ESEGUITO DAL PORTIERE

Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere lo tocca una seconda volta (non con le mani) prima che lo stesso sia toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione indiretto viene accordato alla squadra avversaria nel punto in cui l'infrazione è stata commessa (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere lo tocca volontariamente con le mani prima che sia toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione diretto viene accordato alla squadra avversaria se l'infrazione è stata commessa all'esterno dell'area di rigore. Questo calcio di punizione diretto deve essere eseguito dal punto in cui l'infrazione è stata commessa (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

- un calcio di punizione indiretto viene accordato alla squadra avversaria se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore del portiere stesso. Questo calcio di punizione indiretto deve essere eseguito dal punto in cui l'infrazione è stata commessa (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

Interpretazione delle Regole del Gioco e linee guida per arbitri

PROCEDURA

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

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

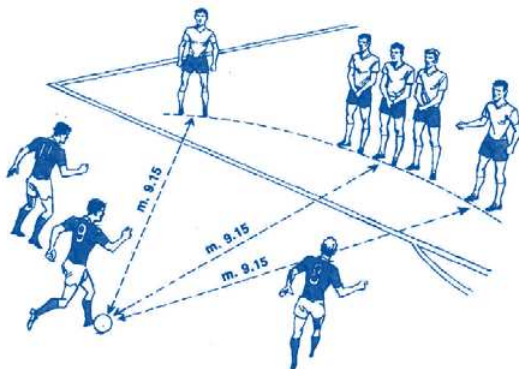
Fare una finta durante l'esecuzione di un calcio di punizione per confondere gli avversari è consentito in quanto parte del gioco. Tuttavia, se a giudizio dell'arbitro la finta è considerata come un atto di comportamento antisportivo, il calciatore dovrà essere ammonito.

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

Un calcio di punizione indiretto deve essere ripetuto se l'arbitro omette di alzare il braccio per indicare che il calcio è indiretto e il pallone è calciato direttamente in porta. Il carattere indiretto del calcio di punizione non è annullato dall'errore dell'arbitro.

DISTANZA

Se un calciatore decide di eseguire rapidamente un calcio di punizione ed un avversario che si trova a meno di m. 9.15 dal pallone lo intercetta, l'arbitro lascerà che il gioco prosegua.



Se un calciatore decide di eseguire rapidamente un calcio di punizione ed un avversario che è vicino al pallone gli impedisce intenzionalmente di effettuare il calcio di punizione, l'arbitro dovrà ammonire il calciatore per aver ritardato la ripresa di gioco.

Se la squadra difendente esegue un calcio di punizione all'interno della propria area di rigore e uno o più avversari si trovano ancora all'interno di essa perché il difensore decide di eseguire rapidamente la punizione e gli avversari non hanno avuto il tempo di uscirne, l'arbitro lascerà che il gioco prosegua.

1. In quale punto deve essere collocato il pallone per l'esecuzione di un calcio di punizione?

Dipende dal tipo di infrazione commessa.

I falli specificati nella Regola 12 punibili con un calcio di punizione diretto si intendono commessi nel punto in cui avviene il contatto (salvo il caso di fallo "continuato", che si punisce dove termina) sia fra i calciatori, sia fra mano e pallone. Per i falli punibili con calcio di punizione indiretto, il pallone deve essere collocato nel punto in cui l'infrazione è stata commessa.

Nel caso in cui un calciatore, anche se di riserva, entri o rientri sul terreno di gioco senza il consenso dell'arbitro, il calcio di punizione indiretto deve essere effettuato nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

2. È sempre obbligatorio il rispetto della distanza minima di m. 9,15 dal pallone per i calciatori appartenenti alla squadra che subisce un calcio di punizione?

Sì, con la eccezione del calcio di punizione indiretto eseguito dall'interno dell'area di rigore da una distanza inferiore a m. 9,15 dalla porta contro la squadra difendente: in tale circostanza i difendenti possono disporsi sulla linea di porta, nel tratto compreso fra i pali; altrimenti devono rispettare la distanza prescritta. Il calciatore che esegue il calcio di punizione può rinunciare tacitamente al rispetto della distanza da parte degli avversari, ma in tale circostanza, qualora il pallone venga intercettato, l'arbitro non dovrà intervenire.

3. Un calciatore esegue un calcio di punizione dall'esterno della propria area di rigore e tocca volontariamente una seconda volta il pallone con le mani prima che sia stato toccato da un altro calciatore. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

Sanziona l'infrazione più grave, accordando un calcio di punizione diretto o di rigore, se l'infrazione avviene all'interno dell'area di rigore del calciatore.

4. Un calcio di punizione indiretto è accordato ad una squadra all'interno della propria area di rigore. Il calciatore calcia il pallone e quest'ultimo tocca un compagno che si trova in detta area; il pallone entra nella propria porta. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

Il calcio di punizione deve essere ripetuto dal momento che il pallone non è in gioco fino a che non esce dall'area di rigore verso il terreno di gioco.

5. Nell'effettuazione di un calcio di punizione eseguito dall'interno della propria area di rigore, quando i calciatori avversari possono entrare in detta area?

I calciatori avversari non possono entrare all'interno dell'area di rigore fino a che il pallone non è uscito da detta area.

6. Un calciatore esegue rapidamente un calcio di punizione e segna una rete. L'arbitro non ha avuto l'opportunità di alzare il braccio per indicare che il calcio di punizione era indiretto. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

Il tiro deve essere ripetuto perché l'infrazione iniziale doveva essere sanzionata con un calcio di punizione indiretto ma l'arbitro non ha avuto l'opportunità di segnalarlo e ciò potrebbe aver indotto in errore il calciatore che ha eseguito il tiro.

7 Nell'esecuzione di un calcio di punizione indiretto il pallone toccato da un calciatore non si muove. Un suo compagno lo colpisce immediatamente dopo, segnando una rete. La rete è valida?

No, perché il pallone è in gioco dopo che è toccato e si è mosso. Pertanto il gioco deve essere ripreso con un calcio di rinvio.

8. Nell'esecuzione di un calcio di punizione il pallone, regolarmente in gioco, viene deviato dall'arbitro e finisce direttamente in porta. Come si regolerà l'arbitro?

- se il pallone entra nella porta della squadra che ha eseguito il calcio di punizione il gioco sarà ripreso con il calcio d'angolo;
- se il pallone entra nella porta della squadra avversaria, ed il calcio di punizione era diretto, la rete è valida;
- se il pallone entra nella porta della squadra avversaria ed il calcio di punizione era indiretto, il gioco sarà ripreso con un calcio di rinvio.

ANNOTAZIONI

[illegible]

REGOLAMENTO

Un calcio di rigore viene accordato contro la squadra che commette, all'interno della propria area di rigore e mentre il pallone è in gioco, una delle dieci infrazioni punibili con un calcio di punizione diretto.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rigore.

La gara deve essere prolungata per consentire l'esecuzione del calcio di rigore accordato allo scadere di ciascuno dei tempi regolamentari o supplementari.

Posizione del pallone e dei calciatori

Il pallone:

- deve essere posizionato sul punto del calcio di rigore.

Il calciatore incaricato di eseguire il calcio di rigore:

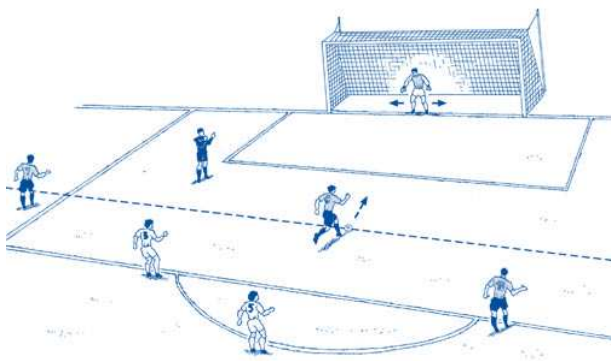
- deve essere chiaramente identificato.

Il portiere della squadra difendente:

- deve restare sulla linea di porta, all'interno dei pali, facendo fronte a chi esegue il tiro fino a quando il pallone è stato calciato.

Tutti i calciatori tranne l'incaricato del tiro devono posizionarsi:

- all'interno del terreno di gioco;
- al di fuori dell'area di rigore;
- dietro il punto del calcio di rigore;
- ad almeno m. 9,15 dal punto del calcio di rigore.



Procedura

- dopo che i calciatori hanno preso posizione in conformità con questa Regola, l'arbitro emette il fischio per dare il segnale per l'esecuzione del calcio di rigore;
- il calciatore incaricato di eseguire il calcio di rigore deve calciare il pallone in avanti;
- egli non può toccare di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore;
- il pallone è in gioco quando è calciato e si muove in avanti.

Quando un calcio di rigore è eseguito durante il normale svolgimento del gioco, o si rende necessario prolungare il tempo al termine di un periodo di gioco per consentirne l'esecuzione o la ripetizione, la rete viene accordata se, prima di varcare la linea di porta, tra i pali e sotto la traversa:

- il pallone tocca uno o entrambi i pali e/o la traversa e/o il portiere.

L'arbitro decide quando il calcio di rigore ha prodotto il proprio effetto.

Infrazioni e sanzioni

SE L'ARBITRO EMETTE IL FISCHIO PER L'ESECUZIONE DEL CALCIO DI RIGORE E, PRIMA CHE IL PALLONE SIA IN GIOCO, SI VERIFICA UNA DELLE SEGUENTI SITUAZIONI:

Il calciatore incaricato di eseguire il calcio di rigore infrange le Regole del Gioco:

- l'arbitro permette l'esecuzione del tiro.
- se il pallone entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto.
- se il pallone non entra in porta, l'arbitro dovrà interrompere il gioco e la gara sarà ripresa con un calcio di punizione indiretto per la squadra difendente dal punto in cui è avvenuta l'infrazione.

Il portiere infrange le Regole del Gioco:

- l'arbitro permette l'esecuzione del tiro.
- se il pallone entra in porta, la rete dovrà essere accordata.
- se il pallone non entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto.

Un compagno del calciatore incaricato del tiro infrange le Regole del Gioco:

- l'arbitro permette l'esecuzione del tiro.
- se il pallone entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto.
- se il pallone non entra in porta, l'arbitro dovrà interrompere il gioco e la gara sarà ripresa con un calcio di punizione indiretto per la squadra difendente dal punto in cui è avvenuta l'infrazione.

Un compagno del portiere infrange le Regole del Gioco:

- l'arbitro permette l'esecuzione del tiro;
- se il pallone entra in porta, la rete dovrà essere accordata.
- se il pallone non entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto.

Uno o più calciatori di entrambe le squadre infrangono le Regole del Gioco:

- il calcio di rigore dovrà essere ripetuto.

SE DOPO CHE IL PALLONE È STATO CALCIATO:

l'esecutore del calcio di rigore tocca il pallone di nuovo (ma non con le mani) prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione indiretto sarà accordato in favore della squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

l'esecutore del calcio di rigore tocca volontariamente il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione diretto sarà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

il pallone entra in contatto con un corpo estraneo durante la sua traiettoria:

- il calcio di rigore dovrà essere ripetuto.

il pallone, dopo essere stato respinto dal portiere o dai pali o dalla traversa, ricade sul terreno di gioco e viene quindi in contatto con un corpo estraneo:

- l'arbitro interrompe il gioco;
- il gioco verrà ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone al momento del contatto con il corpo estraneo, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

Interpretazione delle Regole del Gioco e linee guida per arbitri

PROCEDURA

Fare una finta durante la rincorsa per l'esecuzione di un calcio di rigore per confondere gli avversari è consentito in quanto fa parte del gioco. Tuttavia, fare finta di calciare il pallone una volta che il calciatore ha completato la rincorsa è

considerata un'infrazione alla Regola 14 ed un atto di comportamento antisportivo per il quale il calciatore deve essere ammonito.

PREPARATIVI PER IL CALCIO DI RIGORE

Prima che il calcio di rigore sia eseguito l'arbitro deve assicurarsi che:

- il calciatore incaricato di eseguirlo sia chiaramente identificato;
- il pallone sia posizionato correttamente sul punto del calcio di rigore;
- il portiere si trovi sulla linea di porta tra i pali e faccia fronte a chi è incaricato di eseguirlo;
- i compagni di chi esegue il calcio di rigore ed i compagni del portiere siano:
 - all'esterno dell'area di rigore;
 - all'esterno dell'arco dell'area di rigore;
 - dietro la linea del pallone.

GUIDA PRATICA AIA

1. Il capitano della squadra punita con un calcio di rigore può formulare riserve sulla distanza del punto del calcio di rigore dalla linea di porta?

Le riserve verbali possono essere espresse soltanto per irregolarità del terreno di gioco sopravvenute nel corso della gara. Nel caso in questione, poiché le riserve riguardano un particolare della segnatura del terreno rimasto immutato durante la gara, le stesse avrebbero dovuto essere presentate per iscritto prima dell'inizio. Pertanto, l'arbitro non ne terrà conto ma ne farà menzione nel rapporto di gara.

2. Su di un terreno allentato dalla pioggia, un calciatore per effettuare un calcio di rigore posiziona il pallone accanto al punto del calcio di rigore. Ciò è regolare e può essere consentito?

No.

3. L'arbitro decide che un calcio di rigore debba essere ripetuto a causa di un'infrazione. Può essere un altro calciatore a tirare questo secondo calcio di rigore?

Sì.

4. Un calciatore esegue un calcio di rigore prima che l'arbitro abbia dato il segnale di esecuzione. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

Dovrà, comunque, fare ripetere il calcio di rigore.

5. L'arbitro dà il segnale di esecuzione di un calcio di rigore. Un calciatore della squadra che ne beneficia colpisce un avversario all'esterno dell'area di rigore. L'arbitro ha visto quanto accaduto. Quale deve essere la sua decisione?

L'arbitro consente l'esecuzione del tiro. Se viene segnata una rete, il calcio di rigore deve essere ripetuto. Se non viene segnata una rete, l'arbitro interrompe il gioco e lo riprende accordando un calcio di punizione indiretto, a favore della squadra difendente, nel punto in cui è avvenuta l'infrazione.

In entrambi i casi, espelle il calciatore colpevole per condotta violenta.

6. Il calciatore che esegue un calcio di rigore passa il pallone indietro ad un compagno che segna una rete. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

L'arbitro interrompe il gioco e lo riprende con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria dal punto del calcio di rigore. Una tale maniera di effettuare un calcio di rigore è considerata un'infrazione della procedura prevista dalla Regola 14.

7. Il calciatore che esegue un calcio di rigore passa il pallone in avanti ad un compagno che segna una rete. Questo è permesso?

Sì, purché la corretta procedura di esecuzione del calcio di rigore sia seguita.

8. Nell'esecuzione di un calcio di rigore, l'incaricato, ultimata la rincorsa, può attardarsi nel calciare per indurre il portiere a muoversi in una direzione e successivamente calciare il pallone nell'altra?

No. Un'azione del genere è assolutamente contraria allo spirito del gioco. Il calciatore colpevole dovrà essere ammonito e, se è stata segnata una rete, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto; in caso contrario, sarà accordato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria dal punto è avvenuta l'infrazione.

9. Durante l'esecuzione di un calcio di rigore la traiettoria del pallone viene deviata da un corpo estraneo. Come dovrà regolarsi l'arbitro?

Se la deviazione avviene mentre il pallone è diretto verso la porta, il calcio di rigore deve essere ripetuto; se invece avviene dopo che lo stesso è stato respinto dal portiere, dai pali o dalla traversa, il gioco sarà ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si è verificato il contatto.*

10. Una gara è prolungata per permettere l'esecuzione di un calcio di rigore. Il portiere può essere sostituito prima che il calcio di rigore sia eseguito?

Sì. Può essere rimpiazzato da un altro calciatore partecipante al gioco oppure essere sostituito da un calciatore di riserva, purché il numero di sostituzioni consentito non sia superato.

11. In caso di prolungamento del primo o del secondo periodo di gioco (regolamentare o supplementare) per far eseguire o ripetere un calcio di rigore, quando dovrà ritenersi che il tiro avrà prodotto il proprio effetto e, quindi, che è stata ultimata la fase del calcio di rigore?

Premesso che l'arbitro applicherà le stesse disposizioni, per quanto attuabili, in caso sia necessario eseguire i tiri dal punto del calcio di rigore per determinare

una squadra vincente, ci sono tre possibili tipi di situazioni:

- Il calciatore, che effettua regolarmente il tiro, calcia il pallone che poi:
 - (a) oltrepassa interamente la linea di porta, tra i pali e sotto la traversa: rete valida.
 - (b) oltrepassa interamente le linee perimetrali del terreno di gioco, senza che sia segnata una rete: il periodo di gioco ha termine.
 - (c) si ferma, perché calciato debolmente: il periodo di gioco ha termine.
- Il calciatore, che effettua regolarmente il tiro, calcia il pallone che, essendo rimbalzato dai pali o dalla traversa:
 - (a) oltrepassa interamente la linea di porta, tra i pali e sotto la traversa: rete valida.
 - (b) oltrepassa le linee perimetrali, senza che sia segnata una rete: il periodo di gioco ha termine.
 - (c) rimbalza indietro ed arresta la sua corsa: il periodo di gioco ha termine.
 - (d) rimbalza indietro, colpisce il portiere ed oltrepassa interamente la linea di porta, tra i pali e sotto la traversa: rete valida.
 - (e) rimbalza indietro, colpisce il portiere ed oltrepassa le linee perimetrali senza che sia segnata una rete: il periodo di gioco ha termine.
 - (f) rimbalza indietro, colpisce il portiere e resta sul terreno di gioco, arrestando la sua corsa: il periodo di gioco ha termine.
 - (g) rimbalza sulla linea di porta, tra i pali e sotto la traversa: l'arbitro deve aspettare fino a che la corsa del pallone sia finita e, se oltrepassa interamente la linea di porta, tra i pali e sotto la traversa, convalida la rete.
- Il calciatore che effettua regolarmente il tiro calcia il pallone, il quale è toccato dal portiere che:
 - (a) lo blocca fermamente: il periodo di gioco ha termine.
 - (b) non riesce ad impedire che il pallone oltrepassi interamente la linea di porta, tra i pali e sotto la traversa: rete valida.
 - (c) lo devia indietro sul terreno di gioco ed il pallone arresta la sua corsa: il periodo di gioco ha termine.
 - (d) lo devia su uno dei pali o sulla traversa, ma il pallone colpisce poi di nuovo il portiere e oltrepassa interamente la linea di porta, tra i pali e sotto la traversa: rete valida.
 - (e) non evita che gli rotoli sotto al corpo ed oltrepassi interamente la linea di porta, tra i pali e sotto la traversa: rete valida.

12. Durante il prolungamento di un periodo di gioco per effettuare un calcio di rigore (o nell'esecuzione di un tiro di rigore, per quanto applicabile), l'arbitro fischia per autorizzare l'esecuzione del tiro ma prima che il pallone sia in gioco un calciatore infrange le Regole del Gioco ed il pallone entra in porta. Il calcio di rigore deve essere ripetuto?

- (a) se il calciatore che infrange le Regole del Gioco appartiene alla squadra attaccante (chi effettua il tiro o un suo compagno), l'arbitro non convaliderà la rete e farà ripetere il calcio di rigore.
- (b) se il calciatore che infrange le Regole del Gioco appartiene alla squadra difendente (portiere o suo compagno), l'arbitro convaliderà la rete.

13. Dopo che è stato accordato tempo per permettere l'esecuzione o la ripetizione di un calcio di rigore alla fine del primo o del secondo periodo dei tempi regolamentari, o durante i tiri di rigore, il pallone scoppia o diventa difettoso prima di toccare i pali, la traversa o il portiere, senza avere oltrepassato la linea di porta. Quale dovrà essere la decisione dell'arbitro?

Il calcio (o tiro) di rigore deve essere ripetuto con un nuovo pallone.

**INFRAZIONI – DOPO IL FISCHIO DELL'ARBITRO
E PRIMA CHE IL PALLONE SIA IN GIOCO**

INFRAZIONE COMMESSA DA	ESITO DEL TIRO	
	RETE SEGNATA	RETE NON SEGNATA
Attaccante (chi tira o un suo compagno)	Il calcio di rigore si ripete	Calcio di punizione indiretto (a favore della squadra difendente)
Difendente (chi para o un suo compagno)	Rete valida	Il calcio di rigore si ripete
Entrambi	Il calcio di rigore si ripete	Il calcio di rigore si ripete

[illegible]

REGOLAMENTO

La rimessa dalla linea laterale è un modo di riprendere il gioco.

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

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

Procedura

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

- fare fronte al terreno di gioco;
- avere, almeno parzialmente, i due piedi sulla linea laterale o all'esterno di questa;
- tenere il pallone con entrambe mani;
- lanciare il pallone da dietro la nuca ed al di sopra della testa;
- lanciare il pallone dal punto in cui è uscito dal terreno di gioco.



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

Il pallone è in gioco nell'istante in cui entra sul terreno di gioco.

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

Infrazioni e sanzioni

RIMESSA DALLA LINEA LATERALE ESEGUITA DA UN CALCIATORE DIVERSO DAL PORTIERE:

se, dopo che il pallone è in gioco, colui che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale tocca di nuovo il pallone (non con le mani) prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione indiretto sarà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

se, dopo che il pallone è in gioco, colui che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale tocca volontariamente il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione diretto sarà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).
- un calcio di rigore sarà accordato se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore del calciatore che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale.

RIMESSA DALLA LINEA LATERALE ESEGUITA DAL PORTIERE:

se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere tocca di nuovo il pallone (non con le mani) prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione indiretto sarà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere tocca volontariamente il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione diretto sarà accordato alla squadra avversaria se l'infrazione è stata commessa all'esterno dell'area di rigore del portiere. Questo calcio di punizione dovrà essere eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).
- un calcio di punizione indiretto sarà accordato alla squadra avversaria se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore del portiere. Questo calcio di punizione sarà eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

se un avversario distrae o ostacola scorrettamente il calciatore che esegue una rimessa dalla linea laterale:

- deve essere ammonito per comportamento antisportivo.

Per ogni altra infrazioni a questa regola:

- la rimessa dalla linea laterale dovrà essere eseguita da un calciatore della squadra avversaria.

Esempi di rimessa laterale irregolare



Interpretazione delle Regole del Gioco e linee guida per arbitri

PROCEDURE – INFRAZIONI

Si ricorda agli arbitri che gli avversari devono rimanere ad almeno due metri dal punto in cui viene eseguita la rimessa laterale. Ove necessario, l'arbitro deve richiamare ogni calciatore che non rispetti tale distanza prima che la rimessa laterale venga eseguita ed ammonirlo se successivamente omette di arretrare alla distanza regolamentare. Il gioco verrà ripreso con una rimessa dalla linea laterale.

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

Se il pallone entra direttamente nella porta avversaria in seguito ad una rimessa laterale, l'arbitro dovrà accordare un calcio di rinvio. Se il pallone entra direttamente nella porta di chi ha eseguito la rimessa laterale, l'arbitro dovrà accordare un calcio d'angolo.

Se il pallone tocca il suolo prima di entrare sul terreno di gioco, la rimessa laterale dovrà essere ripetuta dalla medesima squadra e dalla medesima posizione a condizione che sia stata eseguita conformemente alla procedura corretta. Se la rimessa laterale non viene eseguita conformemente alla procedura corretta, dovrà essere eseguita dalla squadra avversaria.

GUIDA PRATICA AIA

1. Quando deve essere ripetuta dalla stessa squadra la rimessa dalla linea laterale?

Quando, essendo stata regolarmente effettuata, il pallone tocca il suolo prima di essere entrato sul terreno di gioco e nel caso proposto al punto successivo.

2. Un calciatore, durante l'esecuzione di una rimessa dalla linea laterale, viene involontariamente disturbato, ad esempio da un assistente dell'arbitro. Cosa deve fare l'arbitro?

Se per effetto del disturbo involontariamente arrecato, la rimessa dalla linea laterale dovesse risultare effettuata irregolarmente e/o in qualche modo influenzata, l'arbitro dovrà far ripetere la rimessa dalla linea laterale alla stessa squadra. Altrimenti lascerà proseguire il gioco.

3. Un calciatore effettua una rimessa laterale con i due piedi parzialmente dietro o sulla linea laterale oppure dentro il terreno di gioco con i talloni sulla linea laterale. Questo è permesso?

Sì, purché almeno parzialmente i due piedi siano a terra sulla linea laterale o sul campo per destinazione.

4. Se un calciatore effettua la rimessa in modo irregolare o da una posizione diversa rispetto a quella prescritta, come si comporterà l'arbitro?

Farà effettuare la rimessa all'altra squadra.

5. Un calciatore effettua una rimessa laterale in modo non corretto ed il pallone va direttamente verso un avversario. Il gioco può continuare per il vantaggio?

No. Un calciatore della squadra avversaria eseguirà di nuovo la rimessa laterale.

6. Quando deve essere considerato in gioco il pallone su rimessa dalla linea laterale?

Non appena entra sul terreno di gioco, ossia, mentre ancora in aria, tocca il margine esterno dell'immaginario piano verticale della linea laterale, dopo aver lasciato le mani di chi ha effettuato la rimessa.

7. Una rimessa laterale viene eseguita da un calciatore, che lancia il pallone direttamente verso il proprio portiere il quale, nell'intento di evitare che il pallone entri in rete, tocca il pallone con le mani. Ciò nonostante, il pallone entra in rete. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

Il vantaggio dovrà essere applicato e la rete accordata.

8. Un calciatore esegue regolarmente una rimessa dalla linea laterale e lancia con violenza volontariamente il pallone contro l'arbitro. Quale sanzione dovrà essergli comminata?

L'arbitro dovrà espellere il calciatore colpevole per "condotta violenta" e far riprendere il gioco con un calcio di punizione indiretto nel punto in cui il pallone ha colpito l'arbitro.*

9. A seguito dell'esecuzione di una rimessa dalla linea laterale, il pallone tocca l'arbitro o un suo assistente che si trova sul terreno di gioco, oppure l'asta di una bandierina d'angolo o un palo della porta, venendo deviato direttamente:

- oltre una linea laterale;
- oltre una linea di porta, all'interno o all'esterno dei pali.

In quale modo dovrà essere ripreso il gioco?

- Con una nuova rimessa effettuata dalla squadra avversaria, se il pallone è uscito dalla linea laterale;
- con un calcio d'angolo, se il pallone ha oltrepassato la linea di porta, all'interno o all'esterno dei pali, del calciatore che ha effettuato la rimessa;
- con un calcio di rinvio, se il pallone ha oltrepassato la linea di porta avversaria, all'interno o all'esterno dei pali.

[illegible]

REGOLAMENTO

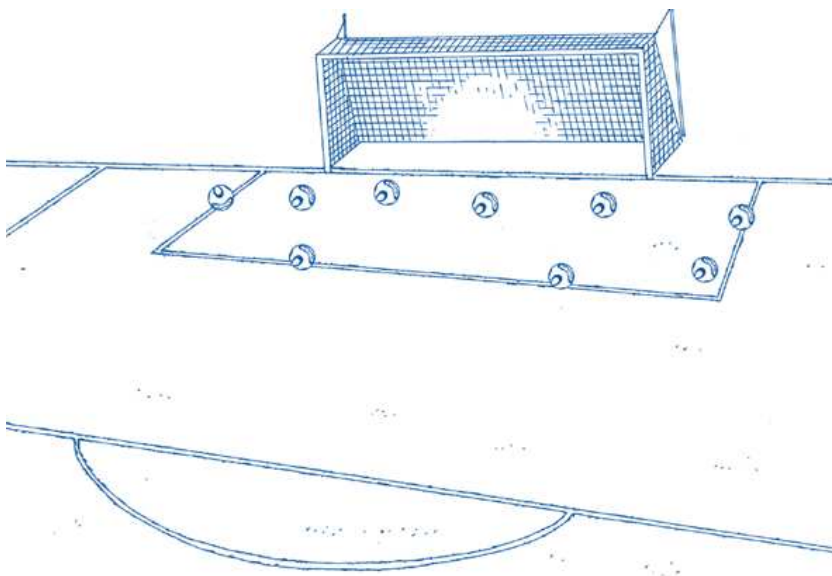
Il calcio di rinvio è un modo di riprendere il gioco.

Un calcio di rinvio viene accordato quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, ha interamente superato la linea di porta, sia a terra, sia in aria, senza che una rete sia stata segnata in conformità a quanto stabilito nella Regola 10.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rinvio ma soltanto contro la squadra avversaria.

Procedura

- il pallone è calciato da un punto qualsiasi dell'area di porta da un calciatore della squadra difendente;
- i calciatori avversari devono restare al di fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia in gioco;
- il calciatore che ha eseguito il calcio di rinvio non deve toccare il pallone di nuovo prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore;
- il pallone è in gioco quando è calciato direttamente al di fuori dell'area di rigore verso il terreno di gioco.



Infrazioni e sanzioni

Se il pallone non è stato calciato direttamente fuori dall'area di rigore:

- il calcio di rinvio dovrà essere ripetuto.

CALCIO DI RINVIO ESEGUITO DA UN CALCIATORE DIVERSO DAL PORTIERE:

se, dopo che il pallone è in gioco, il calciatore che ha eseguito il tiro tocca di nuovo il pallone (non con le mani) prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione indiretto verrà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

se, dopo che il pallone è in gioco, il calciatore che ha eseguito il tiro tocca volontariamente il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione diretto verrà accordato alla squadra avversaria e dovrà essere eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).
- un calcio di rigore verrà accordato se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore del calciatore che ha eseguito il calcio di rinvio.

CALCIO DI RINVIO ESEGUITO DAL PORTIERE:

se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere tocca di nuovo il pallone (non con le mani) prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione indiretto verrà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere tocca volontariamente il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione diretto verrà accordato alla squadra avversaria se l'infrazione è stata commessa all'esterno dell'area di rigore del portiere e dovrà essere eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).
- un calcio di punizione indiretto verrà accordato alla squadra avversaria se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore del portiere e dovrà essere eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

Per tutte le altre infrazioni a questa regola:

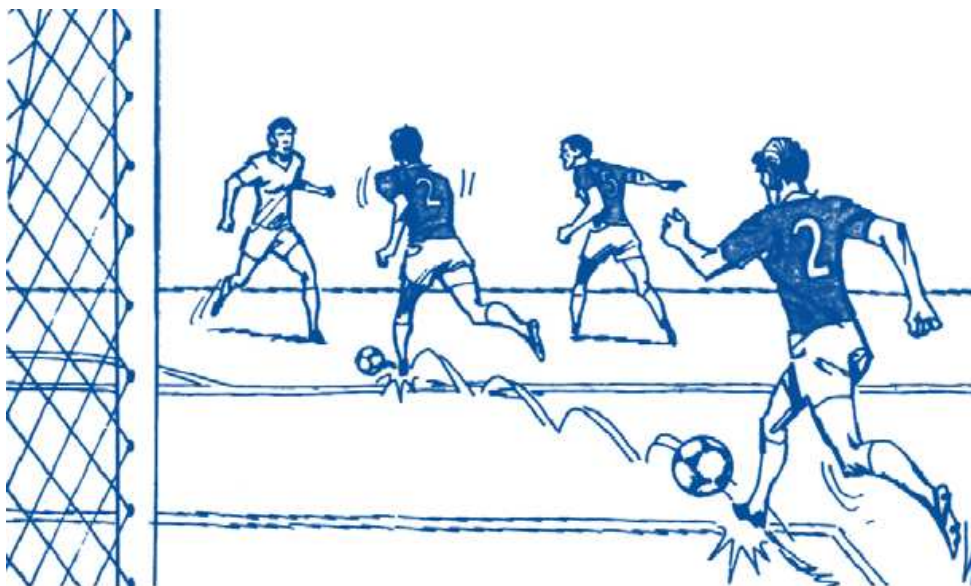
- il calcio di rinvio dovrà essere ripetuto.

Interpretazione delle Regole del Gioco e linee guida per arbitri

PROCEDURE – INFRAZIONI

Se un calciatore che ha eseguito correttamente un calcio di rinvio, tocca il pallone una seconda volta quando questo è uscito dall'area di rigore e prima che sia stato toccato da un altro calciatore, verrà accordato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria nel punto in cui il calciatore ha toccato di nuovo il pallone (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione). Tuttavia, se il calciatore tocca il pallone con la mano, dovrà essere sanzionato con un calcio di punizione diretto in favore della squadra avversaria e con un provvedimento disciplinare, se necessario

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



Dopo che il pallone è in gioco, il calciatore che ha eseguito il calcio di rinvio calcia il pallone una seconda volta prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore: CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO

GUIDA PRATICA AIA

1. Quando è in gioco il pallone nell'esecuzione di un calcio di rinvio?

Quando, calciato da un difendente, oltrepassa interamente una delle linee delimitanti l'area di rigore, verso l'interno del terreno di gioco.

2. Un calciatore esegue un calcio di rinvio e il pallone oltrepassa la linea di porta senza essere uscito dall'area di rigore verso il terreno di gioco. Quale decisione assumerà l'arbitro?

Farà ripetere il calcio di rinvio.

3. Su calcio di rinvio un calciatore, difendente o attaccante, tocca il pallone prima che sia uscito dall'area di rigore. Come dovrà regolarsi l'arbitro?

Dovrà far ripetere il calcio di rinvio perché il pallone è stato toccato da un calciatore all'interno dell'area di rigore e, quindi, prima che fosse in gioco.

ANNOTAZIONI

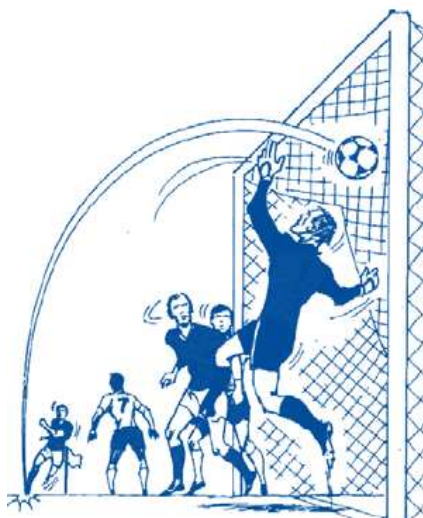
This image shows a blank sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

REGOLAMENTO

Il calcio d'angolo è un modo di riprendere il gioco.

Un calcio d'angolo viene accordato quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, ha interamente superato la linea di porta, sia a terra, sia in aria, senza che una rete sia stata segnata in conformità a quanto stabilito nella Regola 10.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo ma soltanto contro la squadra avversaria.



Procedura

- il pallone deve essere posto all'interno dell'arco d'angolo più vicino al punto in cui il pallone stesso ha oltrepassato la linea di porta;
- la bandierina d'angolo non deve essere rimossa;
- i calciatori della squadra avversaria devono rimanere ad almeno m. 9,15 dall'arco d'angolo fino a quando il pallone non sia in gioco;
- il pallone deve essere calciato da un calciatore della squadra attaccante;
- il pallone è in gioco quando è calciato e si muove;
- il calciatore che ha eseguito il calcio d'angolo non deve toccare il pallone di nuovo prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore.

Infrazioni e sanzioni

CALCIO D'ANGOLO ESEGUITO DA UN CALCIATORE DIVERSO DAL PORTIERE:

se, dopo che il pallone è in gioco, il calciatore che ha eseguito il tiro tocca il pallone di nuovo (non con le mani) prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione indiretto verrà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

se, dopo che il pallone è in gioco, il calciatore che ha eseguito il tiro tocca volontariamente il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione diretto verrà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).
- un calcio di rigore verrà accordato se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore del calciatore che ha eseguito il calcio d'angolo.

CALCIO D'ANGOLO ESEGUITO DAL PORTIERE:

se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere tocca di nuovo (non con le mani) il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione indiretto verrà accordato alla squadra avversaria, nel punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere tocca volontariamente il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione diretto verrà accordato alla squadra avversaria se l'infrazione è stata commessa all'esterno dell'area di rigore del portiere. Questo calcio di punizione diretto dovrà essere eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).
- un calcio di punizione indiretto verrà accordato alla squadra avversaria se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore del portiere. Questo calcio di punizione indiretto dovrà essere eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

Per tutte le altre infrazioni a questa regola:

- il calcio d'angolo dovrà essere ripetuto.

Interpretazione delle Regole del Gioco e linee guida per arbitri

PROCEDURE – INFRAZIONI

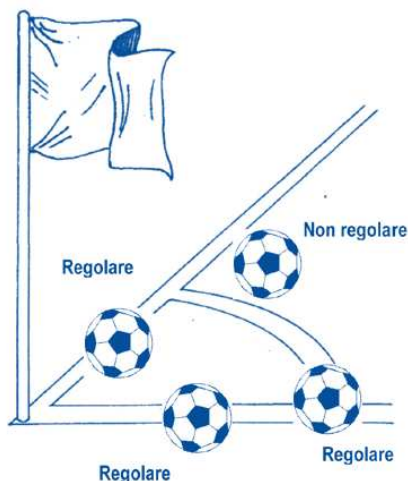
Si ricorda agli arbitri che gli avversari devono rimanere ad almeno m. 9.15 dall'arco d'angolo fino a che il pallone non sia in gioco (i segmenti di linea opzionali al di fuori del terreno di gioco possono essere usati come riferimento). Ove necessario, l'arbitro deve richiamare ogni calciatore che non rispetti tale distanza prima che il calcio d'angolo venga eseguito ed ammonirlo se successivamente omette di arretrare alla distanza regolamentare.

Se chi esegue il calcio d'angolo tocca il pallone una seconda volta prima che lo abbia toccato un altro calciatore, un calcio di punizione indiretto verrà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui il pallone è stato toccato una seconda volta (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

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

Il pallone deve essere posto nell'arco d'angolo ed è in gioco quando è calciato (e si muove), pertanto il pallone non deve necessariamente uscire dall'arco d'angolo per essere in gioco.

L'illustrazione mostra alcune posizioni corrette e non corrette.



GUIDA PRATICA AIA

1. Può essere rimossa la bandierina per eseguire più agevolmente un calcio d'angolo?

No. Una tale infrazione comporta l'ammonizione del calciatore che l'ha commessa.

2. Se nell'esecuzione di un calcio d'angolo il pallone rimbalza su un palo della porta o tocca l'arbitro e ritorna verso il calciatore che lo ha calciato, questi può giocarlo di nuovo?

No. In questo caso il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto nel punto in cui il calciatore ha toccato di nuovo il pallone.*



La bandierina d'angolo non può essere rimossa

ANNOTAZIONI

Procedure per determinare la squadra vincente di una gara

REGOLAMENTO

Le reti segnate in trasferta, i tempi supplementari ed i tiri di rigore sono i tre metodi approvati per determinare la squadra vincente quando il regolamento della competizione prevede che ci debba essere una vincente al termine di una gara che si è conclusa in parità.

Reti segnate in trasferta

Il regolamento della competizione può prevedere che, laddove le squadre giochino “in casa” dell’una e dell’altra, se il risultato complessivo delle reti segnate e subite è in parità al termine della seconda gara, le reti segnate in trasferta valgono il doppio.

Supplementari

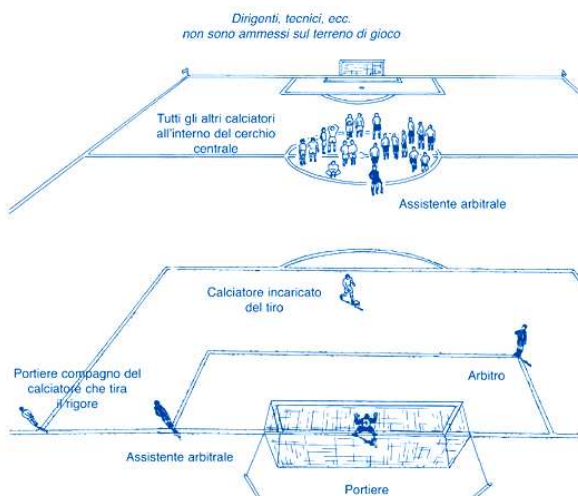
Il regolamento della competizione può prevedere di giocare due ulteriori periodi di gioco uguali (tempi supplementari) che non superino i 15 minuti ciascuno. In tal caso, valgono le condizioni stabilite dalla Regola 8.

I tiri di rigore

Procedura

- L'arbitro sceglie la porta verso la quale i tiri di rigore devono essere eseguiti.
- L'arbitro procede al sorteggio lanciando una moneta e il capitano della squadra che vince il sorteggio decide se eseguire il primo o il secondo tiro.
- L'arbitro annota i tiri eseguiti.
- Le due squadre eseguono ciascuna cinque tiri, conformemente alle disposizioni menzionate qui di seguito.
- I tiri di rigore vengono eseguiti alternativamente da ciascuna squadra.
- Se, prima che le due squadre abbiano eseguito i loro cinque tiri di rigore, una di esse segna un numero di reti che l'altra non potrà realizzare terminando la serie dei tiri, l'esecuzione degli stessi sarà interrotta.
- Se dopo che le squadre hanno eseguito i loro cinque tiri di rigore, entrambe hanno segnato lo stesso numero di reti o non ne hanno segnata alcuna, si proseguirà con lo stesso ordine fino a quando una squadra avrà segnato una rete in più dell'altra, dopo lo stesso numero di tiri.
- Un portiere che si infortuna durante l'esecuzione dei tiri di rigore e non è più in condizione di continuare, potrà essere sostituito da un calciatore di riserva, sempre che la squadra non abbia già usufruito del numero massimo di sostituzioni consentite dalla competizione.

- Ad eccezione del caso precedente, solo i calciatori presenti sul terreno di gioco al termine della gara o, nell'eventualità, dei tempi supplementari, sono autorizzati ad eseguire i tiri di rigore.
- Ogni tiro di rigore è eseguito da un calciatore diverso e tutti i calciatori aventi diritto ad eseguire i tiri di rigore devono averne eseguito uno prima di eseguirne un secondo.
- Ogni calciatore avente diritto ad eseguire un tiro di rigore può in qualsiasi momento assumere il ruolo di portiere durante l'esecuzione dei tiri di rigore.
- Solo i calciatori aventi diritto ad eseguire i tiri di rigore e gli ufficiali di gara sono autorizzati a restare sul terreno di gioco durante l'esecuzione dei tiri di rigore.
- Tutti i calciatori, eccetto colui che esegue il tiro e i due portieri, devono restare all'interno del cerchio di centrocampo durante l'esecuzione dei tiri di rigore.
- Il portiere, il cui compagno esegue il tiro, deve restare sul terreno di gioco, all'esterno dell'area di rigore in cui si svolge l'esecuzione dei tiri, nel punto ove la linea dell'area di rigore interseca quella di porta.
- Se, al termine di una gara e prima dell'inizio dei tiri di rigore, una squadra ha un numero di calciatori maggiore di quello della squadra avversaria è tenuta a ridurre tale numero per eguagliarlo a quest'ultima ed al capitano della squadra spetta il compito di comunicare all'arbitro il nome e il numero di ciascun calciatore escluso dai tiri di rigore. Ogni calciatore così escluso non potrà partecipare ai tiri di rigore.
- Prima di dare inizio all'esecuzione dei tiri di rigore, l'arbitro deve assicurarsi che per ciascuna squadra un numero uguale di calciatori aventi diritto ad eseguire i tiri si trovi all'interno del cerchio di centrocampo.
- Salvo disposizioni contrarie, le Regole del Gioco e le decisioni IFAB pertinenti si applicano in occasione dei tiri di rigore.



Interpretazione delle Regole del Gioco e linee guida per arbitri

TIRI DI RIGORE

- I tiri di rigore non fanno parte della gara.
- L'area di rigore in cui sono eseguiti i tiri di rigore può essere cambiata solamente se la porta o il terreno di gioco divengono inutilizzabili.
- Una volta che tutti i calciatori aventi diritto ad eseguire i tiri di rigore ne hanno eseguito uno, le successive sequenze possono essere eseguite con un ordine diverso rispetto alla prima serie di tiri.
- Ciascuna squadra è responsabile di scegliere i calciatori incaricati di eseguire i tiri di rigore e l'ordine nel quale li eseguiranno, selezionandoli tra quelli che si trovavano sul terreno di gioco al termine della gara.
- Fatta eccezione per il portiere che sia infortunato, nessun calciatore può essere sostituito durante l'esecuzione dei tiri di rigore.
- Se il portiere viene espulso durante l'esecuzione dei tiri di rigore, dovrà essere rimpiazzato da un calciatore che si trovava sul terreno di gioco al termine della gara.
- Un calciatore titolare, di riserva o sostituito può essere ammonito o espulso durante l'esecuzione dei tiri di rigore.
- L'arbitro non deve sospendere la gara se una squadra è ridotta a meno di sette calciatori durante l'esecuzione dei tiri di rigore.
- Se un calciatore si infortuna o viene espulso durante l'esecuzione dei tiri di rigore e la squadra si trova così in inferiorità numerica, l'arbitro non dovrà ridurre il numero di calciatori dell'altra squadra che eseguono i tiri di rigore. Un numero uguale di calciatori per ciascuna squadra è richiesto solamente all'inizio dell'esecuzione dei tiri di rigore.

GUIDA PRATICA AIA

1. Viene a mancare la luce subito prima o durante l'esecuzione dei tiri di rigore. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

In caso di guasto all'impianto della luce artificiale l'arbitro accorda un tempo ragionevole per la riparazione. Se, comunque (o perché il guasto non è riparabile o perché il campo di gioco non è dotato di illuminazione artificiale), non è possibile continuare, il risultato sarà deciso secondo il regolamento della competizione.

2. I capitani di entrambe le squadre rifiutano concordemente di eseguire i tiri di rigore, nonostante che siano previsti dal regolamento della competizione. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

L'arbitro menzionerà i fatti nel rapporto di gara.

3. Alla fine di una gara, pur dovendosi effettuare i tiri di rigore, alcuni calciatori lasciano il terreno di gioco e non ritornano per l'esecuzione dei tiri. Come dovrà regolarsi l'arbitro?

I tiri di rigore non saranno eseguiti e l'arbitro menzionerà i fatti nel rapporto di gara. La regola prevede, infatti, che tutti i calciatori, non infortunati, che hanno finito la gara da titolari devono partecipare all'esecuzione dei tiri di rigore.

4. Durante la fase dei tiri di rigore è possibile effettuare sostituzioni ?

L'unica sostituzione che può effettuarsi, a condizione che non siano già state effettuate tutte le sostituzioni consentite, è quella del portiere che si infortuna ed è impossibilitato a continuare. Tranne questo caso, solamente i calciatori che terminano la gara da titolari possono prendere parte ai tiri di rigore.

5. Mentre i tiri di rigore sono effettuati, il pallone scoppia dopo aver colpito un palo della porta o la traversa senza aver oltrepassato la linea di porta. Il tiro deve essere ripetuto?

No.

6. Un calciatore infortunato può essere escluso dal partecipare ai tiri di rigore?

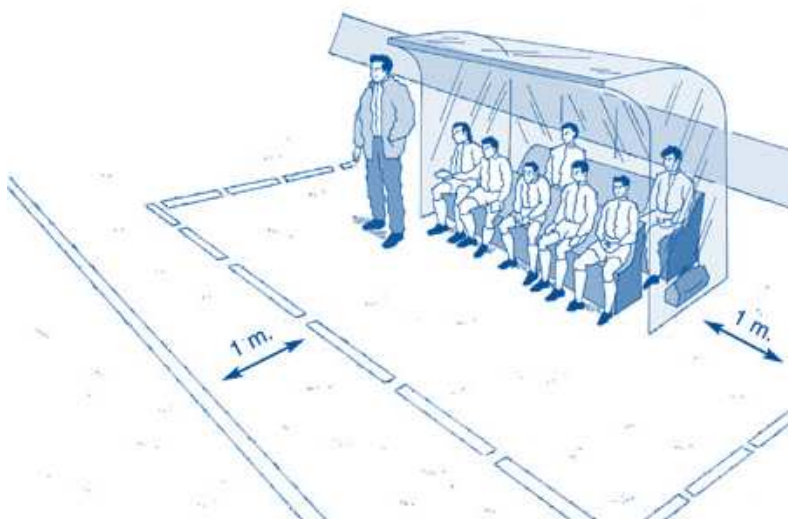
Sì, ma non può essere rimpiazzato da un altro calciatore.

7. Durante l'esecuzione dei tiri di rigore, un portiere viene espulso. Può essere sostituito da un calciatore di riserva?

No.

ANNOTAZIONI

L'area tecnica



L'area tecnica si riferisce a gare che si disputano in stadi che dispongano di panchine per lo staff tecnico ed i calciatori di riserva, come descritto qui di seguito. Mentre la dimensione o la posizione delle aree tecniche può differire da uno stadio all'altro, le seguenti disposizioni forniscono un'indicazione di carattere generale:

- L'area tecnica si estende lateralmente un metro per parte oltre le panchine e, in avanti, fino ad un metro dalla linea laterale.
- Si raccomanda di provvedere alla segnatura dell'area tecnica.
- Il numero delle persone autorizzate a prendere posto nell'area tecnica è definito nel Regolamento della competizione.
- Le persone autorizzate a prendere posto nell'area tecnica devono essere identificate prima della gara in conformità a quanto stabilito nel Regolamento della competizione.
- Una sola persona alla volta è autorizzata a dare istruzioni tecniche.
- L'allenatore e le altre persone autorizzate a prendere posto nell'area tecnica devono rimanere all'interno della stessa, salvo casi particolari quali, ad esempio, l'intervento, previa autorizzazione dell'arbitro, dell'operatore sanitario o del medico sul terreno di gioco per soccorrere un calciatore infortunato.
- L'allenatore e le altre persone presenti nell'area tecnica devono mantenere un comportamento corretto.

Il quarto ufficiale e l'assistente di riserva

- Un quarto ufficiale può essere designato se previsto dal Regolamento della competizione e sostituisce uno dei tre ufficiali di gara qualora non dovesse essere in grado di proseguirla, a meno che sia stato designato anche un assistente di riserva. Il quarto ufficiale coadiuva l'arbitro in ogni momento.
- Gli organizzatori devono indicare chiaramente prima dell'inizio della competizione, chi tra il quarto ufficiale e l'assistente più qualificato dovrà sostituire l'arbitro in caso quest'ultimo sia impossibilitato a continuare. Nel secondo caso il quarto ufficiale diventerà assistente.
- Il quarto ufficiale ha il compito di coadiuvare l'arbitro, su richiesta dello stesso, in tutte le funzioni burocratiche prima, durante e dopo la gara.
- Ha il compito di assistere l'arbitro nelle procedure delle sostituzioni dei calciatori durante la gara.
- Ha il compito di controllare l'equipaggiamento dei calciatori di riserva prima che essi entrino sul terreno di gioco. Se il loro equipaggiamento non è conforme alle Regole di Gioco, informerà l'arbitro.
- Controlla i palloni di riserva, laddove necessario. Se il pallone deve essere sostituito durante la gara, egli fornisce, su richiesta dell'arbitro, un altro pallone facendo in modo che la perdita di tempo si riduca al minimo.
- Coadiuva l'arbitro nel controllare la gara in conformità con le Regole del Gioco. L'arbitro conserva, comunque, l'autorità di decidere su tutti i fatti relativi al gioco.
- Dopo la gara, il quarto ufficiale deve inviare all'autorità competente un rapporto su tutte le scorrettezze o altri incidenti accaduti fuori dal campo visivo dell'arbitro e degli assistenti mettendo al corrente sia l'arbitro, sia i suoi assistenti, del contenuto del rapporto redatto.
- Ha il compito di informare l'arbitro in caso di comportamento non corretto di qualsiasi occupante l'area tecnica.
- Se previsto dal Regolamento della competizione può essere designato anche un assistente di riserva. Suo unico compito sarà quello di sostituire un assistente impossibilitato a continuare la gara o di sostituire il quarto ufficiale se necessario.

Decisioni Ufficiali FIGC

Limitatamente alle gare organizzate dalle Leghe Professionisti (Campionati di Serie A e B, Coppa Italia e Prima e Seconda Divisione quando previsto) l'Organo Tecnico competente, oltre ai due assistenti previsti, designa un quarto ufficiale di gara.

Durante lo svolgimento dell'incontro per il quale è stato designato, il quarto ufficiale di gara prenderà posto sul campo per destinazione tra le due panchine ivi installate ed avrà i seguenti compiti:

a) sostituire l'arbitro o uno degli assistenti in caso di malessere o infortunio, laddove il quarto ufficiale designato sia un arbitro;

b) sostituire uno degli assistenti in caso di malessere o infortunio, laddove il quarto ufficiale designato sia un assistente;

c) controllare che sulle panchine prendano posto soltanto le persone indicate negli elenchi di gara (per le gare della LNP le persone ammesse ex art.66, comma 1bis delle NOIF) e che persone diverse da quelle indicate dalle vigenti norme non accedano o sostino nel recinto di gioco; nel caso di inadempienze dovrà invitare il dirigente accompagnatore ufficiale della Società a provvedere per il ripristino di quanto previsto dalle norme;

d) analogamente a quanto previsto per gli assistenti nella Regola 6, riferire all'arbitro su fatti ed episodi gravi da addebitarsi ai calciatori, anche se di riserva o sostituiti, alle persone ammesse nel recinto di gioco di cui alla precedente Regola 5, o a qualsiasi altra persona comunque presente all'interno dello stesso, restando riservata ogni decisione all'arbitro;

e) riferire all'arbitro circa i comportamenti non regolamentari, diversi da quelli di cui al precedente punto d), da addebitarsi ai calciatori, anche se di riserva o sostituiti, alle persone ammesse nel recinto di gioco di cui alla precedente Regola 5, o a qualsiasi altra persona comunque presente all'interno dello stesso, da lui constatate e non rilevate dagli altri ufficiali di gara, restando riservata ogni decisione all'arbitro;

f) prendere nota del contenuto di striscioni offensivi e/o incitanti alla violenza esposti all'interno dello stadio;

g) prendere nota delle manifestazioni di intemperanza dei tifosi, dei cori ingiuriosi e del lancio di oggetti;

h) assistere l'arbitro nell'effettuazione delle sostituzioni avendo cura di controllare la regolarità dell'equipaggiamento dei calciatori di riserva prima che questi entrino sul terreno di gioco e assicurare, mediante esposizione dei numeri, la corretta esecuzione delle sostituzioni dei calciatori, restando di competenza degli assistenti le segnalazioni all'arbitro relative alle richieste di sostituzioni.

Al termine della gara il quarto ufficiale dovrà redigere un rapporto, anche nel caso non vi sia nulla da segnalare, che dovrà essere consegnato all'arbitro affinché venga allegato al rapporto di gara.

In tale rapporto dovranno essere riportati gli episodi di cui ai precedenti punti d), e), f) e g).

L'eventuale assenza del quarto ufficiale di gara non pregiudica l'inizio e la regolarità della gara.

La sostituzione dell'arbitro o di uno degli assistenti da parte del quarto ufficiale di gara è definitiva.

Gli arbitri addizionali d'area

Arbitri addizionali d'area possono essere designati, se previsti dal Regolamento della competizione. Devono essere arbitri in attività appartenenti alla più alta categoria possibile.

Le Regole della competizione devono stabilire la procedura da seguirsi se l'arbitro è impossibilitato a continuare e, in particolare

1. se il quarto ufficiale sostituisce l'arbitro

oppure

2. se l'arbitro addizionale più qualificato (senior) sostituisce l'arbitro, con il quarto ufficiale di gara che svolgerà la funzione di arbitro addizionale d'area.

Doveri

Quando designati, gli arbitri addizionali devono indicare, con riserva della decisione all'arbitro:

- quando il pallone oltrepassa interamente la linea di porta;
- a quale squadra spetta un calcio d'angolo o un calcio di rinvio;
- quando una scorrettezza o altri incidenti avvengono al di fuori del campo visivo dell'arbitro;
- quando vengono commesse delle infrazioni e l'arbitro addizionale ha una visuale migliore rispetto all'arbitro, in particolare all'interno dell'area di rigore;
- se, nell'esecuzione dei calci di rigore, il portiere si allontana dalla linea di porta prima che il pallone sia calciato e se il pallone supera la linea.

Collaborazione

Anche gli arbitri addizionali coadiuvano l'arbitro nel controllo della gara in conformità con le Regole del Gioco, ma la decisione finale sarà sempre assunta dall'arbitro.

In caso di ingerenza o di comportamento improprio, l'arbitro dispenserà l'arbitro addizionale dai suoi doveri e farà un rapporto all'autorità competente.

Interpretazione delle Regole del Gioco e linee guida per arbitri

COMPITI E RESPONSABILITÀ

Gli arbitri addizionali coadiuvano l'arbitro nella direzione della gara in conformità con le Regole del Gioco. Lo assistono anche in tutti gli altri aspetti che riguardano la gestione della gara su richiesta ed indicazione dell'arbitro.

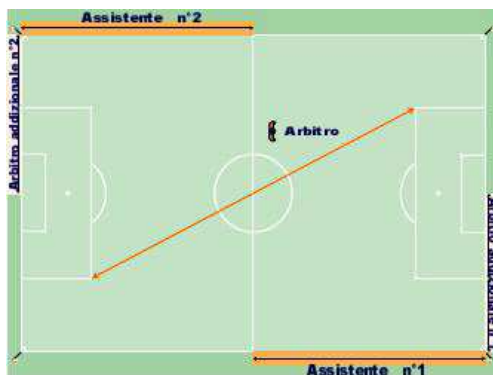
Questo include di solito aspetti come:

- ispezionare il terreno di gioco, i palloni utilizzati e l'equipaggiamento dei calciatori;
- verificare se siano state risolte problematiche con l'equipaggiamento o perdite di sangue;
- tenere nota del tempo, delle reti segnate e dei provvedimenti disciplinari.

POSIZIONAMENTO E COOPERAZIONE

1. Posizionamento generale durante la gara

La posizione degli arbitri addizionali sarà dietro la linea di porta.



Gli arbitri addizionali non sono autorizzati a entrare sul terreno di gioco a meno che non sussistano circostanze eccezionali.

2. Calcio di rinvio

Gli arbitri addizionali devono verificare se il pallone è posto all'interno dell'area di porta. Se il pallone non è stato posizionato correttamente, l'arbitro addizionale deve comunicarlo all'arbitro.

3. Calcio di rigore

L'arbitro addizionale deve essere posizionato nel punto di intersezione della linea di porta con l'area di porta e l'assistente deve mantenere una posizione in linea con il penultimo difendente.

4. Tiri di rigore

Gli arbitri addizionali devono essere posizionati ad ogni intersezione tra la linea di porta e l'area di porta, sul lato destro e sinistro della porta, rispettivamente.

Sono responsabili di indicare all'arbitro quando il pallone ha oltrepassato interamente la linea di porta, tra i pali e sotto la traversa.

5. Situazioni di “rete – non rete”

L'arbitro addizionale deve comunicare all'arbitro quando una rete è stata segnata.

SISTEMA DI SEGNALAZIONE PER GLI ARBITRI ADDIZIONALI

Gli arbitri addizionali utilizzeranno soltanto un sistema di comunicazione radio e non bandierine per comunicare le decisioni all'arbitro.

In caso di guasto del sistema di comunicazione radio, gli arbitri addizionali utilizzeranno un segnale elettronico attraverso l'asta della bandierina per indicare le loro decisioni.

Come regola generale, gli arbitri addizionali non devono fare nessun evidente segnale con la mano. Tuttavia, in alcuni casi, un segnale discreto con la mano può dare un valido supporto all'arbitro. Il gesto della mano deve avere un significato chiaro. Il significato deve essere discusso e concordato nel briefing pre-gara.

INDICE ANALITICO

Legenda

Reg.= Regolamento

FIGC= Decisioni ufficiali F.I.G.C.

GP = Guida pratica. Tra parentesi il numero della corrispondente d/r.

A

Allontanamento dei dirigenti

Reg. 31, 48, 185

GP 67 (3, 4)

Ammonizione

Reg. 13, 29-32, 43, 45, 48, 52, 108-109, 121-125, 128-131, 154-155, 161, 168-169, 175, 178, 183

GP 39 (13, 15, 16, 17), 40 (21), 41 (25), 47 (2), 68 (11), 86 (5), 135 (2), 136 (8), 137 (11, 12), 138 (14), 140 (27, 28, 29, 30, 31, 32), 141 (33, 34, 35, 36, 37, 38, 142 (39, 43, 45), 143 (47, 48, 50, 144 (59, 60), 145 (64), 163 (8), 171 (9), 180 (1)

Assistente di parte

FIGC 60, 84 -86

GP 86 (1), 87 (8, 9, 10, 11, 88 (12, 13)

C

Calcio d'inizio

Reg. 95-96

GP 97 (1), 98 (6, 7)

Calcio di punizione diretto

Reg. 120, 124 -125, 128 -129, 131, 133 -135, 151-154

GP 136 (3, 5), 137 (11), 138 (18), 139 (21, 24), 142 (44, 45), 143 (51), 144 (58), (60), 156 (1, 3), 157 (8)

Calcio di punizione indiretto

Reg. 29, 30, 32, 43, 45, 96, 107-108, 120-121, 151-155, 160, 161, 168, 174-175, 177-179

GP 38 (11), 39 (13), (17), 47 (2), 110 (9), 137 (12), 138 (14), 139 (23), 140 (27, 28, 29, 30), 141 (34, 35), 142 (45), 143 (47, 52), 144 (54, 55, 57, 60), 145 (61), 156 (1, 2, 4), 157 (6, 7, 8) 162 (5), 163 (6, 8), 171 (8), 180 (2)

Carica

Reg. 120, 123, 128

GP 138 (15, 19)

Comportamento antisportivo

Reg. 13, 29, 32, 39, 52, 108 – 109, 121 – 122, 124 – 125, 129, 149, 154, 161, 168

GP 41 (25), 47 (2), 136 (8), 137 (11, 12), 138 (14), 140 (27, 28, 29, 30), 141 (33, 34, 35, 37)

Condotta gravemente sleale (impedire una rete o un'evidente opportunità)

Reg. 122, 134 – 135, 146, 149

GP 143 (46)

Condotta violenta

Reg. 80, 122, 132 – 133, 149

GP 38 (11), 39 (13, 14), 40 (24), 140 (28), 142 (40), 145 (61, 62, 63), 162 (5), 171 (8)

D

Distanza di gioco

Reg. 128

GP 138 (16, 17)

Distanza regolamentare

Reg. 9, 59, 73, 83, 121, 153, 155, 169, 178

GP 98 (4), 156 (2), 171 (9)

E

Espulsione

Reg. 30, 48, 51, 121-122, 128, 131-132, 134

GP 39 (13), 86 (5), 135 (2), 141 (38), 142 (39, 41), 143 (46, 51), 144 (60), 146 (65), 171 (8)

Estranee, persone

Reg. 31

GP 69 (15), 102 (1), 105 (3)

Esultanza
Reg. 130
GP 140 (32), 141 (33)

F

Infrazioni contemporanee
Reg. 53

Fallo di mano
Reg. 120, 125
GP 110 (9), 136 (4, 5, 6, 7, 8), 137 (9, 10, 11, 13), 143 (46)

Fallo tattico
Reg. 129
GP 139 (26)

G

Gioco pericoloso
Reg. 121, 127-128
GP 139 (23, 24)

Grave fallo di gioco
Reg. 122, 131

I

Identificazione
FIGC 34 - 36
GP 36 (1), 37 (2, 3, 6), 39 (18)

Impraticabilità del terreno di gioco
FIGC 18
GP 20 (4)

Infortuni dei calciatori
Reg. 48, 52–53
FIGC 61
GP 70 (16, 17, 18)

Inibizione
Reg. 30

L

Linea del pallone
GP 109 (1, 2), 110 (8)

Linea di porta
Reg. 9–13, 24, 50

M

Minuto di raccoglimento
GP 98 (7)

O

Opportunità (evidente) di segnare una rete
vedi condotta gravemente sleale

Ostruzione (ostacolare progressione avversario)
Reg. 128
GP 138 (18)

P

Perdita di tempo (ostruzionismo)
Reg. 89–90
GP 92 (6)

Persone ammesse nel recinto di gioco
FIGC 63–64

Portiere
Reg. 28 – 30, 42, 44, 53, 73, 120 – 122, 125 – 127, 129, 154, 159 – 162, 168,
174, 178, 181 – 183
FIGC 46
GP 39 (15, 16), 47 (3), 70 (17), 105 (1), 135 (1), 137 (10, 12), 138 (14, 19), 139
(23), 143 (52), 144 (53, 54, 55, 56, 57, 58, 59), 145 (63), 163 (8, 9, 10, 170 (7),
184 (7)

Pro forma, gara
FIGC 60
GP 69 (14)

Proteste
Reg. 121-122, 130
GP 67 (2), 141 (34), 143 (49, 50)

R

Rimessa da parte dell'arbitro
Reg. 13, 23, 31, 51-53, 96-97, 104, 109, 123, 132-133, 161
GP 38 (12), 67 (1, 3), 68 (6), 69 (15), 70 (16, 17), 88 (12), 98 (5), 102 (3), 105 (2, 3), 141 (36, 37), 163 (9)

Riserve sulla regolarità del terreno di gioco
GP 20 (2, 3)

Ritardatario, calciatore
FIGC 36
GP 36 (1), 37 (4, 6), 142 (44, 45), 143 (47)

S

Segnalazioni dell'arbitro
GP 71 (20)

Simulazione
Reg. 129

Sorteggio
Reg. 95, 181
GP 97 (2), 98 (6)

Sostituito, calciatore
Reg. 28 – 33, 122
GP 38 (10), 39 (17), 87 (9)

Sostituzione
Reg. 28 – 32, 82
FIGC 35
GP 38 (8, 9, 10, 12, 14), 142 (41)

T

Tempo d'attesa

FIGC 91

GP 37 (4, 5), 92 (1)

Tiri di rigore

Reg. 181-183

GP 183 (1), 184 (2, 3, 4, 5, 6, 7)

V

Vantaggio

Reg. 48, 51, 131-132, 134

GP 68 (10, 11)

aggiornata al 27 settembre

ANNOTAZIONI

[illegible]