

IL REGOLAMENTO DEL GIOCO DEL CALCIO

EDIZIONE 2018



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
Associazione Italiana Arbitri

ASSOCIAZIONE ITALIANA ARBITRI

Il Regolamento del Giuoco del Calcio corredato delle **Decisioni Ufficiali FIGC** e della **Guida Pratica AIA**

Edizione 2018

Aggiornata al 13 settembre

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD (IFAB)

Münstergasse 9
8001 Zurich

FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO (FIGC)

Via Gregorio Allegri, 14
00198 Roma

ASSOCIAZIONE ITALIANA ARBITRI (AIA)

Via Campania, 47
00187 Roma

A cura del Settore Tecnico dell'Associazione Italiana Arbitri

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 dell'IFAB

Sommario

Osservazioni sulle Regole del Gioco	5
REGOLE DEL GIOCO	
1. Il terreno di gioco	7
2. Il pallone	21
3. I calciatori	25
4. L'equipaggiamento dei calciatori	37
5. L'arbitro	44
6. Gli altri ufficiali di gara	61
7. La durata della gara	69
8. L'inizio e la ripresa del gioco	73
9. Il pallone in gioco e non in gioco	78
10. L'esito di una gara	80
11. Fuorigioco	85
12. Falli e scorrettezze	89
13. I calci di punizione	107
14. Il calcio di rigore	111
15. La rimessa dalla linea laterale	116
16. Il calcio di rinvio	120
17. Il calcio d'angolo	123

LINEE GUIDA PRATICHE PER GLI UFFICIALI DI GARA

Introduzione	126
Posizionamento, spostamento e cooperazione	126
Body language, comunicazione e uso del fischietto	134
Altre indicazioni	
• Vantaggio	141
• Recupero	141
• Trattenere un avversario	141
• Fuorigioco	142
• Accertamento / cure di un calciatore infortunato dopo un'ammonizione o un'espulsione	149

PROTOCOLLO VAR

Principi, aspetti pratici e procedure	151
--	-----

Osservazioni sulle Regole del Gioco

Modifiche

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

Per le gare giovanili, quelle tra veterani, tra disabili e per il calcio di base:

- dimensione del terreno di gioco
- dimensione, peso e materiale del pallone
- larghezza tra i pali e altezza della traversa dal suolo (dimensioni delle porte)
- durata dei due (uguali) periodi di gioco (e due uguali periodi di gioco supplementari)
- rientro di calciatori sostituiti
- uso di espulsioni temporanee per alcune / tutte le infrazioni passibili di ammonizione

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

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

Non sono consentite ulteriori modifiche senza l'autorizzazione dell'IFAB

REGOLAMENTO

1. SUPERFICIE DEL TERRENO

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

Il colore delle superfici artificiali deve essere verde.

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

2. SEGNATURA DEL TERRENO

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

Sul terreno di gioco devono essere tracciate solo le linee indicate nella Regola 1.

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

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

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

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

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

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

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

3. DIMENSIONI

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

Lunghezza (linea laterale): minimo 90 m massimo 120 m

Larghezza (linea di porta): minimo 45 m massimo 90 m

4. DIMENSIONI PER GARE INTERNAZIONALI

Lunghezza (linea laterale): minimo 100 m massimo 110 m

Larghezza (linea di porta): minimo 64 m massimo 75 m

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

5. L'AREA DI PORTA

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

6. L'AREA DI RIGORE

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

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

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

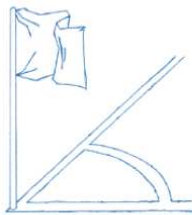
7. L'AREA D'ANGOLO

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

8. LE BANDIERINE

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

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



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

9. L'AREA TECNICA

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

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

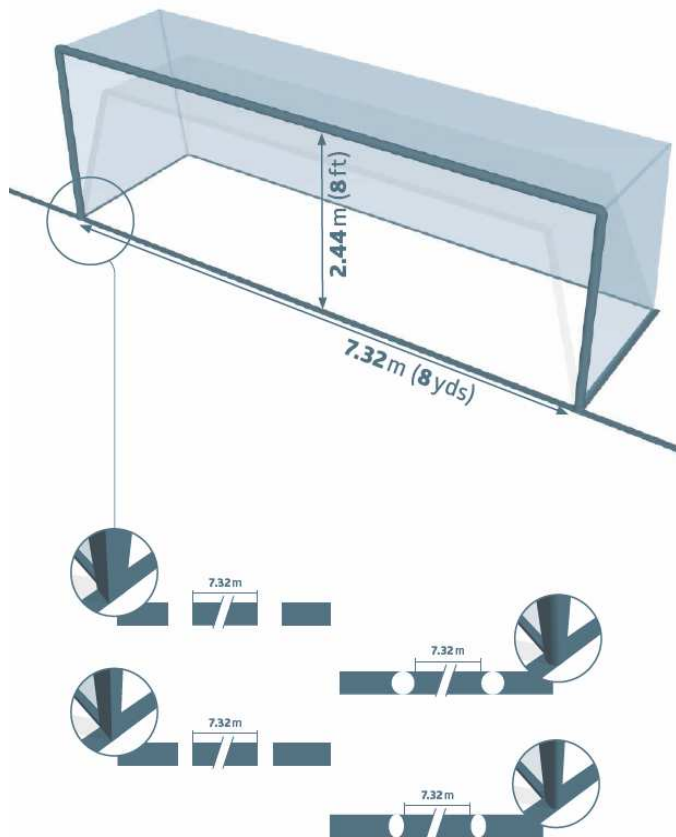
10. LE PORTE

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

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

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

La posizione dei pali della porta in relazione alla linea di porta deve essere in conformità con la seguente illustrazione:



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

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

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

Sicurezza

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

11. TECNOLOGIA SULLA LINEA DI PORTA (GLT)

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

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

Principi della GLT

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

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

Requisiti e specifiche della GLT

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

FIFA Quality PRO

FIFA Quality

IMS – INTERNATIONAL MATCH STANDARD

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

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

12. PUBBLICITÀ COMMERCIALE

Ogni forma di pubblicità commerciale, reale o virtuale, è vietata sul terreno di gioco, sulla superficie compresa tra la linea di porta e la rete della porta o su

quella all'interno dell'area tecnica o dell'area di revisione dell'arbitro o entro un metro dalle linee perimetrali, dal momento in cui le squadre entrano sul terreno di gioco fino a quando escono per l'intervallo e dal momento in cui rientrano sullo stesso fino al termine della gara.

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

Inoltre, la pubblicità verticale dovrà essere collocata almeno a:

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

13. LOGHI ED EMBLEMI

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

14. VIDEO ASSISTANT REFEREES (VAR)

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

Sala operativa video

La sala operativa video è il luogo in cui svolgono la propria attività il VAR (Video Assistant Referee), l'AVAR (Assistant VAR) e l'operatore video; può essere all'interno / in prossimità dello stadio o in una postazione più remota. Durante la gara solo le persone autorizzate possono entrare nella sala operativa video o comunicare con il VAR, l'AVAR e l'operatore video.

Un calciatore titolare, di riserva o sostituito che entra nella sala operativa video verrà espulso; parimenti un dirigente di una squadra che entra nella sala operativa video sarà allontanato dall'area tecnica.

Area di revisione dell'arbitro

Nelle gare che utilizzano i VAR deve esserci almeno un'area in cui l'arbitro può procedere a una revisione "sul campo". L'area di revisione dell'arbitro deve essere:

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

Un calciatore titolare, di riserva o sostituito che entra nell'area di revisione dell'arbitro sarà ammonito; parimenti, un dirigente di una squadra che entra nell'area di revisione dell'arbitro riceverà un richiamo ufficiale (o un'ammonizione, se nella competizione vengono utilizzati i cartellini gialli per i dirigenti delle squadre).

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 e della Divisione Calcio Femminile e, per i campionati della Lega Nazionale Professionisti serie A, della Lega Nazionale Professionisti serie B e della Lega Italiana Calcio Professionistico, ai "Criteri Infrastrutturali", previsti dal Sistema Licenze Nazionali approvato annualmente dal Consiglio Federale della FIGC.

In ogni caso, le linee del terreno di gioco devono essere tracciate con gesso o altro materiale idoneo, che ne garantisca la visibilità e non costituisca in alcun caso pericolo e devono avere la larghezza massima di 12 cm e minima di 10 cm. Nelle gare ufficiali, dietro alle porte, devono essere fissate, ai pali, alla traversa e al terreno di gioco, reti di canapa, juta, nylon o altro materiale idoneo, opportunamente collocate in modo da non disturbare il portiere. Le reti devono essere applicate in modo che siano distanti, nella parte superiore, almeno 50 cm dalla traversa e, nella parte inferiore, almeno 1,50 m dalla linea di porta. Devono inoltre essere appese ai sostegni e non sovrapposte agli stessi.

Per le misure delle porte, nelle gare della Lega Nazionale Dilettanti, della Divisione Calcio Femminile e del Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica è tollerata una differenza di cm. 2 in eccesso e/o in difetto, in deroga alla normativa internazionale.

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

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

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.

4) I reclami per irregolarità del terreno di gioco devono essere presentati per iscritto prima dell'inizio della gara, mentre solo le irregolarità sopravvenute nel corso della stessa possono essere contestate anche in forma verbale. In entrambe

le ipotesi, l'arbitro procederà alla verifica della regolarità o meno del terreno di gioco, mentre non darà luogo ad alcuna verifica per irregolarità già esistenti ad inizio gara ma contestate solo nel corso della stessa.

PER I CAMPIONATI DELLA LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI SERIE A, DELLA LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI SERIE B, DELLA LEGA ITALIANA CALCIO PROFESSIONISTICO (Lega PRO) e DELLA DIVISIONE CALCIO FEMMINILE

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 ai "Criteri Infrastrutturali", previsti dal Sistema Licenze Nazionali approvato annualmente dal Consiglio Federale della FIGC, e alle disposizioni emanate dalla Divisione Calcio Femminile per quanto concerne i propri Campionati Nazionali di Serie A e Serie B.

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.

A1) 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 100 m per la lunghezza e fino a 60 m 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. È ammessa una tolleranza non superiore al 4%, sia per la larghezza che per la lunghezza, delle misure minime regolamentari.

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 2,20 m 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 1,50 m (campo per destinazione).

A2) Per l'attività organizzata dai **Comitati Regionali e dai Comitati Provinciali Autonomi di Trento e Bolzano**:

TERRENI DI GIOCO

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

- **Campionato di 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 minime regolamentari. Per motivi di carattere eccezionale adeguatamente motivati, sulla base di deroga concessa dal Presidente della LND per la durata di una stagione sportiva, è consentita l'applicazione di una tolleranza non superiore al 6%, sia per la larghezza che per la lunghezza, delle misure regolamentari.

- **Campionato di 1ª categoria** misure minime m. 100 x 50. Per i terreni di gioco delle squadre di 1ª categoria è ammessa una tolleranza non superiore al 4%, sia per la larghezza che per la lunghezza, delle misure regolamentari. Per motivi di carattere eccezionale adeguatamente motivati, sulla base di deroga concessa dal Presidente della LND per la durata di una stagione sportiva, è consentita l'applicazione di una tolleranza non superiore al 6%, sia per la larghezza che per la lunghezza, delle misure regolamentari.

- **Campionato di 2ª categoria – Campionato Regionale Juniores “Under 18”**: misure minime m. 100 x 50. Per i terreni di gioco delle squadre di 2ª categoria e del Campionato Regionale Juniores “Under 18” è ammessa una tolleranza non superiore al 6%, sia per la larghezza che per la lunghezza, delle misure minime regolamentari.

- **Campionato di 3ª categoria, 3ª categoria – “Under 21”, Juniores Provinciale “Under 18”, 3ª categoria-“Under 18 e Attività Amatori**: misure minime m. 90 x 45. È ammessa una tolleranza non superiore al 6%, sia per la larghezza che per la lunghezza, delle misure minime 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 2,20 m 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 1,50 m (campo per destinazione).

A3) Per l'attività svolta nell'ambito del **Dipartimento Femminile**:

TERRENI DI GIOCO

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

Campionati Regionali: misure minime m. 90 x 45. È ammessa una tolleranza non superiore al 6% 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 omologazione il relativo verbale deve essere affisso nello spogliatoio dell'arbitro. In assenza di modifiche, le omologazioni 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. 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 o nel momento in cui se ne determinino le condizioni durante lo svolgimento della stessa.

In caso di rinvio dell'inizio della gara o sospensione temporanea della stessa, l'arbitro è tenuto a ripetere detto accertamento prima di assumere la decisione definitiva. In ogni caso, il tempo massimo entro il quale iniziare o riprendere la gara non dovrà superare un tempo di gara.

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 e qualora l'impraticabilità fosse ritenuta non rimediabile entro l'ora fissata per l'inizio della gara, prescindendo dalla presenza e, quindi, dall'identificazione dei calciatori delle due squadre.

4) Le Leghe, il Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica, la Divisione Calcio Femminile 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 Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica e dalla Divisione Calcio Femminile.

GUIDA PRATICA AIA

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 1,50 m, situata intorno al terreno di gioco ed a livello dello stesso.

Recinto di gioco: è costituito dal terreno di gioco, dal campo per destinazione, dall'area tecnica, da eventuali piste, pedane e/o strutture per l'atletica o altro sport ed è delimitato da una 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 ad eliminarle entro un termine che, a sua discrezione, ritiene compatibile con la possibilità di portare a termine la gara e che, comunque, non dovrà

superare la durata di un tempo di gara. Se ciò non fosse possibile, l'arbitro non darà inizio alla gara. In ogni caso, l'arbitro riporterà nel rapporto di gara le riserve presentategli, allegandole in originale, le determinazioni assunte 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, 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, entro il limite massimo previsto dalle Decisioni FIGC (un tempo di gara).

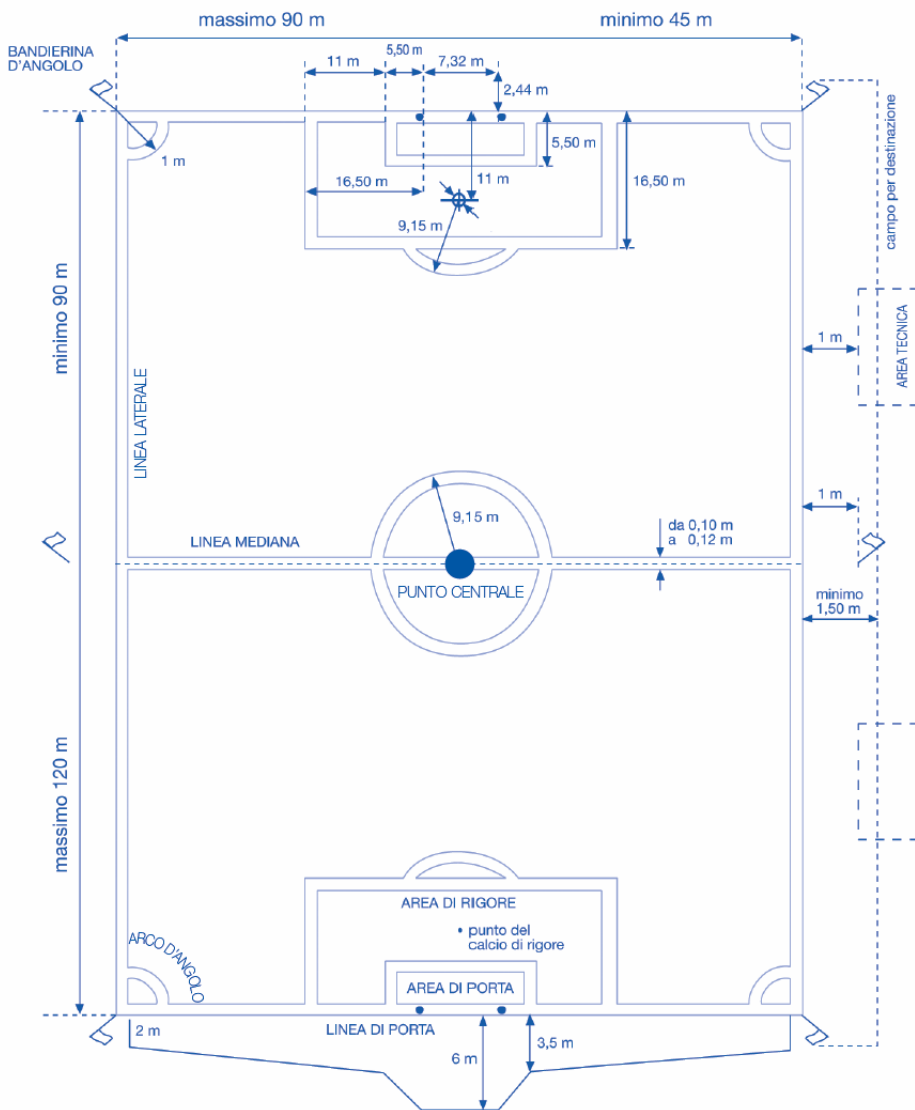
In caso di impedimenti definitivi, decreterà la sospensione definitiva della gara. L'arbitro, in caso di sospensione temporanea, dovrà ricordarsi:

- 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.



IL TERRENO DI GIOCO

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

REGOLAMENTO

1. CARATTERISTICHE E DIMENSIONI

Tutti i palloni devono essere:

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



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

- FIFA Quality PRO
- FIFA Quality
- IMS – INTERNATIONAL 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, approvati dall'IFAB, oltre a quelli minimi indicati dalla Regola 2. Gli istituti abilitati ad effettuare tali test devono essere autorizzati dalla FIFA.

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

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

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

2. SOSTITUZIONE DI UN PALLONE DIFETTOSO

Se il pallone diviene difettoso:

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

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

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

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

3. PALLONI DI RISERVA

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

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 verificano 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 o di finale, i palloni devono essere forniti da entrambe le Società, laddove non sia previsto che provveda l'organizzatore della competizione o della stessa gara.

2. 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 nel rapporto di gara.

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

Assegnerà 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 rapporto di gara.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

1. NUMERO DI CALCIATORI

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

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

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

2. NUMERO DI SOSTITUZIONI

Competizioni ufficiali

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

Il regolamento della competizione deve stabilire:

- il numero dei calciatori di riserva che è possibile inserire negli elenchi dei partecipanti alla gara, da un minimo di tre ad un massimo di dodici
- se è consentito utilizzare un'ulteriore sostituzione qualora si disputino i tempi supplementari (indipendentemente dal fatto che la squadra abbia già utilizzato o no tutte le sostituzioni consentite)

Altre gare

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

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

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

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

Rientro dei calciatori sostituiti

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

3. PROCEDURA DELLA SOSTITUZIONE

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

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

- l'arbitro deve essere informato prima che la sostituzione avvenga
- il calciatore che viene sostituito riceve l'autorizzazione dell'arbitro per uscire dal terreno di gioco, a meno che sia già fuori di esso
- il calciatore che viene sostituito non è obbligato ad uscire dal terreno di gioco all'altezza della linea mediana e non potrà più partecipare alla gara, fatto salvo il caso in cui sia consentito il rientro dei calciatori sostituiti
- se un calciatore che deve essere sostituito rifiuta di uscire dal terreno di gioco, il gioco prosegue

Il calciatore di riserva entrerà sul terreno di gioco soltanto:

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

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

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

4. CAMBIO DEL PORTIERE

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

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

5. INFRAZIONI E SANZIONI

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

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

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

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

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

Nel caso di ogni altra infrazione a questa regola:

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

6. ESPULSIONE DEI CALCIATORI TITOLARI E DI RISERVA

Un calciatore titolare che viene espulso:

- prima della consegna all'arbitro dell'elenco dei partecipanti alla gara, non può esservi inserito a nessun titolo
- dopo la consegna dell'elenco dei partecipanti alla gara e prima del calcio d'inizio della gara, può essere rimpiazzato solo da un calciatore di riserva indicato in

elenco, che a sua volta non può essere rimpiazzato; il numero delle sostituzioni che la squadra può effettuare non verrà diminuito

- dopo il calcio d'inizio, non può essere rimpiazzato

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

7. ALTRE PERSONE SUL TERRENO DI GIOCO

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

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

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

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

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

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

8. CALCIATORE FUORI DEL TERRENO DI GIOCO

Se un calciatore che necessita dell'autorizzazione dell'arbitro per rientrare sul terreno di gioco, rientra senza autorizzazione dell'arbitro, quest'ultimo dovrà:

- interrompere il gioco (ma non immediatamente, se il calciatore non interferisce con il gioco o con un ufficiale di gara o se il vantaggio può essere applicato)
- ammonire il calciatore per essere entrato sul terreno di gioco senza autorizzazione

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

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

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

9. RETE SEGNATA CON UNA PERSONA IN PIÙ SUL TERRENO DI GIOCO

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

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

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

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

- interrompere il gioco
- fare allontanare la persona
- riprendere il gioco con una propria rimessa o con un calcio di punizione, come appropriato

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

10. IL CAPITANO DI UNA SQUADRA

Il capitano di una squadra non gode di uno status speciale o di privilegi, ma ha un grado di responsabilità per il comportamento della propria squadra.

Decisioni Ufficiali FIGC

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, individuati tra i calciatori titolari, 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, e di consentire la loro partecipazione alla gara 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 in corso di validità rilasciato dalle Autorità competenti ovvero fotocopia autenticata dal Comune di residenza o da altra Autorità all'uopo legittimata o da un Notaio;
- c) mediante una fotografia autenticata dal Comune di residenza o da altra Autorità all'uopo legittimata o da un Notaio;
- d) mediante apposite tessere (o attestazioni sostitutive) eventualmente rilasciate, anche in modo telematico, dalle Leghe, dal Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica, dalla Divisione Calcio Femminile e dai Comitati.

Sostituzioni di calciatori

- 1) Nel corso delle gare ufficiali di competizioni dove partecipano le prime squadre di Serie A maschile e di Serie A femminile, in ciascuna squadra possono essere sostituiti/e tre calciatori/calciatrici, indipendentemente dal ruolo ricoperto.
- 2) Nel corso delle altre gare di campionato e di manifestazioni ufficiali, fatta eccezione per quanto previsto al comma successivo, in ciascuna squadra possono essere sostituiti/e cinque calciatori/calciatrici, indipendentemente dal ruolo ricoperto.
- 3) Nelle gare dei Campionati delle categorie allievi e giovanissimi, organizzate in ambito nazionale e periferico, ciascuna squadra può sostituire sette calciatori/calciatrici, indipendentemente dal ruolo ricoperto.
- 4) I calciatori espulsi non possono essere sostituiti da quelli di riserva.
- 5) 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. È consentito, agli stessi lasciare temporaneamente la panchina solo per svolgere attività fisica di riscaldamento indossando indumenti che li differenzino in maniera chiara dagli altri calciatori partecipanti al gioco e dai calciatori di riserva dell'altra squadra.
- 6) 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.
- 7) 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.
- 8) Per le competizioni ufficiali organizzate dalla Lega Nazionale Professionisti di Serie A, dalla Lega Nazionale Professionisti di Serie B e dalla Lega Italiana Calcio Professionistico, 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 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.

9) 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 decisivo ai fini della partecipazione alla gara, nonché dell'individuazione dei calciatori. 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, esprimerà 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 o di attestazione sostitutiva) 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 allegnerà 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 idoneo documento di riconoscimento.

4. Prima dell'inizio di una gara, il capitano di una squadra chiede che si attenda l'arrivo di calciatori ritardatari. 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 dagli Organi federali). Dei motivi del ritardo l'arbitro farà menzione nel rapporto di gara.

5. Allo scadere del tempo 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 (titolare) 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 poi far trascrivere i dati del calciatore negli elenchi dei partecipanti, dandone immediatamente comunicazione verbale al capitano della squadra avversaria.

7. 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.

8. Durante l'intervallo, una squadra vuole sostituire un calciatore titolare con uno di riserva. Di norma, quale procedura deve essere seguita?

L'arbitro deve essere preventivamente informato. 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.

9. Un calciatore (A), che sta per essere sostituito dal calciatore (B), esce con l'assenso dell'arbitro dal terreno di gioco. Il calciatore (B), 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 (B) è espulso per condotta violenta. Il calciatore (A) può essere sostituito da un altro calciatore di riserva oppure continuare come calciatore titolare poiché la sostituzione non è ancora avvenuta.

10. Durante il gioco, 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?

10.1. 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.

11. 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. Dovranno tali calciatori essere ammessi nel recinto di gioco ed eventualmente potranno sostituire propri compagni titolari?

Sì. L'arbitro, prima di ammetterli a prendere posto in panchina, dovrà provvedere ad identificarli alla prima interruzione di gioco.

12. 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.

13. Con il pallone non in gioco, 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.

14. Una squadra sta giocando la gara con sette calciatori soltanto. Mentre la squadra avversaria sta per segnare una rete, uno dei sette calciatori esce intenzionalmente dal terreno di gioco.

14.1. L'arbitro deve interrompere subito la gara?

No. Il vantaggio deve essere applicato.

14.2. Se una rete è segnata, deve convalidarla?

Sì.

14.3. 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.

15. 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.

16. Quali sono i compiti del capitano?

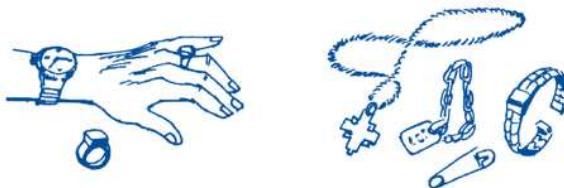
Il capitano è responsabile nei confronti dell'arbitro e degli Organi federali della condotta dei propri compagni. Durante la gara è l'unico ad avere facoltà di interpellare l'arbitro, in forma corretta ed a gioco fermo, per chiedere chiarimenti in merito alle decisioni assunte e per formulare eventuali 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.

REGOLAMENTO

1. SICUREZZA

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

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



L'equipaggiamento dei calciatori titolari deve essere controllato prima dell'inizio della gara e quello dei calciatori di riserva prima che entrino sul terreno di gioco.

Se un calciatore sta indossando o usando equipaggiamento non autorizzato e/o pericoloso o accessori di gioielleria o di bigiotteria, l'arbitro deve ordinare al calciatore di:

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

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

2. EQUIPAGGIAMENTO OBBLIGATORIO

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

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

I portieri possono indossare pantaloni di tuta.



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

3. COLORI

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

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

4. ALTRO EQUIPAGGIAMENTO

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



Copricapo

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

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

Comunicazione elettronica

Ai calciatori (inclusi quelli di riserva, i sostituiti e gli espulsi) non è consentito indossare o utilizzare qualsiasi tipo di apparecchiatura elettronica o per la comunicazione (eccetto laddove siano consentiti EPTS). È consentito l'uso di apparecchiature di comunicazione elettronica da parte di dirigenti, laddove sia correlato direttamente alla salute o all'incolumità dei calciatori o per ragioni tecnico / tattiche, ma solo se si tratta di apparecchiature piccole, mobili e portatili (ad esempio: microfoni, cuffie, auricolari, telefoni mobili / smartphone, smartwatch,

tablet, computer portatili). Un dirigente che utilizza apparecchiature non autorizzate o che si comporta in modo inappropriato a seguito dell'uso di apparecchiature elettroniche o di comunicazione sarà allontanato dall'area tecnica.

Sistemi elettronici di monitoraggio e rilevamento delle performance (EPTS)

Laddove in gare di competizioni ufficiali sotto l'egida della FIFA, delle Confederazioni o di Federazioni nazionali vengano indossate apparecchiature tecnologiche quali parti di sistemi elettronici di monitoraggio e rilevamento delle performance (EPTS), l'organizzatore della competizione deve assicurare che tali apparecchiature facenti parte dell'equipaggiamento del calciatore non siano pericolose e dovranno riportare il seguente logo:



Questo logo indica che l'apparecchiatura è stata ufficialmente testata e possiede i requisiti minimi di sicurezza dell'International Match Standard previsti dalla FIFA e approvati dall'IFAB. Gli istituti che conducono tali test sono soggetti alla approvazione della FIFA.

Laddove (previo consenso della Federazione interessata o dell'organizzatore della competizione) vengano utilizzati sistemi elettronici di monitoraggio e rilevamento delle performance (EPTS), gli organizzatori della competizione devono assicurare che le informazioni ed i dati trasmessi da questi dispositivi / sistemi all'area tecnica durante le gare disputate in una competizione ufficiale siano affidabili e accurati.

Uno standard professionale è stato sviluppato dalla FIFA e approvato dall'IFAB per assistere gli organizzatori della competizione nel processo di approvazione di sistemi elettronici di monitoraggio e rilevamento delle performance (EPTS) affidabili e accurati. Questo standard professionale sarà implementato in un periodo di transizione che terminerà il 1° giugno 2019. Il seguente logo indica che un dispositivo / sistema EPTS è stato ufficialmente testato e soddisfa i requisiti in termini di affidabilità e precisione di dati relativi alla posizione / distanza percorsa dai calciatori:



5. SLOGAN, SCRITTE, IMMAGINI E PUBBLICITÀ

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

Principi

- La Regola 4 si applica a tutto l'equipaggiamento (compresi gli indumenti) indossato da calciatori titolari, di riserva e sostituiti; i suoi principi si applicano anche a tutti i dirigenti presenti nell'area tecnica.
- In generale, è consentito quanto segue:
 - numero e nome del calciatore, stemma / logo della squadra, slogan / emblemi di iniziative che promuovono il gioco del calcio, il rispetto e l'integrità, nonché qualsiasi pubblicità consentita dal regolamento della competizione o da quello della Federazione nazionale, della Confederazione o della FIFA
 - i dettagli della gara: squadre, data, competizione / evento, luogo
- L'apposizione di slogan, scritte o immagini deve limitarsi alla parte anteriore della maglia e/o ad una fascia da braccio
- In alcuni casi, slogan, scritte o immagini potranno apparire solo sulla fascia del capitano

Interpretazione della Regola

Al fine di determinare se uno slogan, una scritta o un'immagine è ammissibile, si dovrà tenere presente la Regola 12 (Falli e scorrettezze), che richiede all'arbitro di sanzionare un calciatore che:

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

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

Mentre quelli "religiosi" e "personali" sono relativamente facili da definire, quelli "politici" sono più complessi; in ogni caso non sono consentiti slogan, scritte o immagini relativi a:

- persone, vive o morte (salvo che siano parte del nome della competizione ufficiale)
- partiti, organizzazioni / gruppi politici locali, regionali, nazionali o internazionali
- governi locali, regionali o nazionali o loro dipartimenti, enti o uffici
- organizzazioni di carattere discriminatorio
- organizzazioni i cui intenti / le cui azioni siano offensivi per un notevole numero di persone
- atti / eventi di carattere prettamente politico

Quando si commemora un evento nazionale o internazionale di particolare rilevanza, dovrebbe essere considerata attentamente la sensibilità della squadra avversaria (inclusi i suoi sostenitori) e del pubblico in generale.

Il regolamento della competizione potrebbe prevedere ulteriori restrizioni / limitazioni, in particolare per quanto riguarda la dimensione, il numero e la posizione di slogan, scritte, immagini e pubblicità autorizzati. Si raccomanda di risolvere le dispute relative a slogan, scritte o immagini prima che la gara / competizione abbia luogo.

6. INFRAZIONI E SANZIONI

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

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

Un calciatore uscito dal terreno di gioco per regolarizzare o cambiare l'equipaggiamento deve:

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

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

Decisioni Ufficiali FIGC

1) Per le società appartenenti alla Lega Nazionale Professionisti Serie A, alla Lega Nazionale Professionisti Serie B e alla Lega Italiana Calcio Professionistico 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.

1bis) Per le società partecipanti ai campionati nazionali di Serie A e Serie B Femminile le calciatrici devono indossare per tutta la durata della stagione sportiva una maglia recante sempre lo stesso numero. Inoltre, ogni maglia deve essere personalizzata sul dorso col cognome della calciatrice che la indossa. La Divisione Calcio Femminile detta le relative disposizioni applicative. Le calciatrici delle squadre giovanili e minori 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 le calciatrici degli altri ruoli; dal numero 12 in poi le calciatrici di riserva.

2) Per le società appartenenti alla LND e al SGS, 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 bis) La mancata osservanza di quanto disposto ai commi 1bis – secondo capoverso, e 2 del presente articolo, non costituisce causa di irregolarità per lo svolgimento della gara, ma dovrà essere riportata dall'arbitro nel proprio rapporto per i provvedimenti degli organi competenti.

3) Il Capitano deve portare, quale segno distintivo, una fascia sul braccio di colore diverso da quello della maglia, sulla quale potranno essere apposti loghi, scritte e disegni riconducibili alla società e al campionato, purché autorizzati dalla Lega o dalla Divisione competente.

4) Le Leghe, il Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica e le Divisioni stabiliscono, ognuno per quanto di competenza, a quale squadra compete cambiare maglia e, ove previsto, l'intera divisa nei casi in cui i colori siano confondibili.

5) Non è consentito apporre sugli indumenti di gioco distintivi o scritte di natura politica o confessionale. E' consentito per le società 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 o della Divisione Calcio Femminile. 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.

6) L'indumento eventualmente indossato sotto la maglia di gioco potrà recare, oltre ai loghi e/o alle scritte della società, esclusivamente quelli dei suoi sponsor ufficiali e 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.

7) Per le società appartenenti alla L.N.D., alla Divisione Calcio Femminile 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.

8) Per le società appartenenti alla Lega Italiana Calcio Professionistico, è consentito, in aggiunta ai marchi già previsti un apposito recante il marchio dello sponsor istituzionale della Lega su una manica della maglia indossata da ogni calciatore.

9) Per le società appartenenti alla Lega Nazionale Professionisti Serie B, è consentito, in aggiunta ai marchi già previsti, due diversi appositi recanti il marchio di uno o più sponsor istituzionali della Lega, di cui uno sulla manica della maglia e l'altro su ciascun calzettone indossati da ogni giocatore.

REGOLAMENTO

1. L'AUTORITÀ DELL'ARBITRO

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

2. DECISIONI DELL'ARBITRO

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

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

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

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

3. POTERI E DOVERI

L'arbitro:

- fa osservare le Regole del Gioco
- dirige la gara in collaborazione con gli altri ufficiali di gara
- funge da cronometrista, prende nota degli episodi accaduti nel corso della gara e relaziona le autorità competenti con un rapporto contenente le informazioni relative ai provvedimenti disciplinari adottati ed a tutti gli altri episodi accaduti prima, durante e dopo la gara
- soprintende e/o indica la ripresa di gioco (a seguito di un'interruzione)

VANTAGGIO

- consente che il gioco prosegua quando un'infrazione viene commessa e la squadra avversaria del colpevole trarrà beneficio dal vantaggio e sanziona l'infrazione se il vantaggio previsto non si concretizza nell'immediatezza o entro pochi secondi

PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

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

CALCIATORI INFORTUNATI

- lascia proseguire il gioco fino alla prima interruzione se un calciatore è solo lievemente infortunato
- interrompe il gioco se un calciatore è gravemente infortunato e garantisce che esca dal terreno di gioco. Un calciatore non può ricevere cure sul terreno di gioco e può ritornare sul terreno di gioco soltanto dopo che la gara è ripresa; se il pallone è in gioco, deve rientrare da una linea laterale ma se il pallone non è in gioco, può rientrare da qualsiasi linea perimetrale. Eccezioni all'obbligo di uscire dal terreno di gioco sono ammesse soltanto quando:
 - è infortunato un portiere
 - un portiere ed un calciatore si scontrano e si rendono necessarie cure immediate
 - calciatori della stessa squadra si scontrano e si rendono necessarie cure immediate
 - si verifica un infortunio grave

- un calciatore si infortuna a seguito di un'infrazione con contatto fisico per la quale l'avversario viene ammonito o espulso (ad esempio: contrasto imprudente o grave fallo di gioco), se l'accertamento / le cure vengono completate rapidamente
- garantisce che ogni calciatore che sanguina esca dal terreno di gioco. Il calciatore potrà rientrare soltanto dopo aver ricevuto un segnale dall'arbitro, che dovrà essere sicuro che la perdita di sangue sia stata arrestata e che l'equipaggiamento non sia macchiato di sangue
- se l'arbitro ha autorizzato i sanitari e/o i barellieri ad entrare sul terreno di gioco, il calciatore deve uscire dal terreno di gioco in barella oppure a piedi; se un calciatore si rifiuta, deve essere ammonito per comportamento antisportivo
- se l'arbitro ha deciso di ammonire o espellere un calciatore infortunato, che deve uscire dal terreno di gioco per ricevere le cure mediche, dovrà mostrargli il cartellino prima che esca dal terreno di gioco
- se il gioco non è stato interrotto per un'altra ragione o se l'infortunio subito dal calciatore non è stato provocato da un'infrazione delle Regole del Gioco, l'arbitro riprenderà il gioco con una propria rimessa

INTERFERENZA ESTERNA

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

4. VIDEO ASSISTANT REFEREE (VAR)

L'utilizzo dei VAR è consentito solo se l'organizzatore della gara / competizione ha soddisfatto interamente il protocollo VAR e i requisiti di implementazione (stabiliti nel manuale VAR) e ha ricevuto l'autorizzazione scritta da IFAB e FIFA.

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

- rete segnata / non segnata
- calcio di rigore / non calcio di rigore
- espulsione diretta (non seconda ammonizione)
- scambio d'identità quando l'arbitro ammonisce o espelle il calciatore sbagliato

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

Tranne che per un "grave episodio non visto", l'arbitro (e, se del caso, gli altri ufficiali di gara "sul terreno") deve sempre prendere una decisione (compresa la decisione di non sanzionare una potenziale infrazione); questa decisione non cambia a meno che non sia un "errore chiaro ed evidente".

Revisioni dopo che il gioco è stato ripreso

Se il gioco è stato interrotto e ripreso, l'arbitro può solo effettuare una revisione e prendere la sanzione disciplinare appropriata, per un caso di identità errata o per un'infrazione potenziale da espulsione relativa a condotta violenta, sputi, morsi o gesto/i estremamente offensivi o ingiuriosi

5. EQUIPAGGIAMENTO DELL'ARBITRO

Equipaggiamento obbligatorio:

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



Altro equipaggiamento

Agli arbitri può essere consentito l'uso

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

Gli arbitri e gli altri ufficiali di gara "sul terreno" non possono indossare gioielli o ogni altra apparecchiatura elettronica, incluse telecamere.

6. GESTUALITA' DELL'ARBITRO

Fare riferimento alle illustrazioni per i segnali approvati



Calcio di punizione indiretto



Calcio di punizione diretto



Vantaggio (1)



Vantaggio (2)

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



Calcio di rigore



Esibizione cartellini



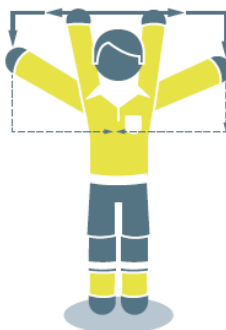
Calcio d'angolo



Calcio di rinvio



**Controllo
dito sull'auricolare
altro braccio proteso**



**Revisione
schermo TV**

6. RESPONSABILITA' DELL'ARBITRO

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

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

Quanto sopra può riferirsi alla decisione:

- di consentire o di impedire lo svolgimento di una gara in conseguenza dello stato del terreno di gioco e del campo di gioco o in ragione delle condizioni meteorologiche
- di sospendere definitivamente una gara quali che siano i motivi
- relativa all'idoneità delle attrezzature e delle dotazioni del terreno di gioco e del pallone utilizzato durante la gara
- di interrompere o no una gara per ragioni imputabili alle interferenze degli spettatori o a problemi creatisi nelle zone riservate ai medesimi
- di interrompere o no il gioco per consentire che un calciatore infortunato sia fatto uscire dal terreno di gioco per ricevere le cure
- di richiedere che un calciatore infortunato esca dal terreno di gioco per ricevere le cure
- di consentire o di vietare ad un calciatore di indossare determinati indumenti o equipaggiamento
- per quanto possa rientrare nella sua competenza, di consentire o impedire a qualsiasi persona (compresi dirigenti di società o responsabili dello stadio, forze dell'ordine, fotografi o altri rappresentanti dei mezzi di comunicazione) di essere presenti in prossimità del terreno di gioco

Può, inoltre, riferirsi a tutte le altre decisioni assunte dall'arbitro in conformità con le Regole del Gioco o con i suoi doveri così come sono definiti nei regolamenti e nelle norme della FIFA, delle Confederazioni, delle Federazioni nazionali o degli organizzatori di una competizione sotto la cui responsabilità si disputa la gara.

Decisioni Ufficiali FIGC

Direzione delle gare ufficiali

1) Le gare considerate ufficiali - o, comunque, autorizzate dalle Leghe, dalle Divisioni, dal Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica e dai Comitati - debbono 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.

1bis) L'arbitro è tenuto a redigere il rapporto della gara e a provvedere, con esso, alla refertazione di quanto accaduto in occasione della gara dallo stesso diretta, allegando, pure, i rapporti degli altri ufficiali di gara eventualmente designati. Il rapporto di gara, con gli elenchi ed ogni altro allegato, deve essere inviato alla Lega o alla Divisione competente con le modalità previste, anche per via telematica, per il successivo inoltro agli Organi disciplinari.

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" e dalle "Decisioni Ufficiali della FIGC".

2) L'arbitro deve astenersi dall'iniziare o far proseguire la gara quando si verificano 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, delle Divisioni o dei Comitati competenti.

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.

Assenza dell'arbitro designato

1) Se all'ora ufficialmente fissata per l'inizio di una gara, l'arbitro designato non è presente in campo, le due squadre debbono 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, Divisione, Comitato o Settore di competenza. Le due società interessate sono tenute ad attivarsi a partire da mezz'ora prima dell'orario fissato per l'inizio della gara per il reperimento di un altro arbitro, contattando il competente Organo Tecnico dell'Associazione Italiana Arbitri.

- 2) L'obbligo di contattare il competente Organo Tecnico dell'Associazione Italiana Arbitri per reperire 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 la gara non viene disputata.
- 4) La società che rifiuti di accettare la direzione di un arbitro scelto con le modalità precedenti è considerata ad ogni effetto rinunciataria a disputare la gara.
- 5) Spetta comunque all'arbitro originariamente designato, giunto in ritardo sul campo 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. Le squadre devono, altresì, osservare le modalità di saluto ad inizio e/o fine gara previste dalle Leghe, dalle Divisioni e dal Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica.
- 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.
- 3 bis) 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 i capitani siano tra i calciatori titolari. Nel caso di espulsione, sostituzione o qualora, comunque, non dovesse più prendere parte al gioco, il capitano sarà sostituito nella funzione dal vice capitano. Nel caso in cui, per sostituzioni o infortuni, nel corso della gara sia il capitano, sia il vice capitano, non fossero più presenti tra i calciatori titolari, il dirigente accompagnatore ufficiale dovrà designare un ulteriore calciatore titolare in qualità di capitano.
- 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 Lega Nazionale Professionisti Serie A, dalla Lega Nazionale Professionisti Serie B, dalla Lega Italiana Calcio Professionistico, dalla Lega Nazionale Dilettanti in ambito Nazionale e dalla Divisione Calcio Femminile 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, anche il dirigente addetto agli ufficiali di gara.

La presenza nel recinto di gioco del medico sociale della squadra ospitante è obbligatoria per le gare di cui al presente comma. La violazione di tale obbligo deve essere segnalata nel rapporto di gara ai fini della irrogazione di sanzioni disciplinari.

1 bis) Per le sole gare delle Leghe professionistiche, 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, 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 F.I.G.C., 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 L.N.D. 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, anche il dirigente addetto agli ufficiali di gara.

2 bis) Possono, inoltre essere ammessi nel recinto di gioco, in base alle disposizioni impartite dalle Leghe, dalle Divisioni, dai Comitati o dal Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica, i barellieri, i raccappapalle, i fotografi, i teleoperatori autorizzati dalla Società ospitante, responsabile del loro comportamento.

3) Tutte le persone ammesse a prendere posto nelle panchine, poste all'interno del recinto di gioco, devono essere identificate dall'arbitro mediante apposita tessera che attesta la qualifica o, laddove non prevista, da 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 debbono prendere posto sulla panchina assegnata a ciascuna squadra, 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) In caso di comportamento passibile di allontanamento del medico sociale, lo stesso deve tenersi a disposizione nell'area tecnica, fino al termine della gara, per eventuali interventi ai calciatori infortunati.

7) Nel recinto di gioco, alle persone ammesse ai sensi dei commi precedenti, è vietato fumare durante lo svolgimento di una gara.

L'arbitro inviterà gli eventuali trasgressori a cessare la violazione del divieto e, in caso di recidiva, provvederà ad allontanarli dal recinto di gioco.

8) I Dirigenti Federali che siano anche Dirigenti di società che militano in ambito di L.N.P. Serie A e L.N.P. Serie B, non possono in alcun caso svolgere funzioni di accompagnatore ufficiale o di addetto agli ufficiali di gara durante lo svolgimento delle gare in cui sia impegnata una squadra della loro società. I Dirigenti Federali che siano anche dirigenti di società che militano in ambito di Lega Pro e di L.N.D., non possono in alcun caso svolgere funzioni di accompagnatore ufficiale o di addetto agli ufficiali né essere presenti nel recinto di gioco durante lo svolgimento delle gare in cui sia impegnata una squadra della loro 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.

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, le Divisioni, 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.

1. Per un motivo qualsiasi, iniziata la direzione di una gara, l'arbitro non può portarla a termine. 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.

2. 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 rapporto di gara.

3. 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.

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

Dovrà chiedere l'intervento del capitano della squadra e, se questi si dimostrasse concorde con l'espulso, rifiutandosi di dare esecuzione alle sue decisioni, adotterà nei suoi confronti il medesimo provvedimento, rivolgendosi poi al vice capitano. Nel caso in cui anche questi si rifiutasse, l'arbitro sospenderà definitivamente la gara. La sospensione della gara dovrà essere decisa anche qualora, nonostante il fattivo interessamento del capitano o del vice capitano, il calciatore o il dirigente si ostini a non voler uscire. In ogni caso, l'arbitro dovrà descrivere tutti i fatti accaduti in maniera dettagliata nel rapporto di gara.

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

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

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

Il fischio dell'arbitro, di fatto, ha interrotto il gioco che dovrà essere ripreso con una sua 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. Se un arbitro viene 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 segnata?

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

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

L'arbitro deve lasciar proseguire il gioco in presenza di un'infrazione, nei casi 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 del caso.

10. L'arbitro applica 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 colpevole della precedente infrazione da ammonizione.

11. 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.

12. 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 verificano fatti o situazioni che in concreto 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 altri eventuali ufficiali di gara 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.

13. Come dovrà comportarsi l'arbitro se, con il pallone in gioco, un oggetto viene lanciato sul terreno di gioco dal pubblico 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 di interrompere immediatamente il gioco, se non quando gli stessi rechino intralcio o turbativa allo svolgimento del gioco stesso. 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.

14. 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 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.

15. 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.

16. 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.

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

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

REGOLAMENTO

Altri ufficiali di gara (due assistenti, un quarto ufficiale, due arbitri addizionali, un assistente di riserva, un VAR - Video Assistant Referee - e almeno un AVAR – Assistant VAR) possono essere designati per una gara. Coadiuveranno l'arbitro nel dirigerla in conformità con le Regole del Gioco, ma la decisione finale sarà sempre assunta dall'arbitro.

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

Il VAR e l'AVAR sono gli ufficiali di gara "al video" e assistono l'arbitro in conformità con il Protocollo VAR come determinato dall'IFAB.

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

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

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

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

1. GLI ASSISTENTI DELL'ARBITRO

Indicano quando:

- il pallone è uscito interamente dal terreno di gioco e a quale squadra spetta la rimessa dalla linea laterale, il calcio d'angolo o il calcio di rinvio

- un calciatore può essere sanzionato perché si trova in posizione di fuorigioco
- viene richiesta una sostituzione
- nell'esecuzione del calcio di rigore, il portiere si muove dalla linea di porta prima che il pallone sia stato calciato e se il pallone ha superato la linea di porta; se sono stati designati gli arbitri addizionali, l'assistente si posiziona in linea con il punto del calcio di rigore

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

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

2. IL QUARTO UFFICIALE

La collaborazione del quarto ufficiale comprende:

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

3. GLI ARBITRI ADDIZIONALI D'AREA

Gli arbitri addizionali possono indicare:

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

4. L'ASSISTENTE DI RISERVA

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

5. GLI UFFICIALI DI GARA AL VIDEO

- Un VAR (Video Assistant Referee) è un ufficiale di gara che può aiutare l'arbitro nell'assumere una decisione utilizzando il replay di un filmato unicamente per un "errore chiaro ed evidente" o un "grave episodio non visto" relativo a rete segnata / non segnata, calcio di rigore / non calcio di rigore, espulsione diretta (non una seconda ammonizione) o un caso di scambio d'identità quando l'arbitro ammonisce o espelle il calciatore sbagliato

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

- guardare le riprese televisive mentre il VAR è intento in un controllo o una revisione
- tenere nota degli episodi relativi al VAR e di eventuali problemi di comunicazione o della tecnologia
- assistere la comunicazione del VAR con l'arbitro in particolare comunicando con l'arbitro quando il VAR sta effettuando un controllo / revisione, ad esempio per dire all'arbitro di "interrompere il gioco" o "ritardare la ripresa", ecc.
- prendere nota del tempo "perso" quando il gioco viene interrotto per un controllo o una revisione
- comunicare informazioni su una decisione relativa al VAR alle parti interessate

Decisioni Ufficiali FIGC

Assistenti

- 1) 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.
- 2) Tra l'altro, 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, colpisce o tenta 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.
- 3) 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.
- 4) 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 comunicherà al capitano della squadra cui appartiene colui che si è reso responsabile dei fatti sopra citati l'espulsione (se trattasi di calciatore) o l'inibizione all'ulteriore ammissione nel recinto di gioco (se trattasi invece di persona diversa).
- 5) 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 e dovrà essere consegnato all'arbitro per essere allegato al rapporto di gara.

6) In caso di assenza di uno o di entrambi gli assistenti, l'arbitro designato cercherà di reperire altro arbitro o due arbitri che possano sostituire l'assistente o gli assistenti assenti e, in ipotesi essi vengano reperiti, darà inizio alla gara all'orario ufficiale di inizio. Qualora l'arbitro designato non riesca a reperire altri arbitri entro l'ora ufficiale di inizio, dovrà dispensare dalla funzione l'assistente eventualmente presente, senza che lo stesso si allontani dal campo di gioco, avvalendosi di assistenti di parte forniti da entrambe le società ed in possesso dei requisiti previsti. Se nel corso della gara sopraggiungessero uno o entrambi gli assistenti designati, l'arbitro provvederà a sostituire gli assistenti di parte con quelli ufficiali.

7) Qualora, nel corso di una gara, un assistente ufficiale non possa, per qualsiasi causa, continuare la propria funzione, l'arbitro provvederà alla sua sostituzione con le modalità previste nel comma precedente.

8) La sostituzione di un assistente ufficiale dell'arbitro con un altro assistente ufficiale è definitiva e decorre dal momento in cui la gara ha inizio o, se già iniziata, dal momento in cui il gioco riprende regolarmente dopo la sostituzione.

Assistente di parte

1) Quando non sia prevista la designazione di assistenti dell'arbitro ufficiali, le società sono tenute a porre a disposizione dell'arbitro, per assolvere a tale funzione, un calciatore, di età non inferiore a quella stabilita per partecipare alla gara, o un tecnico tesserato ovvero un dirigente che risulti regolarmente in carica. La funzione di assistente dell'arbitro è considerata, ai fini disciplinari, come partecipazione alla gara e, pertanto, è preclusa ai calciatori e ai dirigenti colpiti da provvedimenti di squalifica o di inibizione.

2) Un calciatore che svolga le funzioni di assistente di parte non può, nella stessa gara, partecipare come calciatore (tale disposizione non si applica per l'attività ricreativa e per le gare del Settore Giovanile e Scolastico), fatta salva anche diversa disposizione da parte della Lega, Divisione, Comitato o Settore competente, mentre un calciatore già partecipante alla gara può, successivamente, svolgere le funzioni di assistente.

3) Gli assistenti di parte non possono essere sostituiti da ufficiali di gara non designati dal competente organo tecnico.

4) Qualora nel corso di una gara un assistente di parte venisse allontanato dal recinto di gioco a seguito di un provvedimento disciplinare adottato dall'arbitro o, comunque, abbandonasse la propria funzione, il dirigente accompagnatore ufficiale dovrà indicare il nominativo di un altro tesserato in possesso dei requisiti di cui al comma 2, il quale svolgerà tale funzione nel proseguo della gara.

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.

Quarto ufficiale di gara

Limitatamente alle gare organizzate dalle Leghe Professionisti (Campionati di Serie A e B, Coppa Italia e Prima 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.

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 devono assumere e mantenere gli assistenti nel corso di una gara?

L'assistente n. 1 è quello che opera lungo la linea laterale dal lato del terreno dove sono collocate le panchine. In caso di panchine dislocate una per ciascuna linea laterale, l'assistente n. 1 è quello che opera lungo la linea laterale dal lato del terreno dove è collocata la panchina della squadra ospitante. Gli assistenti dovranno mantenere la stessa posizione sia nel 1° s sia nel 2° tempo in modo da controllare l'attacco di entrambe le squadre.

3. Chi fornisce le bandierine dell'assistente?

Di norma, gli assistenti ufficiali devono essere muniti di bandierine proprie. Le Decisioni Ufficiali FIGC, comunque, prevedono che la Società ospitante sia tenuta a fornirle.

4. 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.

5. 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.

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

6. Un ufficiale di gara deve avvertire l'arbitro che per errata individuazione sta ammonendo un calciatore al posto di un altro o che sta ammonendo per la seconda volta uno stesso calciatore senza espellerlo incorrendo in errore?

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

7. Quali sono i compiti degli assistenti di parte?

Soltanto quello di segnalare quando il pallone ha superato interamente le linee perimetrali. Anche in questo caso, compete sempre all'arbitro la decisione finale.

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

Sì, analogamente ad un calciatore partecipante al gioco.

9. Un calciatore di riserva viene impiegato quale assistente di parte. Può successivamente sostituire un compagno, se il ruolo di assistente viene affidato ad altra persona?

Ciò è consentito soltanto nelle gare del Settore Giovanile e Scolastico mentre nelle altre competizioni, un calciatore che ha svolto la funzione di assistente non può giocare nella stessa gara.

10. 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.

11. A seguito di un infortunio di un assistente ufficiale, non essendo reperibile un sostituto, la gara prosegue con due assistenti di parte. Qualora successivamente si riprenda dall'infortunio, l'assistente ufficiale può in qualunque momento riprendere le proprie funzioni insieme all'altro assistente, rimasto a disposizione?

Sì. Nel caso in cui, invece, fosse stato sostituito da un arbitro o un assistente all'uopo reperito, sarà comunque quest'ultimo a proseguire nella funzione.

REGOLAMENTO

1. PERIODI DI GIOCO

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

2. INTERVALLO DI METÀ GARA

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

Il regolamento della competizione deve stabilire la durata dell'intervallo che può essere modificata solo con il consenso dell'arbitro.

3. RECUPERO DELLE PERDITE DI TEMPO

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

- le sostituzioni
- l'accertamento e/o l'uscita dal terreno di gioco dei calciatori infortunati
- le manovre tendenti a perdere tempo
- i provvedimenti disciplinari
- le interruzioni (predisposte) per dissetarsi (che non devono superare un minuto) o per altre ragioni mediche, consentite dal regolamento della competizione
- controlli e revisioni VAR
- qualsiasi altra causa, compreso ogni significativo ritardo in occasione delle riprese di gioco (ad esempio, festeggiamenti per la segnatura di una rete)



* 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

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

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

4. CALCIO DI RIGORE

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

5. SOSPENSIONE DEFINITIVA DELLA GARA

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

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 per l'Attività Giovanile e Scolastica, della Divisione Calcio Femminile 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 rinunciarie 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 Corte Sportiva d'Appello 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 “giovanissimi” è fissata normalmente in due periodi di gioco di 35 minuti ciascuno. Gli eventuali tempi supplementari hanno la durata di 10 minuti.

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, come stabilito dalla Regola 8.

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, deve rivolgersi ai suoi assistenti, se ufficiali, che a loro volta avranno provveduto 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. 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) tra i due tempi e l’arbitro ha il dovere di garantirla.

5. 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;

REGOLAMENTO

Un calcio d'inizio è il modo di iniziare entrambi i periodi di gioco, entrambi i tempi supplementari e riprendere il gioco dopo che una rete è stata segnata. I calci di punizione (diretti ed indiretti), i calci di rigore, le rimesse dalla linea laterale, i calci di rinvio ed i calci d'angolo sono le altre riprese di gioco (vedi Regole 13 – 17).

Una rimessa dell'arbitro è la ripresa di gioco quando l'arbitro interrompe il gioco e le Regole non prevedono una delle riprese sopra menzionate.

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

1. CALCIO D'INIZIO

Procedura

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



Per ogni calcio d'inizio:

- tutti i calciatori, eccetto colui che lo esegue, devono essere nella propria metà del terreno di gioco
- gli avversari della squadra che esegue il calcio d'inizio devono essere almeno a 9,15 m dal pallone, fino a quando lo stesso non sia in gioco
- il pallone deve essere fermo sul punto centrale del terreno di gioco
- l'arbitro emette un fischio per autorizzare l'esecuzione del calcio d'inizio

- il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente
- una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio contro la squadra avversaria; se il pallone entra direttamente nella porta della squadra che lo esegue, verrà assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria

Infrazioni e sanzioni

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

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

2. RIMESSA DELL'ARBITRO

Procedura

L'arbitro lascia cadere il pallone a terra nel punto in cui si trovava al momento in cui il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno di un'area di porta, nel qual caso l'arbitro eseguirà la 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.

Il pallone è in gioco non appena tocca il terreno.

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

Infrazioni e sanzioni

Una rimessa dell'arbitro deve essere ripetuta se il pallone:

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

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

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

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 FIGC 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 una gara (ad esempio, di beneficenza o di gala) è organizzata una cerimonia che prevede l'effettuazione di un "simbolico" calcio d'inizio da parte di una persona la quale non prenderà parte alla gara, il pallone deve essere posto di nuovo sul punto centrale del terreno di gioco e il calcio d'inizio deve essere, poi, 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 su "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. Un medesimo cerimoniale, comunicato all'arbitro dall'Organo federale competente, potrebbe essere stabilito dall'organizzatore della competizione anche a fine gara. L'eventuale mancata osservanza di tali disposizioni deve essere riferita dall'arbitro nel rapporto di gara.

RIPRESA	CALCIO D'INIZIO	CALCIO DI PUNIZIONE		CALCIO DI RIGORE	CALCIO DI RINVIO	CALCIO D'ANGOLO	RIMESSA LATERALE	RIMESSA DELL'ARBITRO
		DIRETTO	INDIRETTO					
Regola di riferimento	Regola 8	Regola 13	Regola 13	Regola 14	Regola 16	Regola 17	Regola 15	Regola 8
Motivo per il quale può effettuarsi la specifica ripresa	Inizio 1° o 2° periodo di gioco (eventuale inizio dei tempi supplementari); segnatura di una rete	Un calciatore ha commesso, fuori della propria area di rigore, uno dei falli del punto 1 della regola 12; infrazioni alla Regola 3	È stato commesso uno dei falli del punto 2 della regola 12; fuorigioco; infrazioni alle riprese di gioco o alla Regola 4	Un calciatore ha commesso nella propria area di rigore** uno dei falli punibili con un calcio di punizione diretto; infrazioni alla Regola 3	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		Il pallone ha oltrepassato interamente una linea laterale	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 – Regola 4)**	Punto del calcio di rigore	Punto qualsiasi dell'area di porta	Punto qualsiasi dell'area d'angolo più vicina a dove è uscito il pallone	Punto in cui il pallone ha oltrepassato la linea laterale	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 al di fuori di quest'ultima e ad almeno m 9,15		m 9,15; fuori dell'area di rigore; dietro la linea del pallone, sul terreno di gioco	Fuori dell'area di rigore	m 9,15 dall'arco d'angolo	m 2	Tutti i calciatori devono essere posizionati in modo da consentirne l'effettuazione
Il pallone è in gioco quando...	È calciato e si è mosso chiaramente, dopo il fischio dell'arbitro	È calciato e si è mosso chiaramente (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 chiaramente in avanti, dopo il fischio dell'arbitro	È uscito dall'area di rigore verso il terreno di gioco, dopo che è stato calciato	È calciato e si è mosso chiaramente	È entrato sul terreno di gioco, dopo che è stato lanciato	Tocca il terreno di gioco
Può essere segnata una rete DIRETTAMENTE nella porta avversaria?	SI	SI	NO: se accade, calcio di rinvio	SI	SI	SI	NO: se accade, calcio di rinvio	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 assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria							
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...	Viene eseguita con il pallone in movimento o da una posizione errata							
	è eseguita prima che l'arbitro abbia fischiato; tutti i calciatori (ad eccezione di chi lo esegue) non sono nella propria metà del terreno; gli avversari sono a meno di m. 9,15	gli avversari non rispettano distanza prescritta		Vedi tabella specifica contenuta nella Regola 14	il pallone non esce dall'area di rigore verso il terreno di gioco; attaccanti restano in area di rigore e interferiscono con l'azione	gli avversari non rispettano la prescritta distanza	il pallone tocca "terra" prima di essere entrato sul terreno di gioco; un assistente dell'arbitro involontariamente interferisce	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 e/o alla previsione della Regola 12 (vedi paragrafo 4. RIPRESA DI GIOCO DOPO FALLI E SCORRETTEZZE)

REGOLAMENTO

1. PALLONE NON IN GIOCO

Il pallone non è in gioco quando:

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

2. PALLONE IN GIOCO

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



REGOLAMENTO

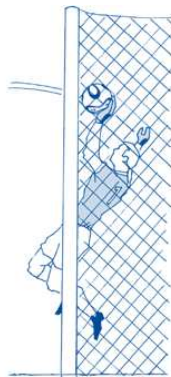
1. SEGNATURA DI UNA RETE

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

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



NON RETE



RETE

2. SQUADRA VINCENTE

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

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

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

Una combinazione delle suddette procedure può essere utilizzata.

3. I TIRI DI RIGORE

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

Procedura

Prima dell'inizio dei tiri di rigore

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

Durante l'esecuzione dei tiri di rigore

- Soltanto i calciatori aventi titolo ad eseguire i tiri e gli ufficiali di gara sono autorizzati a rimanere sul terreno di gioco
- Tutti i calciatori aventi titolo, eccetto colui che esegue il tiro e i due portieri, devono restare all'interno del cerchio di centrocampo
- Il portiere, il cui compagno esegue il tiro, deve rimanere sul terreno di gioco, all'esterno dell'area di rigore in cui si eseguono i tiri, sulla linea di porta nel punto in cui questa interseca la linea perimetrale dell'area di rigore
- Ogni calciatore avente titolo ad eseguire un tiro può in qualsiasi momento assumere il ruolo di portiere

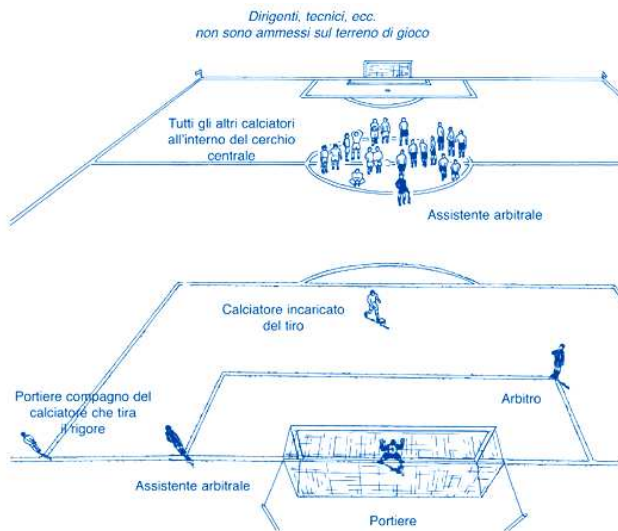
- Il tiro è completato quando il pallone cessa di muoversi, esce fuori dal terreno di gioco o l'arbitro interrompe il gioco per qualsiasi infrazione alle Regole; chi esegue il tiro non può giocare il pallone una seconda volta
- L'arbitro annota i tiri eseguiti
- Il portiere che commette un'infrazione che causa la ripetizione del tiro deve essere ammonito
- Se chi esegue il tiro viene sanzionato per un'infrazione commessa dopo che l'arbitro ha fischiato per l'esecuzione del tiro, quest'ultimo viene annotato come "non realizzato" e il calciatore ammonito
- Se sia il portiere sia chi esegue il tiro commettono un'infrazione allo stesso tempo:
 - se il tiro non entra in porta, deve essere ripetuto ed entrambi i calciatori ammoniti
 - se il tiro entra in porta, la rete non viene convalidata, il tiro annotato come "non realizzato" e chi ha eseguito il tiro ammonito

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

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

Sostituzioni ed espulsioni durante i tiri di rigore:

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



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. 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 (che, comunque, non dovrà superare la durata di un tempo di gara) 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.

REGOLAMENTO

1. POSIZIONE DI FUORIGIOCO

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

Un calciatore si trova in posizione di fuorigioco se:

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



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

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

- il penultimo avversario
- oppure
- gli ultimi due avversari

2. INFRAZIONE DI FUORIGIOCO

Un calciatore in posizione di fuorigioco nel momento in cui il pallone viene giocato o toccato¹ da un suo compagno deve essere punito soltanto se viene coinvolto nel gioco attivo:

- interferendo con il gioco, giocando o toccando il pallone passato o toccato da un compagno
- oppure
- interferendo con un avversario:
 - impedendogli di giocare o di essere in grado di giocare il pallone, ostruendogli chiaramente la linea di visione, o
 - contendendogli il pallone, o
 - tentando chiaramente di giocare il pallone che è vicino quando questa azione impatta sull'avversario, o

¹ Per tale valutazione deve essere preso in considerazione il primo punto di contatto con il pallone "giocato" o "toccato"

- facendo un'evidente azione che chiaramente impatta sulla capacità dell'avversario di giocare il pallone

oppure

• traendo vantaggio (da tale posizione) interferendo con un avversario o giocando il pallone quando:

- è rimbalzato o è stato deviato dal palo o dalla traversa, da un ufficiale di gara o da un avversario
- è stato effettuato intenzionalmente un "salvataggio" da un avversario

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

Un "salvataggio" si ha quando un calciatore, per interromperne o tentare di interromperne la traiettoria, tocca il pallone che sta andando dentro o molto vicino alla porta, con qualsiasi parte del corpo tranne le mani / braccia (ad eccezione del portiere all'interno dell'area di rigore).

In situazioni in cui:

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

3. NON INFRAZIONE

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

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

4. INFRAZIONI E SANZIONI

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

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



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



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

GUIDA PRATICA AIA

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

- 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, interferendo con il gioco o con un avversario o traendo vantaggio dall’essere in posizione di fuorigioco.

5. 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 sta giungendo da un compagno?

Sì. La posizione di fuorigioco deve essere individuata nel momento in cui il pallone tocca o è giocato dal compagno e sanzionata quando e dove il calciatore prende parte attiva al gioco.

6. 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.

7. Nel contesto della Regola 11, che si significato deve darsi all’espressione “azione che impatta sull’avversario”?

L’espressione si riferisce alla capacità (anche potenziale) del difendente di giocare il pallone e si applica a quelle situazioni in cui il movimento del difendente per giocare il pallone viene ritardato, ostacolato o impedito dal calciatore in fuorigioco.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

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

1. CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO

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

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

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

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

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

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

Vedi anche le infrazioni previste dalla Regola 3

Il fallo di mano

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

I seguenti criteri devono essere presi in considerazione:

- il movimento della mano verso il pallone (non del pallone verso la mano)
- la distanza tra l'avversario e il pallone (pallone inaspettato)
- la posizione della mano non significa necessariamente che ci sia un'infrazione

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

2. CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO

Un calcio di punizione indiretto è assegnato se un calciatore:

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

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

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

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

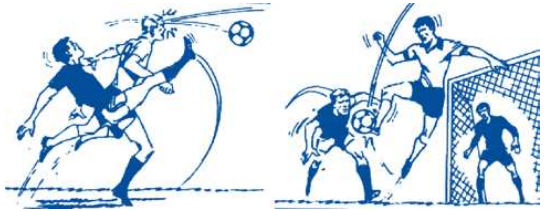
- il pallone è tra le sue mani o tra la mano e una superficie qualsiasi (ad esempio: il terreno, il proprio corpo) o toccandolo con qualsiasi parte delle braccia o delle mani, salvo che il pallone non rimbalzi dal portiere o questi abbia effettuato una parata
- tiene il pallone sulla mano aperta
- fa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

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

Giocare in modo pericoloso

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

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



Ostacolare la progressione di un avversario senza contatto

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



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

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

3. PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

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

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

Un calciatore che si trova sul terreno di gioco o al di fuori dello stesso e commette un'infrazione passibile di ammonizione o espulsione contro un avversario, un

compagno, un ufficiale di gara o qualunque altra persona o le Regole del Gioco, deve essere sanzionato in conformità con la natura dell'infrazione commessa.

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

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

Ritardare la ripresa del gioco per mostrare un cartellino

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

Vantaggio

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

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

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

INFRAZIONI PASSIBILI DI AMMONIZIONE

Un calciatore titolare deve essere ammonito se:

- ritarda la ripresa del gioco
- protesta con parole o gesti (nei confronti degli ufficiali di gara)
- entra, rientra o esce intenzionalmente dal terreno di gioco senza la preventiva autorizzazione dell'arbitro
- non rispetta la distanza prescritta quando il gioco viene ripreso con un calcio d'angolo, un calcio di punizione o una rimessa dalla linea laterale
- infrange ripetutamente le Regole del Gioco (non è definito un numero specifico di infrazioni a partire dal quale deve essere comminata l'ammonizione)

- è colpevole di comportamento antisportivo
- entra nell'area di revisione dell'arbitro
- ripete insistentemente il gesto della "revisione" (schermo TV)

Un calciatore di riserva o sostituito deve essere ammonito se:

- ritarda la ripresa del gioco.
- protesta con parole o gesti (nei confronti degli ufficiali di gara)
- entra o rientra sul terreno di gioco senza la preventiva autorizzazione dell'arbitro
- è colpevole di comportamento antisportivo
- entra nell'area di revisione dell'arbitro
- ripete insistentemente il gesto della "revisione" (schermo TV)

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

Ammonizioni per comportamento antisportivo

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

- tenta di ingannare l'arbitro, ad esempio fingendo un infortunio o di aver subito un fallo (simulazione)
- scambia il ruolo con il portiere con il pallone in gioco o senza l'autorizzazione dell'arbitro
- commette in modo imprudente una delle infrazioni sanzionabili con un calcio di punizione diretto
- tocca intenzionalmente il pallone con le mani per interferire con o interrompere una promettente azione d'attacco
- commette un fallo che interferisce con o interrompe una promettente azione d'attacco, eccetto il caso in cui l'arbitro assegna un calcio di rigore per un'infrazione derivante da un tentativo di giocare il pallone
- nega a un avversario un'evidente opportunità di segnare una rete con un'infrazione derivante da un tentativo di giocare il pallone e l'arbitro assegna un calcio di rigore
- tocca intenzionalmente il pallone con la mano nel tentativo (indipendentemente che abbia successo o no) di segnare una rete o nel tentativo senza successo di evitare la segnatura di una rete
- traccia dei segni non autorizzati sul terreno di gioco



Tentare di ingannare un avversario



Trattenere il pallone

- mentre sta uscendo dal terreno di gioco, dopo aver ricevuto l'autorizzazione dell'arbitro, gioca il pallone
- mostra una mancanza di rispetto nei riguardi dello spirito del gioco
- usa intenzionalmente un espediente per passare il pallone (anche da calcio di punizione) al proprio portiere con la testa, il torace, il ginocchio, ecc. con lo scopo di aggirare la Regola, indipendentemente dal fatto che il portiere tocchi o no il pallone con le mani
- distrae verbalmente un avversario durante il gioco o una ripresa di gioco

Festeggiamenti in occasione di una rete

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

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

Un calciatore deve essere ammonito se:

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

Ritardare la ripresa di gioco

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

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

INFRAZIONI PASSIBILI DI ESPULSIONE

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

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

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

Negare la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete (D.O.G.S.O.)

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

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

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

I seguenti criteri devono essere presi in considerazione:

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

Grave fallo di gioco

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

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

Condotta violenta

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



Inoltre, un calciatore che, in mancanza di contesa per il pallone, colpisce intenzionalmente con le mani o le braccia un avversario o qualsiasi altra persona sulla testa o sul volto è colpevole di condotta violenta, a meno che la forza usata sia irrilevante.

Infrazioni relative al lancio di un oggetto (o del pallone)

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

- imprudenza, ammonisce il colpevole per comportamento antisportivo
- vigoria sproporzionata, espelle il colpevole per condotta violenta



4. RIPRESA DI GIOCO DOPO FALLI E SCORRETTEZZE

- Se il pallone non è in gioco, il gioco sarà ripreso secondo la decisione precedente.

- Se il pallone è in gioco e un calciatore (titolare) commette un'infrazione all'interno del terreno di gioco contro:
 - un avversario – calcio di punizione indiretto, diretto o di rigore
 - un compagno, un calciatore di riserva, sostituito o espulso, un dirigente, un ufficiale di gara – calcio di punizione diretto o di rigore
 - un'altra persona – rimessa dell'arbitro

- Se quando il pallone è in gioco:
 - un calciatore (titolare) commette fuori del terreno di gioco un'infrazione contro un ufficiale di gara o un calciatore avversario titolare, di riserva, sostituito o espulso, o un dirigente
 oppure
 - un calciatore di riserva sostituito o espulso, o un dirigente commette fuori del terreno di gioco un'infrazione contro, o interferisce con, un calciatore titolare avversario o un ufficiale di gara

il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione eseguito dalla linea perimetrale nel punto più vicino a quello in cui è accaduta l'infrazione / interferenza; sarà assegnato un calcio di rigore se è un'infrazione punibile con un calcio di punizione diretto, all'interno dell'area di rigore del calciatore colpevole

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

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

Se un calciatore tocca il pallone con un oggetto (scarpa, parastinchi, ecc.) tenuto in mano il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione diretto (o calcio di rigore)

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

GUIDA PRATICA AIA

1. A quali criteri deve attenersi l'arbitro per stabilire che un calciatore ha toccato il pallone con le braccia o con le mani intenzionalmente?

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.

2. 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 deliberato tra la mano o il braccio di un calciatore e il pallone, di norma, il Regolamento lo punisce soltanto con un calcio di punizione diretto (o di rigore). Esistono, poi, alcune circostanze per le quali detta infrazione assume a scorrettezza, divenendo così passibile di provvedimento disciplinare.

3. Se un calciatore, diverso dal portiere, restando fuori dalla propria area di rigore, tocca intenzionalmente 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 assegnato un calcio di rigore. L'arbitro valuterà, inoltre, se è necessario assumere un provvedimento disciplinare secondo le indicazioni del punto precedente.

4. Il pallone, calciato da un attaccante, enterebbe sicuramente nella porta avversaria se non urtasse contro un braccio o una mano di un difensore in area di rigore. L'arbitro dovrà assegnare un calcio di rigore?

Se il contatto con il pallone non è intenzionale lascerà proseguire il gioco; altrimenti, assegnerà il calcio di rigore ed espellerà il calciatore.

5. Un calciatore, diverso dal portiere, tocca intenzionalmente il pallone con le braccia all'interno della propria area di rigore. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

L'arbitro assegna un calcio di rigore. L'infrazione di toccare intenzionalmente il pallone con le mani include l'uso sia delle mani sia delle braccia.

6. Quale significato deve darsi all'espressione "distanza di gioco"?

La distanza dal pallone che consente, in relazione alla velocità dell'azione, a un calciatore di toccare il pallone allungando il piede o saltando o, per i portieri, saltando con le braccia protese. La distanza può dipendere anche dalla statura del calciatore.

7. Che cosa si intende per carica?

Una contesa fisica con un avversario, utilizzando generalmente la spalla e la parte alta del braccio, che è mantenuto vicino al corpo. 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.

8. 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 non infrange la Regola 12 perché egli ne è in possesso e lo protegge per ragioni tattiche, avendolo a distanza di gioco.

9. Un calciatore nell'ostacolare la progressione di un avversario viene con lui a contatto fisico. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

Assegnerà un calcio di punizione diretto o di rigore.

10. Un calciatore per la contesa del pallone viene a contatto con il portiere avversario, che si trova nella propria area di porta. Ciò è permesso?

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.

11. Due o più calciatori possono contrastare lo stesso avversario nel medesimo tempo?

Sì, purché il contrasto sia regolare.

12. Due calciatori della stessa squadra stringono fra loro un avversario per impedirgli di giocare il pallone. 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 assegnerà un calcio di punizione diretto o di rigore. Se mediante questo fallo viene negata un'evidente opportunità di segnare una rete, sarà espulso il calciatore che per secondo è entrato in contatto con l'avversario.

13. Quali sono gli atti che determinano il gioco pericoloso e come dovranno essere puniti?

Il gioco pericoloso è determinato da 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, come ad esempio: 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.

14. 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?

Assegnerà un calcio di punizione diretto o un calcio di rigore.

15. Che cosa si intende con l'espressione "effettua un tackle"?

L'atto di un calciatore che, con l'intento di sottrarre il possesso del pallone a un avversario, anziché sul pallone, interviene con i piedi (per terra o per aria) sull'avversario stesso.

16. 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 ed assegnare un calcio di punizione indiretto.

17. Un calciatore esce dal terreno di gioco durante la gara, senza l'autorizzazione dell'arbitro, e non si presenta più. Come dovrà regolarsi l'arbitro?

Deve considerarlo ammonito (e se già ammonito, espulso), informandone il capitano della squadra e facendone menzione nel rapporto di gara.

18. 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.

19. 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 ed assegna un calcio di punizione indiretto.

20. In che modo dovrà essere notificata l'ammonizione o l'espulsione ad un calciatore (titolare, di riserva o sostituito)?

L'arbitro dovrà dare evidenza al provvedimento disciplinare esibendo all'interessato durante un'interruzione di gioco il cartellino giallo o rosso.

21. Come dovrà comportarsi l'arbitro per notificare al calciatore già ammonito la seconda ammonizione e, quindi, l'espulsione?

Gli esibirà prima il cartellino giallo e subito dopo quello rosso.

22. Durante l'intervallo 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.

23. 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, accertandosi del numero di maglia e prendendone, come sempre, nota.

24. Un calciatore espulso può sostare nel recinto di gioco?

No, deve abbandonare immediatamente il recinto di gioco affinché l'arbitro possa riprendere la gara.

25. L'arbitro ammonisce o espelle un calciatore che si scusa per la sua scorrettezza. L'arbitro può non menzionare questo provvedimento nel rapporto di gara?

No. Tutti provvedimenti disciplinari devono essere riportati.

26. Un calciatore ritardatario stando nel campo per destinazione in divisa da gioco, colpisce con violenza un avversario che si trova sul terreno di gioco, mentre il pallone è in gioco. Quali 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, assegnerà un calcio di punizione diretto che, nelle dovute circostanze, potrà essere anche un calcio di rigore.

27. 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 intenzionalmente 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 diretto.

28. Un calciatore titolare, trovandosi nel campo per destinazione, si colloca dietro la propria porta e, per evitare che la squadra avversaria segni una rete, entra sul terreno di gioco fermando il pallone con una mano. Quale decisione assumerà l'arbitro?

Dovrà espellere il calciatore ed assegnare un calcio di rigore.

29. 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.

30. 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.

31. Quale decisione dovrà assumere l'arbitro se un calciatore dopo aver protestato in modo plateale contro una sua decisione, abbandona intenzionalmente 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.

32. 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, quindi, decide di tornare dentro la stessa area e di raccogliere il pallone con le mani. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

Assegnerà un calcio di punizione indiretto.

33. Un portiere tenendo il pallone con le mani lo fa rimbalzare prima di rinviarlo. Commette in questo modo un'infrazione?

No, perché si considera che il portiere non abbia mai lasciato il possesso del pallone.

34. Se un portiere fa rimbalzare il pallone, può un avversario giocarlo quando tocca il suolo?

No. Nel caso l'arbitro dovrà assegnare un calcio di punizione indiretto.

35. 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 assegnerà un calcio di punizione indiretto e valuterà se ricorrono le circostanze per ritenerlo un comportamento antisportivo, agendo di conseguenza.

36. 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.

37. Qualora un portiere dopo aver effettuato regolarmente una parata, per effetto dello slancio, esce dall'area di rigore con il pallone tra le mani, quale decisione dovrà assumere l'arbitro?

Dovrà assegnare un calcio di punizione diretto.

38. Un calciatore intenzionalmente 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?

Assegnerà un calcio di punizione indiretto, senza assumere alcun provvedimento disciplinare.

39. Un calciatore intenzionalmente calcia il pallone verso il proprio portiere che tenta di calciarlo. Il tiro, però, risulta maldestro e il pallone si alza in verticale. Così, per evitare che se ne impossessi un avversario, il portiere tocca o blocca il pallone con le mani. Come si comporterà l'arbitro?

Lascerà proseguire il gioco se riterrà evidente che il portiere ha calciato il pallone con il chiaro intento di rinviarlo e non di controllarlo per poi toccarlo con le mani.

40. 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.

41. Un portiere lancia una scarpa o un altro oggetto contro il pallone, che si trova all'interno dell'area di rigore, lo colpisce e gli impedisce così di entrare nella propria porta. Come dovrà regolarsi l'arbitro?

Assegnerà un calcio di rigore ed espellerà il portiere.

42. Un calciatore, in posizione di fuorigioco, partecipa attivamente all'azione 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, espelle il difensore per condotta violenta e riprende il gioco con un calcio di punizione indiretto.

b) Se, invece, ritiene errata la segnalazione di fuorigioco, espelle il difensore per condotta violenta e riprende il gioco con un calcio di punizione diretto o di rigore.

43. Un assistente segnala che un calciatore (A) è colpevole di condotta violenta. L'arbitro, che non ha visto l'infrazione, non si accorge del segnale dell'assistente e la squadra di (A) 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.

44. Dopo che una rete viene segnata, l'arbitro vede una segnalazione dell'assistente. L'assistente lo informa 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 e dovrà essere assegnato un calcio di rigore.

45. 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.

46. Cosa deve intendersi per “usare un linguaggio o fare gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi” e quale provvedimento dovrà adottare l'arbitro?

Ogni condotta (compresa l'esibizione di slogan, scritte o immagini) che comporti offesa, denigrazione o insulto per qualsiasi motivo (colore, religione, sesso, nazionalità, origine territoriale o etnica, ...) o configuri propaganda ideologica vietata dalla legge o comunque inneggiante a comportamenti discriminatori. L'uso di linguaggio o di gestualità osceni, volgari, scurrili, come pure di espressioni blasfeme deve essere considerato rientrare in detta previsione normativa. Al verificarsi di tali infrazioni, constatate direttamente o su segnalazione di un altro ufficiale di gara, l'arbitro deve espellere (se calciatore) o allontanare dal recinto di gioco il responsabile.

ANNOTAZIONI

SCORRETTEZZE

da AMMONIZIONE	da ESPULSIONE
<p>1. COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO: falli, atti, gesti o atteggiamenti contrari allo spirito del gioco 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 qualsiasi atto simulatorio per ingannare l'arbitro • Segnare o tentare di segnare una rete toccando intenzionalmente il pallone con una mano • Esultare in modo eccessivo e/o provocatorio, ecc. <p>Un comportamento antisportivo può verificarsi dentro o fuori del terreno di gioco, con il pallone in gioco o 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 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, cercando di giocare il pallone, fa un tackle o un contrasto con uso di forza eccessiva nei confronti di un avversario mettendone a rischio l'incolumità fisica. Un grave fallo di gioco può essere commesso soltanto con il pallone in gioco.</p>
<p>3. TRASGREDIRE RIPETUTAMENTE LE REGOLE DEL GIOCO (l'infrazione è riferita soltanto ai calciatori titolari)</p>	<p>3. MORDERE O SPUTARE CONTRO CHIUNQUE (non è indispensabile che lo sputo colpisca effettivamente il destinatario, che ad esempio, potrebbe scansarlo)</p>
<p>4. RITARDARE LA RIPRESA DEL GIOCO</p>	<p>4. USARE UN LINGUAGGIO O FARE GESTI OFFENSIVI, INGIURIOSI, MINACCIOSI, ...</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. NEGARE LA SEGNATURA DI UNA RETE O UN'EVIDENTE OPPORTUNITÀ DI SEGNARE UNA RETE alla squadra avversaria, toccando intenzionalmente il pallone con le mani (non si applica al portiere dentro la propria area di rigore)</p>
<p>6. ENTRARE, RIENTRARE O INTENZIONALMENTE USCIRE DAL TERRENO DI GIOCO SENZA L'AUTORIZZAZIONE DELL'ARBITRO</p>	<p>6. NEGARE LA SEGNATURA DI UNA RETE O UN'EVIDENTE OPPORTUNITÀ DI SEGNARE UNA RETE (D.O.G.S.O.) a un avversario il cui movimento complessivo è verso la porta di chi commette un'infrazione punibile con un calcio di punizione o, se il fallo non è derivante da un tentativo di giocare il pallone, anche con un calcio di rigore</p>
<p>7. ENTRARE NELL'AREA DI REVISIONE DELL'ARBITRO</p>	<p>7. RICEVERE UNA SECONDA AMMONIZIONE NELLA MEDESIMA GARA</p>
	<p>8. ENTRARE NELLA SALA OPERATIVA VIDEO</p>

REGOLAMENTO

1. TIPI DI CALCI DI PUNIZIONE

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

L'indicazione del calcio di punizione indiretto

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

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



Il pallone entra in porta

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



2. PROCEDURA

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

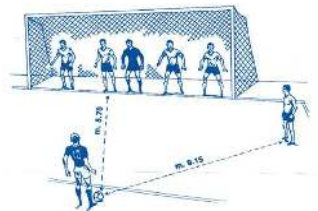
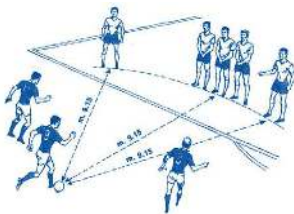
- i calci di punizione indiretti in favore della squadra attaccante per un'infrazione commessa all'interno dell'area di porta avversaria, che saranno eseguiti dal punto più vicino della linea dell'area di porta parallela alla linea di porta
- i calci di punizione in favore della squadra difendente nella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

Il pallone:

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

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

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



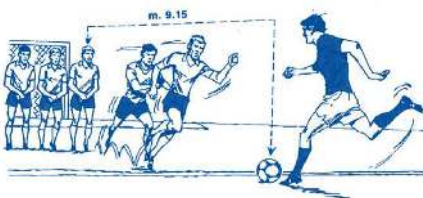
Un calcio di punizione può essere eseguito alzando il pallone con un piede o con entrambi i piedi simultaneamente.

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

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

3. INFRAZIONE E SANZIONI

Se, quando un calcio di punizione viene eseguito, un avversario è più vicino al pallone rispetto alla distanza prescritta, il calcio di punizione deve essere ripetuto, salvo che possa essere applicato il vantaggio; se, però, un calciatore esegue rapidamente un calcio di punizione ed un avversario che si trova a meno di 9.15 m dal pallone lo intercetta, l'arbitro consentirà che il gioco prosegua. Tuttavia, un avversario che intenzionalmente impedisce di eseguire rapidamente un calcio di punizione, dovrà essere ammonito per aver ritardato la ripresa di gioco.



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

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

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

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

GUIDA PRATICA AIA

1. 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.

2. Un calcio di punizione indiretto è assegnato 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 poiché il pallone non è in gioco fino a che non esce dall'area di rigore verso il terreno di gioco.

3. Una squadra esegue un calcio di punizione dall'interno della propria area di rigore. Quando i calciatori avversari possono entrare in detta area?

Quando il pallone è uscito dalla suddetta area di rigore.

4. Nell'esecuzione di un calcio di punizione indiretto il pallone toccato da un calciatore non si muove chiaramente. Un suo compagno lo colpisce subito dopo, segnando una rete. La rete è valida?

No. Il gioco deve essere ripreso con un calcio di rinvio.

5. Nell'esecuzione di un calcio di punizione il pallone, regolarmente in gioco, viene deviato dall'arbitro e finisce in una 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

REGOLAMENTO

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

Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rigore.

1. PROCEDURA

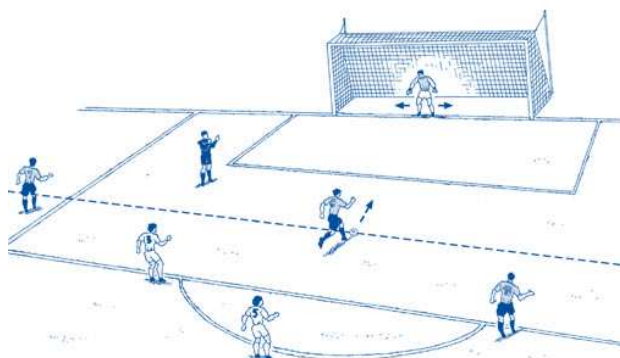
Il pallone deve essere fermo sul punto del calcio di rigore.

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

2. INFRAZIONI E SANZIONI

Una volta che l'arbitro emette il fischio per l'esecuzione di un calcio di rigore, il tiro deve essere eseguito.

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

a) il calciatore che esegue il calcio di rigore o un suo compagno infrangono le Regole del Gioco:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

SE DOPO CHE IL PALLONE È STATO CALCIATO:

chi ha eseguito il calcio di rigore tocca il pallone di nuovo prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- sarà assegnato un calcio di punizione indiretto (o diretto, in caso di fallo di mano)

il pallone viene toccato da una persona estranea mentre si muove in avanti:

- il calcio di rigore dovrà essere ripetuto tranne che il pallone non stia entrando in porta e l'interferenza non impedisca al portiere o ad un difendente di giocarlo, nel qual caso la rete sarà convalidata se il pallone entra in porta (anche se c'è contatto con il pallone), a meno che il pallone entri nella porta avversaria

il pallone rimbalza sul terreno di gioco, dopo essere stato respinto dal portiere o dai pali o dalla traversa e viene poi toccato da una persona estranea:

- l'arbitro interrompe il gioco
- il gioco verrà ripreso con una rimessa dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone al momento del contatto

3. TABELLA RIASSUNTIVA

	ESITO DEL TIRO	
	Rete segnata	Rete non segnata
Invasione* di un calciatore attaccante	Il calcio di rigore si ripete	Calcio di punizione indiretto
Invasione* di un calciatore difendente	Rete valida	Il calcio di rigore si ripete
Infrazione commessa dal portiere difendente	Rete valida	Il calcio di rigore si ripete ed ammonizione del portiere
Pallone calciato indietro	Calcio di punizione indiretto	Calcio di punizione indiretto
Chi calcia fa una finta non regolamentare	Calcio di punizione indiretto ed ammonizione	Calcio di punizione indiretto ed ammonizione
Calcchia un compagno di chi era stato identificato	Calcio di punizione indiretto ed ammonizione di colui che calcia	Calcio di punizione indiretto ed ammonizione di colui che calcia
Infrazioni commesse contemporaneamente dal portiere difendente e da chi esegue il tiro	Calcio di punizione indiretto ed ammonizione di colui che calcia	Ripetizione del rigore ed ammonizione di colui che calcia e del portiere
Invasione* = calciatore che, prima che il pallone sia in gioco, si avvicina a meno di 9,15 m dal punto del calcio di rigore o a meno di 11 m dalla linea di porta avversaria oppure che entra nell'area di rigore		

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.

REGOLAMENTO

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

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

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

1. PROCEDURA

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

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



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

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

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

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

2. INFRAZIONE E SANZIONI

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

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

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

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

Esempi di rimessa dalla linea laterale irregolare



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 dalla linea 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?

Assegnerà la rimessa all'altra squadra.

5. Un calciatore effettua una rimessa dalla linea laterale in modo non corretto ed il pallone va direttamente verso un avversario, che potrebbe beneficiare di un vantaggio. L'arbitro può fare continuare il gioco?

No. La rimessa dalla linea laterale dovrà essere eseguita da un calciatore della squadra avversaria.

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 dalla linea laterale viene eseguita da un calciatore, che lancia il pallone 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 porta. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

Il vantaggio dovrà essere applicato e la rete convalidata.

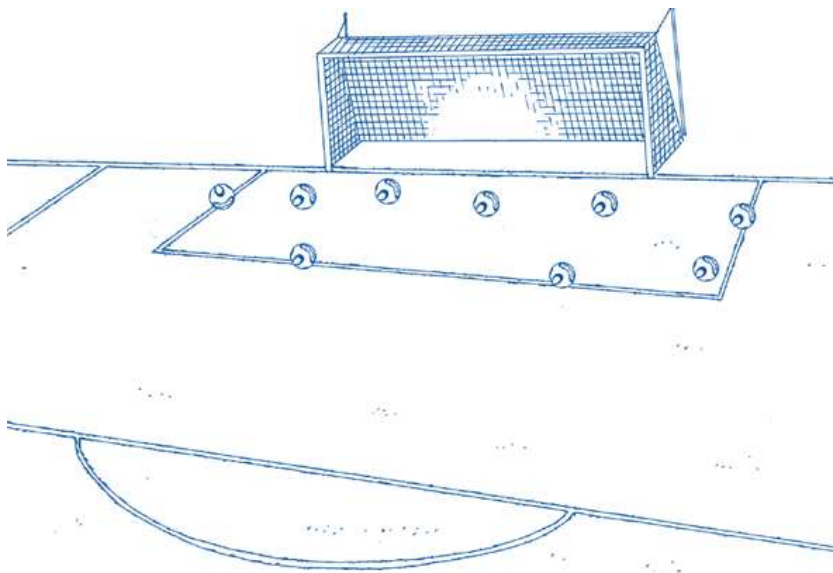
REGOLAMENTO

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

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

1. PROCEDURA

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



2. INFRAZIONI E SANZIONI

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

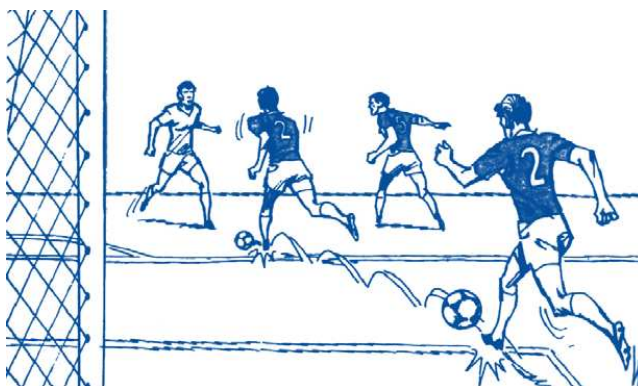
Se, dopo che il pallone è in gioco, il calciatore che ha eseguito il calcio di rinvio lo tocca di nuovo, prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, sarà assegnato un calcio di punizione indiretto; se, però, lo tocca intenzionalmente con le mani:

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

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

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

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

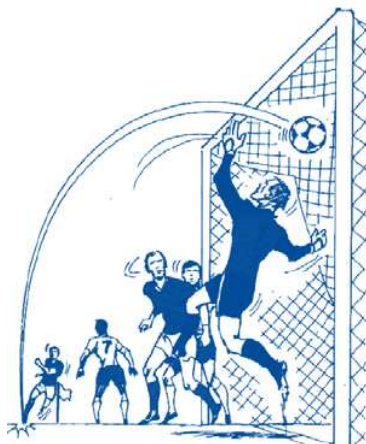


Dopo che il pallone è in gioco, il calciatore che ha eseguito il calcio di rinvio calcia il pallone una seconda volta prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore: CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO

REGOLAMENTO

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

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



1. PROCEDURA

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

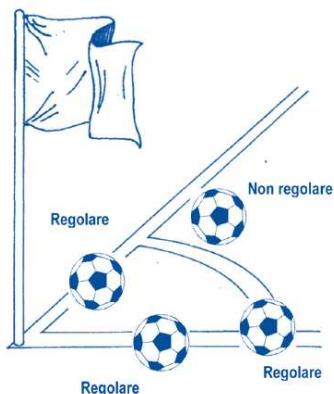
2. INFRAZIONI E SANZIONI

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

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

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

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



GUIDA PRATICA AIA

1. Può un calciatore rimuovere la bandierina per eseguire più agevolmente un calcio d'angolo?

No. Nel caso questo avvenga, l'arbitro invita il calciatore a riparla nella corretta posizione e, in caso di diniego o di recidiva, lo ammonisce.

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.



LINEE GUIDA PRATICHE PER GLI UFFICIALI DI GARA

INTRODUZIONE

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

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

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

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

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

Posizionamento, spostamento e cooperazione

1. POSIZIONAMENTO E SPOSTAMENTO IN GENERALE

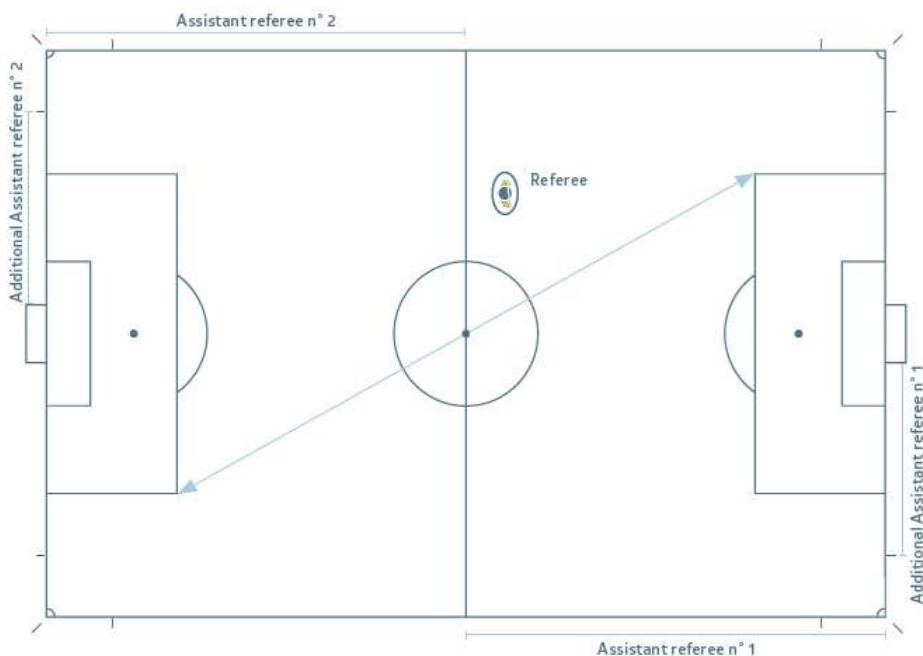
La migliore posizione è quella dalla quale l’arbitro può prendere la decisione corretta. Tutte le raccomandazioni circa il posizionamento devono essere adattate all’occorrenza in funzione di informazioni specifiche sulle squadre, sui calciatori e sui fatti accaduti fino a quel momento durante la gara.

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

Raccomandazioni

- L’azione di gioco deve svolgersi tra l’arbitro e l’assistente nella cui metà del terreno di gioco si sta sviluppando l’azione

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



Posizionamento degli assistenti e degli arbitri addizionali

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

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

2. POSIZIONAMENTO E COOPERAZIONE

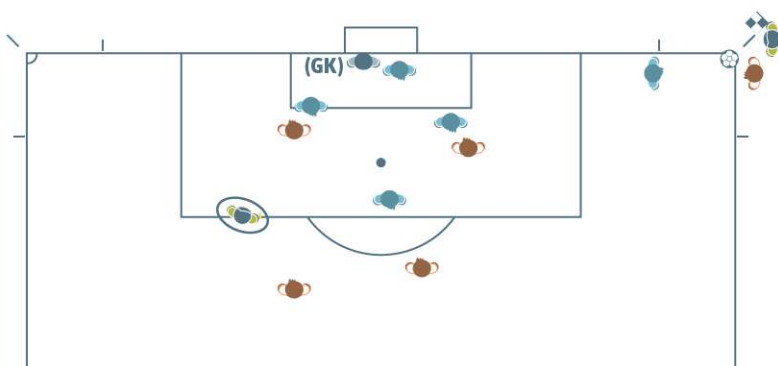
Consultazione

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

Nel caso in cui sia necessario consultarsi direttamente, l'assistente può entrare due o tre metri sul terreno di gioco. Quando parlano, l'arbitro e l'assistente devono entrambi girarsi verso il terreno di gioco, per evitare di essere ascoltati da altri ed osservare i calciatori e il terreno di gioco.

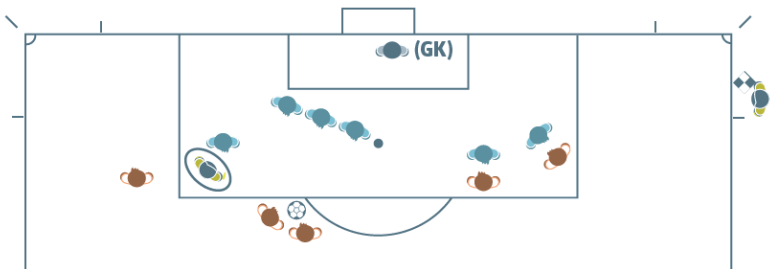
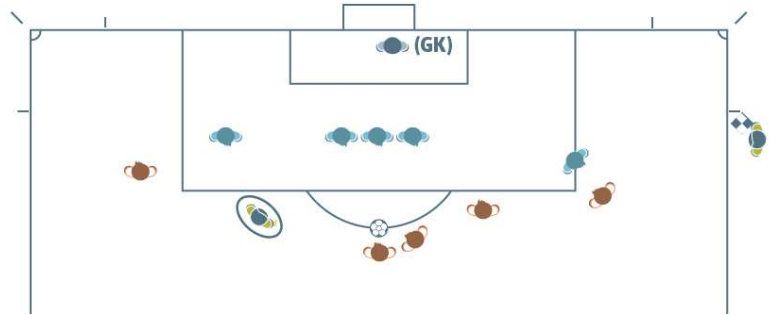
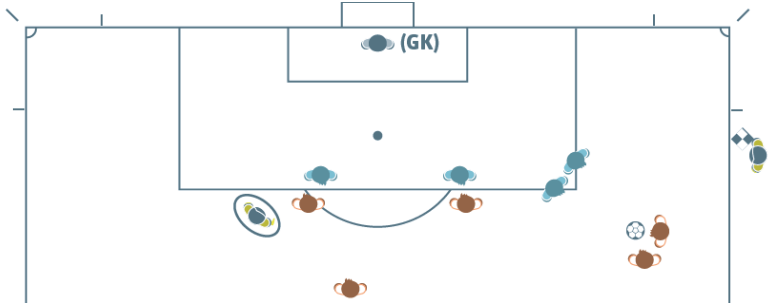
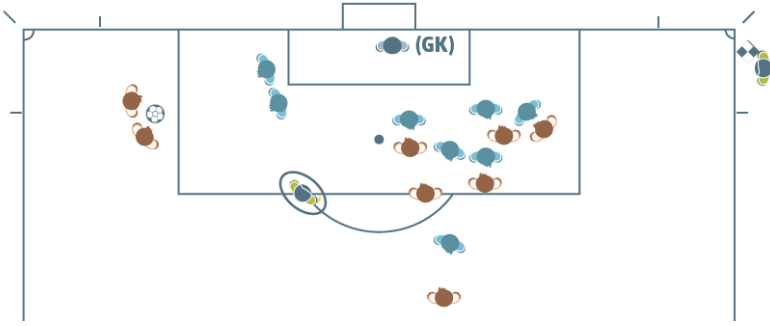
Calcio d'angolo

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



Calcio di punizione

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

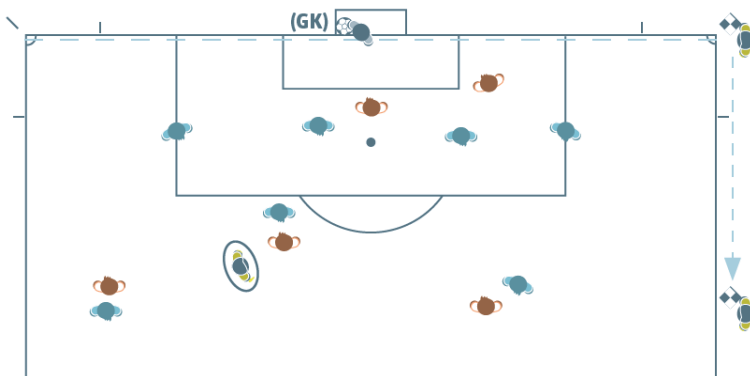


Situazioni di “gol / non gol”

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

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

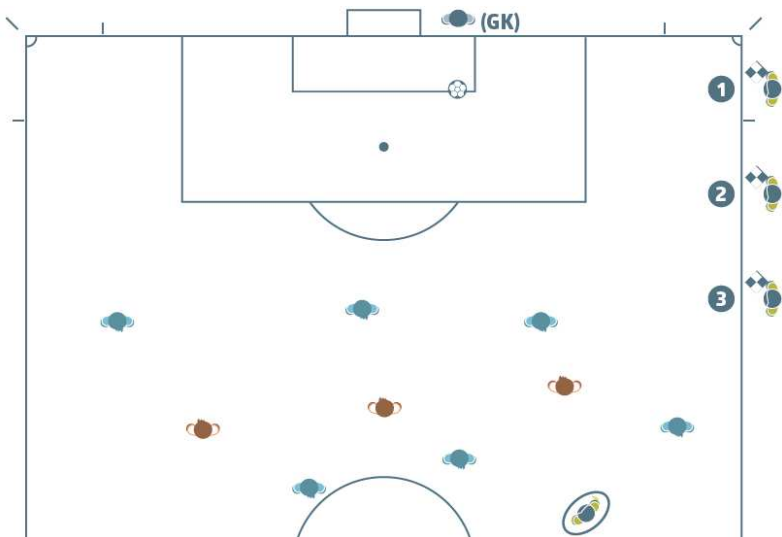
Nei casi in cui il pallone non ha oltrepassato interamente la linea di porta ed il gioco continua normalmente poiché non è stata segnata una rete, l'arbitro dovrà entrare in contatto visivo con l'assistente e, se necessario, gli farà un gesto discreto con la mano.



Calcio di rinvio

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

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



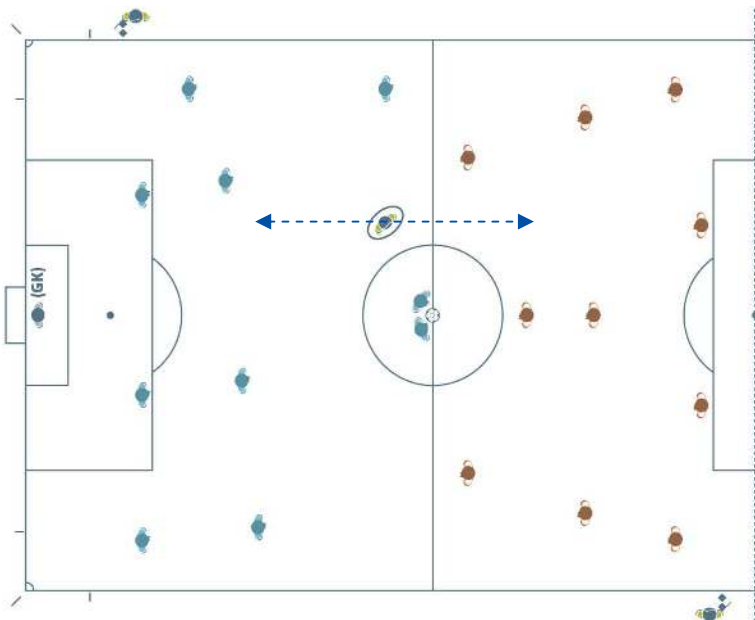
Portiere che rilancia il pallone

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



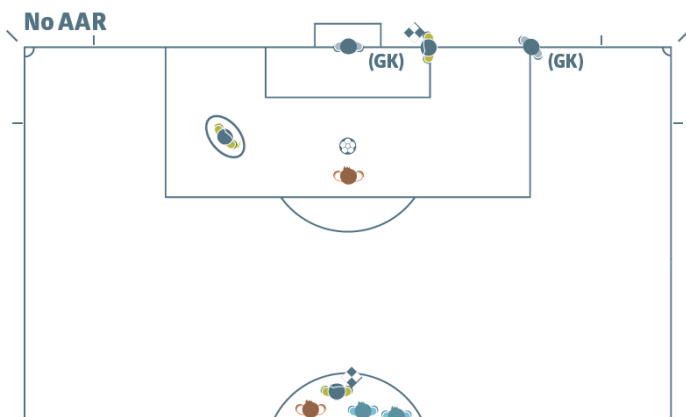
Calcio d'inizio

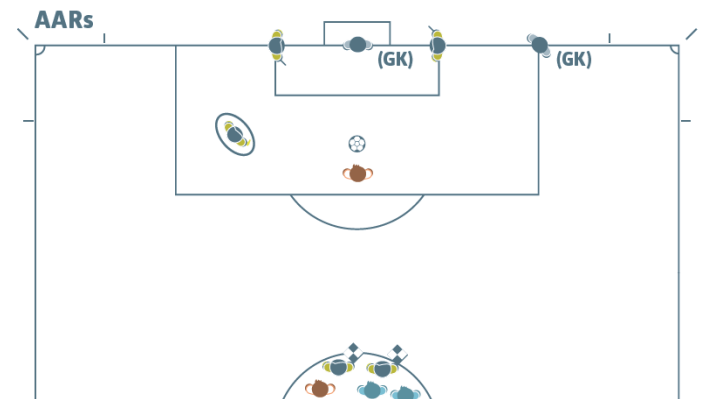
Gli assistenti devono stare in linea con il penultimo difendente.



Tiri di rigore

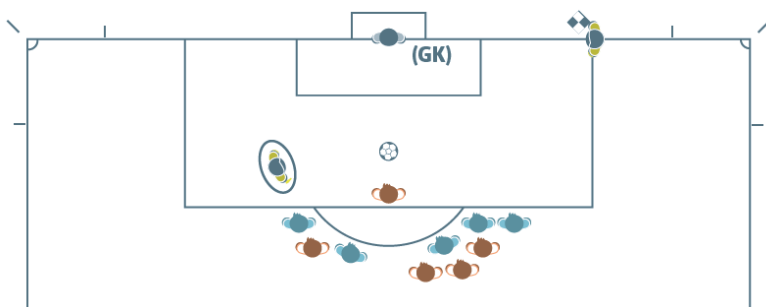
Un assistente deve posizionarsi nel punto di intersezione tra la linea di porta e l'area di porta. L'altro assistente deve posizionarsi nel cerchio centrale per controllare i calciatori. Se ci sono gli arbitri addizionali, devono posizionarsi a ciascuna intersezione tra la linea di porta e l'area di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





Calcio di rigore

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



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



Mass confrontation

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

Distanza della "barriera"

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

Sostituzione

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

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



Body language, comunicazione e uso del fischietto

1. GLI ARBITRI

Body language

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

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

Il linguaggio del corpo non serve per spiegare una decisione.

Gestualità

Vedi le illustrazioni nella Regola 5

Uso del fischietto

L'uso del fischietto è necessario per:

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

L'uso del fischietto NON è necessario per

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

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

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

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

2. GLI ASSISTENTI DELL'ARBITRO

Segnale elettronico acustico

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

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

Sistemi elettronici di comunicazione

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

Uso della bandierina

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

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

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

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

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

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

Gestualità

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

Calcio d'angolo / Calcio di rinvio

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

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

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



Calcio di rinvio



Calcio d'angolo

Falli

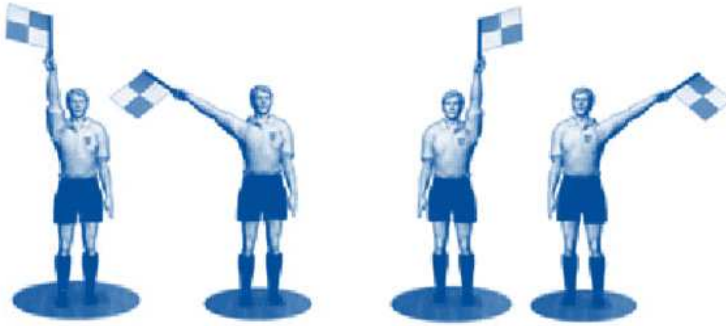
L'assistente deve alzare la bandierina quando un fallo o una scorrettezza vengono commessi nella sue immediate vicinanze o fuori della visuale dell'arbitro. In tutte le altre situazioni, deve attendere e fornire il suo giudizio se gli verrà richiesto. In questo caso, l'assistente deve riferire all'arbitro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

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

- l'infrazione sia accaduta fuori della visuale dell'arbitro o la visuale dell'arbitro fosse ostruita
- l'arbitro non avrebbe applicato il vantaggio (se avesse visto l'infrazione).

Quando si verifica un'infrazione/un fallo che richiede una segnalazione dell'assistente, questi deve:

- alzare la bandierina con la stessa mano che userà anche per il resto della segnalazione – ciò dà all'arbitro una chiara indicazione a chi assegnare il calcio di punizione
- entrare in contatto visivo con l'arbitro
- agitare leggermente la bandierina avanti ed indietro (evitando qualsiasi movimento eccessivo o irruente)



Fallo commesso da un difendente

Fallo commesso da un attaccante

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

Falli all'interno dell'area di rigore

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

Falli all'esterno dell'area di rigore

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

In situazioni di contropiede, l'assistente deve essere in grado di indicare all'arbitro se sia stato commesso un fallo o no, se il fallo è stato commesso all'interno o all'esterno dell'area di rigore e quale provvedimento disciplinare dovrà essere preso. L'assistente deve fare un chiaro movimento lungo la linea laterale verso la linea mediana per indicare che un'infrazione è accaduta fuori dell'area di rigore.

"Gol / non gol"

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

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

Fuorigioco

La prima azione dell'assistente per un'infrazione di fuorigioco è alzare la bandierina (usando la mano destra, per una migliore linea di visione) e, poi, se l'arbitro interrompe il gioco, usarla per indicare la zona del terreno di gioco nella quale si è verificata l'infrazione.



Se l'arbitro non vede immediatamente la bandierina alzata, l'assistente dovrà mantenere la segnalazione finché verrà visto dall'arbitro o finché il pallone sarà chiaramente nel controllo della squadra difendente.

Calcio di rigore

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

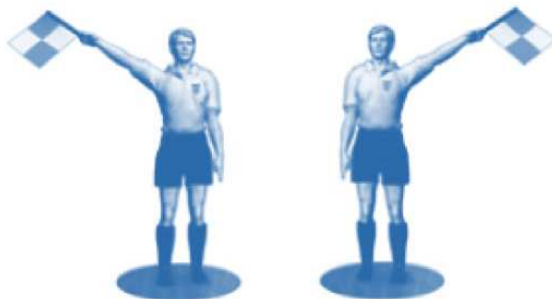
Sostituzione

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

Rimessa dalla linea laterale

Quando il pallone oltrepassa interamente la linea laterale

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



RIMESSA DALLA LINEA LATERALE
per la squadra attaccante **per la squadra difendente**

3. GLI ARBITRI ADDIZIONALI

Gli arbitri addizionali utilizzeranno un sistema di comunicazione radio e non bandierine per comunicare con l'arbitro.

In caso di guasto del sistema di comunicazione radio, gli arbitri addizionali utilizzeranno un segnale elettronico attraverso l'asta della bandierina.

Di norma, gli arbitri addizionali non devono fare nessun evidente segnale con la mano, ma, in alcuni casi, un segnale discreto con la mano può dare un valido supporto all'arbitro. Il gesto della mano deve avere un significato chiaro, che deve essere concordato nel briefing pre-gara.

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

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

L'arbitro assumerà la decisione finale.

ALTRE INDICAZIONI

1. VANTAGGIO

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

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

2. RECUPERO DELLE PERDITE DI TEMPO

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










3. TRATTENERE UN AVVERSARIO

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

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

4. ILLUSTRAZIONI FUORIGIOCO

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 interferisce con 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 chiaramente la linea di visione del portiere. Il calciatore dovrà essere considerato punibile perché impedisce ad un avversario di giocare o essere in grado di giocare il pallone.



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



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



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



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



Un attaccante (A) in posizione di fuorigioco corre verso il pallone 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) è in posizione regolare e gioca il pallone. Il calciatore (C) in posizione di fuorigioco non viene sanzionato perché non trae un vantaggio dall'essere in tale posizione, in quanto non tocca il pallone.



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

5. ACCERTAMENTO / CURE DI UN INFORTUNIO DOPO UN'AMMONIZIONE O UN'ESPULSIONE

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

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

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

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

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

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

Quando l'arbitro decide che il gioco deve riprendere:

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

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

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

PROTOCOLLO VAR

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

L'utilizzo dei VAR (Video Assistant Referees) è consentito solo se l'organizzatore della gara / competizione ha soddisfatto interamente il protocollo VAR e i requisiti di implementazione (stabiliti nel manuale VAR) e ha ricevuto l'autorizzazione scritta da IFAB e FIFA.

PRINCIPI

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

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

a. rete segnata / non segnata

b. calcio di rigore / non calcio di rigore

c. espulsione diretta (non seconda ammonizione)

d. scambio d'identità (quando l'arbitro ammonisce o espelle il calciatore sbagliato)

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

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

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

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

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

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

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

9. Se il gioco prosegue dopo un episodio che poi viene riesaminato, qualsiasi provvedimento disciplinare assunto / dovuto durante il periodo susseguente

l'episodio non viene annullato, anche se la decisione iniziale viene cambiata (tranne il caso di un'ammonizione o un'espulsione comminata per aver interrotto un attacco promettente o un DOGSO).

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

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

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

DECISIONI / EPISODI REVISIONABILI CHE CAMBIANO LA GARA

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

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

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

a. Rete segnata / non segnata

Un'infrazione commessa dalla squadra che ha segnato la rete nella fase d'attacco che si è conclusa con la segnatura della rete, includendo

- infrazione da parte della squadra attaccante nella costruzione dell'azione che ha portato alla segnatura o nel segnare la rete (fallo di mano, fallo, ecc.)
- fuorigioco: posizione e infrazione
- pallone non in gioco prima della segnatura
- decisione sul gol / non gol

b. Calcio di rigore / non calcio di rigore

- calcio di rigore erroneamente assegnato
- infrazione da calcio di rigore non sanzionata
- posizione dell'infrazione (all'interno o all'esterno dell'area di rigore)
- infrazione della squadra attaccante nel costruire l'azione che si conclude con l'episodio del calcio di rigore
- pallone non in gioco prima dell'episodio
- infrazione del portiere e/o del calciatore che esegue un calcio di rigore
- ingresso in area prima dell'esecuzione di un calcio di rigore da parte di un attaccante o difensore che viene poi direttamente coinvolto nel gioco se il pallone rimbalza da palo, traversa o portiere

c. Espulsioni dirette (non seconda ammonizione)

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

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

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

ASPETTI PRATICI

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

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

PROCEDURE

Decisione iniziale

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

- Ritardare una segnalazione con la bandierina o un fischio per un'infrazione è ammesso solo in *una situazione di attacco molto chiara* quando un calciatore sta per segnare una rete o corre indisturbato dentro / verso l'area di rigore avversaria
- Se un assistente ritarda una segnalazione per un'infrazione, dovrà alzare la bandierina se poi dovesse conseguire una rete / un calcio di rigore / un calcio d'angolo o un calcio di punizione o una rimessa laterale in attacco giacché questa decisione sarà la base per qualsiasi “controllo” / “revisione”

CONTROLLO

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

REVISIONE

- L'arbitro può avviare una “revisione” per un potenziale “errore chiaro ed evidente” o un “grave episodio non visto” quando:
 - il VAR (o un altro ufficiale di gara) raccomanda una “revisione”
 - l'arbitro sospetta che qualcosa di grave non sia stato “visto”
- se il gioco è già interrotto, l'arbitro ne ritarda la ripresa
- se il gioco non è ancora interrotto, l'arbitro interrompe il gioco quando il pallone è in una zona / situazione neutra (di solito quando nessuna squadra è impegnata in un'azione d'attacco)
- in entrambe le situazioni, l'arbitro deve indicare che una “revisione” sarà effettuata mostrando chiaramente il gesto dello “schermo TV”

- il VAR descrive all'arbitro che cosa mostrano i filmati ma non la decisione da prendere, e l'arbitro poi:
 - prende una decisione definitiva in base alla propria percezione e le informazioni dal VAR e, se del caso, da ulteriori indicazioni degli altri ufficiali di gara
- oppure*
 - va nell'area di revisione per vedere il replay del filmato – “revisione sul campo” – prima di prendere una decisione definitiva. Gli altri ufficiali di gara non rivedranno il filmato a meno che, in circostanze eccezionali, non sia l'arbitro a chiederglielo.
 - Alla fine di entrambi i processi di revisione, l'arbitro deve mostrare nuovamente il gesto dello “schermo TV”, seguito immediatamente dalla decisione finale
 - Per decisioni fattuali, ad esempio, posizione di un’infrazione o di un calciatore (fuorigioco), punto di contatto (fallo di mano / fallo), posizione (all'interno o all'esterno dell'area di rigore), pallone non in gioco, ecc., è solitamente sufficiente una revisione del VAR, tuttavia una “revisione sul campo” può essere intrapresa per una decisione fattuale se aiuterà a gestire i calciatori o la gara o “rendere pienamente credibile” la decisione (ad esempio una decisione cruciale nel finale della gara)
 - Per le decisioni soggettive, ad esempio intensità di un contrasto falloso, interferenza in un fuorigioco, considerazioni su un fallo di mano (posizione braccio, intenzionalità, ecc.) una “revisione sul campo” è spesso appropriata
 - L'arbitro può richiedere differenti inquadrature delle telecamere / velocità di replay ma, in generale, il replay rallentato deve essere utilizzato per fatti come, ad esempio, la posizione di un’infrazione o di un calciatore, il punto di contatto (fallo di mano / fallo), la posizione (all'interno o all'esterno dell'area di rigore), pallone non in gioco (compreso gol / non gol); la velocità normale deve essere utilizzata per l’“intensità” di un’infrazione o decidere se un contatto mano/pallone è “intenzionale”
 - Per decisioni/episodi relativi a reti, calcio di rigore/non calcio di rigore ed espulsioni per DOGSO potrebbe essere necessario rivedere la fase di gioco d’attacco che porta direttamente alla decisione / all’episodio; ciò può includere le modalità con le quali la squadra attaccante ha guadagnato il possesso del pallone
 - Le Regole del Gioco non consentono che le decisioni relative alle riprese di gioco (calci d'angolo, rimesse dalla linea laterale, ecc.) possano essere cambiate una volta che il gioco è ripreso, pertanto non potranno essere oggetto di revisione
 - Se il gioco è stato interrotto e poi ripreso, l'arbitro può avviare una “revisione”, e assumere i provvedimenti disciplinari appropriati, per un caso di scambio d’identità o per una potenziale infrazione da espulsione relativa a condotta violenta, all’atto di sputare, mordere e a gesti estremamente offensivi e/o ingiuriosi
 - Il processo di revisione dovrebbe essere completato nel modo più efficiente possibile, ma l'accuratezza della decisione finale è più importante della rapidità con cui la si prende. Per questa ragione, e poiché alcune situazioni sono complesse con diverse decisioni / episodi revisionabili, non esiste un limite di tempo massimo per il processo di revisione

Decisione finale

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

CALCIATORI DI RISERVA E DIRIGENTI

- Poiché il VAR controllerà automaticamente ogni situazione / decisione, non vi è necessità che gli allenatori o i calciatori richiedano un "controllo" o una "revisione".
- I calciatori, titolari e di riserva, e i dirigenti non devono tentare di influenzare o interferire con il processo di revisione, compreso quando la decisione finale viene comunicata
- Durante il processo di revisione, i calciatori titolari devono rimanere sul terreno di gioco mentre i calciatori di riserva e i dirigenti delle squadre devono rimanere fuori del terreno di gioco
- Un calciatore titolare, di riserva o sostituito che mostra insistentemente il gesto dello "schermo TV" o entra nell'area di revisione sarà ammonito
- Un dirigente che mostra insistentemente il segnale TV o che entra nell'area di revisione sarà richiamato pubblicamente (o ammonito se nella competizione in questione vengono utilizzati i cartellini per i dirigenti)
- Un calciatore titolare, di riserva o sostituito che entra nella sala operativa video verrà espulso; parimenti un dirigente sarà allontanato dall'area tecnica

VALIDITÀ DELLA GARA

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

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



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
Associazione Italiana Arbitri