

ASSOCIAZIONE ITALIANA ARBITRI

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

Edizione 2025

aggiornata al 10 gennaio 2025

FEDERATION INTERNATIONALE DE FOOTBALL ASSOCIATION (FIFA)

FIFA Strasse 20
8044 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

Sommario

Osservazioni sulle Regole del Gioco del Beach Soccer.....	6
---	---

1. IL RETTANGOLO DI GIOCO.....	9
---------------------------------------	----------

1. Superficie del rettangolo di gioco
2. Segnatura del rettangolo di gioco
3. Dimensioni del rettangolo di gioco
4. L'area di rigore
5. La zona delle sostituzioni
6. L'area d'angolo
7. Le bandierine
8. L'area tecnica
9. Le porte
10. Pubblicità sul rettangolo di gioco
11. Pubblicità sulle reti di porta
12. Pubblicità sulle bandierine
13. Pubblicità nelle aree tecniche
14. Pubblicità attorno al rettangolo di gioco

2. IL PALLONE.....	20
---------------------------	-----------

1. Caratteristiche e dimensioni
2. Pubblicità su pallone
3. Sostituzione di un pallone scoppiato/difettoso
4. Palloni di riserva
5. Altri palloni sul rettangolo di gioco
6. Rete segnata con il pallone che scoppia o diviene difettoso

3. I CALCIATORI.....	23
-----------------------------	-----------

1. Numero di calciatori
2. Numero di sostituzioni e calciatori di riserva
3. Consegna della lista dei calciatori titolari e di riserva
4. Procedura della sostituzione
5. Riscaldamento

6. Cambio del portiere	
7. Infrazioni e sanzioni	
8. Calciatori titolari e di riserva espulsi	
9. Altre persone sul rettangolo di gioco	
10. Rete segnata con una persona in più sul rettangolo di gioco	
11. Ingresso irregolare di un calciatore titolare che si trova fuori dal rettangolo di gioco	
12. Autorizzazione ad uscire dal rettangolo di gioco	
13. Mancata autorizzazione ad uscire dal rettangolo di gioco	
14. Il capitano di una squadra	
15. Dissetarsi	
4. L'EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI	45
1. Sicurezza	
2. Equipaggiamento obbligatorio	
3. Colori	
4. Altro equipaggiamento	
5. Slogan, scritte, immagini e pubblicità	
6. Infrazioni e sanzioni	
7. Numerazione dei calciatori	
5. GLI ARBITRI	53
1. L'autorità degli arbitri	
2. Decisioni degli arbitri	
3. Poteri e doveri	
4. Responsabilità degli ufficiali di gara	
5. Gare internazionali	
6. Equipaggiamento degli arbitri	
7. Time Review System e Video Support	
6. GLI ALTRI UFFICIALI DI GARA	70
1. Gli assistenti arbitrali	
2. Poteri e doveri	
3. Gare internazionali	
4. Il quarto arbitro	

7. LA DURATA DELLA GARA	75
1. Periodi di gioco	
2. Termine dei periodi di gioco	
3. Cronometro	
4. L'intervallo tra i periodi di gioco	
5. Interruzione per ragioni mediche	
6. Sospensione definitiva della gara	
8. L'INIZIO E LA RIPRESA DEL GIOCO	79
1. Calcio d'inizio	
2. Rimessa dell'arbitro	
9. IL PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO.....	85
1. Pallone non in gioco	
2. Pallone in gioco	
10. L'ESITO DI UNA GARA.....	87
1. Segnatura di una rete	
2. Squadra vincente	
3. I tiri di rigore	
4. Reti segnate in trasferta	
11. FUORIGIOCO.....	93
12. FALLI E SCORRETTEZZE	94
1. Calcio di punizione	
2. Infrazioni sanzionate con un calcio di punizione da eseguire dal centro del rettangolo di gioco o dal punto in cui è stata commessa l'infrazione	
3. Provvedimenti disciplinari	
4. Ripresa di gioco dopo falli e scorrettezze	
13. I CALCI DI PUNIZIONE.....	124
1. Tipi di calci di punizione	
2. Procedura	
3. Infrazioni e sanzioni	

14. IL CALCIO DI RIGORE	138
1. Procedura	
2. Infrazioni e sanzioni	
3. Tabella riassuntiva	
15. LA RIMESSA DALLA LINEA LATERALE	146
1. Procedura	
2. Infrazioni e sanzioni	
16. LA RIMESSA DAL FONDO	150
1. Procedura	
2. Infrazioni e sanzioni	
17. IL CALCIO D'ANGOLO.....	153
1. Procedura	
2. Infrazioni e sanzioni	
LINEE GUIDA PRATICHE PER ARBITRI E ALTRI UFFICIALI DI GARA.....	156
GESTUALITÀ	157
POSIZIONAMENTO	167
INTERPRETAZIONI E RACCOMANDAZIONI.....	181
PROTOCOLLO TIME REVIEW SYSTEM	196
PROTOCOLLO VIDEO SUPPORT	199

Osservazioni sulle Regole del Gioco del Beach Soccer

Lingue ufficiali

La FIFA pubblica le Regole del Gioco del Beach Soccer in inglese, francese, tedesco e spagnolo. In caso di divergenza nell'interpretazione, il testo inglese è quello autorevole.

Applicazione delle regole del Beach Soccer

Che le stesse leggi del Beach Soccer si applichino in ogni partita in ogni confederazione, paese, città e villaggio in tutto il mondo è un notevole punto di forza che deve essere preservato. Anche questa è un'opportunità che deve essere sfruttata ovunque per il bene del beach soccer.

Coloro che educano gli ufficiali di gara e gli altri partecipanti dovrebbero sottolineare che:

- Gli arbitri dovrebbero applicare le Regole del Beach Soccer all'interno dello "spirito" del gioco per aiutare a produrre partite corrette e sicure.
- Tutti devono rispettare gli ufficiali di gara e le loro decisioni, ricordando e nel rispetto dell'integrità delle Regole del Beach Soccer.

I calciatori hanno una grande responsabilità per l'immagine del gioco e della squadra, il capitano dovrebbe svolgere un ruolo importante nel contribuire a garantire che le Regole del Beach Soccer e le decisioni degli arbitri siano rispettate e protette.

Modifiche al Regolamento del Beach Soccer

L'universalità delle Regole del Gioco del Beach Soccer significa che il gioco è essenzialmente lo stesso in ogni parte del mondo e ad ogni livello. Così come creano un ambiente "equo" e sicuro in cui si gioca, le Regole del Gioco del Beach Soccer dovrebbero anche promuovere la partecipazione e il divertimento.

Storicamente, la FIFA ha concesso alle federazioni nazionali una certa flessibilità per modificare le Regole "organizzative" del Beach Soccer per specifiche categorie di beach soccer.

Tuttavia, la FIFA crede fermamente che le federazioni nazionali dovrebbero ricevere più opzioni per modificare aspetti del modo in cui è organizzato il beach soccer, se ne trarrà beneficio nel gioco del Beach Soccer nel proprio paese.

Il modo in cui si gioca e si arbitra una partita dovrebbe essere lo stesso su ogni campo di beach soccer nel mondo. Tuttavia, ogni nazione dovrebbe determinare per il proprio campionato di beach soccer quanto dura il gioco, quante persone possono prendervi parte e come viene punito un comportamento ingiusto.

In conseguenza di ciò le Federazioni nazionali (e le Confederazioni e la FIFA) ora hanno la possibilità di modificare tutte o alcune delle seguenti aree organizzative delle Regole del Gioco per il Beach Soccer di cui sono responsabili:

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

- dimensione del rettangolo di gioco
- dimensione, peso e materiale del pallone
- larghezza tra i pali e altezza della traversa dal suolo (dimensioni delle porte)
- durata dei tre (uguali) periodi di gioco (e dell'unico periodo di gioco supplementare)

Inoltre, per consentire alle Federazioni nazionali un'ulteriore flessibilità per beneficiare e sviluppare il beach soccer a livello nazionale, la FIFA ha approvato le seguenti modifiche relative alle "categorie" di beach soccer:

- Il beach soccer femminile non è più una categoria separata e ora ha lo stesso status del beach soccer maschile.
- I limiti di età per i giovani e i veterani sono stati rimossi: le federazioni nazionali, le confederazioni e la FIFA hanno la flessibilità di decidere i limiti di età per queste categorie.
- Ogni federazione nazionale determinerà quali competizioni ai livelli più bassi di beach soccer sono designati come beach soccer "di base".

Le federazioni nazionali hanno la possibilità di approvare alcune di queste modifiche per competizioni diverse – non è necessario applicarle universalmente o tutte. Tuttavia, non sono consentite altre modifiche senza l'autorizzazione della FIFA.

Le Federazioni nazionali sono pregate di informare la FIFA dell'utilizzo di tutte le modifiche sopra menzionate, e a quali livelli, in quanto queste informazioni, e in particolare i motivi per cui le modifiche vengono adottate, possono contribuire allo sviluppo di idee e strategie che la FIFA può condividere per favorire lo sviluppo del beach soccer dalle altre federazioni nazionali.

Nota: Per semplicità in questa pubblicazione nel fare riferimento alle diverse figure che vengono richiamate (calciatori, dirigenti, arbitri ecc.) viene utilizzato sempre il genere maschile. Le regole si applicano comunque nello stesso modo ai partecipanti sia di sesso maschile che femminile.

REGOLAMENTO

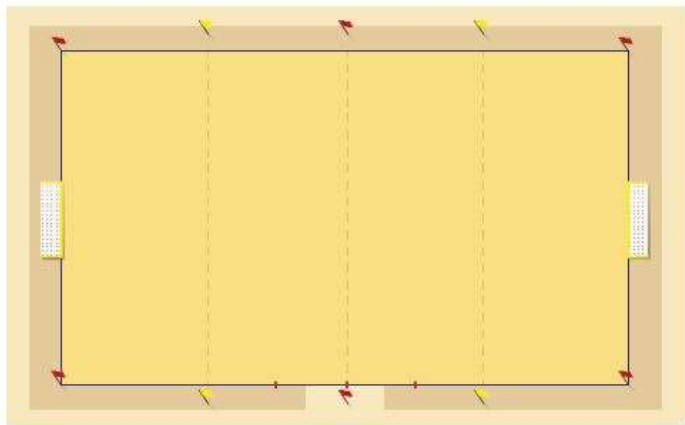
1. SUPERFICIE DEL RETTANGOLO DI GIOCO

La superficie deve essere composta di sabbia e deve essere livellata. Non deve essere ruvida e deve essere priva di sassi, conchiglie o altri oggetti che potrebbero ferire i calciatori, gli ufficiali di gara o qualsiasi altra persona.

Per le competizioni internazionali, la sabbia deve essere composta di granelli fini ed avere almeno 40 cm. di profondità. La sabbia deve essere setacciata fino a quando diventa adatta per il gioco; tuttavia, non deve essere così fine da causare innalzamento di polvere che si attacchi alla pelle.

2. SEGNATURA DEL RETTANGOLO DI GIOCO

Il rettangolo di gioco deve essere rettangolare e delimitato da linee continue (non sono consentite linee interrotte).



Sul rettangolo di gioco devono essere segnate soltanto le linee indicate nella Regola 1.

Se un calciatore traccia dei segni non autorizzati sul rettangolo di gioco, dovrà essere ammonito per comportamento antisportivo. Se gli arbitri notano che ciò accade durante la gara, interrompono il gioco, salvo l'applicazione del vantaggio, e ammoniscono il calciatore colpevole per comportamento antisportivo. Il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione per la squadra avversaria, da eseguirsi dal punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione se il pallone era nella metà

del rettangolo di gioco avversaria, oppure dal centro del rettangolo di gioco se il pallone era nella metà del rettangolo di gioco della squadra che ha commesso l'infrazione.

Le due linee di delimitazione più lunghe sono denominate linee laterali. Quelle più corte sono denominate linee di porta, anche se non ci sono linee fra i pali della porta.

Il rettangolo di gioco è diviso in due metà dalla linea mediana immaginaria indicata da due bandierine rosse situate all'esterno del rettangolo di gioco.

Il centro di questa linea immaginaria è il punto esatto per il calcio d'inizio e alcuni calci di punizione.

Dei segni devono essere tracciati sulla linea di porta e sulla linea laterale, a 1 metro da ogni angolo, per aiutare gli arbitri ad identificare gli archi d'angolo immaginari.

Dei segni devono essere tracciati sulla linea di porta e sulla linea laterale, a 5 metri da ognuno dei segni sopra menzionati, per garantire che i calciatori difendenti rispettino la distanza prescritta (5 metri) durante l'esecuzione del calcio d'angolo.

Dei segni devono essere tracciati sulla linea laterale dal lato delle panchine, a 2.5 metri dalla linea mediana immaginaria, in ciascuna metà del rettangolo di gioco, a delimitare la zona delle sostituzioni.

Dei segni devono essere tracciati sulla linea laterale dalla parte opposta alle panchine, a 5 metri dalla linea mediana immaginaria, in ciascuna metà del rettangolo di gioco, ad indicare la distanza minima che deve essere rispettata durante l'esecuzione del calcio d'inizio.

Dei segni devono essere tracciati su ogni linea laterale, all'altezza delle linee immaginarie delle aree di rigore, per aiutare gli arbitri a individuare tali aree.

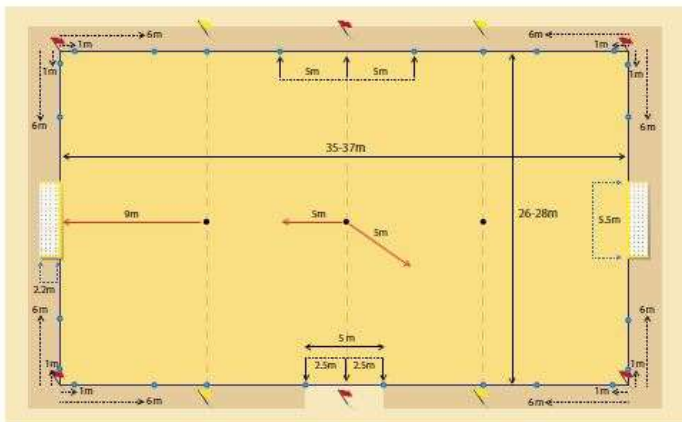
Tutte le linee devono essere larghe 10 cm e costituite da nastro colorato (preferibilmente blu) che si distingue dalla sabbia. Il nastro deve essere flessibile e resistente ma non deve danneggiare i piedi dei calciatori. Queste linee devono essere fermamente fissate nella sabbia ad ogni angolo e a metà di ogni linea laterale usando dei ganci speciali, e alle porte usando anelli di gomma da attaccare ai pali.

3. DIMENSIONI DEL RETTANGOLO DI GIOCO

Lunghezza (linea laterale):	Minima	35 metri
	Massima	37 metri
Larghezza (linea di porta):	Minima	26 metri
	Massima	28 metri

I regolamenti delle competizioni possono stabilire la lunghezza della linea di porta e della linea laterale entro le dimensioni sopraindicate.

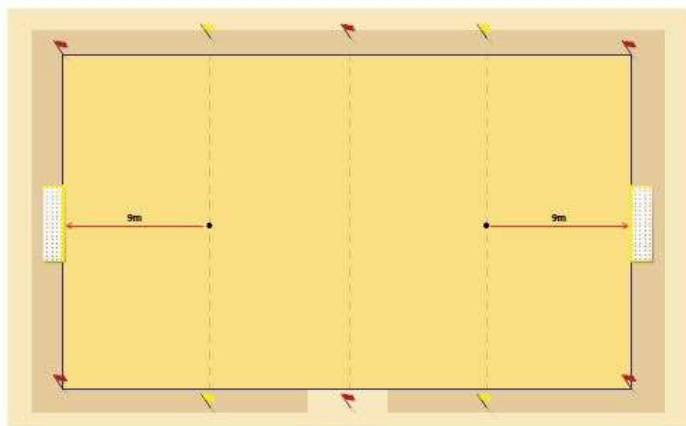
Le misurazioni devono essere effettuate dall'esterno delle linee o delle linee immaginarie poiché le linee fanno parte delle aree che delimitano.



4. L'AREA DI RIGORE

L'area di rigore è l'area del rettangolo di gioco tra la linea di porta e una linea parallela immaginaria posta a una distanza di 9 metri dalla linea di porta e segnalata da due bandierine gialle situate in prossimità di ogni linea laterale all'esterno del rettangolo di gioco.

Il punto immaginario del rigore è al centro della linea immaginaria che delimita l'area di rigore.

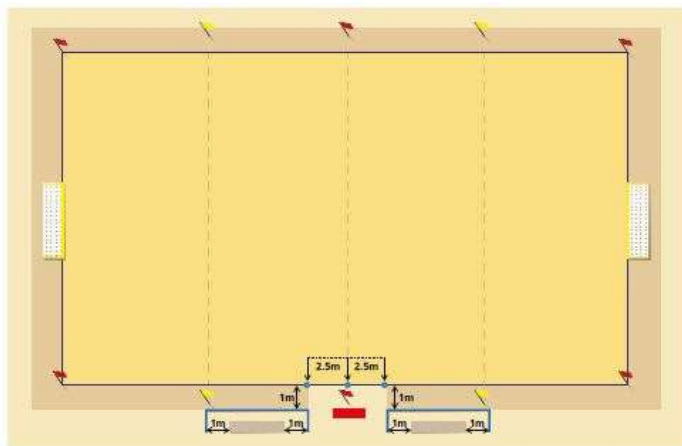


5. ZONA DELLE SOSTITUZIONI

La zona delle sostituzioni è l'area sulla linea laterale, situata di fronte al tavolo del cronometrista.

- La zona delle sostituzioni è lunga 5 metri e si estende per 2,5 metri a ogni lato dell'intersezione tra la linea mediana immaginaria e la linea laterale.
- Le panchine delle squadre sono collocate oltre la linea laterale e la zona delle sostituzioni.
- L'area situata di fronte al tavolo del cronometrista, a 2,5 metri da ciascun lato dalla linea mediana immaginaria, deve essere tenuta libera.

Maggiori dettagli sulle sostituzioni e la relativa procedura sono forniti nella regola 3.



6. L'AREA D'ANGOLO

L'area è delimitata da un quarto di cerchio immaginario (arco) all'interno del rettangolo di gioco, con un raggio di 1 metro da ciascun angolo.

7. LE BANDIERINE

L'asta delle bandierine non deve essere appuntita in alto e deve avere un'altezza non inferiore a 1,50 m.

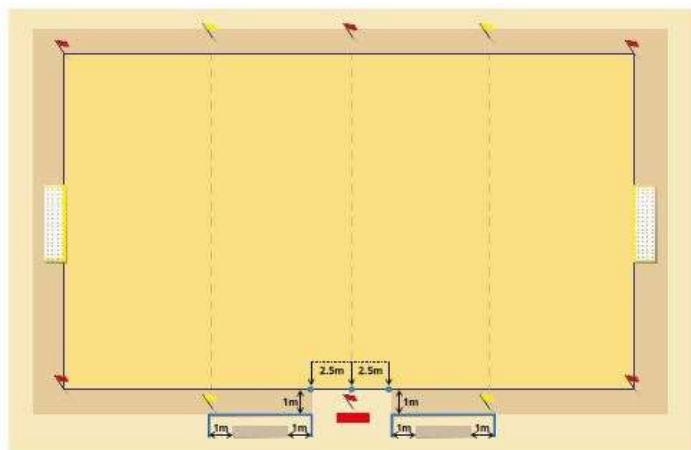
Si utilizzano un totale di 10 bandierine che saranno così sistemate:

- 1 bandierina di colore rosso in ciascun angolo del rettangolo di gioco;
- 1 bandierina di colore rosso in ciascun estremo della linea mediana immaginaria, fissata a una di distanza compresa tra 1 e 1,5 metri all'esterno della linea laterale;
- 1 bandierina di colore giallo a ciascun estremo della linea immaginaria dell'area di rigore, fissata a una di distanza compresa tra 1 e 1,5 metri all'esterno della linea laterale.

8. L'AREA TECNICA

L'area tecnica è un'area, con posti a sedere definiti, destinata ai dirigenti ed ai calciatori di riserva. Sebbene la dimensione e la posizione delle aree tecniche possano differire da un impianto all'altro, si applicano le seguenti linee guida:

- L'area tecnica si estende lateralmente solamente di 1 metro per parte oltre le panchine e, in avanti, fino a una distanza di 1 metro dalla linea laterale.
- Si raccomanda di utilizzare della segnature per delimitare l'area tecnica.
- Il numero di 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 dell'inizio 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 degli arbitri, dell'operatore sanitario o del medico sul rettangolo di gioco per soccorrere un calciatore infortunato.
- Una sola persona alla volta è autorizzata a rimanere in piedi e dare istruzioni tattiche dall'interno dell'area tecnica.
- I calciatori di riserva coadiuvati dal preparatore atletico, possono effettuare il riscaldamento durante una gara nella zona prevista per questo scopo dietro l'area tecnica. Laddove questa zona non fosse disponibile, potranno riscaldarsi nei pressi della linea laterale sempre che non ostacolino i movimenti dei calciatori e degli arbitri e si comportino in modo responsabile.



Sicurezza

I regolamenti delle competizioni devono stabilire la distanza minima tra le linee perimetrali del rettangolo di gioco (linee laterali e linee di porta) e le barriere di separazione dagli spettatori (incluse barriere con pubblicità, ecc.), ma la distanza deve essere sempre tale da garantire l'incolumità dei partecipanti.

9. LE PORTE

Le porte devono essere poste al centro di ciascuna linea di porta.

Le porte consistono di due pali verticali, equidistanti da ciascun angolo del rettangolo di gioco e congiunti alla sommità da una barra orizzontale (traversa). I pali delle porte e le traverse devono essere di materiale approvato e non devono costituire alcun pericolo. I pali e la traversa di entrambe le porte devono avere la stessa forma, la quale deve essere quadrata, rettangolare, rotonda, ellittica o una combinazione di queste opzioni.

La distanza (misurazione interna) tra i pali è di metri 5,50 e la distanza fra il bordo inferiore della traversa ed il suolo è di metri 2,20.

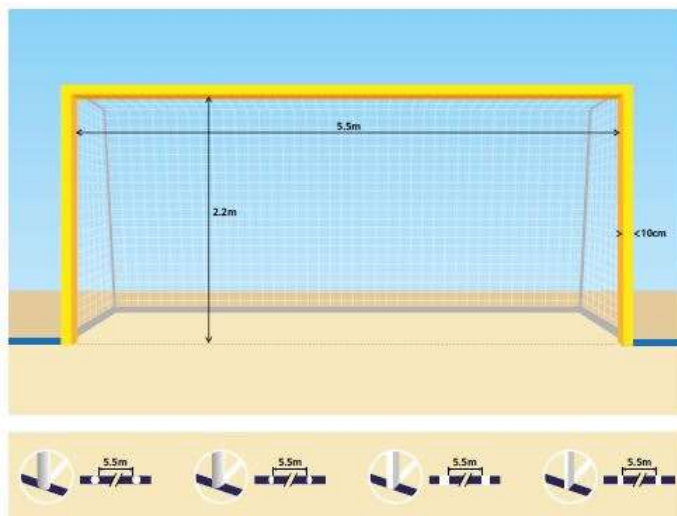
La posizione dei pali della porta in relazione alla linea di porta deve essere in conformità con la seguente illustrazione.

I pali e la traversa devono avere uguale larghezza e spessore della linea di porta, ovvero 10 cm. Le reti devono essere fatte di materiale adeguato e devono essere fissate dietro ai pali ed alla traversa con supporti idonei. Devono essere adeguatamente sostenuti e non devono essere di intralcio al portiere.

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'uso di una corda per sostituire la traversa non è consentito. Se la traversa è riparabile, la gara riprenderà con una rimessa degli arbitri nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il pallone non si trovasse all'interno dell'area di rigore (vedi Regola 8).

I pali e la traversa devono essere preferibilmente di colore giallo.

Si raccomanda che tutte le porte utilizzate in competizioni ufficiali organizzate sotto l'egida della FIFA o delle Federazioni, non presentino alcuna struttura estranea (ad esempio, nessun supporto o asta di sostegno a eccezione dei pali e della traversa) che possa impedire al pallone di entrare in porta.



Sicurezza

Le porte devono essere fissate saldamente al suolo.

10. PUBBLICITÀ SUL RETTANGOLO DI GIOCO

Non è consentita la pubblicità sul rettangolo di gioco.

11. PUBBLICITÀ SULLE RETI DI PORTA

Se il regolamento della competizione non lo proibisce, è consentito l'uso di pubblicità sulla rete della porta, a condizione che non confonda o ostruisca la visuale dei calciatori o degli arbitri.

12. PUBBLICITÀ SULLE BANDIERINE

Se il regolamento della competizione non lo proibisce, è consentito l'uso della pubblicità sulle bandierine.

13. PUBBLICITÀ NELLE AREE TECNICHE

Se il regolamento della competizione non lo proibisce, è consentito l'uso di pubblicità sulla superficie delle aree tecniche, a condizione che ciò non confonda gli occupanti delle stesse o qualsiasi altro partecipante.

14. PUBBLICITÀ ATTORNO AL RETTANGOLO DI GIOCO

La pubblicità verticale dovrà essere collocata ad almeno:

- un metro dalle linee laterali del rettangolo di gioco, tranne che nelle aree tecniche e nelle zone delle sostituzioni, nelle quali ogni forma di pubblicità verticale è vietata;
- una distanza dalla linea di porta pari alla profondità della rete della porta;
- un metro dalla rete della porta.

Decisioni Ufficiali FIGC

Impraticabilità del rettangolo di gioco

- 1) Il giudizio sulla impraticabilità del rettangolo di gioco, per intemperie o per ogni altra causa, è di esclusiva competenza del primo 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 squadre e l'identificazione dei calciatori presenti nelle prescritte distinte di gioco.
- 3) Il primo arbitro può procedere all'accertamento prima dell'ora fissata per l'inizio della gara ove siano presenti i capitani delle squadre. Qualora l'impraticabilità fosse ritenuta non rimediabile entro l'ora fissata per l'inizio della gara, il primo arbitro può prescindere dalla presenza e, quindi, dall'identificazione dei calciatori delle due squadre.

GUIDA PRATICA AIA

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

Rettangolo di gioco: è il rettangolo entro il quale si svolge effettivamente il gioco.

Campo per destinazione: che è obbligatorio, è una fascia piana di terreno, non delimitata all'esterno da alcuna linea, larga almeno un metro, situata intorno al rettangolo di gioco ed al suo stesso livello, priva di qualsiasi ostacolo, affossamento o altro, che possa costituire un pericolo per i calciatori. Su di esso gli stessi possono sconfinare soltanto per fatti di gioco.

Recinto di gioco: è costituito dal “rettangolo di gioco”, dal “campo per destinazione”, dall’area tecnica, 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. Prima dell’inizio della gara e dei successivi periodi di gioco, gli arbitri devono procedere al controllo della regolarità del rettangolo di gioco e delle sue particolarità?

Sì, ivi comprese l’integrità delle reti.

3. Se il capitano di una squadra, anche se ritardataria, formula riserve riguardo alla regolarità del rettangolo di gioco e delle sue particolarità, quali sono le formalità da osservare e come si devono comportare gli arbitri?

Le riserve devono essere presentate per iscritto prima dell’inizio della gara all’arbitro. Questi provvederà alle verifiche usando gli strumenti di misura che la Società ospitante (o il Comitato Organizzatore) è tenuta a mettere a disposizione. Qualora le irregolarità siano constatate e riguardino la segnatura in generale, l’arbitro tramite il capitano inviterà la Società ospitante (o il Comitato Organizzatore) a eliminarle entro un termine che, a sua discrezione, ritiene compatibile con la possibilità di portare a termine la gara e comunque entro il tempo di attesa. Se ciò non fosse possibile, non sarà dato inizio alla stessa. L’arbitro annoterà nel rapporto di gara le riserve presentategli, allegandole in originale, con i provvedimenti assunti e le conseguenze relative.

4. Se il capitano di una squadra esprime riserve per irregolarità sopravvenute nel corso della gara, quali formalità dovranno osservare gli arbitri e come si devono comportare?

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 verbali riguardino irregolarità preesistenti all’inizio della gara, l’arbitro ne prenderà ugualmente atto e ne farà menzione nel proprio referto, senza però procedere ad alcuna verifica.

5. Quali sono le cause che determinano l’impraticabilità del rettangolo di gioco, iniziale o sopravvenuta, e quelle che rendono impossibile l’inizio o il proseguimento del gioco?

In caso di neve, ghiaccio, pioggia o allagamenti, vento, nebbia o per ogni altra causa, il giudizio sulla impraticabilità del rettangolo di gioco, è di esclusiva competenza dell’Arbitro designato a dirigere la gara. L’accertamento dovrà avvenire alla presenza dei Capitani delle squadre.

Le cause sono le seguenti:

a) pioggia o allagamenti: a causa di diffuse pozzanghere;

- b) vento: quando la sua intensità non permette al pallone di rimanere fermo nelle riprese del gioco;
- c) insufficiente visibilità causa nebbia o sopraggiunta oscurità: quando gli arbitri non sono in grado di controllare visibilmente tutta la superficie del rettangolo di gioco.

Qualora l'arbitro ritenga che tali impedimenti abbiano carattere temporaneo, inviterà le squadre a tenersi a disposizione per il tempo che riterrà opportuno. In caso di impedimenti definitivi, decreterà la sospensione della gara. In caso di sospensione temporanea, l'arbitro, o il cronometrista nel caso di un suo utilizzo, dovrà ricordarsi di annotare il minuto dell'interruzione della gara, di osservare attentamente dove si trovava il pallone all'atto dell'interruzione e di avvertire i capitani che le squadre devono rimanere, sino ad avviso contrario, a disposizione. Comunque quanto accaduto dovrà essere riportato nel rapporto di gara.

6. Una gara iniziata con la luce naturale può essere condotta a termine con luce artificiale?

Sì.

7. Come dovrà comportarsi l'arbitro se, al momento della ricognizione della regolarità del recinto di gioco, dovesse rilevare la mancanza di segni quali la delimitazione della zona delle sostituzioni, la distanza a cui deve disporsi i difendenti sui calci d'angolo o di qualunque altro segno obbligatorio?

L'arbitro dovrà invitare la Società ospitante (o il Comitato Organizzatore) a tracciare i segni obbligatori prima dell'inizio della gara, con ogni mezzo possibile.

8. Qualora l'impraticabilità del rettangolo di gioco fosse ritenuta irrimediabile entro l'ora fissata per l'inizio della gara, l'Arbitro può prescindere dall'identificazione di tutti i calciatori.

Sì

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

1. CARATTERISTICHE E DIMENSIONI

Il pallone deve essere:

- di forma sferica;
- fatto di materiale approvato;
- di circonferenza compresa tra i 68 cm e 70 cm;
- di peso compreso tra i 400 g ed i 440 g all'inizio della gara;
- di pressione pari 0.4 - 0.6 atmosfere (pari a 400-600g/cm²) a livello del mare.



Tutti i palloni utilizzati in gare di competizioni ufficiali organizzate sotto l'egida della FIFA o delle Confederazioni, devono soddisfare i requisiti e riportare uno dei loghi del "FIFA Quality Programme for Footballs".

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 ciascuno loggo, approvati dalla FIFA, oltre a quelli minimi indicati dalla Regola 2.

2. PUBBLICITÀ SUL PALLONE

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

3. SOSTITUZIONE DI UN PALLONE DIFETTOSO

Se il pallone diviene difettoso durante il gioco, la gara deve essere interrotta e ripresa con una rimessa degli arbitri. La sola eccezione si ha quando il pallone diventa difettoso nell'impatto con un palo o la traversa per poi entrare direttamente in rete (vedi sezione 6 di questa Regola)

Se il pallone diviene difettoso in occasione di un calcio d'inizio, di una rimessa dal fondo, di un calcio d'angolo, di un calcio di punizione, di un calcio di rigore, di una

rimessa dalla linea laterale o di una rimessa degli arbitri 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.

4. PALLONI DI RISERVA

I raccattapalle possono tenere a disposizione altri palloni intorno al rettangolo di gioco in modo che il gioco possa continuare rapidamente.

I palloni di riserva che soddisfano i requisiti della Regola 2 possono essere posizionati intorno al rettangolo di gioco e il loro utilizzo è soggetto al controllo degli arbitri. Il terzo arbitro può anche avere a portata di mano uno o due palloni di riserva per accelerare la ripresa del gioco.

5. ALTRI PALLONI SUL RETTANGOLO DI GIOCO

Se un secondo pallone entra sul rettangolo di gioco mentre il pallone è in gioco, gli arbitri interromperanno il gioco solamente se interferisce con il gioco stesso. La gara dovrà essere ripresa con una rimessa degli arbitri nel punto cui si trovava il pallone di gara quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto con il pallone all'interno dell'area di rigore (vedi Regola 8).

Se un secondo pallone entra sul rettangolo di gioco mentre il pallone è in gioco senza interferire con il gioco, gli arbitri faranno proseguire il gioco, facendo rimuovere il secondo pallone alla prima occasione possibile.

6. RETE SEGNATA CON IL PALLONE CHE SCOPPIA O DIVIENE DIFFETTOSO

Se il pallone scoppia o diviene difettoso, dopo aver colpito uno dei pali o la traversa ed entra direttamente in porta, gli arbitri accorderanno la rete.

GUIDA PRATICA AIA

- 1. 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.

- 2. 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 (o il Comitato Organizzatore) 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.

- 3. Se un secondo pallone entra sul rettangolo di gioco mentre il pallone è in gioco, quale sarà la decisione degli arbitri?**

Devono interrompere il gioco solo se il secondo pallone interferisce con il gioco stesso e riprenderlo con una propria rimessa.

- 4. Se il pallone diventa difettoso durante il gioco, quale sarà la decisione degli arbitri?**

Devono interrompere il gioco e riprenderlo con una propria rimessa.

- 5. Se il pallone diventa difettoso durante un calcio di inizio, una rimessa dal fondo, un calcio di punizione, un calcio di rigore, quale sarà la decisione degli arbitri?**

Faranno ripetere la ripresa di gioco.

- 6. È consentita la presenza di palloni di riserva?**

Sì. Per accelerare la ripresa del gioco, ai bordi del rettangolo di gioco i raccattapalle possono tenere a disposizione altri palloni. Il terzo arbitro può anche avere a portata di mano uno o due palloni di riserva.

- 7. Quale società deve fornire i palloni?**

I palloni devono essere forniti dalla società ospitante, salvo non sia previsto che provveda l'organizzatore della competizione o della stessa gara.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

1. NUMERO DI CALCIATORI

Una gara è giocata da due squadre, composte ciascuna da un massimo di 5 calciatori, uno dei quali deve essere il portiere. Una gara non potrà avere inizio o proseguire se l'una o l'altra squadra dispone di meno di tre calciatori.

Sebbene si consideri che una gara non possa avere inizio qualora una squadra abbia meno di tre calciatori, il numero minimo di calciatori richiesto per la disputa di una gara, inclusi i calciatori di riserva, rimane a discrezione delle Federazioni Nazionali.

Se una squadra ha meno di tre calciatori perché uno o più calciatori sono usciti intenzionalmente dal rettangolo di gioco, gli arbitri non sono obbligati ad interrompere il gioco e possono applicare il vantaggio, tuttavia la gara non dovrà riprendere se, alla prima interruzione di gioco, una squadra non ha il numero minimo di tre 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 5 calciatori, soltanto i calciatori (titolari e di riserva) iscritti nell'elenco iniziale potranno prendere parte alla gara al loro arrivo.

2. NUMERO DI SOSTITUZIONI E CALCIATORI DI RISERVA

Il numero di sostituzioni ammesse durante una gara è illimitato.

Competizioni ufficiali

In tutte le gare di competizioni ufficiali disputate sotto l'egida della FIFA, delle Confederazioni o delle Federazioni nazionali, possono essere utilizzati fino ad un massimo di sette calciatori di riserva. Il Regolamento della competizione deve stabilire quanti calciatori di riserva possono essere iscritti in elenco.

Altre gare

Nelle gare non ufficiali delle squadre nazionali "A" possono essere utilizzati fino ad un massimo di dieci calciatori di riserva.

In tutte le altre gare, può essere iscritto nell'elenco ed utilizzato un maggior numero di calciatori di riserva, purché:

- le squadre in questione raggiungano un accordo sul numero massimo;
- gli arbitri ne siano informati prima della gara.

Se gli arbitri non ne vengono informati, o se un accordo non viene raggiunto prima della gara, non saranno consentiti più di dieci calciatori di riserva.

3. CONSEGNA DELLA LISTA DEI CALCIATORI TITOLARI E DI RISERVA

In tutte le gare, i nomi dei calciatori titolari e dei calciatori di riserva devono essere comunicati agli arbitri prima dell'inizio della gara, che siano presenti o meno. I calciatori titolari e di riserva i cui nomi non sono comunicati agli arbitri prima dell'inizio della gara non potranno partecipare alla stessa

4. PROCEDURA DELLA SOSTITUZIONE

Una sostituzione si può eseguire in qualsiasi momento, con il pallone in gioco o meno. Per sostituire un calciatore deve essere osservata la seguente procedura:

- il calciatore deve uscire dal rettangolo di gioco dalla zona delle sostituzioni, fatte salve le eccezioni previste dalle Regole del Gioco del Beach Soccer;
- il calciatore sostituito non deve ottenere l'autorizzazione degli arbitri per uscire dal rettangolo di gioco;
- il calciatore subentrante non necessita di autorizzazione degli arbitri per entrare nel rettangolo di gioco;
- il calciatore subentrante deve entrare soltanto dopo che il calciatore sostituito abbia completamente oltrepassato la linea laterale;
- il calciatore subentrante deve entrare dalla zona delle sostituzioni;
- la sostituzione si concretizza nel momento in cui il calciatore subentrante entra nel rettangolo di gioco attraverso la zona delle sostituzioni, dopo aver consegnato la pettorina al calciatore che sta sostituendo, a meno che questi sia uscito dal rettangolo di gioco attraverso un'altra zona per qualsiasi ragione prevista dalle Regole del Gioco del Beach Soccer, nel qual caso il calciatore subentrante consegnerà la pettorina al terzo arbitro;
- da quel momento egli diventa un calciatore titolare ed il compagno da lui sostituito cessa di esserlo;

- in talune circostanze può essere rifiutata l'autorizzazione a procedere con la sostituzione, ad esempio se il calciatore subentrante indossa un equipaggiamento non in linea con le Regole del Gioco del Beach Soccer;
- un calciatore subentrante che non abbia completato correttamente la procedura di sostituzione non può riprendere il gioco eseguendo una rimessa dalla linea laterale, un calcio di rigore, un calcio di punizione, un calcio d'angolo o una rimessa dal fondo, o ricevere un pallone da una rimessa degli arbitri;
- i calciatori sostituiti possono ulteriormente prendere parte alla gara;
- ogni calciatore di riserva è sottoposto all'autorità ed alla giurisdizione degli arbitri, indipendentemente dal fatto che sia chiamato o meno a partecipare al gioco;
- se un periodo di gioco è prolungato per consentire l'esecuzione di un calcio di rigore o calcio di punizione, solo il portiere difendente o il calciatore che ha subito il fallo, incaricato del tiro qualora abbia subito un infortunio tale da non poter eseguire il tiro, possono essere sostituiti.

5. RISCALDAMENTO

Un massimo di 5 calciatori possono riscaldarsi contemporaneamente per ciascuna squadra.

6. CAMBIO DEL PORTIERE

- Ciascun calciatore di riserva può prendere il posto del portiere senza informare gli arbitri o attendere un'interruzione di gioco;
- ciascun calciatore titolare può prendere il posto del portiere; tuttavia, il calciatore titolare che cambia il ruolo con il portiere deve farlo durante un'interruzione di gioco e deve informare gli arbitri prima che il cambio venga eseguito;
- un calciatore titolare o di riserva che cambia il ruolo con il portiere deve indossare una maglia da portiere con il proprio numero sulle spalle. Il Regolamento della competizione può anche prevedere che il calciatore che opera come "portiere di movimento" indossi una maglia del medesimo colore di quella del portiere.

7. INFRAZIONI E SANZIONI

Se un calciatore di riserva entra nel rettangolo di gioco prima che il calciatore sostituito ne sia completamente uscito o se, durante una sostituzione, non entra dalla zona delle sostituzioni:

- gli arbitri interrompono il gioco (ma non immediatamente se possono applicare il vantaggio);
- gli arbitri ammoniscono il calciatore di riserva che entra nel rettangolo di gioco infrangendo la procedura della sostituzione e gli ordinano di lasciare il rettangolo di gioco.

Se gli arbitri hanno interrotto il gioco, questo sarà ripreso con un calcio di punizione in favore della squadra avversaria, da eseguire:

- dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, se il pallone si trovava nella metà del rettangolo di gioco della squadra avversaria di chi ha commesso l'infrazione;
- dal centro del rettangolo di gioco, se il pallone si trovava nella metà del rettangolo di gioco della squadra che ha commesso l'infrazione.

Se il calciatore di riserva o la sua squadra commettono un'ulteriore infrazione, il gioco sarà ripreso in conformità della ripresa del gioco associata alla nuova infrazione. Se il calciatore di riserva interferisce con il gioco, viene assegnato un calcio di punizione o di rigore a seconda del punto di interferenza.

Se il pallone non era in gioco, la gara sarà ripresa in conformità con le Regole del Gioco del Beach Soccer.

Se, durante una sostituzione, il calciatore che sta per essere sostituito esce dal rettangolo di gioco per ragioni non previste dalle Regole del Gioco del Beach Soccer da un punto che non sia quello della zona delle sostituzioni, gli arbitri interrompono il gioco (ma non immediatamente se possono applicare il vantaggio) ed ammoniscono il calciatore per aver infranto la procedura della sostituzione.

Se gli arbitri hanno interrotto il gioco, questo sarà ripreso con un calcio di punizione in favore della squadra avversaria:

- dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, se il pallone si trovava nella metà del rettangolo di gioco della squadra avversaria di chi ha commesso l'infrazione;
- dal centro del rettangolo di gioco, se il pallone si trovava nella metà del rettangolo di gioco della squadra che ha commesso l'infrazione.

Se un calciatore di riserva entra sul rettangolo di gioco infrangendo la procedura della sostituzione o mette la propria squadra nella condizione irregolare di giocare in sovrannumero, gli arbitri, assistiti dagli assistenti arbitrali, dovranno seguire le seguenti indicazioni:

- interromperanno il gioco, ma non immediatamente se il vantaggio può essere applicato;
- lo ammoniranno per comportamento antisportivo se la sua squadra si sarà trovata in sovrannumero o per infrazione alla procedura della sostituzione, se non è stata eseguita correttamente;
- lo espelleranno se nega agli avversari una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete. Il numero dei calciatori della squadra del calciatore colpevole dovrà essere ridotto in accordo con la Regola 3;
- il calciatore di riserva dovrà uscire dal rettangolo di gioco alla prima interruzione di gioco, se non lo avesse già fatto prima, o per completare la procedura della sostituzione, se l'infrazione fosse stata per questo motivo, o per tornare nell'area tecnica, se la sua squadra si fosse venuta a trovare in sovrannumero.
- Se gli arbitri applicano il vantaggio:
 - interromperanno il gioco appena la squadra del calciatore di riserva avrà il possesso del pallone e lo riprenderanno con un calcio di punizione da assegnare alla squadra avversaria, dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, se il pallone si trovava nella metà del rettangolo di gioco della squadra avversaria di chi ha commesso l'infrazione, o dal centro del rettangolo di gioco, se il pallone si trovava nella metà del rettangolo di gioco della squadra che ha commesso l'infrazione;
 - se la squadra del calciatore di riserva commette una infrazione punibile con un calcio di punizione o un calcio di rigore, devono sanzionare la squadra del calciatore di riserva assegnando la relativa ripresa di gioco alla squadra avversaria. Se necessario, essi adotteranno i provvedimenti disciplinari adeguati all'infrazione commessa;
 - se interrompono il gioco perché la squadra avversaria commette un'infrazione, dovranno riprenderlo con un calcio di punizione, in favore della squadra avversaria del calciatore di riserva, dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, se il pallone si trovava nella metà del rettangolo di gioco della squadra che ha commesso l'infrazione, o dal centro del rettangolo di gioco se il pallone si trovava nella metà del rettangolo di gioco della squadra del calciatore di riserva. Se necessario, essi adotteranno i provvedimenti disciplinari adeguati all'infrazione commessa;
 - se interrompono il gioco perché il pallone esce dal rettangolo di gioco, devono riprendere il gioco con un calcio di punizione in favore della squadra avversaria del calciatore di riserva, sulla linea perimetrale dal punto in cui il pallone è uscito dal rettangolo di gioco, se questo era nella metà campo avversaria (del calciatore di riserva), o dal centro del rettangolo di gioco se il

pallone è uscito dal rettangolo di gioco nella metà campo della squadra del calciatore di riserva.

- Se all'inizio della gara un calciatore di riserva entra sul rettangolo di gioco al posto di un titolare designato e gli arbitri o gli assistenti arbitrali non vengono informati di questo cambiamento:
 - gli arbitri consentono al calciatore di riserva di proseguire la gara;
 - non viene adottata alcuna sanzione disciplinare nei confronti del calciatore di riserva;
 - gli arbitri riporteranno l'accaduto alle autorità competenti nel proprio rapporto di gara.
- Se un calciatore di riserva commette un'infrazione punibile con l'espulsione prima di entrare sul rettangolo di gioco, il numero dei calciatori della propria squadra non sarà ridotto e un altro calciatore di riserva o il calciatore che stava per essere sostituito potrà partecipare al gioco.

Nel caso di ogni altra infrazione a questa regola:

- i calciatori in questione devono essere ammoniti;
- il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione a favore della squadra avversaria da eseguire:
 - dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, se il pallone si trovava nella metà del rettangolo di gioco della squadra avversaria di chi ha commesso l'infrazione;
 - dal centro del rettangolo di gioco, se il pallone si trovava nella metà del rettangolo di gioco della squadra che ha commesso l'infrazione.

8. CALCIATORI TITOLARI E DI RISERVA ESPULSI

Un calciatore 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.

Un calciatore di riserva iscritto in elenco che è stato espulso prima o dopo l'inizio della gara non può essere sostituito.

Un calciatore di riserva può sostituire un calciatore espulso dopo il calcio d'inizio ed entrare sul rettangolo di gioco dopo due minuti effettivi dall'espulsione (cioè dopo che la sua squadra ha osservato i due minuti di inferiorità numerica), a condizione

che lo stesso sia stato autorizzato dal cronometrista o dal terzo arbitro, a meno che una rete sia stata segnata prima che i due minuti siano trascorsi, nel qual caso si applicano le seguenti condizioni:

- se le squadre stanno giocando con cinque calciatori contro quattro, o quattro contro tre, e la squadra numericamente superiore segna una rete, la squadra con un minor numero di calciatori potrà essere integrata con un altro calciatore;
- se entrambe le squadre stanno giocando con tre o quattro calciatori e viene segnata una rete, nessuna squadra può reintegrare un calciatore finché non siano trascorsi i rispettivi due minuti di inferiorità numerica;
- se le squadre stanno giocando con cinque calciatori contro tre e la squadra numericamente superiore segna una rete, la squadra con tre calciatori potrà aggiungerne soltanto un altro;
- se la squadra che segna la rete è quella numericamente inferiore, il gioco proseguirà senza modificare il numero di calciatori finché non saranno trascorsi i due minuti di inferiorità numerica, a meno che, nel frattempo, la squadra numericamente superiore non segni una rete.

Se un calciatore commette una infrazione punibile con una seconda ammonizione, ma viene applicato il vantaggio a seguito del quale viene segnata una rete, il calciatore colpevole sarà sanzionato con la seconda ammonizione e quindi espulso prima della ripresa di gioco, ma il numero di calciatori sul rettangolo di gioco non dovrà essere ridotto poiché l'infrazione è stata commessa prima della segnatura della rete; un calciatore di riserva sostituirà il calciatore espulso. Tuttavia, se l'infrazione stava interferendo o interrompendo una promettente azione d'attacco, il calciatore non sarà ammonito.

Se durante gli intervalli tra i periodi di gioco o prima dell'inizio del tempo supplementare, un calciatore commette un'infrazione passibile di espulsione, la sua squadra inizierà il successivo periodo di gioco o il tempo supplementare con un calciatore in meno sul rettangolo di gioco.

9. ALTRE PERSONE SUL RETTANGOLO DI GIOCO

L'allenatore e gli altri dirigenti indicati sull'elenco dei partecipanti alla gara sono da considerarsi compresi nella dicitura "dirigenti della squadra". Chiunque non indicato sull'elenco della squadra come calciatore titolare, di riserva o dirigente sarà considerato un "corpo estraneo".

Se un dirigente, un calciatore di riserva (a meno che non sia subentrato tramite una corretta procedura di sostituzione), un calciatore espulso o un corpo estraneo entra sul rettangolo di gioco, gli arbitri devono:

- 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 o espulso, il gioco riprende con un calcio di punizione o di rigore;
- un corpo estraneo, il gioco riprende con una rimessa degli arbitri.

Gli arbitri dovranno riportare l'episodio alle autorità competenti.

10. RETE SEGNATA CON UNA PERSONA IN PIÙ SUL RETTANGOLO DI GIOCO

Se il pallone sta entrando in porta e l'interferenza non impedisce ad un calciatore difendente di giocare il pallone, la rete sarà convalidata se il pallone entra in porta (anche se c'è stato contatto con il pallone) a meno che l'interferenza non sia stata causata dalla squadra attaccante.

Se, dopo che è stata segnata una rete e il gioco è ripreso, gli arbitri si avvedono che c'era una persona in più sul rettangolo di gioco quando la rete è stata segnata, questa non può essere annullata.

Se la persona in più è ancora sul rettangolo di gioco, gli arbitri dovranno:

- interrompere il gioco;
- fare allontanare la persona;
- riprendere il gioco con una propria rimessa o con un calcio di punizione, in base alla situazione.

Gli arbitri dovranno riportare l'episodio alle autorità competenti.

Se, dopo che è stata segnata una rete, gli arbitri si accorgono, prima che il gioco riprenda, che c'era una persona in più sul rettangolo di gioco nel momento in cui la rete è stata segnata:

- Gli arbitri non convalideranno la rete se la persona in più era:
 - un calciatore titolare, di riserva, espulso o un dirigente della squadra che ha segnato la rete e quella persona ha interferito con il gioco; il gioco viene ripreso con un calcio di punizione dal punto in cui si trovava la persona in più o un calcio di rigore se l'interferenza è avvenuta in area di rigore;
 - un corpo estraneo, nel caso in cui venga segnata una rete come sopra evidenziato nel paragrafo "Altre persone sul rettangolo di gioco"; il gioco viene ripreso con una rimessa degli arbitri.

- Gli arbitri dovranno convalidare la rete se la persona in più era:
 - un calciatore titolare, di riserva, espulso o un dirigente della squadra che ha subito la rete;
 - un corpo estraneo che non ha interferito con il gioco.

In tutti i casi, gli arbitri devono fare allontanare dal rettangolo di gioco la persona in più.

11. INGRESSO IRREGOLARE DI UN CALCIATORE TITOLARE CHE SI TROVA FUORI DAL RETTANGOLO DI GIOCO

Se un calciatore che necessita dell'autorizzazione dell'arbitro per rientrare sul rettangolo di gioco rientra senza autorizzazione degli arbitri, questi ultimi dovranno:

- 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 rettangolo di gioco senza autorizzazione.

Se il calciatore in questione commette una nuova infrazione sanzionabile con un'ammonizione, dovrà essere espulso per doppia ammonizione, come ad esempio un calciatore che rientra sul rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri e sgambetta un avversario in modo imprudente. Se questa infrazione fosse commessa con vigoria sproporzionata, il calciatore dovrà essere espulso direttamente.

Se gli arbitri interrompono il gioco, questo sarà ripreso:

- con un calcio di punizione dal punto in cui c'è stata l'interferenza o con un calcio di rigore se la stessa è avvenuta in area di rigore;
- se non c'è stata interferenza, con un calcio di punizione:
 - dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, se il pallone si trovava nella metà del rettangolo di gioco della squadra avversaria di chi ha commesso l'infrazione;
 - dal centro del rettangolo di gioco, se il pallone si trovava nella metà del rettangolo di gioco della squadra che ha commesso l'infrazione.

Se un calciatore oltrepassa accidentalmente una delle linee perimetrali del rettangolo di gioco, o se esce dal rettangolo di gioco per un movimento che è parte dell'azione di gioco, non si ritiene che abbia commesso un'infrazione.

12. AUTORIZZAZIONE AD USCIRE DAL RETTANGOLO DI GIOCO

In aggiunta alle normali sostituzioni, un calciatore può uscire dal rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri nelle seguenti situazioni:

- per un movimento parte dell'azione di gioco se rientra immediatamente sul rettangolo di gioco, ad esempio per giocare il pallone o per posizionarsi in modo vantaggioso al fine di dribblare un avversario. Tuttavia, non è permesso uscire dal rettangolo di gioco e passare dietro una delle porte per poi rientrare nel rettangolo di gioco, al fine di ingannare gli avversari; se ciò accadesse, gli arbitri interromperanno il gioco (qualora non ci fosse la possibilità di applicare il vantaggio) e lo riprenderanno con un calcio di punizione. Il calciatore dovrà essere ammonito per comportamento antisportivo;
- a causa di un infortunio. Il calciatore avrà bisogno dell'autorizzazione da parte degli arbitri per rientrare sul rettangolo di gioco qualora non fosse stato sostituito. Se presenterà una ferita sanguinante, la perdita di sangue dovrà essere arrestata prima che il calciatore possa rientrare sul rettangolo di gioco e gli arbitri o uno degli altri ufficiali di gara dovranno accertarsi di ciò, prima di autorizzarne il rientro sul rettangolo di gioco;
- per regolarizzare o ripristinare il proprio equipaggiamento. Il calciatore avrà bisogno dell'autorizzazione degli arbitri per rientrare sul rettangolo di gioco qualora non fosse stato sostituito, e gli arbitri o uno degli altri ufficiali di gara, dovranno verificare il suo equipaggiamento, prima che riprenda a partecipare al gioco.

13. MANCATA AUTORIZZAZIONE AD USCIRE DAL RETTANGOLO DI GIOCO

Se un calciatore esce dal rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri per ragioni non previste dalle Regole del Gioco del Beach Soccer, il cronometrista o il terzo arbitro utilizzeranno il segnale acustico per informare gli arbitri, qualora non potesse essere applicato il vantaggio. Se il gioco sarà interrotto, lo stesso sarà ripreso con un calcio di punizione in favore della squadra avversaria. Se è stato applicato il vantaggio, il cronometrista o il terzo arbitro dovrà utilizzare il segnale acustico alla prima interruzione di gioco. Il calciatore dovrà essere ammonito per essere uscito deliberatamente dal rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri.

14. IL CAPITANO DI UNA SQUADRA

Ciascuna squadra deve avere un capitano, iscritto nella lista dei calciatori, che indossa una fascia da braccio identificativa. Il capitano non gode di uno status speciale o di privilegi, ma ha un grado di responsabilità per il comportamento della propria squadra.

15. DISSETARSI

Gli arbitri devono permettere ai calciatori di dissetarsi durante un'interruzione di gioco. Non è ammesso lanciare all'interno del rettangolo di gioco borse contenenti liquidi o qualsiasi altro tipo di contenitore di liquidi.

Decisioni Ufficiali FIGC

1. Adempimenti preliminari alla gara

- 1) Prima dell'inizio di ogni gara il dirigente accompagnatore, ovvero "Responsabile di squadra", deve presentare al 3° ufficiale di gara l'elenco dei calciatori partecipanti, con i relativi documenti di identità e le tessere amatoriali. Le distinte delle squadre dovranno necessariamente indicare un capitano ed un vice capitano, e i dirigenti, ove presenti. Il dirigente indicato come accompagnatore ufficiale ("responsabile di squadra") rappresenta, ad ogni effetto, la propria squadra.
- 2) Una copia dell'elenco di cui al comma precedente deve essere controfirmata dagli arbitri e consegnata al capitano o al dirigente della squadra avversaria prima dell'inizio della gara.
- 3) I dirigenti ed il capitano hanno diritto di avere in visione le tessere, il tabulato nonché i documenti di identificazione dei componenti la squadra avversaria, prima ed anche dopo lo svolgimento della gara.

2. Identificazione dei calciatori e delle calciatrici (art.71 N.O.I.F. FIGC)

1. L'arbitro, prima di ammettere nel recinto di giuoco i calciatori e le calciatrici, 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.

3. Tesseramento

La Tessera rilasciata dai Comitati Regionali o dalle Delegazioni Provinciali e Distrettuali della Lega Nazionale Dilettanti è documento essenziale per prendere parte all'attività e dovrà essere presentata agli arbitri, ai sensi dell'art. 61, comma 1, delle N.O.I.F. ("Adempimenti preliminari alla gara"), unitamente ai documenti di riconoscimento e ad un elenco, redatto in triplice copia (duplice per il campionato femminile), nel quale devono essere annotati i nominativi dei calciatori/calciatrici, del capitano e del vice-capitano, del responsabile di squadra (dirigente accompagnatore ufficiale) e di tutte le altre persone che possono accedere all'area di gioco, con indicazione delle relative tessere. Tutte le persone che le squadre intendono far accedere al Rettangolo di Gioco (calciatori/calciatrici, allenatore, dirigenti, accompagnatore, medico sociale, massaggiatore) dovranno essere regolarmente tesserate, secondo quanto disposto dalle norme federali vigenti in materia di attività amatoriale e ricreativa.

4. Il Tesseramento dei calciatori stranieri

Sono tesserabili tutti i cittadini di sesso maschile e femminile di età non inferiore ai 15 anni, aventi residenza e cittadinanza nella comunità europea, nonché un massimo di due cittadini extracomunitari per Società, secondo le modalità di cui al presente articolo, fino ad un massimo di cinque calciatori/calciatrici stranieri di cui due extracomunitari.

A decorrere dal 1° gennaio 2021, i calciatori/calciatrici con cittadinanza britannica sono considerati cittadini di Paese non aderente alla U.E. o alla E.E.E. I calciatori/calciatrici con cittadinanza svizzera sono equiparati a tutti gli effetti a quelli comunitari.

Ai fini della partecipazione alle gare del Campionato Nazionale di Serie A (Poule Scudetto e Poule Promozione) e Serie B maschile e di Serie A femminile, tenuto conto delle modalità di gioco che prevedono la sostituzione "volante", le Società devono schierare la propria squadra composta da non più di cinque calciatori/calciatrici, uno dei quali giocherà da portiere. Una gara non potrà avere inizio se l'una o l'altra squadra è composta da meno di tre calciatori/calciatrici (due calciatori/calciatrici più un portiere). È possibile inserire negli elenchi ufficiali di gara, da un minimo di tre ad un massimo di dodici calciatori/calciatrici. Le Società hanno, comunque, l'obbligo di inserire nella distinta ufficiale presentata all'Arbitro prima di ogni gara un numero massimo di nove calciatori/calciatrici di cittadinanza italiana e un numero massimo di tre calciatori/calciatrici stranieri, indipendentemente dallo status di comunitario o extracomunitario e, comunque, di un massimo di due extracomunitari.

5. Meccanismi e modalità procedurali per la presentazione delle distinte ufficiali di gara

1) Circa i meccanismi e le modalità procedurali attinenti al numero di calciatori inseriti nella predetta distinta ufficiale, resta inteso che – qualora il numero di calciatori fosse inferiore a dodici – le corrispondenti combinazioni italiani/stranieri devono essere obbligatoriamente effettuate nel modo che segue:

- N. 11 calciatori/calciatrici in distinta: obbligo di inserimento di n. 8 calciatori/calciatrici italiani e n. 3 calciatori/calciatrici stranieri;
- N. 10 calciatori/calciatrici in distinta: obbligo di inserimento di n. 7 calciatori/calciatrici italiani e n. 3 calciatori/calciatrici stranieri;
- N. 9 calciatori/calciatrici in distinta: obbligo di inserimento di n. 7 calciatori/calciatrici italiani e n. 2 calciatori/calciatrici stranieri;
- N. 8 calciatori/calciatrici in distinta: obbligo di inserimento di n. 6 calciatori/calciatrici italiani e n. 2 calciatori/calciatrici stranieri;
- N. 7 calciatori/calciatrici in distinta: obbligo di inserimento di n. 5 calciatori/calciatrici italiani e n. 2 calciatori/calciatrici stranieri;
- N. 6 calciatori/calciatrici in distinta: obbligo di inserimento di n. 4 calciatori/calciatrici italiani e n. 2 calciatori/calciatrici stranieri;
- N. 5 calciatori/calciatrici in distinta: obbligo di inserimento di n. 4 calciatori/calciatrici italiani e n. 1 calciatori/calciatrici stranieri;
- N. 4 calciatori/calciatrici in distinta: obbligo di inserimento di n. 4 calciatori/calciatrici italiani e nessuno straniero;
- N. 3 calciatori/calciatrici in distinta: obbligo di inserimento di n. 3 calciatori/calciatrici italiani e nessuno straniero.

L'inosservanza delle disposizioni di cui sopra sarà punita con la perdita della gara, prevista dall'art. 10, comma 1, del Codice di Giustizia Sportiva.

2) Ai sensi dell'art. 61, comma 5, delle N.O.I.F. ("Adempimenti preliminari alla gara"), il calciatore sprovvisto di tessera o di un documento di riconoscimento può prendere ugualmente parte alle gare, qualora il dirigente accompagnatore ufficiale della squadra attesti per iscritto, con conseguente responsabilità propria e della Società punibile con le sanzioni di cui al Codice di Giustizia Sportiva, che il calciatore stesso è regolarmente tesserato e che la Società ha inoltrato al competente organo federale, almeno entro il giorno precedente la gara, una regolare richiesta di tesseramento, esibendo la documentazione attestante lo svolgimento delle relative procedure, in particolare:

- a) copia della richiesta di tesseramento recante la data di deposito presso il Comitato Regionale o la Delegazioni Provinciale/Distrettuale della L.N.D.;
- b) copia della richiesta di tesseramento inviata al Comitato Regionale o alla Delegazione Provinciale/Distrettuale della L.N.D., unitamente alla ricevuta di raccomandata con avviso di ricevimento rilasciata dall'Ufficio Postale presso il quale è stata spedita la documentazione inerente il tesseramento;

- c) documento d'identità dell'atleta in corso di validità.
- 3) Il responsabile di squadra (o il capitano) può richiedere agli Arbitri la visione delle tessere dei documenti dei giocatori e dei dirigenti della squadra avversaria. Gli Arbitri, verificati i documenti consegnati, procederanno ad effettuare il riconoscimento dei giocatori e dei dirigenti in lista, alla presenza di entrambe le squadre.

GUIDA PRATICA AIA

- 1. Un calciatore oltrepassa accidentalmente una delle linee delimitanti il rettangolo di gioco. Deve essere considerato come se avesse abbandonato il rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri?**

No.

- 2. Un calciatore di riserva che non partecipa al gioco entra sul rettangolo di gioco e colpisce violentemente con un calcio un avversario. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?**

Gli arbitri devono interrompere il gioco, espellere il calciatore di riserva mostrandogli il cartellino rosso per condotta violenta, e riprendere il gioco con un calcio di punizione o di rigore in favore della squadra avversaria.

- 3. Un calciatore sul punto di essere sostituito rifiuta di abbandonare il rettangolo di gioco. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?**

Devono permettere al gioco di continuare poiché ciò non ricade sotto la loro giurisdizione.

- 4. La squadra arbitrale autorizza un calciatore di riserva non iscritto in elenco ad entrare nel rettangolo di gioco e quest'ultimo segna una rete. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?**

4.1 Se si rendono conto del loro errore prima che il gioco sia ripreso:

La rete non è accordata. Gli arbitri dovranno invitare il calciatore ad abbandonare il recinto di gioco. Il calciatore che era stato sostituito potrà rientrare nel rettangolo di gioco o essere sostituito da un altro calciatore di riserva iscritto in elenco rispettando la procedura di sostituzione. Il gioco deve essere ripreso con una rimessa degli arbitri.

4.2 Se si rendono conto del loro errore solamente dopo che il gioco è ripreso:

La rete è accordata. Gli arbitri dovranno invitare il calciatore ad abbandonare il recinto di gioco. Il calciatore che era stato sostituito potrà rientrare nel rettangolo di gioco o essere sostituito da un altro calciatore di riserva iscritto

in elenco rispettando la procedura di sostituzione. La gara continuerà e l'arbitro ne dovrà fare menzione nel referto. Se il gioco è stato interrotto per tale motivo, dovrà essere ripreso con una rimessa degli arbitri.

4.3 Se si rendono conto del loro errore solamente dopo la gara:

La rete sarà accordata. L'arbitro dovrà farne menzione nel rapporto di gara.

5. Un calciatore di riserva entra nel rettangolo di gioco e la sua squadra gioca con un calciatore in più. Mentre il pallone è in gioco, un avversario lo colpisce violentemente. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

Dovranno interrompere il gioco, espellere il titolare per condotta violenta, ammonire il calciatore di riserva per essere entrato irregolarmente (che comunque non ha interferito con il gioco) e ordinarli di abbandonare il rettangolo di gioco. Il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione, in favore della squadra avversaria del calciatore di riserva, poiché è stato costui a commettere la prima infrazione, dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, se il pallone si trovava nella metà del rettangolo di gioco della squadra che ha commesso l'infrazione, o dal centro del rettangolo di gioco se il pallone si trovava nella metà del rettangolo di gioco della squadra del calciatore di riserva.

6. Il calciatore n. 4 sta per essere sostituito dal calciatore n. 7. Il calciatore n. 4 abbandona il rettangolo di gioco dalla zona delle sostituzioni. Prima di entrare nel rettangolo di gioco, il calciatore n. 7 colpisce violentemente un avversario che si trovava sulla linea laterale. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

Dovranno espellere il calciatore n. 7 per condotta violenta. Il calciatore n. 4 potrà essere sostituito da un altro calciatore di riserva o continuare come calciatore partecipante al gioco, poiché la sostituzione non era stata completata.

7. Un calciatore titolare scambia il proprio ruolo con il portiere senza informarne preventivamente gli arbitri. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri quando se ne accorgeranno? Se il nuovo portiere dovesse toccare il pallone con la mano all'interno dell'area di rigore, quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

In entrambi i casi autorizzeranno la continuazione del gioco. Entrambi i calciatori dovranno essere ammoniti alla prima interruzione di gioco. Il gioco dovrà essere ripreso in conformità a come è stato interrotto.

8. Un calciatore sostituito abbandona il rettangolo di gioco dalla zona delle sostituzioni e il sostituto, prima di entrare sul rettangolo di gioco dalla predetta zona, esegue una rimessa laterale o un calcio d'angolo ignorando con ciò la procedura di sostituzione prevista alla Regola 3. Questo è permesso?

No, la procedura di sostituzione prevista alla Regola 3 deve essere prima completata. Il calciatore deve entrare nel rettangolo di gioco dalla zona delle sostituzioni.

- 9. Un calciatore di riserva, che è entrato sul rettangolo di gioco in sostituzione di un compagno, ma non attraverso la zona delle sostituzioni, tocca intenzionalmente il pallone con la mano. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri qualora se ne avvedano o se vengono informati dal terzo arbitro o dal cronometrista?**

Dovranno interrompere il gioco, salvo l'applicazione del vantaggio, e ammonire il calciatore subentrante per non essere entrato nel rettangolo di gioco dalla zona delle sostituzioni. Se il fallo di mano è meritevole di ammonizione, il calciatore dovrà essere espulso per doppia ammonizione: la prima per avere infranto la procedura della sostituzione, la seconda per il fallo di mano. Il calciatore deve essere espulso direttamente se il fallo di mano impedisce la segnatura di una rete o una evidente opportunità di segnare (DOGSO).

Il numero dei calciatori della squadra del calciatore colpevole dovrà essere ridotto, indipendentemente dal fatto che si sia verificata un'infrazione alla procedura della sostituzione o che la propria squadra abbia giocato con un calciatore in più, in tal caso uno dei calciatori titolari dovrà uscire dal rettangolo di gioco così che la sua squadra giochi con un calciatore in meno e il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione o di rigore se l'infrazione avviene nell'area di rigore. Se invece gli arbitri ravvisano subito l'errata sostituzione e interrompono il gioco, ammoniranno il calciatore e accorderanno un calcio di punizione; in tal caso, qualora il calciatore sia espulso per doppia ammonizione, la sua squadra continuerà a giocare con lo stesso numero di titolari in quanto, in mancanza di un successivo fallo più grave, continua ad essere considerato di riserva.

- 10. Un calciatore subentrante che prende parte alla gara, ma non è entrato nel rettangolo di gioco attraverso la zona delle sostituzioni, subisce un fallo da parte di un avversario mentre il pallone è in gioco. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?**

Dovranno interrompere il gioco e ammonire il calciatore subentrante per non essere entrato nel rettangolo di gioco dalla zona delle sostituzioni. Il calciatore dovrà poi abbandonare il rettangolo di gioco per consentire che la procedura di sostituzione sia osservata correttamente. Secondo il tipo d'irregolarità, gli arbitri dovranno anche ammonire, espellere o non prendere alcuna decisione disciplinare nei confronti del calciatore che ha commesso il fallo ai danni del calciatore subentrante. Il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione contro la squadra del subentrante poiché è stato costui a commettere la prima infrazione; il calcio di punizione dovrà essere eseguito dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto o da centrocampo.

- 11. Una squadra iscrive in elenco solo 5 calciatori e la gara inizia. Possono prendervi parte altri calciatori che arrivano a gara iniziata?**

No.

- 12. Se non sono stati iscritti in elenco calciatori di riserva e un calciatore viene inibito prima dell'inizio della gara, la squadra in questione può completare i propri titolari con un calciatore che arriva in quel momento?**

Se l'elenco dei partecipanti alla gara è stato già consegnato all'arbitro, la squadra non può utilizzare questo calciatore.

13. Prima dell'inizio della gara una squadra iscrive in elenco i nomi dei calciatori di riserva, ma essi arrivano in panchina solo dopo il calcio d'inizio. L'arbitro li potrà ammettere a partecipare alla gara?

Sì. Alla prima interruzione di gioco e prima di ammetterli a prendere posto in panchina, l'arbitro dovrà provvedere ad identificarli.

14. Un calcio di rigore è assegnato contro una squadra composta solo da tre calciatori e a seguito di ciò uno dei calciatori viene espulso, lasciando in due la propria squadra. L'arbitro dovrà permettere l'esecuzione del calcio di rigore oppure la gara dovrà essere sospesa definitivamente?

La gara dovrà essere sospesa definitivamente senza l'esecuzione del calcio di rigore.

15. Un calciatore la cui squadra è composta solo da tre titolari deve lasciare il rettangolo di gioco per ricevere cure mediche. Quale decisione dovranno prendere gli arbitri?

La gara dovrà essere sospesa e non dovrà riprendere fino a quando il calciatore non sarà sostituito o, se non ci sono più calciatori di riserva disponibili, fino a che non avrà ricevuto le cure mediche e sarà rientrato sul rettangolo di gioco. Se non sarà più in grado di rientrare sul rettangolo di gioco e non vi saranno altri calciatori di riserva disponibili, la gara dovrà essere sospesa definitivamente.

16. Una squadra composta da 5 calciatori sta giocando contro una squadra che ne ha solo tre. Al momento che la squadra composta da 5 calciatori è sul punto di tirare in porta, uno dei calciatori della squadra costituita da tre elementi abbandona volontariamente il rettangolo di gioco.

16.1 Gli arbitri dovranno interrompere immediatamente il gioco?

No. Devono applicare il vantaggio laddove possibile.

16.2 Se viene segnata una rete dovranno accordarla?

Sì.

16.3 Quali altre decisioni dovranno prendere gli arbitri?

Se il calciatore che ha abbandonato il rettangolo di gioco non dovesse rientrarvi per il calcio d'inizio susseguente alla rete, o se non dovesse essere sostituito, la gara sarà sospesa definitivamente e il comportamento del calciatore dovrà essere menzionato nel rapporto di gara. Se il calciatore rientra nel rettangolo di gioco, dovrà essere ammonito per aver abbandonato volontariamente il rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri. Se questa dovesse essere la seconda ammonizione per il medesimo calciatore durante la gara, quest'ultima dovrà essere sospesa definitivamente in ragione del fatto che la sua squadra è rimasta con meno di tre calciatori, a meno che la squadra avversaria abbia segnato la rete, nel qual caso il

predetto calciatore può essere sostituito da un compagno di squadra e il gioco potrà riprendere.

17. Una squadra che sta giocando con 6 calciatori segna una rete e gli arbitri se ne accorgono prima che il gioco riprenda. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

La rete non sarà accordata. Il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione dal punto in cui si trovava la persona in più. Il calciatore in sovrannumero dovrà essere ammonito per essere entrato sul rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri e sarà invitato ad abbandonare il rettangolo di gioco.

18. Una squadra che gioca contro un'altra composta da 6 calciatori segna una rete e gli arbitri se ne accorgono prima che il gioco sia ripreso. Quale decisione dovranno prendere?

La rete sarà accordata. Il calciatore in sovrannumero dovrà essere ammonito per essere entrato sul rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri e sarà invitato ad abbandonare il rettangolo di gioco.

19. Dove possono effettuare il riscaldamento i calciatori di riserva?

Se possibile dietro alle panchine e al massimo 5 calciatori di riserva per squadra. Se ciò non fosse possibile, i calciatori di riserva devono effettuare il riscaldamento in un'area dove non ostacolino i calciatori o gli arbitri, ma in nessun caso possono eseguirlo dietro la porta avversaria. I calciatori di riserva che effettuano il riscaldamento devono indossare un equipaggiamento che li distingua dagli altri calciatori.

20. Quante persone possono dare istruzioni dall'area di fronte alle panchine?

Solo una persona alla volta può dare istruzioni, stando in piedi se lo ritiene, a condizione che rimanga all'esterno del rettangolo di gioco in prossimità della propria panchina, all'interno dell'area tecnica e non ostacoli gli arbitri o i calciatori. Inoltre dovrà sempre comportarsi in maniera adeguata.

21. Una squadra, avendo a disposizione 3 calciatori e quindi in grado di iniziare la gara, può chiedere di ritardare l'inizio per permettere ai ritardatari di unirsi ai compagni?

Sì, perché è consentito un termine di attesa pari alla durata di un tempo e mezzo della gara ovvero 18 minuti. Dei motivi del ritardo l'arbitro dovrà farne menzione nel rapporto di gara.

22. All'ora ufficiale d'inizio della gara non è presente alcuna squadra, oppure ne è presente una sola. Quale sarà il termine di attesa?

Esso è pari alla durata di un tempo e mezzo di gara, salvo diverse disposizioni dell'Organo competente. Trascorso tale termine gli arbitri non potranno più dare inizio alla gara, anche se le Società fossero d'accordo per disputare l'incontro. La gara pertanto non potrà più essere diretta dagli arbitri, neppure in forma amichevole.

23. Quali sono i compiti del capitano?

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

24. Allo scadere del termine di attesa, una squadra si è presentata 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.

25. Nel caso in cui il capitano sia in panchina perché sostituito, chi ha il compito di rivolgersi agli arbitri per eventuali spiegazioni o chiarimenti?

Sempre e solo il capitano in quanto, essendoci le sostituzioni "volanti", può, in qualsiasi momento, rientrare nel rettangolo di gioco sostituendo uno dei suoi compagni.

26. È previsto un limite di tempo per effettuare la sostituzione volante?

Un calciatore in attesa di sostituire un compagno di squadra deve sostare sul campo per destinazione nei pressi della zona delle sostituzioni il tempo necessario perché avvenga l'avvicendamento. Non deve comunque disturbare lo svolgimento regolare del gioco.

27. Quale valore dovrà essere attribuito agli elenchi nominativi dei calciatori e quali sono gli adempimenti da seguire per la consegna delle distinte?

Prima dell'inizio di ogni gara il dirigente accompagnatore ufficiale deve presentare gli elenchi dei calciatori, che hanno un valore determinante ai fini dei diritti di partecipare alla gara. A tali elenchi, sui quali deve essere indicato il capitano e il vice capitano della squadra, deve essere allegato, per ciascun calciatore, il documento d'identità o la tessera federale, ove prevista, e le tessere o i documenti delle altre persone ammesse in panchina. Gli elenchi devono essere in triplice copia, in maniera tale che prima dell'inizio della gara gli arbitri ne consegnino una all'altra Società, essi andranno firmati dal dirigente accompagnatore ufficiale. Nel caso di sua assenza, tali mansioni, compresa la firma, saranno svolte dal capitano della squadra.

28. Quale comportamento dovrà tenere un arbitro quando, durante l'identificazione di un calciatore, risconterà palese differenza tra il volto dello stesso e quello impresso sulla foto del documento di riconoscimento?

Chiederà un altro documento valido di riconoscimento ed in mancanza esperirà ogni tentativo per un'indubbia identificazione. Se ciò non fosse possibile, ritirerà il documento, se si tratta della tessera federale, e farà sottoscrivere una dichiarazione dal dirigente responsabile sull'identità del calciatore il quale,

comunque, deve essere ammesso al gioco. Del tutto farà menzione nel rapporto di gara a cui alleggerà la documentazione di cui sopra.

29. Il dirigente accompagnatore ufficiale o il capitano di una squadra ha diritto di avere in visione dall'arbitro i documenti d'identificazione dell'altra squadra, prima, durante l'intervallo o dopo la gara?

Sì.

30. La sostituzione si concretizza nel momento in cui il calciatore di riserva entra nel rettangolo di gioco attraverso la zona delle sostituzioni, dopo aver consegnato la pettorina al calciatore che sta sostituendo?

Sì.

31. Nell'effettuare una sostituzione, il titolare esce da una zona diversa da quella prevista per le sostituzioni mentre il sostituto entra correttamente. L'arbitro, salva la concessione del vantaggio, interrompe il gioco e ammonisce il sostituito che, per effetto di una precedente ammonizione, viene espulso: con quanti calciatori deve essere ripreso il gioco?

Con un calciatore in meno, ma se nel frattempo la sua squadra ha subito una rete, potrà integrare il numero di un'unità in quanto l'espulsione è da imputare ad un momento precedente la segnatura.

32. Un calciatore di riserva entra nel rettangolo di gioco e impedisce alla squadra avversaria di segnare una rete o l'evidente possibilità di segnarla: con quanti calciatori dovrà essere ripreso il gioco?

Con un titolare in meno indipendentemente dal fatto che si sia verificata un'infrazione alla procedura della sostituzione o che la propria squadra abbia giocato con un calciatore in più; in tal caso, in aggiunta all'espulsione del calciatore di riserva, uno dei calciatori titolari dovrà uscire dal rettangolo di gioco così che la sua squadra giochi con un calciatore in meno.

33. Cosa succede se, nel caso precedente, il tentativo del calciatore non va a buon fine?

Il calciatore dovrà in ogni caso essere espulso, ma la sua squadra non dovrà ridurre il numero dei titolari.

34. Un calciatore sostituito, per motivi previsti dalle Regole del Gioco, esce dal rettangolo di gioco da una zona diversa da quella delle sostituzioni. Il calciatore di riserva subentrante a chi consegnerà la pettorina?

Consegnerà la pettorina al Terzo Arbitro o in sua assenza al Cronometrista.

35. Chiunque non sia indicato nell'elenco della squadra prima dell'inizio della gara come calciatore titolare, calciatore di riserva o dirigente, sarà considerato "corpo estraneo"?

Sì.

36. Ogni calciatore di riserva è sottoposto all'autorità e alla giurisdizione degli arbitri?

Sì. indipendentemente dal fatto che sia chiamato o meno a partecipare al gioco.

37. Un dirigente a gioco svolgimento entra sul rettangolo di gioco. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

Gli arbitri dovranno:

- 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.

E riprenderanno il gioco con un calcio di punizione o un calcio di rigore per la squadra avversaria. Gli arbitri dovranno riportare l'episodio alle autorità competenti (nel rapporto di gara).

38. Gli arbitri devono permettere ai calciatori di dissetarsi durante un'interruzione di gioco?

Sì. Però non è ammesso lanciare all'interno del rettangolo di gioco borse contenenti liquidi o qualsiasi altro tipo di contenitore di liquidi.

39. Se entrambe le squadre stanno giocando con 4 calciatori e viene segnata una rete. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

Non permetteranno che nessuna delle due squadre reintegri un calciatore finché non siano trascorsi i rispettivi due minuti di inferiorità numerica.

40. A seguito di 3 espulsioni le squadre stanno giocando 4 contro 3. La squadra in superiorità numerica segna una rete e la squadra in inferiorità numerica potrà reintegrare un solo calciatore?

Sì.

41. A seguito di una espulsione le squadre stanno giocando 5 contro 4. La squadra in inferiorità numerica segna una rete e potrà reintegrare il suo 5 calciatore?

No. Dovrà aspettare di reintegrare un calciatore finché non saranno trascorsi i due minuti di inferiorità numerica.

42. Ciascun calciatore di riserva può prendere il posto del portiere senza informare gli arbitri o attendere un'interruzione di gioco?

Sì.

43. Se un calciatore esce dal rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri per ragioni non previste dalle Regole del Gioco del Beach Soccer, quale sarà la decisione degli arbitri?

Il cronometrista o il terzo arbitro utilizzeranno il segnale acustico per informare gli arbitri, qualora non potesse essere applicato il vantaggio. Se il gioco sarà

interrotto, lo stesso sarà ripreso con un calcio di punizione in favore della squadra avversaria. Il calciatore dovrà essere ammonito per essere uscito deliberatamente dal rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri.

44. Può un calciatore titolare o di riserva scambiare il ruolo con il portiere?

Sì, ma deve indossare una maglia da portiere con il proprio numero sulle spalle. Il Regolamento della competizione può anche prevedere che il calciatore che opera come "portiere di movimento" indossi una maglia del medesimo colore di quella del portiere.

45. Un calciatore di riserva entra sul rettangolo di gioco infrangendo la procedura della sostituzione. Gli arbitri applicano il vantaggio e, poco dopo il pallone esce dal rettangolo di gioco. Come verrà ripreso il gioco?

Con un calcio di punizione in favore della squadra avversaria del calciatore di riserva, sulla linea perimetrale dal punto in cui il pallone è uscito dal rettangolo di gioco, se questo era nella metà campo avversaria del calciatore di riserva, o dal centro del rettangolo di gioco se il pallone è uscito dal rettangolo di gioco nella metà campo della squadra del calciatore di riserva.

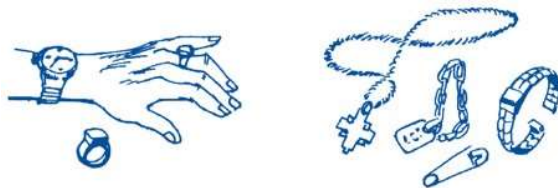
ANNOTAZIONI

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 deve essere controllato prima dell'inizio della gara. Se un calciatore sul rettangolo di gioco sta indossando o usando equipaggiamento non autorizzato e/o pericoloso o accessori di gioielleria o di bigiotteria, gli arbitri devono ordinare al calciatore di:

- togliere l'oggetto in questione
- uscire dal rettangolo di gioco alla prima interruzione se questi non è in grado di toglierlo o è restio ad attenersi (alla richiesta dell'arbitro).

Un calciatore che si rifiuta di attenersi (alla richiesta dell'arbitro) o indossa di nuovo l'oggetto deve essere ammonito.

2. EQUIPAGGIAMENTO OBBLIGATORIO

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

- maglia con maniche
- calzoncini; questi non possono essere arrotolati ma devono essere conformi all'aspetto professionale dell'equipaggiamento di un calciatore

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

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, gli arbitri consentiranno che la gara venga giocata

Le sottomaglie devono essere monocolore, lo stesso del colore principale delle maniche della maglia, oppure a motivi/più colori, che riproducano esattamente quelli delle maniche della maglia.

Scaldamuscoli/calzamazie devono essere del colore principale dei calzoncini o della parte inferiore di questi – i calciatori della stessa squadra devono indossare i medesimi colori.

Il regolamento della competizione può obbligare gli occupanti dell'area tecnica, diversi dai calciatori di riserva, ad indossare indumenti di diverso colore rispetto a quelli indossati dai calciatori titolari e dagli ufficiali di gara.

4. ALTRO EQUIPAGGIAMENTO

È consentito l'uso di equipaggiamento protettivo non pericoloso, per esempio guanti, 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.



I portieri possono indossare pantaloni di tuta. Così come i pantaloncini, questi non possono essere arrotolati ma devono essere conformi all'aspetto professionale dell'equipaggiamento di un calciatore.

Non è permesso l'uso delle scarpe.

Sono permesse fasciature elastiche attorno ai piedi a condizione che non coprano interamente i talloni e le dita.

Pettorine

Deve essere indossata una pettorina sopra la maglia per identificare i calciatori di riserva. La pettorina deve essere di un colore diverso da quello delle maglie di ambedue le squadre e della pettorina della squadra avversaria.

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)

Ginocchiere e protezioni per le braccia

Laddove vengano indossate protezioni per ginocchia e braccia, le stesse devono essere del medesimo colore della manica della maglia (protezioni del braccio) oppure dei calzoncini/pantaloni (ginocchiere), e non possono sporgere in maniera eccessiva.

Quando non è possibile abbinare gli stessi colori, è possibile utilizzare protezioni di colore bianco o nero, con qualsiasi colore della manica della maglia o del pantalone. Laddove vengano indossate protezioni per ginocchia e braccia di colore bianco o nero, entrambe le protezioni (per le ginocchia e le braccia) devono essere dello stesso colore bianco o nero.

Comunicazione elettronica

Ai calciatori (inclusi quelli di riserva e gli espulsi) non è consentito indossare o utilizzare qualsiasi tipo di apparecchiatura elettronica o per la comunicazione (eccetto laddove siano consentiti sistemi di monitoraggio e rilevamento delle performance).

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

Sistemi elettronici di monitoraggio e rilevamento delle performance (EPTS)

Laddove la tecnologia indossata “WT” come parte dei sistemi elettronici di monitoraggio e rilevamento delle performance (EPTS) viene utilizzata in gare ufficiali organizzate dalla FIFA, dalle confederazioni o dalle federazioni calcistiche nazionali, l’organizzatore della competizione deve garantire che, la tecnologia collegata all’equipaggiamento dei calciatori, non è pericolosa e soddisfa i requisiti per “EPTS” indossabili, nell’ambito del FIFA Quality Programme per EPTS.

Laddove gli EPTS siano forniti dall’organizzatore della gara o della competizione, durante delle gare disputate in una competizione ufficiale, è responsabilità di chi fornisce gli apparati, garantire che le informazioni e i dati trasmessi siano affidabili.

Il FIFA Quality Programme supporta gli organizzatori delle competizioni, con il processo di approvazione per EPTS affidabili e precisi.

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 e di riserva; 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 Beach Soccer, 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 consentiti, 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 agli arbitri di sanzionare un calciatore che:

- usa un linguaggio e/o fa atti offensivi, ingiuriosi o minacciosi;
- agisce 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 ecc.;
- 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 che non concerne equipaggiamento pericoloso non è necessario interrompere il gioco e il calciatore:

- deve essere invitato dagli arbitri ad uscire dal rettangolo di gioco per regolarizzare l'equipaggiamento;
- esce alla prima interruzione di gioco, a meno che non abbia già provveduto.

Un calciatore uscito dal rettangolo 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 rettangolo di gioco;
- rientrare soltanto con l'autorizzazione di un arbitro.

Un calciatore che rientra sul rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri dovrà essere ammonito e se il gioco è stato interrotto per comminare l'ammonizione, verrà assegnato un calcio di punizione:

- dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, se il pallone si trovava nella metà del rettangolo di gioco della squadra avversaria di chi ha commesso l'infrazione;
- dal centro del rettangolo di gioco, se il pallone si trovava nella metà del rettangolo di gioco della squadra che ha commesso l'infrazione.

Tuttavia, nel caso ci sia stata un'interferenza, verrà assegnato un calcio di punizione (o calcio di rigore se l'interferenza è avvenuta in area di rigore), dal punto in cui ha avuto luogo l'interferenza stessa.

7. NUMERAZIONE DEI CALCIATORI

Il regolamento della competizione deve stabilire la numerazione dei calciatori, che normalmente deve essere da 1 a 15, con il numero 1 riservato al portiere.

Gli organizzatori devono tenere conto che è molto difficile e inappropriato per gli arbitri segnalare numeri superiori al 15.

Il numero di ciascun calciatore deve essere visibile sulla sua schiena e distinguibile rispetto al colore dominante della maglia. Il regolamento della competizione deve determinare la dimensione dei numeri e se gli stessi sono obbligatori, così come la loro presenza e dimensione su altri indumenti dell'equipaggiamento di base.

Decisioni Ufficiali FIGC

Divisa di gioco

1. Ciascuna squadra è obbligata a munirsi almeno di due mute da gioco (maglietta e pantaloncini) comunicandone preventivamente i colori al Dipartimento Beach Soccer.
2. Anche i portieri dovranno obbligatoriamente avere a disposizione almeno due mute da gioco di colori diversi da quelle del resto della squadra.
3. Tutte le maglie ed i pantaloncini da gioco devono essere contrassegnati con una numerazione fissa di maglia che va dal numero 1 (uno) fino al massimo al numero 30 (trenta) per i calciatori/calciatrici. Tale numerazione, che dovrà essere opportunamente modulata da tutte le Società in base al numero dei calciatori/calciatrici effettivamente tesserati, viene assegnata a ciascun calciatori/calciatrici per l'intera durata della partecipazione nell'ambito delle attività sportive di competenza relative all'anno 2025. L'inosservanza della presente disposizione costituisce condotta anti-regolamentare, sanzionata dagli organi della Giustizia Sportiva [...].
4. Costituisce altresì condotta anti-regolamentare, l'utilizzo di maglie da gara non munite di manica coprente la parte alta del braccio. È fatto divieto di utilizzare maglie da gara "stile smanicato".
5. In ogni partita ciascuna squadra sarà tenuta a presentarsi al campo con entrambe le mute da gioco a sua disposizione. L'Arbitro si riserverà il diritto di decidere con quale maglia e pantaloncino potrà giocare.
6. Per i portieri sono vivamente consigliati i numeri 1, 12, 22 e 30.
7. Per quanto attiene alle gare, sia del campionato di Serie A che di serie B per quanto riguarda il campionato maschile e per le gare di Serie A del campionato femminile, il campo è sempre da considerarsi neutro, con nessuna squadra ospite od ospitante, fatta eccezione per i casi in cui è prevista la specifica definizione del colore delle divise da gioco da indossare. In tal senso, qualora i calciatori/calciatrici indossino maglie di colori confondibili, spetta alla squadra ospitata, ovvero la seconda nominata secondo il calendario ufficiale, cambiare la propria maglia. La squadra ospitante, ovvero la prima squadra nominata in base al calendario ufficiale, conserva i propri colori sociali.

GUIDA PRATICA AIA

- 1. Per quale motivo deve essere ammonito un calciatore per essersi tolto la maglia durante la celebrazione di una rete?**

Egli deve essere ammonito per comportamento antisportivo se solleva la maglia sopra la propria testa o la copre con la maglia.

- 2. I portieri possono indossare pantaloni lunghi come parte del loro equipaggiamento?**

Sì.

- 3. Quale decisione dovranno prendere gli arbitri se un calciatore si toglie la maglia per mostrarne una simile indossata al di sotto?**

Dovranno ammonirlo per comportamento antisportivo.

- 4. I calciatori possono usare polsini di spugna?**

Sì.

- 5. Qual è il segno distintivo del capitano?**

Il capitano deve portare, quale segno distintivo, una fascia di colore diverso da quello della maglia.

- 6. Se le maglie dei due portieri dovessero essere dello stesso colore e nessuno di loro avesse un'altra maglia, gli arbitri consentiranno che la gara venga giocata?**

Sì.

- 7. Deve essere indossata la pettorina per i calciatori di riserva?**

Sì. Deve essere indossata una pettorina sopra la maglia per identificare i calciatori di riserva delle squadre. La pettorina deve essere di un colore diverso da quello delle maglie di ambedue le squadre e della pettorina della squadra avversaria.

- 8. È permesso l'uso delle scarpe anche se sono di materiale di plastica?**

No.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

1. L'AUTORITÀ DEGLI ARBITRI

Ogni gara deve essere diretta da due arbitri, l'arbitro ed il secondo arbitro, ai quali è conferita la piena autorità ad applicare le Regole del Gioco del Beach Soccer nell'ambito della gara che sono chiamati a dirigere.

2. DECISIONI DEGLI ARBITRI

Le decisioni degli arbitri su fatti relativi al gioco, incluso se una rete è stata segnata o meno ed il risultato della gara, sono inappellabili. Le decisioni degli arbitri e di tutti gli altri ufficiali di gara, devono essere sempre rispettate.

Gli arbitri non possono cambiare una decisione se si rendono conto che è errata o su indicazione degli altri ufficiali di gara, se il gioco è stato ripreso o gli arbitri hanno segnalato la fine dei periodi di gioco (compreso il tempo supplementare) e hanno lasciato il rettangolo di gioco dopo che il cronometrista ha azionato il segnale acustico, oppure la partita è stata sospesa definitivamente.

Nel caso in cui uno degli assistenti arbitrali comunichi o indichi un'infrazione punibile con un'ammonizione o un'espulsione, ma gli arbitri si avvedono della segnalazione solo dopo la ripresa del gioco, gli arbitri potranno prendere il provvedimento disciplinare appropriato, ma non potrà essere assegnata la ripresa di gioco relativa all'infrazione commessa.

Le decisioni dell'arbitro prevalgono su quelle del secondo arbitro, ogni volta che ci sia disaccordo tra loro.

In caso d'indebita interferenza o di condotta impropria, l'arbitro solleva il secondo arbitro o gli altri ufficiali di gara dalle loro funzioni, ne disporrà la sostituzione e presenterà un rapporto in merito alle autorità competenti.

3. POTERI E DOVERI

Gli arbitri devono:

- applicare le Regole del Gioco del Beach Soccer;
- dirigere la gara in collaborazione con gli altri ufficiali di gara, ove previsti;
- assicurare che ogni pallone usato sia conforme alla Regola 2;
- assicurare che l'equipaggiamento dei calciatori soddisfi i requisiti della Reg. 4;
- prendere nota dei fatti relativi alla gara;
- interrompere il gioco, a loro discrezione, per qualsiasi infrazione alle Regole del Gioco del Beach Soccer;
- interrompere, sospendere temporaneamente o definitivamente la gara per qualsiasi altra ragione, come ad esempio un'interferenza esterna, 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 rettangolo 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, in tali casi la rete sarà convalidata se il pallone entra in porta (anche se c'è contatto con il pallone) a meno che l'interferenza non sia stata causata dalla squadra attaccante;
 - lasciare proseguire il gioco se l'elemento esterno non interferisce con il gioco e farlo rimuovere prima possibile;
- interrompere il gioco se, a loro giudizio, un calciatore è gravemente infortunato ed assicurarsi che il calciatore venga trasportato fuori dal rettangolo di gioco. Un calciatore infortunato, incluso il portiere, non può ricevere cure sul rettangolo di gioco, deve uscire dal punto della linea perimetrale a lui più vicino, può ritornarvi soltanto dopo che la gara è ripresa e dovrà fare rientro sul rettangolo di gioco dalla zona delle sostituzioni della propria squadra. Le sole eccezioni all'obbligo di uscire dal rettangolo di gioco sono ammesse quando:
 - un calciatore ha la sabbia negli occhi, nel qual caso il calciatore può usare l'acqua per pulirsi gli occhi e può essere aiutato da un calciatore che si trova già sul rettangolo di gioco, ma non da un calciatore di riserva né dallo staff medico. Delle bottiglie d'acqua possono essere posizionate dietro le porte per consentire una rapida ripresa del gioco.

- è stato assegnato un calcio di punizione o di rigore e il calciatore infortunato è il portiere;
- calciatori della stessa squadra si sono scontrati e hanno bisogno di cure;
- si verifica un infortunio grave;
- un calciatore si infortuna a seguito di un fallo sanzionato dagli arbitri e in tal caso il calciatore deve eseguire il relativo calcio di punizione o di rigore. Se il calciatore è gravemente infortunato e non è in grado di eseguire il tiro:
 - il calciatore deve essere sostituito da un compagno di squadra che era in panchina quando l'infrazione è stata commessa e questo sostituto deve eseguire il tiro;
 - un portiere gravemente infortunato che non è in grado di eseguire un calcio di punizione o un calcio di rigore deve essere sostituito da un altro portiere, che deve eseguire il tiro. La squadra può sostituire il portiere con un altro sostituto solo se non ha a disposizione un altro portiere;
 - un calciatore che finge un grave infortunio per evitare di eseguire un calcio di punizione o un calcio di rigore deve essere ammonito per comportamento antisportivo;
- assicurare che ogni calciatore che sanguina esca dal rettangolo di gioco. Il calciatore potrà rientrare soltanto dopo aver ricevuto il consenso dagli arbitri, che dovranno essere sicuri che la perdita di sangue sia stata arrestata e che l'equipaggiamento non sia macchiato di sangue;
- assicurare che, se i sanitari e/o i barellieri sono stati autorizzati ad entrare sul rettangolo di gioco, il calciatore esca dal rettangolo di gioco in barella oppure a piedi. Se un calciatore si rifiuta, deve essere ammonito per comportamento antisportivo;
- esibire il cartellino appropriato, se hanno deciso di ammonire o espellere un calciatore infortunato e che deve uscire dal rettangolo di gioco per essere curato, prima che il calciatore esca;
- riprendere il gioco con una propria rimessa, 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 alle Regole del Gioco del Beach Soccer;
- lasciare proseguire il gioco fino a quando il pallone cessa di essere in gioco se, a loro giudizio, un calciatore è solo lievemente infortunato;
- consentire che il gioco prosegua quando la squadra contro cui viene commessa un'infrazione trarrà beneficio da tale vantaggio e sanzionare l'infrazione se il vantaggio previsto non si concretizza nell'immediatezza o entro pochi secondi;
- punire l'infrazione più grave quando più infrazioni si verificano contemporaneamente;
- adottare i provvedimenti disciplinari nei confronti di calciatori colpevoli d'infrazioni passibili di ammonizione e di espulsione. Non sono obbligati a comminare il provvedimento immediatamente, ma devono farlo alla prima interruzione di gioco;

- adottare i provvedimenti nei confronti di dirigenti che non si comportano in maniera responsabile, richiamandoli, ammonendoli o espellendoli dal recinto di gioco. Se il colpevole non può essere individuato, il primo allenatore presente nell'area tecnica riceverà il provvedimento. Un medico che commette un'infrazione passibile di espulsione può rimanere in panchina, se la squadra non ha altro personale medico a disposizione, ed intervenire se un calciatore necessita di cure;
- prendere una decisione con l'assistenza degli altri ufficiali di gara per episodi che non sono stati visti dagli arbitri;
- assicurarsi che non entrino sul rettangolo di gioco persone non autorizzate;
- indicare la ripresa di gioco dopo che il gioco è stato interrotto;
- usare i segnali descritti nel paragrafo intitolato "Linee guida pratiche per arbitri di Beach Soccer e altri ufficiali di gara";
- posizionarsi sul rettangolo di gioco o nei suoi pressi come descritto nella sezione "Linee Guida Pratiche per Arbitri di Beach Soccer e altri Ufficiali di Gara", quando il gioco lo richiede;
- inviare alle autorità competenti un rapporto di gara contenente le informazioni relative ai provvedimenti disciplinari adottati nei confronti dei calciatori e/o dei dirigenti di squadra e ogni altro incidente verificatosi prima, durante o dopo la gara.

L'arbitro:

- svolgere le funzioni di cronometrista e terzo arbitro nel caso in cui questi due ufficiali di gara non siano presenti;
- sospendere temporaneamente o definitivamente la gara, a sua discrezione, per ogni infrazione alle Regole del Gioco del Beach Soccer;
- sospendere temporaneamente o definitivamente la gara, a sua discrezione, per qualsiasi tipo di interferenza esterna.

Il secondo arbitro:

- sostituisce l'arbitro nel caso in cui questi si infortuni o sia indisposto.

4. RESPONSABILITÀ DEGLI UFFICIALI DI GARA

Gli arbitri (o dove applicabile, gli altri ufficiali di gara) non possono essere ritenuti responsabili 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 un'impresa, da un'associazione o da qualunque altro organismo, che sia

imputabile ad una decisione presa in base alle Regole del Gioco del Beach Soccer o alle normali procedure previste per organizzare una gara, disputarla o dirigerla.

Quanto sopra può riferirsi:

- alla decisione di consentire o di impedire lo svolgimento della gara in conseguenza dello stato del rettangolo di gioco e dell'impianto dove si disputa la gara, o in ragione delle condizioni meteorologiche;
- alla decisione di sospendere definitivamente una gara quali che siano i motivi;
- a tutte le decisioni relative allo stato delle attrezzature dell'equipaggiamento del rettangolo di gioco e del pallone utilizzato durante la gara;
- alla decisione di interrompere o meno la gara per ragioni imputabili alle interferenze degli spettatori o a problemi creatisi nelle zone riservate ai medesimi;
- alla decisione di interrompere o meno il gioco per consentire che un calciatore infortunato sia fatto uscire fuori dal rettangolo di gioco per ricevere le cure necessarie;
- alla decisione di richiedere che un calciatore infortunato sia fatto uscire fuori dal rettangolo di gioco per ricevere le cure necessarie (oltre alle eccezioni sopra elencate);
- alla decisione di consentire o di vietare ad un calciatore di indossare determinati indumenti o equipaggiamenti;
- alla decisione (per quanto possa rientrare nella sua competenza) di consentire o impedire a qualsiasi persona (compresi i dirigenti di Società o i responsabili dell'impianto, forze dell'ordine, fotografi o altri rappresentanti dei mezzi di comunicazione) di posizionarsi in prossimità del rettangolo di gioco;
- a tutte le altre decisioni che l'arbitro può prendere in conformità alle Regole del Gioco del Beach Soccer o ai suoi doveri così come sono definiti nei regolamenti e nelle norme della FIFA, delle Confederazioni, delle Federazioni Nazionali o delle regole delle competizioni sotto la cui responsabilità si disputa la gara.

5. GARE INTERNAZIONALI

Il secondo arbitro è obbligatorio nelle gare internazionali.

6. EQUIPAGGIAMENTO DEGLI ARBITRI



Equipaggiamento obbligatorio:

Gli arbitri devono avere il seguente equipaggiamento:

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

Altro equipaggiamento

Agli arbitri può essere consentito l'uso:

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

Gli arbitri non possono indossare altra apparecchiatura elettronica, incluse telecamere.

Anche agli arbitri e agli altri ufficiali di gara è proibito indossare gioielli (sebbene all'arbitro è consentito indossare un orologio o apparecchiature similari per cronometrare la gara se il cronometrista è assente).

7. TIME REVIEW SYSTEM E VIDEO SUPPORT - (SISTEMA DI REVISIONE DEL TEMPO DI GIOCO E SISTEMA DI REVISIONE VIDEO)

Time review system

Il “time review system” viene usato solamente nel caso in cui non vi sia il “video support”.

Gli arbitri faranno uso del “time review system” (TRS) al fine di:

1. verificare che il pallone sia entrato in porta prima del segnale acustico al termine di ciascun periodo di gioco (fatta eccezione per il prolungamento del periodo di gioco per far eseguire un calcio di punizione o di rigore); e/o
2. verificare se un'infrazione è stata commessa prima del segnale acustico al termine di ciascun periodo di gioco.

Solo gli arbitri possono decidere di eseguire una revisione. Dopo che la revisione è stata completata, solo l'arbitro comunicherà la decisione finale.

Video support

L'uso del Video Support (VS) è consentito solo laddove gli organizzatori della gara/competizione abbiano soddisfatto i requisiti del protocollo VS e i requisiti di implementazione (così come indicato dalla FIFA) e hanno ricevuto autorizzazione scritta dalla FIFA.

Gli arbitri si avvalgono del VS quando l'allenatore di una squadra (o, in sua assenza, un altro dirigente designato dalla squadra) chiede la revisione di una decisione in merito alle seguenti situazioni di gioco:

1. Rete/Non rete
2. Calcio di rigore/No calcio di rigore
3. Calcio di punizione/No calcio di punizione nella metà campo avversaria o dal centro del rettangolo di gioco
4. Espulsioni dirette (non seconde ammonizioni)
5. Scambio d'identità

Inoltre, il VS può essere utilizzato a discrezione degli arbitri, in caso di loro disaccordo, in merito ad un episodio relativo a una delle categorie sopra riportate.

Il VS può anche essere utilizzato a discrezione degli arbitri nelle seguenti circostanze:

6. Se il cronometro non funziona correttamente
7. Se il cronometro non viene avviato, riavviato o interrotto nel momento corretto dal cronometrista, secondo le disposizioni delle Regole 6 e 7
8. Per verificare se una rete è stata segnata o meno
9. Per verificare se il pallone è entrato in porta prima del segnale acustico alla fine di un periodo di gioco (fatta eccezione per il prolungamento del periodo di gioco per far eseguire un calcio di punizione o di rigore)
10. Per verificare se un'infrazione è stata commessa prima del segnale acustico al termine di ciascun periodo di gioco.

Il VS prevede uno o più replay dell'episodio. Gli arbitri guarderanno direttamente le riprese e l'arbitro prenderà la decisione definitiva. La decisione iniziale non cambia a meno che, le riprese mostrino che è stato commesso un "chiaro ed evidente errore" oppure che è avvenuto un "grave episodio non rilevato".

Poteri e doveri dell'arbitro relativi allo svolgimento delle gare

1. Durante la gara l'arbitro esercita i poteri che gli sono conferiti dalle "Disposizioni Federali", dalle "Regole del Gioco" e dalle "Decisioni Ufficiali".
2. L'arbitro deve astenersi dall'iniziare o dal far proseguire la gara, quando si verificano fatti o situazioni che, a suo giudizio, appaiono pregiudizievoli dell'incolumità propria, degli altri arbitri e del cronometrista o dei calciatori, oppure tali da non consentirgli di dirigere la gara stessa in piena indipendenza di giudizio, anche a seguito di lancio di oggetti, dell'uso di materiale pirotecnico di qualsiasi genere, o di strumenti ed oggetti comunque idonei a offendere. L'arbitro ha la facoltà di far proseguire la gara, pro forma esclusivamente per fini cautelativi o di ordine pubblico.
3. È peraltro fatto obbligo all'arbitro di astenersi dal dare inizio o dal far proseguire la gara, qualora, anche al di fuori del verificarsi dei fatti o delle situazioni previste al precedente comma, si siano introdotte nel recinto di gioco persone la cui presenza non sia consentita dalle disposizioni federali. In tal caso, impregiudicato ogni successivo giudizio da parte degli organi disciplinari, la gara non iniziata o sospesa deve essere disputata secondo le disposizioni delle Leghe o dei Comitati competenti.
4. L'autorità dell'arbitro e l'esercizio dei poteri che gli sono conferiti, per questioni di carattere disciplinare, iniziano dal momento in cui egli giunge nell'area comprendente il rettangolo di gioco, gli spogliatoi, tutti gli impianti e locali annessi, e termina allorquando se ne sarà definitivamente allontanato.

Il rapporto di gara

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

L'arbitro dovrà descrivere in maniera chiara le motivazioni dei provvedimenti disciplinari e fornire una descrizione dettagliata degli incidenti eventualmente verificatisi.

L'arbitro, comunque, è tenuto a menzionare nel proprio rapporto di gara ogni incidente verificatosi anche lontano dal rettangolo di gioco o dalla sede della gara.

Inoltre deve sempre riferire in merito a qualsiasi infortunio che si sia verificato nel corso di un incontro, indicando con la massima precisione possibile i particolari, le modalità, il nome dell'infortunato, nonché quello del calciatore che, anche se involontariamente, abbia provocato l'incidente.

L'arbitro deve allegare al proprio rapporto di gara, sul quale ne farà menzione, i rapporti consegnatigli dal secondo arbitro, dal terzo arbitro e dal cronometrista, laddove presenti, al termine dell'incontro. Detti rapporti dovranno contenere la

descrizione degli episodi da lui non controllati personalmente e dovranno essere compilati anche nel caso non vi sia nulla da segnalare.

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

Altri doveri dell'arbitro

1. È dovere dell'arbitro, come di ogni dirigente federale o di Società e di qualsiasi altro tesserato, informare senza indugio la Federazione di atti o fatti, compiuti da parte di chiunque, contro i principi della lealtà e della probità sportiva e che comunque non siano compatibili con le esigenze agonistiche e la regolarità delle competizioni sportive o con la dignità, il decoro ed il prestigio della Federazione.
2. Rispondono di illecito sportivo le Società, i loro dirigenti, i soci ed i tesserati in genere, i quali compiono o consentono che altri, a loro nome e nel loro interesse compiano, con qualsiasi mezzo, atti diretti ad alterare lo svolgimento o il risultato di una gara, ovvero ad assicurare a chicchessia un vantaggio in classifica.

Persone ammesse nel rettangolo di gioco

1. Per le gare di Serie A (Poule Scudetto e Poule Promozione), Campionato Femminile di Serie A e Campionato Under 20 e Serie B sono ammessi nel rettangolo di gioco, per ciascuna delle squadre, purché muniti di tessera amatoriale valida per la stagione in corso, i soggetti di seguito specificati:
 - a. i calciatori/calciatrici di riserva;
 - b. un dirigente accompagnatore ufficiale ("responsabile di squadra");
 - c. un allenatore ed un massaggiatore, ovvero, in mancanza, uno o due dirigenti;
 - d. un medico sociale.
2. Le persone ammesse nel rettangolo di gioco devono prendere posto sulla panchina assegnata a ciascuna squadra e hanno l'obbligo di mantenere costantemente un corretto comportamento. Gli arbitri esercitano nei loro confronti i poteri disciplinari conferitigli.
3. Tutte le persone ammesse nel rettangolo di gioco, ad eccezione dei calciatori/calciatrici di riserva, possono entrare in campo solo se autorizzate dagli arbitri, anche nell'eventualità che debbano assistere o rimuovere un calciatori/calciatrici infortunato.
4. Possono essere ammessi nel rettangolo di gioco, oltre ai tesserati di cui sopra, i raccattapalle, i fotografi, i radiocronisti ed i tele-operatori debitamente autorizzati dal Dipartimento Beach Soccer della L.N.D., il quale assume, conseguentemente, la responsabilità del loro comportamento.

5. Nel recinto di gioco, alle persone ammesse [...], 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 rifiuto o recidiva, provvederà ad espellerli dal recinto di gioco. **(art.66.7 N.O.I.F FIGC)**

Reclami

1. Non sono ammessi reclami di carattere tecnico. Per tutti gli altri reclami la squadra che intende perseguirlo dovrà rispettare il seguente iter:
- il preavviso motivato di reclamo andrà comunicato all'Arbitro al termine della gara, con riserva scritta.

GUIDA PRATICA AIA

1. Il capitano di una squadra ha il diritto di contestare una decisione arbitrale?

No, né il capitano, né gli altri calciatori hanno il diritto di manifestare disaccordo con una decisione arbitrale.

2. Gli arbitri possono mostrare cartellini gialli o rossi durante l'intervallo o dopo che la gara è terminata se è stata commessa un'infrazione?

Sì. Gli arbitri possono ammonire o espellere calciatori o dirigenti, mostrando loro il relativo cartellino, sino al momento in cui abbandonano il rettangolo di gioco. Successivamente possono considerarli ammoniti o espulsi riportando i fatti sul referto di gara.

3. Il pallone oltrepassa la linea laterale, ma prima che gli arbitri abbiano interrotto il gioco, un calciatore difendente all'interno della propria area di rigore colpisce violentemente un attaccante. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

Il calciatore difendente dovrà essere espulso per condotta violenta mostrandogli il cartellino rosso. Il gioco sarà ripreso con una rimessa dalla linea laterale dato che il pallone non era più in gioco quando è stata commessa l'infrazione.

4. Quale decisione dovranno prendere gli arbitri se, durante la gara, si accorgono che una delle due squadre cerca deliberatamente di perdere la gara? Dovranno attirare l'attenzione della squadra in questione sul fatto che, se essa continua nel proprio intento, la gara dovrà essere definitivamente sospesa?

No, non potranno sospenderla, ma faranno menzione del fatto nel referto di gara.

5. Se l'arbitro s'infortuna, il secondo arbitro dovrà sostituirlo?

Sì, il terzo arbitro, se è stato designato, sostituirà il secondo arbitro e il cronometrista assumerà i compiti del terzo arbitro. L'arbitro infortunato assumerà il compito del cronometrista.

6. Durante una gara per la quale non è stato designato un terzo arbitro, il secondo arbitro si infortuna. Il cronometrista potrà assumere i compiti del secondo arbitro?

Sì, e il secondo arbitro assumerà le funzioni di cronometrista. Nel caso in cui il secondo arbitro non potesse svolgere le funzioni di cronometrista, questi continuerà a svolgere le sue funzioni e l'arbitro dirigerà la gara da solo, salvo che non ci siano presenti al campo di gioco altri arbitri che possono essere utilizzati (con la funzione di cronometrista).

7. Il secondo arbitro sta per mostrare il cartellino giallo a un calciatore. Proprio in quel momento l'arbitro mostra al medesimo calciatore il cartellino rosso. Quale decisione dovrà prevalere?

Quella dell'arbitro. Quando c'è differenza di giudizio, la decisione dell'arbitro prevale.

8. Se in occasione di un fischio contemporaneo tra l'arbitro e il secondo arbitro c'è discordanza o contrasto tra la decisione da adottare, a chi spetta la priorità?

In caso di discordanza prevale sempre la decisione dell'arbitro.

9. Quali sono le condizioni per cui l'arbitro può considerare concluso anzitempo l'incontro, continuandone la direzione pro-forma oppure sospendendolo definitivamente?

È nei poteri dell'arbitro astenersi dalla prosecuzione della gara in seguito al verificarsi di fatti o situazioni che, a suo giudizio, ritenga pregiudizievoli della propria incolumità, di quella del secondo arbitro, del cronometrista, del terzo arbitro e dei calciatori, o che non consentano a lui e al secondo arbitro di dirigere la gara in piena indipendenza di giudizio, nonché di proseguirla proforma, per fini cautelativi o di ordine pubblico. Prima di adottare tali eccezionali decisioni, egli deve, se le circostanze lo consentono, porre in essere tutte le misure disciplinari che sono in suo potere. Se le circostanze non lo consentono o i provvedimenti assunti non conseguano il ripristino delle condizioni di normalità, può, a suo insindacabile giudizio, sospendere definitivamente l'incontro o continuare la direzione pro-forma al fine di evitare il verificarsi di eventi di maggiore gravità. Tale decisione dovrà essere comunicata, nel momento e nei modi più opportuni, al secondo arbitro e deve essere specificata nel rapporto di gara precisando esaurientemente i motivi che l'hanno determinata, nonché il minuto esatto in cui la gara non è più ritenuta regolare. Nelle fattispecie, la valutazione dei fatti ai fini del risultato della gara è demandata alla competenza degli Organi federali.

10. In caso di mancato arrivo di uno dei due arbitri, quali sono le disposizioni da osservare?

L'arbitro ritardatario deve essere atteso per un periodo pari alla durata di un tempo e messo di gara, salvo diversa specifica indicazione. Al termine del periodo di attesa l'arbitro presente dovrà completare l'organico dei direttori di gara con un collega la cui ricerca deve cominciare già dall'orario ufficiale previsto per l'inizio della gara. L'arbitro presente assumerà la funzione di arbitro, il cronometrista designato diventerà secondo arbitro e il collega reperito fungerà da cronometrista. Nel caso in cui non venga trovato alcun collega, l'arbitro presente dirigerà la gara da solo, mentre il cronometrista conserverà tale funzione. Nel caso, infine, di arrivo dell'arbitro ritardatario, lo stesso anche se era stato designato da arbitro potrà dirigere il tempo rimanente della gara, ma solo da secondo arbitro e se nel frattempo non è stato sostituito.

11. In caso di infortunio dell'arbitro nel corso dello svolgimento della gara, quali saranno i comportamenti da adottare?

Se si tratta di infortunio che permetta all'arbitro di poter fungere da cronometrista, ne prenderà le funzioni. Il secondo arbitro diventerà arbitro ed il cronometrista prenderà il posto del secondo arbitro. Qualora invece l'arbitro infortunato sia impossibilitato a svolgere le funzioni da cronometrista, la gara continuerà con un solo arbitro ed il cronometrista proseguirà nelle sue funzioni. Se è stato designato il terzo arbitro, il secondo arbitro sostituirà l'arbitro, il terzo arbitro prenderà il posto del secondo arbitro e il cronometrista assumerà anche i compiti del terzo arbitro.

12. A quale dei due arbitri spetta la notifica dei provvedimenti disciplinari?

La decisione sarà notificata dall'arbitro che ha rilevato l'infrazione.

13. Nel Beach Soccer deve essere applicato il vantaggio?

Sì. In linea generale l'arbitro deve applicare il vantaggio. Se il presunto vantaggio non si realizza, gli arbitri hanno la possibilità di punire il fallo precedente, entro un breve periodo di circa 2-3 secondi.

14. Cosa deve intendersi per applicazione del "vantaggio"?

Gli arbitri devono astenersi dall'accordare una punizione e lasciar proseguire il gioco nei casi in cui ritengono che, non facendolo, sarebbe avvantaggiata la squadra che ha commesso l'infrazione. Qualora il presunto vantaggio non si concretizzi nell'immediatezza dell'azione, entro un breve periodo di circa 2-3 secondi, gli arbitri interromperanno il gioco e puniranno il fallo iniziale, fermo restando l'eventuale sanzione disciplinare per il calciatore colpevole.

15. Come dovranno comportarsi gli arbitri nel caso in cui decidano di accordare un vantaggio su una situazione di DOGSO ovvero di SPA?

Attenderanno lo sviluppo dell'azione e, al termine della stessa, ammoniranno il calciatore responsabile in caso di DOGSO, mentre non adatteranno alcun

provvedimento in caso di vantaggio su SPA, fatta naturalmente salva la punibilità della tipologia del fallo commesso.

16. Da quale momento e fino a quando i calciatori sono sottoposti alla giurisdizione degli arbitri?

Agli effetti tecnici, quando il pallone è in gioco, dal momento in cui è stato regolarmente eseguito il calcio d'inizio e fino al termine della gara. Agli effetti disciplinari, dal momento in cui giungono al campo di gioco e fino al loro definitivo allontanamento. Nel caso in cui il calciatore colpevole fosse inibito ad entrare sul rettangolo di gioco o fosse espulso dopo essere entrato sul rettangolo stesso, ma prima che la gara abbia avuto inizio, potrà essere sostituito da un calciatore di riserva iscritto nell'elenco.

17. Gli arbitri sono tenuti a segnalare infrazioni alle norme di Giustizia Sportiva verificatisi lontano dal campo di gioco o dalla sede della gara?

Sì, dettagliatamente nel rapporto di gara.

18. Qualora dovessero introdursi nel recinto di gioco, prima o durante la gara, persone la cui presenza contrasti con le disposizioni dei regolamenti federali come dovrà comportarsi l'arbitro?

L'arbitro inviterà il capitano della squadra ospitante ad attivarsi per il pronto ristabilimento della normalità. Qualora permanessero le condizioni d'irregolarità, l'arbitro dovrà astenersi dal far iniziare o dal proseguire la gara.

19. Come dovrà comportarsi l'arbitro se, con il pallone in gioco, un oggetto viene lanciato sul rettangolo di gioco dal pubblico oppure una persona diversa da quelle indicate negli elenchi entra nel recinto o sul rettangolo di gioco?

La presenza di "corpi estranei" (persone, animali, oggetti) non determina di per sé l'obbligo di interrompere immediatamente il gioco, se non quando gli stessi rechino intralcio o turbativa allo svolgimento della gara. Se l'arbitro interrompe il gioco per ripristinare la normalità, dovrà riprenderlo con una propria rimessa, dopo aver fatto allontanare, rivolgendosi al capitano della squadra ospitante, la persona o l'animale oppure aver fatto rimuovere l'oggetto; 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 rapporto di gara.

20. Come dovrà comportarsi l'arbitro qualora una squadra, per protesta o per altro motivo, si ritiri dal rettangolo di gioco a gara iniziata?

Prenderà atto del ritiro ritenendo sospesa definitivamente la gara, anche se la squadra che si è ritirata ritornasse sulla decisione. L'arbitro si farà possibilmente rilasciare una dichiarazione scritta in tale senso e sospenderà definitivamente l'incontro, anche nel caso in cui la squadra che si è ritirata tornasse sulla sua decisione. Il fatto deve essere dettagliatamente specificato nel rapporto di gara.

21. Iniziato il primo periodo di gioco, l'arbitro si avvede che la squadra che, vinto il sorteggio e scelto la porta da attaccare, ha battuto anche il calcio d'inizio. Può egli interrompere la gara per ricominciarla?

Solo quando siano trascorsi pochi istanti dall'irregolare inizio e, comunque, non sia seguita alcuna azione di gioco significativa, l'arbitro farà ricominciare la gara ex novo. In caso diverso egli continuerà egualmente la gara, facendo menzione dell'accaduto nel rapporto di gara. Analoga procedura dovrà essere seguita in caso d'irregolare inizio del gioco nel secondo periodo. La squadra che ha usufruito, sia pure per errore, del calcio d'inizio nel primo periodo di gioco non potrà comunque usufruirne nuovamente nel secondo periodo di gioco.

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

Dovrà chiedere l'intervento del capitano della squadra e, se questi si dimostrasse solidale con l'espulso, adottare nei suoi confronti il medesimo provvedimento, invitando il vice capitano a dare esecuzione alle sue decisioni. Qualora anche il nuovo capitano si rifiutasse di obbedire, l'arbitro lo espellerà e decreterà l'anticipata fine della gara, facendo menzione nel rapporto di gara dei fatti accaduti.

23. 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. Il fatto, soprattutto se determina la sostituzione del calciatore, deve essere menzionato, con dovizia di particolari, nel rapporto di gara.

24. Un calciatore che necessita l'assistenza dei sanitari deve necessariamente uscire dal rettangolo di gioco?

Sì, un calciatore infortunato, incluso il portiere, fatte salve le eccezioni previste nella Regola 5, non può ricevere cure sul rettangolo di gioco e deve uscire dal punto della linea perimetrale a lui più vicino.

25. Un calciatore che necessita di pulirsi dalla sabbia usufruendo dell'intervento dei sanitari deve necessariamente uscire dal rettangolo di gioco?

Sì, se invece si fa aiutare da un calciatore già presente sul rettangolo di gioco non sarà necessario uscire.

26. 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, dopo aver fatto soccorrere il portiere.

27. L'arbitro si avvede che una delle persone ammesse nel recinto di gioco, diversa dai calciatori, si comporta in modo scorretto o antisportivo. Quale decisione dovrà assumere?

A seconda della gravità del comportamento, l'arbitro provvederà a richiamarla, ammonirla o espellerla dal rettangolo di gioco e dalle immediate vicinanze, compresa l'area tecnica. Se il colpevole non può essere individuato, il primo allenatore presente nell'area tecnica riceverà il provvedimento.

28. Un calciatore ammonito durante la gara commette un'ulteriore infrazione che comporta una seconda ammonizione. Quale decisione dovranno prendere gli arbitri?

Gli arbitri dovranno esibirgli prima il cartellino giallo e subito dopo quello rosso, evidenziando così che l'espulsione è conseguente alla doppia ammonizione.

29. Qual è il posizionamento previsto per i due arbitri?

Il posizionamento obbligatorio, che prevede la disposizione dell'arbitro sul lato delle panchine e del secondo arbitro sul lato opposto, può essere scambiato a determinate condizioni, a gioco fermo e previo accordo fra gli arbitri. La posizione potrà essere nuovamente scambiata qualora le medesime condizioni si ripropongano nei confronti del secondo arbitro e, in ogni caso, il posizionamento obbligatorio dovrà essere assunto all'inizio di ciascun periodo di gioco (regolamentare e supplementare).

30. Il secondo arbitro può essere sostituito durante lo svolgimento della gara?

Sì. In caso di infortunio, malore o d'indebita interferenza durante lo svolgimento della gara, l'arbitro lo dispenserà dai suoi compiti, disponendone la sostituzione con lo stesso procedimento adottato in caso di mancato arrivo. Di questo dovrà farne menzione nel rapporto di gara. Se si tratta di un mero infortunio che permetta al secondo arbitro di poter fungere da cronometrista svolgerà le funzioni di quest'ultimo e il cronometrista prenderà il posto del secondo arbitro.

31. Quale gestualità adotta l'arbitro per indicare un vantaggio?

L'arbitro protende in avanti le braccia tese e parallele o un solo braccio teso.

32. Il portiere gioca il pallone nella sua metà campo e, allo scadere dei 4 secondi, un avversario ne entra regolarmente in possesso con possibilità di impostare un'importante azione di attacco: l'arbitro dovrà accordare il vantaggio? Cosa dovrà fare se la medesima situazione si presenta su retropassaggio punibile al portiere?

In entrambi i casi l'arbitro dovrà far proseguire il gioco e accordare il vantaggio.

33. L'arbitro deve obbligatoriamente fischiare la segnatura di una rete per sancirne la regolarità e l'effettività?

No, il fischio dell'arbitro non è necessario nel caso di segnatura di una rete chiara, inequivocabile e senza contestazioni. Il fischio è invece necessario in caso di rete dubbia e/o contestata.

34. 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.

35. L'arbitro è impossibilitato a 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 poi lo riprenderà secondo la motivazione dell'interruzione.

36. Le decisioni degli Arbitri su fatti riguardanti il gioco, incluso se una rete è stata segnata o no ed il risultato della gara, sono inappellabili?

Sì.

37. Se un oggetto lanciato da uno spettatore colpisce uno degli ufficiali di gara o un calciatore o un dirigente, come dovrà regolarsi l'arbitro?

L'arbitro può consentire che la gara prosegua, interromperla, sospenderla temporaneamente o definitivamente secondo la gravità dell'episodio.

38. Se uno degli assistenti arbitrali comunica un'infrazione punibile con un'ammonizione o un'espulsione, ma gli arbitri si avvedono della segnalazione solo dopo la ripresa del gioco, come dovranno regolarsi gli arbitri?

Gli arbitri potranno prendere il provvedimento disciplinare appropriato, ma non potrà essere assegnata la ripresa di gioco relativa all'infrazione commessa.

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

Oltre alla gestualità codificata, l'arbitro non è tenuto a rappresentare con gesti le proprie decisioni. Le sue indicazioni devono essere semplici, chiare, immediate e tese ad assicurare continuità al gioco.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

1. GLI ASSISTENTI ARBITRALI

Tre assistenti arbitrali possono essere designati (un terzo arbitro, un quarto arbitro ed un cronometrista) e dovranno svolgere i loro compiti in conformità con le Regole del Gioco del Beach Soccer. Saranno posizionati fuori del rettangolo di gioco, all'altezza della linea mediana e sullo stesso lato delle zone delle sostituzioni. Il cronometrista rimarrà seduto al proprio tavolo, mentre il terzo e il quarto arbitro potranno svolgere le sue funzioni sia stando seduto, sia stando in piedi.

Il cronometrista, il terzo e quarto arbitro sono provvisti dalla Federazione o dalla Società sotto la cui giurisdizione si disputa la gara, di un adeguato cronometro, e possono collaborare con gli arbitri nella valutazione delle infrazioni quando hanno una visuale migliore rispetto a quella degli arbitri.

Saranno dotati di un tavolo per svolgere i loro compiti correttamente.

2. POTERI E DOVERI

Il terzo arbitro:

- coadiuva gli arbitri ed il cronometrista;
- prende nota dei nomi dei calciatori che partecipano alla gara;
- vigila sulle operazioni di sostituzione del pallone su richiesta degli arbitri;
- controlla l'equipaggiamento dei calciatori di riserva prima che questi entrino sul rettangolo di gioco;
- prende nota del numero dei calciatori che segnano le reti;
- informa gli arbitri presenti sul rettangolo di gioco in merito a eventuali infrazioni, scorrettezze o comportamenti antisportivi da parte di qualsiasi partecipante alla gara, che gli arbitri possono decidere di prendere in considerazione o meno;

FIFA

THE SUBSTITUTE MAY ENTER THE PITCH WHEN THERE IS/ARE ____
MINUTE(S) AND ____ SECOND(S) LEFT ON THE CHRONOMETER
BEFORE THE END OF THE ____ PERIOD.

LE REMPLAÇANT POURRA ENTRER SUR LE TERRAIN QUAND
LE CHRONOMÈTRE INDIQUERA ____ MINUTE(S) ET ____ SECONDE(S)
AVANT LA FIN DE LA ____ PÉRIODE.

EL SUPLENTE PODRÁ ENTRAR EN EL TERRENO DE JUEGO
CUANDO EL CRONÓMETRO INDIQUE ____ MINUTO(S) Y ____ SEGUNDO(S)
PARA FINALIZAR EL ____ PERIODO.

DER AUSWECHSELSPIELER DARF DAS SPIELFELD BETRETEN,
WENN IM ____ SPIELABSCHNITT NOCH ____ MINUTE(N) UND ____ SEKUNDE(N)
ZU SPIELEN SIND.

- prende nota del nome e del numero dei calciatori che vengono ammoniti o espulsi;
- consegna un documento ai dirigenti di ciascuna squadra che segnala quando un sostituto può entrare sul rettangolo di gioco per sostituire un calciatore che è stato espulso;
- con la supervisione dell'arbitro e del secondo arbitro, controlla il reingresso sul rettangolo di gioco di un calciatore che ne è uscito per regolarizzare il proprio equipaggiamento;
- con la supervisione dell'arbitro e del secondo arbitro, controlla il reingresso sul rettangolo di gioco di un calciatore che ne è uscito per infortunio;
- segnala agli arbitri quando viene commesso un evidente errore nell'ammonire o espellere un calciatore, nonché se un atto violento è stato commesso fuori del campo visivo degli arbitri stessi. In ogni caso, qualsiasi decisione relativa a fatti inerenti al gioco compete agli arbitri;
- vigila sulla condotta delle persone ammesse nell'area tecnica e sulle panchine delle squadre ed informa gli arbitri di ogni comportamento inappropriato;
- prende nota delle interruzioni di gioco causate da interferenze esterne e delle relative ragioni;
- controlla, insieme ad uno degli arbitri, la corretta esecuzione dei calci d'inizio;
- controlla, insieme ad uno degli arbitri, la corretta esecuzione dei calci di punizione eseguiti dal centro del rettangolo di gioco;
- assiste gli arbitri fornendo qualsiasi altra informazione attinente alla gara;
- si posiziona sul rettangolo di gioco come descritto nel paragrafo di questa pubblicazione intitolato "Linee Guida Pratiche per Arbitri di Beach Soccer e altri Ufficiali di Gara" quando così è richiesto;
- sostituisce il secondo arbitro nel caso in cui questi si infortuni o sia indisposto, o nel caso in cui l'arbitro si infortuni o sia indisposto ed il secondo arbitro lo sostituisca.

Il cronometrista:

Assicura che la durata della gara corrisponda a quanto prescritto dalla Regola 7:

- azionando il cronometro dopo che il calcio d'inizio è stato eseguito correttamente;
- arrestando il cronometro dopo che è stata segnata una rete, dopo che è stato assegnato un calcio di rigore o un calcio di punizione, o dopo che gli arbitri hanno interrotto il gioco per qualsiasi altro motivo;
- azionando di nuovo il cronometro dopo che il gioco è stato ripreso correttamente in seguito ad un calcio d'inizio, ad un calcio di punizione, ad un calcio di rigore o

ad una rimessa degli arbitri, o dopo ogni altra ripresa se gli arbitri hanno interrotto il gioco per qualsiasi altra ragione;

- prendendo nota delle reti segnate e dei periodi di gioco sul tabellone, se presente;
- verificando i due minuti di inferiorità numerica;
- segnalando la fine del primo e del secondo tempo di gioco, la fine della gara o la fine del tempo supplementare, se previsto, utilizzando un segnale acustico o un fischio diverso da quello utilizzato dagli arbitri;
- posizionandosi sul rettangolo di gioco come descritto nel paragrafo di questa pubblicazione intitolato “Linee Guida Pratiche per Arbitri di Beach Soccer e altri Ufficiali di Gara”;
- svolgendo le funzioni specifiche del terzo arbitro in caso di sua assenza, laddove non sia designato un quarto arbitro;
- fornendo ogni altra informazione attinente alla gara;

3. GARE INTERNAZIONALI

Nelle gare internazionali, la presenza di un cronometrista e di un terzo arbitro è obbligatoria.

Nelle gare internazionali, il cronometro utilizzato dovrà possedere tutte le funzioni necessarie (cronometraggio preciso del tempo e un dispositivo per il simultaneo conteggio dei due minuti per una o più inferiorità numeriche).

4. IL QUARTO ARBITRO

Un quarto arbitro può essere designato secondo le regole della competizione. Il suo ruolo e i suoi doveri devono essere in conformità con le disposizioni previste dalle Regole del Beach Soccer.

Il quarto arbitro:

- sostituisce il terzo arbitro se uno degli arbitri o il terzo arbitro è impossibilitato a iniziare o a continuare a dirigere la gara e, se necessario, può anche sostituire il cronometrista;
- assiste gli arbitri e il terzo arbitro ad ogni momento, inclusi gli adempimenti amministrativi prima, durante e dopo la gara, come richiesto dagli arbitri;
- dopo la gara, redige un rapporto per le autorità competenti in merito ad ogni scorrettezza o altro incidente avvenuto fuori della visuale degli arbitri, ed inoltre avvisa gli arbitri di ogni rapporto redatto;
- prende nota di tutti gli incidenti verificatisi prima, durante e dopo la gara;

- porta un cronometro manuale alternativo in caso vi sia necessità a seguito di qualsiasi genere di imprevisto;
- si posiziona vicino al cronometrista, in modo tale da assistere gli arbitri e il terzo arbitro, fornendo loro ogni informazione inerente alla gara.

GUIDA PRATICA AIA

1. A seguito di una ripresa di gioco il cronometrista dimentica di far ripartire il cronometro. Quale decisione dovranno prendere gli arbitri?

Dovranno ordinare che il tempo non registrato sia aggiunto. Se uno degli arbitri si accorge che il cronometro è fermo e interrompe il gioco, dopo aver fatto registrare il tempo non conteggiato, dovrà riprendere la gara con una propria rimessa. Se, invece, il cronometrista si accorge che il cronometro non è ripartito e lo aziona in ritardo, il tempo non registrato dovrà essere aggiunto alla prima interruzione di gioco. In questo caso la gara sarà ripresa in conformità a come è stata interrotta.

2. Il cronometrista fa ripartire il cronometro prima che il pallone sia in gioco. Quale decisione dovranno prendere gli arbitri?

Il tempo dovrà essere rettificato aggiungendo i secondi trascorsi senza che il pallone fosse in gioco. Se ciò non è possibile (per la tipologia del tabellone, o altri motivi), il cronometrista recupererà i secondi persi alla ripresa di gioco conteggiandoli con il braccio in alto sopra la testa, ovvero in modo visibile a tutti, e facendo quindi ripartire il cronometro del tabellone all'esaurimento del conteggio manuale. Qualora invece il gioco sia già ripreso, l'arbitro lo interromperà e, una volta neutralizzati i secondi indebitamente segnati, lo riprenderà con una propria rimessa dal punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione.

Se durante il tempo in cui il cronometro è fermo avvengono fatti tecnici e/o disciplinari, ai fini della loro imputabilità/validazione l'arbitro dovrà valutare se sono avvenuti nel periodo di tempo regolamentare o no: se a suo giudizio una rete è stata realizzata o un provvedimento disciplinare è stato adottato per eventi tecnici avvenuti dopo la scadenza del tempo regolamentare, questi non saranno convalidati. Eventuali proteste o condotte violente, anche se avvenute dopo la scadenza del tempo regolamentare, saranno sanzionate rispettivamente con l'ammonizione e l'espulsione e debitamente riportate nel referto di gara.

3. Il periodo di due minuti di espulsione a carico di un calciatore è trascorso. Chi deve autorizzare il sostituto a prendere il suo posto?

Uno tra i due arbitri, il terzo arbitro o il cronometrista.

4. Nelle gare in cui non è previsto il cronometrista, chi svolge le sue funzioni?

Tale mansione è espletata dall'arbitro.

5. Come ci si deve comportare in caso di assenza o di infortunio del cronometrista nelle gare in cui è previsto il suo utilizzo?

L'arbitro dovrà trovare un collega, se presente al campo di gioco, che possa sostituire il cronometrista. Nel caso in cui non venga reperito alcun collega, l'arbitro dirigerà la gara da solo e il secondo arbitro fungerà da cronometrista.

6. Gli assistenti arbitrali devono avvertire gli arbitri che per errata individuazione stanno ammonendo un calciatore al posto di un altro o che stanno ammonendo per la seconda volta uno stesso calciatore senza espellerlo incorrendo in errore?

Sì. Gli arbitri, comunque, conservano l'autorità decisionale in merito.

7. Il quarto arbitro deve essere designato in conformità al regolamento della competizione. Può sostituire il terzo arbitro se uno degli arbitri è impossibilitato a continuare a dirigere la gara?

Sì. Se l'arbitro è impossibilitato questi sarà sostituito dal secondo arbitro, che verrà sostituito dal terzo arbitro.

8. Nel caso entrambi gli arbitri fossero impossibilitati a continuare a dirigere la gara, in presenza del quarto arbitro, questi chi può sostituirlo?

Il terzo arbitro e il quarto arbitro prenderanno il posto rispettivamente di arbitro e secondo arbitro mentre il cronometrista continuerà a svolgere il suo ruolo.

9. Nel caso di un malore del cronometrista, in presenza del quarto arbitro, questi può sostituirlo?

Sì.

10. Il cronometrista verifica i 2 minuti di inferiorità numerica?

Sì.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

1. PERIODI DI GIOCO

La durata della gara è stabilita in tre periodi di gioco uguali di 12 minuti effettivi ciascuno, che possono essere ridotti solo se è consentito dal Regolamento della competizione.

2. TERMINE DEI PERIODI DI GIOCO

Ciascun periodo di gioco, incluso il tempo supplementare, quando disputato, termina quando il tempo di gioco previsto è trascorso. Il cronometrista segnala il termine di ciascuno dei periodi di gioco (e del tempo supplementare, quando disputato) con un segnale acustico, diverso dal fischio usato dagli arbitri

- Il periodo di gioco termina quando viene emesso il segnale acustico, anche se gli arbitri non segnalano la fine con il proprio fischio, salvo che non sia presente il cronometrista o il segnale acustico del cronometrista non possa essere attivato a causa di un malfunzionamento dell'apparecchiatura. Se non è imminente alcun segnale dal cronometrista, gli arbitri segnaleranno la fine del periodo di gioco con il proprio fischio.
- Se un calcio di punizione o un calcio di rigore viene assegnato quando un periodo di gioco sta per terminare, il periodo sarà considerato terminato una volta che il calcio di punizione o il calcio di rigore sarà completato. Entrambi sono considerati completati quando, dopo che il pallone è in gioco, si verifica una delle seguenti condizioni:
 - il pallone termina il proprio movimento o non è più in gioco;
 - il pallone è giocato da qualsiasi calciatore (incluso colui che esegue il calcio di punizione o di rigore) diverso dal portiere difendente;
 - gli arbitri interrompono il gioco per un'infrazione commessa da chi esegue il tiro o dalla sua squadra.

Se un calciatore della squadra difendente commette una infrazione prima che il tiro sia completato, gli arbitri a seconda dei casi ordineranno la ripetizione del calcio di punizione o concederanno un calcio di rigore in linea con quanto previsto dalle Regole del Gioco del Beach Soccer.

- Una rete segnata in conformità con le Regole 1 e 10, ma dopo la fine del periodo di gioco, come indicato dal cronometrista con il segnale acustico, sarà convalidata solo nelle situazioni di cui sopra.

I periodi di gioco non saranno prolungati in nessun altro caso.

3. CRONOMETRO

Se il cronometro non dovesse funzionare correttamente, il cronometrista informa gli arbitri dell'accaduto. Il cronometrista dovrà continuare a prendere nota del tempo di gara utilizzando un cronometro manuale. In un simile caso, gli assistenti arbitrali, informeranno un dirigente di entrambe le squadre, su quanto tempo deve essere ancora giocato.

Se, dopo un'interruzione del gioco, il cronometrista dovesse dimenticare di attivare il cronometro, gli arbitri ordineranno che il tempo che non è stato cronometrato sia aggiunto a quello della gara.

4. L'INTERVALLO TRA I PERIODI DI GIOCO

I calciatori hanno diritto ad un intervallo, non superiore a 3 minuti tra i periodi di gioco.

Se si disputa il tempo supplementare, non è previsto l'intervallo tra la fine del terzo periodo di gioco e l'inizio del tempo supplementare. Tuttavia è permessa, in questo caso, una breve pausa per dissetarsi (che non dovrebbe superare un minuto).

Il regolamento della competizione deve stabilire la durata dell'intervallo tra i periodi di gioco che può essere modificata solo con il consenso degli arbitri.

5. INTERRUZIONE PER RAGIONI MEDICHE

Le interruzioni per ragioni mediche sono consentite in base al regolamento della competizione, ad esempio pause per dissetarsi o rinfrescarsi ("cooling break"), che non devono superare un minuto.

6. 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 dei rispettivi Campionati.
2. Nel caso di ritardo, fatte salve le sanzioni irrogabili dagli organi disciplinari ove il ritardo stesso sia ingiustificato, gli arbitri devono comunque dare inizio alla gara purché le squadre si presentino in campo in divisa da gioco entro un termine pari alla durata di un tempo e mezzo della gara, quantificato in 18 minuti.
3. È facoltà della L.N.D. ridurre tale termine notificando in tempo il cambiamento a tutti i Responsabili delle Società

GUIDA PRATICA AIA

- 1. Gli arbitri dovranno prendere in considerazione lo sviluppo di un'azione, o la posizione del pallone, quando fischiano la fine di ognuno dei periodi di gioco o del tempo supplementare?**

No. Ciò che determina la fine di un periodo di gioco è il suono del segnale acustico (sirena) azionato dal Cronometrista.

- 2. Un calcio di rigore o di punizione, concesso in prossimità dello scadere dei periodi di gioco, deve essere eseguito?**

Sì.

- 3. Durante il calcio d'inizio, quando si dovrà far partire il cronometro?**

Dal momento in cui il calcio d'inizio è stato regolarmente eseguito, come stabilito dalla Regola 8 ovvero quando il pallone è calciato e si è mosso chiaramente.

- 4. Verificandosi un guasto al cronometro come dovrà comportarsi il cronometrista?**

Premessa l'opportunità per il cronometrista di essere munito di un cronometro aggiuntivo a quello che gli viene fornito, nell'eventualità di guasto irreparabile, egli deve comunicarlo all'arbitro e proseguire la gara con un altro cronometro.

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

La gara deve avere inizio non appena il rettangolo di gioco sarà disponibile. Il termine di attesa per le squadre rimane comunque della durata di un periodo e mezzo di gioco (18 minuti), salvo disposizione diversa, e decorre dall'ora fissata per l'inizio della gara.

6. Qualora, per cause di forza maggiore, notificate tempestivamente all'arbitro, una squadra non sia in grado di presentarsi entro il prescritto termine, deve attendersene l'arrivo?

No, perché all'arbitro non compete la valutazione delle cause di forza maggiore.

7. All'ora ufficiale d'inizio della gara non è presente alcuna squadra oppure ne è presente una sola. Quale sarà il termine di attesa?

Salvo diverse disposizioni degli Organi Federali, il termine di attesa è pari alla durata di un periodo e mezzo di gioco previsto per la gara quantificato in 18 minuti.

8. In caso di espulsione di un calciatore durante l'intervallo, con quanti calciatori riprenderà il gioco la squadra che ha subito l'espulsione?

Con un calciatore in meno se l'espulso faceva parte dei titolari, con lo stesso numero se in quel momento era un calciatore di riserva.

9. Quanto deve durare l'intervallo tra i periodi di gioco?

L'intervallo deve essere della durata di 3 minuti. Mentre se è previsto il tempo supplementare, non è previsto intervallo tra la fine del terzo tempo e l'inizio del tempo supplementare. È prevista solo una pausa per bere (massimo un minuto).

10. Quale è la durata di una gara di Beach Soccer?

La durata della gara è stabilita in tre periodi di gioco uguali di 12 minuti effettivi ciascuno, che possono essere ridotti solo se è consentito dal Regolamento della competizione.

11. Una gara sospesa definitivamente deve essere rigiocata?

Sì. Salvo che il regolamento della competizione o gli organizzatori della stessa prevedano altrimenti.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

Un calcio d'inizio è il modo di iniziare ciascun periodo di gioco, incluso il tempo supplementare, e riprendere il gioco dopo che una rete è stata segnata. I calci di punizione, i calci di rigore, le rimesse dalla linea laterale, le rimesse dal fondo ed i calci d'angolo sono le altre riprese di gioco.

Una rimessa dell'arbitro è la ripresa di gioco quando gli arbitri interrompono 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

- L'arbitro lancia una moneta e la squadra che vince il sorteggio decide la porta da attaccare nel primo periodo di gioco o se eseguire il calcio d'inizio.
- In base alla scelta precedente, l'altra squadra eseguirà il calcio d'inizio della gara o deciderà quale porta attaccare nel primo periodo di gioco.
- La squadra che decide quale porta attaccare nel primo periodo di gioco eseguirà il calcio d'inizio del secondo periodo di gioco.
- All'inizio del secondo periodo di gioco, le squadre invertono la loro disposizione sul rettangolo di gioco ed attaccano in direzione delle porte opposte.
- Nel terzo periodo di gioco, la squadra che vince il sorteggio per mezzo di una moneta decide quale porta attaccare o eseguire il calcio d'inizio.
- In base alla scelta precedente, l'altra squadra eseguirà il calcio d'inizio o deciderà quale porta attaccare nel terzo periodo.
- Se si gioca il tempo supplementare, le squadre invertono la loro disposizione sul rettangolo di gioco e attaccano in direzione delle porte opposte; la squadra che ha deciso quale porta attaccare nel terzo periodo di gioco eseguirà il calcio d'inizio.
- Dopo che una squadra ha segnato una rete, l'altra squadra riprenderà il gioco con un calcio d'inizio.

TABELLA RIASSUNTIVA

<i>Infrazione</i>	<i>Esito del calcio d'inizio</i>		
	<i>Il pallone entra in porta</i>	<i>Il pallone non entra in porta</i>	<i>Ripresa del gioco</i>
<i>Infrazione del calciatore (doppio tocco)</i>	<i>Calcio di punizione per la squadra difendente</i>	<i>Calcio di punizione per la squadra difendente</i>	<i>Centro del rettangolo di gioco oppure nel punto dove è stata commessa l'infrazione</i>
<i>Infrazione commessa da un calciatore della squadra attaccante diverso da colui che esegue il calcio d'inizio (entrare nella metà campo avversaria)</i>	<i>Ripetizione del calcio d'inizio ed ammonizione per il calciatore colpevole</i>	<i>Ripetizione del calcio d'inizio ed ammonizione per il calciatore colpevole</i>	-
<i>Infrazione commessa da un calciatore difendente (non rispettare la distanza prescritta dal pallone)</i>	<i>Rete valida</i>	<i>Ripetizione del calcio d'inizio ed ammonizione per il calciatore colpevole</i>	-
<i>Infrazione commessa contemporaneamente da un calciatore attaccante e da un difendente</i>	<i>Ripetizione del calcio d'inizio ed ammonizione per entrambi i calciatori colpevoli</i>	<i>Ripetizione del calcio d'inizio ed ammonizione per entrambi i calciatori colpevoli</i>	-

Per ogni calcio d'inizio:

- Tutti i calciatori, ad eccezione di chi effettua il calcio d'inizio, devono rimanere nella propria metà del rettangolo di gioco.
- Gli avversari della squadra che esegue il calcio d'inizio devono essere a non meno di 5 metri dal pallone fino a quando lo stesso non sia in gioco.
- Il pallone deve essere fermo al centro del rettangolo di gioco.
- L'arbitro che non si trova dal lato delle panchine emette un fischio per indicare che il calcio d'inizio può essere eseguito.
- Il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente.
- Una rete non può essere segnata direttamente su calcio d'inizio: se il pallone entra direttamente nella porta della squadra avversaria, viene concessa una rimessa dal fondo agli avversari; se il pallone entra 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:
 - dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, se il pallone si trovava nella metà del rettangolo di gioco della squadra avversaria di chi ha commesso l'infrazione;
 - dal punto dal centro del rettangolo di gioco, se il pallone si trovava nella metà del rettangolo di gioco della squadra che ha commesso l'infrazione.

Se, però, commette un fallo di mano sarà assegnato un calcio di punizione nel punto in cui è stata commessa l'infrazione.

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 sul rettangolo di gioco per il portiere della squadra difendente nella propria area di rigore se, quando il gioco è stato interrotto:
 - il pallone era nell'area di rigore oppure
 - l'ultimo tocco del pallone è avvenuto nell'area di rigore
- In tutti gli altri casi, uno degli arbitri lascia cadere il pallone sul rettangolo di gioco per un calciatore della squadra che per ultima ha toccato il pallone nel punto in cui questo è stato toccato per ultimo da un calciatore, da un "corpo estraneo" o da un ufficiale di gara.
- Tutti gli altri calciatori (di entrambe le squadre), devono rimanere ad almeno 2 metri dal pallone fino a quando esso non sia in gioco.
- Il pallone è in gioco non appena tocca il suolo.

Infrazioni e sanzioni

- Una rimessa dell'arbitro deve essere ripetuta se il pallone:
 - viene toccato da un calciatore prima di toccare il suolo;
 - esce dal rettangolo di gioco, dopo essere rimbalzato sullo stesso, senza che nessun calciatore lo abbia toccato.
- Se, su rimessa dell'arbitro, il pallone entra in porta senza essere stato toccato da almeno due calciatori il gioco verrà ripreso con:
 - una rimessa dal fondo se è entrato nella porta avversaria
 - un calcio d'angolo se è entrato nella porta del calciatore a favore del quale era stata effettuata la rimessa.

Tuttavia, se su rimessa dell'arbitro, il pallone entra in porta senza essere stato toccato da almeno due calciatori per circostanze esterne al controllo della squadra per la quale era stata eseguita (ad esempio per le condizioni metereologiche o per un'errata esecuzione della rimessa), la stessa dovrà essere ripetuta.

GUIDA PRATICA AIA

1. Il calcio d'inizio può essere eseguito da una persona diversa dai 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 rettangolo di gioco e il calcio d'inizio deve essere, poi, eseguito nel rispetto delle Regole del Gioco.

2. Chi deve emettere il fischio per l'inizio della gara?

Il secondo arbitro che deve posizionarsi sulla linea laterale opposta a quella della zona delle sostituzioni sul segno dei 5mt posto sulla linea laterale.

3. Chi deve emettere il fischio per ogni calcio d'inizio dopo la segnatura di una rete?

L'arbitro che si posiziona sulla linea laterale opposta a quella della zona delle sostituzioni.

4. Come deve essere effettuato il sorteggio all'inizio della gara?

Il sorteggio, obbligatorio, deve essere effettuato a centrocampo dall'arbitro e, ove previsti, alla presenza del secondo arbitro, del terzo arbitro, del cronometrista e dei due capitani, con il lancio di una moneta o, in mancanza, con altro mezzo idoneo.

5. Una squadra, a seguito del sorteggio, esegue il calcio di inizio. Al termine esatto del primo periodo di gioco subisce una rete ma, sopravvenendo l'intervallo, non può riprendere il gioco. A chi spetterà il calcio d'inizio del secondo periodo?

Il calcio d'inizio del secondo periodo di gioco deve essere eseguito dalla squadra che non lo ha effettuato all'inizio della gara.

6. A quale distanza devono stare i calciatori nel caso di rimessa dell'arbitro?

Ad eccezione del calciatore per il quale l'arbitro lascerà cadere il pallone, tutti gli altri calciatori di entrambe le squadre dovranno stare ad almeno due metri.

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

Premesso che in ogni caso è necessario che la commemorazione sia autorizzata dall'organo tecnico di appartenenza federale. I calciatori dovranno posizionarsi come per iniziare la gara, l'arbitro emetterà un fischio; tutti i calciatori, già preavvisati, dovranno rimanere immobili. Trascorso il minuto, l'arbitro emetterà un secondo fischio che darà inizio alla gara.

Prima del calcio d'inizio l'arbitro emetterà un fischio e tutti dovranno osservare detto periodo di raccoglimento, il cui termine sarà sancito da un altro fischio dell'arbitro. Lo stesso, accertate le condizioni per il regolare avvio della gara, emetterà un ulteriore fischio per consentire l'esecuzione del calcio d'inizio.

8. Si può segnare una rete su calcio d'inizio?

Direttamente su calcio d'inizio no. Se il pallone entra direttamente nella porta della squadra avversaria, viene concessa una rimessa dal fondo agli avversari; se il pallone entra nella porta della squadra che lo esegue, verrà assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.

9. Su rimessa dell'arbitro, una volta che il pallone è regolarmente in gioco, può essere giocato per primo da un calciatore diverso da quello per il quale era stata effettuata la rimessa?

Sì, a condizione che abbia rispettato la distanza regolamentare fino a quando il pallone non è stato messo in gioco.

ANNOTAZIONI

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 dagli arbitri;
- tocca il soffitto se è presente.

Il pallone non è inoltre in gioco, quando tocca un ufficiale di gara, rimane all'interno del rettangolo di gioco e:

- una squadra inizia un attacco promettente; oppure
- il pallone entra direttamente in porta; oppure
- cambia la squadra in possesso del pallone.

In tutti questi casi, che riguardano il tocco di un ufficiale di gara, il gioco verrà ripreso con una rimessa dell'arbitro.

2. PALLONE IN GIOCO

Il pallone è in gioco in tutti gli altri casi quando tocca un ufficiale di gara, nonché quando rimbalza su un palo della porta, o sulla traversa, senza uscire dal rettangolo di gioco.

3. GARA DISPUTATA AL COPERTO

L'altezza minima del soffitto deve essere stabilita nel Regolamento della competizione.

Se mentre il pallone è in gioco tocca il soffitto, il gioco dovrà essere ripreso con una rimessa dalla linea laterale in favore della squadra avversaria rispetto a quella che ha toccato per ultimo il pallone. La rimessa sarà eseguita dal punto della linea laterale più vicino a quello sul suolo in corrispondenza del quale il pallone ha colpito il soffitto.

GUIDA PRATICA AIA

- 1. Per infrazioni che avvengono mentre il pallone non è in gioco possono essere inflitte sanzioni tecniche, quali calci di punizione o di rigore?**

No, possono essere inflitte soltanto provvedimenti disciplinari.

- 2. Se il pallone ha oltrepassato soltanto parzialmente, sia a terra, sia in aria, una delle linee laterali o di porta, deve essere considerato non in gioco?**

No. Il pallone per essere non in gioco deve oltrepassare interamente tali linee.

- 3. In caso di gare giocate al chiuso, in seguito ad un tiro, il pallone tocca la copertura soprastante e subito dopo oltrepassa la linea perimetrale. Come deve essere ripreso il gioco?**

Il gioco deve essere ripreso con una rimessa dalla linea laterale in favore della squadra avversaria di quella che ha toccato per ultimo il pallone, nel punto più vicino della linea laterale a quello sul suolo in cui il pallone è venuto a contatto con la copertura soprastante.

- 4. In seguito ad un tiro, il pallone colpisce al volto l'arbitro, che si trova sul rettangolo di gioco, ed entra in porta mentre è temporaneamente incosciente. La rete dovrà essere accordata?**

No. Il gioco sarà ripreso con una rimessa dell'arbitro.

- 5. Con il pallone in gioco l'asta di una bandierina d'angolo cade a terra, per una qualsiasi causa fortuita (es. folata di vento, pallone che la urta accidentalmente). L'arbitro dovrà interrompere subito il gioco?**

Di norma, no. L'arbitro provvederà a far ricollocare la bandierina alla prima interruzione, salvo che si determini un'interferenza con lo svolgimento del gioco. In tal caso, lo interromperà e lo riprenderà con una propria rimessa nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

1. SEGNATURA DI UNA RETE

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

Se un portiere lancia (con le mani) direttamente il pallone nella porta avversaria, dovrà essere assegnata una rimessa dal fondo.

Rete non segnata

Se uno degli arbitri convalida una rete prima che il pallone abbia oltrepassato interamente la linea di porta (fra i pali, come stabilito dalla Regola 1), e si rende immediatamente conto di aver commesso un errore, il gioco viene ripreso con una rimessa dell'arbitro.

2. SQUADRA VINCENTE

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

Quando il Regolamento della competizione prescrive una squadra 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;
- un periodo di gioco supplementare della durata massima di 3 minuti. Le Regole della competizione devono stabilire la durata massima del tempo supplementare;
- tiri di rigore.

Una combinazione delle suddette procedure può essere utilizzata.

In questo caso, e se si tratta di una partita di campionato, i punti saranno assegnati come segue:

- vincitore alla fine del terzo periodo: tre punti per la squadra vincente;
- vincitore alla fine del tempo supplementare: due punti per la squadra vincente;
- vincitore alla fine dei tiri di rigore: un punto per la squadra vincente.

3. I TIRI DI RIGORE

I tiri di rigore vengono eseguiti dopo che la gara è terminata e, salvo disposizioni contrarie, si applicano le pertinenti Regole del gioco del Beach Soccer. Un calciatore che è stato espulso durante la gara non può prendere parte ai tiri di rigore; richiami e ammonizioni effettuati durante la gara, e prima del sorteggio per determinare chi eseguirà il primo tiro di rigore, non vengono presi in considerazione durante i tiri di rigore.

I tiri di rigore non fanno parte della gara.

Procedura

Prima dell'inizio dei tiri di rigore

- A meno che non ci siano altri elementi da prendere in considerazione (ad esempio: condizioni del rettangolo di gioco, sicurezza, posizionamento delle telecamere ecc.) o le regole della competizione prevedano altrimenti, l'arbitro effettua il sorteggio per determinare la porta verso la quale eseguire i tiri.
- 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.
- Tutti i calciatori titolari e di riserva possono eseguire i tiri di rigore, ad eccezione di coloro i quali, al termine della gara o del tempo supplementare, si siano ritirati dalla gara in quanto infortunati oppure siano stati espulsi.
- Ciascuna squadra è responsabile di scegliere, tra i calciatori aventi titolo e i sostituti, così come l'ordine nel quale eseguiranno i tiri. Gli arbitri non devono essere informati dell'ordine.
- Se, al termine di una gara o del tempo supplementare quando disputato, e prima dell'esecuzione dei tiri di rigore, una squadra ha un numero di calciatori maggiore di quello della squadra avversaria (inclusi i calciatori di riserva) può scegliere di mantenere lo stesso numero di calciatori presenti al termine della gara o ridurre tale numero per eguagliarlo a quest'ultima e gli avversari e gli arbitri devono essere informati del nome e del numero di ciascun calciatore escluso. Ogni calciatore così escluso non potrà partecipare ai tiri di rigore, né come calciatore né come portiere (con l'eccezione di seguito descritta).
- Un portiere, che prima o durante l'esecuzione dei tiri di rigore non è in condizione di continuare potrà essere sostituito da un calciatore titolare o di riserva escluso

per eguagliare il numero degli avversari ma 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 rettangolo di gioco.
- Tutti i calciatori titolari e di riserva aventi titolo, eccetto colui che esegue il tiro e i due portieri, devono restare nella metà opposta del rettangolo di gioco.
- Il portiere, il cui compagno esegue il tiro, deve restare dalla parte opposta del secondo arbitro, sulla linea laterale, all'altezza del punto immaginario del tiro 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 rettangolo 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.
- Gli arbitri annotano i tiri eseguiti.
- Se il portiere commette un'infrazione, che causa la ripetizione del tiro, deve essere richiamato per la prima infrazione; se lo stesso calciatore commette ulteriori infrazioni sarà ammonito.
- Se chi esegue il tiro viene sanzionato per un'infrazione commessa dopo che gli arbitri hanno fischiato per l'esecuzione del tiro, quest'ultimo viene annotato come "non realizzato" e il calciatore ammonito.
- Se sia il portiere che chi esegue il tiro commettono contemporaneamente una infrazione il tiro viene annotato come "non realizzato" ed il calciatore che ha eseguito il tiro ammonito.
- Se durante l'esecuzione dei tiri di rigore, viene ridotto il numero di calciatori di una squadra, la squadra con un numero maggiore di calciatori può scegliere di mantenere inalterato tale numero o di ridurlo per eguagliarlo a quello degli avversari e gli arbitri devono essere informati del nome e del numero di ciascun calciatore escluso. Ogni calciatore così escluso non potrà partecipare ai tiri, né come calciatore né come portiere (con l'eccezione di quanto sopra descritto).

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

- I tiri vengono eseguiti alternativamente dalle squadre.
- Ogni tiro viene eseguito da un calciatore diverso e tutti i calciatori aventi titolo devono eseguirne uno prima che ciascuno ne possa eseguire un secondo.
- Il precedente principio si applica per ogni successiva sequenza di tiri, ma una squadra può cambiare l'ordine di chi esegue i tiri.
- 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.
- L'esecuzione dei tiri non deve essere ritardata a causa di un calciatore che esce dal rettangolo di gioco. Il tiro del calciatore sarà considerato non realizzato se egli non ritornerà in tempo per eseguirne uno.

Sostituzioni e espulsioni durante i tiri di rigore:

- Un calciatore titolare, di riserva o un dirigente può essere ammonito o espulso.
- Un portiere che è stato espulso deve essere sostituito da un calciatore titolare o di riserva avente titolo a partecipare ai tiri.
- Un calciatore titolare o di riserva diverso dal portiere, che non è in grado di continuare, non può essere sostituito.
- Gli arbitri non devono terminare la gara se, una squadra si riduce con meno di tre calciatori.

4. RETI SEGNATE IN TRASFERTA

Il Regolamento della competizione può prevedere che, se il punteggio complessivo tra le due squadre è in parità al termine di una gara con andata e ritorno, le reti segnate in trasferta valgono doppio.

GUIDA PRATICA AIA

- 1. Un portiere, dall'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?**

No. L'arbitro assegnerà una rimessa dal fondo.

- 2. Il pallone, dopo aver oltrepassato la linea di porta, si presenta in condizioni non regolari. Come dovranno comportarsi gli arbitri?**

Convalideranno la rete se riterranno che l'alterazione sia avvenuta dopo che il pallone ha superato la linea di porta; diversamente, riprenderanno il gioco con una propria rimessa.

- 3. I capitani di entrambe le squadre rifiutano di comune accordo, di eseguire i tiri di rigore malgrado questi siano previsti dal regolamento della competizione per determinare la vincente di una gara. Quale dovrà essere la decisione dell'arbitro?**

Dovrà accertarsi inequivocabilmente di detta volontà di non eseguire i tiri, invitando i dirigenti accompagnatori ufficiali e/o i capitani a rilasciargli apposita dichiarazione scritta. In caso di rifiuto prenderà atto, possibilmente alla presenza degli altri ufficiali di gara (ove previsti), delle loro dichiarazioni. In ogni caso, l'arbitro menzionerà i fatti nel rapporto di gara.

- 4. L'illuminazione artificiale si guasta dopo il tempo supplementare e prima o durante l'esecuzione dei tiri di rigore, impedendo la normale visibilità. Quale dovrà essere la decisione dell'arbitro?**

L'arbitro accorda un tempo ragionevole per la riparazione (che, comunque, non dovrà superare la durata del tempo di attesa). Se il problema non può essere risolto, il risultato sarà deciso secondo il regolamento della competizione.

- 5. Durante l'esecuzione dei tiri di rigore una squadra viene ad avere meno di 3 calciatori. L'arbitro dovrà sospendere l'esecuzione di detti tiri?**

No. I tiri di rigore non fanno parte della gara.

- 6. Mentre i tiri di rigore sono effettuati, il pallone scoppia dopo aver colpito un palo della porta o la traversa senza aver oltrepassato la linea di porta. Il tiro deve essere ripetuto?**

No.

- 7. Un calciatore che è stato ammonito nella gara, durante la procedura dei tiri di rigore viene ammonito nuovamente. Cosa faranno gli arbitri?**

Non dovranno espellerlo in quanto i richiami e le ammonizioni irrogate durante la gara e prima del sorteggio per determinare chi eseguirà il primo tiro di rigore non dovranno essere prese in considerazione.

8. Se lo stesso calciatore che è stato ammonito durante la procedura dei tiri di rigore viene ammonito nuovamente, cosa faranno gli arbitri?

In questo caso dovranno espellerlo per doppia ammonizione.

9. Dopo la fine del tempo supplementare, prima dell'esecuzione dei tiri di rigore, una squadra termina la gara con un numero di calciatori maggiore rispetto alla squadra avversaria. Come dovranno comportarsi gli arbitri?

La squadra in superiorità numerica può scegliere di mantenere il numero di calciatori così come presenti al termine della gara o ridurre tale numero per eguagliarlo a quest'ultima e gli avversari e gli arbitri devono essere informati del nome e del numero di ciascun calciatore escluso.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

Non esiste il fuorigioco nel Beach Soccer.

REGOLAMENTO

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

1. CALCIO DI PUNIZIONE

Un calcio di punizione è assegnato se un calciatore commette una delle seguenti infrazioni contro un avversario in un modo considerato dagli arbitri 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 o di rigore.

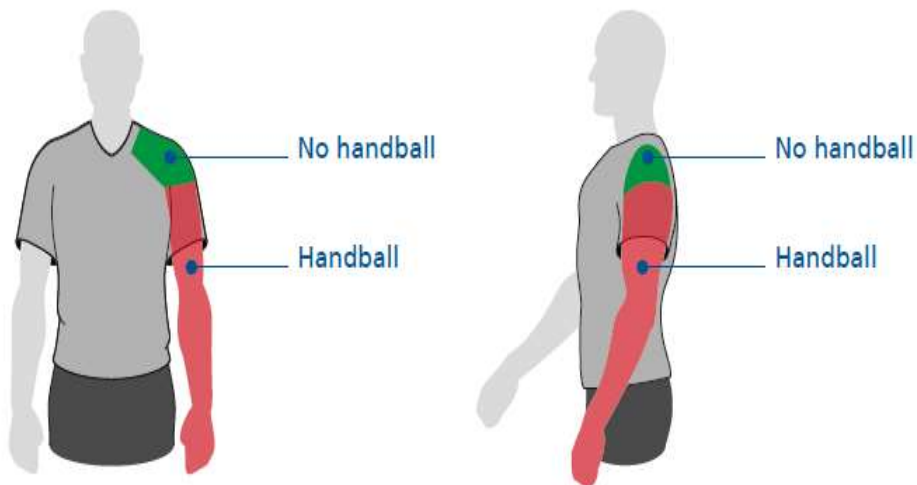
- “Negligenza”: significa che il calciatore mostra una mancanza di attenzione o considerazione nell'effettuare un contrasto o che agisce senza precauzione. Non è necessario alcun provvedimento disciplinare.
- “Imprudenza”: significa che il calciatore agisce con noncuranza del pericolo o delle conseguenze per l'avversario e per questo deve essere ammonito.
- Con “vigoria sproporzionata”: significa 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 è parimenti assegnato se un calciatore commette una delle seguenti infrazioni:

- un fallo di mano (ad eccezione del portiere nella propria area di rigore)
- trattiene un avversario
- impedisce a un avversario di eseguire una rovesciata o una sforciciata
- ostacola un avversario venendo a contatto con lui
- morde, sputa o lancia volontariamente la sabbia a qualcuno iscritto in distinta o a un ufficiale di gara
- lancia/calcia un oggetto contro il pallone, un avversario o un ufficiale di gara o tocca il pallone con un oggetto tenuto in mano.

Il fallo di mano

Ai fini della determinazione del fallo di mano, il limite superiore del braccio è in linea con la parte inferiore dell'ascella.



Non ogni contatto del pallone con una mano o un braccio di un calciatore costituisce un'infrazione.

È un'infrazione se un calciatore:

- tocca intenzionalmente il pallone con la mano o il braccio, per esempio muovendo la mano o il braccio verso il pallone;
- tocca il pallone con le proprie mani/braccia quando queste sono posizionate in modo innaturale aumentando lo spazio occupato dal corpo. Si considera che un calciatore stia aumentando lo spazio occupato dal proprio corpo in modo innaturale, quando la posizione delle sue mani/braccia non è conseguenza del movimento del corpo per quella specifica situazione o non è giustificabile da tale movimento. Avendo le mani/braccia in una tale posizione, il calciatore si assume il rischio che vengano colpite dal pallone e di essere quindi sanzionato.
- Una rete non viene assegnata se un calciatore segna nella porta avversaria:
 - direttamente con le proprie mani/braccia, anche se in modo accidentale, compreso il portiere;
 - immediatamente dopo che il pallone ha toccato le sue mani/braccia anche se in modo accidentale.

In caso di rete segnata direttamente o immediatamente dopo un tocco di mano accidentale, il gioco viene ripreso con una rimessa dal fondo per la squadra avversaria.

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

Sforbiciata/Rovesciata

La "rovesciata" o la "sforbiciata" sono giocate che fanno parte del Beach Soccer, e la loro esecuzione deve essere tutelata, così come i calciatori che effettuano queste giocate.

Gli arbitri devono garantire che queste giocate possano essere eseguite, sanzionando quei calciatori che ne impediscono l'esecuzione.

Per sanzionare un calciatore che impedisce ad un avversario l'esecuzione di una rovesciata o di una sforbiciata, gli arbitri devono seguire i seguenti criteri di valutazione:

- Se il pallone è in possesso del calciatore che sta eseguendo o che si sta preparando ad eseguire una sforbiciata o una rovesciata, e un avversario lo tocca o tocca il pallone, viene assegnato un calcio di punizione o un calcio di rigore contro la squadra avversaria.
- Nei due casi sopra menzionati, se, a seguito dell'intervento dell'avversario, il calciatore che sta eseguendo o che si sta preparando a fare una sforbiciata o una rovesciata colpisce l'avversario, gli arbitri sanzionano l'avversario per aver impedito o tentato di impedire l'esecuzione della giocata.
- Se il pallone non è in possesso del calciatore che sta eseguendo o che si sta preparando ad eseguire una sforbiciata o una rovesciata e un avversario tocca il pallone, l'avversario non commette alcuna infrazione.
- Se il pallone non è in possesso del calciatore che sta eseguendo o che si sta preparando ad eseguire una sforbiciata o una rovesciata, e questo calciatore colpisce un avversario mentre effettua la giocata, il calciatore sarà sanzionato in conformità all'infrazione.
- Un calciatore è considerato in possesso del pallone, allo scopo di eseguire una sforbiciata o una rovesciata, quando, dopo averlo controllato con qualsiasi parte

del corpo, eccetto che con le mani o le braccia, il pallone rimane in aria e nelle immediate vicinanze del calciatore, sia frontalmente che lateralmente.

Un difendente che si oppone ad una sforbiciata o ad una rovesciata non commette una infrazione se salta senza ruotare il proprio corpo o senza muoversi verso l'avversario, anche se entra accidentalmente in contatto con lo stesso.

2. CALCIO DI PUNIZIONE DA ESEGUIRE DAL CENTRO DEL RETTANGOLO DI GIOCO O DAL PUNTO DOVE È STATA COMMESSA L'INFRAZIONE

a) Calcio di punizione dal centro del rettangolo di gioco

Un calcio di punizione dal centro del rettangolo di gioco è assegnato se un calciatore commette una delle seguenti infrazioni nella propria metà del rettangolo di gioco:

- gioca in modo pericoloso (come definito qui di seguito);
- ostacola la progressione di un avversario senza che ci sia contatto fisico;
- tenta di ingannare gli arbitri, ad esempio fingendo un infortunio o di aver subito un fallo (simulazione);
- protesta, usa un linguaggio e/o dei gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi o compie altre infrazioni verbali;
- commette qualunque altra infrazione, non menzionata nelle Regole del Beach Soccer, per la quale il gioco viene interrotto per ammonire o espellere un calciatore.

Un calcio di punizione, da eseguire dal centro del rettangolo di gioco (senza che venga comminato alcun provvedimento disciplinare anche se l'infrazione nega la segnatura di una rete o l'evidente opportunità di segnare una rete o interferisce o interrompe una promettente azione d'attacco) è assegnato anche:

- se una squadra mantiene il possesso del pallone, mentre questi è in gioco, all'interno della propria area di rigore per più di quattro secondi.
- se il portiere commette una delle seguenti infrazioni:
 - controlla il pallone con le mani, braccia o piedi nella propria metà del rettangolo di gioco per più di quattro secondi;
 - dopo aver giocato il pallone con le mani o con le braccia all'interno della propria area di rigore dopo averlo ricevuto da un compagno, lo tocca nuovamente e volontariamente, con le mani o con le braccia, all'interno della stessa area di rigore, dopo averlo ricevuto un'altra volta da un compagno, senza che il pallone sia stato toccato da un avversario oppure non sia stato più in gioco tra i due passaggi;

- con il pallone in gioco, dopo essersene spossessato dalle proprie mani lo calcia al volo prima che abbia toccato il suolo;
- dopo aver giocato il pallone fuori dalla propria area di rigore, torna volontariamente all'interno della propria area di rigore con il pallone e, prima che sia stato toccato da un altro calciatore, tocca o gioca il pallone con qualsiasi parte del corpo.

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 suolo, il proprio corpo) o toccandolo con qualsiasi parte delle braccia o delle mani;
- tiene il pallone sulla mano aperta;
- fa rimbalzare il pallone sul rettangolo di gioco o lo lancia in aria.

b) Calcio di punizione da eseguire nel punto in cui è stata commessa l'infrazione

Viene assegnato un calcio di punizione dal punto in cui è avvenuta l'infrazione se un calciatore commette una delle seguenti infrazioni nella metà del rettangolo di gioco avversaria:

- gioca in modo pericoloso (come definito qui di seguito);
- ostacola la progressione di un avversario senza che ci sia contatto fisico;
- tenta di ingannare gli arbitri, ad esempio fingendo un infortunio o di aver subito un fallo (simulazione);
- 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 o lanciarlo;
- commette qualunque altra infrazione, non menzionata nelle Regole del Beach Soccer, per la quale il gioco viene interrotto per ammonire o espellere un calciatore.

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.

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 rettangolo 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.

Bloccare un avversario

Il “blocco” di un avversario può essere considerato una tattica legittima nel Beach Soccer, a condizione che il calciatore che blocca l’avversario sia fermo al momento del contatto e non causi deliberatamente un contatto muovendosi o estendendo il corpo sulla traiettoria dell’avversario, e l’avversario abbia l’opportunità di eludere il blocco stesso. Un blocco può essere effettuato contro un avversario sia che abbia o non abbia il possesso del pallone.

3. PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

Gli arbitri hanno l’autorità di assumere provvedimenti disciplinari dal momento in cui entrano sul rettangolo di gioco per il sopralluogo pre-gara fino al momento in cui lo abbandonano, dopo la fine della gara (compresi i tiri di rigore).

Se, prima di entrare sul rettangolo di gioco per l’inizio della gara, un calciatore o un dirigente commette un’infrazione da espulsione, gli arbitri hanno l’autorità di inibire al calciatore o al dirigente di prendere parte alla gara; gli arbitri riporteranno ogni altra scorrettezza nel rapporto di gara.

Un calciatore o un dirigente che si trova sul rettangolo di gioco o al di fuori dello stesso e commette un’infrazione contro qualsiasi altra persona o contro le Regole del Gioco del Beach Soccer, deve essere sanzionato in base all’infrazione commessa.

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

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

CALCIATORI TITOLARI E DI RISERVA

Ritardare la ripresa del gioco per mostrare un cartellino

Una volta che gli arbitri hanno deciso di ammonire o espellere un calciatore, il gioco non dovrà essere ripreso fino a che il provvedimento non sia stato notificato.

Vantaggio

Se gli arbitri applicano il vantaggio per un'infrazione per la quale un'ammonizione o un'espulsione sarebbe stata comminata se avessero interrotto il gioco, questa ammonizione o espulsione deve essere notificata alla prima interruzione di gioco. Tuttavia se l'infrazione consisteva nel negare alla squadra avversaria un'evidente opportunità di segnare una rete, il calciatore sarà ammonito per comportamento antisportivo; se l'infrazione consisteva nell'interferire con o interrompere una promettente azione d'attacco, il calciatore non dovrà essere ammonito.

Il vantaggio non deve essere applicato in situazioni concernenti un grave fallo di gioco, una condotta violenta o un'infrazione che comporta una seconda ammonizione, a meno che ci sia una chiara opportunità di segnare una rete. In questo caso, gli arbitri dovranno espellere il calciatore alla prima interruzione di gioco. Se, però, il calciatore gioca il pallone o contrasta/interferisce con un avversario, gli arbitri interromperanno il gioco, espelleranno il calciatore e riprenderanno il gioco con un calcio di punizione:

- dalla posizione del pallone al momento dell'interruzione del gioco se il pallone si trovava nella metà rettangolo di gioco della squadra contro la quale è stata commessa l'infrazione;
- dal centro del rettangolo di gioco se il pallone era nella metà del rettangolo di gioco della squadra che ha commesso l'infrazione;

a meno che il calciatore non abbia commesso un'infrazione più grave, in tal caso il calcio di punizione deve essere eseguito nel punto dell'infrazione (un calcio di rigore viene assegnato se questo era all'interno dell'area di rigore)

Se viene applicato il vantaggio e, dopo che è stata segnata una rete, viene comminata una seconda ammonizione o una espulsione diretta, la squadra sanzionata continuerà con lo stesso numero di calciatori, con un calciatore di riserva

che sostituirà il calciatore espulso. Se non viene segnata una rete, la squadra continuerà con un calciatore in meno.

Se un difendente inizia a trattenere un attaccante fuori dell'area di rigore e prosegue a trattenerlo all'interno di questa, gli arbitri devono assegnare un calcio di rigore.

Infrazioni passibili di ammonizione

Un calciatore deve essere ammonito se:

- ritarda la ripresa del gioco;
- protesta con parole e gesti;
- entra o rientra sul rettangolo di gioco senza la preventiva autorizzazione degli arbitri o infrange la procedura della sostituzione;
- non rispetta la distanza prescritta quando il gioco viene ripreso con:
 - una rimessa da parte dell'arbitro, un calcio d'angolo, un calcio d'inizio o una rimessa dalla linea laterale;
 - un calcio di punizione (solo per i calciatori difendenti);
- entra nella metà campo avversaria prima che il pallone sia in gioco quando la propria squadra sta battendo il calcio d'inizio (tranne il calciatore che batte il calcio d'inizio);
- infrange ripetutamente le regole del gioco (non è definito un numero specifico di infrazioni che definiscono la "ripetitività");
- è colpevole di comportamento antisportivo.

Un calciatore di riserva deve essere ammonito se:

- ritarda la ripresa del gioco;
- protesta con parole o gesti;
- entra sul rettangolo di gioco infrangendo la procedura della sostituzione;
- è colpevole di comportamento antisportivo.

Laddove vengano commesse due distinte infrazioni da ammonizione (anche in rapida successione), devono essere sanzionate con due ammonizioni, ad esempio se un calciatore non entra sul rettangolo di gioco dall'area delle sostituzioni 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 gli arbitri, ad esempio fingendo un infortunio o di aver subito un fallo (simulazione);
- commette in modo imprudente una delle infrazioni sanzionabili con un calcio di punizione;
- tocca deliberatamente il pallone con le mani per interferire o interrompere una promettente azione d'attacco, eccetto quando gli arbitri assegnano un calcio di punizione o di rigore per un'infrazione non deliberata relativa a un contatto mano-pallone;
- nega alla squadra avversaria una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete e gli arbitri assegnano un calcio di punizione o di rigore per un'infrazione non deliberata relativa a un contatto mano-pallone;
- commette qualsiasi altra infrazione che interferisce o interrompe una promettente azione d'attacco, eccetto il caso in cui gli arbitri assegnano un calcio di punizione o di rigore per un'infrazione derivante da un tentativo di giocare il pallone o da una contesa per il pallone;
- nega ad un avversario un'evidente opportunità di segnare una rete commettendo un'infrazione derivante da un tentativo di giocare il pallone o da una contesa per il pallone e gli arbitri assegnano un calcio di punizione o 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 rettangolo di gioco;
- mentre sta uscendo dal rettangolo di gioco, dopo aver ricevuto questa indicazione dagli arbitri, gioca il pallone;
- mostra una mancanza di rispetto nei riguardi dello spirito del gioco;
- distrae verbalmente un avversario durante il gioco;

Interrompere una promettente azione d'attacco (SPA)

- Nel caso in cui un calciatore interrompa una promettente azione d'attacco commettendo deliberatamente un'infrazione relativa ad un contatto mano-pallone, il calciatore sarà ammonito a prescindere dal punto in cui avviene

l'infrazione (ad eccezione del portiere all'interno della propria area di rigore). Quando un calciatore commette un'infrazione contro un avversario che interrompe una promettente azione d'attacco e gli arbitri assegnano un calcio di rigore, il calciatore colpevole non sarà ammonito se l'infrazione è stata commessa nel tentativo di giocare il pallone o da una contesa per il pallone; in tutti gli altri casi (ad esempio trattenere, tirare, spingere, mancanza di possibilità di giocare il pallone, ecc.) il calciatore colpevole dovrà essere ammonito. Un calciatore titolare, espulso, di riserva, sostituito o un dirigente che entra sul rettangolo di gioco senza il permesso accordato da uno degli arbitri o in violazione della procedura di sostituzione e che interferisce con il gioco commettendo un'infrazione che impedisce una promettente azione d'attacco dovrà essere espulso per aver commesso due distinte infrazioni punibili con l'ammonizione.

Per determinare se una situazione è una SPA o meno, devono essere presi in considerazione i seguenti criteri:

- non deve essere una situazione di DOGSO;
- 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;
- se il numero di calciatori attivi della squadra attaccante è maggiore del numero dei calciatori attivi della squadra difendente (esclusi il portiere difendente e il calciatore che ha commesso l'infrazione).

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

Un calciatore deve essere ammonito, anche se la rete non viene convalidata, se:

- i avvicina agli spettatori in un modo che causa problemi di sicurezza e/o di incolumità;
- fa gesti o agisce in un modo provocatorio o derisorio;
- si copre la testa o il volto con una maschera o altro oggetto simile;
- si toglie la maglia o copre la testa con la maglia.

Infrazioni passibili di espulsione

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

- nega alla squadra avversaria la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete, commettendo deliberatamente un'infrazione relativa ad un contatto mano-pallone (eccetto il portiere all'interno della sua 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, commettendo un'infrazione, che non deriva da un tentativo di giocare il pallone o da una contesa per il pallone, punibile con un calcio di punizione o di rigore;
- nega la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete toccando il pallone nell'area compresa fra il punto in cui si esegue il calcio di punizione e la porta della squadra avversaria prima che il pallone tocchi i pali, la traversa, il portiere o il suolo;
- è colpevole di un grave fallo di gioco;
- morde, sputa o lancia volontariamente la sabbia 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.

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

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

Se un calciatore nega alla squadra avversaria la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete commettendo deliberatamente un'infrazione relativa ad un contatto mano-pallone, il calciatore dovrà essere espulso, a prescindere dal punto in cui avviene l'infrazione (ad eccezione del portiere all'interno della propria area di rigore).

Se un calciatore nega alla squadra avversaria la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete commettendo non deliberatamente un'infrazione relativa a un contatto mano-pallone e gli arbitri assegnano un calcio di punizione o di rigore, il calciatore colpevole dovrà essere ammonito.

Se un calciatore commette un'infrazione contro un avversario, al quale nega un'evidente opportunità di segnare una rete e gli arbitri assegnano un calcio di punizione o di rigore, il calciatore colpevole dovrà essere ammonito se l'infrazione deriva da un tentativo di giocare il pallone o da una contesa per 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 o di riserva o un dirigente, che entra sul rettangolo di gioco senza la necessaria autorizzazione degli arbitri, o in violazione della procedura della sostituzione ed interferisce con il gioco, commettendo un'infrazione che 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 nel determinare se si tratta di una situazione di DOGSO:

- 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 calciatori difendenti

Grave fallo di gioco

Un tackle o un contrasto che mette in pericolo l'incolumità di un avversario o è 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 qualsiasi altra persona, a prescindere dal fatto che si concretizzi o no un contatto.

La condotta violenta si può verificare sul rettangolo di gioco o al di fuori di esso, con il pallone in gioco o non in gioco.

Il vantaggio non deve essere applicato in situazioni che implicano una condotta violenta, a meno che ci sia una chiara opportunità di segnare una rete. In quest'ultimo caso gli arbitri dovranno espellere il calciatore reo di condotta violenta alla prima interruzione di gioco.

Si ricorda agli arbitri che la condotta violenta spesso conduce a scontri tra più calciatori e, pertanto, devono impegnarsi attivamente al fine di impedire che ciò accada.

Un calciatore titolare o di riserva che si rende colpevole di condotta violenta deve essere espulso.

DIRIGENTI

Laddove un'infrazione venga commessa da qualcuno presente nell'area tecnica (sostituto, espulso o un dirigente) e il colpevole non possa essere individuato, il primo allenatore della squadra, presente nell'area tecnica riceverà il provvedimento.

Richiamo ufficiale

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

- entrare sul rettangolo di gioco in modo rispettoso/non aggressivo né provocatorio;
- non cooperare con un ufficiale di gara, ad esempio ignorare una richiesta/istruzione da un assistente;
- lieve dissenso (con parole o gesti) nei confronti di una decisione;
- uscire occasionalmente dall'area tecnica senza commettere un'altra infrazione.

Ammonizione

Le infrazioni da parte dei dirigenti passibili di ammonizione includono (ma non sono limitate a):

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

Espulsione

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

- ritardare la ripresa di gioco della squadra avversaria, ad esempio trattenendo il pallone, calciandolo lontano, ostacolando il movimento di un calciatore;
- uscire intenzionalmente dall'area tecnica per:
 - mostrare dissenso o protestare nei confronti di un ufficiale di gara;
 - comportarsi in modo provocatorio;
- entrare nell'area tecnica avversaria in modo aggressivo o provocatorio;
- lanciare/calciare intenzionalmente un oggetto nel rettangolo di gioco;
- entrare sul rettangolo di gioco per:
 - affrontare un ufficiale di gara (anche durante la pausa tra i periodi di gioco e alla fine della gara);
 - interferire con il gioco, con un calciatore avversario o con un ufficiale di gara;
- tenere un comportamento fisico o aggressivo (compreso sputare, mordere o lanciare la sabbia) nei confronti di qualsiasi altra persona;
- ricevere una seconda ammonizione nella stessa gara;
- usare un linguaggio o fare dei gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi;
- comportarsi in modo non appropriato come conseguenza dell'uso di strumenti di comunicazione/elettronici o utilizzare strumenti di comunicazione/elettronici non autorizzati;
- condotta violenta.

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

In tutti i casi, gli arbitri assumono 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.

Le seguenti riprese di gioco si applicano se il pallone è in gioco e un calciatore commette un'infrazione fisica all'interno del rettangolo di gioco contro:

- un avversario – calcio di punizione dal centro del rettangolo di gioco, calcio di punizione dalla posizione dell'infrazione o calcio di rigore;
- un compagno, un calciatore di riserva o espulso, un dirigente o un ufficiale di gara – calcio di punizione dal punto dell'infrazione o calcio di rigore.

Tutte le infrazioni verbali sono sanzionate con un calcio di punizione da eseguirsi:

- dalla posizione del calciatore che ha commesso l'infrazione se questo si trovava nella metà del rettangolo di gioco avversaria;
- dal centro del rettangolo di gioco se il calciatore che ha commesso l'infrazione si trovava nella propria metà del rettangolo di gioco.

Se gli arbitri interrompono il gioco per un'infrazione commessa da un calciatore, dentro o fuori del rettangolo di gioco, contro qualsiasi altra persona esterna, il gioco riprende con una rimessa da parte dell'arbitro, a meno che non venga assegnato un calcio di punizione per aver lasciato il rettangolo di gioco senza il permesso degli arbitri; tale calcio di punizione è battuto:

- sulla linea perimetrale dal punto in cui il calciatore è uscito dal rettangolo di gioco, se questo si trovava all'interno della metà campo avversaria;
- dal centro del rettangolo di gioco se il calciatore è uscito dal rettangolo di gioco nella propria metà campo.

Se, quando il pallone è in gioco:

- un calciatore commette fuori del rettangolo di gioco un'infrazione contro un ufficiale di gara o un calciatore avversario titolare o di riserva o espulso, o un dirigente; oppure
- un calciatore di riserva o espulso, o un dirigente commette fuori del rettangolo di gioco un'infrazione contro, o interferisce con, un calciatore 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 si tratta di un'infrazione che prevede un calcio di punizione dal punto dell'infrazione e se il punto più vicino si trova sulla parte della linea di porta o sulla parte della linea laterale che appartiene all'area di rigore della squadra del calciatore colpevole.

- un calciatore di riserva o espulso, o un dirigente commette un'infrazione contro un calciatore di riserva o espulso o un dirigente di una delle due squadre, il gioco riprende con una rimessa dell'arbitro (vedi Regola 8).

Se un'infrazione viene commessa fuori del rettangolo di gioco da un calciatore titolare contro un calciatore titolare o di riserva o un dirigente della sua squadra, il gioco sarà ripreso:

- con un calcio di punizione dal punto della linea perimetrale più vicino a dove è avvenuta l'infrazione se questo si trova nella metà del rettangolo di gioco avversaria;
- con un calcio di punizione dal centro del rettangolo di gioco se il punto più vicino sulla linea perimetrale si trova nella metà del rettangolo di gioco del calciatore che ha commesso l'infrazione.

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

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

Se un calciatore di riserva o espulso, un calciatore temporaneamente fuori dal rettangolo di gioco o un dirigente lancia o calcia un oggetto sul rettangolo 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 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 (o con un calcio di rigore se questo è all'interno dell'area di rigore del colpevole).

SCORRETTEZZE da parte dei calciatori

da AMMONIZIONE	da ESPULSIONE
<p>1.COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO: falli, atti, gesti o atteggiamenti contrari allo spirito del gioco</p> <p>Ad esempio: 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 il pallone con mani/ braccia Esultare in modo eccessivo e/o provocatorio, ecc.</p> <p>Un comportamento antisportivo può verificarsi dentro o fuori del rettangolo di gioco, con il pallone in gioco o con il pallone non in gioco.</p>	<p>1.CONDOTTA VIOLENTA:</p> <p>falli, atti o gesti che arrechino o tendano ad arrecare un danno fisico a chiochessia</p> <p>Ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Dare o tentare di dare un calcio, un pugno, uno schiaffo, ... · Colpire o tentare di colpire, anche usando o lanciando oggetti (non è indispensabile che l'oggetto colpisca effettivamente il destinatario, che ad esempio, potrebbe scansarlo) <p>La condotta violenta può verificarsi sia a gioco fermo sia in svolgimento</p>
<p>2.PROTESTARE CON PAROLE O GESTI</p> <p>(nei confronti degli Ufficiali di gara)</p>	<p>2.GRAVE FALLO DI GIOCO:</p> <p>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.</p> <p>Un grave fallo di gioco può essere commesso soltanto con il pallone in gioco.</p>
<p>3.TRASGREDIRE RIPETUTAMENTE LE REGOLE DEL GIOCO</p>	<p>3.MORDERE, SPUTARE O LANCIARE LA SABBIA CONTRO CHIUNQUE:</p> <p>(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 DALLA LINEA LATERALE</p> <p>(l'infrazione è riferita soltanto ai calciatori titolari)</p>	<p>5.NEGARE LA SEGNAZIONE DI UNA RETE O UN'EVIDENTE OPPORTUNITÀ DI SEGNARE UNA RETE (DOGSO):</p> <p>alla squadra avversaria, commettendo un fallo di mano (non si applica al portiere dentro la propria area di rigore)</p>
<p>6.ENTRARE, RIENTRARE O INTENZIONALMENTE USCIRE DAL RETTANGOLO DI GIOCO SENZA L'AUTORIZZAZIONE DELL'ARBITRO</p>	<p>6.NEGARE LA SEGNAZIONE DI UNA RETE O UN'EVIDENTE OPPORTUNITÀ DI SEGNARE UNA RETE (DOGSO):</p> <p>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.RICEVERE UNA SECONDA AMMONIZIONE NELLA MEDESIMA GARA</p>

GUIDA PRATICA AIA

- 1. Durante l'effettuazione di una rimessa degli arbitri all'interno dell'area di rigore, un difensore colpisce violentemente un avversario prima che il pallone tocchi il suolo. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?**

Dovranno espellere il calciatore per condotta violenta e il gioco verrà ripreso con la rimessa degli arbitri, nello stesso punto della prima rimessa, poiché il pallone non era ancora in gioco.

- 2. Se un calciatore commette un fallo di mano toccando il pallone che si trova in area di rigore o in corrispondenza della linea immaginaria 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.

- 3. 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.

- 4. 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 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.

- 5. 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.

- 6. 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 dalla posizione dell'infrazione o un calcio di rigore.

- 7. Un calciatore, per la contesa del pallone, viene a contatto con il portiere avversario che si trova nella propria area di rigore. 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.

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

Sì, purché il contrasto sia regolare.

9. 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 dalla posizione dell'infrazione o un calcio 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.

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

Per gioco pericoloso si intende una qualsiasi azione di un calciatore che, nel tentativo di giocare il pallone, mette in pericolo l'incolumità di qualcuno (incluso sé stesso) o impedisce ad un avversario vicino di giocare il pallone per timore di infortunarsi. Il gioco pericoloso non prevede contatto fisico tra i calciatori.

Il gioco pericoloso è punito con un calcio di punizione dalla posizione dell'infrazione o da centrocampo (a seconda che l'infrazione sia stata commessa nella metà campo avversaria o nella propria). 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.

11. 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 dalla posizione dell'infrazione o un calcio di rigore.

12. Un calciatore esce dal rettangolo 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.

13. 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.

14. 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 e assegna un calcio di punizione dalla posizione dell'infrazione o da centrocampo (a seconda che l'infrazione sia stata commessa nella metà campo avversaria o nella propria).

15. Come dovrà comportarsi l'arbitro per notificare a un calciatore o a un dirigente già ammonito la seconda ammonizione e, quindi, l'espulsione?

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

16. Un calciatore di riserva 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.

17. Un calciatore o un dirigente espulso può sostare nel recinto di gioco?

No, deve abbandonare immediatamente il recinto di gioco affinché l'arbitro possa riprendere il gioco. Solo il medico può rimanere in panchina anche se è stato espulso.

18. L'arbitro ammonisce o espelle un calciatore o un dirigente 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.

19. Un calciatore ritardatario, stando nel campo per destinazione in divisa da gioco, colpisce con violenza un avversario che si trova sul rettangolo di gioco, mentre il pallone è in gioco. Quale provvedimento dovrà assumere l'arbitro?

L'arbitro interromperà il gioco, identificherà il calciatore, lo espellerà e assegnerà un calcio di punizione dalla posizione dell'infrazione o un calcio di rigore.

20. 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 o di rigore ed espulsione.

21. Dopo che l'arbitro ha interrotto il gioco, un calciatore in segno di dissenso dalla decisione, lancia lontano il pallone. Come dovrà regolarsi l'arbitro?

Ammonirà il calciatore e farà riprendere il gioco in conformità a come si era interrotto.

22. Quale decisione dovrà assumere l'arbitro se un calciatore dopo aver protestato in modo plateale contro una sua decisione, abbandona intenzionalmente il rettangolo di gioco?

Lo considererò espulso e, non potendo notificare la sua decisione direttamente all'interessato, informerò il capitano della sua squadra, facendone poi menzione nel rapporto di gara.

23. 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 dalla posizione dell'infrazione.

24. 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 dalla posizione dell'infrazione.

25. Un portiere lancia un 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.

26. 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.

27. 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 rechi minaccia, 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 comprendersi in detta previsione normativa. Al verificarsi di tali infrazioni, constatate direttamente o su segnalazione di un altro ufficiale di gara, l'arbitro deve espellere dal recinto di gioco il responsabile.

28. Mentre il pallone è in gioco, due calciatori della stessa squadra si rendono reciprocamente colpevoli di una condotta violenta, ad esempio colpendosi tra di loro, all'interno del rettangolo di gioco. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

Gli arbitri dovranno espellerli e riprendere il gioco con un calcio di punizione in favore della squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.

29. Cosa succede, invece, se due calciatori della stessa squadra compiono simultaneamente – ovvero nello stesso momento, ma su azioni differenti - un'infrazione nei confronti di altrettanti avversari?

L'arbitro interromperà il gioco, e assumerà i provvedimenti disciplinari legati alla natura dei falli commessi. L'arbitro riprenderà il gioco nella porzione del rettangolo di gioco più favorevole alla squadra che ha subito le infrazioni.

30. Mentre il pallone è in gioco, il portiere colpisce violentemente un avversario subito dopo che questi, per normale dinamica dell'azione, è finito all'esterno del rettangolo di gioco ma dentro la superficie delimitata dalla linea di porta e la rete della stessa. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

Dovranno interrompere il gioco, espellere il portiere e riprendere il gioco con un calcio di rigore.

31. Un attaccante supera il portiere avversario e calcia il pallone in direzione della porta sguarnita. Un difensore lancia con le mani un oggetto che colpisce il pallone all'interno della propria area di rigore impedendogli di entrare in porta. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

Gli arbitri interromperanno il gioco e accorderanno un calcio di rigore. Il calciatore colpevole dovrà essere espulso per avere impedito la segnatura della rete.

32. Un calciatore che ha abbandonato il rettangolo di gioco per ricevere cure mediche, ma che non è stato sostituito, sgambetta un avversario che si trova all'interno del rettangolo di gioco. Quale decisione dovranno prendere gli arbitri?

Dovranno ammonire il calciatore per essere entrato nel rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri. Lo sgambetto può portare ad una ulteriore sanzione disciplinare se gli arbitri lo considerano una condotta antisportiva, imprudente o con vigoria sproporzionata. Dovranno riprendere il gioco con un calcio di punizione dalla posizione dell'infrazione o con un calcio di rigore. Qualora il calciatore venisse espulso, per doppia ammonizione o direttamente, la sua squadra dovrà continuare a giocare con un calciatore titolare in meno in quanto, per effetto della mancata sostituzione, continua a essere considerato titolare.

33. Mentre il pallone è in gioco, un calciatore, senza il permesso degli arbitri, esce dal rettangolo di gioco e colpisce con violenza un raccattapalle. Quale sarà la decisione degli arbitri?

Interromperanno il gioco, in quanto il calciatore è uscito dal rettangolo di gioco senza il loro permesso, quindi espelleranno il calciatore. Il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione in favore della squadra avversaria sulla linea perimetrale dal punto in cui il calciatore è uscito dal rettangolo di gioco, se questo si trovava all'interno della metà campo avversaria. Se il calciatore è uscito dal rettangolo di gioco nella propria metà campo verrà concesso un calcio di punizione alla squadra avversaria dal centro del rettangolo di gioco.

34. Mentre il pallone è in gioco, un calciatore, fuori dal rettangolo di gioco, commette un'infrazione contro un dirigente avversario. Adottati i relativi provvedimenti disciplinari, come verrà ripreso il gioco?

Con un calcio di punizione in favore della squadra avversaria eseguito dalla linea perimetrale, nel punto più vicino a quello in cui è avvenuta l'infrazione. Sarà assegnato un calcio di rigore se si tratta di un'infrazione che prevede un calcio di punizione dal punto dell'infrazione e se il punto più vicino si trova sulla parte della linea laterale che appartiene all'area di rigore della squadra del calciatore colpevole.

35. Mentre il pallone è in gioco un dirigente commette un'infrazione contro un calciatore di riserva avversario. Adottati i relativi provvedimenti disciplinari, come verrà ripreso il gioco?

Con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone al momento dell'infrazione.

36. Un attaccante, correndo con il pallone in suo possesso, vede un difensore di fronte a lui e si sposta - per normale dinamica dell'azione e per lo stretto necessario a evitare l'avversario - all'esterno del rettangolo di gioco al fine di continuare a giocare il pallone. L'avversario lo trattiene con le braccia intenzionalmente oltre la linea laterale per impedirgli di continuare la sua corsa. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

Dovranno interrompere il gioco e ammonire il difensore per comportamento antisportivo. Il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione sulla linea perimetrale più vicina al punto dove l'infrazione è stata commessa; un calcio di rigore è concesso se il punto della linea perimetrale più vicino si trova all'interno dell'area di rigore di colui che ha commesso l'infrazione.

37. Un calciatore lancia con violenza un oggetto contro una persona seduta sulla panchina della squadra. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

Dovranno interrompere il gioco ed espellere il calciatore colpevole per condotta violenta. Il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione sulla linea perimetrale più vicina al punto dove l'oggetto ha colpito o stava per colpire l'occupante della panchina.

38. Mentre il pallone è in gioco, un calciatore di riserva lancia violentemente un oggetto all'indirizzo di un calciatore avversario che si trova all'interno del rettangolo di gioco. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

Dovranno interrompere il gioco ed espellere il calciatore di riserva per condotta violenta. Il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione nel punto in cui l'oggetto ha colpito o stava per colpire un avversario.

39. Un calciatore tenta di impedire al pallone di entrare in porta toccandolo in maniera deliberata con le mani ma fallisce nel suo intento. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

Dovranno ammonire il calciatore per comportamento antisportivo e accordare la rete.

40. Un calciatore, a esclusione del portiere, tocca deliberatamente il pallone con le mani all'interno della propria area di rigore nel tentativo di impedire che pervenga ad un avversario. Cosa faranno gli arbitri?

Gli arbitri dovranno ammonire il calciatore se lo considerano colpevole di aver interrotto o intercettato lo sviluppo di una promettente azione d'attacco. Se invece lo considerano colpevole di aver impedito una evidente occasione da rete dovranno espellerlo. In entrambi i casi dovranno concedere un calcio di rigore.

41. Gli arbitri possono applicare il vantaggio quando viene commessa un'infrazione alla regola dei quattro secondi?

Gli arbitri possono applicare il vantaggio solo se l'infrazione è stata commessa dal portiere che nel tentativo di controllare il pallone nella propria metà del rettangolo di gioco con le mani o con i piedi ne, perde il possesso. Oppure se l'infrazione commessa è mantenere il possesso del pallone per più di quattro secondi, dentro la propria area di rigore.

42. Un calciatore entra nel rettangolo di gioco trascorso il periodo di due minuti dall'espulsione di uno dei suoi compagni e dopo aver ricevuto l'autorizzazione da parte del terzo arbitro o del cronometrista. Da quale punto del rettangolo di gioco potrà entrare nello stesso?

Dalla zona delle sostituzioni; se ciò non avviene dovrà essere punito per aver infranto la procedura di sostituzione stabilita dalle Regole del Gioco.

43. Il terzo arbitro o il cronometrista vede un calciatore rendersi colpevole di una condotta violenta. Gli arbitri non vedono né l'infrazione, né la segnalazione da parte del terzo arbitro o del cronometrista e la squadra del calciatore colpevole segna una rete. A questo punto uno degli arbitri, con il gioco ancora non ripreso, sente o vede la segnalazione del terzo arbitro o del cronometrista. Quale decisione dovranno prendere?

Non accorderanno la rete, dovranno espellere il calciatore colpevole e riprendere il gioco con un calcio di punizione dalla posizione dell'infrazione o un calcio di rigore per la squadra che ha subito la condotta violenta.

44. Dopo che è stata segnata una rete, e prima che sia ripreso il gioco, uno degli arbitri vede o sente una segnalazione del terzo arbitro o del cronometrista. Il terzo arbitro o il cronometrista informa gli arbitri 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 decisione dovranno prendere gli arbitri?

La rete non sarà accordata. Gli arbitri dovranno espellere il portiere per condotta violenta e concedere un calcio di rigore in favore della squadra che ha subito la condotta violenta.

- 45. Una squadra, a seguito di un'espulsione, gioca con un calciatore in meno quando, immediatamente dopo, un secondo calciatore della stessa squadra viene espulso. Mentre la squadra sta giocando con due calciatori in meno, subisce una rete. Quanti calciatori potranno entrare nel rettangolo di gioco dopo la rete, tenendo in considerazione che i calciatori non hanno ancora concluso il proprio periodo di espulsione di due minuti?**

Solo il calciatore che sostituisce il primo espulso potrà entrare nel rettangolo di gioco, il secondo dovrà attendere che siano passati i due minuti, a meno che la squadra avversaria non segni prima un'altra rete.

- 46. Un calciatore che commette un'infrazione, viene ammonito per la seconda volta nella medesima gara o espulso, in seguito all'applicazione del vantaggio. Se la sua squadra, a seguito del vantaggio concesso, subisce una rete, essa dovrà giocare con un calciatore in meno per due minuti?**

No se, al momento della segnalazione del vantaggio, la sua squadra stava giocando in parità o in inferiorità numerica (ad esempio, 5 contro 5 o 4 contro 5): in questo caso, infatti, l'espulsione è temporalmente imputabile al momento della segnalazione del vantaggio per cui la rete si intende segnata in un momento in cui la squadra stava giocando in inferiorità numerica (4 contro 5 o 3 contro 5); pertanto il calciatore espulso non potrà continuare a partecipare al gioco ma dovrà essere sostituito. Qualora, invece, la sua squadra stesse giocando in superiorità numerica (ad esempio in 5 contro 4), per effetto della precedente segnalazione del vantaggio, nel momento in cui subisce la rete è come se fosse in parità numerica (seguendo l'esempio, 4 contro 4), per cui non è consentito alcun reintegro.

- 47. Un calciatore si rende colpevole di condotta violenta, durante l'intervallo, tra i due periodi di gioco o tra i due tempi supplementari che porta alla sua espulsione. La sua squadra dovrà cominciare il secondo periodo con un calciatore in meno rispetto al numero di quelli che avevano terminato il tempo precedente?**

La sua squadra dovrà in ogni caso ridurre il numero complessivo dei calciatori disponibili di una unità. Il gioco dovrà essere ripreso con un calciatore titolare in meno sul rettangolo di gioco se l'espulso era uno dei titolari al termine del primo tempo, con lo stesso numero di titolari se era uno dei calciatori di riserva.

- 48. C'è differenza tra l'interpretazione della Regola 12 del Calcio a 11 e del Calcio a Cinque e la Regola 12 del Beach Soccer?**

Non vi è differenza nella tipologia dei falli e nella loro interpretazione, ad esclusione del gioco del portiere. L'arbitro dovrà intervenire modulando gli interventi tenendo conto delle caratteristiche peculiari della disciplina, quali le ridotte misure del rettangolo di gioco, le differenti modalità di gioco (velocità, tattiche, ecc.).

49. Può un portiere toccare o controllare il pallone con le mani nella propria area di rigore dopo che questo gli sia stato volontariamente passato da un compagno di squadra con i piedi, o anche su una ripresa di gioco?

Sì se si tratta del primo retropassaggio.

50. Da quando si effettua il computo dei 2 minuti di penalizzazione per un'espulsione?

Il computo dei 2 minuti inizia con la ripresa del gioco.

51. In caso di espulsione di un calciatore alla fine del primo periodo di gioco, il conteggio del tempo di penalizzazione deve essere proseguito nel secondo periodo di gioco?

Sì. Sia nel secondo periodo di gioco regolamentare, sia nel terzo, sia in quello eventualmente supplementare.

52. Un calciatore, per impossessarsi del pallone, si appoggia con le mani su un avversario. Come dovranno regolarsi gli arbitri?

L'azione deve intendersi come trattenere, spingere o saltare addosso ad un avversario, secondo la dinamica dell'azione. Pertanto, gli arbitri dovranno considerare irregolare il contrasto e punirlo con un calcio di punizione dalla posizione dell'infrazione o di rigore.

53. Verificandosi due falli contemporanei di diversa gravità tra calciatori avversari, come dovranno regolarsi gli arbitri?

Gli arbitri puniranno l'infrazione più grave, in termini di provvedimento disciplinare, ripresa del gioco, gravità fisica e impatto tattico. Il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione nel punto dove è avvenuta l'infrazione più grave o un calcio di rigore.

54. In che modo dovrà essere notificata l'espulsione per doppia ammonizione per il calciatore di riserva che, entrato nel rettangolo di gioco senza sostituire un compagno e quindi mettendo la sua squadra nella condizione di giocare con un elemento in più, commette una nuova infrazione meritevole di ammonizione?

L'arbitro dovrà esibirgli il cartellino giallo per la prima violazione attinente alla sostituzione e, immediatamente dopo, dovrà mostrargli nuovamente il cartellino giallo per la successiva infrazione commessa. Infine gli mostrerà il cartellino rosso che sancisce l'espulsione per doppia ammonizione. L'arbitro avrà cura di accertarsi che il cronometrista registri correttamente le tre sanzioni impartite.

55. Un calciatore, sia titolare che di riserva, si trova nel campo per destinazione, ivi compreso lo spazio interno di una porta, e disturba con la voce o con gesti un avversario. Dovrà essere punito?

Sì, qualora il fatto avvenga mentre il pallone è in gioco, gli arbitri, salvo il vantaggio, fermeranno il gioco, ammoniranno il calciatore per comportamento antisportivo e assegneranno un calcio di punizione dalla linea perimetrale nel punto più vicino a quello in cui è accaduta l'infrazione o da centrocampo (a

seconda che l'infrazione sia stata commessa nella metà campo avversaria o nella propria). Nel caso di concessione del vantaggio il colpevole dovrà essere ammonito alla prima interruzione di gioco.

56. In quali casi viene espulso il portiere quando ferma irregolarmente l'avversario diretto a rete fuori dalla propria area di rigore?

Se nega alla squadra avversaria una rete, compreso se tocca il pallone con le mani fuori dall'area di rigore, il portiere è considerato colpevole di una infrazione DOGSO.

57. Su rimessa dal fondo, il portiere può eseguire un drop, cioè calciare il pallone subito dopo averlo lasciato rimbalzare al suolo?

No. Verrà assegnato un calcio di punizione da centrocampo per la squadra avversaria.

58. Due calciatori avversari, nel tentativo di contendersi il pallone, cadono in terra nel campo per destinazione. Mentre il pallone è in gioco, uno dei due colpisce con un pugno l'avversario. Quale deve essere la decisione degli arbitri?

Salvo la concessione del vantaggio, interromperanno il gioco, espelleranno il calciatore per condotta violenta e riprenderanno il gioco con un calcio di punizione eseguito dalla linea perimetrale, nel punto più vicino a quello in cui è accaduta l'infrazione; sarà assegnato un calcio di rigore se tale punto è all'interno dell'area di rigore.

59. Il portiere, posizionato sulla linea mediana, riceve il pallone da un compagno su rimessa laterale e, tenendo il piede sopra il pallone, lo sposta oltre la linea mediana per poi riportarlo nella propria metà del rettangolo di gioco, senza mai spossessarsene: questo è ammesso?

Sì, lo può fare anche più volte se non se ne spossessa. L'arbitro conteggerà visibilmente i 4 secondi ogni qual volta il portiere giocherà il pallone nella propria metà del rettangolo di gioco.

60. Il portiere compie una parata ed entro 4 secondi, giocando il pallone con i piedi, oltrepassa la linea mediana senza spossessarsi del pallone e con lo stesso torna nella propria metà del rettangolo di gioco. Tutto ciò gli è consentito?

Sì. Nella propria metà del rettangolo di gioco egli lo potrà giocare per un massimo di 4 secondi.

61. Un calciatore, nel tentativo di entrare in possesso del pallone, effettua un tackle a due piedi sull'avversario: quali decisioni prenderà l'arbitro?

Colpire l'avversario con entrambi i piedi, oppure non colpirlo solo perché questi riesce ad evitarlo anche grazie ad altri fattori fortuiti sopravvenuti, deve essere sanzionato quantomeno con un calcio di punizione o di rigore. Per l'assunzione dell'eventuale provvedimento disciplinare l'arbitro dovrà valutare la forza

apportata nel contrasto, ricorrendo all'ammonizione se l'avversario, pur non essendo colpito, ha rischiato di subire un danno o se viene colpito con forza limitata. L'arbitro ricorrerà invece all'espulsione se il contrasto è portato con eccessiva vigoria.

62. Quali sono gli altri criteri di cui l'arbitro dovrà tenere conto per valutare la punibilità o no di un contrasto?

L'arbitro dovrà considerare:

- la distanza fra i calciatori: maggiore è la distanza, minore è la possibilità di contrastare regolarmente l'avversario (per cui cresce il rischio di arrecare danno all'avversario);
- lo slancio che il calciatore si dà per effettuare il contrasto: maggiore è lo slancio/energia/forza, più alto è il pericolo per chi subisce il tackle di patire un danno;
- se il contrasto è portato lateralmente o da tergo: la pericolosità aumenta poiché diminuisce la visuale del calciatore che subisce il tackle.

63. Cosa dovrà osservare l'arbitro ai fini della rilevazione della simulazione?

La naturalezza/normalità della caduta:

- una presunta trattenuta alle spalle dovrà necessariamente sbilanciare il calciatore all'indietro e non in avanti (viceversa una spinta dovrà produrre una caduta in avanti e non all'indietro);
- un presunto sgambetto determina una caduta verso il basso e non un movimento delle gambe verso l'alto (l'arbitro dovrà quindi intravedervi un movimento innaturale finalizzato ad enfatizzare un contatto che, per sua dinamica, non potrebbe produrlo);
- la convenienza da parte del calciatore a continuare l'azione o a fermarsi, in base alla posizione sul rettangolo di gioco/dinamica dell'azione: l'attaccante che ha superato l'avversario e cade per un presunto tocco da tergo non ha convenienza a fingere di avere subito un fallo, specie se ha in atto una promettente azione verso la porta avversaria;
- un calciatore che ha perso il controllo del pallone, è superato in corsa o è costretto a spostare la posizione verso le linee perimetrali, ha più convenienza a simulare di aver subito un fallo rispetto ad un calciatore che mantiene il possesso del pallone, o ha in corso un'azione dinamica e mantiene una posizione centrale;
- il difensore che perde il controllo del pallone a ridosso della sua area di rigore ha maggiore interesse dell'avversario, che ne è entrato in possesso, a simulare di aver subito un fallo, al fine di interromperne l'azione d'attacco.

64. Mentre la sua squadra sta battendo il calcio di inizio, prima che il pallone sia in gioco, un attaccante, compagno di chi sta battendo il calcio d'inizio, entra

nella metà campo avversaria. Contemporaneamente anche un calciatore difendente entra nell'opposta metà campo. Cosa decideranno gli arbitri?

Ammoniranno il calciatore attaccante. Richiameranno il difendente e, se recidivo, lo ammoniranno. Riprenderanno il gioco facendo ripetere il calcio d'inizio.

65. Mentre la sua squadra sta battendo il calcio di inizio, prima che il pallone sia in gioco, un attaccante, compagno di chi sta battendo il calcio d'inizio, entra nella metà campo avversaria. Contemporaneamente uno dei calciatori difendenti in barriera si avvicina a meno di 5 m dal pallone, non rispettando la distanza prescritta. Quale sarà la decisione degli arbitri?

Ammoniranno entrambi i calciatori e riprenderanno il gioco facendo ripetere il calcio d'inizio.

66. Quali criteri dovrà prendere in considerazione l'arbitro ai fini della valutazione di una SPA?

- non deve essere una situazione di DOGSO;
- 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;
- se il numero di calciatori attivi della squadra attaccante è maggiore del numero dei calciatori attivi della squadra difendente (esclusi il portiere difendente e il calciatore che ha commesso l'infrazione)

67. Un calciatore, nel contendere il pallone ad un avversario, commette un'infrazione fuori dalla propria area di rigore negando all'avversario la segnatura di una rete. Quale sarà la decisione degli arbitri?

Accorderanno un calcio di punizione in favore della squadra avversaria ed ammoniranno il calciatore colpevole.

68. Un calciatore, nel contendere il pallone ad un avversario, commette un'infrazione fuori dalla propria area di rigore interrompendo una promettente azione d'attacco avversaria. Quale sarà la decisione degli arbitri?

Accorderanno un calcio di punizione in favore della squadra avversaria ma non assumeranno alcun provvedimento disciplinare ai danni del calciatore colpevole.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

1. TIPI DI CALCI DI PUNIZIONE

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

Ci sono due tipi di calcio di punizione nel beach soccer:

- a) Calcio di punizione nella metà del rettangolo di gioco avversaria
- b) Calcio di punizione nella propria metà del rettangolo di gioco o dal centro del rettangolo di gioco

Il conteggio dei quattro secondi deve essere segnalato in maniera evidente da uno degli arbitri durante l'esecuzione di un calcio di punizione.

2. PROCEDURA

- I calciatori non possono formare una barriera;
- Il calciatore che esegue il calcio di punizione deve essere chiaramente identificato.
- Se l'infrazione è stata un fallo, il calciatore che lo ha subito esegue il calcio di punizione, a meno che non sia gravemente infortunato, in questo caso lo esegue il calciatore di riserva che sostituisce il calciatore che ha subito il fallo.
- Se l'infrazione non è stata un fallo, ad esempio un fallo di mano, il calcio di punizione può essere eseguito da qualunque calciatore titolare o di riserva della squadra che effettua il tiro.
- Il calciatore che esegue il tiro può formare un piccolo cumulo di sabbia usando i piedi o il pallone in modo da collocare il pallone in posizione sopraelevata.
- Il calcio di punizione deve essere eseguito entro quattro secondi dal fischio degli arbitri.
- Il tempo deve essere prolungato per permettere di eseguire un calcio di punizione allo scadere di ogni periodo di gioco (compreso il tempo supplementare); in tali situazioni, gli arbitri permettono che il portiere difendente sia sostituito con un calciatore di movimento o da un calciatore di riserva, sebbene in quest'ultimo caso debba essere eseguita la procedura della sostituzione.
- Se un calcio di punizione è calciato direttamente nella propria porta, viene assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.

- Se un calcio di punizione è calciato direttamente nella porta avversaria, la rete è valida.
- Se il pallone scoppia dopo aver colpito uno dei pali o la traversa e non entra in porta, gli arbitri non ordineranno che il calcio di punizione venga ripetuto; interrompono il gioco e lo riprendono con una propria rimessa.
- Se un calciatore esegue un calcio di punizione prima che gli arbitri abbiano emesso il fischio per l'esecuzione, ne ordineranno la ripetizione e ammoniranno il calciatore.
- Se un periodo di gioco è prolungato per consentire l'esecuzione di un calcio di punizione e il pallone colpisce uno dei pali, la traversa o il portiere prima di oltrepassare la linea di porta tra i pali e sotto la traversa, gli arbitri accordano la rete.
- Ad eccezione dei casi in cui la Regola prevede un'altra posizione, i calci di punizione per le infrazioni commesse da un calciatore che entra, rientra o abbandona il rettangolo di gioco senza autorizzazione, verranno eseguiti nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto o dal centro del rettangolo di gioco. Tuttavia, per le infrazioni di cui alla Regola 12.1, se un calciatore commette un'infrazione al di fuori del rettangolo di gioco, il gioco riprenderà con un calcio di punizione da eseguire sulla linea perimetrale più vicina a dove è stata commessa l'infrazione; viene assegnato un calcio di rigore se questo punto si trova sulla linea di porta o sulla parte della linea laterale che appartiene all'area di rigore del colpevole.

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;

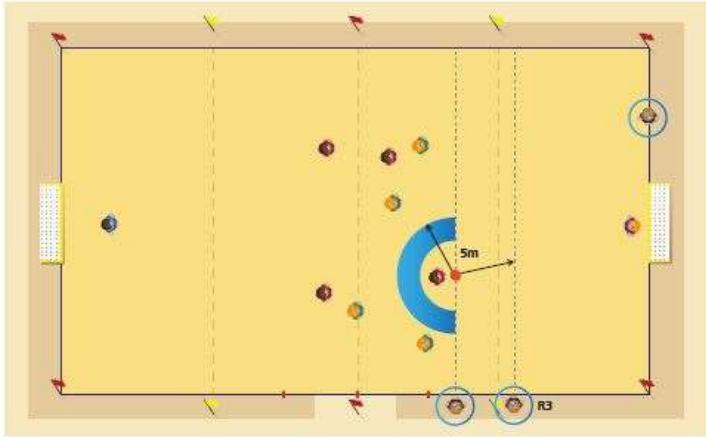
Un calcio di punizione può essere eseguito alzando il pallone con un piede o con entrambi i piedi simultaneamente.

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

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

3. POSIZIONE DEI CALCI DI PUNIZIONE

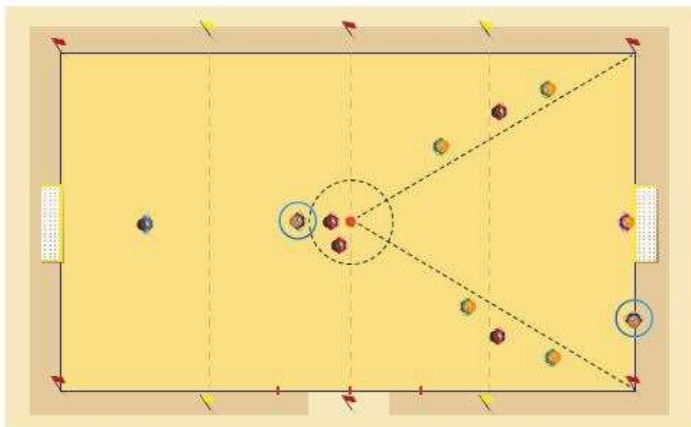
a) Calci di punizione nella metà del rettangolo di gioco avversaria



Se il calcio di punizione viene eseguito nella metà del rettangolo di gioco della squadra che ha commesso l'infrazione, ogni calciatore deve essere:

- sul rettangolo di gioco;
- ad almeno 5 metri dal pallone fino a quando non è in gioco (a parte il calciatore che esegue il tiro);
- dietro una linea immaginaria del pallone parallela alla linea di porta (eccezion fatta per il portiere difendente), in modo da non ostacolare il calciatore che esegue il calcio di punizione. Nessun calciatore, eccetto colui che lo esegue può superare questa linea immaginaria fino a quando il pallone non è in gioco.

b) Calci di punizione dalla propria metà rettangolo di gioco o dal centro del rettangolo di gioco



Se il calcio di punizione viene eseguito nella metà rettangolo di gioco della squadra che non ha commesso l'infrazione, o dal centro del rettangolo di gioco, tutti i calciatori devono essere:

- sul rettangolo di gioco;
- lasciare libera un'area immaginaria tra il pallone e le bandierine del calcio d'angolo su entrambi i lati della porta della squadra avversaria, con l'eccezione del portiere difendente.

Inoltre, i calciatori della squadra difendente devono essere ad almeno 5 metri dal pallone fino a quando non è in gioco.

Procedura per i calci di punizione dalla propria metà del rettangolo di gioco o dal centro del rettangolo di gioco

- Se il pallone è calciato in direzione della porta avversaria – all'interno dell'area tra il pallone e le bandierine d'angolo – solo il portiere difendente può toccare il pallone mentre è in aria, e non ha toccato i pali o la traversa. In tutti gli altri casi, se il pallone esce da quest'area (anche se rientra in essa) o tocca il terreno, il portiere difendente, i pali o la traversa, la restrizione non si applica più, e qualsiasi calciatore può toccare o giocare il pallone.
- Se il calcio di punizione viene eseguito da una squadra all'interno della propria area di rigore:
 - il pallone è in gioco quando è stato calciato e si muove chiaramente;
 - tutti gli avversari devono rimanere fuori dall'area di rigore fino a quando il pallone non è in gioco.

- Se il calcio di punizione viene eseguito a meno di 1 metro dalla linea laterale:
 - tutti i calciatori (ad eccezione del portiere difendente) devono rimanere al di fuori dell'area di rigore della squadra difendente sul lato del rettangolo di gioco dal quale il calcio di punizione è eseguito fino a quando il pallone è in gioco.

4. INFRAZIONI E SANZIONI

Se, su calcio di punizione nella propria metà rettangolo di gioco o dal centro del rettangolo di gioco, dopo che uno degli arbitri ha emesso il fischio per l'esecuzione e mentre il pallone è in gioco, qualsiasi calciatore (eccetto il portiere difendente) tocca il pallone nell'area tra il pallone e le bandierine d'angolo prima che il pallone abbia toccato i pali, la traversa, il portiere difendente o il terreno, o sia precedentemente uscito da questa area:

- Se gli arbitri non applicano il vantaggio e l'infrazione è commessa da un calciatore difendente:
 - viene assegnato un calcio di punizione, da eseguire dal punto in cui è stato toccato il pallone, se l'infrazione è stata commessa all'esterno della propria area di rigore;
 - viene assegnato un calcio di rigore se il calciatore ha toccato il pallone nella propria area di rigore.
- Se gli arbitri non applicano il vantaggio e l'infrazione è commessa da un compagno di squadra, viene assegnato un calcio di punizione, da eseguire dal punto in cui è stato toccato il pallone se questo si trovava nella metà rettangolo di gioco avversaria o dal centro del rettangolo di gioco se il pallone è stato toccato nella propria metà rettangolo di gioco.

Gli arbitri non adottano alcun provvedimento disciplinare, a meno che un calciatore difendente tocchi il pallone nell'area tra il punto in cui è stato battuto il calcio di punizione e i pali della propria porta e neghi alla squadra avversaria una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete. In questo caso, il calciatore è espulso.

Se, su calcio di punizione nella propria metà rettangolo di gioco o dal centro di rettangolo di gioco, e dopo che uno degli arbitri ha emesso il fischio per l'esecuzione, e prima che il pallone sia in gioco, un avversario non rispetta la distanza minima dal pallone o entra nell'area tra il pallone e le bandierine d'angolo e impatta chiaramente sul calcio di punizione oppure, dopo che il calcio di punizione è stato eseguito, gioca il pallone o lo contende a un avversario:

- il calcio di punizione viene ripetuto e il calciatore che ha commesso l'infrazione viene ammonito, a meno che gli arbitri non applichino il vantaggio o venga commessa un'altra infrazione punibile con un calcio di punizione o un calcio di rigore. In tal caso, gli arbitri sanzionano l'infrazione commessa successivamente. Gli arbitri non adottano alcun altro provvedimento disciplinare, a meno che non venga commessa un'altra infrazione che lo richieda.

Se, su un calcio di punizione nella propria metà rettangolo di gioco o dal centro del rettangolo di gioco, e dopo che uno degli arbitri ha emesso il fischio per l'esecuzione, e prima che il pallone sia in gioco, un compagno di squadra dell'esecutore entra nell'area tra il pallone e le bandierine d'angolo e impatta chiaramente sul calcio di punizione oppure, dopo che il calcio di punizione è stato eseguito, gioca il pallone o lo contende a un avversario:

- se gli arbitri non possono applicare il vantaggio, viene assegnato un calcio di punizione, da eseguire dal punto in cui il calciatore è entrato nell'area (non consentita) se questo era nella metà rettangolo di gioco avversaria, o dal centro del rettangolo di gioco se è avvenuto nella propria metà rettangolo di gioco. Gli arbitri non adottano alcun altro provvedimento disciplinare, a meno che non venga commessa un'altra infrazione che lo richieda.

Se, su un calcio di punizione nella propria metà rettangolo di gioco o dal centro del rettangolo di gioco, e dopo che uno degli arbitri ha emesso il fischio per l'esecuzione, e prima che il pallone sia in gioco, uno o più avversari non rispettano la distanza minima dal pallone, o entrano nell'area tra il pallone e le bandierine d'angolo, e uno o più compagni di squadra dell'esecutore entrano nell'area tra il pallone e le bandierine d'angolo e impattano chiaramente sul calcio di punizione oppure, dopo che il calcio di punizione è stato eseguito, giocano il pallone o lo contendono a un avversario:

- il calcio di punizione viene ripetuto, e gli arbitri richiamano i calciatori ma non adottano alcun altro provvedimento disciplinare.

Se, su un calcio di punizione nella propria metà del rettangolo di gioco o dal centro del rettangolo di gioco, e dopo che uno degli arbitri ha emesso il fischio per l'esecuzione, e prima che il pallone sia in gioco, un calciatore avversario entra nell'area compresa tra il pallone e le bandierine d'angolo e, mentre il pallone è in gioco, tocca il pallone nell'area compresa tra il pallone e le bandierine d'angolo prima che il pallone abbia toccato i pali, la traversa, il portiere difendente o il suolo, oppure prima che sia uscito da detta area:

- Se gli arbitri non applicano il vantaggio:
 - viene assegnato un calcio di punizione, da eseguirsi nel punto in cui il pallone è stato toccato, se l'infrazione è stata commessa all'esterno dell'area di rigore avversaria;
 - viene assegnato un calcio di rigore se il calciatore ha toccato il pallone nella propria area di rigore.

Non viene comminata alcuna sanzione disciplinare.

Se, su un calcio di punizione nella metà rettangolo di gioco avversaria e dopo che uno degli arbitri ha emesso il fischio per l'esecuzione, e prima che il pallone sia in gioco, un avversario non rispetta la distanza minima dal pallone o entra nell'area tra la linea di porta e la linea parallela immaginaria del pallone e impatta chiaramente sul calcio di punizione oppure, dopo che il calcio di punizione è stato eseguito, gioca il pallone o lo contende a un avversario:

- il calcio di punizione viene ripetuto e il calciatore che ha commesso l'infrazione viene ammonito, a meno che gli arbitri non applichino il vantaggio o venga commessa un'altra infrazione punibile con un calcio di punizione o di rigore. In tal caso, gli arbitri sanzionano l'infrazione commessa successivamente. Gli arbitri non adottano alcun altro provvedimento disciplinare, a meno che non venga commessa un'altra infrazione che lo richieda.

Se, su un calcio di punizione nella metà rettangolo di gioco avversaria e dopo che uno degli arbitri ha emesso il fischio per l'esecuzione, e prima che il pallone sia in gioco, un compagno di squadra dell'esecutore non rispetta la distanza regolamentare dal pallone o entra nell'area tra la linea di porta e la linea immaginaria parallela al pallone e impatta chiaramente sul calcio di punizione oppure, dopo che il calcio di punizione è stato eseguito, gioca il pallone o lo contende a un avversario:

- viene assegnato un calcio di punizione, da eseguire dal punto in cui il calciatore colpevole ha superato la linea del pallone o non ha rispettato la distanza minima dal pallone, se ciò avviene nella metà rettangolo di gioco della squadra avversaria, o dal centro del rettangolo di gioco se questo è nella propria metà rettangolo di gioco. Gli arbitri non adottano alcun provvedimento disciplinare, a meno non venga commessa un'altra infrazione che lo richieda.

Se, durante un calcio di punizione nella metà rettangolo di gioco avversaria, e dopo che uno degli arbitri ha emesso il fischio per l'esecuzione, e prima che il pallone sia in gioco, uno o più calciatori di entrambe le squadre non rispettano la distanza minima dal pallone o entrano nell'area tra la linea di porta e la linea immaginaria parallela al pallone e impattano chiaramente sul calcio di punizione oppure, dopo che il calcio di punizione è stato eseguito, giocano il pallone o lo contendono a un avversario:

- il calcio di punizione viene ripetuto e gli arbitri richiamano i calciatori ma non adottano alcun altro provvedimento disciplinare.

Se la squadra che esegue un calcio di punizione impiega più di quattro secondi:

- gli arbitri assegnano un calcio di punizione alla squadra avversaria, da eseguire dal punto in cui doveva essere originariamente ripreso il gioco, se questo si trova nella metà rettangolo di gioco della squadra che subisce il calcio di punizione, o dal centro del rettangolo di gioco, se il calcio di punizione era eseguito originariamente dalla propria metà rettangolo di gioco o dal centro del rettangolo di gioco.

Se un calcio di punizione viene eseguito da un compagno del calciatore precedentemente identificato:

- gli arbitri interrompono il gioco, ammoniscono il compagno di squadra per comportamento antisportivo e riprendono il gioco con un calcio di punizione per la squadra difendente, che si esegue dove il calciatore ha calciato il pallone, se l'originario calcio di punizione era stato effettuato nella metà rettangolo di gioco della squadra che subiva il calcio di punizione, o dal centro del rettangolo di gioco se l'originale calcio di punizione era stato eseguito nella propria metà rettangolo di gioco.

Se un avversario che si trova nell'area di rigore, quando il calcio di punizione viene eseguito, o che entra in area di rigore, prima che il pallone sia in gioco, tocca o contende il pallone prima che sia in gioco, il calcio di punizione dovrà essere ripetuto.

Se, dopo una ripresa di gioco, il calciatore tocca nuovamente il pallone prima che questo sia stato toccato un altro calciatore, viene assegnato un calcio di punizione, da eseguirsi dal punto in cui il calciatore ha toccato il pallone se l'infrazione è stata commessa nella metà rettangolo di gioco della squadra che ha subito l'originale calcio di punizione, o dal centro del rettangolo di gioco se l'infrazione è avvenuta nella propria metà rettangolo di gioco. Se il calciatore commette un fallo di mano, viene assegnato un calcio di punizione dalla posizione dell'infrazione o un calcio di rigore, a meno che il calciatore non fosse il portiere e il tocco sia all'interno dell'area di rigore del portiere, in tal caso viene assegnato un calcio di punizione da eseguire nel centro del rettangolo di gioco.

Un avversario che impedisce al calciatore incaricato del tiro di muoversi verso il pallone quando sta per eseguire un calcio di punizione deve essere ammonito, anche se l'autore dell'infrazione stava rispettando la distanza minima di 5 metri.

5. TABELLA RIASSUNTIVA

Infrazioni dopo il fischio degli arbitri e prima che il pallone sia in gioco

Infrazione	Esito del tiro		
	Il pallone entra in porta	Il pallone non entra in porta	Punto della ripresa di gioco
Infrazione del calciatore attaccante	<p>Impatto: calcio di punizione per la squadra difendente</p> <p>Nessun impatto: rete valida</p>	<p>Impatto: calcio di punizione per la squadra difendente</p> <p>Nessun impatto: il gioco prosegue</p>	Centro del rettangolo di gioco o dal punto dell'infrazione
Infrazione del calciatore difendente	Rete valida	<p>Impatto: ripetizione del calcio di punizione ed ammonizione del reo</p> <p>Nessun impatto: nessuna ripetizione</p>	—
Infrazione contemporanea di calciatori attaccanti e difendenti	<p>Impatto: ripetizione del calcio di punizione</p> <p>Nessun impatto: rete valida</p>	<p>Impatto: ripetizione del calcio di punizione</p> <p>Nessun impatto: nessuna ripetizione</p>	—

Infrazioni dopo il fischio degli arbitri e dopo che il pallone è in gioco (toccare o giocare il pallone nell'area tra il pallone e le bandierine d'angolo prima che tocchi il terreno, i pali, la traversa o il portiere)

Infrazione	Esito del tiro		
	Pallone entra in rete	Pallone non entra in rete	Punto della ripresa
Infrazione squadra attaccante	Calcio di punizione per la squadra difendente	Calcio di punizione per la squadra difendente	Calcio di punizione dal centro del rettangolo di gioco o dal punto dell'infrazione
Infrazione squadra difendente	Rete valida	Calcio di punizione o di rigore per la squadra attaccante	Dal punto dell'infrazione
Infrazione contemporanea di calciatori attaccanti e difendenti	Ripetizione del calcio di punizione	Ripetizione del calcio di punizione	–

GUIDA PRATICA AIA

- 1. Un calciatore esegue un calcio di punizione e in seguito tocca deliberatamente il pallone con le mani prima che sia stato toccato da un altro calciatore. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?**

Dovranno punire l'infrazione e accordare un calcio di punizione o un calcio di rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno della propria area di rigore, valutando se adottare anche il provvedimento disciplinare.

- 2. Ad una squadra è accordato un calcio di punizione all'interno della propria area di rigore. Il calciatore che esegue il calcio di punizione passa il pallone direttamente al proprio portiere, che si trova in detta area e quest'ultimo manca il pallone che entra in rete. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?**

Concederanno un calcio d'angolo in favore della squadra avversaria.

- 3. Un calciatore esegue un calcio di punizione dall'interno della propria area di rigore: una volta in gioco, il pallone rimbalza su un compagno di squadra, anch'egli all'interno dell'area di rigore, e poi finisce in rete. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?**

Gli arbitri concederanno la rete.

- 4. Nell'esecuzione di un calcio di punizione il pallone, regolarmente in gioco, viene deviato da uno degli arbitri e finisce direttamente in porta. Quale decisione dovranno prendere gli arbitri?**

Il pallone, se viene deviato da uno degli arbitri, ed entra direttamente in porta non è in gioco, pertanto la rete non verrà convalidata ed il gioco verrà ripreso con una rimessa dell'arbitro.

- 5. Durante l'esecuzione di un calcio di punizione il pallone colpisce il palo o la traversa e scoppia. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?**

Se il pallone entra direttamente in porta dopo aver colpito il palo o la traversa, la rete dovrà essere convalidata. Se il pallone non entra direttamente in porta dopo essere rimbalzato sul palo o sulla traversa, la rete non dovrà essere convalidata. Il pallone dovrà essere sostituito ed il gioco ripreso con una rimessa degli arbitri. In quest'ultimo caso, se la gara è stata prolungata al termine di un periodo di gioco regolamentare o supplementare per permettere di eseguire il calcio di punizione, la gara sarà dichiarata conclusa.

- 6. Se un calcio di punizione viene assegnato quando sta per scadere uno dei periodi di gioco, deve esserne prolungata la durata per consentire l'esecuzione di tale tiro?**

Sì, anche in questo caso una rete sarà valida anche se il pallone tocca uno o entrambi i pali della porta o la traversa o il portiere o una combinazione di uno o più dei suddetti elementi, purché non sia commessa alcuna infrazione.

7. Durante l'esecuzione di un calcio di punizione si effettua in maniera visibile il conteggio dei quattro secondi?

Sì. Se il calciatore non esegue il calcio di punizione entro quattro secondi dal fischio dell'arbitro, questi dovrà accordare un calcio di punizione alla squadra avversaria dal punto in cui è eseguito il calcio di punizione, se questo si trova nella metà rettangolo di gioco della squadra che subisce il calcio di punizione, o dal centro del rettangolo di gioco, se il calcio di punizione era eseguito originariamente dalla propria metà rettangolo di gioco o dal centro del rettangolo di gioco.

8. Cosa dovrà fare l'arbitro se, durante l'esecuzione di un calcio di punizione, un avversario – incluso il portiere - non rispetta la distanza regolamentare e il pallone, regolarmente calciato dal calciatore incaricato, esce o viene parato/respinto dal portiere?

Premesso che si raccomanda agli arbitri di attuare la dovuta azione preventiva prima di autorizzare l'esecuzione del tiro col proprio fischio, invitando tutti gli avversari al rispetto della distanza regolamentare, qualora il mancato rispetto della distanza regolamentare impatti chiaramente sul calcio di punizione, quest'ultimo deve essere ripetuto e l'autore dell'infrazione deve essere ammonito a meno che gli arbitri non applichino il vantaggio o venga commessa un'altra infrazione punibile con un calcio di punizione o un calcio di rigore.

9. Come dovrà comportarsi l'arbitro se, nel caso suindicato, il tiro entra in rete?

Dovrà accordare la rete senza assumere alcun provvedimento disciplinare.

10. Durante l'esecuzione di un calcio di punizione, scaduti i 4 secondi dal fischio dell'arbitro, un avversario entra regolarmente in possesso del pallone e imposta un'azione di contropiede: l'arbitro può concedere il vantaggio?

No, l'arbitro dovrà interrompere l'azione e accordare un calcio di punizione per l'infrazione dei 4 secondi.

11. 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 stato calciato e si è mosso chiaramente.

12. Il calciatore che batte un calcio di punizione può fare un cumulo di sabbia usando i piedi, le mani o il pallone in modo da mettere il pallone in posizione sopraelevata?

Può usare i piedi o il pallone ma non può usare le mani. In tal caso l'arbitro deve richiamare il calciatore e, se recidivo, ammonirlo.

- 13. In caso di calcio di punizione battuto dal portiere, quest'ultimo tocca per una seconda volta il pallone (non con le mani) prima che venga toccato da un altro calciatore, per impedire ad un avversario di entrarne in possesso impedendo così un'evidente opportunità di segnare una rete. Cosa faranno gli arbitri?**

Gli Arbitri interrompono il gioco e assegnano un calcio di punizione alla squadra avversaria dal punto dell'infrazione o dal punto immaginario di centrocampo. In entrambi i casi il portiere va espulso.

- 14. Su un calcio di punizione dalla propria metà campo (a cono) tutti i calciatori devono lasciare libera un'area immaginaria fra il pallone e le bandierine del calcio d'angolo, con l'eccezione del portiere avversario?**

Sì

- 15. Su calcio di punizione dalla metà campo avversaria (in linea) il pallone può essere calciato solamente in avanti?**

No, può essere battuto in ogni direzione.

- 16. Dopo un fallo per gioco pericoloso a battere il calcio di punizione può essere qualunque calciatore della squadra avversaria?**

No, a battere il calcio di punizione deve essere il calciatore che ha subito il gioco pericoloso.

- 17. Dopo aver battuto un calcio di punizione per fallo di mano, l'arbitro ne ordina la ripetizione per un'infrazione. Deve essere sempre lo stesso calciatore a battere il calcio di punizione?**

No, può batterlo chiunque della sua squadra.

- 18. Durante l'esecuzione di un calcio di punizione dalla propria metà campo (a cono) battuto regolarmente, un calciatore difendente colpisce con il piede il pallone al volo, all'interno dell'area tra il pallone e i pali, impedendo che venga segnata una rete. Che decisioni prenderanno gli Arbitri?**

Viene assegnato un calcio di punizione o di rigore a seconda di dove è stato colpito il pallone e il calciatore colpevole dovrà essere espulso.

- 19. In occasione di un calcio di punizione "a cono", un calciatore difendente entra all'interno del cono prima che il pallone sia in gioco e tocca il pallone quando è in aria, prima che abbia toccato il suolo/portiere/pali/traversa. Come si comporteranno gli arbitri?**

Se gli arbitri non applicano il vantaggio viene assegnato un calcio di punizione, da eseguire dal punto in cui è stato toccato il pallone, se l'infrazione è stata commessa all'esterno della propria area di rigore, o un calcio di rigore, se il calciatore ha toccato il pallone nella propria area di rigore.

20. In occasione di un calcio di punizione “a cono”, un calciatore attaccante entra all’interno del cono prima che il pallone sia in gioco e tocca il pallone quando è in aria, prima che abbia toccato il suolo/portiere/pali/traversa. Come si comporteranno gli arbitri?

Gli arbitri dovranno interrompere il gioco senza attendere, sanzionando quindi la prima infrazione (calciatore entrato nel cono prima che il pallone fosse in gioco). Il gioco verrà ripreso dal punto in cui il calciatore è entrato dentro il cono o da centrocampo.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

Un calcio di rigore viene assegnato se un calciatore commette una delle infrazioni punibili con un calcio di punizione fra quelle menzionate nella Regola 12.1, all'interno della propria area di rigore o fuori dal rettangolo di gioco, secondo quanto previsto nella Regola 12.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rigore.

1. PROCEDURA

Il pallone deve essere fermo sul punto di rigore immaginario.

Il calciatore incaricato di eseguire il calcio di rigore:

- deve essere chiaramente identificato;
- deve essere il calciatore che ha subito il fallo, se l'infrazione era un fallo, a meno che non sia gravemente infortunato, nel qual caso lo esegue il calciatore di riserva che sostituisce il calciatore che ha subito il fallo. Se l'infrazione non era un fallo, ad esempio un fallo di mano, qualunque calciatore titolare o di riserva della stessa squadra lo potrà eseguire.

Il portiere difendente deve rimanere sulla linea di porta, tra i pali, senza toccare la traversa, i pali o la rete della porta, facendo fronte a chi esegue il tiro, fino a quando il pallone non sia stato calciato. Il portiere non deve distrarre colui che calcia in modo antisportivo, ad esempio ritardare l'esecuzione del tiro o toccare i pali, la traversa o la rete della porta.

Se il portiere difendente chiede di essere sostituito dopo che il calciatore ha posizionato il pallone, gli arbitri devono ammonire il portiere per aver ritardato la ripresa del gioco, ma la sostituzione può essere effettuata.

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

- sul rettangolo di gioco;
- ad almeno 5 metri dal punto immaginario del rigore;
- fuori dell'area di rigore.

Il calciatore che esegue il tiro può formare un piccolo cumulo di sabbia usando i piedi o il pallone in modo da collocare il pallone in posizione sopraelevata.

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

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

Quando il pallone viene calciato, il portiere difendente deve avere almeno una parte di un piede che tocchi, che sia in linea o sia dietro la linea di porta immaginaria.

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

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

Se un calcio di rigore viene assegnato quando un periodo di gioco sta per terminare, il periodo verrà considerato concluso una volta completato il calcio di rigore. Il tiro è considerato completato quando, dopo che il pallone è in gioco, si verifici una delle seguenti condizioni:

- il pallone cessa di muoversi o esce dal rettangolo di gioco;
- il pallone è giocato da qualsiasi calciatore (incluso colui che ha eseguito il tiro) diverso dal portiere difendente;
- gli arbitri interrompono il gioco per un'infrazione commessa dal calciatore che ha eseguito il tiro o da un calciatore appartenente alla squadra che ha eseguito il tiro.

2. INFRAZIONI E SANZIONI

Una volta che gli arbitri hanno emesso il fischio per l'esecuzione di un calcio di rigore, il tiro deve essere eseguito; se non viene eseguito, uno degli arbitri può assumere provvedimenti disciplinari prima di emettere il nuovo fischio per l'esecuzione del calcio di rigore.

Un compagno del calciatore incaricato del tiro sarà punito per "invasione" soltanto se:

- l'invasione impatta chiaramente sul portiere; o
- gioca il pallone o lo contende a un avversario e poi segna, tenta di segnare o crea un'opportunità di segnare una rete.

Un compagno del portiere sarà punito per "invasione" soltanto se:

- l'invasione impatta chiaramente sul calciatore incaricato del tiro; o
- gioca il pallone o lo contende a un avversario e ciò impedisce alla squadra avversaria di segnare, tentare di segnare o creare un'opportunità di segnare una rete.

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

- il calciatore che esegue il calcio di rigore o un suo compagno commettono un'infrazione:
 - se il pallone entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto;
 - se il pallone non entra in porta, gli arbitri dovranno interrompere il gioco e assegnare un calcio di punizione alla squadra avversaria;

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

- un calcio di rigore viene calciato all'indietro;
 - un compagno del calciatore identificato esegue il calcio di rigore: gli arbitri ammoniscono il calciatore che ha eseguito il tiro;
 - una volta che il calciatore ha completato la rincorsa fa finta di calciare il pallone; gli arbitri ammoniscono il calciatore (è consentito, però, fare una finta durante la rincorsa).
- Il portiere difendente commette un'infrazione:
 - se il pallone entra in porta, la rete dovrà essere convalidata;
 - se il pallone non entra in la porta o rimbalza sulla traversa o sul palo, il calcio di rigore deve essere ripetuto soltanto se l'infrazione del portiere ha avuto un impatto evidente sul calciatore che lo ha eseguito;
 - se il portiere impedisce al pallone di entrare in rete, il calcio di rigore deve essere ripetuto.

Se l'infrazione del portiere determina la ripetizione del calcio di rigore, il portiere deve essere richiamato la prima volta; se lo stesso calciatore commette ulteriori infrazioni sarà ammonito.

- Se un compagno di squadra del portiere difendente commette un'infrazione:
 - se il pallone entra in rete, la rete viene convalidata;
 - se il pallone non entra in porta, il calcio di rigore deve essere ripetuto; il trasgressore deve essere richiamato la prima volta. Se lo stesso calciatore commette ulteriori infrazioni verrà ammonito.
- Se un calciatore di entrambe le squadre commette un'infrazione, il calcio di rigore deve essere ripetuto, a meno che un calciatore commetta un'infrazione più grave (ad esempio, finta irregolare); i trasgressori devono essere richiamati la prima volta. Se gli stessi calciatori commettono ulteriori infrazioni saranno ammoniti. Se un calciatore commette un'infrazione più grave (ad esempio finta irregolare), verrà assegnato un calcio di punizione agli avversari e il colpevole verrà ammonito senza alcun richiamo.
- Se il portiere difendente e colui che esegue il calcio di rigore commettono contemporaneamente un'infrazione, colui che ha eseguito il calcio di rigore deve essere ammonito e il gioco riprende con un calcio di punizione in favore della squadra difendente.

Un avversario che impedisce al calciatore incaricato del tiro di muoversi verso il pallone quando deve essere eseguito un calcio di rigore deve essere ammonito, anche se l'autore dell'infrazione stava rispettando la distanza minima di 5 metri.

Se, dopo l'esecuzione del calcio di rigore:

- chi lo ha eseguito tocca il pallone di nuovo, prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:
 - sarà assegnato un calcio di punizione alla squadra avversaria, da eseguire nel punto in cui è stata commessa l'infrazione, a condizione che questa avvenga nella metà del rettangolo di gioco della squadra difendente, o dal centro del rettangolo di gioco, se l'infrazione è stata commessa nella metà del rettangolo di gioco del calciatore che ha eseguito il tiro (a meno che non si tratti di un fallo di mano, in qual caso il calcio di punizione sarà eseguito dalla posizione dell'infrazione).
- il pallone viene toccato da un "corpo estraneo" mentre si muove in avanti:
 - il calcio di rigore dovrà essere ripetuto tranne che il pallone non stia entrando in porta e l'interferenza non impedisca al portiere o ad un difendente di giocarlo, nel qual caso la rete sarà convalidata se il pallone entra in porta (anche se c'è contatto con il pallone), a meno che l'interferenza non sia stata causata dalla squadra attaccante;
- il pallone rimbalza sul rettangolo di gioco, dopo essere stato respinto dal portiere o dai pali o dalla traversa e viene poi toccato da un "corpo estraneo":
 - gli arbitri interromperanno il gioco;
 - il gioco verrà ripreso con una rimessa degli arbitri nel punto in cui si trovava il pallone al momento del contatto.

3. TABELLA RIASSUNTIVA

Infrazione	Esito del calcio di rigore		
	Il pallone entra in porta	Il pallone non entra in porta	Punto della ripresa di gioco
Invasione di un attaccante	Impatto: il calcio di rigore si ripete; Nessun impatto: rete valida	Impatto: calcio di punizione per la squadra difendente; Nessun impatto: nessuna ripetizione	Punto in cui è stata commessa l'infrazione
Invasione di un difendente	Impatto: rete valida; Nessun impatto: rete valida	Impatto: il calcio di rigore si ripete; Nessun impatto: nessuna ripetizione	-
Invasione di un attaccante e di un difendente	Impatto: il calcio di rigore si ripete; Nessun impatto: rete valida	Impatto: il calcio di rigore si ripete; Nessun impatto: nessuna ripetizione	-
Infrazione commessa dal portiere	Rete valida	Non parato: il rigore non si ripete a meno che l'infrazione ha avuto impatto evidente sul tiratore Parato: il rigore si ripete, richiamo per il portiere e ammonizione per ogni successiva infrazione	-
Infrazioni commesse dal portiere e da chi calcia contemporaneamente	Calcio di punizione per la squadra difendente e ammonizione del reo	Calcio di punizione per la squadra difendente e ammonizione del reo	Punto immaginario del calcio di rigore
Pallone calciato indietro	Calcio di punizione per la squadra difendente	Calcio di punizione per la squadra difendente	Punto immaginario del calcio di rigore
Calcia un compagno di chi era stato identificato	Calcio di punizione per la squadra difendente e ammonizione del reo	Calcio di punizione per la squadra difendente e ammonizione del reo	Punto immaginario del calcio di rigore
Chi calcia fa una finta non regolamentare	Calcio di punizione per la squadra difendente e ammonizione del reo	Calcio di punizione per la squadra difendente e ammonizione del reo	Punto immaginario del calcio di rigore

GUIDA PRATICA AIA

1. Durante l'esecuzione di un calcio di rigore il pallone colpisce il palo e/o la traversa e scoppia. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

Se il pallone entra in porta direttamente dopo aver colpito il palo e/o la traversa, la rete dovrà essere convalidata. Se il pallone non entra direttamente in porta dopo aver colpito il palo e/o la traversa, la rete non dovrà essere convalidata. Il pallone dovrà essere sostituito e il gioco ripreso con una rimessa degli arbitri. Se la gara è stata prolungata al termine di un periodo di gioco regolamentare o al termine del tempo supplementare per permettere di eseguire il calcio di rigore, la gara sarà dichiarata conclusa.

2. Un calciatore esegue un calcio di rigore dopo aver effettuato una finta irregolare. Il pallone, respinto dal portiere o da un palo o dalla traversa, è ripreso da un attaccante che si è mosso regolarmente dopo l'esecuzione del tiro e segna una rete. Gli arbitri dovranno considerarla valida?

No. Il gioco dovrà essere ripreso con un calcio di punizione in favore della squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione, ossia nel punto del calcio di rigore. Il calciatore che ha effettuato la finta irregolare dovrà essere ammonito.

3. Per disturbare il calciatore che esegue il calcio di rigore, un difensore motteggia, emette grida o lancia un oggetto. Come dovranno comportarsi gli arbitri?

Se viene segnata, la rete sarà convalidata. Diversamente il calcio di rigore dovrà essere ripetuto. Il calciatore colpevole dovrà essere ammonito per comportamento antisportivo oppure sarà espulso se, a giudizio degli arbitri, l'oggetto è stato lanciato per colpire l'avversario.

4. In caso di prolungamento di un periodo di gioco o del tempo supplementare per far eseguire o ripetere un calcio di rigore, quando dovrà ritenersi che il calcio di rigore ha prodotto il suo effetto?

Immediatamente dopo che l'arbitro avrà assunto la sua decisione e precisamente:

- a) se il pallone entra direttamente in porta, la rete è valida;
- b) se il pallone entra in porta, dopo essere rimbalzato su un palo o sulla traversa, la rete è valida;
- c) se il pallone finisce fuori dal rettangolo di gioco passando a lato di un palo o sopra la traversa della porta, il gioco ha termine;
- d) se il pallone colpisce un palo o la traversa e rimbalza nel rettangolo di gioco terminando il suo moto, il gioco ha termine in quel momento;

- e) se il pallone, dopo essere stato toccato dal portiere, finisce in porta, la rete è valida;
- f) se il pallone è nettamente fermato dal portiere, il gioco ha termine;
- g) se il pallone è fermato durante la traiettoria da un elemento estraneo, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto;
- h) se prima del tiro un calciatore difendente entra nell'area di rigore, il tiro dovrà essere ripetuto se la rete non è stata segnata;
- i) se il portiere commette un'infrazione e la rete non viene realizzata, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto, se tale infrazione ha influenzato chi ha calciato;
- j) se un attaccante entra nell'area di rigore o comunque si avvicina a meno di 5 metri dal pallone prima che questi sia giocato e sia stata segnata la rete, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto;
- k) in caso d'infrazione contemporanea di un attaccante e di un difensore: il tiro dovrà essere ripetuto, a meno che un calciatore non commetta una infrazione più grave (es. finta irregolare);
- l) se il pallone, calciato regolarmente in avanti, si sgonfia o scoppia, il tiro dovrà essere ripetuto;
- m) se il pallone, calciato regolarmente in avanti si ferma, il gioco ha termine;
- n) se il pallone rimbalza sul palo o sulla traversa, tocca il portiere e oltrepassa la linea di porta all'interno dei pali, la rete è valida;
- o) se il pallone rimbalza sul palo o sulla traversa, tocca il portiere e resta nel rettangolo di gioco terminando il suo moto, il gioco ha termine;
- p) se il pallone, toccato dal portiere, rimbalza sul palo o sulla traversa, e tocca nuovamente il portiere oltrepassando poi la linea di porta all'interno dei pali: la rete è valida.

5. L'arbitro decide che un calcio di rigore debba essere ripetuto a causa di un'infrazione. Può essere un altro calciatore ad eseguire questo secondo calcio di rigore?

Solo se il fallo per il quale si batte il calcio di rigore non era stato commesso su un calciatore avversario.

6. Un calciatore effettua un calcio di rigore prima che l'arbitro abbia dato il segnale per l'esecuzione. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

Dovrà, comunque, fare ripetere il calcio di rigore e il calciatore dovrà essere ammonito.

7. Il calciatore che esegue un calcio di rigore passa il pallone in avanti ad un compagno che segna una rete. Questo è permesso?

Sì, purché la corretta procedura di esecuzione del calcio di rigore sia seguita.

8. Un calcio di rigore viene assegnato quando un periodo di gioco sta per terminare. Il portiere può essere sostituito prima che il calcio di rigore sia eseguito?

Sì.

9. Se il portiere commette un'infrazione e il pallone non entra in porta o rimbalza sulla traversa o sul palo, il calcio di rigore dovrà comunque essere ripetuto?

No, solo se, a giudizio degli arbitri, l'infrazione del portiere ha avuto un impatto evidente sull'esecutore del tiro. Nel caso in cui il calcio di rigore debba essere ripetuto il portiere dovrà essere richiamato la prima volta e ammonito (se lo stesso calciatore) per qualsiasi successiva infrazione durante la gara.

10. Se il portiere difendente e colui che esegue il calcio di rigore commettono contemporaneamente un'infrazione, come dovranno comportarsi gli arbitri?

Dovranno ammonire colui che ha eseguito il calcio di rigore e riprendere il gioco con un calcio di punizione in favore della squadra difendente.

11. Un compagno di squadra del portiere difendente commette un'invasione ed il pallone non entra in porta. Come dovranno comportarsi gli arbitri?

Il calcio di rigore deve essere ripetuto se l'invasione impatta su quest'ultimo; il trasgressore deve essere richiamato la prima volta. Se lo stesso calciatore commette ulteriori infrazioni sarà ammonito.

ANNOTAZIONI

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, o quando il pallone colpisce il soffitto mentre è in gioco.

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

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

1. PROCEDURA

Esistono due tipi di procedura:

- rimessa laterale eseguita con i piedi;
- rimessa laterale eseguita con le mani.

Tutti gli avversari devono stare ad almeno 5 metri dal punto in cui la rimessa dalla linea laterale deve essere eseguita.

La rimessa dalla linea laterale deve essere eseguita entro quattro secondi dal momento in cui la squadra è pronta ad eseguirla o da quando l'arbitro segnala che la squadra è pronta a rimettere il pallone in gioco.

Se la ripresa del gioco è ritardata per ragioni tattiche, gli arbitri iniziano il conteggio dei quattro secondi emettendo un loro fischio, indipendentemente dal fatto che il calciatore che esegue la rimessa laterale sia pronto o meno per eseguirla.

Se il pallone non entra sul rettangolo di gioco da una rimessa laterale, gli arbitri ordinano a un calciatore della squadra avversaria l'esecuzione della stessa.

Se un calciatore, mentre sta eseguendo correttamente una rimessa dalla linea laterale, lancia o calcia intenzionalmente il pallone contro un avversario al fine di poterlo rigiocare ma non lo fa in maniera negligente, imprudente, o usando vigoria sproporzionata, gli arbitri lasceranno 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.

Rimessa laterale con i piedi

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

- stare rivolto verso il rettangolo di gioco;
- avere, almeno una parte di entrambi i piedi sulla linea laterale o sul suolo all'esterno di questa;
- calciare il pallone, che deve essere fermo, sulla linea laterale – nel punto in cui è uscito dal rettangolo di gioco – o fuori dal rettangolo di gioco vicino alla linea laterale.

Se la rimessa laterale non viene eseguita dalla linea laterale, il pallone è in gioco non appena entra sul rettangolo di gioco. Se la rimessa laterale viene eseguita dalla linea laterale, il pallone è in gioco non appena si muove chiaramente.

Rimessa laterale con le mani

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

- stare rivolto verso al rettangolo di gioco;
- avere, almeno una parte di entrambi i piedi sulla linea laterale o sul suolo all'esterno di questa;
- lanciare il pallone con entrambi le mani da dietro e al di sopra della testa, dal punto in cui è uscito dal rettangolo di gioco.

Il pallone è in gioco quando entra sul rettangolo di gioco.

2. INFRAZIONI E SANZIONI

Se, dopo che il pallone è in gioco, colui che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale tocca di nuovo il pallone, prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, sarà assegnato un calcio di punizione da eseguire nel punto in cui è stata commessa l'infrazione, a condizione che questo si trovasse nella metà del rettangolo di gioco della squadra che ha subito la rimessa laterale, o dal centro del rettangolo di gioco se l'infrazione è stata commessa nella propria metà del rettangolo di gioco. Se il calciatore commette un fallo di mano:

- sarà assegnato un calcio di punizione da eseguire dalla posizione dell'infrazione;
- sarà assegnato un calcio di rigore se l'infrazione è avvenuta all'interno dell'area di rigore dell'esecutore, a meno che il calciatore non fosse il portiere, in quel caso viene assegnato un calcio di punizione da eseguire dal centro del rettangolo di gioco.

Un avversario che distrae oppure ostacola scorrettamente il calciatore che esegue una rimessa dalla linea laterale (anche non rispettando la distanza di 5 metri 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 da eseguire dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, se è avvenuta nella metà del rettangolo di gioco della squadra avversaria, o dal centro del rettangolo di gioco se l'infrazione è avvenuta nella metà del rettangolo di gioco della squadra che l'ha commessa.

Per ogni altra infrazione, incluso la mancata esecuzione della rimessa laterale entro quattro secondi, la rimessa laterale dovrà essere assegnata alla squadra avversaria, (che può scegliere di effettuare una rimessa laterale con i piedi o con le mani).

GUIDA PRATICA AIA

- 1. Un calciatore che esegue la rimessa dalla linea laterale passa il pallone al proprio portiere che, nell'intento di evitare di subire una rete, tocca il pallone con le mani senza impedire che entri in porta. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?**

L'azione è regolare e dovranno convalidare la rete.

- 2. Se un calciatore è pronto e quindi in grado di eseguire la rimessa e trattiene il pallone per 4 secondi senza giocarlo, quale provvedimento dovranno prendere gli arbitri?**

Assegneranno la rimessa all'altra squadra perché decorsi i quattro secondi.

- 3. Se un avversario si pone a una distanza inferiore a 5 metri, gli arbitri devono intervenire per riportarlo a distanza regolamentare?**

Gli arbitri devono rammentare ai calciatori della squadra difendente che devono posizionarsi ad almeno 5 m dal punto in cui deve essere battuta la rimessa dalla linea laterale. Ove necessario, gli arbitri devono richiamare ogni calciatore che non rispetti tale distanza, prima che la rimessa dalla linea laterale sia eseguita, e ammonirlo se successivamente non arretra alla distanza regolamentare.

- 4. Può un calciatore richiedere agli arbitri il rispetto della distanza prima di eseguire una rimessa dalla linea laterale?**

Il calciatore incaricato di eseguire la rimessa laterale deve effettuarla entro quattro secondi. Se i calciatori avversari sono ad una distanza tale da non permettere la regolare esecuzione, gli arbitri, previa la debita azione di prevenzione che non sortisce effetto, interromperanno il gioco e ammoniranno il calciatore inadempiente. Qualora la rimessa laterale sia stata battuta, il gioco deve essere ripreso con un calcio di punizione da eseguire dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, se è avvenuta nella metà del rettangolo di gioco

della squadra avversaria, o dal centro del rettangolo di gioco se l'infrazione è avvenuta nella metà del rettangolo di gioco della squadra che l'ha commessa.

5. Un calciatore esegue regolarmente la rimessa laterale, ma il pallone non entra nel rettangolo di gioco: cosa dovrà fare l'arbitro?

Dovrà attribuire la rimessa agli avversari.

6. 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.

7. Un calciatore effettua una rimessa dalla linea laterale in modo non corretto e 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.

8. Dopo che un calciatore ha preso il pallone per eseguire una rimessa laterale con le mani, può cambiare idea ed eseguirla con i piedi?

Sì e viceversa.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

Una rimessa dal fondo viene assegnata 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 non può essere segnata direttamente su rimessa dal fondo. Se il pallone entra direttamente nella porta della squadra il cui portiere ha effettuato la rimessa dal fondo, sarà assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria. Se il pallone entra direttamente nella porta della squadra che non ha effettuato la rimessa dal fondo, a questa sarà assegnata una nuova rimessa dal fondo.

1. PROCEDURA

- Il pallone deve essere lanciato o rilasciato dal portiere della squadra difendente da un punto qualsiasi all'interno dell'area di rigore.
- Il pallone è in gioco quando è stato lanciato o rilasciato e si muove chiaramente.
- La rimessa dal fondo deve essere eseguita entro quattro secondi dal momento in cui la squadra è pronta ad eseguirla o da quando l'arbitro segnala che la squadra è pronta a rimettere il pallone in gioco.
- I calciatori avversari devono restare fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia in gioco.

2. INFRAZIONI E SANZIONI

Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere che ha eseguito la rimessa dal fondo lo tocca di nuovo, prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, sarà assegnato un calcio di punizione da eseguire nel punto in cui è avvenuta l'infrazione, se è avvenuta nella metà del rettangolo di gioco avversaria, o dal centro del rettangolo di gioco, se l'infrazione è stata commessa nella propria metà del rettangolo di gioco. Se il portiere commette un fallo di mano:

- viene assegnato un calcio di punizione dal punto in cui è stata commessa l'infrazione se è avvenuta al di fuori dell'area di rigore;
- viene assegnato un calcio di punizione dal centro del rettangolo di gioco se l'infrazione è avvenuta all'interno dell'area di rigore.

Se la rimessa dal fondo non viene eseguita entro quattro secondi, viene assegnato un calcio di punizione alla squadra avversaria, da eseguire dal centro del rettangolo di gioco.

Se, quando una rimessa dal fondo viene eseguita, uno o più avversari sono all'interno dell'area di rigore perché non hanno avuto tempo di uscire, gli arbitri lasceranno proseguire il gioco.

Se un avversario, che si trova nell'area di rigore quando la rimessa dal fondo viene eseguita, o che vi fa ingresso prima che il pallone sia in gioco, tocca o contende il pallone prima che questo sia in gioco, la rimessa dal fondo dovrà essere ripetuta.

Se un calciatore entra nell'area di rigore prima che il pallone sia in gioco e commette o subisce un fallo da un avversario, la rimessa dal fondo verrà ripetuta ed il colpevole potrà essere ammonito o espulso, secondo la natura dell'infrazione.

Per ogni altra infrazione, la rimessa dal fondo viene ripetuta. Se l'infrazione è commessa dalla squadra che esegue la rimessa dal fondo, il conteggio dei quattro secondi non viene azzerato e riprende dal momento in cui il portiere è pronto a ripeterla.

GUIDA PRATICA AIA

1. Quando il pallone è in gioco nell'esecuzione di una rimessa dal fondo?

Quando viene lanciato o rilasciato dal portiere e si muove chiaramente.

2. Una squadra esegue una rimessa dal fondo. Quando i calciatori avversari possono entrare nell'area di rigore?

Quando il pallone è in gioco. Se un avversario rimane deliberatamente dentro l'area di rigore (o da fuori entra) prima che la rimessa dal fondo di rinvio venga eseguita, questa deve essere ripetuta. Se, invece, la rimessa dal fondo viene eseguita rapidamente e un avversario non ha realmente avuto il tempo di uscire dall'area di rigore, l'avversario non può interferire o impedire la ripresa del gioco, ma può intercettare il pallone una volta che è in gioco.

3. Dopo che è stata eseguita la rimessa dal fondo e il pallone è in gioco, un avversario entra nell'area di rigore e subisce un fallo da parte di un difensore. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

Previa adozione del provvedimento disciplinare, se necessario, sarà accordato un calcio di rigore o di punizione dal punto immaginario del centrocampo a seconda della natura del fallo.

4. Se il pallone è toccato o giocato da un compagno di squadra o da un avversario del portiere che sta effettuando la rimessa dal fondo all'interno dell'area di rigore, cosa dovranno fare gli arbitri?

Se il pallone è stato messo regolarmente in gioco, faranno proseguire il gioco.

- 5. Se il portiere, nell'intento di eseguire la rimessa dal fondo, esce all'esterno dell'area di rigore trattenendo il pallone fra le mani, cosa dovranno fare gli arbitri?**

Dovranno far ripetere la rimessa, ma il conteggio dei 4 secondi dovrà essere ripreso da dove era stato interrotto.

- 6. La rimessa dal fondo può essere eseguita sia con le mani che con i piedi?**

No, può essere eseguita solo con le mani. Se il portiere utilizza i piedi gli arbitri faranno ripetere la rimessa, ma il conteggio dei 4 secondi dovrà essere ripreso da dove era stato interrotto.

ANNOTAZIONI

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 immaginaria più vicina al punto in cui il pallone ha oltrepassato la linea di porta.
- Il calciatore può creare un piccolo cumulo di sabbia usando i piedi o il pallone per sopraelevare la posizione del pallone.
- Il pallone deve essere fermo e viene calciato da un calciatore della squadra attaccante.
- Il calcio d'angolo deve essere eseguito entro quattro secondi dal momento in cui la squadra è pronta ad eseguirlo o da quando l'arbitro segnala che la squadra è pronta a rimettere il pallone in gioco.
- Il pallone è in gioco quando è calciato e si muove chiaramente; non è necessario che esca dall'area d'angolo immaginaria.
- Le bandierine d'angolo non devono essere spostate.
- I calciatori della squadra avversaria devono rimanere ad almeno 5 metri dall'area d'angolo immaginaria fino a quando il pallone non sia in gioco.

2. INFRAZIONI E SANZIONI

Se, dopo che il pallone è in gioco, il calciatore che ha eseguito il calcio d'angolo tocca il pallone di nuovo prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore sarà assegnato un calcio di punizione; da eseguire dal punto dell'infrazione, se è avvenuta nella metà del rettangolo di gioco avversaria, o dal centro del rettangolo di gioco, se l'infrazione è avvenuta nella metà del rettangolo di gioco della squadra che l'ha commessa. Se, però, commette un fallo di mano:

- sarà assegnato un calcio di punizione da eseguire dalla posizione dell'infrazione;

- sarà assegnato un calcio di rigore se l'infrazione è avvenuta all'interno dell'area di rigore del calciatore, a meno che il calciatore non fosse il portiere, nel qual caso sarà assegnato un calcio di punizione dal centro del rettangolo di gioco.

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

Per qualsiasi altra infrazione commessa dalla squadra che sta eseguendo il calcio d'angolo, incluso se un calcio d'angolo non viene battuto entro quattro secondi, o dall'area immaginaria del calcio dell'angolo, viene assegnata una rimessa dal fondo alla squadra avversaria. Per qualsiasi altra infrazione della squadra difendente, il calcio d'angolo viene 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 riporla 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 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 per la squadra difendente nel punto in cui il pallone è stato giocato la seconda volta o da centrocampo.

3. Durante l'esecuzione di un calcio d'angolo i calciatori difendenti possono posizionarsi più vicino al pallone rispetto alla distanza prevista di 5 metri dall'arco d'angolo immaginario?

No, tutti i calciatori difendenti devono disporsi ad almeno 5 metri dall'arco d'angolo fino a quando il pallone non sarà in gioco. Per farlo possono aiutarsi con i segnali posti lungo le linee perimetrali. Qualora un calciatore non rispettasse tale distanza, impedendo la corretta esecuzione del calcio d'angolo, gli arbitri dovranno ammonirlo e far ripetere il calcio d'angolo riprendendo il conteggio dei 4 secondi da zero. A meno che non si possa applicare il vantaggio o venga commessa dalla squadra difendente un'infrazione sanzionabile con un calcio di punizione o con un calcio di rigore.

4. Può essere segnata una rete direttamente su calcio d'angolo?

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

5. Un calcio d'angolo può essere battuto anche in assenza del portiere sul rettangolo di gioco?

Solamente se la squadra attaccante vuole avvalersi del diritto di battere il calcio d'angolo velocemente e il portiere era fuori dal rettangolo di gioco per effetto del gioco.

ANNOTAZIONI

LINEE GUIDA PRATICHE PER ARBITRI E ALTRI UFFICIALI DI GARA

GESTUALITÀ	157
POSIZIONAMENTO	167
INTERPRETAZIONI E RACCOMANDAZIONI.....	181
PROTOCOLLO TIME REVIEW SYSTEM	196
PROTOCOLLO VIDEO SUPPORT	199

GESTUALITÀ

Segnali dell'Arbitro e degli altri Ufficiali di Gara

Gli arbitri devono effettuare i segnali sotto elencati, tenendo a mente che la maggior parte dei segnali deve essere effettuata da uno solo degli arbitri, ma un solo segnale deve essere fatto allo stesso tempo da entrambi gli arbitri.

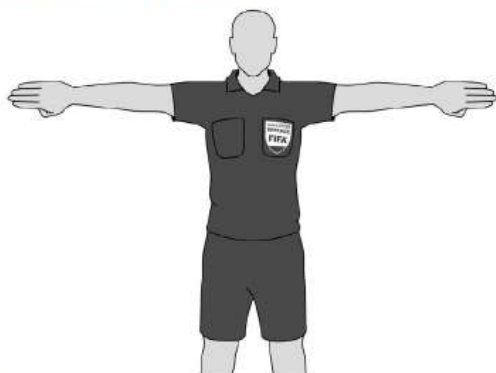
Oltre al segnale “a due braccia” esistente per segnalare il vantaggio, un segnale simile “con un braccio solo” ora è consentito, poiché non è sempre facile per gli arbitri correre con entrambe le braccia tese.

Gli assistenti arbitrali devono effettuare i segnali che il cronometro è stato fermato e che un calcio d'inizio è stato effettuato in modo errato.

1 I segnali a cura di almeno uno dei due arbitri



Calcio d'inizio/Ripresa di gioco



Calcio di punizione da eseguirsi nella metà campo d'attacco



Calcio di punizione da eseguirsi nella propria metà campo o dal punto immaginario del centrocampo



Calcio di rigore



Rimessa laterale (1)



Rimessa laterale (2)



Calcio d'angolo (1)



Calcio d'angolo (2)

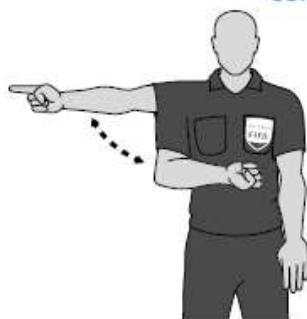


Rimessa dal fondo (1)

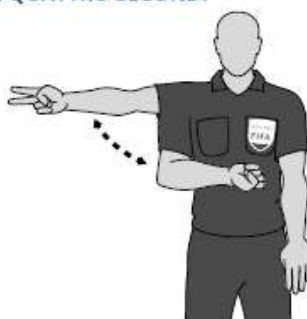


Rimessa dal fondo (2)

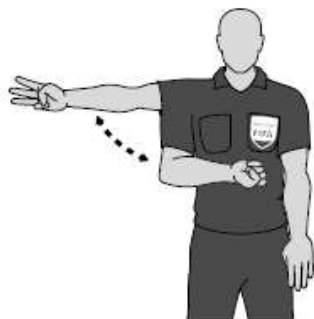
CONTEGGIO DEI QUATTRO SECONDI



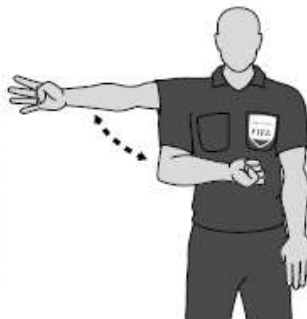
(Step I)



(Step II)



(Step III)



(Step IV)



(Step V)

Almeno uno dei due arbitri deve chiaramente effettuare il conteggio dei quattro secondi:

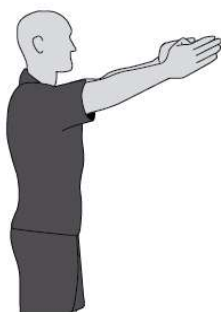
- in occasione delle seguenti riprese di gioco:
 - calci d'angolo;
 - rimessa laterale;
 - rimessa dal fondo;
 - calci di punizione;
- quando il portiere controlla il pallone nella propria metà campo.

Gli arbitri non devono effettuare il conteggio dei quattro secondi su:

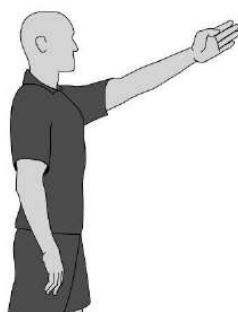
- calcio d'inizio
- calcio di rigore



Fermare il cronometro



Vantaggio (1)



Vantaggio (2)



Ammonizione (Cartellino giallo)



Espulsione (Cartellino rosso)



Numero dei calciatori: 1



Numero dei calciatori: 2



Numero dei calciatori: 3



Numero dei calciatori: 4



Numero dei calciatori: 5



Numero dei calciatori: 6



Numero dei calciatori: 7



Numero dei calciatori: 8



Numero dei calciatori: 9



Numero dei calciatori: 10



Numero dei calciatori: 11



Numero dei calciatori: 12



Numero dei calciatori: 13



Numero dei calciatori: 14



Numero dei calciatori: 15



(Fase I)



(Fase II)

Numero dei calciatori: 30



(Fase I)



(Fase II)

Numero dei calciatori: 52



(Fase I)
Numero dei calciatori: 60



(Fase II)



(Fase I)

Numero dei calciatori: 84



(Fase II)



(Fase I)
Numero dei calciatori: 90



(Fase II)



(Fase I)

Numero dei calciatori: 96



(Fase II)



Autorete (Fase I)



(Fase II)

2. Segnali che devono fare gli arbitri contemporaneamente



Primo passaggio al portiere

Segnali che devono fare gli assistenti arbitrali



Fermare il cronometro



Calcio d'inizio irregolare
(terzo arbitro)



Calcio d'inizio irregolare
(cronometrista)

Segnale del terzo o quarto arbitro dopo che una rete è stata segnata quando stanno controllando la linea di porta della squadra in attacco



(Fase I)



(Fase II)

POSIZIONAMENTO

1. Posizionamento con il pallone in gioco

Raccomandazioni:

- l'azione di gioco dovrebbe svolgersi tra l'arbitro e il secondo arbitro.
- Gli arbitri dovrebbero spostarsi usando un sistema diagonale.
- Rimanere fuori e paralleli alla linea laterale rende più facile mantenere il gioco e l'altro arbitro all'interno dei rispettivi campi visivi.
- L'arbitro più vicino all'azione ("area d'azione", cioè dove il pallone si trova in quel dato momento) dovrebbe essere all'interno del campo visivo dell'altro arbitro, e quest'ultimo dovrebbe concentrarsi nel controllo della "area di influenza" (dove il pallone non si trova in quel momento, ma dove è probabile che si verifichi un'infrazione o un fallo).
- Uno degli arbitri dovrebbe essere abbastanza vicino da controllare il gioco senza interferire con esso.
- Gli arbitri entrano nel rettangolo di gioco solo per ottenere una migliore visuale del gioco.
- "Ciò che va visto" non accade sempre in prossimità del pallone. Gli arbitri dovrebbero anche prestare attenzione a:
 - atteggiamenti aggressivi dei calciatori lontani dal pallone;
 - possibili infrazioni nell'area di rigore verso la quale si sta sviluppando l'azione gioco;
 - infrazioni che avvengono dopo che il pallone è stato calciato;
 - lo sviluppo dell'azione.

2. Posizionamento generale durante la gara

Si raccomanda che uno degli arbitri sia in linea, o dietro, al penultimo calciatore della squadra difendente o al pallone se è più vicino alla linea di porta rispetto il penultimo difendente.

Gli arbitri devono sempre essere rivolti verso il rettangolo di gioco. Uno degli arbitri dovrebbe controllare l'area di azione e l'altro arbitro dovrebbe controllare l'area di influenza.

3. Rilascio del pallone da parte del portiere

Uno degli arbitri deve posizionarsi in linea con il limite dell'area di rigore e controllare che il portiere non tocchi il pallone una seconda volta, dopo averlo rimesso in gioco,

con le mani o le braccia fuori dall'area di rigore, nel frattempo deve anche procedere al conteggio dei secondi durante i quali il portiere è in possesso del pallone.

La stessa posizione dovrebbe essere assunta da uno degli arbitri per una rimessa dal fondo. Il conteggio dei quattro secondi inizierà nel momento in cui il portiere è all'interno della propria area di rigore. Un portiere che si trova fuori dalla propria area di rigore può essere ammonito per ritardare la ripresa del gioco.

Una volta che il portiere ha rinviato il pallone, gli arbitri prendono le posizioni più adeguate al controllo del gioco.

4. Situazioni di “rete-non rete”

Se una rete è stata segnata senza dubbi in merito alla decisione, l'arbitro e il secondo arbitro devono stabilire un contatto visivo e l'arbitro più vicino al tavolo del cronometrista deve avvicinarsi a quest'ultimo e al terzo arbitro per comunicare loro il numero del calciatore che ha segnato la rete con il segnale previsto.

Se una rete è stata segnata ma il gioco è continuato perché la situazione non era chiara, l'arbitro più vicino alla porta fischia per attirare l'attenzione dell'altro arbitro e a quel punto l'arbitro più vicino al tavolo del cronometrista si avvicina a quest'ultimo e al terzo arbitro per comunicare il numero del calciatore che ha segnato la rete con il segnale previsto.

Se una squadra sta giocando con un portiere di movimento, il terzo arbitro assiste i colleghi posizionandosi sulla linea di porta della squadra che sta giocando con il portiere di movimento per avere una visione migliore di situazioni “rete - non rete”.

5. Posizionamento con pallone non in gioco

La posizione migliore è quella da cui gli arbitri possono prendere la decisione giusta e avere la visione ottimale del gioco e dei calciatori. Tutte le raccomandazioni sul posizionamento si basano su probabilità e devono essere adeguate all'occorrenza in funzione delle informazioni specifiche sulle squadre, sui calciatori e sugli eventi della partita fino a quel momento della gara.

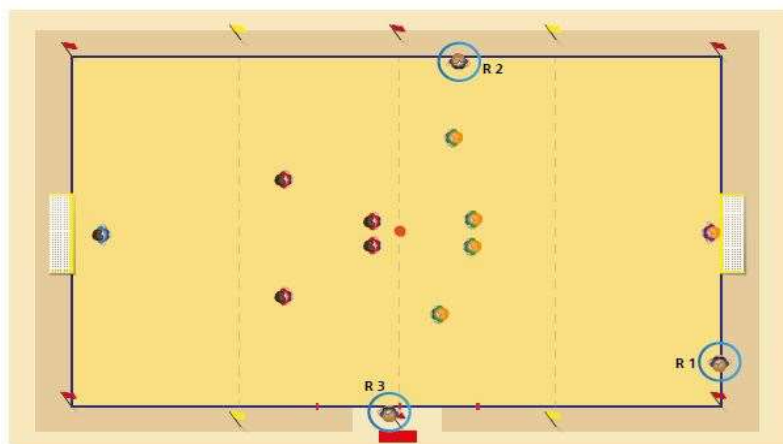
6. Posizionamento in situazioni specifiche

1) Posizionamento – Calcio d’inizio (1)

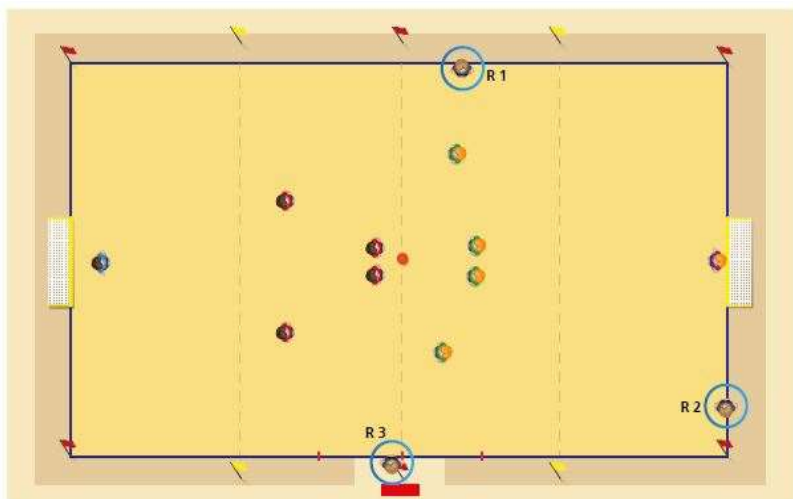
Ad ogni calcio d’inizio, uno degli arbitri deve posizionarsi sulla linea di porta, sul lato della zona delle sostituzioni, da dove controlla se viene segnata una rete.

L’altro arbitro si deve posizionare sulla linea laterale opposta e, avvalendosi dei segni dei 5 metri posti sulla linea laterale, si assicura che i calciatori difendenti non avanzino. Questo arbitro presta attenzione anche a qualsiasi indicazione del terzo arbitro che può indicare che un calciatore ha commesso un’infrazione sul calcio d’inizio, e fischia per segnalare che il calcio d’inizio deve essere eseguito.

Il terzo arbitro si posiziona all’altezza della linea mediana immaginaria per assistere gli arbitri nel determinare la corretta posizione del pallone, e per garantire che tutti i calciatori (tranne colui che esegue il calcio d’inizio) si trovino nella propria metà campo. Il terzo arbitro alza un braccio se viene commessa un’infrazione da parte della squadra che effettua il calcio d’inizio. In tali casi, il cronometrista, che non avvia il cronometro, suona immediatamente il segnale acustico per informare gli arbitri che il calcio d’inizio deve essere ripetuto.

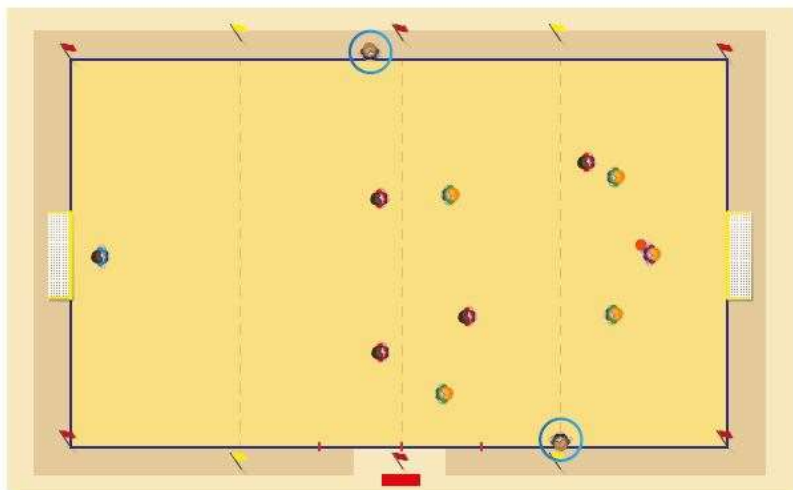


2) Posizionamento – Calcio d’inizio (2)

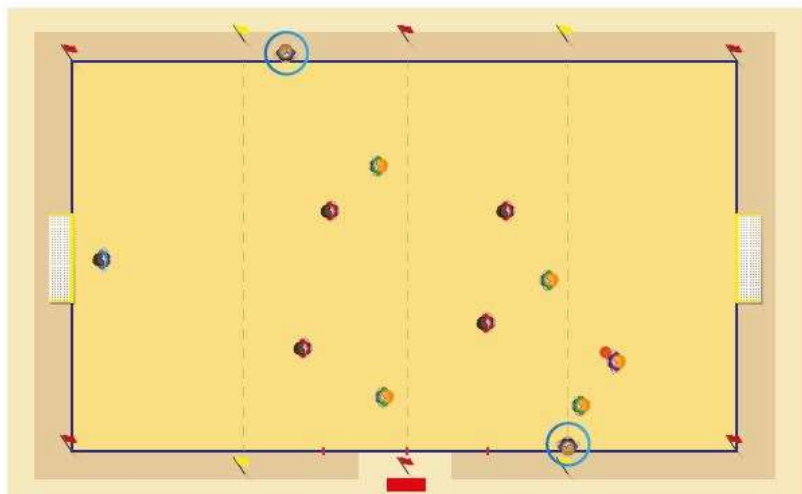


3) Posizionamento – Rimessa dal fondo (1)

- a. Uno degli arbitri deve prima controllare se il pallone è dentro l'area di rigore:
 - Se il pallone non è all'interno dell'area di rigore, gli arbitri possono iniziare il conteggio dei quattro secondi se ritengono che il portiere sia pronto a riprendere il gioco o ritardi nel raccogliere il pallone con le mani per ragioni tattiche.
 - Se la squadra che effettua la rimessa dal fondo decide di sostituire il proprio portiere, uno degli arbitri, dopo aver fischiato, inizia il conteggio dei quattro secondi indipendentemente dal fatto che il pallone sia o meno all'interno dell'area di rigore. Se non c'è un pallone dentro l'area di rigore, il terzo arbitro o un raccattapalle devono immediatamente lanciare un pallone nella stessa.
- b. Se il pallone è dentro l'area di rigore, uno degli arbitri si deve posizionare al limite dell'area di rigore per verificare che il portiere sia pronto a rimettere in gioco il pallone e che i calciatori della squadra avversaria si trovino al suo esterno. Gli arbitri cominciano quindi il conteggio dei quattro secondi, a meno che non sia già iniziato secondo il punto precedente.
- c. Infine, l'arbitro che ha controllato la rimessa dal fondo si posiziona in modo da poter controllare il gioco, che rimane, in ogni caso, la priorità.

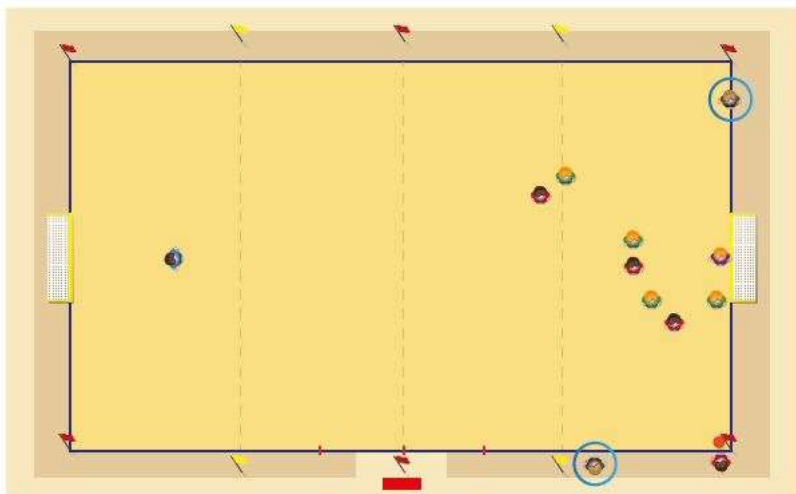


4) Posizionamento – Rimessa dal fondo (2)

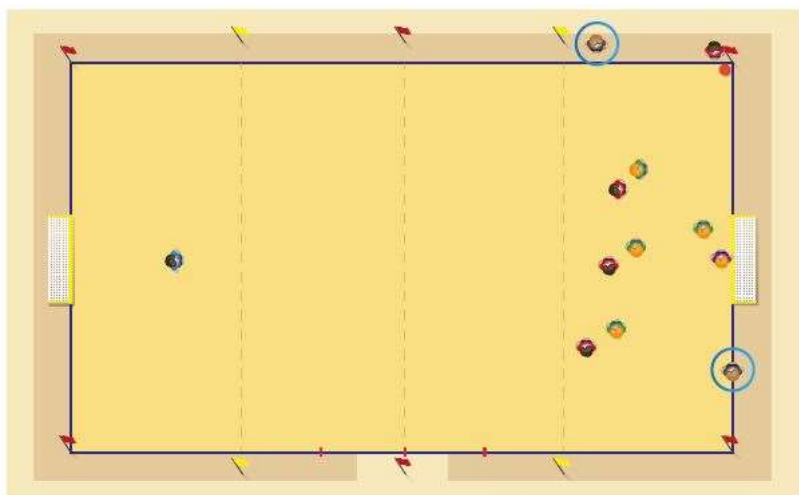


5) Posizionamento – Calcio d'angolo (1)

Su un calcio d'angolo, l'arbitro più vicino al punto di battuta prende posizione sulla linea laterale ad una distanza di circa 6-8 m dall'arco immaginario d'angolo. Da questa posizione, questo arbitro deve controllare che il pallone sia posizionato correttamente all'interno dell'arco immaginario d'angolo e che i difendenti si trovino ad almeno 5 m di distanza dall'arco d'angolo immaginario. L'altro arbitro prende posizione dall'altra parte, all'incrocio tra la linea laterale e la linea di porta. Da questa posizione, questo arbitro osserva il pallone e il comportamento dei calciatori.



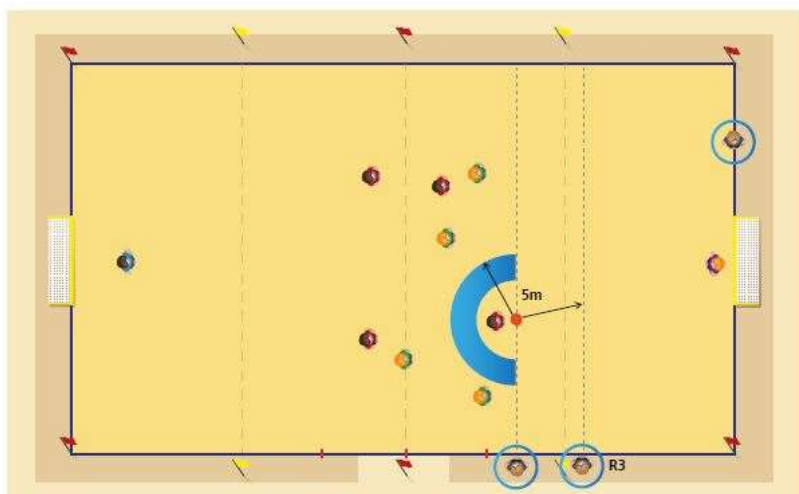
6) Posizionamento – Calcio d'angolo (2)



7) Posizionamento – Calcio di punizione nella metà campo avversaria

Su calcio di punizione nella metà campo avversaria, l'arbitro più vicino si posiziona sulla linea laterale, in linea con il punto da dove si esegue la punizione, e controlla che il pallone sia posizionato correttamente, come pure che i calciatori non avanzino oltre la linea del pallone prima che il calcio di punizione venga eseguito. L'altro arbitro si deve posizionare sulla linea di porta, che è in ogni caso la priorità. Entrambi gli arbitri devono essere pronti a seguire la traiettoria del pallone.

Se il calcio di punizione si trova entro 5 m dalla linea immaginaria dell'area di rigore, il terzo arbitro si posiziona sulla linea laterale, a 5 m dall'altro arbitro verso la porta

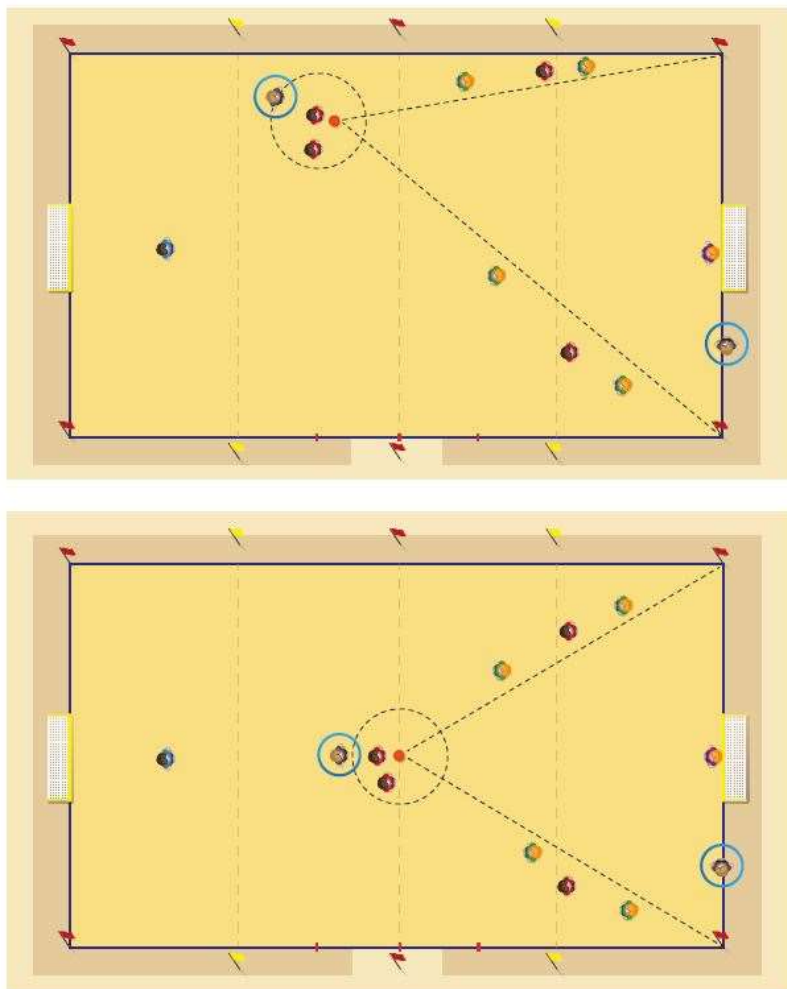


della squadra difendente, per controllare il rispetto della distanza da parte del portiere della squadra difendente.

8) Posizionamento – Calcio di punizione nella propria metà campo o dal punto immaginario del centrocampo

Su un calcio di punizione dalla propria metà campo o dal punto immaginario del centrocampo, l'arbitro più vicino alla posizione del calcio di punizione si mette per primo davanti al pallone e si assicura che i calciatori difendenti siano ad almeno 5 metri di distanza dal pallone e fuori dall'area immaginaria tra il pallone e le bandierine d'angolo. Inoltre, deve assicurarsi che i compagni di squadra del calciatore non siano in questa area immaginaria tra il pallone e le bandierine d'angolo, e che il pallone sia posizionato correttamente. Dopo aver effettuato questi controlli, questo arbitro si posiziona dietro al pallone senza disturbare il calciatore che sta effettuando il tiro e fischia per segnalare che il calcio di punizione può essere eseguito. Dopo che il calcio di punizione è stato eseguito fischia per segnalare un'eventuale infrazione avvenuta dopo la segnalazione di eseguire il calcio di punizione (avvenuta prima o dopo il tiro). L'altro arbitro deve rendere posizione sulla linea di porta, che è la priorità

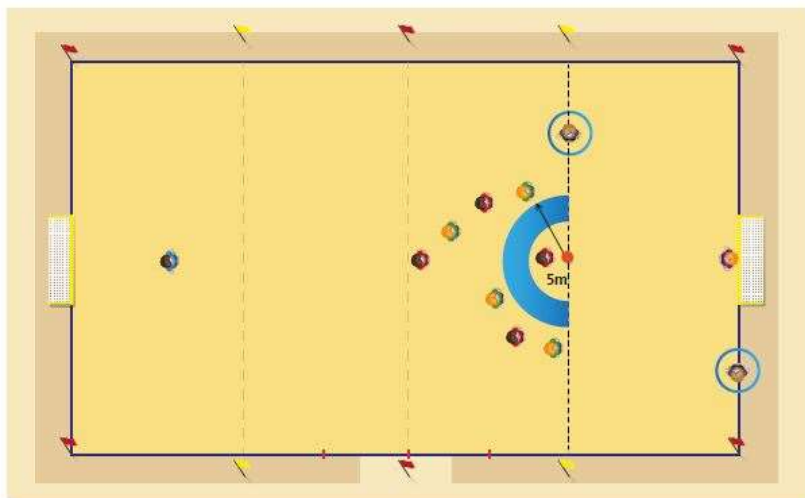
in ogni caso. Entrambi gli arbitri devono essere pronti a seguire la traiettoria del pallone.



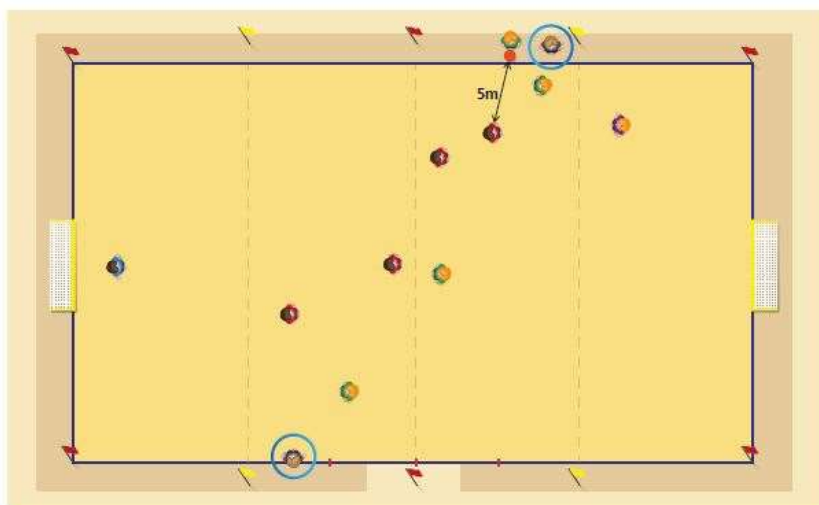
9) Posizionamento – Calcio di rigore

Uno degli arbitri prende posizione in linea con il punto del calcio di rigore e controlla che il pallone sia posizionato correttamente, identifica l'incaricato del tiro e controlla eventuali invasioni dei calciatori mentre viene eseguito il calcio di rigore. Questo arbitro non dà l'autorizzazione per l'esecuzione fino a quando non verifica che la posizione di tutti i calciatori sia corretta, facendosi aiutare dall'altro arbitro, se necessario.

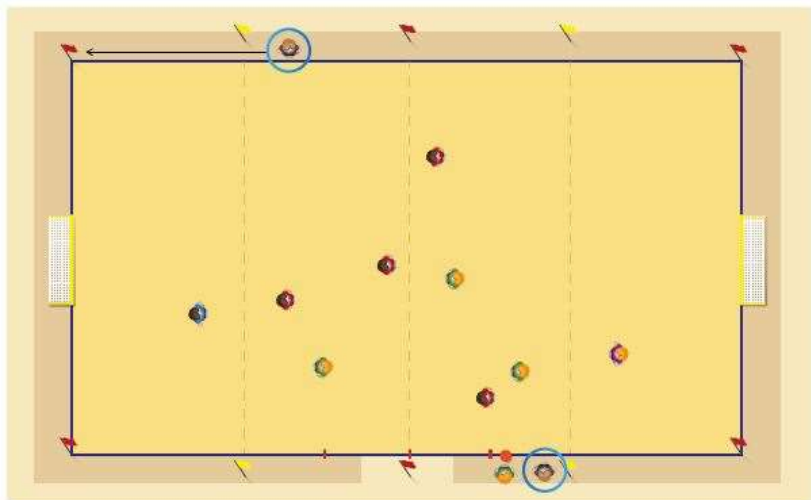
L'altro arbitro deve posizionarsi sulla linea di porta e controllare se il pallone entra in rete. Se il portiere difendente commette un'infrazione rilevante in conformità con la Regola 14 e non è stata segnata una rete, questo arbitro deve alzare la mano e l'altro arbitro deve fischiare e far ripetere il calcio di rigore.



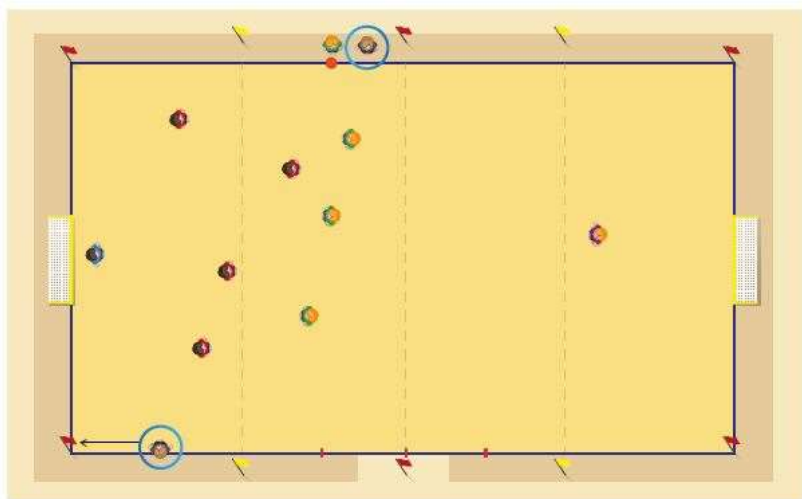
10) Posizionamento – Rimessa laterale (1)



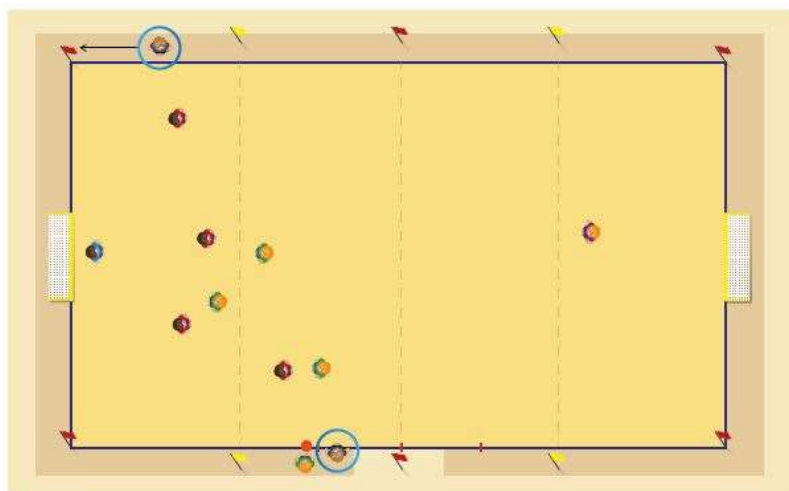
11) Posizionamento – Rimessa laterale (2)



12) Posizionamento – Rimessa laterale (3)

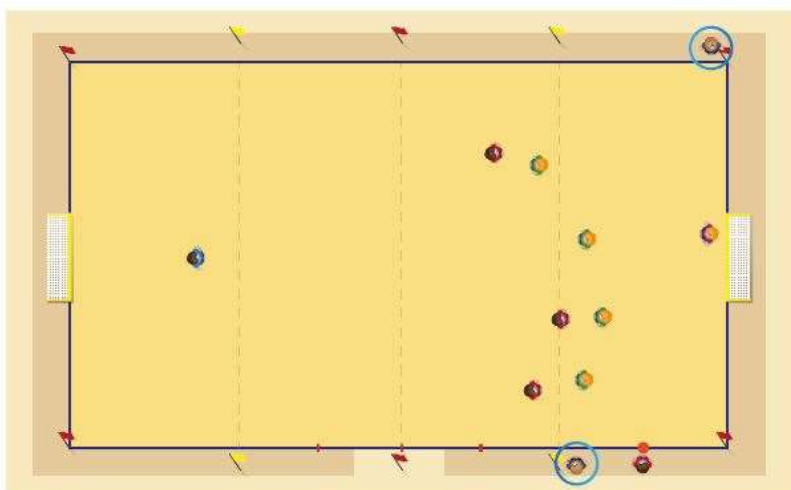


13) Posizionamento – Rimessa laterale (4)



14) Posizionamento – Rimessa laterale (5)

Su una rimessa laterale vicino all'arco immaginario del calcio d'angolo a favore della squadra attaccante, l'arbitro più vicino al punto da cui la rimessa laterale deve essere effettuata si posiziona ad una distanza approssimativa di 5 m. Da questa posizione, questo arbitro controlla che la rimessa laterale sia eseguita in conformità con la procedura e che i calciatori della squadra difendente si trovino ad almeno 5 m dal punto da cui viene eseguita la rimessa laterale. L'altro arbitro si posiziona all'incrocio tra la linea laterale e la linea di porta. Da questa posizione, questo arbitro osserva il pallone e il comportamento dei calciatori.



15) Posizionamento – Tiri di rigore per determinare la vincente di una gara o di una partita andata-ritorno

Se è designato un quarto arbitro, le posizioni da tenere da parte degli ufficiali di gara saranno le seguenti:

L'arbitro deve posizionarsi sulla linea di porta a circa 2 metri dalla stessa, dalla parte opposta del rettangolo di gioco rispetto alle panchine. Il suo compito principale è di verificare se il pallone oltrepassa la linea e se il comportamento del portiere è in linea con quanto previsto dalla Regola 14.

Quando è chiaro che il pallone ha oltrepassato la linea di porta, l'arbitro deve mantenere il contatto visivo con il secondo e terzo arbitro per controllare che nessuna infrazione sia stata commessa.

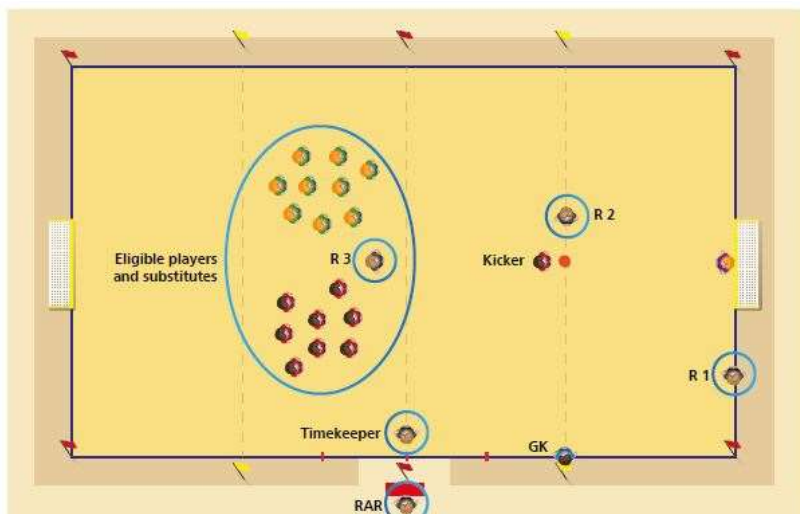
Il secondo arbitro prende posizione in linea con il punto immaginario del calcio di rigore, ad una distanza di circa 3 m, sullo stesso lato del rettangolo di gioco dove si trovano le panchine, per controllare che il pallone e il portiere della squadra del calciatore che esegue il tiro siano posizionati correttamente. Il secondo arbitro fischia per far eseguire il tiro di rigore.

Il terzo arbitro deve posizionarsi sulla linea di porta a circa 2 m dalla stessa, dalla parte opposta rispetto all'arbitro. Il suo compito principale è di verificare se il pallone oltrepassa la linea ed assistere, se necessario, l'arbitro.

Il quarto arbitro si posiziona vicino al centro del rettangolo di gioco per controllare il resto dei calciatori di entrambe le squadre.

Il cronometrista prende posizione al tavolo del cronometrista e si assicura che eventuali calciatori esclusi dall'esecuzione dei tiri di rigore e i dirigenti di entrambe le squadre si comportino correttamente, oltre a riportare il tabellone sullo 0-0 e a registrare l'esito dei tiri sul tabellone.

Tutti gli ufficiali di gara prendono nota dei tiri di rigore effettuati e i numeri dei calciatori che li eseguono.



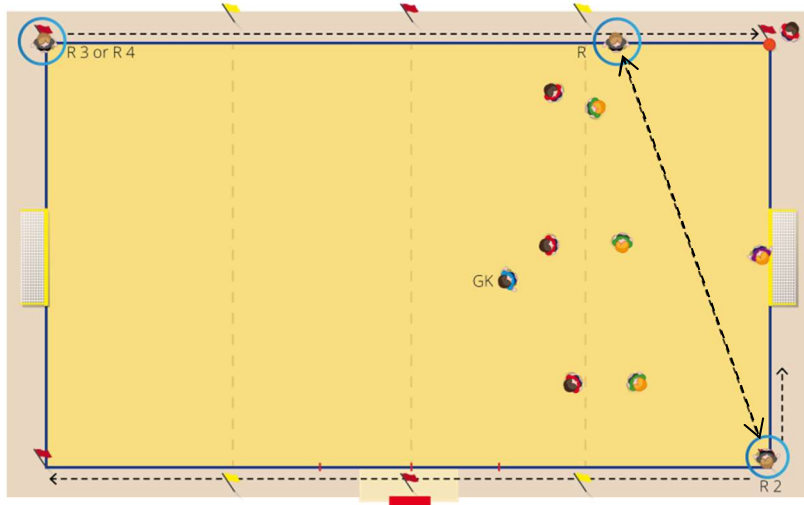
16) Posizionamento – Cambio di campo da parte degli Arbitri

Gli arbitri possono cambiare fascia del rettangolo di gioco se ritengono che avrà un impatto positivo sulla gara. Tuttavia, gli arbitri devono tenere a mente quanto segue:

- non devono cambiare fascia quando il pallone è in gioco;
- in linea di principio, dovrebbero cambiare fascia solo quando uno degli arbitri deve gestire un calcio di punizione sul lato opposto del rettangolo di gioco;
- gli arbitri possono tornare alle loro “normali” fasce quando il gioco lo consente.

17) Posizionamento – Terzo e Quarto Arbitro quando uno o entrambe le squadre giocano col portiere di movimento

Quando una squadra gioca col portiere di movimento, il terzo o il quarto arbitro controlla la linea di porta di tale squadra mentre sta attaccando. Se viene segnata una rete nella porta della squadra attaccante, il terzo o il quarto arbitro informa gli altri ufficiali di gara utilizzando l'apposito segnale.



INTERPRETAZIONE E RACCOMANDAZIONI

REGOLA 5 - GLI ARBITRI

Poteri e doveri

Il beach soccer è uno sport competitivo e gli arbitri devono capire che il contatto fisico tra i calciatori è normale e fa parte del gioco.

Tuttavia, se i calciatori non rispettano le Regole del Gioco del Beach Soccer e i principi di sportività, per esempio il fair play, gli arbitri devono prendere le misure appropriate per assicurare che siano rispettati.

Gli arbitri hanno il potere di ammonire o espellere calciatori o dirigenti della squadra durante gli intervalli tra i periodi di gioco e dopo la fine della partita, così come durante il tempo supplementare e i tiri di rigore.

Vantaggio

Gli arbitri possono accordare il vantaggio ogni volta che viene commessa un'infrazione o un fallo e se le Regole del Gioco del Beach Soccer non vietino esplicitamente l'applicazione del vantaggio. Ad esempio, se il portiere decide di eseguire velocemente una rimessa dal fondo con gli avversari dentro l'area di rigore, il vantaggio può essere applicato; tuttavia, il vantaggio non può essere applicato quando una rimessa laterale viene eseguita in modo irregolare.

L'applicazione del vantaggio non è permessa sull'infrazione della regola dei quattro secondi, salvo che l'infrazione non sia commessa dal portiere nella propria metà campo quando il pallone è già in gioco e il portiere ne perde immediatamente il possesso. Nei restanti casi relativi alla presente regola (calci di punizione, rimesse laterali, rimesse dal fondo e calci d'angolo), gli arbitri non possono applicare il vantaggio.

Gli arbitri dovrebbero considerare i seguenti fattori nel decidere se applicare il vantaggio o interrompere il gioco:

- la gravità dell'infrazione: se l'infrazione implica l'espulsione, gli arbitri devono interrompere il gioco ed espellere il calciatore a meno che non vi sia un'opportunità di segnare una rete;
- il punto in cui viene commessa l'infrazione: quanto più questa è commessa vicino alla porta avversaria, tanto più efficace può essere il vantaggio;
- la possibilità di sviluppo di un attacco promettente immediato verso la porta avversaria;
- il livello agonistico della gara.

La decisione di punire l'infrazione originaria deve essere presa entro pochi secondi, ma non è possibile tornare indietro se il segnale corrispondente non è stato fatto in precedenza o se è stata consentita una nuova azione di gioco.

Se l'infrazione richiede un'ammonizione, questa deve essere notificata alla prima interruzione di gioco.

Tuttavia, a meno che non vi sia un chiaro vantaggio, si raccomanda agli arbitri di interrompere immediatamente il gioco e ammonire il calciatore. Se l'ammonizione non viene notificata alla prima interruzione di gioco, non potrà essere notificata in seguito.

Se l'infrazione consiste nel negare alla squadra avversaria un'evidente opportunità di segnare una rete, il calciatore sarà ammonito per comportamento antisportivo. Se l'infrazione consiste nell'interferire con o interrompere una promettente azione d'attacco, il calciatore non sarà ammonito (vedi Regola 12 – Vantaggio).

Tuttavia:

- se l'infrazione era di tipo imprudente, o un fallo tattico, come una trattenuta tattica, il calciatore colpevole dovrà essere ammonito (vedi sezione dedicata alla Regola 12, in fondo);
- se l'infrazione era compiuta con vigoria sproporzionata, il calciatore colpevole dovrà essere espulso.

Infrazioni contemporanee

Quando vengono commesse più infrazioni contemporaneamente, gli arbitri devono punire l'infrazione più grave in termini di provvedimento disciplinare, ripresa del gioco, gravità fisica e impatto tattico.

Interferenza esterna

Gli arbitri interrompono il gioco se uno spettatore emette un fischio e gli arbitri considerano che tale fischio abbia interferito col gioco, ad esempio se un calciatore raccoglie il pallone con le mani a seguito del fischio. Se il gioco viene interrotto, deve essere ripreso con una rimessa di uno degli arbitri dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che questo non fosse all'interno dell'area di rigore (vedi Regola 8).

Conteggio di quattro secondi quando il pallone è in gioco

Ogni volta che il portiere di una squadra è in possesso del pallone, che è in gioco, e il portiere stesso si trova nella propria metà campo, uno degli arbitri deve eseguire visibilmente il conteggio dei quattro secondi.

Ripresa di gioco

Gli arbitri devono garantire che le riprese di gioco avvengano rapidamente e non devono consentire che tali riprese (rimesse laterali, rimesse dal fondo, calci d'angolo o calci di punizione) siano ritardate per motivi tattici. Laddove siano effettuate in modo regolare gli arbitri inizieranno il conteggio dei quattro secondi e non sarà necessario utilizzare il fischietto.

Se gli arbitri ritengono che la ripresa sia stata ritardata per motivi tattici, devono fischiare e poi iniziare il conteggio dei quattro secondi, indipendentemente dal fatto che il calciatore che effettua la ripresa di gioco è pronto o meno. Nei casi in cui il conteggio dei quattro secondi non si effettua (calci d'inizio o calci di rigore), tutti i calciatori che ritardano la ripresa dovranno essere ammoniti.

Le persone che gestiscono i palloni (raccattapalle) si posizionano intorno al rettangolo di gioco per facilitare le riprese e lo sviluppo del gioco.

Uso del fischietto

L'uso del fischietto è obbligatorio per:

- calci d'inizio:
 - per dare inizio al gioco (primo, secondo e terzo periodo e tempo supplementare, se effettuato);
 - riprendere il gioco dopo una rete;
- interrompere il gioco per:
 - assegnare un calcio di punizione o un calcio di rigore;
 - sospendere temporaneamente o definitivamente una gara o per confermare il segnale acustico del cronometrista alla fine di un periodo di gioco;
- riprendere il gioco per:
 - calci di punizione;
 - calci di rigore;
- riprendere il gioco dopo che è stato interrotto per:
 - comminare una sanzione disciplinare a seguito di una scorrettezza;
 - un infortunio occorso a uno o più calciatori.

L'uso del fischietto non è necessario per:

- interrompere il gioco per:
 - una rimessa dal fondo, un calcio d'angolo o una rimessa laterale (ma è obbligatorio se la situazione è dubbia);
 - una rete (ma è obbligatorio se non è chiaro che il pallone sia entrato in porta);
- riprendere il gioco da:
 - una rimessa dal fondo, un calcio d'angolo o una rimessa laterale se non è stata richiesta la distanza minima di 5 m;
- riprendere il gioco con una rimessa di uno degli arbitri.

L'uso troppo frequente del fischietto ridurrà il suo impatto quando sarà veramente necessario. Quando la squadra che esegue una rimessa laterale o un calcio d'angolo richiede il rispetto della distanza (o il corretto posizionamento dei calciatori avversari su una rimessa dal fondo), gli arbitri informano chiaramente i calciatori che devono attendere il loro fischio per riprendere il gioco. Se, in questi casi, un calciatore riprende il gioco prima del fischio degli arbitri, il calciatore deve essere ammonito per aver ritardato la ripresa del gioco.

Se, a gioco in svolgimento, uno degli arbitri emette un fischio per errore, gli arbitri devono interrompere il gioco se ritengono che questa azione abbia interferito con il gioco.

Se gli arbitri interrompono il gioco, devono riprenderlo con una propria rimessa dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che questo non fosse all'interno dell'area di rigore (vedi Regola 8). Se il suono del fischio non interferisce con il gioco, gli arbitri indicheranno con dei chiari segnali che il gioco può proseguire.

Linguaggio del corpo

Il linguaggio del corpo è uno strumento che gli arbitri utilizzano per:

- aiutarsi a controllare la partita;
- mostrare autorità e autocontrollo.

Il linguaggio del corpo non è un mezzo per giustificare una decisione.

Doveri e responsabilità

Il terzo arbitro e il cronometrista coadiuvano gli arbitri nella direzione della gara in conformità alle Regole del Gioco del Beach Soccer. Li assistono in tutti gli altri aspetti riguardanti lo svolgimento della gara su loro richiesta e secondo le loro direttive. Questo include, di solito, aspetti come:

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

Posizionamento degli assistenti arbitrali e collaborazione

1. Calcio d'inizio

Il terzo arbitro si colloca sulla linea laterale all'incrocio con la linea mediana immaginaria e verifica che:

- i calciatori di riserva, i dirigenti e le altre persone siano posizionati correttamente, e tutti i calciatori, tranne colui che deve battere il calcio d'inizio, siano nella propria metà campo;
- il calcio d'inizio è stato eseguito correttamente.

Il cronometrista si posiziona al tavolo del cronometrista.

2. Posizionamento generale durante la gara

Il terzo arbitro controlla che i calciatori di riserva, i dirigenti e le altre persone siano posizionati correttamente. Per fare ciò, il terzo arbitro può spostarsi lungo la linea laterale, se necessario, ma senza entrare all'interno del rettangolo di gioco.

Il cronometrista si posiziona al tavolo del cronometrista e si assicura che il cronometro venga fermato e avviato in conformità con lo sviluppo del gioco.

3. Sostituzioni

Il terzo arbitro controlla che l'equipaggiamento dei calciatori di riserva sia regolare e che le sostituzioni siano eseguite correttamente. Per fare ciò, il terzo arbitro può spostarsi lungo la linea laterale, se necessario, ma senza entrare all'interno del rettangolo di gioco.

4. Tiri di rigore

Se non è presente un quarto arbitro, il terzo arbitro deve posizionarsi nella metà del rettangolo di gioco dove i tiri di rigore non si eseguono, insieme agli altri calciatori aventi diritto a eseguire i tiri di rigore.

Da questa posizione il terzo arbitro osserva il comportamento dei calciatori e verifica che nessun calciatore esegua un altro tiro di rigore prima che tutti gli aventi diritto ad eseguire il tiro non ne abbiano eseguito uno.

Se viene designato un quarto arbitro, questo deve posizionarsi al tavolo del cronometrista per riportare il tabellone sullo 0-0 e registrare l'esito dei tiri sul tabellone.

Tutti gli ufficiali di gara prendono nota dell'esito dei tiri di rigore e i numeri dei calciatori che li hanno eseguiti.

Segnali dell'assistente arbitro (obbligatori)

Se il terzo arbitro sta osservando la linea di porta quando una o entrambe le squadre sta/stanno giocando con un portiere di movimento e il pallone entra nella porta sotto il suo controllo, egli alza il braccio e quindi lo punta verso il centro del rettangolo di gioco per informare gli arbitri che è stata segnata una rete.

Segnale acustico

Il segnale acustico è essenziale durante una gara e deve essere utilizzato solo quando necessario per attirare l'attenzione degli arbitri.

Situazioni in cui il segnale acustico è obbligatorio:

- Termine dei periodi di gioco
Il cronometrista può indicare l'inizio di un periodo di gioco con il segnale acustico dopo che uno degli arbitri ha fischiato.
- Segnalazione di comportamenti scorretti dei calciatori di riserva o dei dirigenti delle squadre.
- Segnalazione di infrazione della procedura di sostituzione.
- Segnalazione di un errore sui provvedimenti disciplinari commesso dagli arbitri.
- Segnalazione di interferenze esterne.

Se a gioco in svolgimento il cronometrista attiva per errore il segnale acustico, gli arbitri devono interrompere il gioco se ritengono che ciò abbia interferito con il gioco. Se gli arbitri interrompono il gioco, devono riprenderlo con una propria rimessa dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che questo non fosse all'interno dell'area di rigore (vedi Regola 8). Se il suono del segnale acustico non ha interferito con il gioco, gli arbitri indicano con dei chiari segnali che il gioco può proseguire.

Cronometro

Se il cronometro non funziona correttamente, il cronometrista informa gli arbitri dell'accaduto. Il cronometrista deve quindi continuare a prendere nota del tempo di gara utilizzando un cronometro manuale. In questa situazione, gli assistenti arbitrali informano l'arbitro e ogni squadra di quanto tempo resta da giocare.

Se, dopo un'interruzione del gioco, il cronometrista dimentica di far partire il cronometro, gli arbitri ordinano che il tempo non computato sia aggiunto.

Per ogni ripresa dopo che il gioco è stato interrotto, il cronometraggio riprende come segue:

- calcio d'inizio: dopo che il pallone è stato calciato e si muove chiaramente, secondo la procedura prevista;
- rimessa dal fondo: dopo che il portiere rilascia il pallone dalle sue mani, secondo la procedura prevista;
- calcio d'angolo: dopo che il pallone è stato calciato e si muove chiaramente, secondo la procedura prevista;
- rimessa dalla linea laterale con i piedi: dopo che il pallone è stato calciato e si muove chiaramente, secondo la procedura prevista;
- rimessa dalla linea laterale con le mani: dopo che il pallone è entrato sul rettangolo di gioco, secondo la procedura prevista;
- calcio di punizione: dopo che il pallone è stato calciato e si muove chiaramente, secondo la procedura prevista;
- calcio di rigore: dopo che il pallone è stato calciato in avanti e si è mosso chiaramente, secondo la procedura prevista;
- rimessa dell'arbitro: dopo che il pallone è stato rilasciato dalle mani di uno degli arbitri e tocca il suolo, secondo la procedura prevista.

Calcio d'inizio

Gli arbitri non hanno bisogno di chiedere conferma ai portieri o ad alcun altro calciatore per dare il segnale per l'esecuzione del calcio d'inizio.

REGOLA 12 - FALLI E SCORRETTEZZE

CARICARE UN AVVERSARIO

L'atto di caricare un avversario consiste nel tentativo di conquistare lo spazio usando il contatto fisico con il pallone a distanza di gioco senza fare uso di braccia o gomiti. È un'infrazione caricare un avversario se l'azione è commessa con:

- negligenza;
- imprudenza;
- vigoria sproporzionata.

TRATTENERE UN AVVERSARIO

Trattenere un avversario consiste nell'atto di impedirgli di muoversi liberamente usando le mani, le braccia o il corpo.

Gli arbitri devono intervenire con immediatezza e con fermezza nei confronti dei calciatori che trattengono l'avversario, in particolare all'interno dell'area di rigore e durante l'effettuazione di calcio d'angolo, rimesse laterali o calci di punizione.

In queste situazioni, gli arbitri devono:

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

Se un difendente comincia a trattenere un attaccante fuori dall'area di rigore e continua a trattenerlo all'interno dell'area di rigore, gli arbitri accordano un calcio di rigore.

Sanzioni disciplinari

- Se un calciatore trattiene un avversario per impedirgli di entrare in possesso del pallone o di raggiungere una posizione vantaggiosa, deve essere ammonito per comportamento antisportivo.
- Un calciatore che nega un'evidente opportunità di segnare una rete trattenendo l'avversario deve essere espulso.
- Nessun provvedimento disciplinare deve essere assunto nelle altre situazioni di trattenuta dell'avversario.

Ripresa del gioco

- Calcio di punizione dal punto in cui è stata commessa l'infrazione o calcio di rigore se l'infrazione è avvenuta all'interno dell'area di rigore.

TOCCARE IL PALLONE CON LE MANI

Sanzioni disciplinari

Un calciatore che commette fallo di mano deve essere ammonito per comportamento antisportivo se, ad esempio:

- interferisce o ferma una promettente azione d'attacco della squadra avversaria, eccetto quando gli arbitri assegnano un calcio di punizione o rigore per un'infrazione non deliberata relativa a un contatto mano-pallone;
- nega alla squadra avversaria una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete e gli arbitri assegnano un calcio di punizione o rigore per un'infrazione non deliberata relativa a un contatto mano-pallone;
- tenta di segnare una rete toccando volontariamente il pallone con la mano;
- commette un'infrazione deliberata relativa a un contatto mano-pallone nel tentativo di negare alla squadra avversaria una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete con un fallo di mano, quando il portiere non è all'interno della propria area di rigore, e fallisce nel tentativo.

Tuttavia, un calciatore che nega alla squadra avversaria una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete toccando il pallone volontariamente con le mani, verrà espulso. La sanzione non è dettata dal fatto che il calciatore abbia toccato volontariamente il pallone con la mano ma dall'intervento inaccettabile e sleale che ha impedito la segnatura di una rete.

Ripresa del gioco

- Calcio di punizione dal punto in cui è avvenuta l'infrazione o calcio di rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore.

All'esterno della propria area di rigore, il portiere è soggetto alle stesse restrizioni come qualsiasi altro calciatore per quanto riguarda toccare il pallone con le mani. All'interno della propria area di rigore, il portiere non può essere colpevole per un'infrazione relativa al toccare il pallone con le mani sanzionabile con un calcio di rigore, eccetto per l'infrazione di lanciare un oggetto contro il pallone o di toccare il pallone con un oggetto tenuto in mano. Il portiere può, tuttavia, commettere altre infrazioni sanzionabili con un calcio di punizione.

USARE LA PORTA O UN COMPAGNO DI SQUADRA COME SOSTEGNO

Giocare il pallone usando deliberatamente la porta o un compagno come sostegno non è permesso, incluso:

- aggrapparsi alla traversa;
- spingere/spostare anche con i piedi la porta per raggiungere una posizione più favorevole;
- venire sollevati da un compagno di squadra per raggiungere una posizione più favorevole;
- venire spinti da un compagno di squadra per raggiungere una posizione più favorevole;

Se un calciatore commette tale tipo di infrazione, dovrà essere ammonito e un calcio di punizione sarà assegnato agli avversari (vedi Regola 13):

- dal punto in cui l'infrazione è stata commessa, se è avvenuta nella metà del rettangolo di gioco avversaria;
- dal centro del rettangolo di gioco, se è avvenuta nella metà del rettangolo di gioco del calciatore che ha commesso l'infrazione.

Se un calciatore commette tale tipo di infrazione per negare agli avversari una rete, deve essere espulso (vedi Regola 13).

INFRAZIONI COMMESSE DAI PORTIERI

Possesso del pallone significa che il portiere ha il controllo del pallone. Si considera che il portiere abbia il controllo del pallone quando lo tocca con qualsiasi parte del corpo, eccetto se il pallone rimbalza sul portiere.

Al portiere non è consentito il possesso del pallone all'interno della propria metà campo per più di quattro secondi, in uno dei seguenti modi:

- con le mani o le braccia (all'interno della propria area di rigore);
- con i piedi (ovunque nella propria metà campo).

In tali casi, l'arbitro più vicino al portiere deve chiaramente e visibilmente eseguire il conteggio dei quattro secondi.

Ripresa del gioco

- Calcio di punizione

INFRAZIONI COMMESSE CONTRO I PORTIERI

Un avversario non può contendere il pallone al portiere se questo lo sta tenendo con le mani.

È infrazione:

- impedire ad un portiere di rilanciare il pallone dalle mani;
- giocare il pallone o tentare di farlo quando il portiere lo tiene sul palmo della mano;
 - un calciatore che calcia o tenta di calciare il pallone quando il portiere è in procinto di rilanciarlo deve essere sanzionato per gioco pericoloso;
- limitare il movimento del portiere tentando scorrettamente di ostacolarlo, ad es. su calcio d'angolo.

Un calciatore della squadra attaccante che entra in contatto fisico con un portiere, all'interno dell'area di rigore di quest'ultimo, non commette necessariamente un'infrazione, eccetto se l'attaccante salta addosso, carica o spinge il portiere in modo negligente, imprudente o con vigoria sproporzionata.

Ripresa del gioco

Se il gioco è stato interrotto perché è stata commessa un'infrazione contro il portiere come specificato sopra e gli arbitri non hanno potuto applicare il vantaggio, il gioco viene ripreso con un calcio di punizione.

GIOCARE IN MODO PERICOLOSO

Il gioco pericoloso non prevede contatto fisico tra i calciatori. Se c'è contatto fisico, l'azione diventa un'infrazione punibile con un calcio di punizione dalla posizione dell'infrazione o con un calcio di rigore. In caso di contatto fisico, gli arbitri dovrebbero considerare perlomeno l'eventualità che sia stata commessa anche una scorrettezza.

Sanzioni disciplinari

- Se un calciatore gioca in modo pericoloso in un "normale" contrasto, gli arbitri non devono assumere alcun provvedimento disciplinare. Se l'azione comporta un evidente rischio di procurare un infortunio per l'avversario, gli arbitri devono ammonire il calciatore per aver giocato in modo imprudente su un avversario.
- Se un calciatore nega un'evidente opportunità di segnare una rete giocando in modo pericoloso, gli arbitri devono espellerlo.

Ripresa del gioco

- Calcio di punizione dal centro del campo se l'infrazione è stata commessa nella propria metà campo o dal luogo dell'infrazione se questo era nella metà campo avversaria.

Se c'è contatto o gli arbitri considerano che l'intervento è stato fatto in modo negligente o imprudente o con vigoria sproporzionata, l'azione diventa un'infrazione di diversa natura, punibile con un calcio di punizione dal punto dell'infrazione o con un calcio di rigore.

MOSTRARE DISSENSO CON PAROLE O AZIONI

Un calciatore titolare o di riserva che manifesta dissenso protestando (verbalmente o no) contro le decisioni degli arbitri o degli assistenti arbitrali deve essere ammonito.

Il capitano di una squadra non ha uno status speciale o dei privilegi particolari secondo le Regole del Gioco del Beach Soccer ma egli ha la responsabilità per il comportamento della sua squadra.

Ogni calciatore o di riserva che aggredisce un ufficiale di gara o usa un linguaggio o gesti offensivi, volgari od osceni deve essere espulso.

RITARDARE LA RIPRESA DI GIOCO

Gli arbitri devono ammonire i calciatori che ritardano la ripresa di gioco ricorrendo ad espedienti quali:

- calciare una punizione prima che gli arbitri fischino con il solo intento di costringerli a ordinarne la ripetizione;
- calciare o portare via il pallone dopo che gli arbitri hanno interrotto il gioco;
- ritardare l'uscita dal rettangolo di gioco dopo che il personale medico è entrato per valutare un infortunio;
- provocare una situazione conflittuale toccando volontariamente il pallone dopo che gli arbitri hanno interrotto il gioco.

SIMULAZIONE

Ogni calciatore che tenti di ingannare gli arbitri fingendo un infortunio o di aver subito un fallo sarà colpevole di simulazione e sarà punito per comportamento antisportivo. Se il gioco viene interrotto a causa di questa infrazione, si riprenderà con un calcio di punizione.

MASS CONFRONTATION

In situazioni di mass confrontation:

- gli arbitri dovrebbero identificare e agire rapidamente ed efficacemente verso coloro che hanno dato inizio al confronto;
- gli arbitri dovrebbero assumere una buona posizione in campo durante il confronto in modo da poter osservare tutti gli incidenti e identificare le infrazioni;
- il terzo e il quarto arbitro (se designati) devono entrare nel rettangolo di gioco, se necessario, per fornire assistenza agli arbitri;
- dopo la mass confrontation devono essere adottati provvedimenti disciplinari.

INFRAZIONI RIPETUTE

Gli arbitri devono sempre prestare la massima attenzione ai calciatori che infrangono ripetutamente le Regole del Gioco del Beach Soccer. In particolare, devono essere consapevoli che, anche se un calciatore commette un certo numero di infrazioni di diverso tipo, deve essere comunque ammonito per aver violato ripetutamente le Regole del Gioco del Beach Soccer.

Non esiste un numero specifico di infrazioni a partire dal quale si può parlare di "persistenza" o la presenza di un modello di comportamento - questo è lasciato al

giudizio degli arbitri e deve essere determinato nel contesto di un'efficace gestione della gara.

GRAVE FALLO DI GIOCO

Un calciatore che si rende colpevole di grave fallo di gioco deve essere espulso e il gioco deve essere ripreso con un calcio di punizione, dal punto in cui è avvenuta l'infrazione, o con un calcio di rigore (se l'infrazione è avvenuta all'interno dell'area di rigore).

Il vantaggio non deve essere applicato in situazioni di grave fallo di gioco a meno che non ci sia una evidente opportunità di segnare una rete. In tal caso, gli arbitri espelleranno il calciatore colpevole di grave fallo di gioco alla prima interruzione del gioco.

REGOLA 14 - IL CALCIO DI RIGORE

Procedura:

- Se il pallone diventa difettoso dopo aver colpito uno dei pali o la traversa ed entra in porta, gli arbitri accordano la rete.
- Se il pallone diventa difettoso dopo aver colpito uno dei pali o la traversa e non entra in porta, gli arbitri non ordinano la ripetizione del calcio di rigore ma interrompono il gioco e lo riprendono con una loro rimessa.
- Se gli arbitri ordinano di ripetere il calcio di rigore e il calcio di rigore originale non era stato assegnato per un fallo, il nuovo calcio di rigore non è obbligatorio che sia effettuato dal calciatore che lo ha effettuato in precedenza.
- Se un calciatore esegue il calcio di rigore prima che gli arbitri abbiano dato il segnale, ne ordinano la ripetizione del calcio di rigore e ammoniscono il calciatore.

REGOLA 15 – LA RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

Procedura per infrazioni

Gli arbitri devono ricordare ai calciatori della squadra difendente che devono posizionarsi ad almeno 5 m dal punto da cui deve essere eseguita la rimessa dalla linea laterale. Ove necessario, gli arbitri devono richiamare ogni calciatore che non rispetti tale distanza prima che la rimessa dalla linea laterale sia eseguita e ammonirlo se successivamente non arretra alla distanza regolamentare. Il gioco riprende con una rimessa laterale e il conteggio di quattro secondi inizia di nuovo se detto conteggio era già iniziato.

Se una rimessa dalla linea laterale non è eseguita correttamente, gli arbitri non possono applicare il vantaggio anche se il pallone va direttamente ad un avversario, ma ordinano che un calciatore della squadra avversaria la riesegua.

REGOLA 16 – LA RIMESSA DAL FONDO

Procedura per infrazioni

Se il portiere, mentre sta eseguendo correttamente una rimessa dal fondo, lancia intenzionalmente il pallone contro un avversario ma non in modo negligente, imprudente o usando vigoria sproporzionata, gli arbitri lasciano che il gioco continui.

Se, quando esegue la rimessa dal fondo, il portiere non rilascia il pallone dall'interno della propria area di rigore, gli arbitri fanno ripetere la rimessa dal fondo, e il conteggio dei quattro secondi continua da dove è stato interrotto, una volta che il portiere è pronto a rieseguirlo.

Gli arbitri iniziano il conteggio dei quattro secondi ogni volta che il portiere ha il controllo del pallone, sia con le mani che con i piedi.

Se un portiere che ha eseguito correttamente una rimessa dal fondo, tocca intenzionalmente il pallone con le mani o le braccia all'esterno della propria area di rigore, dopo che è stato messo regolarmente in gioco, e prima che un altro calciatore lo abbia toccato, gli arbitri, oltre ad accordare un calcio di punizione alla squadra avversaria, possono prendere provvedimenti disciplinari contro il portiere in conformità con le Regole del Gioco del Beach Soccer.

Se il portiere effettua una rimessa dal fondo con il piede, gli arbitri lo richiamano e gli ordinano di ripeterla con le mani, ma il conteggio dei quattro secondi continua da dove si era interrotto, una volta che il portiere è pronto a rieseguirlo.

REGOLA 17 – IL CALCIO D'ANGOLO

Procedura per infrazioni

Gli arbitri devono ricordare ai calciatori della squadra difendente che devono rimanere ad almeno 5 m dall'arco d'angolo immaginario finché il pallone non è in gioco. Ove necessario, gli arbitri devono richiamare qualsiasi calciatore che non rispetti tale distanza prima che il calcio d'angolo sia effettuato e ammonirlo se successivamente non arretra alla distanza regolamentare.

Se un portiere, per effetto del gioco, lascia incustodita la propria porta o termina fuori dal rettangolo di gioco, la squadra avversaria può eseguire il calcio d'angolo rapidamente.

TIME REVIEW SYSTEM

Il “time review system” viene usato solamente nel caso in cui non vi sia il “video support”.

1 – Principi

Gli arbitri faranno uso del “time review system” (TRS) al fine di:

- verificare che il pallone sia entrato in porta prima del segnale acustico al termine di ciascun periodo di gioco (fatta eccezione per il prolungamento del periodo di gioco per far eseguire un calcio di punizione o di rigore); e/o
- verificare se un’infrazione è stata commessa prima del segnale acustico al termine di ciascun periodo di gioco.

2 – Aspetti pratici

L’uso del TRS durante una gara di Beach Soccer comporta le seguenti modalità pratiche:

1. In linea di principio, le telecamere da utilizzare dovrebbero essere in grado di coprire l’intero rettangolo di gioco, il cronometro principale, le porte ed entrambe le aree di rigore. Questo significa che sono necessarie almeno quattro telecamere: una per ogni area di rigore (compresa la linea di porta), una per il cronometro principale e una per l’intero rettangolo di gioco.
2. L’operatore video (RO) ha accesso indipendente e controllo dei replay di tutte le riprese televisive.
3. L’area di revisione degli arbitri (RRA) è il luogo in cui gli arbitri esaminano il replay del filmato prima che venga presa la decisione finale. Deve essere posizionata vicino al rettangolo di gioco e deve essere chiaramente identificata.
4. All’interno dell’area di revisione devono essere disponibili due monitor:
 - un monitor per il RO, che assiste gli arbitri durante la revisione del replay del filmato;
 - un monitor rivolto verso il rettangolo di gioco per consentire agli arbitri di rivedere il replay del filmato.
5. Il RO assiste gli arbitri durante la revisione mostrando il filmato come richiesto dagli arbitri sul loro monitor (es. riprodotto da diverse inquadrature, a velocità diverse, ecc.).

6. Il RO deve seguire una formazione speciale, inclusa la formazione sulle Regole del Gioco del Beach Soccer, e ottenere la necessaria certificazione.

7. Se si verifica un guasto tecnico e non ci sono apparecchiature di riserva disponibili, il TRS non può essere utilizzato. In tal caso entrambe le squadre devono esserne informate immediatamente.

8. Poiché è necessario essere in possesso della relativa certificazione per esercitare il ruolo di RO, un RO che non è in grado di iniziare o continuare la partita può essere sostituito solo da qualcuno qualificato per quel ruolo. Se non è possibile trovare un sostituto qualificato, la gara deve essere giocata o continuata senza l'uso del TRS ed entrambe le squadre devono esserne informate immediatamente.

3 – Procedure

Decisione iniziale

Gli arbitri devono sempre prendere una decisione iniziale (compreso prendere eventuali provvedimenti disciplinari) come se non ci fosse il TRS.

Decisione degli arbitri di eseguire una revisione

1. Solo gli arbitri possono decidere di eseguire una revisione;
2. In ogni caso, gli arbitri devono indicare che stanno per eseguire la revisione mostrando il gesto dello "schermo TV" (disegnando nell'aria uno schermo televisivo).

Revisione

1. Gli arbitri si recano nella RRA per vedere il filmato del replay. Entrambi gli arbitri esaminano il replay, ma è l'arbitro che prende la decisione finale.
2. Durante la (RR), gli altri ufficiali di gara controllano ciò che accade sul rettangolo di gioco e all'interno dell'area tecnica.
3. Se un qualsiasi calciatore, sostituto o dirigente entra nella RRA o tenta di influenzare il processo di RR o la decisione finale sarà ammonito.
4. Gli arbitri possono richiedere diverse inquadrature della telecamera/velocità di riproduzione ma, in generale, i replay al rallentatore devono essere limitati ai fatti, per es. il tempo sul cronometro principale nel momento in cui il pallone entra in porta o quando viene commessa un'infrazione.

sono complesse con diverse decisioni/episodi revisionabili, non c'è limite di tempo massimo per il processo di revisione.

Decisione finale e ripresa del gioco

1. L'arbitro è l'unica persona che può prendere la decisione finale.
2. Quando la RR è completata, l'arbitro deve mostrare il gesto dello "schermo TV" e comunicare la decisione finale davanti al tavolo del cronometrista e, se necessario, agli allenatori di entrambe le squadre.
3. L'arbitro poi assumerà / cambierà / annullerà eventuali provvedimenti disciplinari (laddove necessario) e riprenderà il gioco in conformità con le Regole del Gioco del Beach Soccer.
4. Se, al termine della RR, la gara verrà ripresa con un calcio d'inizio, un calcio di punizione o di rigore, l'arbitro deve informare il cronometrista del tempo corretto in modo che il cronometro possa essere rettificato.
5. Una volta che gli arbitri sono pronti a riprendere la gara, il cronometrista può riavviare il cronometro dall'ora appena rettificata.

Validità della gara

In linea di principio, una gara non è invalidata a causa di uno o più:

1. Malfunzionamenti della tecnologia;
2. Decisioni sbagliate che riguardano il TRS;
3. Decisioni di non rivedere un episodio; o
4. Revisioni di una situazione / decisione non revisionabile.

VIDEO SUPPORT (VS)

1 – Principi

Gli arbitri fanno uso del VS quando il primo allenatore di una squadra (o, in sua assenza, il dirigente accompagnatore ufficiale della squadra come previsto dall'elenco delle squadre) chiede la revisione di una decisione in relazione a:

1. Rete segnata / non segnata
2. Calcio di rigore / non calcio di rigore
3. Calcio di punizione / non calcio di punizione nella metà campo avversaria o dal centro del rettangolo di gioco
4. Espulsioni dirette (non seconda ammonizione)
5. Scambio d'identità

Il VS può essere utilizzato anche a discrezione degli arbitri nelle seguenti situazioni:

6. Se il cronometro non funziona correttamente.
7. Se il cronometro non viene avviato, riavviato o interrotto nel momento corretto dal cronometrista, secondo le disposizioni delle Regole 6 e 7.
8. Per verificare se una rete è stata segnata.
9. Per verificare se il pallone è entrato in porta prima del segnale acustico alla fine di un periodo di gioco (fatta eccezione per il prolungamento del periodo di gioco per far eseguire un calcio di punizione o di rigore);
10. Per verificare se un'infrazione è stata commessa prima del segnale acustico al termine di ciascun periodo di gioco.

Nel caso in cui la decisione iniziale degli arbitri venga cambiata, la richiesta di revisione (qui di seguito indicata sinteticamente come "challenge") di tale decisione sarà considerata andata a buon fine; al contrario, se la decisione iniziale viene confermata, la challenge si intenderà non andata a buon fine. La decisione iniziale non viene rettificata a meno che il filmato mostri che sia stato commesso un "chiaro ed evidente errore" o che sia avvenuto un "grave episodio non visto".

Non c'è limite al numero di challenges andate a buon fine per ciascuna squadra.

Tuttavia ogni squadra può avere solo una challenge non andata a buon fine per ogni periodo di gioco. La mancata richiesta di challenge in un periodo della gara non potrà essere riportata negli altri periodi di gioco.

Se vengono giocati i tempi supplementari per determinare la squadra vincente della gara, entrambe le squadre avranno diritto a un'ulteriore challenge non andata a buon fine.

fine. La mancata richiesta di challenge nel terzo periodo di gioco della gara non può essere riportata nei tempi supplementari.

Se vengono effettuati i tiri di rigore per determinare la squadra vincente della gara, entrambe le squadre avranno diritto a un'ulteriore challenge non andata a buon fine. La mancata richiesta di challenge durante la gara non può essere riportata nei tiri di rigore.

Gli arbitri esamineranno direttamente il filmato del replay (RR) quindi l'arbitro prenderà la decisione finale.

Gli arbitri devono rimanere "visibili" durante la RR per garantire la trasparenza.

Se il gioco continua dopo un episodio che viene successivamente esaminato, qualsiasi provvedimento disciplinare preso o necessario durante il periodo successivo all'episodio non viene annullato, anche se la decisione iniziale viene modificata (fatta eccezione per l'ammonizione per aver interferito o interrotto una promettente azione di gioco o l'espulsione per aver negato un'evidente opportunità di segnare una rete (DOGSO)).

Il periodo di gioco prima e dopo un episodio che può essere rivisto è determinato da questo protocollo.

2 – Decisioni / episodi revisionabili

Le categorie di decisioni / episodi che possono essere revisionate attraverso la challenge sono:

a. Reti

- a.1 Infrazione della squadra attaccante nel costruire l'azione che porta alla segnatura o nel segnare la rete (fallo di mano, fallo, ecc.)
- a.2 Pallone non in gioco prima della segnatura
- a.3 Situazione di rete dubbia (rete / non rete)

b. Infrazioni in area di rigore e nella metà del rettangolo di gioco avversaria

- b.1 Infrazione da calcio di rigore non sanzionata
- b.2 Calcio di rigore erroneamente assegnato
- b.3 Infrazione punibile con un calcio di punizione nella metà campo avversaria o dal centro del rettangolo di gioco

- b.4 Calcio di punizione nella metà campo avversaria o dal centro del rettangolo di gioco erroneamente assegnato
- b.5 Infrazione della squadra attaccante durante la costruzione dell'azione che si conclude con l'episodio del calcio di rigore (fallo di mano, fallo, ecc.)
- b.6 Posizione dell'infrazione (all'interno o all'esterno dell'area di rigore)
- b.7 Pallone non in gioco prima dell'episodio

c. Espulsioni dirette (non seconda ammonizione)

- c.1 DOGSO
- c.2 Grave fallo di gioco
- c.3 Condotta violenta, mordere o sputare su un'altra persona
- c.4 Agire in modo offensivo e/o ingiurioso

d. Scambio d'identità (cartellino rosso o giallo, errata identificazione del calciatore incaricato del tiro)

- Se gli arbitri sanzionano un'infrazione e poi ammoniscono o espellono il calciatore sbagliato della squadra che ha commesso l'infrazione, l'identità del reo può essere revisionata;
- Se gli arbitri sanzionano un'infrazione e successivamente un calciatore diverso da quello incaricato del tiro tenta di tirare il calcio di punizione o di rigore, l'identità del calciatore corretto può essere revisionata fino a quando il calcio di punizione o di rigore non viene eseguito.

L'infrazione in sé non può essere oggetto di revisione a meno che non si riferisca a una rete, un episodio da calcio di rigore, un'infrazione punibile con un calcio di punizione nella metà campo avversaria o dal centro del rettangolo di gioco, o un cartellino rosso "diretto".

Il VS può essere utilizzato anche a discrezione degli arbitri nelle seguenti situazioni:

- Se il cronometro non funziona correttamente, per determinare come il tempo deve essere corretto.
- Se il cronometro non viene avviato, riavviato o interrotto nel momento corretto dal cronometrista, secondo le disposizioni delle Regole 6 e 7.
- Per verificare se una rete è stata segnata.
- Per verificare se il pallone è entrato in porta prima del segnale acustico alla fine di un periodo di gioco (fatta eccezione per il prolungamento del periodo di gioco per far eseguire un calcio di punizione o di rigore).

- Per verificare se un'infrazione è stata commessa prima del segnale acustico al termine di ciascun periodo di gioco.

3 – Aspetti pratici

L'uso del VS durante una gara di Beach Soccer comporta le seguenti modalità pratiche:

1. In linea di principio, le telecamere da utilizzare dovrebbero essere in grado di coprire l'intero rettangolo di gioco, il cronometro principale, le porte ed entrambe le aree di rigore. Questo significa che sono necessarie almeno quattro telecamere: una per ogni area di rigore (compresa la linea di porta), una per il cronometro principale e una per l'intero rettangolo di gioco.

2. L'operatore video (**RO**) ha accesso indipendente e controllo dei replay di tutte le riprese televisive.

3. L'area di revisione degli arbitri (**RRA**) è il luogo in cui gli arbitri esaminano il replay del filmato prima che venga presa la decisione finale. Deve essere posizionata vicino al rettangolo di gioco e deve essere chiaramente identificata.

4. All'interno dell'area di revisione devono essere disponibili due monitor:

- un monitor per il RO, che assiste gli arbitri durante la revisione del replay del filmato;
- un monitor rivolto verso il rettangolo di gioco per consentire agli arbitri di rivedere il replay del filmato.

5. Il RO assiste gli arbitri durante la revisione mostrando il filmato come richiesto dagli arbitri sul loro monitor (es. riprodotto da diverse inquadrature, a velocità diverse, ecc.).

6. Il RO deve seguire una formazione speciale, inclusa la formazione sulle Regole del Gioco del Beach Soccer, e ottenere la necessaria certificazione.

7. Se si verifica un guasto tecnico e non ci sono apparecchiature di riserva disponibili, il VS non può essere utilizzato. In tal caso entrambe le squadre devono esserne informate immediatamente.

8. Poiché è necessario essere in possesso della relativa certificazione per esercitare il ruolo di RO, un RO che non è in grado di iniziare o continuare la partita può essere sostituito solo da qualcuno qualificato per quel ruolo. Se non è possibile trovare un sostituto qualificato, la gara deve essere giocata o continuata senza l'uso del VS ed entrambe le squadre devono esserne informate immediatamente.

4 – Procedure

Decisione iniziale

Gli arbitri devono sempre prendere una decisione iniziale (compreso prendere eventuali provvedimenti disciplinari) come se non ci fosse il VS (salvo per gravi episodi non visti).

Richiesta di revisione (challenge) o decisione degli arbitri di eseguire una revisione

1. Per richiedere la revisione di una decisione (challenge), il primo allenatore (o, in sua assenza, il dirigente accompagnatore ufficiale della squadra) deve subito:
 - girare il dito in aria; e
 - informare il terzo arbitro o il quarto arbitro della richiesta di revisione (challenge).
2. Il terzo arbitro o quarto arbitro informerà gli arbitri della richiesta di revisione (challenge) attraverso il sistema di comunicazione e alzando un “segnale” apposito.
3. In alternativa, ove applicabile, gli arbitri possono decidere di revisionare una situazione a propria discrezione.
4. Se il gioco è già interrotto, gli arbitri ne ritardano la ripresa al fine di eseguire la revisione.
5. Se il gioco non è ancora interrotto, gli arbitri lo interrompono non appena il pallone si trova in una zona/situazione neutra (es. quando nessuna squadra è impegnata in un’azione d’attacco).
6. In ogni caso, gli arbitri devono indicare che stanno per eseguire la revisione mostrando il gesto dello “schermo TV” (disegnando nell’aria uno schermo televisivo)

Revisione

1. Gli arbitri si recano nella RRA per vedere il filmato del replay. Entrambi gli arbitri esaminano il replay, ma è l’arbitro che prende la decisione finale.
2. Durante la (RR), gli altri ufficiali di gara controllano ciò che accade sul rettangolo di gioco e all’interno dell’area tecnica.
3. Se un qualsiasi calciatore, sostituto o dirigente entra nella RRA o tenta di influenzare il processo di (RR) o la decisione finale sarà ammonito.

4. Gli arbitri possono richiedere diverse inquadrature della telecamera/velocità di riproduzione ma, in generale, i replay al rallentatore devono essere limitati ai fatti, per es. la posizione di un'infrazione o di un calciatore, il punto di contatto in caso di fallo ed infrazione relativa ad un contatto mano-pallone o se il pallone era fuori dal rettangolo di gioco (compresi i casi di rete/non rete); verrà utilizzata la velocità normale per controllare l'intensità di un'infrazione o per decidere se vi è un'infrazione relativa ad un contatto mano-pallone.

5. Per decisioni/episodi relative a reti, calcio di rigore/non calcio di rigore, calcio di punizione/non calcio di punizione nella metà campo avversaria o dal centro del rettangolo di gioco ed espulsione per DOGSO, potrebbe essere necessario rivedere la fase di gioco d'attacco (APP) che porta direttamente alla decisione/all'episodio; ciò può includere le modalità con le quali la squadra attaccante ha guadagnato il possesso del pallone.

6. Per altre infrazioni da espulsione diretta (grave fallo di gioco o condotta violenta), episodi legati al cronometro e casi di scambio d'identità, verranno riviste solo le immagini dell'azione.

7. Le Regole del Gioco del Beach Soccer non consentono di cambiare la decisione sulla ripresa del gioco se il gioco è già stato ripreso. Tuttavia, ai fini del sistema VS, a seguito di una richiesta di revisione (challenge) immediata, è possibile rivedere l'azione, e la decisione iniziale può essere modificata anche se il gioco è stato ripreso.

8. Il processo di revisione dovrebbe essere eseguito nel modo più efficiente possibile, ma l'accuratezza della decisione finale è più importante della rapidità con cui la si prende. Per questo motivo, e poiché alcune situazioni sono complesse con diverse decisioni/episodi revisionabili, non c'è limite di tempo massimo per il processo di revisione.

Decisione finale e ripresa del gioco

1. L'arbitro è l'unica persona che può prendere la decisione finale.

2. Quando la RR è completata, l'arbitro deve mostrare il gesto dello "schermo TV" e comunicare la decisione finale davanti al tavolo del cronometrista e, se necessario, agli allenatori di entrambe le squadre.

3. L'arbitro poi assumerà/cambierà/annullerà eventuali provvedimenti disciplinari (laddove necessario) e riprenderà il gioco in conformità con le Regole del Gioco del Beach Soccer.

4. Se la decisione iniziale viene cambiata o si determina che si è verificato un grave episodio non visto, il gioco riprenderà in conformità con le Regole del Gioco del Beach Soccer.

5. Se la decisione iniziale non viene cambiata, il gioco riprenderà:

- se il gioco era già interrotto, il gioco sarà ripreso secondo la decisione precedente;
- se il gioco è stato interrotto dagli arbitri per eseguire la RR, il gioco sarà ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro.

6. Se la decisione iniziale viene cambiata o si determina che si è verificato un grave episodio non visto, il momento in cui si è verificato l'episodio è rilevante. L'arbitro deve informare il cronometrista del tempo corretto in modo che il cronometro possa essere rettificato.

7. Se la RR si riferisce a un episodio relativo al cronometro, l'arbitro deve informare il cronometrista del tempo preciso in modo da poter rettificare il cronometro.

8. Una volta che gli arbitri sono pronti a riprendere la gara, il cronometrista può riavviare il cronometro dall'ora appena rettificata.

Validità della gara

In linea di principio, una gara non è invalidata a causa di uno o più:

1. Malfunzionamenti della tecnologia;
2. Decisioni sbagliate che riguardano il VS;
3. Decisioni di non rivedere un episodio; o
4. Revisioni di una situazione/decisione non revisionabile.