



**Associazione
Italiana
Arbitri**

REGOLAMENTO DEL BEACH SOCCER

Edizione 2015/2016

ASSOCIAZIONE ITALIANA ARBITRI

Regolamento del Gioco del Beach Soccer

(Beach Soccer Laws of the Game)

Corredato delle **Decisioni Ufficiali FIGC**

Edizione 2015-2016

FEDERATION INTERNATIONALE DE FOOTBALL ASSOCIATION (FIFA)

FIFA – Strasse 20
8044 Zurich - Svizzera
www.fifa.com

FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO (FIGC)

Via V.Allegri, 14
00198 Roma - Italia
www.figc.it

FIGC-LND DIPARTIMENTO BEACH SOCCER

Via Po, 24
00198 Roma - Italia
www.divisionecalcioa5.it

ASSOCIAZIONE ITALIANA ARBITRI (AIA)

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

A cura dell'Associazione Italiana Arbitri

Settore Tecnico – Modulo Regolamento, guida pratica e materiale didattico, Modulo Perfezionamento e Valutazione Tecnica, in collaborazione con la CAN BS

L'edizione de "Il Regolamento del Gioco del Beach Soccer" è autorizzato dalla Commissione FIFA Beach Soccer.

La riproduzione o la traduzione completa o parziale non è consentita senza espressa autorizzazione della FIFA.

PREFAZIONE

Ci sono state numerose variazioni sostanziali nell'edizione 2015/2016 delle Regole del Gioco del Beach Soccer rispetto all'edizione 2008. L'intero testo delle Regole del Gioco è stato esaminato e rivisto in modo da riorganizzare e consolidare il contenuto e renderlo più uniforme, chiaro e facile da comprendere. I cambiamenti più rilevanti includono l'inserimento delle decisioni della sotto-commissione dell'International Football Association Board sia nelle Regole stesse o nella sezione intitolata "interpretazione delle Regole del Gioco del Beach Soccer e linee guida per gli Arbitri". Lo scopo della Commissione Beach Soccer della FIFA nello scegliere il titolo di questa sezione è di mettere in luce il fatto che, sebbene il principale scopo sia di completare le Regole del Gioco del Beach Soccer, il contenuto è inequivocabilmente di carattere obbligatorio.

Inoltre, alcuni principi che precedentemente erano impliciti nel gioco ma non erano espressamente menzionati nelle Regole del Gioco sono state incluse in questa nuova edizione.

Infine, la Commissione Beach Soccer desidera ricordare alle Federazioni e Confederazioni che è loro obbligo, in accordo con lo statuto della FIFA, di assicurare la fedele e uniforme applicazione delle Regole del Gioco del Beach Soccer in tutte le competizioni.

Note alle Regole del Gioco del Beach Soccer

Modifiche

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

Sono permesse alcune o tutte le seguenti modifiche:

- Misura del rettangolo di gioco
- Misura, peso e materiale del pallone
- La distanza tra i pali della porta e l'altezza della traversa dal suolo
- Durata dei tempi di gioco
- Numero dei calciatori

Ulteriori modifiche sono consentite unicamente con il consenso del Dipartimento Arbitrale FIFA e l'approvazione della Commissione Beach Soccer della FIFA.

N.B. Il riferimento al genere maschile nel Regolamento del Gioco del Beach Soccer rispetto agli arbitri, ai calciatori e ai dirigenti è dovuto a esigenze di semplificazione, ma l'espressione include sia gli uomini sia le donne.

Cambiamenti

Visto il numero di modifiche alla struttura delle Regole, è stato deciso di non utilizzare delle linee a margine per indicare le modifiche di questa edizione.

INDICE

Regola	pagina
1 Il rettangolo di gioco	4
2 Il pallone	12
3 Il numero dei calciatori	15
4 L'equipaggiamento dei calciatori	29
5 Gli Arbitri	35
6 Gli assistenti arbitrali	56
7 La durata della gara	60
8 L'inizio e la ripresa del gioco	64
9 Pallone in gioco e non in gioco	69
10 La segnatura di una rete	70
11 Il fuorigioco	72
12 Falli e scorrettezze	73
13 Calci di punizione	96
14 Il calcio di rigore	105
15 La rimessa dalla linea laterale	111
16 La rimessa dal fondo	115
17 Il calcio d'angolo	118
Procedimento per determinare la vincente di una gara	121
L'area tecnica	125
L'assistente arbitrale di riserva	126
Segnali dell'arbitro e degli assistenti arbitrali	127

REGOLA 1 – IL RETTANGOLO DI GIOCO

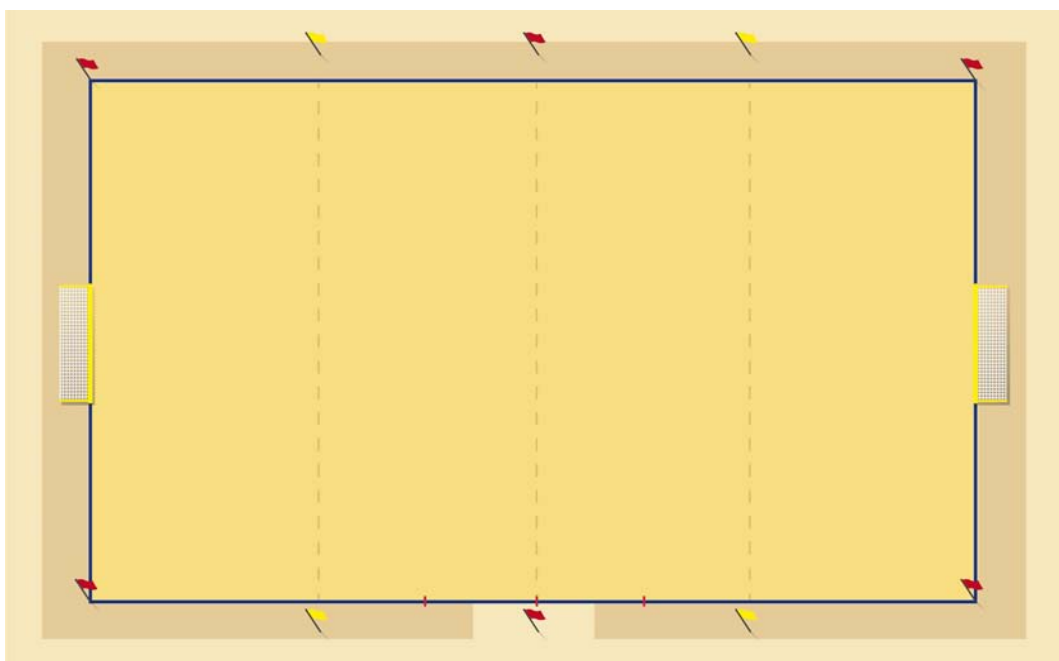
Superficie del rettangolo di gioco

La superficie deve essere composta di sabbia, livellata, senza sassi, conchiglie e qualsiasi altro oggetto che possa provocare infortuni ai calciatori.

Per le competizioni internazionali, la sabbia deve essere composta di granelli fini, e avere almeno 40 cm. di profondità. La sabbia deve essere setacciata fino a quando diventa adatta per il gioco, non deve essere ruvida o contenere sassi o qualsiasi altro oggetto pericoloso. La sabbia non deve essere così fine da causare innalzamento di polvere che si attacchi alla pelle.

Segnature del rettangolo di gioco

Il rettangolo di gioco deve essere rettangolare e delimitato da linee. Queste linee appartengono alle aree da esse delimitate.



Le due linee di delimitazione più lunghe sono denominate linee laterali; quelle più corte sono denominate linee di porta. Non c'è alcuna linea tra i pali delle porte.

Il rettangolo di gioco è diviso in due metà da una linea 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 posti sulla linea di porta e sulla linea laterale, a 5 metri da

ogni arco d'angolo, in modo da assicurare che i calciatori difendenti rispettino questa distanza quando è effettuato un calcio d'angolo.

Dei segni devono essere posti sulla linea laterale posta dal lato delle panchine, a 2.5 metri dall'immaginaria linea di centrocampo, sulla destra e sulla sinistra della stessa, a indicare la massima distanza che deve essere osservata durante le sostituzioni.

Dei segni devono essere posti sulla linea laterale dalla parte opposta alle panchine, a 5 metri dall'immaginaria linea di centrocampo, sulla destra e sulla sinistra, a indicare la distanza minima che deve essere rispettata nell'effettuazione dei calci d'inizio.

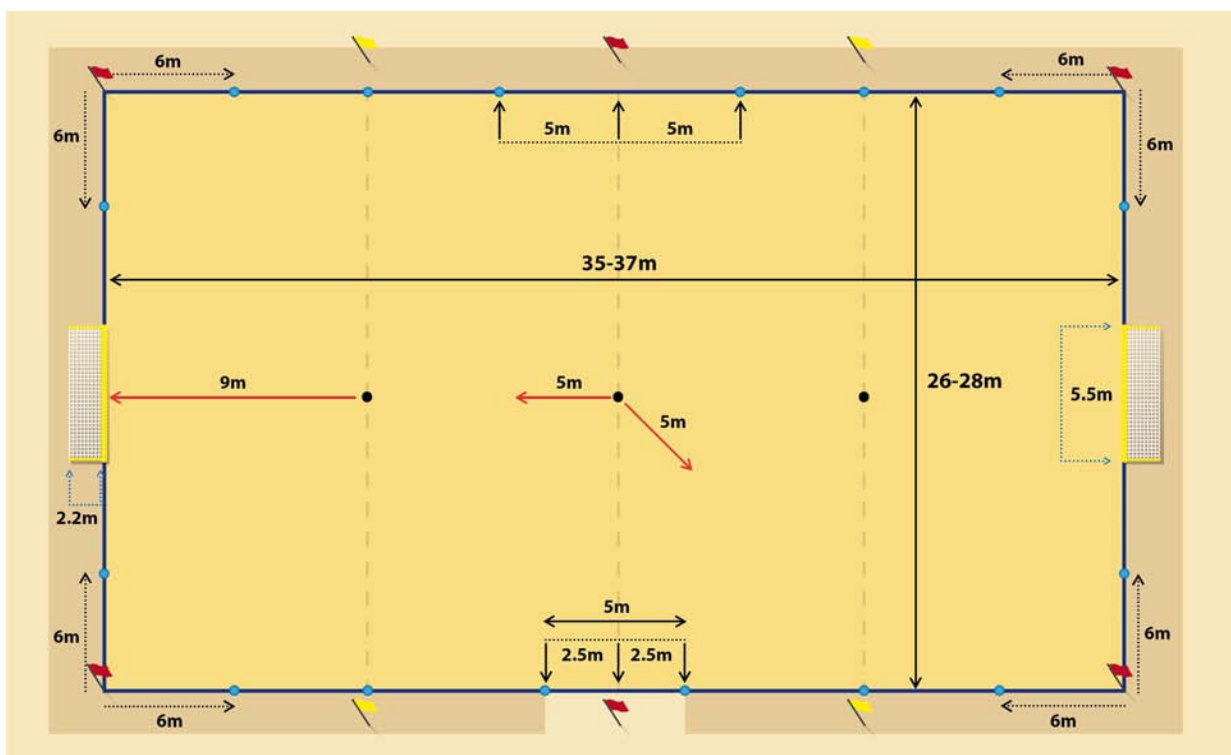
Dei segni devono essere posti su ogni linea laterale, all'altezza delle linee immaginarie delle aree di rigore, per aiutare gli arbitri a individuare tali aree.

Dimensioni

Le linee laterali devono essere più lunghe delle linee di porta.

Tutte le linee hanno una larghezza di 10 cm, e sono fatte con un nastro colorato che contrasti con quello della sabbia (preferibilmente blu). Il nastro deve essere flessibile, resistente ma non pericoloso per i piedi dei calciatori. Queste linee devono essere fermamente fissate nella sabbia a ogni angolo e a metà di ogni linea laterale usando dei ganci speciali e alle porte usando anelli di gomma da attaccare ai pali.

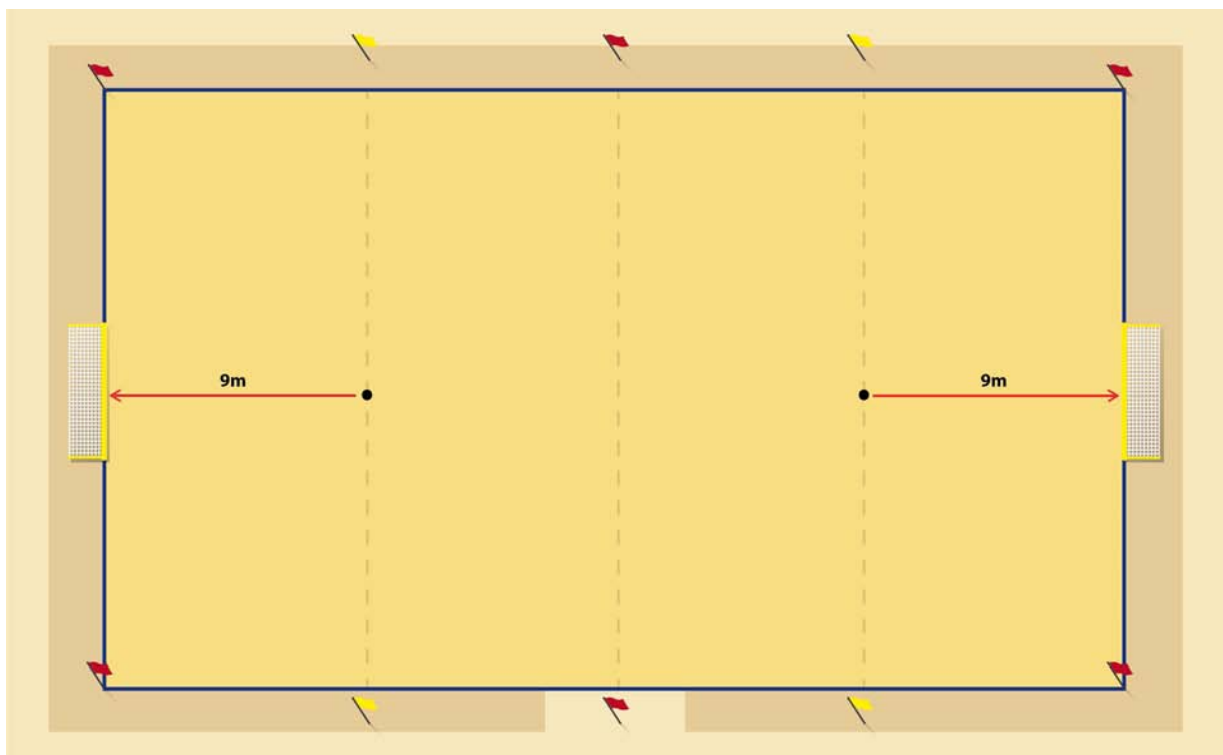
- Lunghezza (linea laterale): min. 35 m. max. 37 m.
- Larghezza (linea di porta): min. 26 m. max. 28 m.



L'area di rigore

L'area di rigore è l'area del terreno di gioco tra la linea di porta e un'immaginaria linea parallela 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.

All'interno di ciascun'area di rigore c'è un punto immaginario del rigore a 9 metri distanza dal punto centrale della linea posta tra i pali ed equidistante dagli stessi.



Bandierine

Le bandierine sono di plastica, infrangibili ed elastiche e devono essere alte almeno 1,5 metri.

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.

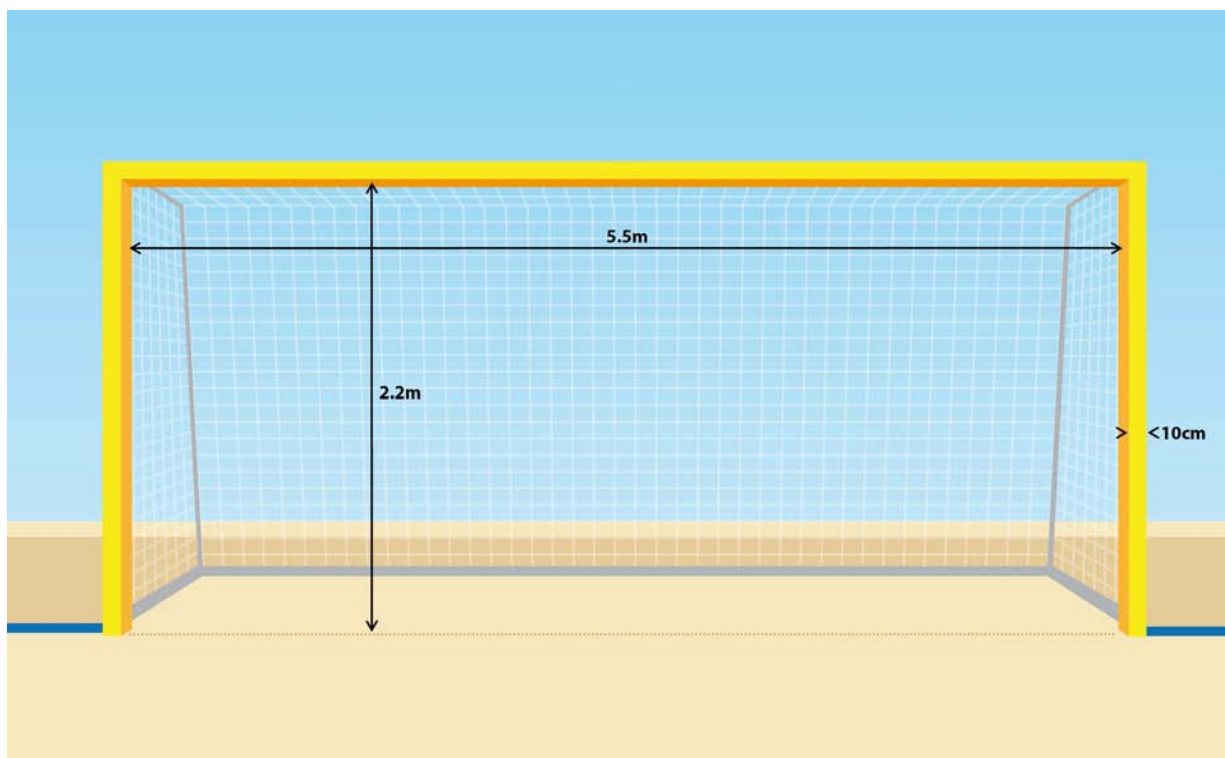
Immaginario arco d'angolo

Ci sarà un immaginario quarto di cerchio all'interno del rettangolo di gioco, con il raggio di 1 m d33a ogni angolo.

Le porte

Le porte sono ubicate al centro di ciascuna linea di porta.

Esse sono costituite da due pali verticali equidistanti da ciascun angolo e congiunti alle loro estremità da una traversa orizzontale. I pali e la traversa devono essere fatti di legno, metallo o altro materiale approvato. Devono essere di forma circolare o ellittica e non devono costituire alcun pericolo per i calciatori.



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

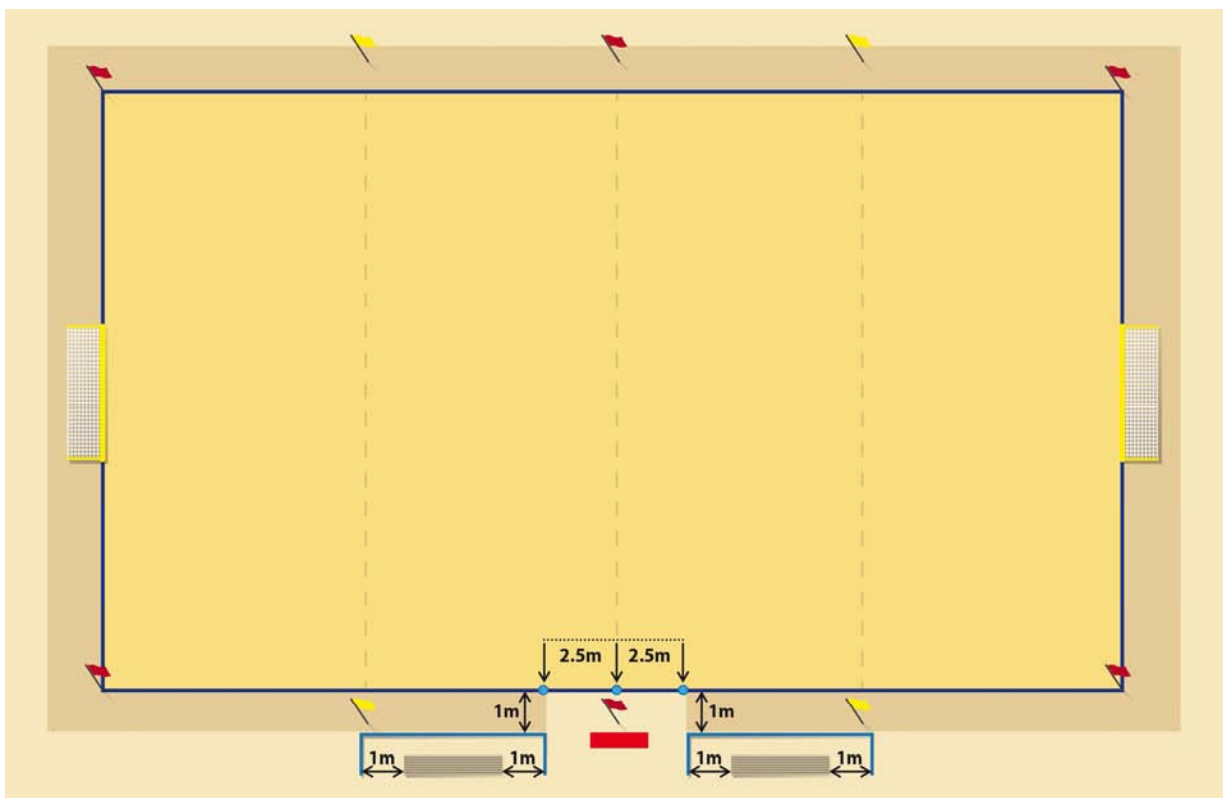
Sia i pali sia la traversa devono avere la stessa larghezza e spessore di misura, 10 cm, e devono essere di un solo colore (preferibilmente giallo fluorescente). Le linee di porta hanno la stessa larghezza dei pali e della traversa. Le reti, fatte di canapa, di juta, nylon o altro materiale approvato, devono essere fissate al retro dei pali e della traversa dietro la porta con un supporto adeguato. Non devono interferire o essere d'intralcio al portiere e ai calciatori.

Per ragioni di sicurezza, la base di ogni palo deve avere una piattaforma che è fissata saldamente nella sabbia. Due barre orizzontali che misurano 1,5 metri sono fissate dietro ogni palo e collegate da una barra o catena ricoperta di plastica con ganci e lacci a ogni lato e appoggiata sulla sabbia. Questa barra (o catena) deve essere fissata nella sabbia.

Zona delle sostituzioni

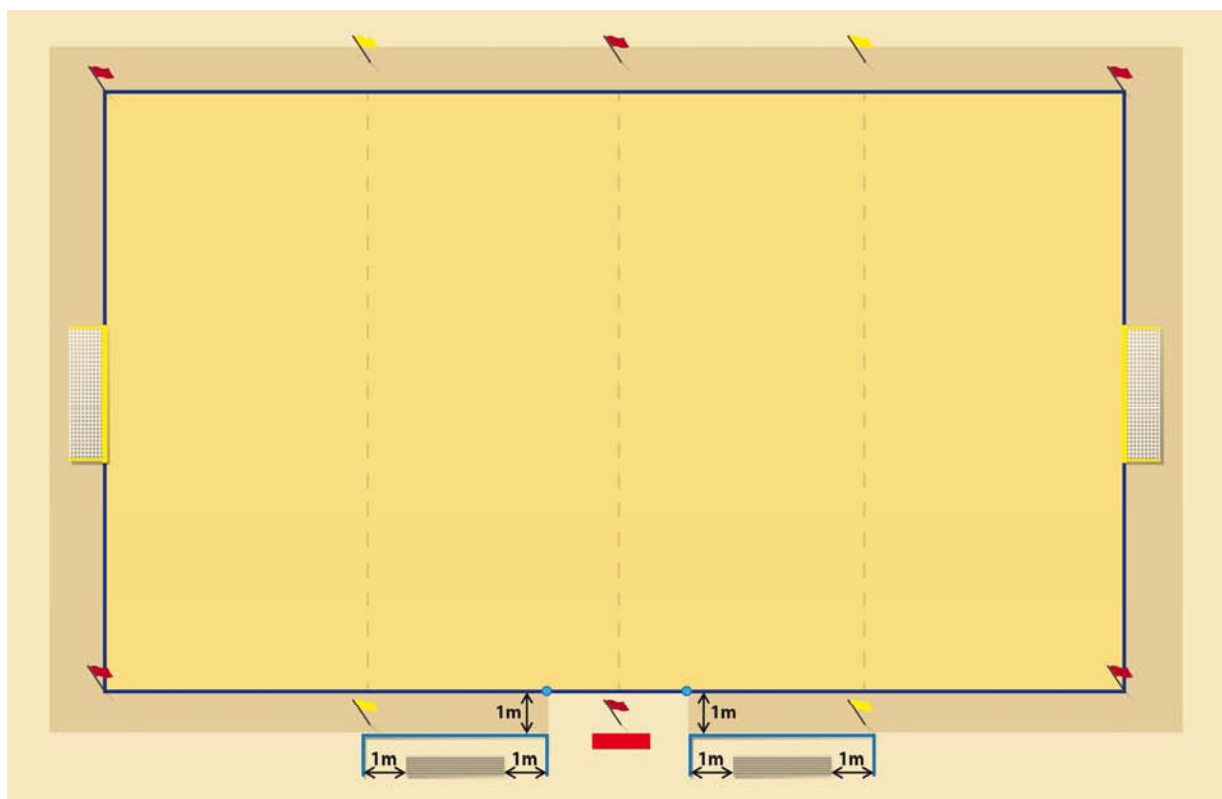
La zona delle sostituzioni sarà lo spazio sulla linea laterale, situata di fronte al tavolo del cronometrista, la cui funzione è descritta nella Regola 3.

- La zona delle sostituzioni è di 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 piazzate 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 della linea mediana, deve essere tenuta libera



Sicurezza

Il rettangolo di gioco è circondato da un perimetro di sicurezza largo da 1,5 a 2 metri.



Decisione 1

L'area tecnica deve possedere i requisiti contenuti nella sezione intitolata "L'Area Tecnica".

Interpretazioni delle Regole del Gioco del Beach Soccer e Linee Guida per gli Arbitri

Superficie del rettangolo di gioco

Le gare devono essere giocate sulla sabbia, livellata, senza sassi, conchiglie e qualsiasi altro oggetto che possa provocare infortuni ai calciatori.

Segnatura del rettangolo di gioco

E' proibito segnare il rettangolo di gioco o le linee immaginarie con linee discontinue.

Se un calciatore traccia dei segni non autorizzati sul rettangolo di gioco, deve essere ammonito per comportamento antisportivo. Se gli arbitri notano che ciò accade durante la gara, interrompono il gioco se non possono applicare il vantaggio, ammoniscono il calciatore colpevole per comportamento antisportivo e accordano un calcio di punizione alla squadra avversaria, da eseguirsi dal punto dove si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, se il pallone era nella metà campo avversaria quando l'infrazione è stata commessa, o dal punto immaginario del centrocampo, se il pallone era nella metà campo della squadra che ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione).

Porte

Se la traversa o i pali sono spostati o danneggiati, il gioco deve essere sospeso fino a quando non sono stati riparati o rimessi nella loro posizione. Se non è possibile ripararli, la gara deve essere sospesa definitivamente. L'impiego di una corda per sostituire la traversa non è consentito. Se la traversa o i pali possono essere riparati e la partita è stata sospesa per permettere di effettuare la riparazione, il gioco è ripreso con una rimessa da parte da parte di uno degli arbitri nel punto immaginario del centrocampo, facendosi assistere dal terzo arbitro per la corretta posizione.

Sicurezza

Il regolamento della competizione deve stabilire la distanza tra le linee perimetrali del rettangolo di gioco (linee laterali e linee di porta) e le barriere di separazione dagli spettatori, ma deve essere sempre tale da garantire l'incolumità di tutti i partecipanti.

Pubblicità sul rettangolo di gioco

Se il regolamento della competizione non lo proibisce, la pubblicità sulla superficie del rettangolo di gioco è consentita solo fino a quando i calciatori non sono entrati sul rettangolo di gioco per l'inizio della gara.

Pubblicità sulle reti di porta

Se il regolamento della competizione non lo proibisce, la pubblicità sulle reti delle porte è consentita, a condizione che ciò non confonda i calciatori o gli arbitri.

Pubblicità sulle bandierine d'angolo

Se il regolamento della competizione non lo proibisce, la pubblicità sui drappi delle bandierine è consentita – ma non sulle aste che li sostengono - sempre che sia conforme ai colori definiti nella Regola 1: Il Rettangolo di Gioco.

Pubblicità nell'area tecnica

Se il regolamento della competizione non lo proibisce, la pubblicità sul terreno dell'area tecnica è consentita, sempre che non confonda gli occupanti della stessa, il terzo arbitro o gli arbitri.

Pubblicità commerciali attorno al rettangolo di gioco

La pubblicità verticale deve essere collocata almeno a:

- 1 metro dalle linee laterali del rettangolo di gioco, tranne che nell'area tecnica e nella zona delle sostituzioni, nelle quali ogni forma di pubblicità verticale è proibita
- una distanza dalla linea di porta pari alla profondità della rete della porta
- 1 metro dalla rete della porta

Decisioni Ufficiali FIGC

Impraticabilità del rettangolo di gioco

1. Il giudizio sull'impraticabilità del terreno 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.

REGOLA 2 – IL PALLONE

Caratteristiche e misure

Il pallone:

- è sferico
- è fatto di cuoio o di altro materiale approvato;
- ha una circonferenza non inferiore a 68 cm e non superiore a 70 cm;
- ha un peso non inferiore a 400 grammi e non superiore a 440 grammi all'inizio della gara;
- ha una pressione pari a 0,4 e 0,6 atmosfere al livello del mare.

Sostituzione di un pallone difettoso

Se il pallone scoppia o diviene difettoso nel corso della gara, il gioco deve essere interrotto

- Gli arbitri riprendono il gioco con una propria rimessa nel punto immaginario del centrocampo, facendosi aiutare per la corretta ubicazione dal terzo arbitro
- Il gioco viene ripreso ripetendo la ripresa di gioco se il pallone scoppia o diviene difettoso durante l'esecuzione di un calcio di punizione o un calcio di rigore senza che abbia toccato i pali, la traversa o un calciatore e non sia stata commessa alcuna infrazione.

Se il pallone scoppia o diviene difettoso mentre non è in gioco (calcio d'inizio, rimessa dal fondo, calcio d'angolo, rimessa dell'arbitro, calcio di punizione, calcio di rigore o rimessa dalla linea laterale), si riprende il gioco secondo quanto previsto dalle Regole del Gioco del Beach Soccer.

Ci saranno altri palloni addizionali attorno al rettangolo di gioco in possesso dei raccattapalle e del terzo arbitro al fine di velocizzare il gioco.

Loghi sui palloni

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

- FIFA QUALITY
- FIFA QUALITY PRO
- IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD



I palloni riportanti i precedenti marchi di qualità come **“FIFA APPROVED”**, **“FIFA INSPECTED”**, **“INTERNATIONAL MATCH STANDARD”** possono essere utilizzati nelle competizioni sopra menzionate fino a luglio 2017.

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

Le Federazioni Nazionali possono richiedere l'utilizzo di palloni muniti di uno dei tre loghi nelle competizioni da esse organizzate.

Pubblicità

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 e il marchio del fabbricante del pallone. I regolamenti delle competizioni possono imporre delle restrizioni circa il formato e il numero di queste diciture.

Interpretazioni delle Regole del Gioco del Beach Soccer e Linee Guida per gli Arbitri

Palloni di riserva

Dei palloni di riserva devono essere messi attorno al rettangolo di gioco per utilizzarli nel corso della gara a condizione che essi rispettino i requisiti stabiliti dalla Regola 2 e che il loro utilizzo sia sottoposto al controllo degli arbitri. Il terzo arbitro deve avere a sua disposizione uno o due palloni di riserva vicino a lui al fine di velocizzare le riprese di gioco.

Altri palloni sul rettangolo di gioco

Se un secondo pallone entra sul rettangolo di gioco mentre il pallone è in gioco, gli arbitri devono interrompere il gioco solo se il secondo pallone interferisce con il gioco stesso. Uno degli arbitri riprende il gioco con una propria rimessa dal punto immaginario del centrocampo facendosi assistere dal terzo arbitro nell'individuare la posizione corretta.

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

Pallone che scoppia o diviene difettoso

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

REGOLA 3 – IL NUMERO DEI CALCIATORI

I calciatori

La gara è giocata da due squadre, formate ciascuna da un massimo di cinque calciatori, uno dei quali nel ruolo di portiere. Una gara non può avere inizio se l'una o l'altra squadra è composta da meno di tre calciatori.

La gara deve essere sospesa definitivamente se una o entrambe le squadre hanno meno di tre calciatori sul rettangolo di gioco.

Competizioni ufficiali

Possono essere utilizzati un massimo di sette calciatori di riserva in tutte le partite disputate in una competizione ufficiale sotto l'egida della FIFA delle Confederazioni o di una Federazione nazionale. Il Regolamento della competizione deve stabilire quanti calciatori di riserva possono essere inseriti negli elenchi ufficiali di gara fino ad un massimo di sette

Il numero di sostituzioni ammesse durante una gara è illimitato.

Altre gare

Nelle gare delle squadre Nazionali "A", possono essere utilizzati fino ad un massimo di dieci calciatori di riserva.

In tutte le altre gare, può essere utilizzato un maggior numero di calciatori di riserva, purché:

- Non sia proibito dal Regolamento della competizione;
- 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 sono consentiti più di dieci calciatori di riserva.

Tutte le gare

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 no. I calciatori titolari o di riserva i cui nomi non sono comunicati agli arbitri prima dell'inizio della gara non possono partecipare alla stessa.

Procedura della sostituzione

Una sostituzione può essere sempre eseguita, con il pallone in gioco o non in gioco e devono essere osservate le seguenti condizioni:

- il calciatore sostituito deve uscire dal rettangolo di gioco oltrepassando la linea laterale nella zona delle sostituzioni, fatte salve le eccezioni previste dalle Regole del Gioco del Beach Soccer;
- il calciatore di riserva deve entrare dopo che il calciatore sostituito abbia lasciato il rettangolo di gioco;
- il calciatore di riserva deve entrare dalla zona delle sostituzioni
- la sostituzione si concretizza quando il calciatore di riserva entra sul rettangolo di gioco attraverso la zona delle sostituzioni dopo aver consegnato la pettorina al calciatore che sta sostituendo, a meno che questi stia uscendo dal rettangolo di gioco attraverso un'altra zona per qualsiasi ragione prevista dalle Regole del Gioco del Beach Soccer. In tal caso il calciatore di riserva deve consegnare la pettorina al terzo arbitro.
- da quel momento il calciatore di riserva diventa titolare e il calciatore da lui sostituito cessa di esserlo.
- il calciatore sostituito può ulteriormente prendere parte alla gara
- i calciatori di riserva sono sottoposti all'autorità e alla giurisdizione degli Arbitri, indipendentemente dal fatto che siano chiamati o no a partecipare al gioco
- se un periodo di gioco è prolungato per consentire l'esecuzione di un calcio di rigore o di un calcio di punizione, non si permette nessuna sostituzione, con l'eccezione del portiere difendente o del giocatore incaricato del tiro che risultasse infortunato in modo tale da non poter eseguire il calcio di rigore o il calcio di punizione
 - il cronometro non deve essere fermato durante la procedura della sostituzione, se il pallone è in gioco.

Cambio dei portieri

- ciascun calciatore di riserva può prendere il posto del portiere senza informare gli arbitri o attendere un'interruzione di gioco
- ciascun calciatore titolare può assumere il posto del portiere
- 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 sia eseguito
- un calciatore titolare o un calciatore di riserva che cambia il ruolo con il portiere deve indossare una maglia da portiere con il proprio numero sulle spalle

Infrazioni e sanzioni

Se, durante l'effettuazione di una sostituzione, un calciatore di riserva entra sul rettangolo di gioco prima che il calciatore che sta sostituendo ne sia completamente uscito o, durante l'effettuazione di una sostituzione, non entra dalla zona delle sostituzioni:

- gli arbitri interrompono il gioco (sebbene non immediatamente se possono applicare il vantaggio)
- gli arbitri ammoniscono il calciatore per aver infranto 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:

- dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, se il pallone si trovava nella metà campo della squadra avversaria di chi ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)
- dal punto immaginario del centrocampo, se il pallone si trovava nella metà campo della squadra che ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione).

Se il pallone non era in gioco, la gara verrà ripresa in conformità con le Regole del Gioco del Beach Soccer. Se il calciatore di riserva o la sua squadra commettono un'ulteriore infrazione, il gioco sarà ripreso in conformità con il paragrafo intitolato "Interpretazioni delle Regole del Gioco del Beach Soccer e linee guida per gli arbitri (Regola 3)"

Se, durante l'effettuazione di una sostituzione, il calciatore che sta per essere sostituito esce da un punto che non sia quello della zona delle sostituzioni, per ragioni non previste nelle Regole del Gioco del Beach Soccer:

- gli arbitri interrompono il gioco (sebbene non immediatamente se possono applicare il vantaggio)
- gli arbitri ammoniscono il calciatore per aver infranto la procedura della sostituzione, dopo avergli ordinato di rientrare nel rettangolo di gioco. Se il suo sostituto è già entrato nel rettangolo di gioco, gli arbitri per prima cosa ordinano al questi di uscire dal rettangolo di gioco, una volta fatto questo ordinano al giocatore che doveva essere sostituito di entrare nel rettangolo di gioco per ammonirlo

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

- dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, se il pallone si trovava nella metà campo della squadra avversaria di chi ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)
- dal punto immaginario del centrocampo, se il pallone si trovava nella metà campo della squadra che ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione).

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

Per ogni altra infrazione a questa Regola i calciatori inadempienti verranno ammoniti (anche non immediatamente se si può applicare il vantaggio).

In casi particolari, il gioco verrà ripreso in conformità con quanto previsto dalla sezione intitolata “Interpretazioni delle Regole del Gioco del Beach Soccer e Linee Guida per gli Arbitri (Regola 3)”

Calciatori titolari e calciatori di riserva espulsi

Un calciatore titolare che è stato espulso prima dell’inizio della gara può essere sostituito soltanto da uno dei calciatori di riserva iscritti in elenco.

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 ed entrare sul rettangolo di gioco dopo due minuti effettivi dall’espulsione, a condizione che sia stato autorizzato dal cronometrista o dal terzo arbitro (assistenti arbitrali), salvo 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 una con cinque calciatori e l’altra con quattro e la squadra numericamente superiore segna una rete, la squadra con soltanto quattro calciatori potrà essere completata con un quinto calciatore;
- se entrambe le squadre stanno giocando con tre o quattro calciatori e viene segnata una rete, le due squadre devono rimanere con lo stesso numero di calciatori;
- se le squadre stanno giocando una con cinque calciatori e l’altra con tre, oppure una con quattro e l’altra con 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, la gara prosegue senza modificare il numero di calciatori.

Interpretazioni delle Regole del Gioco del Beach Soccer e Linee Guida per gli Arbitri

Procedura della sostituzione

- Una sostituzione può essere eseguita a gioco in svolgimento o durante un’interruzione di gioco

- Il calciatore che viene sostituito non ha bisogno dell'autorizzazione da parte degli arbitri per lasciare il rettangolo di gioco
- Non è necessario che gli arbitri autorizzino il calciatore di riserva ad entrare sul rettangolo di gioco
- Prima di entrare sul rettangolo di gioco, il calciatore di riserva attende che il calciatore che sta per sostituire esca dal rettangolo di gioco, passandogli la sua pettorina mentre entra sul rettangolo di gioco
- Il calciatore sostituito deve uscire dal rettangolo di gioco attraverso la zona delle sostituzioni, a meno che non si trovi già all'esterno del rettangolo di gioco con il permesso degli arbitri o per qualsiasi altra ragione prevista dalle Regole 3 o 4
- L'autorizzazione a procedere alla sostituzione può essere rifiutata in alcune circostanze, ad esempio se il calciatore di riserva non ha l'equipaggiamento in regola
- Un calciatore di riserva che non ha completato la procedura della sostituzione entrando sul rettangolo di gioco attraverso la zona delle sostituzioni, non può riprendere il gioco eseguendo una rimessa laterale, un calcio d'angolo ecc. fino a che non abbia completato la procedura della sostituzione
- La sostituzione non avrà luogo se un calciatore che sta per essere sostituito rifiuta di lasciare il rettangolo di gioco
- Se una sostituzione è effettuata durante l'intervallo tra i periodi di gioco o prima che inizi il tempo supplementare, il calciatore di riserva può entrare sul rettangolo di gioco attraverso la zona delle sostituzioni dopo aver informato il terzo arbitro o gli arbitri, se non è previsto il terzo arbitro

Altre persone sul rettangolo di gioco

Agenti esterni

Chiunque non indicato nell'elenco della squadra prima dell'inizio della partita come calciatore titolare, di riserva o che non sia un dirigente sarà considerato una persona estranea.

Se una persona estranea entra sul rettangolo di gioco:

- gli arbitri interrompono il gioco, (sebbene non immediatamente se la persona estranea non interferisce nel gioco)
- gli arbitri lo fanno allontanare dal rettangolo di gioco e dal recinto di gioco
- se gli arbitri interrompono il gioco, il gioco deve essere ripreso con una rimessa da parte di uno degli arbitri nel punto immaginario del centrocampo, facendosi aiutare dal terzo arbitro per la corretta posizione

Dirigenti delle squadre

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

- gli arbitri interrompono il gioco (sebbene non immediatamente, se il dirigente non interferisce con il gioco o se possono applicare il vantaggio)
- gli arbitri devono farlo uscire dal rettangolo di gioco e, se il suo comportamento è scorretto, gli arbitri lo allontanano dal rettangolo di gioco e dal recinto di gioco

Se gli arbitri interrompono la partita, il gioco si riprenderà con una loro rimessa, in questo caso un arbitro lascia cadere il pallone nel punto immaginario del centrocampo, facendosi assistere dal terzo arbitro per la corretta posizione

Calciatori espulsi

Se un calciatore espulso entra sul rettangolo di gioco:

- gli arbitri interrompono il gioco (sebbene non immediatamente se il calciatore espulso non interferisce con il gioco o se possono applicare il vantaggio)
- gli arbitri lo fanno uscire dal rettangolo di gioco e dal recinto di gioco

Se gli arbitri interrompono il gioco lo riprenderanno con una propria rimessa dal punto immaginario del centrocampo, facendosi assistere dal terzo arbitro per la corretta posizione

Se un calciatore che commette un'infrazione per cui dovrebbe essere espulso per una seconda ammonizione o direttamente dopo che è stato concesso il vantaggio e la sua squadra ha subito una rete dopo l'applicazione del vantaggio e prima che lui sia espulso, il numero dei calciatori della sua squadra non viene ridotto, visto che l'infrazione è stata commessa prima che la rete venisse segnata

Se un calciatore titolare commette un'infrazione durante un intervallo o prima dell'inizio del tempo supplementare che comporti un'espulsione, sia per seconda ammonizione sia per espulsione diretta, la sua squadra inizia il periodo successivo di gioco o il tempo supplementare con un calciatore in meno.

Calciatori all'esterno del rettangolo di gioco

Se un calciatore, uscito dal rettangolo di gioco per regolarizzare l'equipaggiamento, per essere soccorso in seguito ad un infortunio o perché sanguinante, o perché il suo equipaggiamento presenta macchie di sangue o per qualsiasi altra ragione autorizzata dagli arbitri, rientra sul rettangolo di gioco senza il permesso degli arbitri, questi ultimi devono:

- interrompere il gioco (ma non immediatamente se possono applicare il vantaggio)
- ammonire il calciatore per essere entrato sul rettangolo di gioco senza autorizzazione
- ordinare al calciatore di uscire dal rettangolo di gioco, se necessario (per esempio in caso di infrazione alla Regola 4)

Se gli arbitri non possono applicare il vantaggio, interrompono il gioco e lo riprendono:

- con un calcio di punizione per la squadra avversaria, da eseguirsi dal punto dove si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, se il pallone era nella metà campo avversaria o dal punto immaginario del centrocampo se il pallone era nella metà campo della squadra che ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione). Se il pallone non era in gioco, la gara si riprende in conformità alle Regole del Gioco del Beach Soccer e della Regola 12, se il calciatore o la sua squadra commette anche un'infrazione a questa Regola

Se un calciatore titolare che è all'esterno del rettangolo di gioco con l'autorizzazione degli arbitri e che non è stato sostituito, rientra sullo stesso senza l'autorizzazione

degli arbitri o del terzo arbitro e commette un'ulteriore infrazione sanzionabile con un'ammonizione, gli arbitri lo espellono per doppia ammonizione, per esempio: il calciatore entra sul rettangolo di gioco senza il permesso degli arbitri o del terzo arbitro e sgambetta un avversario in modo imprudente. Se questa infrazione dovesse essere commessa con vigoria sproporzionata, il calciatore deve essere espulso direttamente.

Se gli arbitri interrompono il gioco, devono riprenderlo in conformità con la Regola 12.

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

Calciatori di riserva

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 con un calciatore in più, gli arbitri, assistiti dagli assistenti arbitrali, devono:

- interrompere il gioco, ma non immediatamente se possono applicare il vantaggio. Il calciatore di riserva deve uscire dal rettangolo di gioco alla prima interruzione della gara, se non è uscito prima, sia per completare la procedura della sostituzione, se l'infrazione era dovuta a questo motivo, sia per accomodarsi nell'area tecnica, se la sua squadra stava giocando con un calciatore in più
- ammonirlo per comportamento antisportivo, se la sua squadra gioca con un calciatore in più o per un'infrazione nella procedura della sostituzione, se essa non è stata eseguita regolarmente
- espellerlo se impedisce alla squadra avversaria una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete. Il numero dei calciatori della sua squadra verrà 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 questo caso oltre al calciatore di riserva espulso, uno dei calciatori deve abbandonare il rettangolo di gioco così che la sua squadra giochi con un calciatore in meno. Un nuovo calciatore subentrerà come specificato nel paragrafo della Regola 3, intitolato "Calciatori titolari e calciatori di riserva espulsi"
- interrompere il gioco - se applicano il vantaggio - non appena la squadra del calciatore di riserva ha il possesso del pallone e accordare un calcio di punizione per la squadra avversaria, da eseguirsi dal punto dove si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, se il pallone era nella metà campo avversaria o dal punto immaginario del centrocampo se il pallone era nella metà campo di chi ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Se gli arbitri:

- applicano il vantaggio e interrompono il gioco perché la squadra avversaria commette un'infrazione o perché il pallone esce dal rettangolo di gioco, devono riprenderlo con un calcio di punizione per la squadra avversaria del calciatore di riserva, da eseguirsi dal punto dove si trovava il pallone quando il gioco è stato

interrotto, se il pallone era nella metà campo avversaria o dal punto immaginario del centrocampo se il pallone era nella metà campo della squadra del calciatore di riserva (vedi Regola 13: Posizione del calcio di punizione). Se necessario, adottano anche i provvedimenti disciplinari adeguati all'infrazione commessa dagli avversari della squadra del calciatore di riserva

- applicano il vantaggio e un altro calciatore della squadra del calciatore di riserva commette un'infrazione punibile con un calcio di punizione o con un calcio di rigore, sanzionano la squadra del calciatore di riserva con un calcio di punizione o un calcio di rigore da eseguirsi in base all'infrazione commessa (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione). Se necessario, adottano anche i provvedimenti disciplinari adeguati all'infrazione commessa
- applicano il vantaggio e il calciatore di riserva non rispetta la procedura della sostituzione e commette un'infrazione punibile con un calcio di punizione o con un calcio di rigore, sanzionano la squadra del calciatore di riserva con un calcio di punizione o con un calcio di rigore da eseguirsi in base all'infrazione commessa (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione). Se necessario, adottano anche i provvedimenti disciplinari adeguati all'infrazione commessa
- applicano il vantaggio e la squadra del calciatore di riserva gioca con un calciatore in più e questi commette un'infrazione punibile con un calcio di punizione o con un calcio di rigore, sanzioneranno la squadra di questo calciatore con un calcio di punizione, che si eseguirà dal punto dove si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, se il pallone era nella metà campo avversaria o dal punto immaginario del centrocampo se il pallone al momento dell'interruzione si trova nella metà campo del calciatore di riserva (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione). Se necessario, adottano anche i provvedimenti disciplinari adeguati all'infrazione commessa

Se un calciatore di riserva rimpiazza un calciatore titolare prima di iniziare la gara senza che i dirigenti della squadra abbiano informato il team arbitrale, gli arbitri con la collaborazione degli assistenti arbitrali, devono:

- interrompere il gioco, sebbene non immediatamente se possono applicare il vantaggio. Essi non devono ammonire il calciatore di riserva che però deve lasciare il rettangolo di gioco alla prima interruzione per completare la procedura della sostituzione, e deve entrare attraverso la zona delle sostituzioni

Se gli arbitri:

- non possono applicare il vantaggio, interrompono il gioco e accordano un calcio di punizione alla squadra avversaria, da eseguirsi dal punto dove si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, se il pallone era nella metà campo avversaria o dal punto immaginario del centrocampo se il pallone era nella metà campo del calciatore di riserva (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)
- applicano il vantaggio, interrompono il gioco appena la squadra del calciatore di riserva ha il possesso del pallone e accordano un calcio di punizione per la squadra avversaria, da eseguirsi dal punto dove si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, se il pallone era nella metà campo avversaria o dal punto immaginario del centrocampo se il pallone era nella metà campo del calciatore di riserva (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

- applicano il vantaggio e poi interrompono il gioco perché la squadra avversaria commette un'infrazione o perché il pallone esce dal rettangolo di gioco, essi accordano un calcio di punizione per la squadra avversaria del calciatore di riserva, da eseguirsi dal punto dove si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, se il pallone era nella metà campo avversaria o dal punto immaginario del centrocampo se il pallone al momento dell'interruzione era nella metà campo del calciatore di riserva (vedi Regola 13: Posizione del calcio di punizione). Se necessario, adottano anche i provvedimenti disciplinari adeguati all'infrazione commessa dagli avversari della squadra del calciatore di riserva
- applicano il vantaggio e il calciatore di riserva o un compagno del calciatore di riserva commette un'infrazione punibile con un calcio di punizione o con un calcio di rigore, sanzionano la sua squadra con un calcio di punizione o con un calcio di rigore. Se l'infrazione è punibile con un calcio di punizione, si esegue nel punto dove è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione); se l'infrazione commessa è sanzionata con un calcio di punizione per un'infrazione differente dalle dieci previste dalla Regola 12, il gioco sarà ripreso dal punto dove è stata commessa l'infrazione o da dove si trovava il pallone al momento dell'interruzione, se il pallone era nella metà campo avversaria o dal punto immaginario del centrocampo se il pallone era nella metà campo del calciatore di riserva (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione), il gioco sarà ripreso sempre dalla squadra contro la quale è stata commessa l'infrazione. Se necessario, adottano anche i provvedimenti disciplinari adeguati all'infrazione commessa

Se un calciatore di riserva commette un'infrazione sanzionabile con un'espulsione prima di entrare sul rettangolo di gioco, il numero dei calciatori della sua squadra non viene ridotto, e un altro calciatore di riserva o il calciatore che era stato sostituito può entrare sul rettangolo di gioco.

Autorizzazione ad uscire dal rettangolo di gioco

Oltre ad una normale sostituzione, un calciatore può uscire dal rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri nelle seguenti situazioni:

- Come parte di un movimento di gioco per il quale 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 consentito uscire dal rettangolo di gioco e passare dietro una delle porte per poi rientrare sul rettangolo di gioco al fine di ingannare gli avversari. Se gli arbitri non applicano il vantaggio, interrompono il gioco e accordano un calcio di punizione alla squadra avversaria, da eseguirsi dove si trovava il pallone al momento dell'interruzione, se il pallone si trovava nella metà campo avversaria, o dal punto immaginario del centrocampo se il pallone si trovava nella metà campo della squadra che ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione), in questo caso ammoniscono il calciatore per aver abbandonato il rettangolo di gioco senza il permesso degli arbitri

- A causa di un infortunio. Il calciatore necessita dell'autorizzazione da parte degli arbitri o del terzo arbitro per rientrare sul rettangolo di gioco se non è stato sostituito. Se presenta una ferita sanguinante, la perdita di sangue deve essere arrestata prima di rientrare sul rettangolo di gioco e il calciatore deve essere controllato dagli arbitri o dal terzo arbitro
- per regolarizzare o ripristinare il proprio equipaggiamento. Il calciatore necessita dell'autorizzazione degli arbitri per rientrare sul rettangolo di gioco se non è stato sostituito, e gli arbitri o il terzo arbitro devono verificare il suo equipaggiamento prima che riprenda parte alla gara

Mancata autorizzazione ad uscire dal rettangolo di gioco

Se un calciatore esce dal rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri e per ragioni non previste dalle Regole del Gioco del Beach Soccer, il cronometrista o il terzo arbitro, se non è possibile applicare il vantaggio, utilizzano il segnale acustico per informare gli arbitri. Se il gioco deve essere interrotto, gli arbitri sanzionano la squadra del calciatore che ha commesso l'infrazione con un calcio di punizione da eseguirsi dal punto dove si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, se il pallone si trovava nella metà campo avversaria o dal punto immaginario del centrocampo se il pallone si trovava nella metà campo del calciatore della squadra che ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione). Se si applica il vantaggio devono utilizzare il segnale acustico alla prima interruzione di gioco. Il calciatore deve essere ammonito per aver abbandonato deliberatamente il rettangolo di gioco senza il permesso degli arbitri.

Numero minimo di calciatori

Sebbene una gara non possa avere inizio se una squadra ha meno di tre calciatori, il numero minimo di calciatori richiesto per la disputa di una gara, comprendendo i calciatori titolari e i calciatori di riserva, è lasciato alla discrezione delle federazioni nazionali, purché siano osservate le disposizioni della Regola 3.

Una gara non può proseguire se una squadra si trova ad avere meno di tre calciatori.

Se una squadra ha meno di tre calciatori perché uno o più calciatori sono deliberatamente usciti dal rettangolo di gioco, gli arbitri non sono obbligati ad interrompere immediatamente il gioco e possono applicare il vantaggio. In simili casi, dopo che il gioco è stato interrotto gli arbitri non riprendono la gara se una squadra non ha il numero minimo di tre calciatori sul rettangolo di gioco.

Calciatori infortunati

Se ci sono calciatori infortunati, gli arbitri devono:

- lasciare proseguire il gioco fino alla prima interruzione, se a loro giudizio, un calciatore è solo leggermente infortunato
- interrompere il gioco se, a giudizio degli arbitri, un calciatore è gravemente infortunato

- autorizzare, dopo aver sentito il calciatore infortunato, uno o, al massimo, due medici, ad entrare sul rettangolo di gioco per valutare l'infortunio e fare in modo che il calciatore esca dal rettangolo di gioco, eccetto il caso in cui il calciatore abbia subito un fallo e deve eseguire il calcio di punizione o il calcio di rigore. In questo caso devono chiedere al calciatore se è in condizione di eseguire il calcio di punizione o il calcio di rigore altrimenti dovrà incaricarsene il calciatore di riserva che lo sostituirà
- permettere, a seguito di un chiaro segnale, che i barellieri e i medici entrino sul rettangolo di gioco per velocizzare l'uscita del calciatore infortunato dal rettangolo di gioco, se necessario
- assicurarsi che il calciatore infortunato sia portato all'esterno del rettangolo di gioco in tutta sicurezza e rapidamente
- assicurarsi che il calciatore infortunato non riceva cure sul rettangolo di gioco, a meno che l'infortunio sia così grave da dover essere curato sul rettangolo di gioco, o che il calciatore interessato abbia subito un fallo e debba eseguire il calcio di punizione o il calcio di rigore; in questo caso gli arbitri devono chiedere al calciatore se è in condizione di poterlo eseguire o se deve incaricarsene il calciatore di riserva che lo sostituirà
- ordinare ai calciatori che presentano una ferita sanguinante di uscire dal rettangolo di gioco e consentono il loro rientro solo dopo essersi accertati che la perdita di sangue si sia arrestata (il terzo arbitro può eseguire il controllo, ma gli arbitri devono autorizzare il suo ingresso, se non è stato sostituito). Un calciatore non può indossare equipaggiamento macchiato di sangue. Un calciatore con una ferita sanguinante o l'equipaggiamento macchiato di sangue, deve obbligatoriamente uscire dal rettangolo di gioco indipendentemente che abbia subito o no un fallo. In questo caso il calciatore di riserva che lo sostituisce esegue il calcio di punizione o il calcio di rigore, e il calciatore infortunato può rientrare sul rettangolo di gioco solo quando il pallone non è più in gioco. Non appena gli arbitri hanno autorizzato i medici ad entrare sul rettangolo di gioco, il calciatore deve lasciare il rettangolo di gioco a piedi o in barella. Se un calciatore non rispetta queste disposizioni, deve essere ammonito per aver ritardato la ripresa di gioco o per comportamento antisportivo. Il gioco non viene ripreso fino a quando detto calciatore colpevole non ha lasciato il rettangolo di gioco. Se questo calciatore ha subito un fallo, il calciatore di riserva che lo sostituisce deve eseguire il calcio di punizione o il calcio di rigore
- permettere che un calciatore infortunato abbandoni il rettangolo di gioco da punto diverso della zona delle sostituzioni. Può farlo da qualsiasi linea che delimita il rettangolo di gioco
- permettere che il calciatore infortunato sia sostituito, a meno che non abbia subito un fallo e debba quindi eseguire il calcio di punizione o il calcio di rigore e sia in grado di farlo; se abbandona il rettangolo di gioco, il suo sostituto deve entrare dalla zona delle sostituzioni, una volta che il calciatore infortunato ha lasciato il rettangolo di gioco
- permettere che un calciatore infortunato abbandoni il rettangolo di gioco, e se non è stato sostituito, che rientri sul rettangolo di gioco solo dopo che il gioco è ripreso
- permettere al calciatore infortunato di rientrare sul rettangolo di gioco, se non è stato sostituito, quando il pallone è in gioco, ma soltanto dalla linea laterale; quando il pallone non è in gioco, può entrare sul rettangolo di gioco da qualsiasi

linea perimetrale (linea di porta e linea laterale). Solo gli arbitri possono autorizzare il calciatore infortunato, che non è stato sostituito a rientrare sul rettangolo di gioco, che il pallone sia in gioco o no. Non gli devono permettere di rientrare se il pallone è in gioco e se il gioco si sta sviluppando nella zona da cui dovrebbe rientrare

- autorizzano un calciatore infortunato a rientrare sul rettangolo di gioco se il terzo arbitro ha verificato che il giocatore è pronto. Se il gioco non è stato interrotto per qualsiasi altro motivo, o se l'infortunio del giocatore non è stato causato da un'infrazione alle Regole del Gioco del Beach Soccer, la gara riprende con una rimessa da parte dell'arbitro dal punto immaginario del centrocampo, facendosi assistere dal terzo arbitro per la corretta posizione
- mostrare un cartellino, una volta che hanno preso la decisione, a un calciatore infortunato, prima che esca dal rettangolo di gioco per le cure mediche
- non mostrare un cartellino a un calciatore infortunato mentre questi riceve le cure mediche
- assicurarsi, con l'assistenza del terzo arbitro, che i calciatori di riserva che sostituiscono calciatori infortunati, o i calciatori che si erano infortunati entrino sul rettangolo di gioco solo con le autorizzazioni richieste
- permettere ad un calciatore che ha della sabbia negli occhi di essere soccorso sul rettangolo di gioco, senza chiedergli di abbandonare il rettangolo di gioco

Se un calciatore è infortunato, il cronometrista deve fermare immediatamente il cronometro senza aspettare il segnale degli arbitri e non deve far ripartire il cronometro fino a quando il pallone non sia in gioco

Eccezioni a queste disposizioni sono ammesse solo in caso di:

- infortunio di un portiere
- un portiere e un qualsiasi altro calciatore si scontrano e necessitano di un'assistenza immediata
- calciatori della stessa squadra si scontrano e necessitano assistenza immediata
- infortuni gravi, per esempio, inghiottire la lingua, trauma cranico, arto fratturato ecc.

Dissetarsi

Gli arbitri permettono ai calciatori di dissetarsi durante un'interruzione di gioco, ma solo all'esterno del rettangolo di gioco. Non è permesso lanciare borse contenenti liquidi o qualsiasi altro recipiente contenente liquidi all'interno del rettangolo di gioco.

Decisioni Ufficiali FIGC

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 dell'altra squadra 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.

Identificazione dei calciatori

1. 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 duplice copia, nel quale devono essere annotati i nominativi dei Calciatori, 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, Allenatore, Dirigenti, Accompagnatore, Medico Sociale, Massaggiatore) dovranno essere regolarmente tesserate, secondo quanto disposto dalle Norme Federali vigenti in materia di attività amatoriale e ricreativa.
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 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 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 e dei documenti dei giocatori e dei dirigenti della squadra avversaria. Gli arbitri, verificati i documenti consegnati, procederanno ad effettuare il riconoscimento dei Calciatori e dei Dirigenti in lista, alla presenza di entrambe le squadre.

Partecipazione di Calciatori italiani e stranieri

Ai fini della partecipazione alle gare del Campionato Nazionale di Serie A, dei Tornei Regionali - Serie B e del Campionato Femminile di Serie A, 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, 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 (due calciatori più un portiere). E' possibile inserire negli elenchi ufficiali di gara, da un minimo di cinque ad un massimo di dodici calciatori. Le Società hanno, comunque, l'obbligo di inserire nella distinta ufficiale presentata all'arbitro prima di ogni gara un numero minimo di nove calciatori di cittadinanza italiana e un numero massimo di tre calciatori stranieri, indipendentemente dallo status di comunitario o extracomunitario e, comunque, di un massimo di due extracomunitari.

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 in distinta: obbligo di inserimento di n. 8 Calciatori italiani e n. 3 Calciatori stranieri;
- N. 10 Calciatori in distinta: obbligo di inserimento di n. 7 Calciatori italiani e n. 3 Calciatori stranieri;
- N. 9 Calciatori in distinta: obbligo di inserimento di n. 7 Calciatori italiani e n. 2 Calciatori stranieri;
- N. 8 Calciatori in distinta: obbligo di inserimento di n. 6 Calciatori italiani e n. 2 Calciatori stranieri;
- N. 7 Calciatori in distinta: obbligo di inserimento di n. 5 Calciatori italiani e n. 2 Calciatori stranieri.
- N. 6 Calciatori in distinta: obbligo di inserimento di n. 4 Calciatori italiani e n. 2 Calciatori stranieri;
- N. 5 Calciatori in distinta: obbligo di inserimento di n. 4 Calciatori italiani e n. 1 Calciatori stranieri;
- N. 4 Calciatori in distinta: obbligo di inserimento di n. 4 Calciatori italiani e nessun Calciatore straniero.

REGOLA 4 – L'EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

Sicurezza

I calciatori non possono utilizzare un equipaggiamento o indossare alcun oggetto (compresi i gioielli di qualsiasi tipo) che sia pericoloso per se stesso o per un altro calciatore.

Equipaggiamento di base

L'equipaggiamento base obbligatorio di un calciatore è costituito dai seguenti e separati capi:

- maglia o camicia – se si indossa una sotto maglia, il colore delle maniche deve essere dello stesso colore dominante delle maniche della maglia o camicia
- calzoncini – se vengono indossati calzoncini termici devono essere dello stesso colore dei calzoncini. Il portiere può utilizzare pantaloni lunghi

Non è permesso l'uso delle scarpe. Sono invece permesse protezioni elastiche attorno ai piedi sempre che non coprano interamente i piedi, i talloni e le dita.

Colori

- le due squadre devono indossare colori che le distinguano tra loro, dagli arbitri e dagli assistenti arbitrali
- ciascun portiere deve indossare colori che consentano di distinguerlo dagli altri calciatori, dagli arbitri e dagli assistenti arbitrali

Infrazioni e sanzioni

Nel caso di un'infrazione a questa Regola:

- non è necessario interrompere il gioco
- il calciatore inadempiente è invitato dagli arbitri ad uscire dal rettangolo di gioco per regolarizzare il proprio equipaggiamento alla prima interruzione di gioco, a meno che non abbia già provveduto
- ogni calciatore uscito dal rettangolo di gioco per correggere il proprio equipaggiamento non può rientrare senza l'autorizzazione degli arbitri o del terzo arbitro
- gli arbitri o il terzo arbitro controllano che l'equipaggiamento del calciatore sia regolare prima di consentirgli di rientrare sul rettangolo di gioco
- il calciatore, sia che sia sostituito o no, può rientrare sul rettangolo di gioco solo dopo che il gioco è stato ripreso, ma soltanto quando il pallone è di nuovo non in gioco

Un calciatore, cui è stato richiesto di uscire dal rettangolo di gioco a causa di un'infrazione a questa Regola, che non è stato sostituito e che rientra sul rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri o del terzo arbitro, deve essere ammonito.

Ripresa di gioco

Se gli arbitri non applicano il vantaggio e interrompono il gioco per ammonire il calciatore inadempiente:

- la gara riprende con un calcio di punizione a favore della squadra avversaria che si esegue:
 - dal punto in cui era il pallone nel momento dell'interruzione, se il pallone si trovava nella metà campo della squadra avversaria di chi ha commesso l'infrazione, (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione).
 - dal punto immaginario del centrocampo, se il pallone si trovava nella metà campo della squadra che ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione).

Equipaggiamento obbligatorio di base

L'equipaggiamento obbligatorio di base non deve contenere alcuno slogan, scritta o immagine di natura politica, religiosa o personale. La squadra di un calciatore il cui equipaggiamento di base obbligatorio contenga slogan, scritte o immagini di natura politica, religiosa o personale sarà sanzionata dall'organizzatore della competizione o dalla FIFA.

Indumenti indossati sotto l'equipaggiamento

I calciatori non devono esibire indumenti indossati sotto l'equipaggiamento che contengano slogan, scritte o immagini di natura politica, religiosa, personale o pubblicità diverse dal logo del produttore.

I calciatori o le squadre dei calciatori che esibiscono indumenti indossati sotto l'equipaggiamento contenenti slogan, scritte o immagini di natura politica, religiosa, personale o pubblicità diverse dal logo del produttore saranno sanzionati dall'organizzatore della competizione o dalla FIFA.

Interpretazioni delle Regole del Gioco del Beach Soccer e Linee Guida per gli Arbitri

Equipaggiamento base di gioco

Colori:

- se le maglie dei due portieri sono dello stesso colore e nessuno di loro ne ha un'altra, l'arbitro inizia comunque la gara

Altro equipaggiamento

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

Gli arbitri devono controllare ogni indumento o equipaggiamento, diverso da quello di base, per verificare che non siano pericolosi per nessuno.

I calciatori titolari e di riserva non possono indossare calzature, ma possono proteggere i piedi con fasciature che non devono coprire il tallone e le dita dei piedi.

Equipaggiamenti protettivi moderni, come caschi, maschere facciali, ginocchiere e protettori del braccio, fatti con materiale soffice, leggero, imbottito non sono considerati pericolosi e sono quindi permessi.

Nel caso siano indossati copricapi, questi devono

- essere neri o dello stesso colore predominante della maglia (a condizione che i calciatori della stessa squadra devono indossare lo stesso 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 attorno al collo)
- non avere alcuna parte che si protenda all'esterno della superficie (elementi sporgenti)

Gli occhiali sportivi sono permessi se non costituiscono pericolo per i calciatori.

Se un indumento o un equipaggiamento ispezionato prima della gara, e considerato non pericoloso, diventa pericoloso o è utilizzato in maniera pericolosa durante la partita, il suo uso non deve essere più permesso.

L'uso di sistemi di comunicazione elettronica sul rettangolo di gioco tra i calciatori, tra i calciatori e lo staff tecnico, o tra lo staff tecnico non è permesso.

Gioielli

Tutti i gioielli (collane, anelli, braccialetti, orecchini, strisce di cuoio o di gomma, ecc.) sono severamente vietati e devono essere rimossi dai calciatori titolari e di riserva prima dell'inizio della gara. L'uso di nastro adesivo per coprire i gioielli non è consentito.

Anche agli arbitri e agli assistenti arbitrali è proibito indossare gioielli e accessori personali (eccetto l'arbitro a cui è permesso portare un orologio o apparecchiature similari per cronometrare la gara se il cronometrista è assente).

Numerazione dei calciatori

I calciatori devono avere numeri personali sul retro delle loro maglie che devono essere chiaramente distinguibili dal colore principale della maglia.

Questi numeri devono essere fra 1 e 15, con il numero 1 riservato al portiere, per facilitare la segnalazione dei numeri da parte degli arbitri.

I Regolamenti della Competizione e dell'Equipaggiamento devono stabilire le dimensioni e l'esatto colore e posizionamento di questi e qualsiasi altri numeri posti sull'equipaggiamento dei calciatori (per esempio sul davanti dei pantaloncini o della maglia).

Portieri

Le squadre possono utilizzare sia un calciatore titolare che uno di riserva come portiere. Il portiere di riserva deve osservare la procedura della sostituzione, ciò significa che deve indossare una maglia da portiere che abbia il suo numero. Se il regolamento della competizione lo prevede, la sua maglia deve anche avere il suo nome.

Se il portiere è sostituito a causa di un infortunio o di un'espulsione, e se la sua squadra non ha altri portieri disponibili, il calciatore che lo sostituisce deve avere una maglia da portiere non necessariamente con il nome o il numero.

Sanzioni disciplinari

Prima dell'inizio della gara, i calciatori titolari e di riserva devono essere controllati per assicurare che non indossino alcun indumento non autorizzato o gioiello. Il terzo arbitro farà un secondo controllo visivo dei calciatori di riserva prima che entrino sul rettangolo di gioco. Se vi è l'assistente arbitrale di riserva, dovrà fare il primo controllo dell'equipaggiamento dei calciatori nello spogliatoio. Se un calciatore viene scoperto ad indossare indumenti non autorizzati o gioielli durante il gioco, gli arbitri devono:

- informare il calciatore che l'oggetto in questione deve essere rimosso
- invitare il calciatore a lasciare il rettangolo di gioco alla successiva interruzione se questi non è in grado di toglierlo o è restio ad ottemperarvi
- ammonire il calciatore se questi si rifiuta di ottemperare o se, dopo che gli è stato detto di togliere l'oggetto vietato, si scopre che lo sta ancora indossando

Se il gioco è stato interrotto per ammonire il calciatore, un calcio di punizione viene accordato alla squadra avversaria, da eseguirsi dal punto dove si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, se il pallone era nella metà campo avversaria, o dal punto immaginario del centrocampo se il pallone era nella metà campo della squadra del calciatore che ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Decisioni Ufficiali FIGC

Divise di gioco

- 1) 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 indossino maglie di colori confondibili, spetta alla Squadra ospitante, ovvero la prima nominata secondo il calendario ufficiale, cambiare la propria maglia. La Squadra ospitata, ovvero la seconda Squadra nominata in base al calendario ufficiale, conserva i propri colori sociali.
- 2) Ciascuna Squadra è obbligata a munirsi almeno di due mute da gioco (maglietta e pantaloncini) comunicandone preventivamente i colori al Dipartimento Beach Soccer.
- 3) Anche i Portieri dovranno obbligatoriamente avere a disposizione almeno due mute da gioco di colori diversi da quelle del resto della Squadra.
- 4) Tutte le maglie ed i pantaloncini da gioco devono essere contrassegnati con una numerazione che va dal n. 1 fino al massimo al n. 30 per i Calciatori, fermo restando che per i Portieri sono ammessi solamente i numeri 1, 12, 22 e 30. Tale numerazione, che dovrà essere opportunamente modulata da tutte le Società in base al numero dei calciatori effettivamente tesserati, viene assegnata a ciascun calciatore per l'intera durata della partecipazione nell'ambito delle attività sportive di competenza. L'inosservanza della presente disposizione costituisce condotta anti-regolamentare, sanzionata dagli Organi della Giustizia Sportiva con l'ammenda di almeno euro 50,00 per ciascun inadempimento.

- 5) Costituisce altresì condotta anti-regolamentare, l'utilizzo di maglie da gara non munite di manica coprente la parte alta del braccio. E' fatto divieto di utilizzare maglie da gara "stile smanicato".
- 6) 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.

REGOLA 5 – GLI ARBITRI

L'autorità degli arbitri

Ogni gara è disputata sotto il controllo di due arbitri (arbitro e secondo arbitro) ai quali è conferita l'autorità necessaria per far rispettare le Regole del Gioco del Beach Soccer nell'ambito della gara per cui sono stati designati.

Poteri e doveri

Gli arbitri:

- devono applicare le Regole del Gioco del Beach Soccer
- controllano la gara in collaborazione con gli assistenti arbitrali, ove previsti
- assicurano che ogni pallone usato sia conforme alla Regola 2
- assicurano che l'equipaggiamento dei calciatori soddisfi i requisiti della Regola 4
- prendono nota dei fatti relativi alla gara
- interrompono la gara a loro discrezione, per qualsiasi infrazione alle Regole del Gioco del Beach Soccer
- interrompono la gara a causa di interferenze esterne di qualsiasi genere
- interrompono la gara se, a loro giudizio, un calciatore è gravemente infortunato e si assicurano che venga trasportato all'esterno del rettangolo di gioco; un calciatore infortunato può ritornare sul rettangolo di gioco soltanto dopo che il gioco è ripreso con l'autorizzazione degli arbitri o del terzo arbitro
- lasciano proseguire il gioco fino a quando il pallone cessa di essere in gioco se, a loro giudizio, un calciatore è solo lievemente infortunato
- assicurano che un calciatore sanguinante esca dal rettangolo di gioco; il calciatore può rientrare soltanto dopo aver ricevuto l'autorizzazione dell'arbitro o del terzo arbitro, uno di loro si assicurerà che l'emorragia è stata arrestata
- lasciano proseguire il gioco quando la squadra contro la quale è stata commessa un'infrazione beneficerà da ciò di un vantaggio e puniscono l'infrazione iniziale se il vantaggio accordato non si è concretizzato nell'immediatezza
- sanzionano l'infrazione più grave quando un calciatore commette simultaneamente più infrazioni
- sanzionano la scorrettezza più grave quando un calciatore commette simultaneamente più scorrettezze
- prendono provvedimenti disciplinari nei confronti di calciatori colpevoli di infrazioni punibili con l'ammonizione e l'espulsione. Non sono obbligati a compiere questa azione immediatamente, ma devono farlo alla prima interruzione di gioco
- prendono provvedimenti nei confronti di dirigenti che non si comportano in maniera corretta e, se necessario, li allontanano dal recinto di gioco
- si assicurano che non entrino sul rettangolo di gioco persone non autorizzate
- indicano la ripresa di gioco dopo che il gioco è stato interrotto
- usano i segnali descritti nel paragrafo di questa pubblicazione intitolato "Segnali degli Arbitri e degli Assistenti Arbitrali"
- si posizionano sul rettangolo di gioco come descritto nel paragrafo di questa pubblicazione intitolato "Posizionamento", che è parte della "Interpretazione delle

Regole del Gioco del Beach Soccer e Linee Guida per gli Arbitri (Regola 5 – Gli Arbitri)”, quando è loro richiesto di attenersi a tali disposizioni

- inviano alle autorità competenti un rapporto di gara con le informazioni relative ai provvedimenti disciplinari adottati nei confronti dei calciatori e/o dei dirigenti e ad ogni altro incidente che si è verificato prima, durante o dopo la gara

L'arbitro:

- svolge le funzioni di cronometrista e terzo arbitro in assenza degli assistenti arbitrali
- sospende temporaneamente o definitivamente la gara, a sua discrezione, per ogni infrazione alle Regole del Gioco del Beach Soccer
- sospende temporaneamente o definitivamente la gara per qualsiasi tipo d'interferenza esterna

Il secondo arbitro:

- sostituisce l'arbitro in caso in cui s'infortuni o sia indisposto

Decisioni degli arbitri

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.

Gli arbitri possono cambiare una decisione soltanto se si rendono conto di aver commesso un errore, o a loro discrezione, su indicazione degli assistenti arbitrali, sempre che il gioco non sia ripreso o la gara sia terminata.

Le decisioni dell'arbitro prevalgono su quelle del secondo arbitro, se entrambi segnalano un'infrazione e c'è disaccordo tra loro.

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

Responsabilità degli arbitri

Gli arbitri (o, dove applicabile, gli assistenti arbitrali) non possono essere tenuti 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 un 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 si riferisce:

- 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 qualunque sia la ragione
- a tutte le decisioni riguardanti l'idoneità degli accessori e dell'equipaggiamento utilizzato durante la gara
- alla decisione di interrompere o no la gara per ragioni imputabili alle interferenze degli spettatori o a problemi creatisi nelle zone riservate ai medesimi
- alla decisione di interrompere o no il gioco per consentire che un calciatore infortunato sia trasportato all'esterno del rettangolo di gioco per ricevere le cure necessarie
- alla decisione di richiedere il trasporto di un calciatore infortunato all'esterno del rettangolo di gioco per ricevere le cure necessarie
- alla decisione di consentire o di vietare ad un calciatore di indossare determinati accessori o equipaggiamenti
- alla decisione (per quanto possa rientrare nella sua competenza) di consentire o di impedire a qualsiasi persona (compresi i dirigenti di società o i responsabili dell'impianto, le forze dell'ordine, i fotografi o altri rappresentanti dei mezzi di comunicazione) di sistemarsi in prossimità del rettangolo di gioco
- a tutte le altre decisioni che possono prendere in base alle Regole del Gioco del Beach Soccer o ai loro doveri così come sono definiti nei regolamenti della FIFA, delle Confederazioni, delle Federazioni nazionali o delle Leghe sotto le cui responsabilità si disputa la gara.

Gare internazionali

Nelle gare internazionali è obbligatoria la presenza del secondo arbitro

Assistente arbitrale di riserva

In tornei o competizioni in cui è prevista la designazione di un assistente arbitrale di riserva, il suo ruolo e i suoi compiti devono essere in conformità con le disposizioni contenute nelle Regole del Gioco del Beach Soccer.

Interpretazioni delle Regole del Gioco del Beach Soccer e Linee Guida per gli Arbitri

Poteri e compiti

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 devono sospendere la gara se, a loro giudizio, l'illuminazione è inadeguata a causa di un qualsiasi tipo di guasto. Se il guasto non può essere riparato, l'arbitro sospende definitivamente la gara.

Se un oggetto lanciato da uno spettatore colpisce un componente della squadra arbitrale, un calciatore, o un dirigente di una squadra, l'arbitro permette che il gioco continui, sospende temporaneamente o definitivamente la gara, in base alla gravità dell'incidente. Egli deve, in tutti i casi, fare rapporto alle autorità competenti.

Gli arbitri hanno il potere di ammonire o espellere i calciatori ed allontanare i dirigenti durante gli intervalli tra i periodi di gioco e dopo che la partita è finita, così come durante il tempo supplementare ed i tiri di rigore, in quanto le decisioni disciplinari restano sotto la loro giurisdizione anche in tali momenti.

Se uno degli arbitri è temporaneamente impossibilitato a svolgere la propria funzione per una qualsiasi ragione, il gioco può proseguire sotto il controllo dell'altro arbitro e degli assistenti arbitrali, fino alla successiva interruzione di gioco.

Vantaggio

Gli arbitri possono applicare il vantaggio quando avviene un'infrazione o un fallo e le Regole del Gioco del Beach Soccer non proibiscono esplicitamente che il vantaggio venga applicato. Per esempio, è permesso su un calcio d'angolo con gli avversari che non rispettano la distanza di cinque metri se chi lo esegue lo fa rapidamente; al contrario, non è permesso quando una rimessa laterale viene eseguita irregolarmente.

Il vantaggio non è permesso sull'infrazione della regola dei quattro secondi, salvo che l'infrazione sia commessa dalla squadra difendente nel controllo del pallone, quando è già in gioco, nella propria area di rigore, e se perdono il possesso del pallone. Nei restanti casi: calci di punizione, rimesse laterali, rimesse dal fondo e calci d'angolo, gli arbitri non possono applicare il vantaggio

Gli arbitri devono considerare le seguenti circostanze per decidere se applicare il vantaggio o interrompere il gioco:

- La gravità dell'infrazione; se l'infrazione implica un'espulsione, gli arbitri devono interrompere immediatamente il gioco ed espellere il calciatore, eccetto che non vi sia un'evidente opportunità di segnare una rete
- Il punto in cui è 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 immediato e pericoloso verso la porta avversaria

- Siccome tutti i calci di punizione nel beach soccer sono diretti e senza barriera, sanzionare il fallo con un calcio di punizione è solitamente il maggior vantaggio che possa essere concesso
- Il livello agonistico della gara

La decisione di punire l'infrazione originaria deve essere presa entro pochi secondi, ma non si può tornare indietro se un'altra giocata è stata consentita (eccetto il caso in cui la squadra giochi con un calciatore in più).

Se l'infrazione implica un'ammonizione, questa deve essere notificata alla prima interruzione di gioco. Tuttavia, sempre che non ci sia un vantaggio evidente, si raccomanda agli arbitri di interrompere il gioco e ammonire immediatamente il calciatore. Se l'ammonizione non viene notificata alla prima interruzione di gioco, non potrà essere notificata in seguito. Se accade questo, gli arbitri devono riportare l'accaduto nel proprio rapporto.

Se un'infrazione implica un'espulsione, gli arbitri devono interrompere immediatamente il gioco ed espellere il calciatore, sempre che non vi sia un'evidente opportunità di segnare una rete. Se l'espulsione non viene notificata alla prima interruzione di gioco, non potrà essere notificata in seguito. Se accade questo, gli arbitri devono riportare l'accaduto nel proprio rapporto.

Infrazioni contemporanee

- Infrazioni commesse da due o più calciatori della stessa squadra:
 - Gli arbitri devono punire l'infrazione più grave
 - Il gioco deve essere ripreso nel modo stabilito per l'infrazione più grave
 - Indipendentemente dai due punti precedenti, gli arbitri ammoniscono o espellono i calciatori in relazione alle infrazioni commesse, o non prendono alcun provvedimento disciplinare
- Infrazioni commesse da calciatori di entrambe le squadre:
 - Gli arbitri devono interrompere il gioco, perché il vantaggio non può essere applicato, e lo riprendono con una rimessa da parte di uno degli arbitri nel punto immaginario del centrocampo, con il terzo arbitro che lo assiste per individuare la corretta posizione
 - Indipendentemente dal punto precedente, gli arbitri ammoniscono o espellono i calciatori, in relazione all'infrazione commessa, o non prendono alcun provvedimento disciplinare

Interferenza esterna

Gli arbitri interrompono il gioco se uno spettatore emette un fischio o altro segnale acustico e considerano che tale azione abbia interferito con il gioco, per esempio se un calciatore tocca il pallone con le mani a seguito del fischio. Se gli arbitri interrompono il gioco, la gara riprende con una rimessa da parte di uno degli arbitri nel punto immaginario del centrocampo, con il terzo arbitro che lo assiste per individuare la corretta posizione.

Conteggio dei quattro secondi quando il pallone è in gioco

Ogni volta che una squadra è in possesso del pallone mentre questo è in gioco nella propria area di rigore uno degli arbitri deve palesemente effettuare il conteggio dei quattro secondi.

Ripresa di gioco

Gli Arbitri devono assicurare che le riprese di gioco siano effettuate con celerità e non devono permettere che il gioco non sia ripreso immediatamente per ragioni tattiche dopo un'interruzione di gioco (rimessa laterale, rimessa dal fondo, calcio d'angolo o calcio di punizione). In questi casi, il conteggio dei quattro secondi inizia ed è necessario emettere un fischio. Nei casi di riprese di gioco alle quali non si applica il conteggio dei quattro secondi (calcio d'inizio o calcio di rigore), il calciatore o i calciatori che ne ritardano l'esecuzione deve/devono essere ammoniti.

È permesso che ci siano delle persone attorno al rettangolo di gioco con dei palloni vicino in modo da facilitare le riprese e lo sviluppo del gioco. Se la ripresa di gioco è ritardata poiché il pallone viene trattenuto, gli arbitri ordinano al cronometrista di fermare il cronometro, e viene riavviato di nuovo solo quando il pallone è di nuovo in gioco.

Posizionamento

Posizionamento con il pallone in gioco

Raccomandazioni

- Il gioco deve svolgersi tra l'arbitro e il secondo arbitro
- Gli arbitri devono posizionarsi in diagonale, tenendo sempre i calciatori e il pallone nel loro campo visivo
- Stare all'esterno del rettangolo di gioco, parallelamente alla linea laterale rende più facile mantenere il gioco e gli altri arbitri all'interno del campo visivo dell'arbitro
- Uno degli arbitri deve essere sufficientemente vicino all'azione per controllarla senza interferire con essa
- Gli arbitri entrano sul rettangolo di gioco solo per riprendere il gioco, dopo che è stato commesso un fallo, per eseguire una propria rimessa, per comminare un provvedimento disciplinare, per verificare l'infortunio di un calciatore e per altre circostanze particolari
- "Ciò che va visto" non sempre accade nelle vicinanze del pallone. Gli arbitri devono anche prestare attenzione a:
 - possibili infrazioni nell'area di rigore verso la quale si sta sviluppando il gioco
 - l'aggressività tra calciatori che si trovano lontano dal pallone, con l'assistenza degli assistenti arbitrali
 - infrazioni che avvengono dopo che il pallone è stato calciato, con l'assistenza degli assistenti arbitrali

Posizionamento generale durante la gara

Uno degli arbitri deve essere in linea con il penultimo difendente o con il pallone, se questo è più vicino alla linea di porta rispetto al penultimo difendente o, se è necessario, sulla linea di porta. Gli arbitri devono sempre essere rivolti verso il rettangolo di gioco.

Rinvio del portiere

Uno degli arbitri deve posizionarsi all'altezza della linea immaginaria dell'area di rigore e controllare che il portiere non tocchi il pallone con le proprie mani all'esterno di questa area, mentre conta anche i secondi di possesso del pallone.

Una volta che il portiere ha rilasciato il pallone, l'arbitro deve posizionarsi in maniera da poter controllare il gioco.

Situazione di "gol - no gol"

Quando una rete è stata segnata e non vi sono dubbi sulla decisione, l'arbitro e il secondo arbitro entrano in contatto visivo e l'arbitro più vicino al tavolo del cronometrista deve avvicinarsi a quest'ultimo e al terzo arbitro per comunicare, con il segnale previsto, il numero del calciatore che ha segnato la rete.

Se una rete è stata segnata, ma il pallone sembra essere ancora in gioco, l'arbitro che si trova più vicino emette un fischio per attirare l'attenzione dell'altro arbitro e poi l'arbitro più vicino al tavolo del cronometrista deve avvicinarsi al cronometrista e al terzo arbitro per comunicare, con il segnale previsto, il numero del calciatore che ha segnato la rete.

Posizionamento con il pallone non in gioco

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

Le posizioni proposte nelle illustrazioni seguenti sono basiche; alcune sono raccomandate agli arbitri ed altre sono obbligatorie. Il riferimento ad una "zona" tende a porre in risalto che ogni posizione raccomandata è, in realtà, un'area all'interno della quale l'arbitro ha maggiore probabilità di ottimizzare la sua efficacia. Questa zona può essere più o meno ampia, o avere forma differente, secondo le circostanze del momento.

1. Posizionamento - calcio d'inizio (obbligatorio)

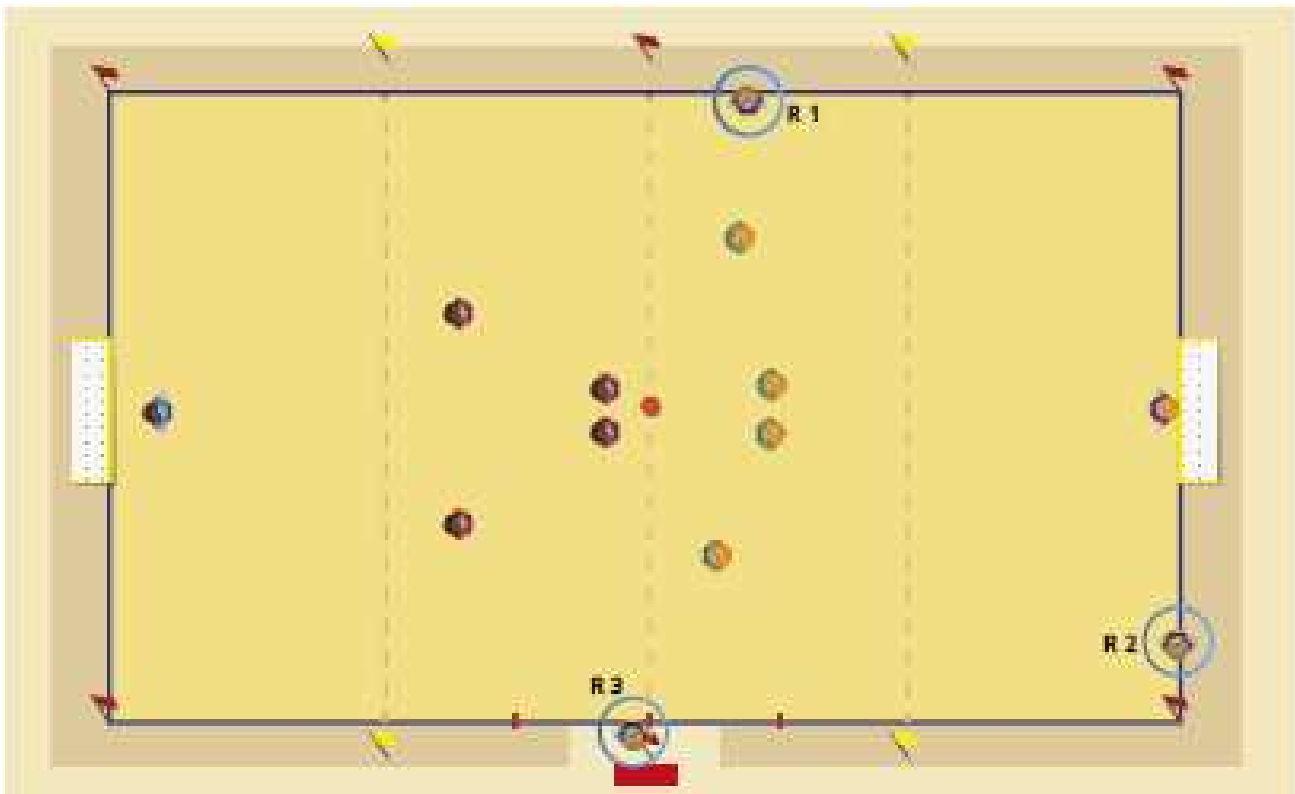
All'inizio della gara, l'arbitro si posiziona sulla linea di porta dalla parte della zona delle sostituzioni, a circa 4 metri dalla porta, da dove controlla se viene segnata una rete.

Il secondo arbitro si posiziona sulla linea laterale opposta alla zona delle sostituzioni, controllando che i calciatori difendenti siano nella corretta posizione, e avvalendosi dei segni dei 5m posti sulla linea laterale per assicurarsi che non avanzino. Deve inoltre fare attenzione a qualsiasi indicazione da parte del terzo arbitro che può indicare che un calciatore ha commesso un'infrazione sul calcio d'inizio. Emette un fischio 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 nell'individuazione della corretta posizione del pallone, e per assicurarsi che i calciatori che eseguono il calcio d'inizio e i calciatori difendenti siano posizionati nella propria metà del rettangolo di gioco. Il terzo arbitro alza un braccio se viene commessa un'infrazione da parte della squadra che effettua il calcio d'inizio. Il cronometrista, che non fa partire il cronometro, avverte immediatamente gli arbitri, con un segnale acustico, informandoli che il calcio d'inizio deve essere ripetuto.



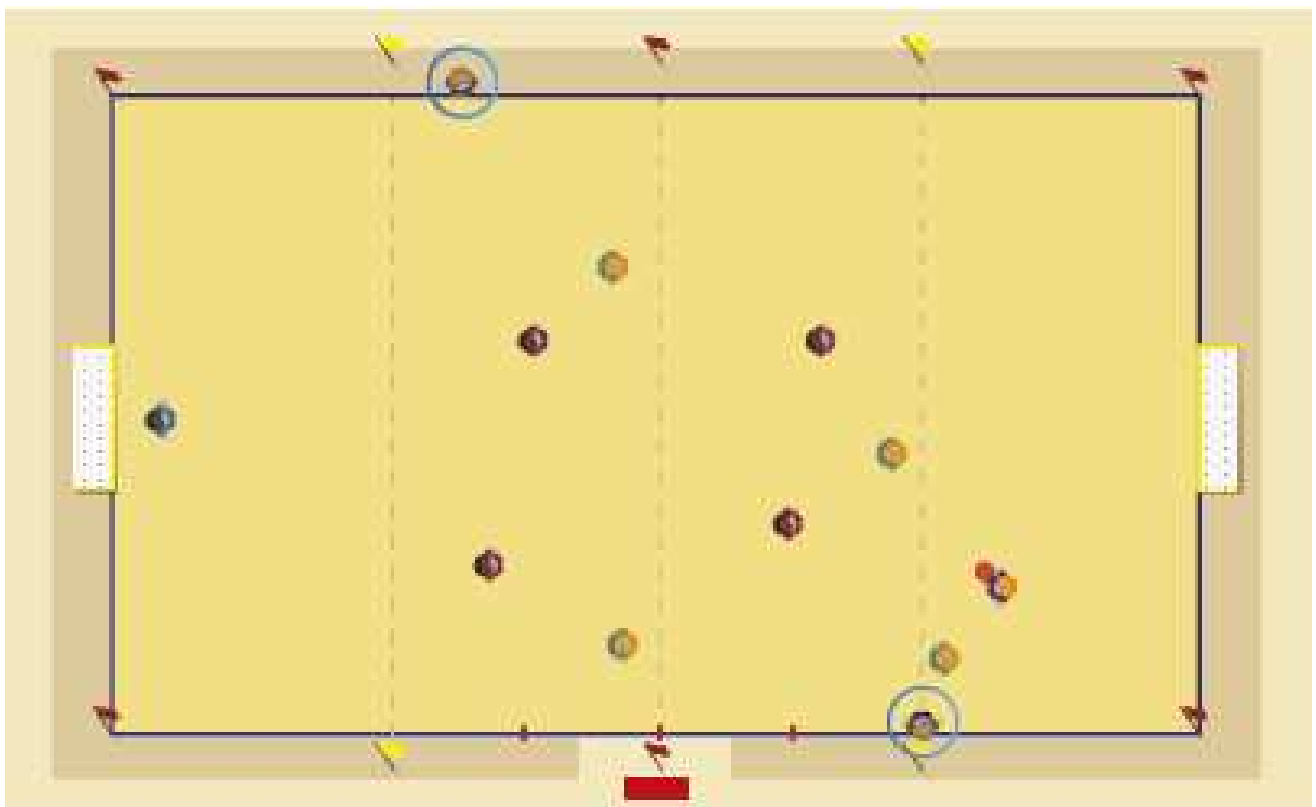
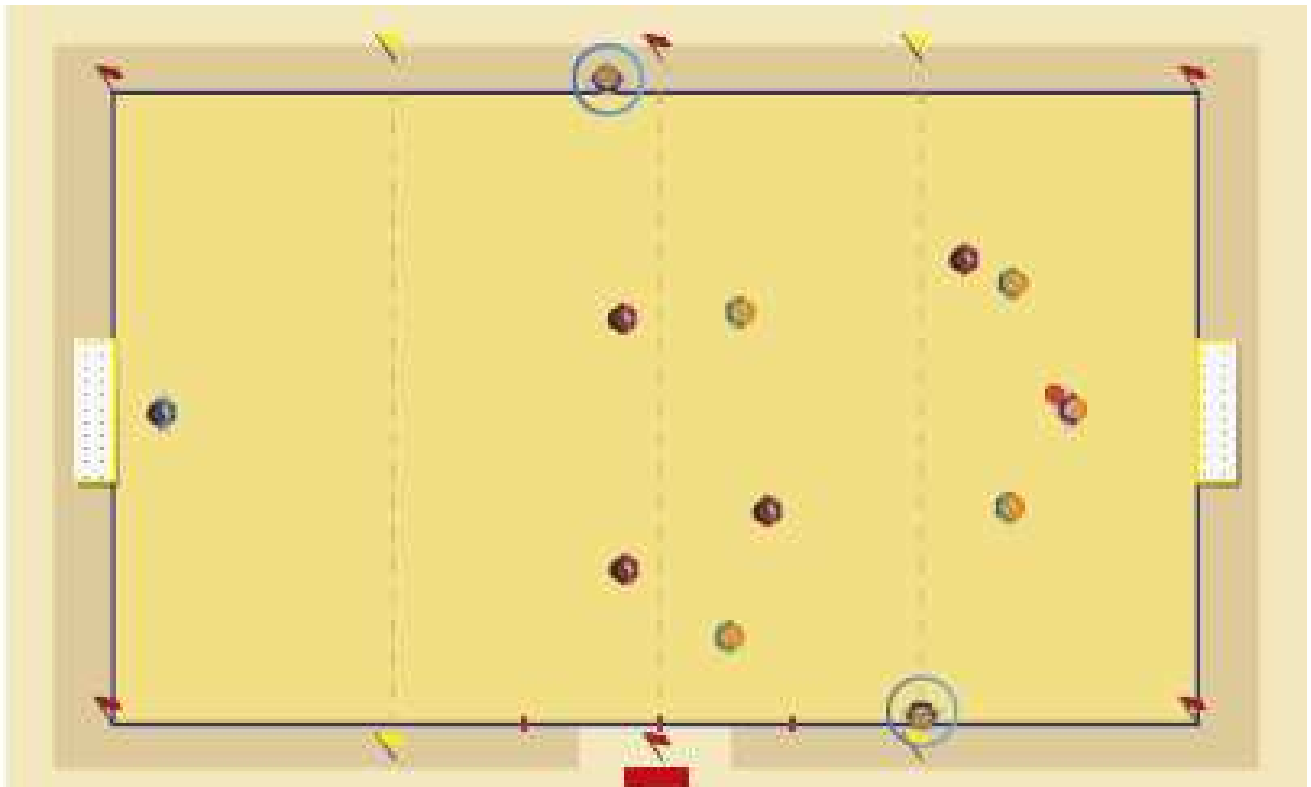
Una volta cominciata la gara, e nei calci d'inizio, gli arbitri possono assumere una differente posizione sulle linee laterali se lo considerano necessario per un miglior controllo della gara. Conseguentemente non è obbligatorio che l'arbitro stia sulla linea di porta e il secondo arbitro si posizioni sulla linea laterale opposta alla zona delle sostituzioni.



2. Posizionamento - rimessa dal fondo

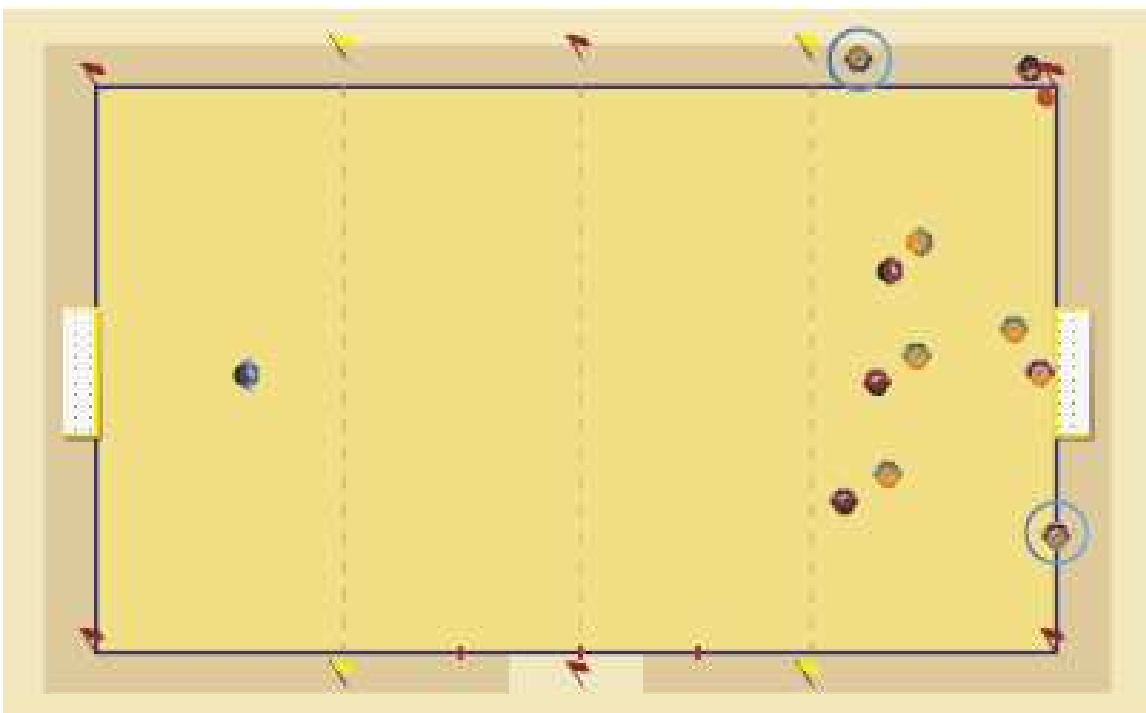
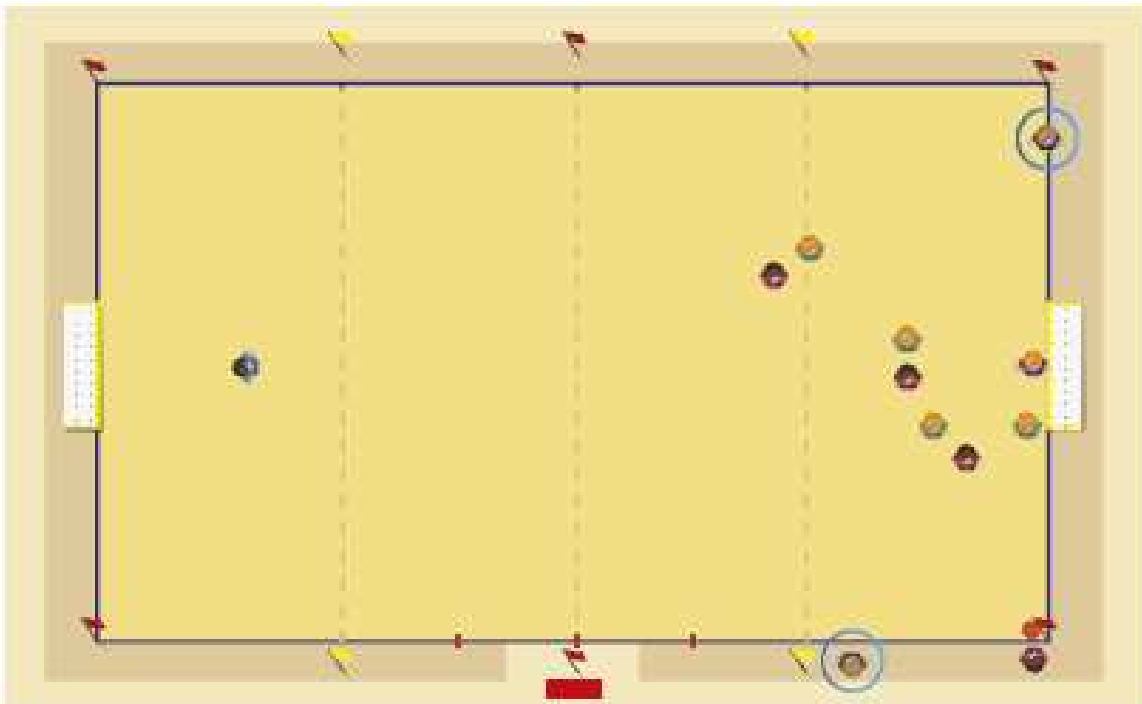
1. Uno degli arbitri deve controllare per prima cosa che il pallone sia all'interno dell'area di rigore.
 - Se il pallone non è giocato correttamente, l'arbitro può iniziare il conteggio dei quattro secondi se ritiene che il portiere sia pronto per eseguire la rimessa dal fondo o ritardi nel raccogliere il pallone con le proprie mani per ragioni tattiche, e avvisa con un proprio fischio che il conteggio è iniziato
 - Se la squadra che esegue la rimessa dal fondo decide di sostituire il proprio portiere, uno degli arbitri, dopo aver emesso un fischio, comincia il conteggio dei quattro secondi, indipendentemente dal fatto che il pallone sia all'interno dell'area di rigore o no. Se non c'è un pallone all'interno dell'area di rigore il terzo arbitro o un raccattapalle devono lanciare immediatamente un pallone all'interno della stessa
2. Una volta che il pallone è all'interno l'area di rigore, uno degli arbitri deve posizionarsi all'altezza del limite dell'area di rigore per controllare che il pallone esca da questa area (pallone in gioco) e che gli avversari si trovino all'esterno. Dopo di che esegue il conteggio dei quattro secondi, indipendentemente dal fatto che lo abbia cominciato in conformità al punto precedente.

3. Infine, l'arbitro che ha controllato la rimessa dal fondo deve posizionarsi in maniera da poter controllare il gioco che rimane, in ogni caso, la priorità.



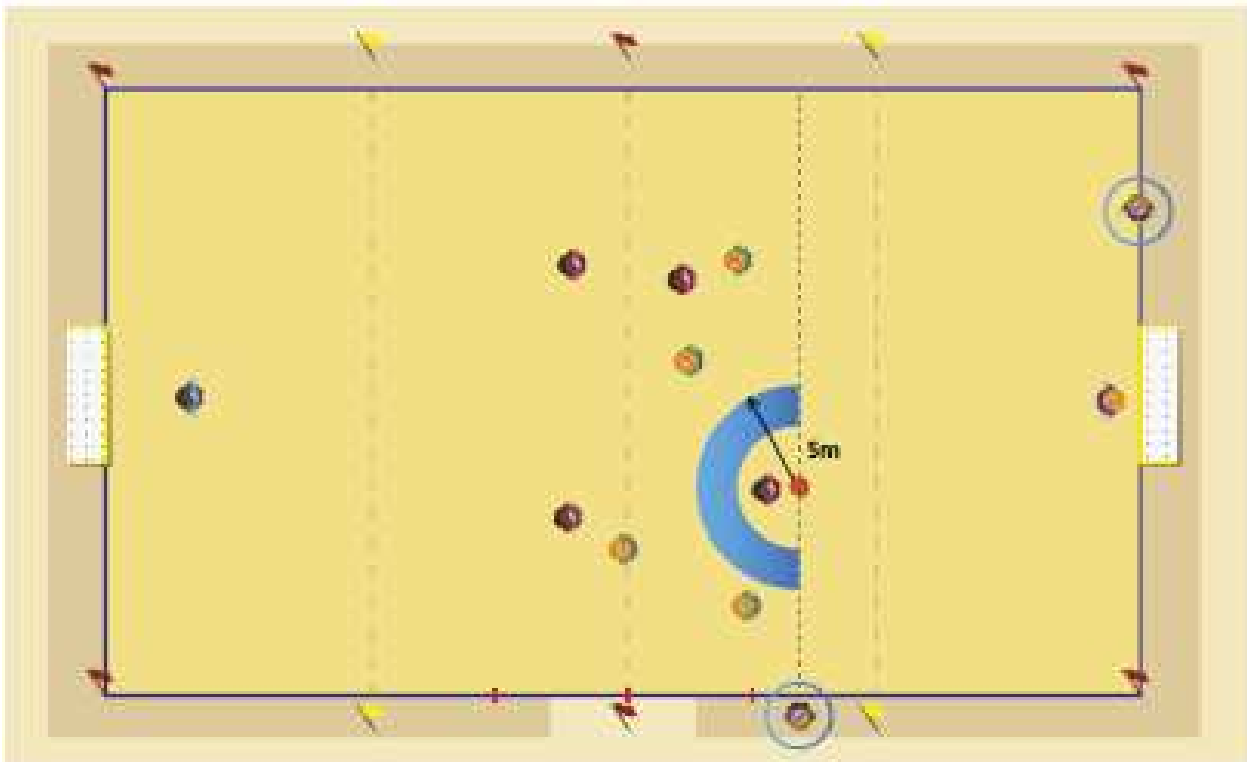
3. Posizionamento - calcio d'angolo (obbligatorio)

Durante l'esecuzione di un calcio d'angolo, l'arbitro più vicino al punto di battuta si posiziona sulla linea laterale a una distanza di circa 5 metri dall'arco immaginario d'angolo. Da questa posizione deve controllare che il pallone sia posto correttamente all'interno dell'arco immaginario d'angolo e che i difendenti siano ad una distanza di almeno 5m. L'arbitro più lontano dal punto di battuta si posiziona sulla linea di porta a circa 4 metri dal palo più vicino. Da questa posizione può osservare il pallone e il comportamento dei calciatori.



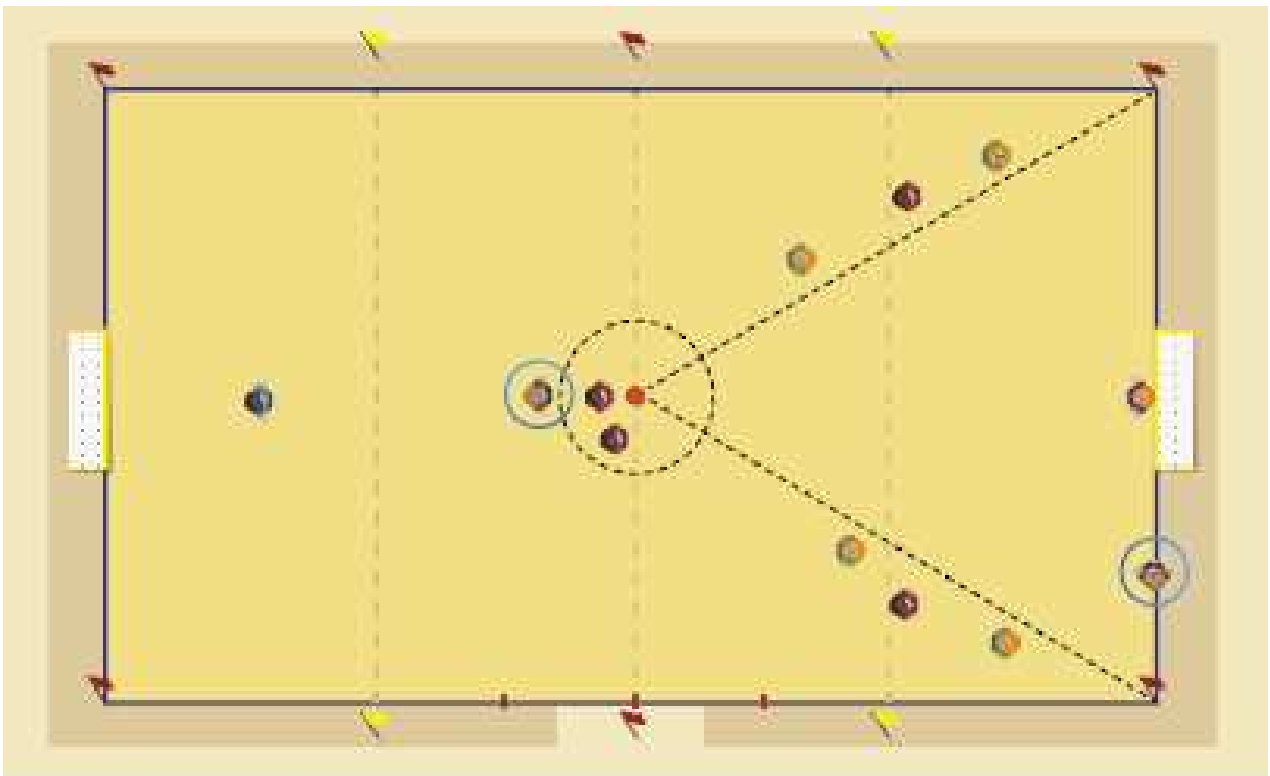
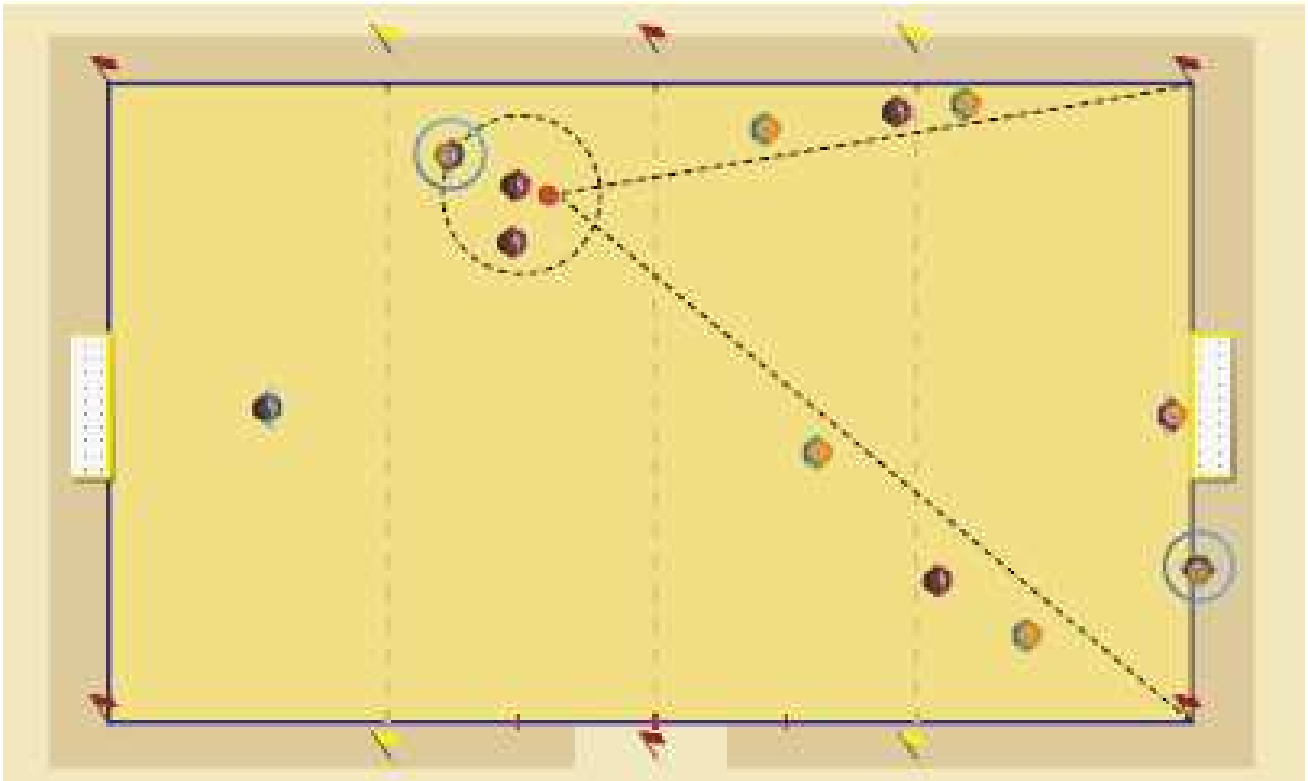
4. Posizionamento - calcio di punizione [1]

Durante l'esecuzione di un calcio di punizione nella metà campo avversaria, l'arbitro più vicino si posiziona 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 violando la Regola mentre il calcio di punizione è eseguito. L'arbitro più lontano dal punto di battuta si posiziona sulla linea di porta, a una distanza di circa 4 metri dalla porta, che è la priorità in ogni caso. Entrambi gli arbitri devono essere pronti a seguire la traiettoria del pallone.



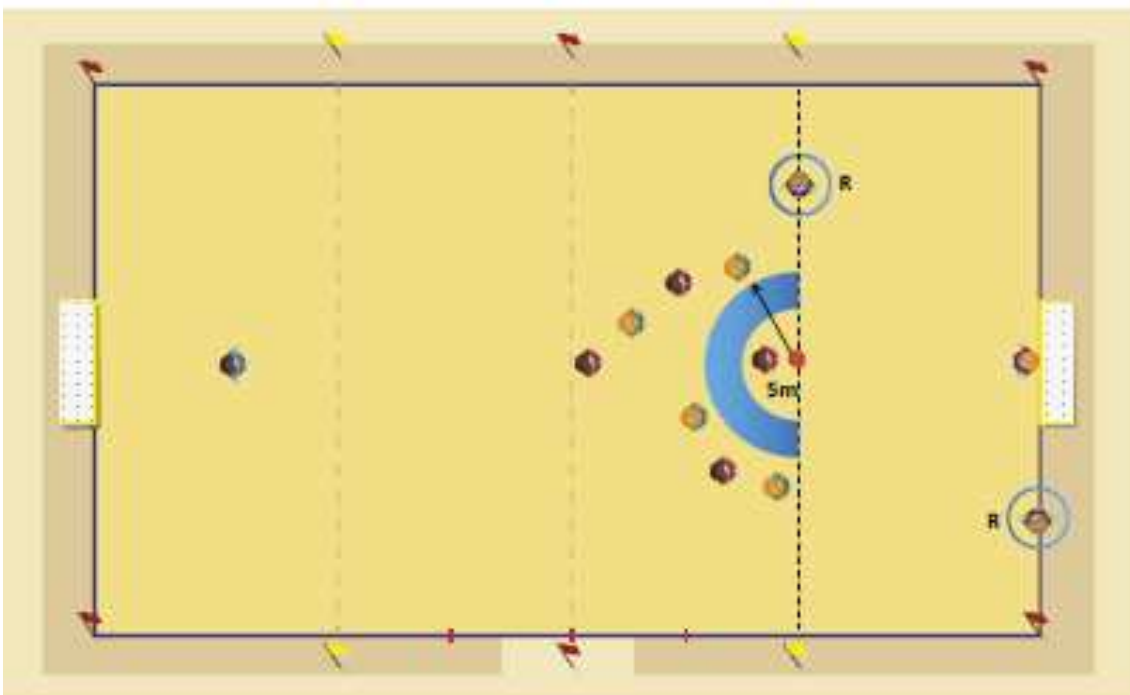
5. Posizionamento - calcio di punizione (2)

Durante l'esecuzione di un calcio di punizione da eseguirsi dalla propria metà campo o dal punto immaginario del centrocampo, l'arbitro più vicino al calcio di punizione si posiziona davanti al pallone per controllare che i difendenti stiano ad almeno 5 metri dal pallone e all'esterno dell'area immaginaria tra il pallone e le bandierine d'angolo. Inoltre deve assicurarsi che i compagni del calciatore non siano all'interno dell'area immaginaria tra il pallone e le bandierine d'angolo, e che il pallone sia posizionato correttamente. Una volta fatti questi controlli, si posiziona dietro al pallone senza disturbare il calciatore che esegue la punizione, ed emette un fischio per segnalare che il calcio di punizione può essere eseguito; dopo che il calcio di punizione è stato eseguito, interviene per indicare qualsiasi infrazione avvenuta dopo la segnalazione di eseguire il calcio di punizione. L'arbitro più lontano dal punto di esecuzione deve posizionarsi sulla linea di porta, a una distanza di circa 4 metri dalla porta, che è la priorità in ogni caso. Entrambi gli arbitri devono essere pronti a seguire la traiettoria del pallone.

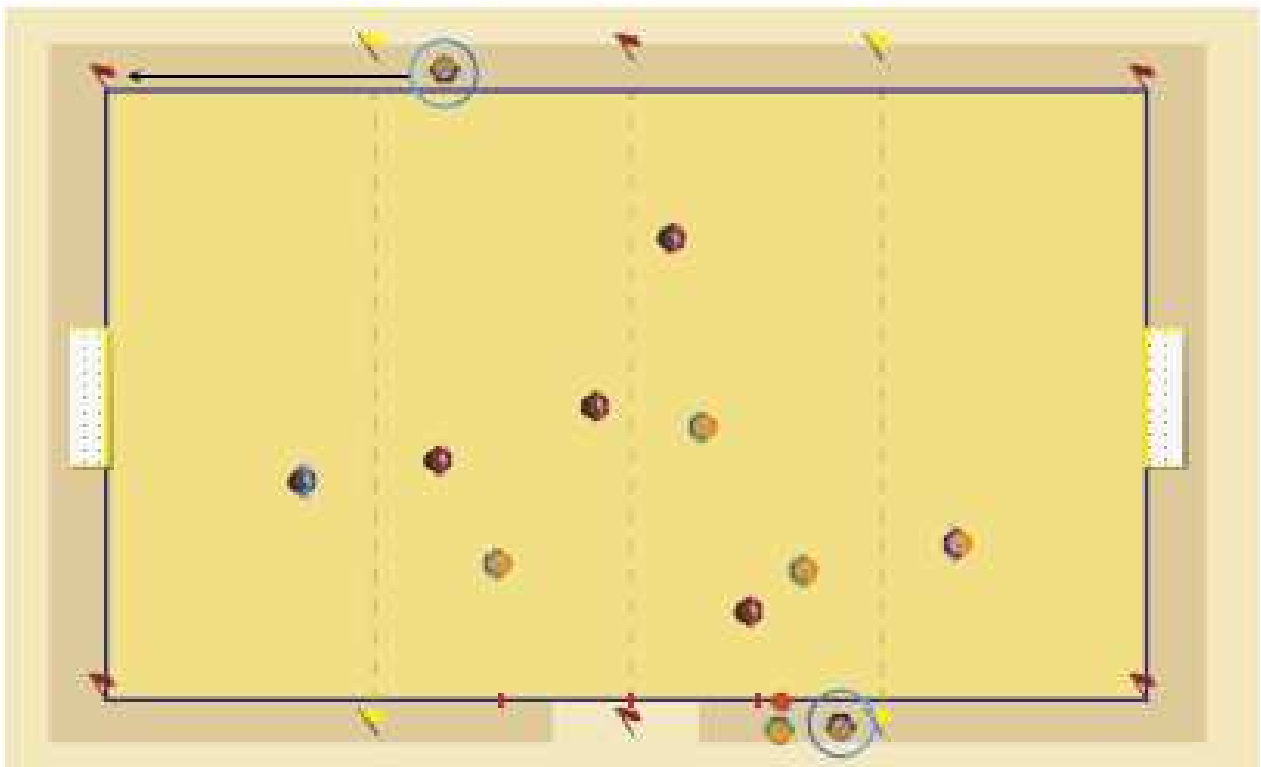
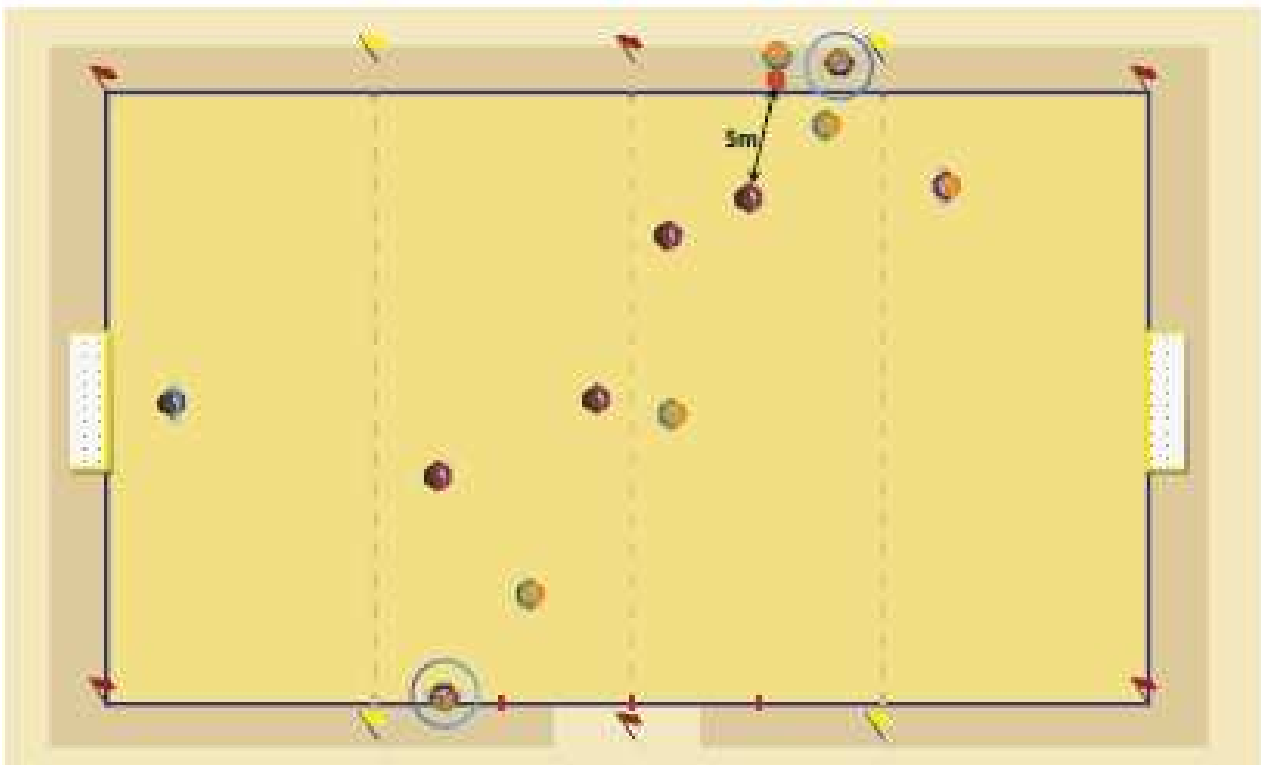


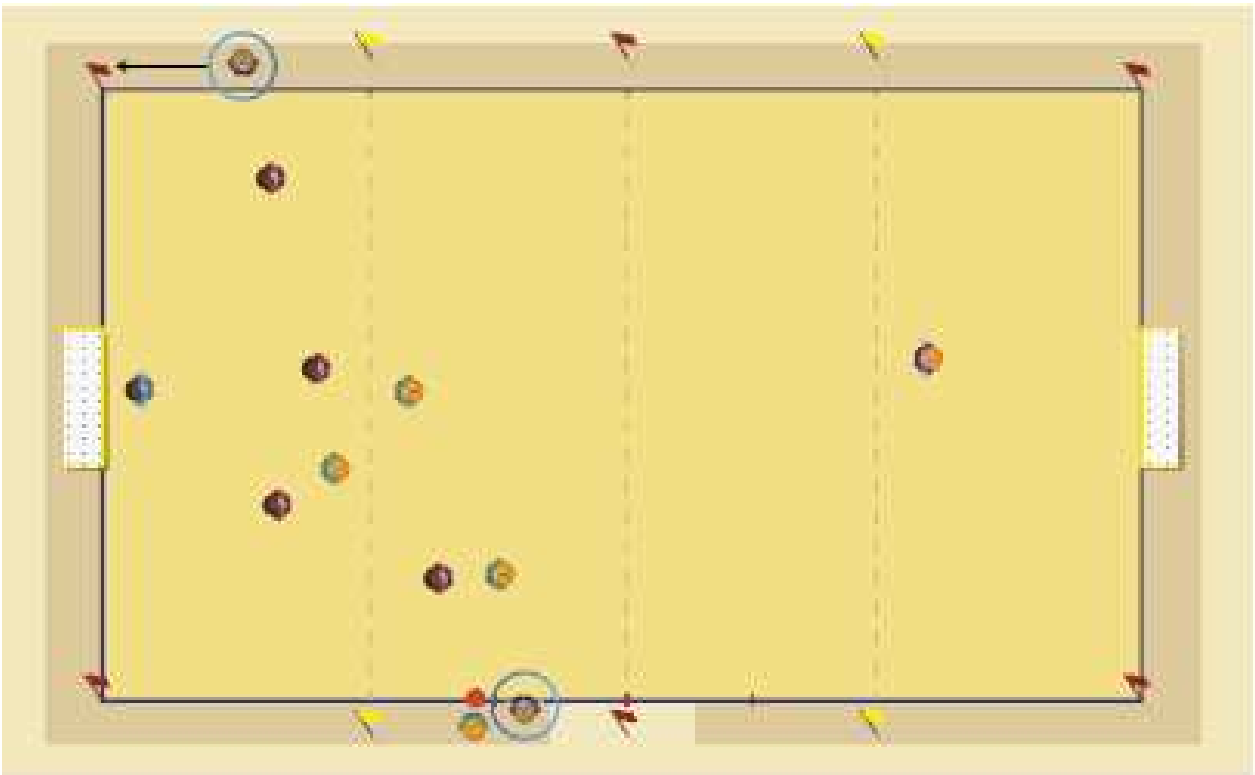
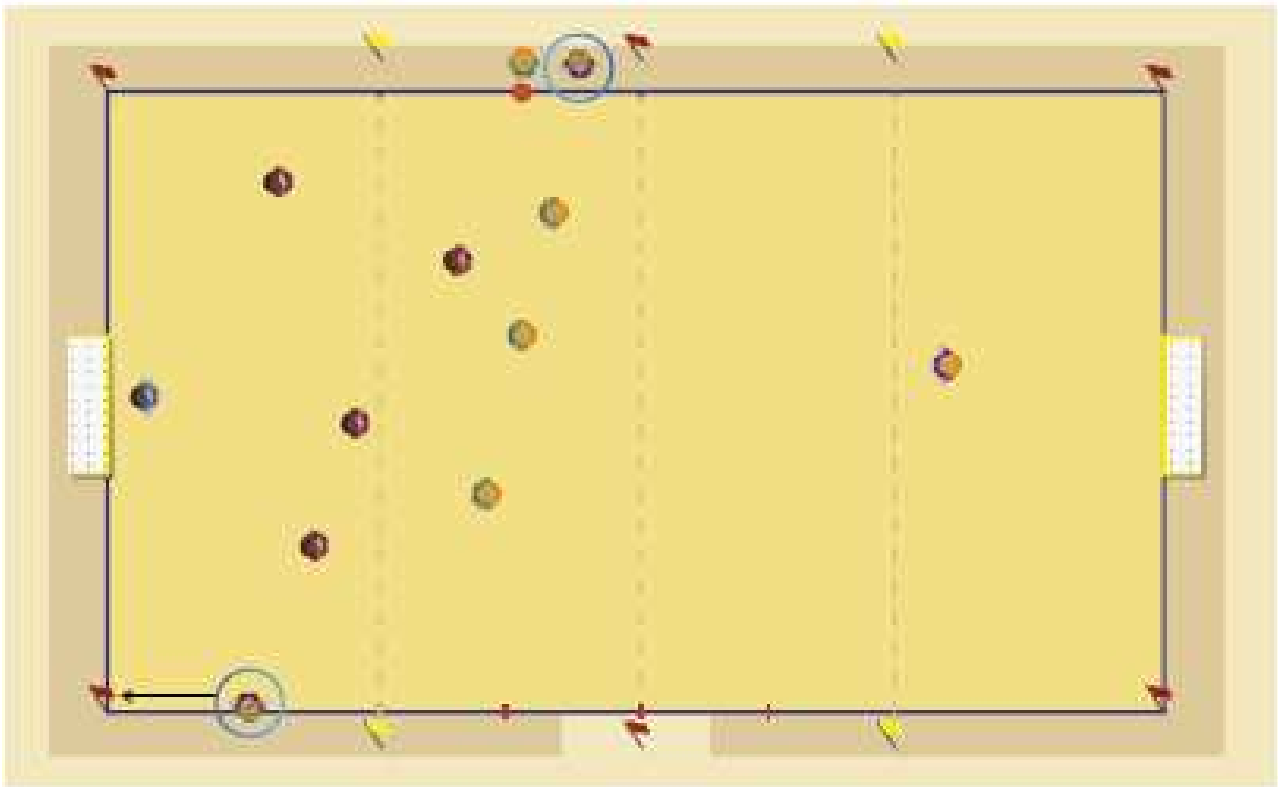
6. Posizionamento - calcio di rigore (obbligatorio)

Uno degli arbitri si posiziona all'altezza del punto del calcio di rigore ad una distanza di circa 5m e controlla che il pallone sia posizionato correttamente, identifica l'incaricato del tiro e controlla che i calciatori non avanzino violando la Regola mentre viene eseguito il calcio di rigore. Non dà l'autorizzazione per l'esecuzione fino quando non verifica che la posizione di tutti i calciatori sia corretta, facendosi aiutare dall'altro arbitro se necessario. L'altro arbitro si posiziona sulla linea di porta, a una distanza di circa 4 metri dalla porta, che è la priorità in ogni caso. Se il portiere si muove dalla linea di porta prima che il calcio di rigore sia eseguito e non è stata segnata una rete, l'arbitro fischia per ordinare che il calcio di rigore sia ripetuto.



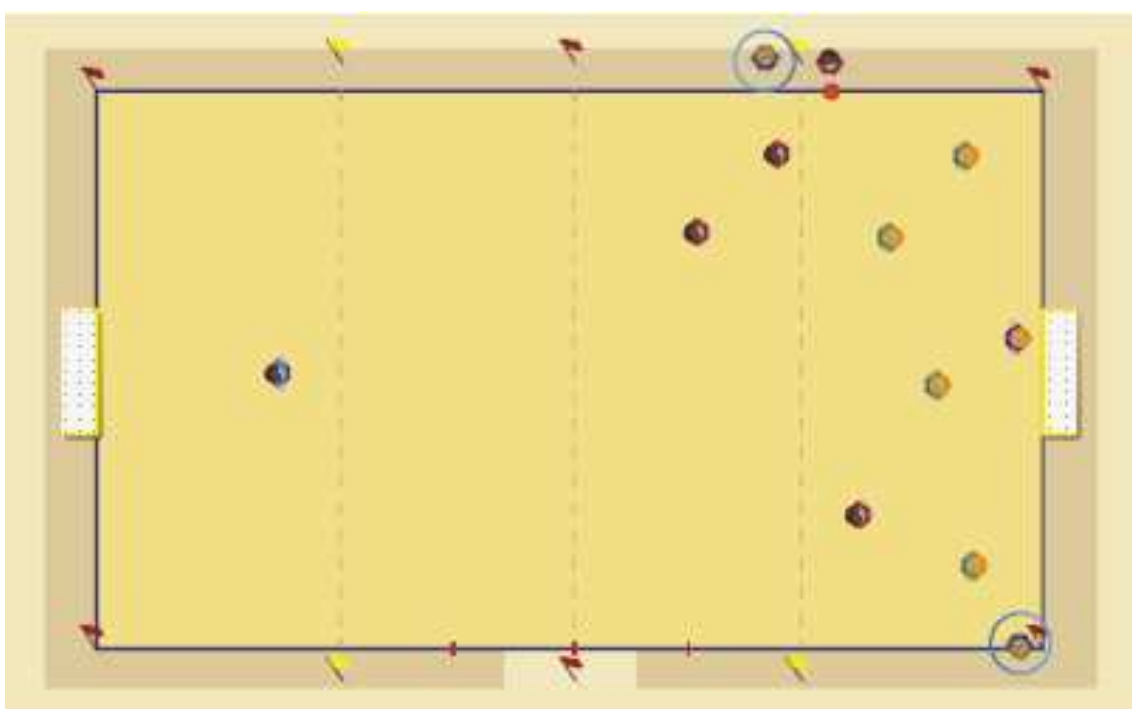
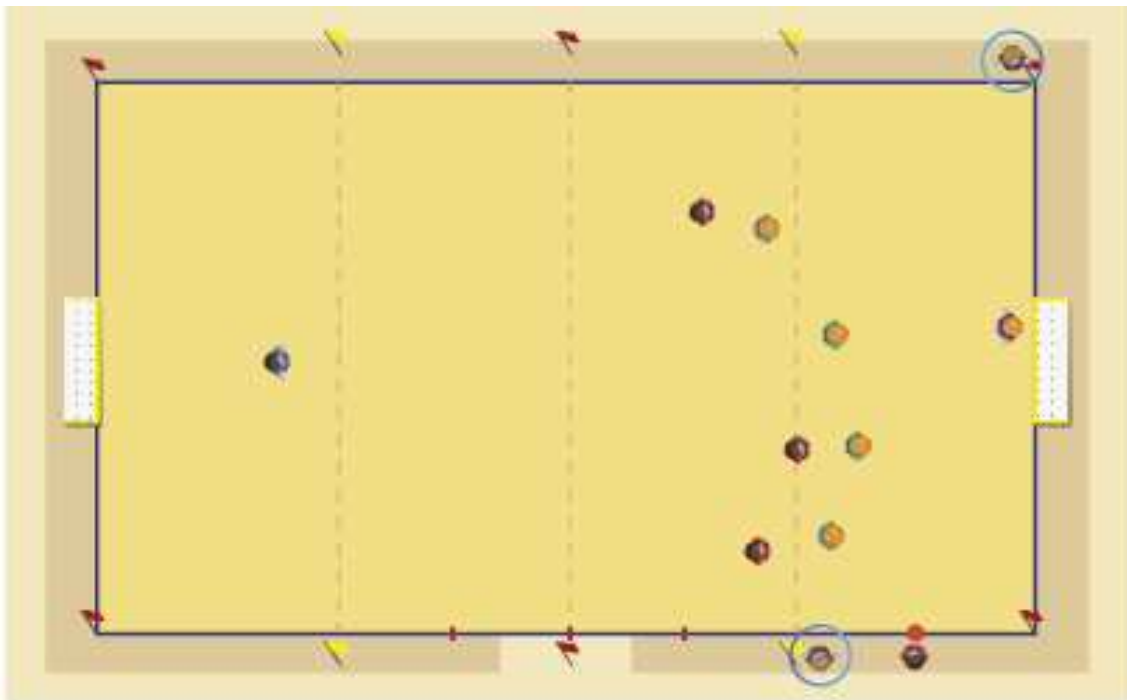
7. Posizionamento - rimessa laterale [1]





8. Posizionamento - rimessa laterale (obbligatorio) [5]

Durante una rimessa laterale vicino all'arco immaginario del calcio d'angolo, a favore della squadra attaccante, l'arbitro più vicino al punto da dove viene eseguito si posiziona ad una distanza approssimativa di 5 m. Da questa posizione controlla che la rimessa laterale sia effettuata regolarmente e che i difendenti siano ad almeno 5 m dal punto dove viene eseguita la rimessa laterale. L'altro arbitro si deve posizionare sulla linea di porta, ad una distanza approssimativa di 4m dalla porta, che è la priorità in ogni caso. Da questa posizione può controllare il pallone e il comportamento dei calciatori



9. Posizionamento - tiri di rigori per determinare la vincente di una gara o di una partita andata-ritorno (obbligatorio)

L'arbitro deve posizionarsi sulla linea di porta a circa 2 metri dalla porta. Il suo compito principale è controllare se il pallone supera la linea e se il portiere si avvanza rispetto alla linea:

- quando è chiaro che il pallone ha oltrepassato la linea di porta, l'arbitro deve entrare in contatto visivo con il secondo arbitro per verificare che non sia stata commessa alcuna infrazione

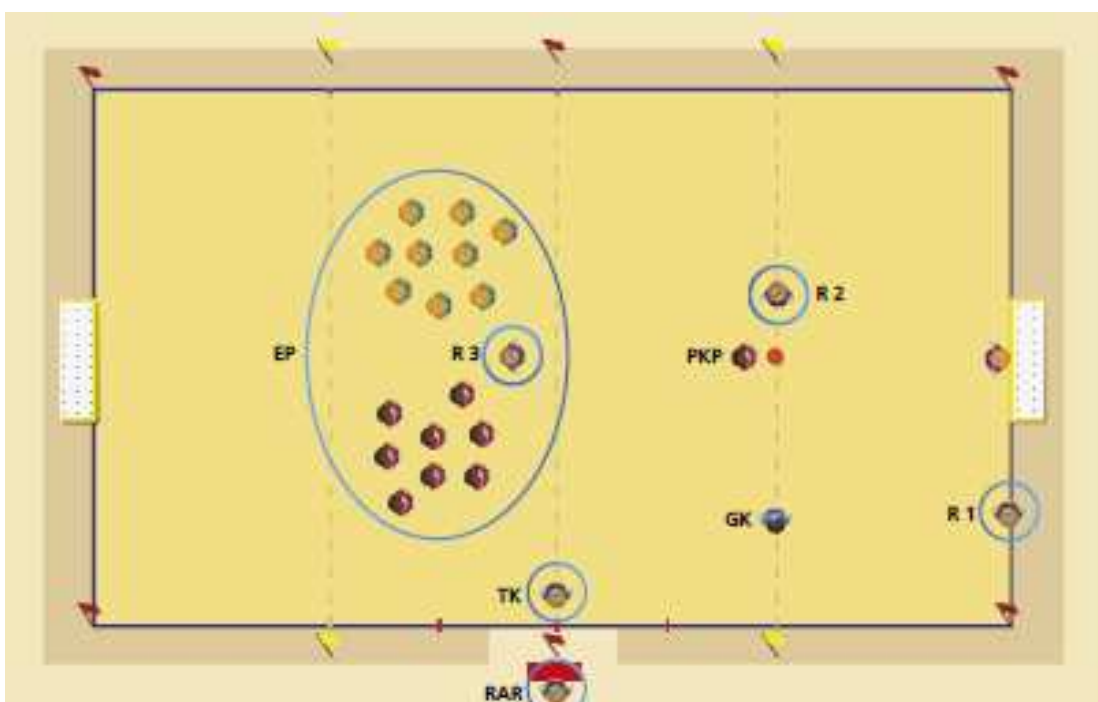
Il secondo arbitro deve posizionarsi in linea con il punto immaginario del calcio di rigore, ad una distanza di circa 3 metri, per controllare che il pallone e il portiere della squadra del calciatore che esegue il tiro siano posizionati correttamente.

Il terzo arbitro si posiziona nel cerchio immaginario del centrocampo per controllare i restanti calciatori di entrambe le squadre, che stanno alla sua destra e alla sua sinistra.

Il cronometrista si posiziona al tavolo del cronometrista, e se non vi è l'assistente arbitrale di riserva, controlla che i calciatori esclusi dai tiri e i dirigenti di entrambe le squadre si comportino correttamente.

Se c'è un assistente arbitrale di riserva, il cronometrista si posiziona davanti al tavolo del cronometrista da dove si assicura che i calciatori, esclusi dai tiri di rigore, e i dirigenti di entrambe le squadre si comportino correttamente, mentre l'assistente arbitrale di riserva, assume i compiti del cronometrista dal tavolo del cronometrista.

Tutti gli arbitri annotano i tiri di rigore effettuati e i numeri dei calciatori che li eseguono.



Uso del fischietto

L'uso del fischietto è obbligatorio per:

- calci d'inizio:
 - per dare inizio al gioco (1°, 2° e 3° periodo della gara e del tempo supplementare, se previsto)
 - per la ripresa di gioco dopo una rete
- interrompere il gioco per:
 - accordare un calcio di punizione o un calcio di rigore
 - sospendere temporaneamente o definitivamente la gara o per confermare il segnale acustico del cronometrista alla fine di un periodo, o a compimento della traiettoria del pallone se è indirizzato verso una delle due porte quando il periodo è terminato
- riprendere il gioco per:
 - calci di punizione, dopo essersi assicurato che i calciatori assumano le posizioni indicate nelle Regole del Gioco del Beach Soccer
 - calci di rigore
- riprendere il gioco dopo che è stato interrotto per:
 - comminare una sanzione disciplinare a seguito di una scorrettezza
 - un infortunio ad 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 (è obbligatorio se la situazione è dubbia)
 - un gol (è obbligatorio se il pallone non è palesemente entrato in porta)
- riprendere il gioco per:
 - una rimessa dal fondo, un calcio d'angolo o una rimessa laterale, a meno che venga iniziato il conteggio dei quattro secondi perché un calciatore sta ritardando la ripresa di gioco per ragioni tattiche

Il fischietto non può essere usato per:

- riprendere il gioco con una rimessa da parte degli arbitri

Quando il fischietto è usato troppo frequentemente ha meno impatto quando è necessario. Gli arbitri devono usare il proprio fischietto per segnalare che un calcio di punizione o di rigore può essere eseguito. Se, in un caso o nell'altro, il calciatore riprende il gioco prima del fischio dell'arbitro, deve essere ammonito per aver ritardato la ripresa di gioco.

Se, durante il gioco, uno dei due arbitri emette un fischio per errore, gli arbitri devono interrompere il gioco se considerano che questa azione interferisce con il gioco. Se accade questo, la gara riprende con una rimessa dell'arbitro. Uno degli arbitri esegue la rimessa dal punto immaginario del centrocampo, con il terzo arbitro che lo assiste per individuare corretta posizione. Se il suono del fischietto non interferisce con il gioco, gli arbitri fanno dei chiari segni perché il gioco prosegua.

Linguaggio del corpo

Il linguaggio del corpo è uno strumento che gli arbitri usano per:

- aiutarsi a controllare la gara
- mostrare autorevolezza e autocontrollo

Il linguaggio del corpo non serve per:

- spiegare una decisione

Un uso eccessivo di gesti indica che gli arbitri non hanno un efficace controllo della gara e dei calciatori.

Decisioni Ufficiali FIGC

Persone ammesse nel rettangolo di gioco

1. Per le gare di Serie A, Serie B e Campionato Femminile di Serie A sono ammessi nel recinto di gioco, per ciascuna delle Squadre, purché muniti di tessera amatoriale valida per la stagione in corso:
 - a. i calciatori 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 recinto 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 di riserva, possono entrare nel rettangolo di gioco solo se autorizzate dagli arbitri, anche nell’eventualità che debbano assistere o rimuovere un calciatore infortunato.
4. Possono essere ammessi nel recinto di gioco, oltre ai tesserati di cui sopra, i raccattapalle, i fotografi, gli operatori cinematografici, i radiocronisti e i teleoperatori debitamente autorizzati dal Dipartimento Beach Soccer della L.N.D., il quale assume, conseguentemente, la responsabilità del loro comportamento.

Reclami

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;
- i reclami attinenti al regolare svolgimento della gara o l'irregolare posizione dei calciatori dovranno pervenire entro l'ora successiva l'effettuazione della gara stessa presso la sede della Segreteria del Giudice Sportivo Nazionale presente in loco;
- copia della dichiarazione e dei motivi del reclamo o del ricorso deve essere notificata contestualmente alla eventuale controversie (art. 29, comma 5, del Codice di Giustizia Sportiva). Quest'ultima potrà far pervenire eventuali osservazioni entro trenta minuti dalla notifica del reclamo;
- la disciplina sportiva delle competizioni è demandata agli organi disciplinari nazionali presso la L.N.D.

REGOLA 6 – GLI ASSISTENTI ARBITRALI

L'autorità degli assistenti arbitrali

Due assistenti arbitrali possono essere designati (un terzo arbitro ed un cronometrista) e devono svolgere i loro compiti in conformità con le Regole del Gioco del Beach Soccer. Essi sono posizionati all'esterno del rettangolo di gioco, all'altezza della linea mediana e sullo stesso lato della zona delle sostituzioni. Il cronometrista rimane seduto al proprio tavolo, mentre il terzo arbitro può svolgere le sue funzioni sia stando seduto, sia stando in piedi.

Il cronometrista ed il terzo arbitro devono essere provvisti di un adeguato cronometro dalla Federazione o dalla società sotto la cui responsabilità è disputata la gara.

Devono essere dotati di un tavolo per svolgere i loro compiti correttamente.

Poteri e Doveri

Il terzo arbitro:

- coadiuva gli arbitri ed il cronometrista
- prende nota dei calciatori che partecipano alla gara all'inizio e alla fine di ciascun periodo
- vigila sulle operazioni di sostituzione del pallone in collaborazione con gli arbitri
- controlla l'equipaggiamento dei calciatori di riserva prima che questi entrino sul rettangolo di gioco
- assicura che le sostituzioni siano svolte in modo corretto e, utilizzando un fischietto o un segnale acustico diverso da quello utilizzato dagli arbitri, segnala eventuali infrazioni verificatesi durante la procedura di sostituzione, salvo l'applicazione del vantaggio
- prende nota dei numeri dei calciatori che segnano le reti
- prende nota dei nomi e dei numeri dei calciatori ammoniti ed espulsi
- consegna un documento ai dirigenti di ciascuna squadra che riporta quando un calciatore può entrare sul rettangolo di gioco per sostituire un calciatore che è stato espulso

FIFA®

For the Game. For the World.

THE SUBSTITUTE PLAYER WILL BE ABLE TO ENTER THE FIELD OF PLAY, WHEN THERE ARE - ___ MINUTE(S) AND ___ SECOND(S) ON THE CHRONOMETER LEFT TO END THE ___ PERIOD.

LE JOUEUR SUBSTITUT POURRA ENTRER DANS LE TERRAIN DE JEU QUAND LE CHRONOMETRE INDIQUERA ___ MINUTE(S) ET ___ SECONDE(S) ___ POUR FINIR LA ___ PÉRIODE.

EL JUGADOR SUSTITUTO PODRÁ ENTRAR EN EL TERRENO DE JUEGO CUANDO EL CRONÓMETRO ESTÉ EN EL MINUTO ___ Y SEGUNDOS ___ PARA FINALIZAR EL ___ PERIODO

DER ERSATZPIELER KANN DAS SPIELFELD BETRETEN, WENN AUF DER ZEITMESSUNG NOCH ___ MINUTE(N) UND ___ SEKUNDE(N) FEHLEN, UM DIE ___ PERIODE ZU BEENDEN.

- controlla il ritorno sul rettangolo di gioco di un calciatore che ne è uscito per regolarizzare il proprio equipaggiamento
- controlla il ritorno sul rettangolo di gioco di un calciatore che ne è uscito per infortunio
- segnala agli arbitri quando è stato commesso un evidente errore nell'ammonire o espellere un calciatore nonché gli atti di condotta violenta che vengono commessi fuori del campo visivo degli arbitri stessi. In ogni caso, qualsiasi decisione relativa a fatti collegati al gioco compete agli arbitri
- vigila sulla condotta delle persone che occupano l'area tecnica, se presente, e le panchine delle squadre ed informa gli arbitri di ogni comportamento improprio delle stesse
- prende nota delle interruzioni di gioco a causa di interferenze esterne e delle relative ragioni
- controlla, insieme ad uno dei due arbitri, la corretta esecuzione dei calci d'inizio
- controlla, insieme agli arbitri, la corretta esecuzione dei calci di punizione eseguiti dal punto immaginario del centrocampo
- fornisce qualsiasi altra informazione attinente alla gara
- sostituisce il secondo arbitro nel caso in cui il primo arbitro o il secondo arbitro s'infortunino o siano indisposti

Il cronometrista assicura che la durata della gara corrisponda a quanto prescritto dalla Regola 7:

- azionando il cronometro dopo che un calcio d'inizio è stato eseguito correttamente
- arrestando il cronometro dopo che una rete è stata segnata, dopo che un calcio di rigore o un calcio di punizione è stato accordato, o dopo che un calciatore è rimasto infortunato
- arrestando il cronometro ogni volta che gli arbitri gli segnalano di farlo
- azionando il cronometro dopo un calcio d'inizio, un calcio di punizione, un calcio di rigore o una volta che il pallone è di nuovo in gioco dopo che gli arbitri hanno segnalato di fermare il cronometro in seguito ad un infortunio di un calciatore
- prendendo nota delle reti segnate e dei periodi di gioco sul tabellone, se presente
- verificando il tempo effettivo di due minuti di penalità, in caso di espulsione di un calciatore
- prendendo nota dei nomi e dei numeri di ogni calciatore che viene ammonito o espulso
- segnalando, mediante un fischio o un altro segnale acustico diverso da quello utilizzato dagli arbitri, la fine del primo, del secondo e del terzo tempo, della gara o del tempo supplementare, se previsto
- svolgendo le funzioni specifiche del terzo arbitro in caso di sua assenza
- fornendo ogni altra informazione attinente alla gara

Gare internazionali

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

Nelle gare internazionali, il cronometro utilizzato deve possedere tutte le funzioni necessarie (cronometraggio preciso del tempo, un dispositivo per il controllo dei due minuti di penalità per quattro calciatori simultaneamente).

Interpretazioni delle Regole del Gioco del Beach Soccer e Linee Guida per gli Arbitri

Doveri e responsabilità

Il terzo arbitro e il cronometrista coadiuvano gli arbitri nel controllo della gara in conformità con le Regole del Gioco del Beach Soccer. Essi inoltre assistono gli arbitri in tutti gli altri aspetti riguardanti la disputa della gara su richiesta e secondo le direttive degli arbitri. 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 e delle scorrettezze

Posizionamento degli assistenti arbitrali e collaborazione

1. Calcio d'inizio

Il terzo arbitro si colloca all'altezza della linea mediana immaginaria nella zona delle sostituzioni, fornisce assistenza per il corretto posizionamento del pallone e dei calciatori che eseguono il calcio d'inizio, e controlla per assicurarsi che il calcio d'inizio sia eseguito correttamente. Se si verifica un'infrazione, alza il suo braccio e il cronometrista suona il segnale acustico non facendo partire il cronometro.

Il cronometrista si posiziona al tavolo del cronometrista e osserva il terzo arbitro. Non fa partire il cronometro se vede che il terzo arbitro alza il suo braccio indicando che un'infrazione è stata commessa.

2. Posizionamento generale durante la gara

Il terzo arbitro controlla che i calciatori di riserva, i dirigenti e le altre persone siano posizionati correttamente. Se necessario, per verificarlo si muoverà lungo linea laterale, se necessario, ma senza entrare all'interno del rettangolo di gioco.

Il cronometrista si posiziona al tavolo del cronometro ed assicura che il cronometro venga fermato o avviato in conformità con lo sviluppo del gioco.

3. Sostituzioni

Il terzo arbitro controlla che l'equipaggiamento dei calciatori di riserva sia corretto e che le sostituzioni siano eseguite correttamente. Per fare questo si muove lungo la linea laterale, utilizzando i segni posti sulla stessa linea per assicurarsi che i calciatori titolari e di riserva non entrino o escano dal rettangolo di gioco fuori da questi segni.

4. Tiri di rigore

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 ad eseguire i tiri di rigore. Da questa posizione osserva il comportamento dei calciatori e verifica che nessun calciatore effettui un secondo tiro di rigore prima che tutti gli aventi diritto ad eseguire il tiro non ne abbiano eseguito uno. Controlla che non vi siano scontri e per questo i calciatori aventi diritto di ogni squadra sono separati alla sinistra e alla destra del terzo arbitro.

Il cronometrista si posiziona al tavolo del cronometrista, controllando che i dirigenti delle squadre e i calciatori non aventi diritto si comportino correttamente, prendendo nota delle reti segnate.

Se c'è l'assistente arbitrale di riserva, il cronometrista si posiziona davanti al tavolo del cronometrista, da dove si assicura che i dirigenti e i calciatori non aventi diritto ai tiri di rigore si comportino correttamente. L'assistente arbitrale di riserva si posiziona al tavolo del cronometrista e prende nota di tutte le reti segnate.

REGOLA 7 – LA DURATA DELLA GARA

Periodi di gioco

La durata della gara è stabilita in tre eguali periodi di 12 minuti ciascuno, a meno che una diversa durata sia stata convenuta di comune accordo tra l'arbitro e le due squadre. Ogni accordo di modificare la durata dei periodi di gioco deve essere fatto prima dell'inizio della gara e deve essere conforme al regolamento della competizione.

Termine dei periodi di gioco

Il cronometrista indica con un segnale acustico che sono trascorsi i 12 minuti di ciascun periodo. Uno degli arbitri, dopo aver udito il segnale acustico del cronometrista annuncia il termine del periodo o della gara con un proprio fischio tenendo a mente che se un calcio di punizione o di rigore devono essere battuti o ripetuti, il periodo di gioco in questione è prolungato fino a quando il calcio di punizione o di rigore è stato effettuato

Se il pallone è stato giocato verso una delle porte prima del segnale acustico del cronometrista, gli arbitri devono attendere gli effetti di tale tiro prima di decretare il termine del periodo o della gara con un proprio fischio. Il periodo di gioco o la gara termina quando:

- il pallone termina direttamente nella porta avversaria e una rete viene convalidata, se il pallone entra nella propria porta una rete viene anche convalidata, a meno che non provenga direttamente da un calcio di punizione, una rimessa laterale, una rimessa dal fondo o un calcio d'angolo
- il pallone oltrepassa le linee perimetrali del rettangolo di gioco
- il pallone tocca il portiere o un altro calciatore della squadra difendente, uno o entrambi i pali, la traversa o la sabbia, oltrepassa la linea di porta e una rete viene segnata o no
- il pallone tocca qualsiasi calciatore della squadra che lo ha giocato prima che il pallone stesso superi la linea di porta avversaria, in questo caso la rete non è convalidata
- il pallone tocca qualsiasi calciatore della squadra che lo ha giocato prima che il pallone stesso superi la propria linea di porta, in questo caso la rete è convalidata
- nessuna infrazione è stata commessa che debba essere sanzionata con un calcio di punizione o un calcio di rigore, o che richieda la ripetizione del calcio di punizione o di rigore, a meno che sia stata segnata una rete o sia stato concesso il vantaggio

Se durante l'intervallo tra il segnale acustico e il fischio dell'arbitro, viene commessa un'infrazione punibile con un calcio di punizione o un calcio di rigore, il periodo termina quando:

- il pallone non è calciato direttamente verso la porta avversaria
- il pallone entra direttamente nella porta avversaria e una rete viene segnata
- il pallone oltrepassa le linee perimetrali
- il pallone colpisce uno o entrambi i pali, la traversa, il portiere o un altro calciatore nella squadra difendente, o una qualsiasi combinazione di questi elementi, e una rete viene segnata o no
- nessun'altra infrazione è stata commessa che debba essere sanzionata con un calcio di punizione o un calcio di rigore, o che richieda la ripetizione di un calcio di punizione o di un calcio di rigore, a meno che non sia stata segnata rete o sia stato concesso il vantaggio.

Intervallo tra i periodi

I calciatori hanno diritto ad un intervallo tra i periodi di gioco.

L'intervallo tra i periodi non dovrà superare i tre minuti.

La durata dell'intervallo tra i periodi può essere modificata soltanto con il consenso dell'arbitro.

Gara sospesa

Una gara sospesa definitivamente deve essere rigiocata, salvo che il regolamento della competizione preveda diversamente

Interpretazioni delle Regole del Gioco del Beach Soccer e Linee Guida per gli Arbitri

Segnale acustico

Il segnale acustico è essenziale durante una gara e deve essere utilizzato solo quando necessario per attirare l'attenzione degli arbitri o in situazioni previste dalle Regole del Gioco del Beach Soccer.

Situazioni nelle quali l'uso del segnale acustico è obbligatorio:

- Termine dei periodi di gioco
- Infrazione commessa su calcio d'inizio
- Segnalazione di comportamenti scorretti dei calciatori di riserva e dei dirigenti delle squadre, ricordando che il vantaggio può essere applicato
- Segnalazione di un'infrazione nella procedura della sostituzione, ricordando che il vantaggio può essere applicato

- Segnalazione di un errore su provvedimenti disciplinari commesso dagli arbitri
- Segnalazione di interferenze esterne

Se a gioco in svolgimento il cronometrista attiva il segnale acustico per errore, gli arbitri devono interrompere il gioco se a loro giudizio ciò ha interferito con il gioco. Se gli arbitri interrompono il gioco, devono riprenderlo con una propria rimessa dal punto immaginario del centrocampo, con il terzo arbitro che li assiste per individuare la corretta posizione. Se il suono del segnale acustico non interferisce con il gioco, gli arbitri indicheranno con dei chiari segnali che il gioco può continuare.

Cronometro

Se il cronometro non funziona correttamente, gli assistenti arbitrali avvisano gli arbitri questo fatto. Il cronometrista deve continuare a prendere nota del tempo di gara utilizzando un cronometro manuale. Il terzo arbitro informa le squadre del tempo ogni 30 secondi, eccetto che nell'ultimo minuto di ciascun periodo quando deve farlo ogni 10 secondi.

Se, dopo un'interruzione di gioco, il cronometrista si 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 in conformità alle Regole del Gioco del Beach Soccer, il cronometraccio riprende come segue:

- Calcio d'inizio: dopo che il pallone è stato calciato, completando la procedura
- Rimessa dal fondo: dopo che il portiere rilascia il pallone dalle sue mani e lo stesso esce dall'area di rigore, secondo la procedura prevista
- Calcio d'angolo: dopo che il pallone è stato calciato e si muove, secondo la procedura prevista
- Rimessa dalla linea laterale: dopo che il pallone entra sul rettangolo di gioco, dopo essere stato calciato o lanciato, secondo la procedura prevista
- Calcio di punizione dall'esterno dell'area di rigore: dopo che il pallone è stato calciato secondo la procedura prevista
- Calcio di punizione dall'interno dell'area di rigore, per la squadra difendente: dopo che il pallone è stato calciato ed è uscito dall'area di rigore, secondo la procedura prevista
- Calcio di rigore: dopo che il pallone è stato calciato in avanti, secondo la procedura prevista
- Rimessa da parte dell'arbitro: dopo che è stato rilasciato dalle mani di uno degli arbitri e ha toccato la sabbia, secondo la procedura prevista

Intervalli tra i periodi

Gli arbitri accordano un intervallo tra i periodi di gioco se un calciatore di una delle due squadre ne fa richiesta, e ciò anche nel caso in cui i capitani di entrambe le squadre dovessero richiedere di non effettuarlo.

Tempo supplementare

Se il tempo supplementare è necessario, l'intervallo tra la fine del terzo periodo e l'inizio del tempo supplementare non può essere più lungo di tre minuti.

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, quantificabile in 18 minuti.
3. E' facoltà della L.N.D. ridurre tale termine notificando in tempo il cambiamento a tutti i responsabili delle Società.

REGOLA 8 – L’INIZIO E LA RIPRESA DEL GIOCO

Preliminari

Viene fatto un sorteggio con una moneta e la squadra che vince il sorteggio decide la direzione in cui attaccare nel primo periodo della gara.

L'altra squadra esegue il calcio d'inizio della gara.

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

Nel secondo periodo di gioco, le squadre invertono la loro disposizione sul rettangolo di gioco e attaccano nella direzione opposta.

Prima del terzo periodo di gioco, il sorteggio con una moneta viene ripetuto e la squadra che vince decide se attaccare in una certa direzione nel terzo periodo di gioco o se effettuare il calcio di inizio.

In caso di tempo supplementare, la squadra che non ha effettuato il calcio di inizio nel terzo periodo di gioco lo farà nel tempo supplementare; le squadre invertiranno le rispettive metà del rettangolo di gioco ed attaccheranno nella direzione opposta.

Il calcio d'inizio

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

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

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

Procedura

- Tutti i calciatori devono trovarsi nella loro metà del rettangolo di gioco
- I calciatori della squadra che non batte il calcio d'inizio devono posizionarsi ad una distanza di almeno 5 metri dal pallone fino a quando questo non sia in gioco
- Il pallone deve essere posizionato nel punto immaginario del centrocampo
- L'arbitro situato sulla linea laterale opposta a dove sono ubicate le panchine da il segnale per l'esecuzione del calcio d'inizio
- Il pallone è in gioco non appena è stato calciato e si è mosso in avanti o, se è stato calciato indietro, non appena è stato calciato in avanti ed al volo da un compagno del calciatore che ha effettuato il calcio d'inizio, prima che il pallone abbia toccato la sabbia.

Dopo che una squadra segna una rete, e il periodo di gioco non è terminato, la squadra avversaria esegue il calcio d'inizio.

Infrazioni e sanzioni

Se il pallone è in gioco e il calciatore che ha eseguito il calcio d'inizio gioca il pallone una seconda volta (non con le sue mani) prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, e se gli arbitri non possono applicare il vantaggio, interrompono il gioco e la gara riprende con un calcio di punizione in favore della squadra avversaria che si esegue:

- nel punto in cui è stata commessa l'infrazione, se essa è stata commessa nella metà campo della squadra avversaria (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)
- dal punto immaginario del centrocampo, se l'infrazione è stata commessa nella metà campo della squadra che ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Se il pallone è in gioco e il calciatore che ha eseguito il calcio d'inizio tocca volontariamente il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore e se gli arbitri non possono applicare il vantaggio, interrompono il gioco e la gara riprende con un calcio di punizione in favore della squadra avversaria che si esegue nel punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione).

Per ogni altra infrazione commessa nella procedura del calcio d'inizio, il calcio d'inizio deve essere ripetuto, giacché il vantaggio non può essere concesso.

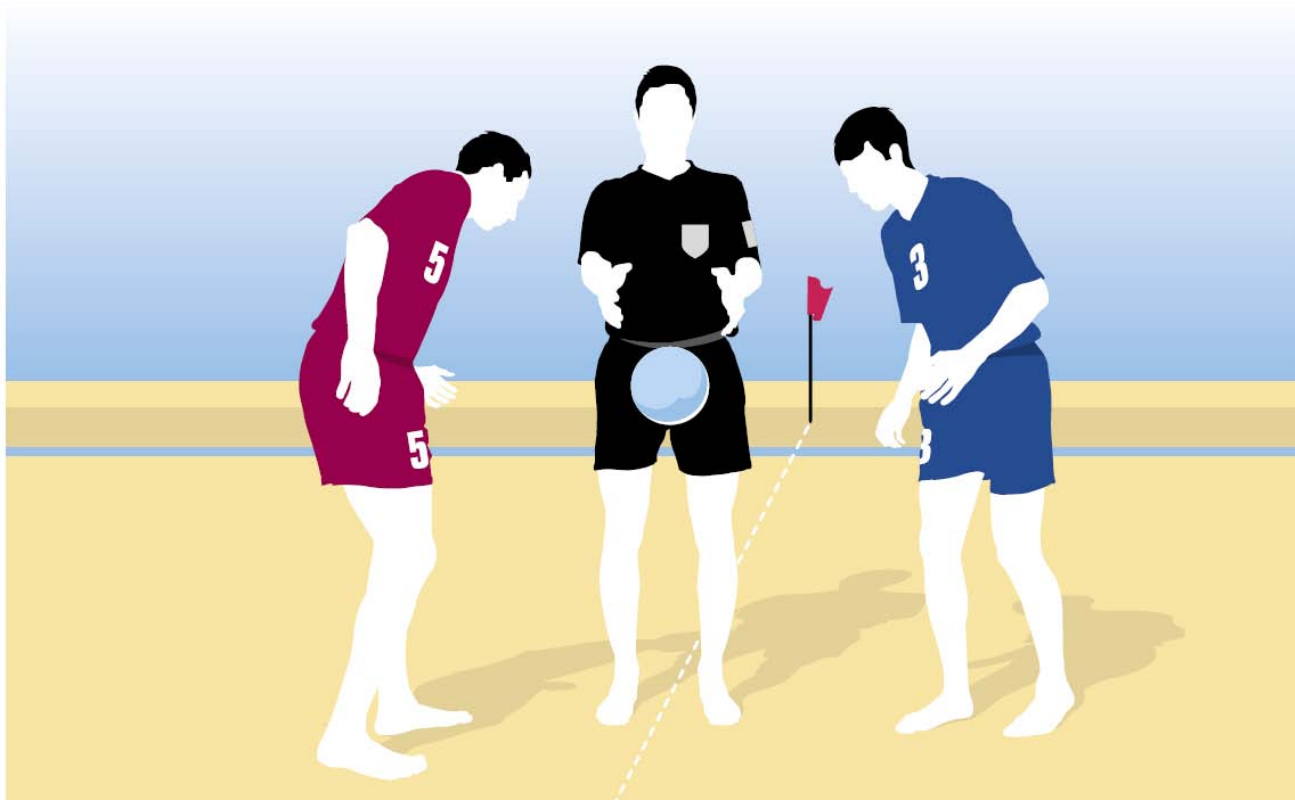
Rimessa da parte di uno degli arbitri

Se, mentre il pallone è in gioco, gli arbitri devono interrompere il gioco momentaneamente per qualsiasi ragione non altrove menzionata nelle Regole del Gioco del Beach Soccer, il gioco è ripreso con una rimessa da parte di uno degli arbitri. La gara è ripresa con una rimessa da parte di uno degli arbitri anche negli altri casi previsti dalle Regole del Gioco del Beach Soccer.

Procedura

Uno degli arbitri lascia cadere il pallone sulla sabbia nel punto immaginario del centrocampo, facendosi assistere dal terzo arbitro per individuare la corretta posizione.

Il gioco riprende quando il pallone tocca la sabbia.



Infrazioni e sanzioni

La rimessa dell'arbitro deve essere ripetuta:

- se il pallone è toccato da un calciatore prima di toccare la sabbia
- se il pallone esce dal rettangolo di gioco dopo il contatto con la sabbia, senza essere stato toccato da un calciatore
- se qualsiasi altra infrazione è commessa prima che il pallone tocchi la sabbia

Se, dopo che il pallone ha toccato la sabbia, un calciatore lo calcia direttamente verso una delle porte e il pallone entra direttamente:

- nella porta avversaria, deve essere accordata una rimessa dal fondo.
- nella propria porta, deve essere accordato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.

Se un calciatore, dopo che il pallone ha toccato la sabbia, lo calcia con più di un tocco verso una delle porte e il pallone entra in una porta, la rete è accordata.

Interpretazioni delle Regole del Gioco del Beach Soccer e Linee Guida per gli Arbitri

Calcio d'inizio

Gli arbitri non devono richiedere la conferma dei portieri o di qualsiasi altro calciatore per dare il segnale per l'esecuzione del calcio d'inizio. Devono solo assicurarsi che i calciatori e il pallone siano nella corretta posizione, e consultare il terzo arbitro per conferma.

Infrazioni nel calcio d'inizio

Se, nel calcio d'inizio, viene commessa una delle seguenti infrazioni dopo che è stato dato il segnale per l'esecuzione e prima che il pallone sia in gioco:

- Uno o più calciatori della squadra difendente si avvicina a meno di 5m dal pallone. Gli arbitri aspettano l'esito della giocata, se la squadra che esegue il calcio d'inizio segna una rete, non prendono alcun provvedimento contro la squadra difendente
- Uno o più calciatori della squadra difendente si avvicinano a meno di 5m dal pallone. Gli arbitri aspettano la fine della giocata, se la squadra che esegue il calcio d'inizio non segna una rete, ordinano che il calcio d'inizio sia ripetuto e prendono i provvedimenti disciplinari contro la squadra difendente, ammonendo il calciatore o i calciatori colpevoli per non aver rispettato la distanza minima su calcio d'inizio
- Uno o più calciatori della squadra che esegue il calcio d'inizio sono all'interno della metà campo avversaria. Non appena il pallone è in gioco e dopo che il terzo arbitro ha fatto il suo segnale e che il cronometrista ha azionato il segnale acustico, gli arbitri interrompono immediatamente il gioco, e ordinano che il calcio d'inizio sia ripetuto. Inoltre avvertono il calciatore o i calciatori colpevoli che riceveranno un'ammonizione per aver ritardato volontariamente la ripresa del gioco se la stessa infrazione viene commessa quando il calcio d'inizio è ripetuto
- Uno o più calciatori della squadra difendente si avvicinano a meno di 5m dal pallone e uno o più calciatori della squadra esegue il calcio d'inizio sono all'interno della metà campo avversaria. Non appena il pallone è in gioco, gli arbitri interrompono il gioco, ordinano che il calcio d'inizio sia ripetuto e non prenderanno alcun provvedimento
- Il pallone è calciato indietro e tocca la sabbia prima che un compagno calci il pallone al volo. Avvertono il calciatore colpevole che riceverà un'ammonizione per aver ritardato deliberatamente la ripresa di gioco se la stessa infrazione viene commessa quando il calcio d'inizio è ripetuto

Rimessa da parte dell'arbitro

- Qualsiasi calciatore (incluso il portiere) può partecipare
- Non esiste un numero minimo o massimo di calciatori che possono contendersi il pallone su una rimessa da parte di uno degli arbitri
- Gli arbitri non decidono quali calciatori possono partecipare alla rimessa dell'arbitro, né ritardano la ripresa di gioco del pallone se una delle squadre non vi partecipa
- Non c'è una distanza da rispettare tra i calciatori, a meno che un avversario non sia bloccato e la rimessa dell'arbitro non può essere effettuata
- Una squadra non è obbligata a prendere parte alla rimessa da parte di uno degli arbitri
- Se un'infrazione è commessa da un calciatore prima che il pallone sia in gioco ma dopo che uno degli arbitri ha lasciato il pallone dalle proprie mani, l'arbitro ripete la rimessa dopo aver adottato i relativi provvedimenti disciplinari

REGOLA 9 – IL PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO

Pallone non in gioco

Il pallone non è in gioco quando:

- ha interamente oltrepassato la linea laterale o la linea di porta, sia in terra sia in aria
- il gioco è stato interrotto dagli arbitri
- tocca la copertura se si gioca in un campo coperto

Pallone in gioco

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

- rimbalza contro un palo o la traversa della porta o una bandierina d'angolo e rimane sul rettangolo di gioco
- rimbalza su uno degli arbitri che si trova all'interno del rettangolo di gioco

Gara disputata al coperto

L'altezza minima della copertura deve essere stabilita nel regolamento della competizione, e deve essere almeno di quattro metri.

Se mentre il pallone è in gioco tocca la copertura, la gara deve essere ripresa con una rimessa dalla linea laterale in favore della squadra avversaria rispetto a quella che ha toccato per ultimo il pallone. La rimessa laterale è eseguita dal punto della linea laterale più vicino a quello sul suolo in corrispondenza del quale il pallone ha colpito la copertura (vedi Regola 15: La Rimessa dalla Linea Laterale)

Interpretazioni delle Regole del Gioco del Beach Soccer e Linee Guida per gli Arbitri

Pallone che tocca uno degli arbitri all'interno del rettangolo di gioco

Se, mentre è in gioco, il pallone tocca uno degli arbitri che si trova momentaneamente all'interno del rettangolo di gioco, il gioco prosegue perché gli arbitri fanno parte della gara.

Se, mentre è in gioco il pallone, il pallone tocca uno degli assistenti arbitrali che si trova momentaneamente all'interno del rettangolo di gioco, gli arbitri interrompono il gioco e lo riprendono con una loro rimessa dal punto immaginario del centrocampo, con il terzo arbitro che lo assiste per individuare la corretta posizione.

REGOLA 10 – LA SEGNATURA DI UNA RETE

La segnatura di una rete

Una rete viene accordata quando il pallone supera interamente l'immaginaria linea di porta, tra i pali e sotto la traversa, a condizione che nessuna infrazione alle Regole del Gioco del Beach Soccer sia stata precedentemente commessa dalla squadra che ha segnato la rete.

Una rete non viene accordata se il portiere della squadra attaccante lancia o colpisce intenzionalmente il pallone con la mano o con il braccio dall'interno della propria area di rigore ed è l'ultimo calciatore a toccare o giocare il pallone. Il gioco è ripreso con una rimessa dal fondo in favore della squadra avversaria.

Se, dopo che è stata segnata una rete, gli arbitri si rendono conto, prima che il gioco venga ripreso, che la squadra che ha segnato la rete stava giocando con un calciatore in più o ha effettuato una sostituzione in modo scorretto, essi devono annullare la rete e riprendere il gioco accordando un calcio di punizione in favore della squadra avversaria dal punto immaginario del calcio di rigore (vedi Regola 13: posizione del calcio di punizione). Se invece è già stato eseguito il calcio d'inizio, gli arbitri prendono i provvedimenti previsti nella Regola 3 nei confronti del calciatore che ha commesso l'infrazione, ma la rete è comunque accordata. Gli arbitri devono riferire tale evento alle autorità competenti. Se la rete è stata segnata dall'altra squadra, gli arbitri devono convalidarla e prendere i provvedimenti previsti dalla Regola 3 contro il calciatore che ha commesso l'infrazione.

Squadra vincente

La squadra che ha segnato il maggior numero di reti durante una gara è la vincente. Se le due squadre hanno segnato lo stesso numero di reti, o non ne hanno segnata alcuna, la gara termina in parità.

Regolamento della Competizione

Quando il regolamento della competizione prevede che una gara o un'eliminazione da disputarsi con la formula "andata e ritorno", deve terminare con una squadra vincente, le sole procedure ammesse per determinare la vincente sono le seguenti:

- Regola delle reti segnate in trasferta
- Tempo supplementare
- Tiri di rigore

In questo caso, se la gara fa parte di un campionato i punti vengono assegnati come segue:

- Vittoria al termine del terzo periodo: tre punti per la squadra vincente.
- Vittoria al termine del tempo supplementare: due punti per la squadra vincente.
- Vittoria dopo i tiri di rigore: un punto per la squadra vincente.

Queste procedure sono descritte nel paragrafo intitolato “Procedure per determinare la squadra vincente di una gara o di un’eliminazione con andata e ritorno”.

Interpretazioni delle Regole del Gioco del Beach Soccer e Linee Guida per gli Arbitri

Rete segnata con una persona in più sul rettangolo di gioco

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

- gli arbitri non convalidano la rete se:
 - la persona in più era un estraneo, un calciatore espulso o un dirigente di una delle squadre e ha interferito nel gioco
 - la persona in più era un calciatore titolare, un calciatore di riserva, un calciatore espulso o un dirigente della squadra che ha segnato la rete
- gli arbitri convalidano la rete se:
 - la persona in più era un estraneo che non ha interferito con il gioco
 - la persona in più era un calciatore titolare, un calciatore di riserva, un calciatore espulso o un dirigente della squadra che ha subito la rete e non ha interferito con il gioco

Rete non segnata

Se uno degli arbitri convalida una rete prima che il pallone abbia oltrepassato interamente la linea di porta e si rende immediatamente conto del proprio errore, il gioco sarà ripreso con una rimessa da parte di uno degli arbitri dal punto immaginario del centrocampo, con il terzo arbitro che lo assiste per individuare la corretta posizione.

REGOLA 11 – IL FUORIGIOCO

Non esiste il fuorigioco nel Beach Soccer

REGOLA 12 – FALLI E SCORRETTEZZE

I falli e le scorrettezze sono infrazioni alle Regole del Gioco del Beach Soccer e devono essere sanzionati come segue:

Falli

I falli sono sanzionati con un calcio di punizione o con un calcio di rigore

Falli sanzionati con un calcio di punizione

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

- Dà o tenta di dare un calcio ad un avversario
- Sgambetta un avversario
- Salta su un avversario
- Carica un avversario
- Colpisce o tenta di colpire un avversario
- Spinge un avversario
- Effettua un tackle su un avversario

Un calcio di punizione è parimenti accordato alla squadra avversaria se un calciatore commette una delle seguenti infrazioni:

- Trattiene un avversario o gli impedisce di eseguire una rovesciata o un tiro in acrobazia
- Sputa o lancia volontariamente della sabbia ad un avversario
- Tocca volontariamente il pallone con le mani (ad eccezione del portiere nella propria area di rigore)

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

Falli sanzionati con un calcio di rigore

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

Un calcio di rigore è parimenti accordato se un calciatore tocca il pallone nella propria area di rigore tra la posizione in cui viene battuto un calcio di punizione e le bandierine d'angolo, durante un calcio di punizione per la squadra avversaria, prima che il pallone abbia toccato i pali, la traversa, il portiere o la sabbia.

Falli sanzionati con un calcio di punizione che deve essere eseguito dal punto immaginario del centrocampo o dal punto dove è stata commessa l'infrazione

a) Calcio di punizione dal punto immaginario del centrocampo

Un calcio di punizione è accordato alla squadra avversaria, e deve essere eseguito dal punto immaginario del centrocampo se:

- una squadra mantiene il possesso del pallone, mentre questi è in gioco, all'interno della propria area di rigore per più di quattro (4) secondi
- il portiere, dopo aver giocato il pallone all'interno della sua area di rigore, dopo averlo ricevuto da un compagno, lo tocca volontariamente nuovamente con le sue mani o braccia all'interno della stessa area, dopo che un proprio compagno ha giocato il pallone con qualsiasi parte del corpo, e senza che il pallone sia stato toccato da un avversario tra i due passaggi
- il portiere, con il pallone in gioco, dopo essersene spossessato dalle proprie mani lo calcia al volo prima che abbia toccato la sabbia
- il portiere, dopo aver giocato il pallone fuori dalla propria area di rigore, torna all'interno della propria area di rigore e tocca o gioca il pallone con una qualsiasi parte del suo corpo
- il portiere tocca il pallone nuovamente con le sue mani nella sua area di rigore dopo essersene spossessato e senza che sia stato toccato da un altro calciatore tra i due passaggi
- un calciatore gioca in modo pericoloso nella propria metà campo
- un calciatore ostacola volontariamente la progressione di un avversario nella propria metà campo
- un calciatore, nella propria metà campo, commette nei confronti di un compagno di squadra una delle dieci infrazioni (con l'eccezione del tocco volontario di mano) per le quali viene accordato un calcio di rigore se commesse contro un avversario
- un calciatore commette qualunque altra infrazione nella propria metà campo, precedentemente non menzionata nella Regola 12, per la quale il gioco viene interrotto per ammonire o espellere un calciatore.

b) Calcio di punizione dal punto dove è stato commesso il fallo

Un calcio di punizione è accordato alla squadra avversaria, e deve essere eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13: Posizione del calcio di punizione), se:

- un calciatore gioca in modo pericoloso nella metà campo avversaria
- un calciatore ostacola volontariamente la progressione di un avversario nella metà campo avversaria,
- un calciatore impedisce al portiere di spossessarsi del pallone dalle proprie mani mentre il portiere è all'interno della propria area di rigore e con il pallone in gioco
- un calciatore, nella metà campo avversaria, commette nei confronti di un compagno una delle dieci infrazioni (con l'eccezione del tocco volontario di mano) per le quali viene accordato un calcio di rigore se commesse contro un avversario

- un calciatore commette qualunque altra infrazione nella metà campo avversaria, precedentemente non menzionata nella Regola 12, per la quale il gioco viene interrotto per ammonire o espellere un calciatore.

Scorrettezze

La scorrettezza è punita con un'ammonizione o un'espulsione.

Sanzioni disciplinari

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

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

Il cartellino rosso e il cartellino giallo possono essere mostrati soltanto ai calciatori titolari e di riserva. Il cartellino pertinente deve essere mostrato pubblicamente solo sul rettangolo di gioco se la gara ha avuto inizio. In tutti altri casi, gli arbitri informano verbalmente i calciatori ed i dirigenti della squadra della sanzione disciplinare presa.

Gli arbitri hanno l'autorità di assumere sanzioni disciplinari dal momento in cui entrano nell'impianto che comprende il rettangolo di gioco prima dell'inizio della gara e fino al momento in cui ne escono.

Un calciatore che commette un'infrazione punibile con un'ammonizione o un'espulsione, all'interno o all'esterno del rettangolo di gioco, nei riguardi di un avversario, di un compagno, degli arbitri o di qualunque altra persona, deve essere punito in conformità alla natura dell'infrazione commessa.

Infrazioni passibili di ammonizione

Un calciatore titolare deve essere ammonito se commette una delle seguenti sette infrazioni:

- Comportamento antisportivo
- Protesta con parole o gesti
- Infrange ripetutamente le Regole del Gioco del Beach Soccer
- Ritarda volontariamente la ripresa del gioco
- Non rispetta la distanza prescritta quando il gioco viene ripreso con un calcio d'angolo, un calcio d'inizio, una rimessa dalla linea laterale o un calcio di punizione (avversari)
- Entra o rientra sul rettangolo di gioco senza la preventiva autorizzazione degli arbitri o infrange la procedura della sostituzione
- Abbandona deliberatamente il rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri

Un calciatore di riserva deve essere ammonito se commette una delle seguenti quattro infrazioni:

- Comportamento antisportivo
- Protesta con parole o gesti
- Ritarda volontariamente la ripresa del gioco
- Entra sul rettangolo di gioco infrangendo la procedura di sostituzione

Infrazioni passibili di espulsione

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

- Grave fallo di gioco
- Condotta violenta
- Sputa o lancia della sabbia volontariamente contro un avversario o qualsiasi altra persona
- Impedisce alla squadra avversaria la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete, toccando volontariamente il pallone con le mani (ciò non si applica al portiere all'interno della propria area di rigore)
- Impedisce un'evidente opportunità di segnare una rete ad un avversario che si dirige verso la porta, commettendo un'infrazione punibile con un calcio di punizione o di rigore
- Tocca il pallone nell'area tra il punto dal quale viene battuto il calcio di punizione dalla squadra avversaria e i pali della propria porta prima che il pallone abbia toccato i pali, la traversa, il portiere o la sabbia
- Usa un linguaggio o fa dei gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi
- Riceve una seconda ammonizione nella medesima gara

Un calciatore di riserva deve essere espulso se impedisce una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete

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

Decisioni

1. Un tackle che mette a repentaglio l'integrità fisica di un avversario deve essere sanzionato come un grave fallo di gioco.
2. Per sanzionare un calciatore che impedisce ad un avversario l'esecuzione di una rovesciata o di una giocata in acrobazia, 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 a fare la rovesciata o una giocata in acrobazia, e un avversario lo tocca, un calcio di punizione o di rigore è accordato contro l'avversario

- Se il pallone è in possesso del calciatore che sta facendo o che si sta preparando a fare la rovesciata o una giocata in acrobazia, e un avversario tocca o gioca il pallone, un calcio di punizione o di rigore è accordato contro l'avversario
 - Se il pallone è in possesso del calciatore che sta facendo o che si sta preparando a fare la rovesciata o una giocata in acrobazia, e un avversario tocca il calciatore o gioca il pallone, e in conseguenza di questo l'avversario, viene colpito dal calciatore che effettua la giocata, gli arbitri non sanzionano il giocatore che sta eseguendo la rovesciata o la giocata in acrobazia, ma invece sanzionano il calciatore che cerca di impedire o che ha impedito che la giocata venisse effettuata
 - Se il pallone non è in possesso del calciatore che sta facendo o che si sta preparando a fare la rovesciata o una giocata in acrobazia e un avversario tocca o gioca il pallone, l'avversario non commette alcuna infrazione
 - Se il pallone non è in possesso del calciatore che sta facendo o che si sta preparando a fare la rovesciata o una giocata in acrobazia e questo calciatore colpisce un avversario mentre effettua la giocata, è sanzionato in conformità all'infrazione commessa
 - Un calciatore è considerato in possesso del pallone dopo che l'ha controllato con una qualsiasi parte del suo corpo, eccetto le proprie mani o braccia
3. Un calciatore può, opponendosi ad una rovesciata o ad una giocata in acrobazia, saltare verticalmente verso l'alto, senza toccare il calciatore che effettua la giocata.
 4. Qualsiasi atto di simulazione sul rettangolo di gioco che intende trarre in inganno gli arbitri deve essere sanzionato come comportamento antisportivo.
 5. Allontanare il pallone o bloccarlo con il proprio corpo volontariamente per perdere tempo o per impedire ad un avversario di giocare il pallone deve essere sanzionato al pari del gioco pericoloso. Gli arbitri fermano il gioco se non possono concedere un vantaggio e riprendono il gioco con un calcio di punizione per la squadra avversaria nel punto dove è stata commessa l'infrazione, sempre che questo avvenga nella metà campo avversaria del rettangolo di gioco, o dal punto immaginario del centrocampo se l'infrazione è stata commessa nella metà campo del rettangolo di gioco della squadra che ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13: Posizione del calcio di punizione).
 6. Un calciatore che si toglie la maglia per celebrare una rete deve essere ammonito per comportamento antisportivo.

Interpretazioni delle Regole del Gioco del Beach Soccer e Linee Guida per gli Arbitri

Condizioni di base per un fallo

Le seguenti condizioni devono verificarsi perché un'infrazione sia considerata un fallo. L'infrazione deve:

- essere commessa da un calciatore titolare o da un calciatore di riserva che non ha eseguito correttamente la procedura della sostituzione
- essere commessa sul rettangolo di gioco
- essere commessa mentre il pallone è in gioco

Se gli arbitri interrompono il gioco a causa di un'infrazione commessa all'esterno del rettangolo di gioco (mentre il pallone è in gioco) e che non è stata commessa da un calciatore uscito dal rettangolo di gioco senza il permesso degli arbitri, il gioco è ripreso con una rimessa da parte degli arbitri dal punto immaginario del centrocampo, con il terzo arbitro che lo assiste per individuare la corretta posizione.

Non è fallo quando due o più calciatori contendono il pallone contemporaneamente ad un avversario, purché il contrasto sia regolare.

Negligenza, imprudenza, vigoria sproporzionata

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

- Non c'è bisogno di sanzione disciplinare se un fallo è valutato come commesso con negligenza, a meno che l'azione del calciatore colpevole non impedisce un'evidente opportunità di segnare una rete, in questo caso il calciatore deve essere espulso, o che l'azione interrompa un'azione d'attacco promettente, in questo caso deve essere ammonito

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

- Un calciatore che gioca in una maniera imprudente deve essere ammonito; se con questa azione interrompe un'evidente opportunità di segnare una rete, il calciatore deve essere espulso

“Vigoria Sproporzionata” significa che il calciatore ha ecceduto di molto nell'uso della forza necessaria, correndo il pericolo di provocare un infortunio all'avversario:

- un calciatore che usa vigoria sproporzionata deve essere espulso

Caricare un avversario

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

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

- negligenza
- imprudenza
- vigoria sproporzionata

Sanzioni

- Qualsiasi calciatore che carica un avversario in maniera imprudente deve essere ammonito
- Qualsiasi calciatore che carica un avversario con vigoria sproporzionata deve essere espulso
- Non devono essere assunti ulteriori provvedimenti nelle altre situazioni in cui si carica un avversario

Ripresa del gioco

- Il gioco è ripreso con un calcio di punizione dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione), o con un calcio di rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno della propria area di rigore

Trattenere un avversario

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

Gli arbitri devono intervenire con immediatezza, in particolare come opera di prevenzione, e fronteggiare con fermezza le infrazioni che riguardano il trattenere, in particolare all'interno dell'area di rigore e quando i calci d'angolo, le rimesse laterali e i calci di punizione vengono eseguiti.

In queste situazioni, gli arbitri devono:

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

Se un difensore comincia a trattenere un attaccante all'esterno dell'area di rigore e continua a trattenerlo all'interno dell'area di rigore, gli arbitri accorderanno un calcio di rigore.

Sanzioni

- Un'ammonizione per comportamento antisportivo deve essere comminata quando un calciatore che trattiene un avversario gli impedisce di impossessarsi del pallone o di raggiungere una posizione vantaggiosa, indipendentemente dal fatto che si applichi o no il vantaggio
- Un calciatore deve essere espulso se nega un'evidente opportunità di segnare una rete trattenendo un avversario
- Nessun provvedimento deve essere assunto nelle altre situazioni di trattenuta dell'avversario

Ripresa del gioco

- Il gioco è ripreso con un calcio di punizione dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione), o con un calcio di rigore se l'infrazione è avvenuta all'interno della propria area di rigore

Toccare il pallone con la mano

Il fallo di mano implica un atto volontario del calciatore che tocca il pallone con la propria mano o il proprio braccio. Per stabilirne la volontarietà gli arbitri devono prendere in considerazione i seguenti criteri:

- Il movimento della mano in direzione del pallone (non del pallone verso la mano)
- La distanza tra l'avversario e il pallone (il pallone va verso il calciatore in maniera inaspettata)
- La posizione della mano, che non implica necessariamente che ci sia un'infrazione (tenere la mano lontano dal corpo non implica volontà)
- Il toccare il pallone con un oggetto tenuto nella mano (indumenti, etc.) è considerato come toccare volontariamente il pallone con la mano
- Il colpire il pallone con un oggetto lanciato è considerato come toccare volontariamente il pallone con la mano

Sanzioni

Ci sono circostanze che richiedono un'ammonizione per comportamento antisportivo quando un calciatore tocca il pallone volontariamente con la mano, se ad esempio:

- tocca il pallone volontariamente con la mano per impedire ad un avversario di entrarne in possesso. Se è stato applicato il vantaggio, il calciatore va comunque ammonito dato che il comportamento antisportivo è stato commesso prima. Se sia un compagno che un avversario hanno l'opportunità di giocare il pallone su un passaggio, non sarà comminata alcuna ammonizione per l'infrazione
- tenta di segnare una rete toccando volontariamente il pallone con la mano
- cerca di impedire la segnatura di una rete o un'evidente occasione di segnare una rete con la sua mano quando il portiere non è in grado di intervenire, e fallisce nel suo tentativo.

Tuttavia un calciatore sarà espulso, comunque, se impedisce la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete toccando volontariamente il pallone con la mano. La sanzione non è dettata dal fatto che il calciatore abbia toccato volontariamente il pallone con la mano, ma dall'intervento inaccettabile e sleale che ha impedito la segnatura di una rete.

Ripresa del gioco

- Il gioco è ripreso con un calcio di punizione dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione), o con un calcio di rigore se l'infrazione è avvenuta all'interno della propria area di rigore

All'esterno della propria area di rigore, il portiere è soggetto alle medesime restrizioni come gli altri calciatori per quanto riguarda il toccare il pallone con le mani. All'interno della propria area di rigore, il portiere non può essere colpevole di un'infrazione relativa al toccare il pallone con la mano sanzionabile con un calcio di rigore. Il portiere può, tuttavia, commettere altre infrazioni sanzionabili un calcio di punizione, da eseguirsi dal punto immaginario del centrocampo.

Infrazioni commesse dal portiere

Il portiere si considera che abbia il possesso del pallone:

- quando mantiene il pallone tra le mani o tra la mano ed una superficie qualsiasi (ad esempio, il suolo, il proprio corpo)
- quando tiene il pallone sulla mano aperta
- quando lancia il pallone in aria prima di riprenderlo nuovamente

Quando il portiere è entrato in possesso del pallone con le mani, non può essere contrastato da un avversario.

Il possesso del pallone significa che il portiere ha il controllo del pallone.

Un portiere non può toccare il pallone nella propria area di rigore nelle seguenti circostanze:

- se controlla il pallone nella propria area di rigore, più di quattro secondi, sia con le mani che con i piedi. In questo caso l'arbitro più vicino al portiere deve fare, in modo visibile, il conteggio dei quattro secondi.
- se, dopo aver giocato il pallone con le mani nella sua area di rigore, dopo averlo ricevuto da un proprio compagno, il portiere lo tocca nuovamente volontariamente con le sue mani o braccia nella stessa area, dopo che un suo compagno ha giocato il pallone con qualsiasi parte del corpo e senza che il pallone sia stato toccato da un calciatore avversario tra le due azioni di gioco:
 - Si considera che il portiere ha toccato il pallone quando lo tocca con qualsiasi parte del corpo, eccetto il caso in cui il pallone rimbalza accidentalmente su di lui
- Se, dopo aver giocato il pallone all'esterno della propria area di rigore, rientra nella sua area di rigore e tocca il pallone con qualsiasi parte del corpo

Ripresa di gioco

- Il gioco riprenderà con un calcio di punizione dal punto immaginario del centrocampo (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Infrazioni commesse contro il portiere

- È un'infrazione impedire al portiere di rilanciare il pallone con le mani, per esempio quando lancia il pallone in aria per tornare a riprenderlo con le mani
- Giocare il pallone o tentare di giocarlo quando il portiere lo sta tenendo sul palmo della propria mano
- Se un calciatore gioca o tenta di giocare il pallone mentre il portiere è in procinto di rilanciarlo, deve essere punito per gioco pericoloso
- È un'infrazione limitare il movimento del portiere tentando scorrettamente di ostacolarlo, per esempio in occasione di un calcio d'angolo
- Limitare il movimento del portiere tentando di ostacolarlo su un rinvio dal fondo è un'infrazione da punire con l'ammonizione

Un attaccante che viene a contatto fisico con un portiere all'interno dell'area di rigore di quest'ultimo, non comporta automaticamente che un'infrazione è stata commessa, eccetto se l'attaccante salta addosso, carica o colpisce il portiere in modo negligente, imprudente o con vigoria sproporzionata

Ripresa di gioco

- il gioco è ripreso con un calcio di punizione dal punto dove è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione). Se l'attaccante salta, carica o spinge il portiere in maniera imprudente o con sproporzionata vigoria, gli arbitri adottano i corrispondenti provvedimenti disciplinari

Giocare in modo pericoloso

Giocare in modo pericoloso si definisce un movimento, che, effettuato nel tentativo di giocare il pallone, può provocare un infortunio ad un avversario o al calciatore stesso. È commesso con un avversario vicino e impedisce a quest'ultimo di giocare il pallone per timore di infortunarsi o di procurare un infortunio ad altro calciatore.

Il gioco pericoloso non prevede contatto fisico tra calciatori. Se vi è contatto fisico, l'azione diviene un'infrazione punibile con un calcio di punizione da eseguirsi dove è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione), o con un calcio di rigore se avvenuta all'interno dell'area di rigore. Nel caso non vi sia contatto di contatto fisico, gli arbitri devono considerare attentamente l'alta probabilità che sia stato commessa anche una scorrettezza.

Giocate come “rovesciate” o “sforbiciate”, non costituiscono di per sé un'infrazione, anzi sono azioni tipiche del Beach Soccer, ed è essenziale permettere che queste azioni vengano eseguite.

Sanzioni disciplinari

- Se un calciatore gioca in un modo pericoloso in un “normale” contrasto, gli arbitri non devono assumere alcun provvedimento disciplinare
- Se un calciatore gioca in maniera pericolosa vicino ad un avversario, ma in un modo con cui è chiaro il rischio di infortunio per l'avversario, gli arbitri ammoniscono il calciatore per aver giocato con imprudenza o lo espelleranno se ha usato una vigoria sproporzionata, ed assumono anche la corrispondente sanzione per entrambi i casi che si tratti di un calcio di punizione o di un calcio di rigore. Questa giocata deve essere considerata come un gioco pericoloso
- Se un calciatore nega un'evidente opportunità di segnare una rete giocando in modo pericoloso, gli arbitri devono espellerlo

Ripresa di gioco

- Il gioco è ripreso con un calcio di punizione in favore della squadra avversaria che si esegue dal punto dove è stata commessa l'infrazione o nel punto immaginario del centrocampo, se è stata commessa nella metà campo della squadra che ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)
- Se vi è un contatto fisico è stata commessa un'infrazione diversa che è sanzionabile con un calcio di punizione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione), da eseguirsi dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, o con un calcio di rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno della propria area di rigore
- Se gli arbitri decidono che il calciatore ha contrastato l'avversario in modo imprudente o con vigoria sproporzionata, comminano la corrispondente sanzione disciplinare e il gioco è ripreso con un calcio di punizione a favore della squadra avversaria, da eseguirsi dal punto dove è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione nel calcio di punizione), o con un calcio di rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno della propria area di rigore

Rovesciata/Sforbiciata

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 praticate, 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 tenere in considerazione i seguenti criteri:

- Se il pallone è in possesso del calciatore che sta eseguendo o che si sta preparando a fare una rovesciata o una sforbiciata, e un avversario lo tocca, la squadra avversaria deve essere punita con un calcio di punizione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione) o un calcio di rigore se l'infrazione è commessa all'interno dell'area di rigore
- Se il pallone è in possesso del calciatore che sta eseguendo o che si sta preparando a fare una rovesciata o una sforbiciata, e un avversario tocca o gioca il pallone, la squadra avversaria deve essere punita con un calcio di punizione

(vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione) o un calcio di rigore se l'infrazione è commessa all'interno dell'area di rigore

- Se il pallone è in possesso del calciatore che sta eseguendo o che si sta preparando a fare una rovesciata o una sforbiciata, e un avversario lo tocca o gioca il pallone, e in conseguenza di questo l'avversario viene colpito dal calciatore che effettua la giocata, gli arbitri non puniscono il giocatore che stava eseguendo la rovesciata o la sforbiciata, ma puniscono solo il calciatore che ha cercato di impedire o che ha impedito che la giocata venisse effettuata
- Se il pallone non è in possesso del calciatore che sta eseguendo o che si sta preparando a fare una rovesciata o una sforbiciata e un avversario tocca o gioca 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 a fare una rovesciata o una sforbiciata e questo calciatore colpisce un avversario mentre effettua la giocata, sarà sanzionato in conformità all'infrazione
- Un calciatore che si oppone ad una rovesciata o ad una sforbiciata, può saltare verticalmente verso l'alto, a condizione che non tocchi il calciatore che effettua la giocata.

Sanzioni disciplinari

- Se un calciatore impedisce ad un avversario di fare una rovesciata o una sforbiciata, negando così un'evidente opportunità di segnare una rete, gli arbitri lo espellono per aver annullato una chiara opportunità di segnare una rete
- Se il calciatore esegue una rovesciata o una sforbiciata senza avere il possesso del pallone, e colpisce un avversario nel farlo, deve essere sanzionato in conformità con l'infrazione. Deve essere ammonito se ha giocato in maniera imprudente, o espulso se ha giocato con sproporzionata vigoria. Se un calciatore causa un infortunio ad un avversario che ha una ferita sanguinante come conseguenza, il calciatore è colpevole di grave fallo di gioco e deve essere espulso.

Ripresa di gioco

- Il gioco è ripreso con un calcio di punizione per gli avversari del calciatore che ha commesso l'infrazione, che si esegue dal punto dove l'infrazione è stata commessa (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione), o con un calcio di rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore

Ostacolare la progressione di un avversario

Ostacolare la progressione di un avversario significa spostarsi sulla traiettoria dell'avversario per ostruire, bloccare, far rallentare, o costringere ad un cambio di direzione l'avversario quando il pallone non è a distanza di gioco da entrambi i calciatori.

Tutti i calciatori hanno diritto a prendere la loro posizione sul rettangolo di gioco ed essere nella traiettoria di un avversario non è lo stesso che spostarsi nella traiettoria di un avversario.

Proteggere il pallone è consentito. Un calciatore che s'interpone tra un avversario e il pallone per ragioni tattiche non commette un'infrazione finché il pallone è a distanza di gioco e il calciatore non tiene a distanza l'avversario utilizzando le sue braccia o il suo corpo.

Sanzioni disciplinari

- Gli arbitri non prendono provvedimenti disciplinari contro un calciatore che impedisce la progressione di un avversario
- Se il calciatore nega ad un avversario un'evidente occasione da gol interrompendo la sua progressione, gli arbitri lo espellono per aver negato un'evidente opportunità di segnare una rete

Ripresa di gioco

- Il gioco è ripreso con un calcio di punizione in favore della squadra avversaria che si esegue dal punto dove è stata commessa l'infrazione o nel punto immaginario del centrocampo, se è stata commessa nella metà campo della squadra che ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Ritardare la ripresa di gioco per mostrare un cartellino

Una volta che gli arbitri hanno deciso di assumere un provvedimento disciplinare e interrompono il gioco sia per ammonire o per espellere un calciatore titolare o di riserva, il gioco non deve essere ripreso fino a che il provvedimento non sia stato notificato.

Ammonizioni per comportamento antisportivo

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

- commette in modo imprudente una delle sette infrazioni sanzionabili con un calcio di punizione
- commette un fallo per il fine tattico di interferire o di interrompere un attacco promettente, ma non in maniera imprudente o usando sproporzionata vigoria
- trattiene un avversario con il fine tattico di allontanare l'avversario dal pallone o di impedire all'avversario di entrare in possesso del pallone
- tocca volontariamente il pallone con la mano per impedire ad un avversario di entrarne in possesso o di sviluppare un'azione d'attacco (ad eccezione del portiere all'interno della propria area di rigore)
- tocca volontariamente il pallone con la mano per tentare di segnare una rete (indipendentemente che ci riesca o no)
- tocca il pallone con la mano fingendo di giocarlo con un'altra parte del suo corpo, nel tentativo di ingannare gli arbitri

- Cerca di evitare una rete o di negare un'evidente occasione da rete con la sua mano, il calciatore in questione non deve essere il portiere all'interno della propria area di rigore, e fallisce il suo tentativo
- tenta di ingannare gli arbitri fingendo un infortunio o di aver subito un fallo (simulazione)
- scambia il ruolo con il portiere con il gioco in svolgimento senza il permesso degli arbitri
- attua un comportamento irrispettoso nei confronti del gioco
- gioca il pallone mentre sta uscendo dal rettangolo di gioco dopo aver ricevuto l'autorizzazione a lasciare il rettangolo di gioco
- distrae verbalmente un avversario durante il gioco o una ripresa di gioco
- traccia segni non autorizzati sul rettangolo di gioco

Festeggiamenti in occasione di una rete

È consentito ai calciatori esprimere la propria gioia quando una rete è segnata, ma tale manifestazione non deve essere eccessiva.

Le manifestazioni di gioia non eccessive sono consentite, ma la pratica di celebrazioni coreografiche non deve essere incoraggiata quando causa eccessiva perdita di tempo o è una provocazione per gli avversari o per il pubblico. Gli arbitri devono intervenire in tali casi.

Un calciatore sarà ammonito se:

- a giudizio degli arbitri, commette gesti provocatori, derisori o esuberanti
- si arrampica sulla recinzione per festeggiare la segnatura di una rete
- si toglie la maglia o si copre la testa con la sua maglia, anche se indossa la medesima maglia sotto
- copre la propria testa o il proprio volto, con una maschera o un altro oggetto simile

Lasciare il rettangolo di gioco per festeggiare una rete non è di per sé un'infrazione passibile di ammonizione, ma è essenziale che i calciatori rientrino sul rettangolo di gioco il più rapidamente possibile

Mostrare dissenso con parole o azioni

Un calciatore titolare o di riserva che manifesta dissenso protestando (verbalmente o non) 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 del comportamento della sua squadra.

Ogni calciatore titolare o di riserva che aggredisce un ufficiale di gara o si rende colpevole di usare un linguaggio o dei gesti offensivi, volgari o osceni deve essere espulso.

Ritardare la ripresa di gioco

Gli arbitri devono ammonire i calciatori che ritardano la ripresa di gioco ricorrendo ad espedienti come:

- Eseguire un calcio di punizione dalla posizione sbagliata mentre un arbitro si sta assicurando che gli altri giocatori assumano una posizione corretta, con la deliberata intenzione di obbligare gli arbitri a far ripetere la ripresa di gioco
- Calciare lontano il pallone o portarlo via con le mani dopo che gli arbitri hanno interrotto il gioco
- Ritardare l'uscita dal rettangolo di gioco dopo che lo staff medico è entrato per valutare un infortunio senza dover eseguire un calcio di punizione o un calcio di rigore loro stessi
- Provocare una situazione conflittuale toccando volontariamente il pallone dopo che gli arbitri hanno interrotto il gioco

Simulazione

Ogni calciatore che cerchi di ingannare gli arbitri fingendo un infortunio o di essere vittima di un fallo sarà colpevole di simulazione e sarà ammonito per comportamento antisportivo. Se il gioco è interrotto a causa di questa infrazione, un calcio di punizione è accordato alla squadra avversaria che si eseguirà dal punto in cui è stata commessa l'infrazione se è stata commessa nella metà campo avversaria, o dal punto immaginario del centrocampo se l'infrazione è stata commessa nella metà campo della squadra che ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione).

Infrazioni ripetute

Gli arbitri devono sempre prestare la massima attenzione ai calciatori che infrangono ripetutamente le Regole del Gioco del Beach Soccer. In particolare, essi devono essere consapevoli che, anche se un calciatore commette un numero di differenti infrazioni, 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 oggetto di valutazione e deve essere determinato nel contesto di una gestione efficace della gara.

Grave fallo di gioco

Un calciatore si rende colpevole di un grave fallo di gioco se usa vigoria sproporzionata o brutalità nei confronti di un avversario durante un contrasto per il possesso del pallone quando è in gioco.

Un tackle che metta in pericolo l'integrità fisica di un avversario deve essere punito come grave fallo di gioco.

Qualsiasi calciatore che si lancia su un avversario in un contrasto per il possesso del pallone dal davanti, di lato o da dietro, usando una o entrambe le gambe, con vigoria sproporzionata, e metta in pericolo l'integrità fisica dell'avversario è colpevole di un grave fallo di gioco sia che tocchi l'avversario o no.

Il vantaggio non deve essere concesso in situazioni di grave fallo di gioco a meno che non ci sia un'immediata evidente opportunità di segnare una rete. In questo caso, gli arbitri devono espellere il calciatore colpevole di grave fallo di gioco alla prima interruzione del gioco.

Un calciatore che è colpevole di un grave fallo di gioco deve essere espulso e il gioco è ripreso con un calcio di punizione dal punto in cui è avvenuta l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione) o con un calcio di rigore (se l'infrazione è commessa all'interno dell'area di rigore del calciatore colpevole).

Condotta violenta

Un calciatore si rende colpevole di condotta violenta se usa vigoria sproporzionata o brutalità nei confronti di un avversario senza che vi sia contesa per il pallone.

È ugualmente colpevole di condotta violenta se agisce con vigoria sproporzionata o brutalità nei confronti di un proprio compagno, di uno spettatore, degli ufficiali di gara, o di qualsiasi altra persona.

La condotta violenta si può verificare sia all'interno del rettangolo di gioco o all'esterno di esso, con il pallone in gioco o non in gioco.

Il vantaggio non deve essere concesso in situazioni di condotta violenta sempre che non vi sia un'immediata evidente occasione di segnare una rete. In questo caso, gli arbitri devono espellere il calciatore colpevole di condotta violenta alla prima interruzione di gioco.

Gli arbitri devono ricordarsi che la condotta violenta spesso conduce a scontri tra più calciatori e, pertanto, devono cercare di impedire questo con un intervento attivo e deciso.

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

Ripresa di gioco

- Se il pallone non è in gioco, il gioco è ripreso in conformità alla precedente decisione
- Se il pallone è in gioco e l'infrazione è commessa all'esterno del rettangolo di gioco:

- se il calciatore è già all'esterno del rettangolo di gioco per un motivo previsto dalle Regole del Gioco del Beach Soccer e commette l'infrazione, il gioco è ripreso con una rimessa da parte di uno degli arbitri dal punto immaginario del centrocampo, e il terzo arbitro lo assiste per individuare la corretta posizione
- se il calciatore lascia il rettangolo di gioco per commettere l'infrazione, il gioco è ripreso con un calcio di punizione dal punto in cui era il pallone quando il gioco è stato interrotto se si trovava nella metà campo avversaria, o nel punto immaginario del centrocampo, se il pallone era nella metà campo della squadra che ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)
- Se il pallone è in gioco e un calciatore commette un'infrazione all'interno del rettangolo di gioco:
 - contro un avversario:
 - il gioco è ripreso con un calcio di punizione dal punto dove è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione) o con un calcio di rigore se l'infrazione è stata commessa nell'area di rigore del calciatore colpevole
 - contro un compagno:
 - il gioco è ripreso con un calcio di punizione dal punto dove è stata commessa l'infrazione se era nella metà campo della squadra avversaria, o nel punto immaginario del centrocampo, se è stata commessa nella metà campo della squadra che ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)
 - contro un calciatore di riserva:
 - il gioco è ripreso con un calcio di punizione in favore della squadra del calciatore che ha commesso l'azione di condotta violenta, dal punto dove era il pallone quando il gioco è stato interrotto se il pallone si trovava nella metà campo avversaria, o nel punto immaginario del centrocampo, se il pallone era nella metà campo della squadra del calciatore che ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)
 - contro gli arbitri:
 - il gioco è ripreso con un calcio di punizione, dal punto dove è stata commessa l'infrazione se era nella metà campo della squadra avversaria, o nel punto immaginario del centrocampo, se era avvenuta nella metà campo della squadra che ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)
 - contro qualsiasi altra persona:
 - il gioco è ripreso con una rimessa da parte di uno degli arbitri dal punto immaginario del centrocampo e il terzo arbitro lo assiste per individuare la corretta posizione

Se il pallone è in gioco e un calciatore di riserva o un dirigente commette un'infrazione all'esterno del rettangolo di gioco:

- contro un'altra persona:
 - il gioco è ripreso con una rimessa da parte di uno degli arbitri dal punto immaginario del centrocampo, e il terzo arbitro lo assiste per individuare la corretta posizione

Infrazioni riguardanti il lancio di oggetti

Se, mentre il pallone è in gioco, un calciatore lancia un oggetto o un pallone contro un avversario in modo negligente, gli arbitri interrompono il gioco se non possono applicare il vantaggio, ma non comminano alcun provvedimento disciplinare.

Se, mentre il pallone è in gioco, un calciatore di riserva lancia un oggetto o un pallone in modo negligente verso un avversario che si trova all'interno del rettangolo di gioco, gli arbitri fermano il gioco, se non possono applicare il vantaggio, e ammoniscono il calciatore di riserva per essere entrato nel rettangolo di gioco, senza il permesso degli arbitri.

Se, mentre il pallone è in gioco, un calciatore titolare o di riserva lancia un oggetto o un pallone contro un avversario o qualsiasi altra persona in modo imprudente, gli arbitri interrompono il gioco, se non possono applicare il vantaggio, ed ammoniscono il calciatore per comportamento antisportivo, o espellono il calciatore di riserva per aver ricevuto due cartellini gialli, il primo per comportamento antisportivo e il secondo per essere entrato sul rettangolo di gioco senza il permesso degli arbitri.

Se, mentre il pallone è in gioco, un calciatore titolare o di riserva lancia un oggetto o un pallone contro un avversario o qualsiasi altra persona usando vigoria sproporzionata, gli arbitri interrompono il gioco, se non possono applicare il vantaggio per un'evidente opportunità di segnare una rete, ed espellono il calciatore per condotta violenta.

Ripresa di gioco

- Se un calciatore è all'interno della propria area di rigore e lancia un oggetto o un pallone contro un avversario che si trova all'esterno dell'area di rigore, gli arbitri accordano un calcio di punizione alla squadra avversaria dal punto in cui l'oggetto ha colpito o avrebbe colpito l'avversario (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)
- Se un calciatore è all'esterno della propria area di rigore e lancia un oggetto o un pallone contro un avversario che si trova all'interno dell'area di rigore, gli arbitri accordano un calcio di rigore alla squadra avversaria
- Se un calciatore è all'interno del rettangolo di gioco e lancia un oggetto o un pallone contro una qualsiasi persona che si trova all'esterno del rettangolo di gioco, gli arbitri accordano un calcio di punizione alla squadra avversaria, da eseguire dal punto in cui era il pallone quando il gioco è stato interrotto, se questo era nella metà campo avversaria, o dal punto immaginario del centrocampo se il pallone era nella metà campo della squadra che ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13: posizione del calcio di punizione); il calciatore è considerato come se avesse lasciato il rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri e per una ragione non prevista dalle Regole del Gioco del Beach Soccer
- Se un calciatore è all'esterno del rettangolo di gioco e lancia un oggetto o un pallone contro un avversario che è all'interno del rettangolo di gioco, gli arbitri accordano un calcio di punizione alla squadra avversaria, da eseguire dal punto in cui l'oggetto ha colpito o avrebbe colpito l'avversario (vedi Regola 13, posizione del

calcio di rigore), o un calcio di rigore se il fallo è stato commesso all'interno dell'area di rigore della propria squadra.

- Se un calciatore di riserva è all'esterno del rettangolo di gioco e lancia un oggetto o un pallone contro un avversario che è all'interno del rettangolo di gioco, gli arbitri accordano un calcio di punizione alla squadra avversaria, da eseguire dal punto dove era il pallone quando il gioco è stato interrotto, se questo era nella metà campo avversaria, o dal punto immaginario del centrocampo se il pallone era nella metà campo della squadra che ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13: Posizione del calcio di punizione); il calciatore di riserva è considerato essere entrato sul rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri e senza aver seguito la procedura della sostituzione
- Se un calciatore di riserva è all'interno del rettangolo di gioco, e a causa di ciò la sua squadra ha un calciatore in più, e lancia un oggetto o un pallone contro qualsiasi persona che è all'interno o all'esterno del rettangolo di gioco, gli arbitri accordano un calcio di punizione alla squadra avversaria, da eseguire dal punto in cui era il pallone quando il gioco è stato interrotto se questo era nella metà campo avversaria o dal punto immaginario del centrocampo se il pallone era nella metà campo della squadra che ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13: posizione del calcio di punizione); il calciatore di riserva è considerato essere entrato sul rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri
- Se un calciatore di riserva che ha infranto la procedura di sostituzione lancia un oggetto o un pallone contro qualsiasi persona che è all'interno o all'esterno del rettangolo di gioco, è trattato come se fosse un calciatore titolare
- Se un dirigente di una squadra è all'interno o all'esterno del rettangolo di gioco e lancia un oggetto o un pallone contro qualsiasi persona che è all'interno o all'esterno del rettangolo di gioco, gli arbitri riprendono il gioco con una propria rimessa dal punto immaginario del centrocampo, e il terzo arbitro che li assiste per individuare la corretta posizione

Infrazioni riguardanti il lancio di un oggetto contro il pallone

Se un calciatore, che non sia uno dei portieri, lancia un oggetto o un pallone contro il pallone:

- se il pallone è in gioco e l'oggetto lo colpisce, gli arbitri devono interrompere il gioco e ammonirlo per comportamento antisportivo o espellerlo se così facendo ha impedito una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete. Il gioco è ripreso con un calcio di punizione per la squadra avversaria, da eseguire dal punto in cui era il pallone quando il gioco è stato interrotto (vedi Regola 13: posizione del calcio di punizione) o con un calcio di rigore se il pallone era all'interno dell'area di rigore della squadra del calciatore colpevole
- se il pallone è in gioco e l'oggetto non lo colpisce, gli arbitri devono interrompere il gioco, se non possono applicare il vantaggio, e lo ammoniscono per comportamento antisportivo. Il gioco è ripreso con un calcio di punizione per la squadra avversaria dal punto in cui era il pallone quando il gioco è stato interrotto se questo era nella metà campo avversaria, o dal punto immaginario del centrocampo se il pallone era nella metà campo della squadra che ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13: Posizione del calcio di punizione)

Se uno dei due portieri lancia un oggetto o un pallone contro il pallone:

- se il pallone è in gioco e l'oggetto lo colpisce all'interno dell'area di rigore del portiere, gli arbitri devono interrompere il gioco e ammonirlo per comportamento antisportivo. Il gioco è ripreso con un calcio di punizione per la squadra avversaria, da eseguire dal punto immaginario del centrocampo (vedi Regola 13: Posizione del calcio di punizione)
- se il pallone è in gioco e l'oggetto lo colpisce all'esterno dell'area di rigore del portiere, gli arbitri devono interrompere il gioco e ammonirlo per comportamento antisportivo o espellerlo se così facendo impedisce una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete. Il gioco è 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 (vedi Regola 13: Posizione del calcio di punizione)
- se il pallone è in gioco e l'oggetto non lo colpisce, gli arbitri devono interrompere il gioco se non possono applicare il vantaggio, e ammonirlo per comportamento antisportivo. Il gioco è ripreso con un calcio di punizione per la squadra avversaria, da eseguire dal punto in cui era il pallone quando il gioco è stato interrotto, se questo era nella metà campo avversaria, o dal punto immaginario del centrocampo se il pallone era nella metà campo della squadra che ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13: Posizione del calcio di punizione)

Se un calciatore, inclusi i due portieri, indirizza un oggetto contro il pallone con una parte del corpo diversa dalle mani:

- se il pallone è in gioco e l'oggetto lo colpisce, gli arbitri devono interrompere il gioco e ammonirlo per comportamento antisportivo. Il gioco è ripreso con un calcio di punizione per la squadra avversaria dal punto in cui era il pallone se esso si trovava nella metà campo avversaria quando il gioco è stato interrotto, o dal punto immaginario del centrocampo se il pallone era nella metà campo della squadra che ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13: posizione del calcio di punizione)
- se il pallone è in gioco e l'oggetto non lo colpisce, gli arbitri devono interrompere il gioco se non possono applicare il vantaggio e ammonirlo per comportamento antisportivo. Il gioco è ripreso con un calcio di punizione per la squadra avversaria dal punto in cui era il pallone quando il gioco è stato interrotto se questo era nella metà campo avversaria, o dal punto immaginario del centrocampo se il pallone era nella metà campo della squadra che ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13: posizione del calcio di punizione)

Se un calciatore di riserva, infrangendo la procedura di sostituzione, ma senza che la sua squadra giochi con un calciatore in più, lancia un oggetto contro il pallone:

- se il pallone è in gioco e l'oggetto lo colpisce, gli arbitri devono interrompere il gioco ed espellerlo per doppia ammonizione, la prima ammonizione per essere entrato sul rettangolo di gioco senza aver seguito la procedura di sostituzione e la seconda per comportamento antisportivo, o espellerlo direttamente se così facendo impedisce una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete. Il gioco è ripreso con un calcio di punizione per la squadra avversaria dal punto in cui era il pallone quando il gioco è stato interrotto (vedi Regola 13: Posizione del calcio di punizione) o con un calcio di rigore, se il pallone era all'interno dell'area di rigore della squadra del calciatore di riserva

- se il pallone è in gioco e l'oggetto non lo colpisce, gli arbitri devono interrompere il gioco se non possono applicare il vantaggio ed espellerlo per doppia ammonizione, la prima ammonizione per essere entrato sul rettangolo di gioco senza aver seguito la procedura di sostituzione e la seconda per comportamento antisportivo. Il gioco è ripreso con un calcio di punizione dal punto in cui era il pallone quando il gioco è stato interrotto se ciò è avvenuto nella metà campo avversaria, o dal punto immaginario del centrocampo se il pallone era nella metà campo della squadra che ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13: posizione del calcio di punizione)

Se un calciatore di riserva, infrangendo la procedura di sostituzione, ma senza che la sua squadra giochi con un calciatore in più, indirizza un oggetto contro il pallone con una parte del corpo diversa dalle mani:

- se il pallone è in gioco e l'oggetto lo colpisce, gli arbitri devono interrompere il gioco ed espellerlo per doppia ammonizione, la prima ammonizione per essere entrato sul rettangolo di gioco senza aver seguito la procedura di sostituzione e la seconda per comportamento antisportivo, o espellerlo direttamente se così facendo impedisce una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete. Il gioco è ripreso con un calcio di punizione per la squadra avversaria, da eseguire dal punto dove era il pallone quando il gioco è stato interrotto se questo era nella metà campo avversaria, o dal punto immaginario del centrocampo se il pallone era nella metà campo della squadra che ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13: Posizione del calcio di punizione)
- Se il pallone è in gioco e l'oggetto non lo colpisce, gli arbitri devono interrompere il gioco se non possono applicare il vantaggio ed espellerlo per doppia ammonizione, la prima ammonizione per essere entrato sul rettangolo di gioco senza aver seguito la procedura di sostituzione e la seconda per comportamento antisportivo. Il gioco è ripreso con un calcio di punizione per la squadra avversaria dal punto dove era il pallone quando il gioco è stato interrotto se questo era nella metà campo avversaria, o dal punto immaginario del centrocampo se il pallone era nella metà campo della squadra che ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13: Posizione del calcio di punizione)

Se un calciatore di riserva indirizza un oggetto contro il pallone e quindi la sua squadra gioca con un calciatore in più:

- se il pallone è in gioco e l'oggetto lo colpisce, gli arbitri devono interrompere il gioco ed espellerlo o per doppia ammonizione, entrambe per comportamento antisportivo, la prima ammonizione per essere entrato sul rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri e la seconda per aver lanciato l'oggetto, o espellerlo direttamente se così facendo impedisce una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete. Il gioco è ripreso con un calcio di punizione per la squadra avversaria, da eseguire dal punto dove era il pallone quando il gioco è stato interrotto se questo era nella metà campo avversaria, o dal punto immaginario del centrocampo se il pallone era nella metà campo della squadra che ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13: Posizione del calcio di punizione)
- se il pallone è in gioco e l'oggetto non lo colpisce, gli arbitri devono interrompere il gioco se non possono applicare il vantaggio ed espellerlo per doppia ammonizione, entrambe per comportamento antisportivo, la prima ammonizione per essere

entrato sul rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri e la seconda per aver lanciato l'oggetto. Il gioco è ripreso con un calcio di punizione per la squadra avversaria da dove era il pallone se questo era nella metà campo avversaria, o dal punto immaginario del centrocampo se il pallone era nella metà campo della squadra che ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13: Posizione del calcio di punizione)

Se un calciatore di riserva lancia un oggetto contro il pallone con una parte del corpo diversa dalle mani, e quindi la sua squadra gioca con un calciatore in più:

- se il pallone è in gioco e l'oggetto lo colpisce, gli arbitri devono interrompere il gioco ed espellerlo per doppia ammonizione, entrambe per comportamento antisportivo, la prima ammonizione per essere entrato sul rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri e la seconda per aver lanciato l'oggetto, o espellerlo direttamente se così facendo impedisce una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete. Il gioco è ripreso con un calcio di punizione dal punto dove era il pallone quando il gioco è stato interrotto se questo era nella metà campo avversaria, o dal punto immaginario del centrocampo se il pallone era nella metà campo della squadra che ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13: Posizione del calcio di punizione)
- se il pallone è in gioco e l'oggetto non lo colpisce, gli arbitri devono interrompere il gioco se non possono applicare il vantaggio ed espellerlo per doppia ammonizione, entrambe per comportamento antisportivo, la prima ammonizione per essere entrato sul rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri e la seconda per aver lanciato l'oggetto. Il gioco è ripreso con un calcio di punizione da eseguire da dove era il pallone quando il gioco è stato interrotto se questo era nella metà campo avversaria, o dal punto immaginario del centrocampo se il pallone era nella metà campo della squadra che ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13: Posizione del calcio di punizione)

Se un dirigente di una squadra o un calciatore espulso indirizza un oggetto contro il pallone con qualsiasi parte del corpo:

- se il pallone è in gioco e l'oggetto lo colpisce, gli arbitri devono interrompere il gioco ed allontanare il dirigente o il calciatore espulso dal recinto di gioco. Il gioco è ripreso con una rimessa degli arbitri dal punto immaginario del centrocampo, con il terzo arbitro che li assiste per individuare la corretta posizione
- se il pallone è in gioco e l'oggetto non lo colpisce, gli arbitri dovranno interrompere il gioco se non possono applicare il vantaggio ed allontanare il dirigente o il calciatore espulso dal recinto di gioco. Il gioco è ripreso con una rimessa degli arbitri dal punto immaginario del centrocampo, con il terzo arbitro che li assiste per individuare la corretta posizione

Se il pallone non è in gioco e un calciatore lancia un oggetto contro il pallone, gli arbitri lo ammoniscono per comportamento antisportivo. Il gioco è ripreso in conformità con le Regole del Gioco del Beach Soccer.

Se il pallone non è in gioco ma è all'interno del rettangolo di gioco ed un calciatore di riserva lancia un oggetto contro il pallone, a prescindere che la sua squadra giochi con un calciatore in più, gli arbitri lo espellono per doppia ammonizione, entrambe per

comportamento antisportivo, la prima ammonizione per essere entrato sul rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri e la seconda per aver lanciato l'oggetto. Il gioco è ripreso in conformità con le Regole del Gioco del Beach Soccer.

Se il pallone non è in gioco ed un dirigente di una squadra lancia un oggetto contro il pallone, gli arbitri lo allontanano dal recinto di gioco. Il gioco è ripreso in conformità con le Regole del Gioco del Beach Soccer.

Impedire la segnatura o un'evidente opportunità di segnare una rete

Ci sono due infrazioni punibili con l'espulsione riguardanti l'atto di impedire ad un avversario l'evidente opportunità di segnare una rete. Non è necessario che l'infrazione avvenga all'interno dell'area di rigore

Se gli arbitri applicano il vantaggio durante un'evidente opportunità di segnare una rete e nell'immediatezza questa viene segnata, nonostante un calciatore tocchi volontariamente con la mano il pallone, il calciatore non deve essere espulso ma deve essere comunque ammonito.

Se gli arbitri applicano il vantaggio durante un'evidente opportunità di segnare una rete e nell'immediatezza questa viene segnata, nonostante un calciatore avversario commetta un fallo, il calciatore non deve essere espulso per il fallo in sé ma deve comunque essere ammonito o espulso se la natura dell'infrazione richiede un'ammonizione o un'espulsione.

Gli arbitri devono considerare le seguenti circostanze quando decidono se espellere un calciatore per aver impedito la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete:

- La distanza tra il punto in cui è stata commessa l'infrazione e la porta
- La probabilità di mantenere o entrare in possesso del pallone
- La direzione dello sviluppo dell'azione di gioco
- La posizione ed il numero dei calciatori difendenti
- L'infrazione che impedisce ad un avversario un'evidente opportunità di segnare una rete può essere un'infrazione sanzionabile con un calcio di punizione per la regola 12
- Se l'infrazione è commessa da un calciatore di riserva, deve sempre essere sempre espulso

Se un calciatore tenta di impedire una rete toccando volontariamente il pallone con le mani dopo una ripresa di gioco in cui non è possibile segnare direttamente una rete, non deve essere espulso, ma ammonito per comportamento antisportivo. La sua squadra deve essere punita con un calcio di punizione o con un calcio di rigore.

Se un calciatore di riserva entra sul rettangolo di gioco con lo scopo di impedire una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete, deve essere espulso che raggiunga o no il suo obiettivo.

REGOLA 13 – CALCI DI PUNIZIONE

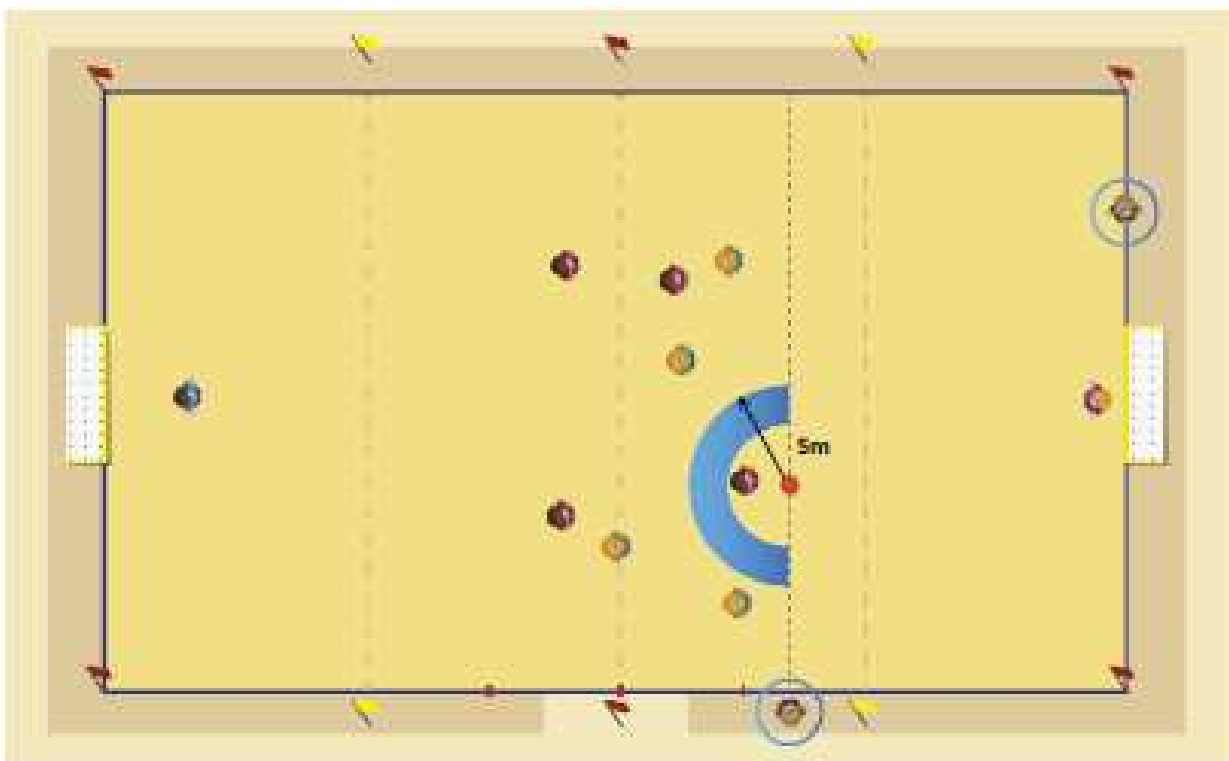
Calci di punizione

I calci di punizione sono effettuati secondo la seguente procedura:

- I calciatori non possono formare una barriera
- Il calciatore che subisce il fallo batte il calcio di punizione, a meno che non sia gravemente infortunato, in questo caso lo batte il suo sostituto
- Il pallone deve essere fermo al momento del tiro ed il calciatore che lo ha calciato non può toccarlo una seconda volta fino a quando il pallone non sia stato toccato da un altro calciatore
- Il tempo deve essere prolungato per permettere di battere un calcio di punizione accordato allo scadere di ogni periodo di gioco o del tempo supplementare
- Se il calcio di punizione è eseguito dalla propria area di rigore, il pallone è in gioco quando è calciato direttamente fuori dall'area di rigore
- Se su calcio di punizione viene segnata direttamente un'autorete, viene accordato un calcio d'angolo alla squadra avversaria
- Se su calcio di punizione il pallone entra direttamente nella porta avversaria, la rete è valida

Posizione del calcio di punizione

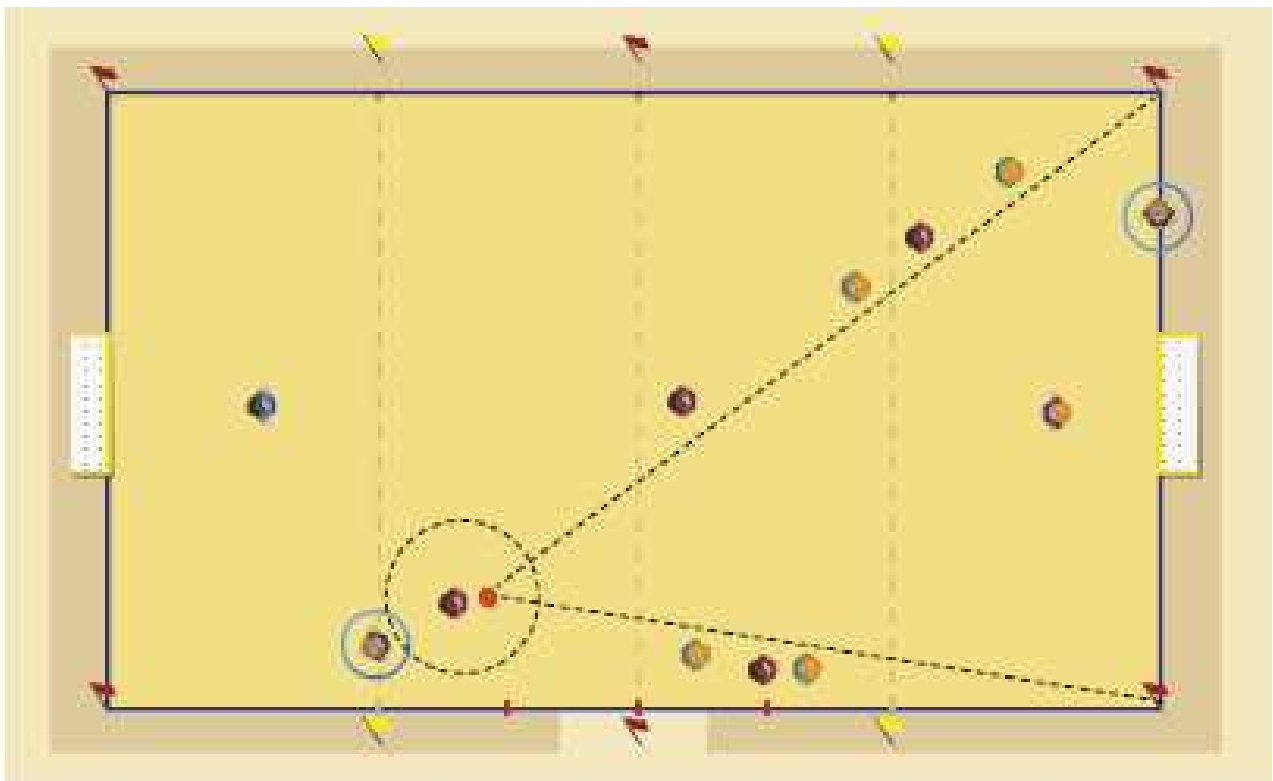
a) Calcio di punizione nella metà del rettangolo di gioco avversaria



Se il calcio di punizione è effettuato nella metà del rettangolo di gioco della squadra che ha commesso il fallo, tutti i calciatori, tranne l'incaricato a calciare la punizione e il portiere avversario, devono collocarsi:

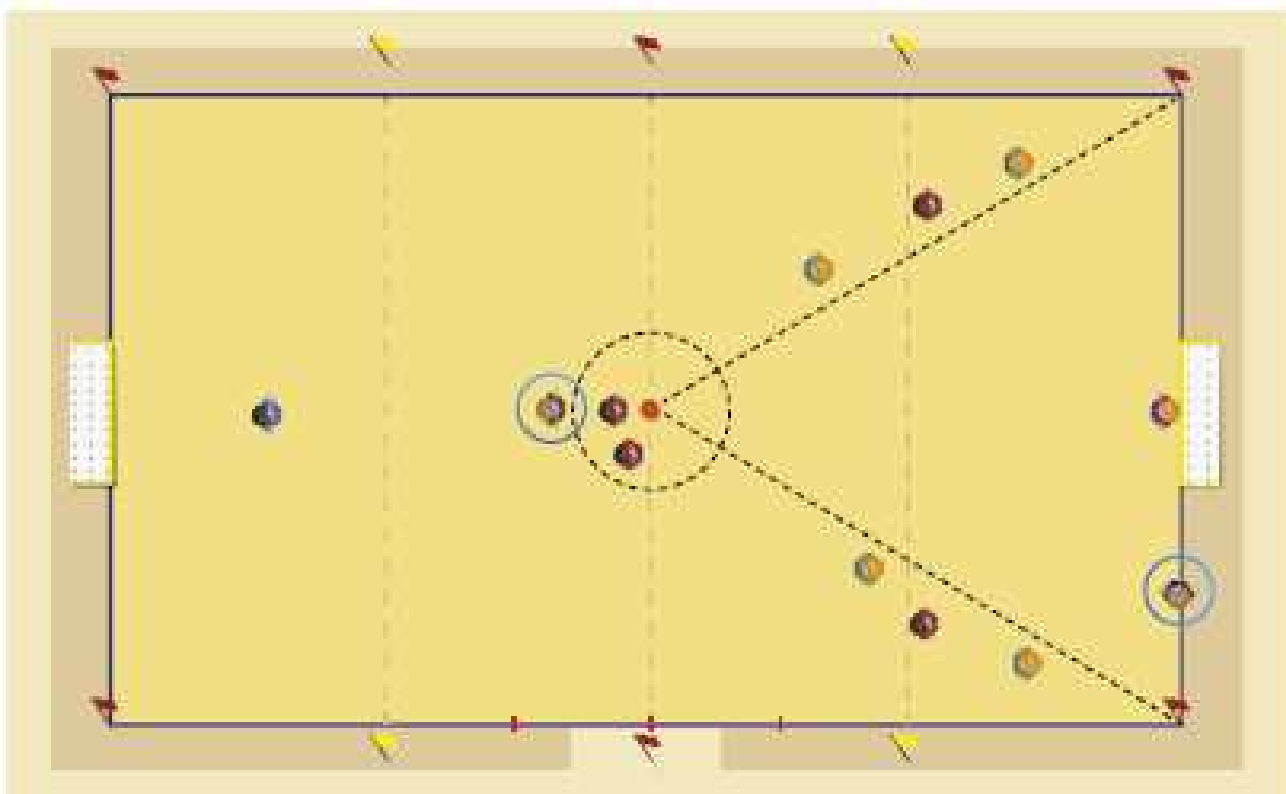
- All'interno del rettangolo di gioco (incluso il portiere avversario)
- ad almeno 5 metri dal pallone fino a quando questi non è in gioco
- dietro una linea immaginaria del pallone parallela alla linea di porta e all'esterno dell'area di rigore in modo da non ostacolare il calciatore che effettua il calcio di punizione. Nessun calciatore, eccetto quello che esegue il calcio di punizione, può superare questa linea immaginaria fino a quando il pallone non è in gioco

b) Calcio di punizione dalla propria metà campo o dal punto del centrocampo



Se il calcio di punizione è effettuato nella metà campo del rettangolo di gioco della squadra che non ha commesso l'infrazione o dal punto immaginario del centrocampo, tutti i calciatori difendenti devono:

- essere sul rettangolo di gioco
- essere ad almeno 5 metri dal pallone fino a quando il pallone non è in gioco
- lasciare libera un'area immaginaria fra il pallone e le bandierine del calcio d'angolo, con l'eccezione del portiere avversario, che può stare nella propria area di rigore



Se il calcio di punizione è eseguito nella metà campo del rettangolo di gioco della squadra che non ha commesso l'infrazione, o dal punto immaginario del centrocampo, i compagni del calciatore che esegue il calcio di punizione devono essere:

- sul rettangolo di gioco
- all'esterno di un'area immaginaria fra il pallone e le bandierine del calcio d'angolo, con l'eccezione del calciatore che esegue il calcio di punizione

Procedura

- Il calciatore che batte il calcio di punizione può fare un piccolo cumulo di sabbia usando i piedi o il pallone in modo da mettere il pallone in posizione sopraelevata
- Il calcio di punizione deve essere eseguito entro 4 (quattro) secondi dal fischio degli arbitri che autorizzano la ripresa del gioco
- Il calciatore non può toccare una seconda volta il pallone prima che sia stato toccato da un altro calciatore
- Il pallone è in gioco dopo che è stato calciato o giocato
- Il pallone può essere calciato in qualsiasi direzione e passato a qualsiasi compagno, incluso il portiere della squadra che esegue il calcio di punizione
- 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 questo è in aria, e se non ha toccato i pali o la traversa. In tutti gli altri casi, se il pallone esce da questa area o tocca la sabbia, il portiere difendente, i pali o la traversa, la restrizione non si applica più, e qualsiasi calciatore può toccare o giocare il pallone.

Infrazioni e sanzioni

Se, durante un calcio di punizione battuto dalla propria metà campo o dal punto immaginario del centrocampo e dopo che uno degli arbitri ha dato il segnale per la sua effettuazione e mentre il pallone è in gioco, un'infrazione è commessa se qualsiasi calciatore (tranne il portiere difendente) tocca il pallone nella zona tra il punto di battuta e le bandierine d'angolo prima che il pallone abbia toccato i pali, la traversa, il portiere difendente o la sabbia o sia precedentemente uscito da questa zona:

- se gli arbitri non applicano la regola del vantaggio e l'infrazione è commessa da un calciatore difendente all'esterno della propria area di rigore, la sua squadra è sanzionata con un calcio di punizione da eseguire dal punto in cui il pallone è stato toccato, o con un calcio di rigore se il calciatore ha toccato il pallone all'interno della propria area di rigore
- se gli arbitri non applicano la regola del vantaggio e l'infrazione è commessa da un compagno di squadra del calciatore che ha battuto il calcio di punizione, un calcio di punizione è concesso contro la propria squadra, dal punto in cui il pallone è stato toccato se questo si trova nella metà campo avversaria o dal punto immaginario del centrocampo se il pallone è stato toccato nella propria metà campo (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione). Gli arbitri non adottano alcun provvedimento disciplinare a meno che un calciatore difendente tocchi il pallone nell'area tra il pallone e i pali della propria porta. In questo caso il calciatore è espulso per aver negato un'evidente opportunità di segnare una rete

Se, durante l'effettuazione di un calcio di punizione dalla propria metà campo o dal punto immaginario del centrocampo, dopo che uno degli arbitri ha dato il segnale per la sua effettuazione ma prima che il pallone sia in gioco, un avversario non rispetta la distanza minima tra se ed il pallone o entra nell'area tra il pallone e le bandierine d'angolo:

- il calcio di punizione deve essere ripetuto e il calciatore colpevole 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 con un calcio di rigore. Se l'infrazione è punibile con un calcio di punizione, gli arbitri decidono se sanzionare l'infrazione iniziale o quella commessa successivamente. Se la seconda infrazione richiede un'ulteriore sanzione disciplinare, gli arbitri adottano una seconda ammonizione, espellendolo per questo o l'espellono direttamente se l'infrazione commessa lo richiede.

Se, durante l'effettuazione di un calcio di punizione nella propria metà campo o dal punto immaginario del centrocampo, e dopo che uno degli arbitri ha dato il segnale per la sua effettuazione ma prima che il pallone sia in gioco, un compagno del calciatore che effettua il calcio di punizione entra nell'area tra il pallone e le bandierine d'angolo:

- se gli arbitri non possono applicare il vantaggio, la sua squadra è sanzionata con un calcio di punizione, che si esegue dove ha invaso questa zona vietata se lo ha fatto nella metà campo avversaria, o dal punto immaginario del centrocampo se è avvenuto nella propria metà campo (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di

punizione). Gli arbitri non prendono provvedimenti disciplinari, a meno che non siano commesse altre infrazioni che lo richiedano.

Se durante un calcio di punizione nella propria metà campo o dal punto immaginario del centrocampo, dopo che uno degli arbitri ha dato il segnale per la sua effettuazione ma prima che il pallone sia in gioco, uno o più avversari non rispettano la distanza regolamentare o entrano nella zona compresa tra il pallone e le bandierine d'angolo, e uno o più compagni del calciatore che esegue il calcio di punizione entrano nella zona compresa tra il pallone e le bandierine d'angolo:

- il calcio di punizione viene ripetuto, e gli arbitri richiameranno i calciatori colpevoli ma non commineranno altre sanzioni

Se durante un calcio di punizione nella metà campo avversaria, e dopo che uno degli arbitri ha dato il segnale per la sua effettuazione, e prima che il pallone sia in gioco, un avversario non rispetta la distanza regolamentare dal pallone o entra nella zona compresa tra la linea di porta e la linea parallela immaginaria del pallone:

- il calcio di punizione viene ripetuto e il calciatore colpevole verrà ammonito, a meno che gli arbitri non applichino il vantaggio o venga commessa un'altra infrazione sanzionabile con un calcio di punizione o con un calcio di rigore. Se l'infrazione è sanzionabile con un calcio di punizione, gli arbitri valutano se sanzionare l'infrazione originale o quella commessa successivamente. Se la seconda infrazione richiede un'ulteriore sanzione disciplinare, gli arbitri comminano una seconda ammonizione o un'espulsione diretta se l'infrazione commessa lo richiede.

Se, durante un calcio di punizione nella metà campo avversaria, e dopo che uno degli arbitri ha dato il segnale per la sua effettuazione ma prima che il pallone sia in gioco, un compagno non rispetta la distanza regolamentare dal pallone o entra nella zona compresa tra la linea di porta e linea immaginaria parallela del pallone:

- è accordato un calcio di punizione che si esegue dal punto in cui il calciatore colpevole non ha rispettato la distanza di 5 metri dal pallone, se ciò avviene nella metà campo avversaria, o dal punto immaginario del centrocampo se ciò avviene nella propria metà campo, o se il calciatore colpevole entra nella zona vietata (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione). Gli arbitri non prenderanno provvedimenti disciplinari, a meno che non siano state commesse altre infrazioni che lo richiedono.

Se, durante un calcio di punizione nella metà campo avversaria, e dopo che uno degli arbitri ha dato il segnale per la sua effettuazione, e prima che il pallone sia in gioco, uno o più calciatori avversari e uno o più compagni non rispettano la distanza regolamentare dal pallone o entra nella zona compresa tra la linea di porta e la linea immaginaria parallela del pallone,:

- il calcio di punizione si ripete, e gli arbitri richiameranno i calciatori colpevoli senza comminare ulteriori sanzioni disciplinari

Se la squadra difendente esegue un calcio di punizione dall'interno della propria area di rigore senza che il pallone sia stato calciato direttamente all'esterno di quest'area:

- il calcio di punizione viene ripetuto ma il conteggio dei quattro secondi non viene azzerato e continua una volta che il calciatore è pronto per ripeterlo

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

- gli arbitri accordano un calcio di punizione in favore della squadra avversaria dal punto in cui il gioco doveva essere originariamente ripreso, se ci si trova nella metà campo della squadra che subisce il calcio di punizione, o dal punto immaginario del centrocampo, se il calcio di punizione era eseguito dalla propria metà campo o dal punto immaginario del centrocampo (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Se il periodo di gioco è prolungato per permettere di eseguire un calcio di punizione, e non è effettuato con l'intenzione di segnare una rete:

- gli arbitri decretano la fine del periodo o della gara, a seconda dei casi

Se, mentre un calcio di punizione viene eseguito, il pallone è calciato da un compagno del calciatore che era stato precedentemente identificato:

- gli arbitri interrompono il gioco, lo ammoniscono per comportamento antisportivo e riprendono la gara 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 nella metà campo della squadra che subiva il calcio di punizione o dal punto immaginario del centrocampo se l'originario calcio di punizione si eseguiva dalla propria metà campo dal punto immaginario del centrocampo (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Calcio di punizione dalla propria area di rigore effettuato da un qualsiasi calciatore, eccetto il portiere

Se, dopo che il pallone è in gioco, colui che lo ha calciato lo tocca una seconda volta (non con le mani) prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- se gli arbitri non applicano il vantaggio, interrompono il gioco e accordano un calcio di punizione alla squadra avversaria, che si esegue dal punto dove è stata commessa l'infrazione se ci si trova nella metà campo della squadra che subiva il calcio di punizione o dal punto immaginario del centrocampo se l'infrazione è stata commessa nella propria metà campo (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Se, dopo che il pallone è in gioco, colui che lo ha calciato lo tocca volontariamente con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- se gli arbitri non applicano il vantaggio, interrompono il gioco e accordano un calcio di punizione alla squadra avversaria, che si esegue dal punto dove è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)
- un calcio di rigore viene accordato se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore della squadra del calciatore che ha eseguito il calcio di punizione

Calcio di punizione effettuato dal portiere

Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere lo tocca una seconda volta (non con le mani) prima che lo stesso sia stato toccato da un altro giocatore:

- se gli arbitri non applicano il vantaggio, interrompono il gioco e accordano un calcio di punizione alla squadra avversaria, che si esegue dal punto dove è stata commessa l'infrazione se è commessa nella metà campo della squadra che subiva il calcio di punizione o dal punto immaginario del centrocampo se l'infrazione è stata commessa nella propria metà campo (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere lo tocca volontariamente con le mani prima che sia stato toccato da un altro calciatore:

- se l'infrazione è commessa all'esterno dell'area di rigore del portiere, e gli arbitri non applicano il vantaggio, interrompono il gioco e accordano un calcio di punizione alla squadra avversaria, che si esegue dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)
- se l'infrazione è commessa all'interno dell'area di rigore del portiere e gli arbitri non applicano il vantaggio, interrompono il gioco e accordano un calcio di punizione alla squadra avversaria, che si esegue dal punto immaginario del centrocampo (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Interpretazioni delle Regole del Gioco del Beach Soccer e Linee Guida per gli Arbitri

Procedura

- Il pallone è in gioco quando è calciato e si muove
- Un calcio di punizione può essere eseguito alzando il pallone con un piede o con entrambi i piedi contemporaneamente
- Fare una finta durante l'esecuzione di un calcio di punizione per confondere gli avversari è consentito in quanto parte del Beach Soccer. Se a giudizio degli arbitri una finta è considerata come un atto di comportamento antisportivo, il calciatore deve essere ammonito
- Se un calciatore, mentre esegue correttamente un calcio di punizione, calcia volontariamente il pallone contro un avversario al fine di poterlo rigiocare, ma non lo fa in maniera negligente, imprudente o usando vigoria sproporzionata, gli arbitri devono permettere che il gioco prosegua
- Se il pallone scoppia dopo aver colpito uno dei pali o la traversa e non entra in porta, gli arbitri non devono far ripetere il calcio di punizione: interrompono il gioco e lo riprendono con una loro rimessa dal punto immaginario del centrocampo, con il terzo arbitro che li assiste per individuare la corretta posizione

- Se gli arbitri ordinano che un calcio di punizione sia ripetuto per un fallo che non è stato commesso su un calciatore avversario, il nuovo calcio di punizione può essere calciato da qualsiasi calciatore, e non deve essere necessariamente eseguito da chi l'ha fatto in precedenza
- Se un periodo di gioco è prolungato per consentire l'esecuzione di un calcio di punizione, e il pallone colpisce uno dei pali, o la traversa o il portiere prima di oltrepassare la linea di porta tra i pali e sotto la traversa, gli arbitri accordano la rete
- Se un periodo di gioco è prolungato per consentire l'effettuazione di un calcio di punizione, gli arbitri permettono che il portiere difendente sia sostituito da un calciatore di riserva, sebbene in quest'ultimo caso debba essere seguita la procedura della sostituzione

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

	Esito del tiro		
Infrazioni	Rete segnata	Rete non segnata	Punto della ripresa di gioco
Calciatore attaccante	Calcio di punizione No Ammonizione	Calcio di punizione No Ammonizione	Calcio di punizione da centrocampo o dal punto dell'infrazione
Calciatore difendente	Rete valida No ammonizione	Ripetizione del calcio di punizione	-----
Calciatore difendente e calciatore attaccante	Ripetizione del calcio di punizione No ammonizione	Ripetizione del calcio di punizione No ammonizione	-----

Infrazioni – dopo il fischio degli arbitri e dopo che il pallone è in gioco (toccare o giocare il pallone all'interno dell'area formata dal pallone e dalle bandierine del calcio d'angolo prima che il pallone abbia toccato il suolo, i pali, la traversa o il portiere)

	Esito del tiro		
Infrazioni	Rete segnata	Rete non segnata	Punto della ripresa di gioco
Calciatore attaccante	Calcio di punizione No ammonizione	Calcio di punizione No ammonizione	Calcio di punizione da centrocampo o dal punto dell'infrazione
Calciatore difendente	Rete valida No ammonizione	Calcio di punizione No ammonizione	Calcio di punizione dal punto dell'infrazione o calcio di rigore a seconda di dove è commessa l'infrazione, o calcio di punizione da centrocampo

REGOLA 14 – IL CALCIO DI RIGORE

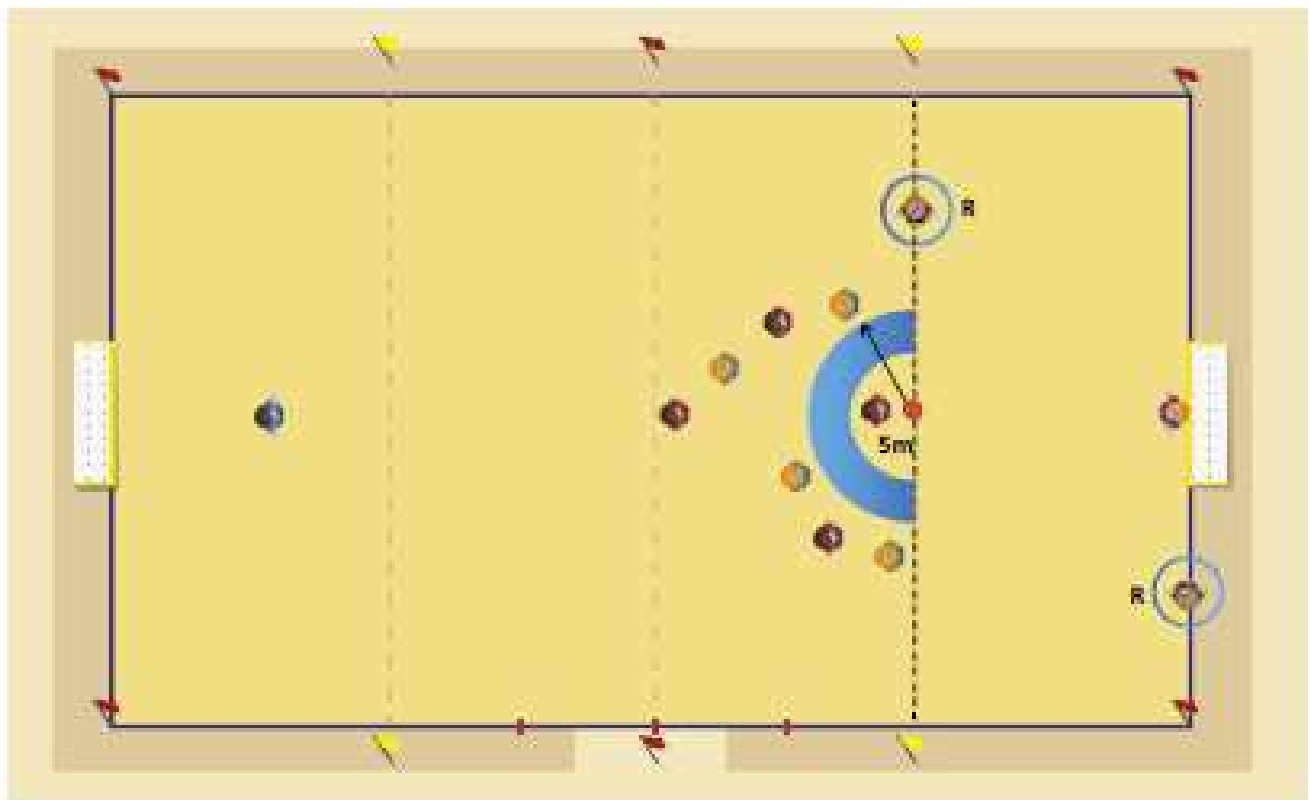
IL CALCIO DI RIGORE

Un calcio di rigore è accordato contro una squadra che commette una delle infrazioni punibili con calcio di punizione, per le quali non è previsto che sia effettuato dal punto immaginario del centrocampo, mentre il pallone è in gioco e all'interno la propria area di rigore.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rigore.

La gara deve essere prolungata per consentire l'esecuzione del calcio di rigore accordato allo scadere di ciascun periodo di gioco regolamentare o del tempo supplementare.

Posizione del pallone e dei calciatori



Il pallone:

- è posizionato sul punto del calcio di rigore situato al centro della linea immaginaria dell'area di rigore, a 9 metri dal centro della porta.

Il calciatore che batte il calcio di rigore:

- deve essere chiaramente identificato
- è colui che ha subito il fallo, a meno che non sia gravemente infortunato, in questo caso lo esegue il calciatore che lo ha sostituito. Se il fallo non è stato commesso su un avversario, per esempio fallo di mano, qualunque calciatore titolare o di riserva della stessa squadra lo potrà eseguire

Il portiere difendente:

- rimane sulla linea di porta, facendo fronte al calciatore incaricato del tiro, tra i pali della porta, fino a quando il pallone viene calciato, e può muoversi lateralmente.

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

- all'interno del rettangolo di gioco
- all'esterno dell'area di rigore
- dietro al pallone
- ad almeno 5 metri dal pallone

Procedura

- Il calciatore incaricato del calcio di rigore può fare un piccolo cumulo di sabbia usando i piedi o il pallone in modo da mettere il pallone in posizione sopraelevata
- Dopo che i calciatori si posizionano in conformità a questa Regola, uno degli arbitri fischia affinché il calcio di rigore sia eseguito
- Il calciatore che batte il calcio di rigore deve calciare il pallone in avanti
- Il pallone è in gioco appena è calciato e si muove in avanti

Quando un calcio di rigore viene concesso durante il normale tempo di gioco o quando il tempo viene prolungato alla fine dei tre periodi di gioco o alla fine del tempo supplementare per permettere che un calcio di rigore sia effettuato o ripetuto, la rete è considerata valida se, prima di passare tra i pali della porta e sotto la traversa:

- il pallone tocca uno o entrambi i pali della porta e/o la traversa e/o il portiere

Gli arbitri decidono quando un calcio di rigore ha esaurito il suo effetto

Infrazioni e sanzioni

Se il calciatore che esegue il calcio di rigore non calcia il pallone in avanti:

- gli arbitri interrompono il gioco e accordano un calcio di punizione a favore della squadra difendente, che si eseguirà dal punto immaginario del calcio di rigore (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Se, durante l'esecuzione di un calcio di rigore, il pallone viene calciato da un compagno del calciatore che era stato in precedenza identificato per l'esecuzione:

- gli arbitri interrompono il gioco, lo ammoniscono per comportamento antisportivo e accordano un calcio di punizione a favore della squadra difendente, battuto dal punto del calcio di rigore (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Se il calciatore che esegue il calcio di rigore, quando si prolunga un periodo di gioco per eseguirlo, non lo calcia direttamente verso la porta avversaria:

- gli arbitri decretano la fine del periodo o della gara, secondo i casi

Se gli arbitri danno il segnale per l'esecuzione del calcio di rigore e, prima che il pallone sia in gioco, si verifica una delle seguenti situazioni:

Un compagno di squadra del calciatore incaricato del tiro infrange le Regole del Gioco del Beach Soccer:

- gli arbitri permettono l'esecuzione del calcio di rigore
- se il pallone entra in porta, il calcio di rigore deve essere ripetuto
- se il pallone non entra in porta, e gli arbitri non applicano il vantaggio, interrompono il gioco e accordano un calcio di punizione alla squadra difendente da eseguirsi nel punto in cui è stata commessa l'infrazione se è avvenuta nella metà campo della squadra che subiva il calcio di rigore, o dal punto immaginario del centrocampo se l'infrazione è commessa nella metà campo della squadra che ha commesso l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)
- gli arbitri adottano i relativi provvedimenti disciplinari, indipendentemente se il pallone è entrato o no in porta

Un calciatore della squadra difendente infrange le Regole del Gioco del Beach Soccer:

- gli arbitri permettono l'esecuzione del calcio di rigore
- se il pallone entra in porta, la rete deve essere accordata
- se il pallone non entra in porta, il calcio di rigore deve essere ripetuto
- gli arbitri prendono i relativi provvedimenti disciplinari, indipendentemente se il pallone è entrato o no in porta

Uno o più calciatori della squadra difendente e uno o più calciatori della squadra attaccante infrangono le Regole del Gioco del Beach Soccer:

- il calcio di rigore deve essere ripetuto
- gli arbitri prendono i relativi provvedimenti disciplinari, indipendentemente se il pallone è entrato o no in porta

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

Colui che ha calciato il pallone lo tocca una seconda volta (eccetto che con le mani) prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- se gli arbitri non applicano il vantaggio, interrompono il gioco, e accordano un calcio di punizione a favore della squadra avversaria, da eseguirsi nel punto in cui è stata commessa l'infrazione se è avvenuta nella metà campo della squadra che subiva il calcio di rigore o dal punto immaginario del centrocampo se l'infrazione è commessa nella metà campo della squadra che ha eseguito il calcio di rigore (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Il calciatore che ha eseguito il calcio di rigore tocca il pallone nuovamente e volontariamente con le mani prima che sia stato toccato da un altro calciatore:

- se gli arbitri non applicano il vantaggio, interrompono il gioco e accordano un calcio di punizione a favore della squadra avversaria, da eseguirsi nel punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Il pallone è toccato da un elemento esterno dopo che è stato calciato in avanti:

- il calcio di rigore deve essere ripetuto

Il pallone rimbalza sul portiere e/o sulla traversa e/o sui pali, rimane in gioco e poi colpisce un elemento esterno:

- gli arbitri interrompono il gioco
- il gioco riprende con una rimessa da parte di uno degli arbitri

Se il pallone scoppia o diviene difettoso quando è in gioco, e non ha toccato i pali, la traversa o un calciatore:

- il calcio di rigore deve essere ripetuto

Interpretazioni delle Regole del Gioco del Beach Soccer e Linee Guida per gli Arbitri

Procedura

- Fare una finta durante la rincorsa nell'esecuzione di un calcio di rigore al fine di confondere gli avversari è consentito in quanto parte del Beach Soccer. Tuttavia, fingere di calciare il pallone una volta che il calciatore ha completato la rincorsa è considerato un'infrazione alla Regola 14 e un atto di comportamento antisportivo per il quale il calciatore deve essere ammonito
- Se il pallone scoppia dopo aver colpito uno dei pali o la traversa ed entra in porta, gli arbitri accordano la rete
- Se il pallone scoppia dopo aver colpito uno dei pali o la traversa e non entra in porta, gli arbitri non devono far ripetere il calcio di rigore ma interrompono il gioco e lo riprendono con una loro rimessa dal punto immaginario del centrocampo, con il terzo arbitro che lo assiste per individuare la corretta posizione
- Se il calciatore che esegue il calcio di rigore calcia il pallone in avanti per permettere ad un compagno di calciarlo in porta, gli arbitri concedono la rete se la procedura per il calcio di rigore prevista dalla Regola 14 è stata rispettata
- Se gli arbitri ordinano che un calcio di rigore si ripetuto per un fallo non commesso su un calciatore avversario, il nuovo calcio di rigore può essere eseguito da qualsiasi calciatore, e non deve necessariamente essere eseguito da chi lo ha fatto in precedenza
- Se un calciatore esegue un calcio di rigore prima che gli arbitri abbiano dato il relativo segnale, ne ordinano la ripetizione e ammoniscono il calciatore

- Se un periodo di gioco è prolungato per consentire l'effettuazione di un calcio di rigore, ed il pallone colpisce uno dei pali, o la traversa o il portiere prima di oltrepassare la linea di porta tra i pali e sotto la traversa, gli arbitri convalidano la rete
- Se un periodo di gioco è prolungato per consentire l'effettuazione di un calcio di rigore, gli arbitri permettono che il portiere difendente sia sostituito da un calciatore di riserva, ovviamente in quest'ultimo caso deve essere seguita la procedura della sostituzione

Preparativi per il calcio di rigore

Prima che il calcio di rigore sia eseguito gli arbitri devono verificare che:

- Il calciatore incaricato del tiro sia identificato
- Il pallone sia posizionato correttamente sul punto immaginario del calcio di rigore
- Il portiere sia sulla linea di porta tra i pali e faccia fronte a chi è incaricato del tiro
- I compagni di chi esegue il calcio di rigore e il resto dei calciatori avversari siano:
 - all'esterno dell'area di rigore
 - 5m dal pallone
 - dietro il pallone
 - all'interno del rettangolo di gioco

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

Infrazioni	Esito del tiro			
	Rete segnata	Rete non segnata	Sanzione disciplinare	Punto della ripresa del gioco
Calciatore attaccante	Ripetizione del calcio di rigore	Calcio di punizione	----	Calcio di punizione da centrocampo o dal punto dell'infrazione
L'esecutore calcia indietro	Calcio di punizione	Calcio di punizione	----	Punto immaginario del calcio di rigore
Tiro eseguito da un calciatore non identificato	Calcio di punizione	Calcio di punizione	Ammonizione	Punto immaginario del calcio di rigore
Calciatore difendente	Rete valida	Ripetizione del calcio di rigore	----	Punto immaginario del calcio di rigore (rete non segnata)
Entrambe le squadre	Ripetizione del calcio di rigore	Ripetizione del calcio di rigore	----	----

Se un calciatore attaccante o difendente commette un'infrazione contro un calciatore avversario prima che il pallone sia in gioco, ma dopo che uno degli arbitri ha dato il segnale per eseguire il tiro, questi lasciano che il tiro sia eseguito. Se una rete è segnata e l'infrazione è stata commessa dalla squadra difendente, convalidano la rete; se l'infrazione è commessa dalla squadra attaccante, ordinano la ripetizione del calcio di rigore. Se non si segna una rete e l'infrazione è commessa dalla squadra difendente, ordinano la ripetizione del calcio di rigore; se l'infrazione è stata commessa dalla squadra che ha eseguito il rigore, sanzionano la squadra con un calcio di punizione da eseguire dal punto dove l'infrazione è stata commessa, se era nella metà campo avversaria o dal punto immaginario del centrocampo se l'infrazione è stata commessa nella propria metà campo (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione). Se necessario, gli arbitri assumono i corrispondenti provvedimenti disciplinari.

REGOLA 15 – LA RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

La rimessa dalla linea laterale è un modo di riprendere il gioco.

Una rimessa dalla linea laterale viene accordata alla squadra avversaria del calciatore che per ultimo ha toccato il pallone prima che questo abbia interamente superato la linea laterale, sia a terra, sia in aria o se tocca la copertura dell'impianto, se la gara è giocata al coperto. La rimessa laterale si esegue dal punto in cui il pallone ha oltrepassato la linea laterale o nel punto più vicino della linea laterale a dove il pallone ha toccato la copertura, in caso di gara giocata al coperto.

Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dalla linea laterale. Se la rimessa dalla linea laterale è effettuata direttamente verso una porta e il pallone non tocca alcun calciatore oltrepassando la linea di porta tra i pali e la traversa:

- è accordato un calcio d'angolo alla squadra avversaria se il pallone entra direttamente nella propria porta
- è accordata una rimessa dal fondo alla squadra avversaria se il pallone entra direttamente nella porta avversaria

Se il pallone tocca un qualsiasi calciatore prima di entrare in una delle due porte, la rete è valida.

Qualsiasi calciatore, compreso il portiere, può eseguire una rimessa laterale.

Posizione dei calciatori

I calciatori avversari devono stare

- sul rettangolo di gioco
- ad una distanza di almeno m. 5 dal punto sulla linea laterale da cui viene eseguita la rimessa laterale

Procedura

Esistono due tipi di procedura:

- rimessa laterale eseguita con i piedi
- rimessa laterale eseguita con le mani

Rimessa dalla linea laterale con i piedi

Al momento di calciare il pallone, il calciatore incaricato della rimessa dalla linea laterale:

- ha un piede sulla linea laterale o entrambi i piedi sul terreno all'esterno del rettangolo di gioco

- calcia il pallone, che deve essere fermo, o dal punto in cui ha oltrepassato la linea laterale o dall'esterno del rettangolo di gioco ad una distanza non superiore a cm. 25 da tale punto
- deve calciare il pallone entro quattro secondi dal momento in cui è possibile farlo

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 calciatore ha preso il pallone per eseguire la rimessa laterale con le mani, non può eseguirla con i piedi

Se la rimessa laterale con i piedi non è effettuata da sopra la linea laterale Il pallone è in gioco non appena è entrato sul rettangolo di gioco. Se la rimessa laterale con i piedi è effettuata da sopra la linea laterale Il pallone è in gioco nel momento in cui si muove.

Rimessa dalla linea laterale con le mani

Al momento di rilasciare il pallone il calciatore che effettua la rimessa dalla linea laterale con le mani deve:

- far fronte al rettangolo di gioco
- avere, almeno parzialmente, i due piedi sulla linea laterale o all'esterno di questa
- tenere il pallone con entrambe le mani
- lanciare il pallone da dietro la nuca ed al di sopra della sua testa
- lanciare il pallone da dove era uscito dal rettangolo di gioco
- lanciare il pallone entro quattro secondi dal momento in cui è possibile farlo

Se la ripresa del gioco viene ritardata per ragioni tattiche, gli arbitri inizieranno il conteggio dei quattro secondi emettendo un fischio, indipendentemente dal fatto che il calciatore che effettua la rimessa laterale sia pronto o no.

Il pallone è in gioco appena entra sul rettangolo di gioco.

Se il calciatore ha sistemato il pallone per eseguire la rimessa laterale con i piedi, non può più eseguirla con le mani.

Infrazioni e sanzioni

Se, durante l'esecuzione di una rimessa dalla linea laterale, un avversario è più vicino di 5m:

- la rimessa dalla linea laterale è ripetuta dalla stessa squadra e il calciatore colpevole deve essere ammonito, a meno che gli arbitri possano applicare il vantaggio o venga commessa dalla squadra avversaria un'infrazione punibile con un calcio di punizione o un calcio di rigore

Se un avversario ostacola o distrae il calciatore che sta eseguendo la rimessa dalla linea laterale:

- è ammonito per comportamento antisportivo

Per qualsiasi infrazione alla procedura della rimessa dalla linea laterale:

- la rimessa dalla linea laterale è eseguita da un calciatore della squadra avversaria

Rimessa dalla linea laterale eseguita da un qualsiasi calciatore, eccetto il portiere

Se il pallone è in gioco e il calciatore che esegue la rimessa dalla linea laterale tocca il pallone nuovamente (non con le mani) prima che abbia toccato un altro calciatore:

- se gli arbitri non applicano il vantaggio, interrompono il gioco, e accordano un calcio di punizione a favore della squadra avversaria, da eseguirsi dal punto dove è stata commessa l'infrazione se è avvenuta nella metà campo avversaria o dal punto immaginario del centrocampo se l'infrazione è stata commessa nella metà campo della squadra che l'ha commessa (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Se il pallone è in gioco e chi esegue la rimessa laterale tocca volontariamente con le mani il pallone prima che sia toccato da un altro calciatore:

- se gli arbitri non applicano il vantaggio, interrompono il gioco e accordano un calcio di punizione a favore della squadra avversaria, da eseguirsi dal punto dove è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)
- si accorda un calcio di rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore di chi ha eseguito la rimessa laterale

Rimessa dalla linea laterale eseguita dal portiere

Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere lo tocca una seconda volta (eccetto che con le mani) prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- se gli arbitri non applicano il vantaggio, interrompono il gioco e accordano un calcio di punizione a favore della squadra avversaria, da eseguirsi dal punto dove è stata commessa l'infrazione se è avvenuta nella metà campo della squadra che subisce la rimessa laterale o dal punto immaginario del centrocampo se l'infrazione è stata commessa nella propria metà campo (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere lo tocca deliberatamente con le mani prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- se l'infrazione è avvenuta all'esterno dell'area di rigore del portiere e gli arbitri non applicano il vantaggio, interrompono il gioco e accordano un calcio di punizione alla squadra avversaria, da eseguirsi dal punto dove è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)
- se l'infrazione è avvenuta all'interno dell'area di rigore del portiere e gli arbitri non applicano il vantaggio, interrompono il gioco e accordano un calcio di punizione a favore della squadra avversaria, da eseguirsi dal punto immaginario del centrocampo (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Interpretazioni delle Regole del Gioco del Beach Soccer e Linee Guida per gli Arbitri

Procedure – infrazioni

Si ricorda agli arbitri che gli avversari devono rimanere ad almeno cinque metri dal punto in cui è eseguita la rimessa laterale. Ove necessario, gli arbitri devono richiamare ogni calciatore che non rispetti tale distanza prima che la rimessa laterale sia eseguita, se la squadra avversaria sollecita il rispetto della distanza regolamentare, e ammonire il calciatore se in seguito persevera nel non rispettare la distanza regolamentare. Il gioco è ripreso con una rimessa laterale e il conteggio dei quattro secondi inizia di nuovo se era già cominciato.

Se la squadra che sta eseguendo una rimessa laterale desidera farlo velocemente e per questo motivo i calciatori avversari non hanno tempo sufficiente per posizionarsi alla distanza regolamentare, gli arbitri permettono che il gioco continui anche se un calciatore avversario gioca o tocca il pallone dopo che la rimessa laterale è stata effettuata.

Se un calciatore, mentre esegue correttamente una rimessa laterale, lancia/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 devono permettere che il gioco prosegua.

Se il pallone entra direttamente nella porta avversaria da una rimessa laterale, gli arbitri devono accordare una rimessa dal fondo. Se il pallone entra nella porta del calciatore che l'ha eseguita direttamente da una rimessa laterale, gli arbitri devono accordare un calcio d'angolo.

Se il pallone non entra sul rettangolo di gioco su una rimessa laterale, gli arbitri ordinano che la stessa sia eseguita da un calciatore della squadra avversaria.

Se un portiere, per effetto del gioco, si trova fuori dalla sua porta, o lui stesso o qualche altro calciatore termina all'esterno del rettangolo di gioco, la squadra avversaria può eseguire la rimessa laterale velocemente.

Se una rimessa 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

La rimessa dal fondo è un modo di riprendere il gioco

La rimessa dal fondo viene accordata quando il pallone, dopo aver toccato per ultimo un giocatore della squadra attaccante, oltrepassa interamente la linea di porta, sia a terra, sia in aria, e non è stata segnata una rete in conformità alla Regola 10.

Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dal fondo.

Se la rimessa dal fondo è eseguita direttamente verso una porta e il pallone non tocca alcun calciatore e supera la linea di porta:

- si accorda un calcio d'angolo alla squadra avversaria se il pallone entra nella propria porta direttamente una volta che il pallone è in gioco
- si accorda una rimessa dal fondo alla squadra avversaria se il pallone entra direttamente nella porta avversaria

Se il pallone, una volta che è in gioco, tocca un qualsiasi calciatore prima di entrare in una delle due porte, la rete è valida

Posizione dei calciatori

I calciatori devono stare all'interno del rettangolo di gioco

Procedura

- Il pallone è lanciato con le mani da un qualsiasi punto all'interno dell'area di rigore dal portiere della squadra difendente
- il portiere della squadra difendente deve eseguire la rimessa dal fondo entro quattro secondi da quando ha la possibilità di farlo
- il pallone è in gioco quando è stato lanciato direttamente all'esterno dell'area di rigore dal portiere della squadra difendente

Se la ripresa di gioco è ritardata per motivi tattici, gli arbitri iniziano il conteggio dei quattro secondi emettendo un fischio, indipendentemente dal fatto che il calciatore esegue la rimessa dal fondo sia pronto o no.

Infrazioni e sanzioni

Se in una rimessa dal fondo il pallone non è lanciato direttamente all'esterno dell'area di rigore:

- la rimessa dal fondo dovrà essere ripetuta, ma il computo dei quattro secondi non è annullato e riprende dal momento in cui il portiere è pronto a ripeterla

Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere lo tocca una seconda volta (eccetto che con le mani), prima che sia stato toccato da un qualsiasi calciatore:

- se gli arbitri non applicano il vantaggio, interrompono il gioco e accordano un calcio di punizione a favore della squadra avversaria, che da eseguirsi dal punto dove è stata commessa l'infrazione, se è avvenuta nella metà campo della squadra avversaria o dal punto immaginario del centrocampo se l'infrazione è stata commessa nella metà campo della squadra che l'ha commessa (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere lo tocca deliberatamente con le mani prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- se l'infrazione è avvenuta all'esterno dell'area di rigore del portiere, e gli arbitri non applicano il vantaggio, interrompono il gioco e accordano un calcio di punizione a favore della squadra avversaria, da eseguirsi dal punto dove è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)
- se l'infrazione è avvenuta all'interno dell'area di rigore del portiere, e gli arbitri non applicano il vantaggio, interrompono il gioco e accordano un calcio di punizione a favore della squadra avversaria, da eseguirsi dal punto immaginario del centrocampo (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Se un avversario impedisce che il portiere esegua correttamente la rimessa dal fondo entro quattro secondi:

- gli arbitri interrompono il conteggio dei quattro secondi e ammoniscono l'avversario, riprendono il conteggio appena il portiere è pronto ad eseguire il rinvio dal fondo; in questo caso il cronometrista ferma il cronometro

Se la rimessa dal fondo non è effettuata entro quattro secondi:

- un calcio di punizione è accordato alla squadra avversaria, che si esegue dal punto immaginario del centrocampo (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Per qualsiasi altra infrazione a questa Regola:

- si ripete la rimessa dal fondo. Se l'infrazione è commessa dalla squadra che esegue la rimessa dal fondo, il conteggio dei quattro secondi non viene azzerato e continua da dove è stato interrotto, appena il portiere è pronto a rieseguirlo

Interpretazioni delle Regole del Gioco del Beach Soccer e Linee Guida per gli Arbitri

Procedure – infrazioni

Se un avversario entra nell'area di rigore, o è ancora all'interno della stessa prima che il pallone sia in gioco e subisce un fallo da parte di un difensore, la rimessa dal fondo è ripetuta e il difensore può essere ammonito o espulso, secondo la natura dell'infrazione.

Se il portiere, mentre sta eseguendo correttamente una rimessa dal fondo, lancia intenzionalmente il pallone contro un avversario situato all'esterno dell'area di rigore, ma non lo fa in maniera negligente, imprudente o con vigoria sproporzionata, gli arbitri permettono che il gioco continui.

Se, quando esegue la rimessa dal fondo, il portiere non rilascia il pallone dall'interno della sua area di rigore, gli arbitri fanno ripetere la rimessa dal fondo, e il conteggio dei quattro secondi continua da dove era stato interrotto, quando il portiere è pronto per rieseguirlo.

Non è necessario che il portiere abbia il pallone nelle mani perché gli arbitri comincino il conteggio dei quattro secondi, però devono segnalare l'inizio del conteggio dei quattro secondi con un fischio.

Se il portiere che ha eseguito correttamente la rimessa dal fondo tocca intenzionalmente il pallone con le mani all'esterno dell'area di rigore dopo che è uscito dalla stessa, e prima che un altro calciatore abbia toccato il pallone, gli arbitri, oltre a concedere un calcio di punizione alla squadra avversaria, possono comminare sanzioni disciplinari in conformità alle Regole del Gioco del Beach Soccer.

Se il portiere esegue la rimessa dal fondo con i piedi, gli arbitri lo richiamano e gli ordinano di eseguirlo con le mani, ma il conteggio dei quattro secondi continua da dove si era interrotto, quando il portiere è pronto per rieseguirlo.

Se un portiere, per effetto del gioco, si trova fuori dalla sua porta, o lui stesso o qualche altro calciatore termina all'esterno del rettangolo di gioco, il portiere avversario può eseguire la rimessa dal fondo velocemente.

Se il portiere esegue una rimessa dal fondo e il pallone esce dalla linea di porta o dalle linee laterali senza prima essere uscito dall'area di rigore, gli arbitri ordinano che la rimessa dal fondo si ripeta, ma il conteggio dei quattro secondi continua da dove è stato interrotto, una volta che il portiere sarà pronto a ripeterla.

Se nell'esecuzione di una rimessa dal fondo, il pallone colpisce uno degli arbitri all'interno dell'area di rigore prima di esserne uscito dalla stessa e poi entra in gioco, gli arbitri lasceranno che il gioco prosegua.

REGOLA 17 – IL CALCIO D'ANGOLO

Il calcio d'angolo è un modo di riprendere il gioco.

Un calcio d'angolo dovrà essere accordato quando il pallone, dopo aver toccato per ultimo un giocatore della squadra difendente, oltrepassa interamente la linea di porta, sia a terra, sia in aria, e non è stata segnata una rete in conformità alla Regola 10, o quando è così determinato dalle Regole del Gioco del Beach Soccer.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo, ma unicamente contro la squadra avversaria.

Posizione del pallone e dei calciatori

Il pallone deve essere:

- all'interno dell'arco d'angolo immaginario più vicino al punto dove ha oltrepassato la linea di porta

I calciatori avversari devono essere:

- sul rettangolo di gioco ad almeno m. 5 dall'arco d'angolo fino a che il pallone non è in gioco

Procedura

- Il calciatore che effettua il calcio d'angolo può fare un piccolo cumulo di sabbia, con i piedi o con il pallone, per elevare la posizione del pallone
- Il pallone deve essere calciato da un calciatore della squadra attaccante
- Il calciatore incaricato deve calciare il pallone entro quattro secondi dal momento in cui è possibile farlo
- Il pallone è in gioco dopo che è calciato e si muove

Se la ripresa del gioco è ritardata per ragioni tattiche, gli arbitri iniziano il conteggio dei quattro secondi emettendo un fischio, indipendentemente dal fatto che il calciatore sia pronto o no

Infrazioni e sanzioni

Se, durante l'esecuzione di un calcio d'angolo, un avversario è più vicino al pallone rispetto alla distanza regolamentare:

- il calcio d'angolo è ripetuto dalla stessa squadra e il calciatore colpevole deve essere ammonito, a meno che non si possa applicare il vantaggio o venga commessa dalla squadra avversaria un'infrazione sanzionabile con un calcio di punizione o con un calcio di rigore

Se un avversario ostacola o distrae il calciatore che sta effettuando il calcio d'angolo:

- deve essere ammonito per comportamento antisportivo

Se il calcio d'angolo non è eseguito entro quattro secondi:

- una rimessa dal fondo è accordata alla squadra avversaria

Nel caso di altre infrazioni alla procedura o alla posizione del pallone:

- il calcio d'angolo deve essere ripetuto. Se l'infrazione è stata commessa dalla squadra che sta effettuando il calcio d'angolo, il computo dei quattro secondi non viene annullato e riprende dal momento in cui colui che esegue il calcio d'angolo è pronto per ripetere il tiro

Calcio d'angolo eseguito da un qualsiasi calciatore, escluso il portiere

Se il pallone è in gioco ed il calciatore che ha eseguito il calcio d'angolo tocca una seconda volta il pallone (tranne che con le mani) prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- se gli arbitri non applicano il vantaggio, sarà interrotto e un calcio di punizione dovrà essere accordato alla squadra avversaria, da eseguirsi dal punto dove è stata commessa l'infrazione se è avvenuta nella metà campo della squadra avversaria o dal punto immaginario del centrocampo se l'infrazione è stata commessa nella metà campo della squadra che l'ha commessa (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Se il pallone è in gioco ed il calciatore che ha eseguito il calcio d'angolo tocca deliberatamente con le mani il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- se gli arbitri non applicano il vantaggio, sarà interrotto il gioco e un calcio di punizione dovrà essere accordato in favore della squadra avversaria, dal punto in cui è avvenuta l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)
- un calcio di rigore dovrà essere accordato in favore della squadra avversaria se l'infrazione è commessa all'interno dell'area di rigore del calciatore che ha eseguito il tiro

Calcio d'angolo eseguito dal portiere

Se il pallone è in gioco e il portiere tocca il pallone per la seconda volta (non con le mani) prima che abbia toccato un altro calciatore:

- se gli arbitri non applicano il vantaggio, sarà interrotto il gioco e un calcio di punizione dovrà essere accordato in favore della squadra avversaria, da eseguirsi dal punto dove è stata commessa l'infrazione se è commessa nella metà campo della squadra difendente o dal punto immaginario del centrocampo se l'infrazione è stata commessa nella propria metà campo (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Se il pallone è in gioco e il portiere tocca volontariamente con le mani il pallone prima che sia toccato da un altro calciatore:

- se l'infrazione è avvenuta all'esterno dell'area di rigore del portiere, e gli arbitri non applicano il vantaggio, sarà interrotto il gioco e un calcio di punizione dovrà essere accordato in favore della squadra avversaria, dal punto in cui è avvenuta l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)
- se l'infrazione è avvenuta all'interno dell'area di rigore del portiere, e gli arbitri non applicano il vantaggio, sarà interrotto il gioco, e un calcio di punizione dovrà essere accordato in favore della squadra avversaria, da eseguirsi dal punto immaginario del centrocampo (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Interpretazioni delle Regole del Gioco del Beach Soccer e Linee Guida per gli Arbitri

Procedure – infrazioni

Si ricorda agli arbitri che gli avversari devono rimanere ad almeno m. 5 dall'arco immaginario d'angolo fino a quando il pallone non sia in gioco, aiutandosi con i segni posti sulle linee perimetrali. Ove necessario, gli arbitri devono richiamare ogni calciatore che non rispetti tale distanza prima che il calcio d'angolo sia effettuato, ed ammonire il calciatore se successivamente omette di arretrare alla distanza regolamentare.

Se un calciatore, mentre sta eseguendo correttamente un calcio d'angolo, calcia intenzionalmente il pallone contro un avversario con l'intenzione di giocare nuovamente il pallone, ma non in maniera negligente, imprudente o con vigoria sproporzionata gli arbitri devono permettere che il gioco continui.

Il pallone deve essere posto nell'immaginario arco d'angolo ed è in gioco quando viene calciato, pertanto il pallone non deve necessariamente uscire dall'arco d'angolo per essere in gioco.

Se un portiere, per effetto del gioco, si trova fuori dalla sua porta, o lui stesso o qualche altro calciatore termina all'esterno del rettangolo di gioco, la squadra avversaria può eseguire rapidamente il calcio d'angolo, se lo eseguono correttamente.

PROCEDIMENTO PER DETERMINARE LA VINCENTE DI UNA GARA

Le reti segnate in trasferta, il tempo supplementare e i tiri di rigore sono i tre metodi approvati per determinare la squadra vincente quando le regole della competizione richiedono che ci sia una squadra vincente dopo che una gara è terminata in parità.

Reti segnate in trasferta

Il regolamento della competizione può prevedere che quando le squadre giocano una gara con andata e ritorno, se il punteggio complessivo tra le due squadre è in parità dopo la seconda gara, le reti segnate in trasferta valgono doppio.

Il tempo supplementare

Il regolamento di una competizione può prevedere che sia giocato un tempo supplementare di tre minuti. Saranno applicate le condizioni stabilite dalle Regole 7 e 8.

Tiri dal punto immaginario del rigore

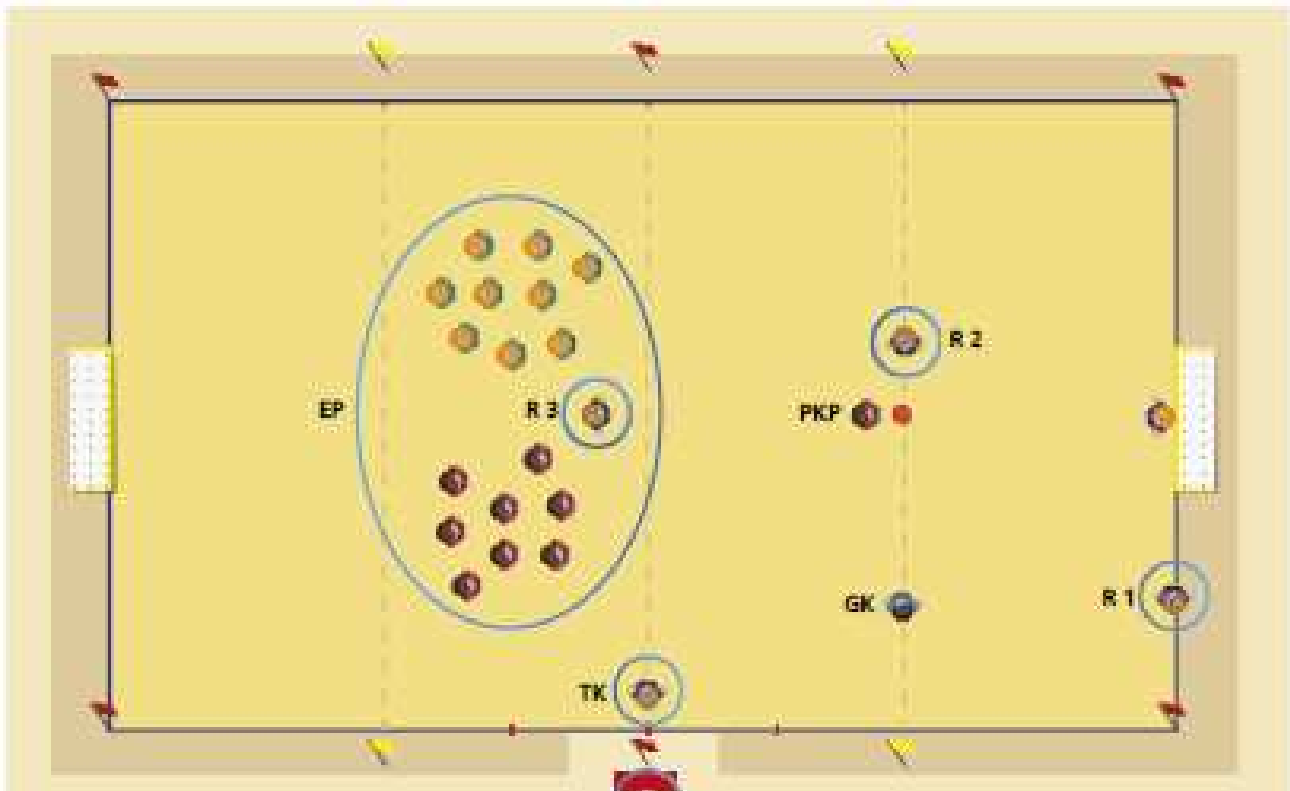
Il regolamento della competizione può prevedere tiri dal punto del calcio di rigore in conformità alla seguente procedura.

Procedura

- Il primo arbitro sceglie la porta verso la quale i tiri dovranno essere battuti dal punto immaginario del calcio di rigore
- Il primo arbitro procede al sorteggio mediante una moneta e la squadra il cui capitano vince il sorteggio decide se tirare il primo o il secondo rigore
- Il primo arbitro, il secondo arbitro, il terzo arbitro e il cronometrista annotano la sequenza dei tiri effettuati
- In conformità alle disposizioni di seguito menzionate le due squadre eseguono ciascuna tre tiri di rigore
- I tiri vengono eseguiti alternativamente da ciascuna squadra
- Se, prima che entrambe le squadre abbiano eseguito i loro tre tiri, una di esse segna un numero di reti che l'altra non potrebbe più realizzare terminando la serie dei tiri, non saranno eseguiti ulteriori tiri
- Se, dopo che entrambe le squadre hanno eseguito i loro tre tiri, segnando lo stesso numero di reti o senza segnarne alcuna, i tiri continuano ad essere effettuati alternativamente fino a quando una squadra segna una rete in più dell'altra, con lo stesso numero di tiri
- Tutti i calciatori titolari e di riserva hanno diritto ad eseguire i tiri di rigore

- Un portiere può essere sostituito da un qualsiasi calciatore mentre i tiri di rigore vengono effettuati, sempre che la sostituzione rispetti quanto previsto dalla Regola 4
- Ogni tiro di rigore è eseguito da un calciatore diverso e tutti i calciatori aventi diritto ad eseguire i tiri di rigore devono averne eseguito uno prima che un calciatore possa batterne un secondo
- Ogni calciatore avente diritto ad eseguire i tiri di rigore può assumere il ruolo del portiere durante l'esecuzione dei tiri di rigore, purché gli arbitri ne siano informati ed il suo equipaggiamento sia conforme alla Regola 4
- Solo i calciatori aventi diritto ad eseguire i tiri di rigore, inclusi i portieri, gli arbitri e il terzo arbitro sono autorizzati a restare sul rettangolo di gioco durante l'esecuzione dei tiri di rigore
- Tutti i calciatori aventi diritto ad eseguire i tiri di rigore, eccetto colui che esegue il tiro e i due portieri, devono rimanere nella metà campo opposta con il terzo arbitro
- Il primo arbitro, situato sulla linea di porta alla destra dell'incaricato del tiro e dal lato opposto al secondo arbitro, controlla che il portiere difendente non commetta alcuna infrazione e decide se il pallone è entrato o no in porta
- Il secondo arbitro, posizionato in linea con il punto immaginario del calcio di rigore alla sinistra del calciatore incaricato del tiro, si assicura che il calciatore non commetta alcuna infrazione e da il segnale affinché il tiro venga effettuato; inoltre osserva la posizione dell'altro portiere che deve stare sulla linea immaginaria dell'area di rigore dal lato opposto al secondo arbitro, ad almeno 5 metri dal pallone
- Se è previsto l'assistente arbitrale di riserva, il cronometrista si posiziona davanti al tavolo del cronometrista e si assicura che i calciatori non aventi diritto al tiro e i dirigenti delle squadre si comportino regolarmente. L'assistente arbitrale di riserva assume le funzioni del cronometrista
- Il portiere della squadra che esegue il tiro deve restare all'interno del rettangolo di gioco, di fronte al secondo arbitro, sulla linea immaginaria dell'area di rigore e ad almeno 5 metri dal punto immaginario del tiro di rigore. Non deve comportarsi in modo antisportivo
- Salvo diverse disposizioni, le Regole del Gioco del Beach Soccer e le linee guida del Dipartimento Arbitri FIFA si applicano durante l'esecuzione dei tiri di rigore
- Se, quando finisce la gara, o il tempo supplementare e prima che inizi l'esecuzione dei tiri di rigore, una squadra ha un numero maggiore di calciatori, sia titolari che riserve, dell'avversaria, deve ridurre il numero in modo da eguagliare quello degli avversari e il capitano della squadra deve comunicare al primo arbitro i nominativi e i numeri di ogni calciatore escluso.
- Se una squadra deve ridurre il numero dei propri calciatori per eguagliarlo a quello della squadra avversaria, essa può escludere i portieri dai calciatori incaricati di eseguire i tiri di rigore
- Un portiere escluso dall'esecuzione dei tiri di rigore al fine di eguagliare il numero dei calciatori della propria squadra a quello della squadra avversaria, e che si trova quindi nella propria area tecnica, può sostituire il portiere titolare della sua squadra in ogni momento

- Prima dell'inizio dei tiri di rigore, l'arbitro deve assicurarsi che lo stesso numero di calciatori per squadra, aventi diritto ad eseguire i tiri di rigore, sia nella metà campo opposta a quella in cui vengono eseguiti i tiri di rigore



Interpretazioni delle Regole del Gioco del Beach Soccer e Linee Guida per gli Arbitri

Tiri di rigore

Procedura

- I tiri di rigore non fanno parte della gara
- L'area di rigore dove si eseguono i tiri di rigore si può cambiare solo se la porta o la superficie di gioco diventa inutilizzabile o per motivi di sicurezza
- Una volta che tutti i calciatori eleggibili hanno eseguito il proprio tiro di rigore, non è necessario attenersi allo stesso ordine della prima serie di tiri
- Ciascuna squadra deve scegliere i calciatori incaricati di eseguire i tiri di rigore e l'ordine di esecuzione, selezionandoli tra i calciatori titolari e di riserva e dovrà comunicarli al terzo arbitro prima che i tiri siano eseguiti
- Fatta eccezione per il portiere, una volta che la procedura dei tiri di rigore ha avuto inizio, un calciatore infortunato non può essere sostituito da un calciatore non avente diritto all'esecuzione, laddove ve ne fosse qualcuno

- Se il portiere è espulso durante la procedura dei tiri di rigore, può essere sostituito da un calciatore avente diritto all'esecuzione, ma non da un altro portiere se questi era stato escluso dall'effettuazione dei tiri di rigore
- Un calciatore titolare o di riserva può essere ammonito o espulso durante la procedura dei tiri di rigore
- Se un calciatore eleggibile o un calciatore non eleggibile riceve un'ammonizione durante il periodo normale della gara o durante il tempo supplementare, e poi riceve una seconda ammonizione durante l'esecuzione dei tiri di rigore, deve essere espulso per aver ricevuto una seconda ammonizione
- Gli arbitri non devono sospendere la sequenza dei tiri se una squadra è ridotta a meno di tre calciatori durante la procedura dei tiri di rigore
- Se un calciatore s'infortuna o viene espulso durante la procedura dei tiri di rigore e la squadra si trova così in inferiorità numerica, gli arbitri non devono ridurre il numero dei calciatori della squadra avversaria incaricati di effettuare i tiri di rigore
- Un numero uguale di calciatori per ciascuna squadra è richiesto solamente all'inizio della procedura dei tiri di rigore
- Se il pallone colpisce uno dei pali, la traversa e/o il portiere prima di oltrepassare la linea di porta posta tra i pali e la traversa, gli arbitri convalidano la rete
- Se il pallone scoppia o si danneggia dopo aver colpito uno dei pali o la traversa e non entra in porta, gli arbitri non ordinano la ripetizione del tiro di rigore e considerano il tiro come eseguito
- Se il regolamento della competizione prevede i tiri di rigore per determinare la vincente di una gara o di una gara con andata e ritorno, e le squadre si rifiutano di eseguirli, gli arbitri riportano l'accaduto alle autorità competenti
- Se prima dell'inizio dei tiri di rigore, uno o più calciatori aventi diritto all'esecuzione abbandonano il rettangolo di gioco o si rifiutano di effettuare i tiri di rigore una volta che questi hanno avuto inizio e non sono infortunati, gli arbitri sospendono l'esecuzione dei tiri di rigore, riportando l'accaduto alle autorità competenti
- Durante l'esecuzione dei tiri di rigore gli arbitri non devono autorizzare dispositivi di comunicazione all'interno del rettangolo di gioco. Se il regolamento della competizione permette l'uso di una telecamera, deve essere posizionata al lato opposto della linea laterale con la zona delle sostituzioni, all'altezza della linea mediana immaginaria e a non più di due metri dalla linea laterale

L'AREA TECNICA

L'area tecnica è una zona speciale per lo staff tecnico ed i calciatori di riserva.

Sebbene la dimensione e la posizione delle aree tecniche possano differire da un impianto all'altro, i seguenti punti hanno valore di indicazione generale:

- L'area tecnica si estende lateralmente un metro ad ogni lato delle panchine assegnate e si estende in avanti fino ad una distanza di 1 metro dalla linea laterale
- Si raccomanda di utilizzare dei segni per delimitare questa area
- Il numero delle persone, sia i calciatori di riserva che dirigenti, autorizzate a rimanere nell'area tecnica è determinato dalle regole della competizione
- Gli occupanti dell'area tecnica sono identificati prima dell'inizio della partita in conformità alle regole della competizione
- Un solo dirigente alla volta è autorizzato a dare istruzioni tecniche e può rimanere in piedi
- L'allenatore e gli altri dirigenti devono rimanere all'interno dell'area tecnica, salvo casi particolari quali, ad esempio, il massaggiatore o il medico entrano sul rettangolo di gioco, con il permesso degli arbitri, per soccorrere un calciatore infortunato o provvedere al suo trasporto all'esterno dal rettangolo di gioco
- L'allenatore e le altre persone presenti nell'area tecnica devono mantenere un comportamento corretto, evitando qualsiasi ostacolo ai movimenti dei calciatori o degli arbitri
- I calciatori di riserva e il preparatore atletico possono eseguire il riscaldamento durante la gara nella zona prevista per questo scopo, sempre che non ostacolino i movimenti dei calciatori e degli arbitri e si comportino in modo responsabile
- Un calciatore di riserva non può esercitare le funzioni di dirigente della sua squadra, e pertanto non può stare in piedi nell'area tecnica per dare istruzioni ai suoi compagni

L'ASSISTENTE ARBITRALE DI RISERVA

L'assistente arbitrale di riserva:

- è designato in conformità alle regole della competizione e sostituisce il cronometrista se uno degli arbitri è impossibilitato a continuare a dirigere la gara. Egli coadiuva gli arbitri in ogni momento
- collabora per qualsiasi adempimento amministrativo, prima, durante e dopo la gara, quando richiesto dagli arbitri
- redige un rapporto dopo la gara per le autorità competenti in merito ad ogni scorrettezza o altro incidente avvenuto fuori della visuale degli arbitri. Egli deve avvisare 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 un incidente di qualsiasi genere
- si posiziona in vista, ma non in prossimità degli assistenti arbitrali
- fa il primo controllo dell'equipaggiamento dei calciatori negli spogliatoi
- esercita la funzione di cronometrista al tavolo del cronometrista durante l'esecuzione dei tiri di rigore per determinare la vincente di una gara o di una gara con andata e ritorno

SEGNALI DEGLI ARBITRI

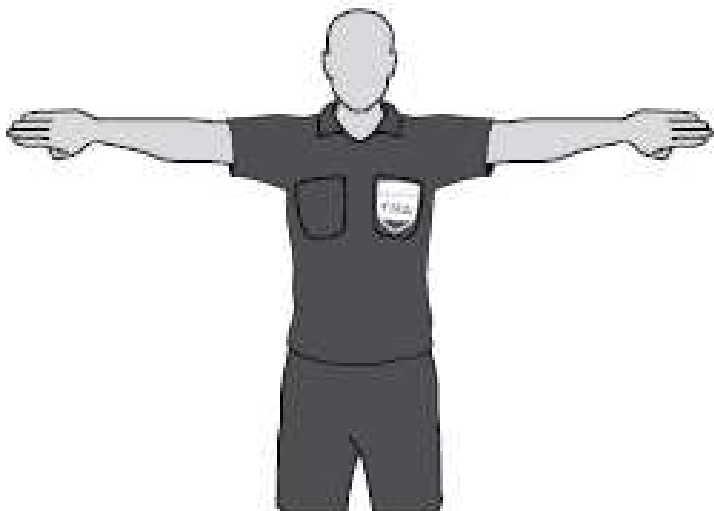
Gli arbitri devono compiere i segnali sotto elencati, tenendo a mente che ci sono segnali che deve fare uno solo dei due arbitri e un segnale che entrambi gli arbitri devono fare contemporaneamente.

Gli assistenti degli arbitri devono segnalare quando il cronometro è stato fermato e quando un calcio d'inizio è stato eseguito in maniera non regolamentare.

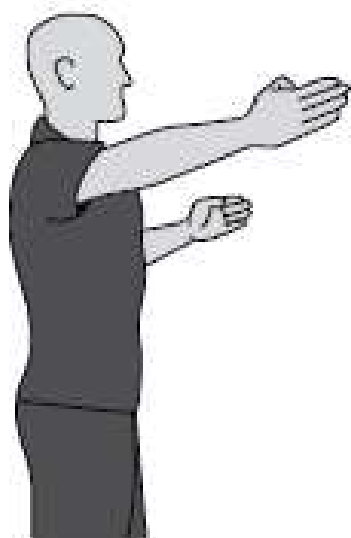
Segnali a cura di un solo arbitro



Calcio di inizio / Ripresa del gioco



Calcio di punizione da eseguirsi nella metà campo d'attacco



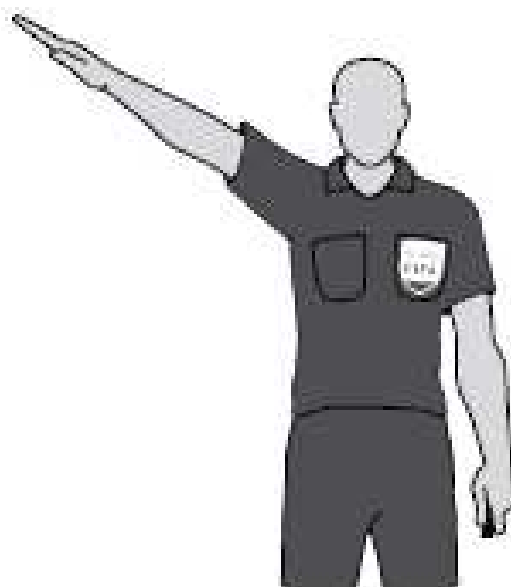
Calcio di punizione da eseguirsi nella propria metà campo o dal punto immaginario del centrocampo



Calcio di rigore



Rimessa laterale (1)
laterale (2)



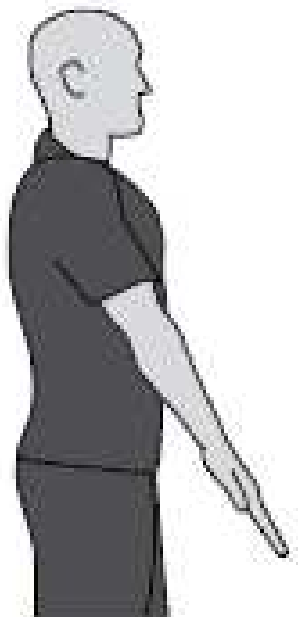
Rimessa



Calcio d'angolo (1)



Calcio d'angolo (2)



Rimessa dal fondo (1)



Rimessa dal fondo (2)



Fermare il cronometro



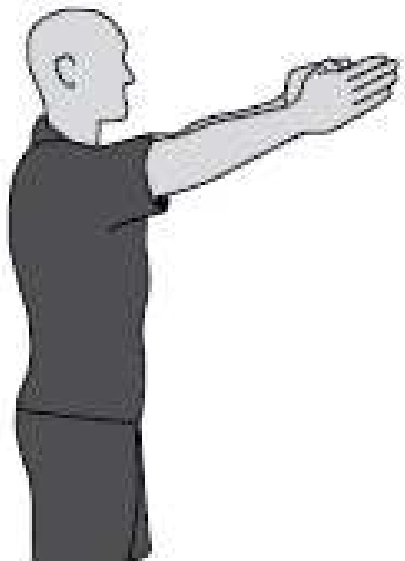
Conteggio dei quattro secondi (1)



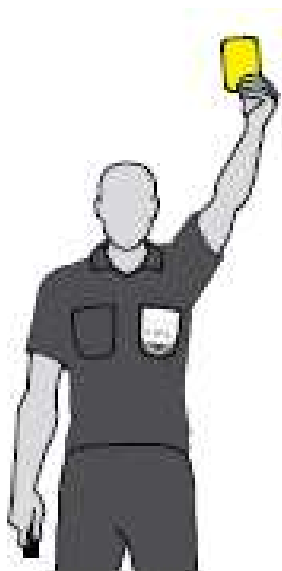
Conteggio dei quattro secondi (2)



Conteggio dei quattro secondi (3)



Applicazione del vantaggio



Ammonizione (Cartellino giallo)



Espulsione (Cartellino



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



Gol



Autorete (1)



Autorete (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)