



Κανόνες Του Παιχνιδιού

23/24



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΙΚΗ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ
Κεντρική Επιτροπή Διαιτησίας
Ακαδημία Διαιτησίας

Κλειδί

Οι κύριες αλλαγές του Κανονισμού υπογραμμίζονται και **καλύπτονται** με κίτρινο χρώμα, για παράδειγμα: πέναλτι

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ		
Η φιλοσοφία και το πνεύμα των Κανόνων του Παιχνιδιού		4
Η διαχείριση των αλλαγών των Κανόνων του Παιχνιδιού		5
Το μέλλον		6
Επισημάνσεις επί των Κανόνων του Παιχνιδιού		6
Γενικές τροποποιήσεις		7
Κατευθυντήριες οδηγίες για τις προσωρινές αποβολές		9
Κατευθυντήριες οδηγίες για την επιστροφή των αναπληρωματικών		12
Κανόνες του Παιχνιδιού 2023/24		
1	Ο Αγωνιστικός Χώρος	13
2	Η Μπάλα	22
3	Αριθμός των παικτών	25
4	Ο Εξοπλισμός των Παικτών	32
5	Ο Διαιτητής	38
6	Οι άλλοι Αξιωματούχοι του αγώνα	47
7	Η διάρκεια του αγώνα	53
8	Η έναρξη και επανέναρξη του παιχνιδιού	56
9	Η μπάλα μέσα και έξω από το παιχνίδι	59
10	Καθορισμός αποτελέσματος ενός αγώνα	61
11	Offside	66
12	Παραβάσεις και Αντιαθλητική συμπεριφορά	70
13	Ελεύθερα λακτίσματα	83
14	Το Πέναλτι	87
15	Το Πλάγιο	92
16	Το από τέρματος λάκτισμα (άουτ)	95
17	Το κόρνερ	97

Πρωτόκολλο Βοηθού διαιτητή για video (VAR)		99
Πρόγραμμα Ποιότητας FIFA		108
Αλλαγές/ τροποποιήσεις Κανόνων 2023/24		110
Περιληπτική ανάλυση των αλλαγών των Κανόνων του Παιχνιδιού		111
Ανάλυση όλων των τροποποιήσεων των Κανόνων		113
Γλωσσάρι		120
Ποδοσφαιρικοί φορείς		121
Όροι ποδοσφαίρου		121
Όροι διαιτησίας		127
Πρακτικές οδηγίες για τους διαιτητές		129
Εισαγωγή		130
Θέση, κίνηση και συνεργασία		130
Γλώσσα σώματος, επικοινωνία και χρήση σφυρίχτρας		141
Άλλες συμβουλές		146

Η φιλοσοφία και το πνεύμα των Κανόνων του Παιχνιδιού

Το ποδόσφαιρο είναι το μεγαλύτερο άθλημα στη γη. Παίζεται σε κάθε ήπειρο, σε κάθε χώρα και σε πολλά διαφορετικά επίπεδα/ κατηγορίες. Το γεγονός ότι οι Κανόνες του Παιχνιδιού είναι ίδιοι για όλο το ποδόσφαιρο σε όλο τον κόσμο, από το Παγκόσμιο Κύπελλο FIFA™ μέχρι ένα παιχνίδι μεταξύ μικρών παιδιών σε ένα απομακρυσμένο χωριό, είναι μια σημαντική δύναμη που πρέπει να συνεχίσει να αξιοποιείται για το καλό του αθλήματος παντού.

Το ποδόσφαιρο πρέπει να έχει Κανόνες που να διατηρούν το παιχνίδι δίκαιο καθώς αυτό είναι ένα από τα κρίσιμα θεμέλια του «όμορφου παιχνιδιού» και ένα ζωτικό χαρακτηριστικό του «πνεύματος» του παιχνιδιού. Οι καλύτεροι αγώνες είναι εκείνοι όπου ο διαιτητής σπάνια χρειάζεται επειδή οι παίκτες παίζουν με σεβασμό μεταξύ τους, με σεβασμό προς τους διαιτητές αλλά και τους Κανόνες.

Οι Κανόνες του Παιχνιδιού είναι σχετικά απλοί σε σύγκριση με τα περισσότερα άλλα ομαδικά αθλήματα, αλλά καθώς πολλές ερμηνείες είναι υποκειμενικές και οι αξιωματούχοι αγώνων είναι άνθρωποι, ορισμένες αποφάσεις αναπόφευκτα θα είναι λανθασμένες ή θα προκαλέσουν αντιπαραθέσεις και συζήτηση. Για μερικούς ανθρώπους αυτή η συζήτηση είναι μέρος της απόλαυσης και της ελκυστικότητας του παιχνιδιού, αλλά, είτε οι αποφάσεις είναι σωστές είτε λάθος, το «πνεύμα» του παιχνιδιού απαιτεί οι αποφάσεις των διαιτητών να γίνονται πάντα σεβαστές. Όλοι όσοι έχουν πόστα/ θέσεις στην ομάδα τους ειδικά οι προπονητές και οι αρχηγοί των ομάδων οι οποίοι έχουν σαφή ευθύνη ως προς το παιχνίδι στο να σέβονται τους διαιτητές του αγώνα και τις αποφάσεις τους.

Οι Κανόνες δεν μπορούν να αντιμετωπίσουν κάθε πιθανή κατάσταση, επομένως, όπου δεν υπάρχει άμεση πρόβλεψη στους Κανόνες, το ΔΠΣ αναμένει από τον διαιτητή να λάβει μια απόφαση εντός του «πνεύματος» του παιχνιδιού και των Κανόνων, αυτό συχνά περιλαμβάνει την ερώτηση, «τι θα ήθελε/ θα περίμενε το ποδόσφαιρο; (Από την απόφαση)».

Οι Κανόνες του Παιχνιδιού πρέπει επίσης να συμβάλλουν στην ασφάλεια και την υγεία των παικτών και είναι ευθύνη του ΔΠΣ να αντιδράσει γρήγορα και κατάλληλα για να υποστηρίξει τους συμμετέχοντες στο παιχνίδι, μέσω των **ίδιων** των Κανόνων, όταν παραστεί ανάγκη. Για παράδειγμα, μια προσωρινή τροποποίηση στον Κανόνα 3 εισήχθη ως απάντηση στην πανδημία του COVID-19 για να δώσει στις κορυφαίες διοργανώσεις τη δυνατότητα αύξησης του μέγιστου αριθμού αντικαταστάσεων για κάθε ομάδα από τρεις σε πέντε. Αυτή η τροποποίηση **έγινε** μέρος των Κανόνων του Παιχνιδιού **το** 2022/ 23. Οι δοκιμές συνεχίζονται επίσης με επιπρόσθετες αλλαγές λόγω διάσεισης, έτσι ώστε οι ομάδες να μπορούν να δώσουν προτεραιότητα στην υγεία ενός παίκτη

που έχει πραγματικό ή ύποπτο περιστατικό διάσεισης χωρίς να υφίσταται αριθμητικό μειονέκτημα.

Τα ατυχήματα συμβαίνουν αναπόφευκτα αλλά οι Κανόνες στοχεύουν στο να βοηθήσουν ώστε το παιχνίδι να γίνει όσο το δυνατόν πιο ασφαλές, εξισορροπώντας την υγεία των παικτών και την αθλητική δικαιοσύνη. Αυτό απαιτεί από τους διαιτητές να χρησιμοποιούν τους Κανόνες για να αντιμετωπίσουν αυστηρά εκείνους τους παίκτες των οποίων οι ενέργειες είναι πολύ επιθετικές ή επικίνδυνες. Οι Κανόνες ενσωματώνουν το απαράδεκτο του μη ασφαλούς παιχνιδιού στις πειθαρχικές τους προτάσεις/φράσεις όπως «ριψοκίνδυνο μαρκάρισμα» και «θέτοντας σε κίνδυνο την ασφάλεια ενός αντιπάλου» ή «χρήση υπερβολικής βίας».

Για να προωθήσει την καλύτερη κατανόηση των Κανόνων, το ΔΠΣ δημοσίευσε τους «Κανόνες του Παιχνιδιού – απλοποιημένοι Κανόνες του παιχνιδιού», οι οποίοι έχουν γραφεί για να κάνουν τους Κανόνες πιο κατανοητούς, ειδικά για νέους ανθρώπους, υποψήφιους ή νεοεισερχόμενους (Κ6) διαιτητές, ενήλικες που περιστασιακά διαιτητεύουν, παίκτες, προπονητές (συμπεριλαμβανομένων εκείνων που εργάζονται προκειμένου να πιστοποιηθούν ως προπονητές), θεατές και ανθρώπων των μέσων ενημέρωσης.

Η διαχείριση των αλλαγών των Κανόνων του Παιχνιδιού

Το ποδόσφαιρο πρέπει να παραμένει ελκυστικό και ευχάριστο για τους παίκτες, τους διαιτητές και τους προπονητές καθώς επίσης και για τους θεατές, τους οπαδούς, ανεξαρτήτως ηλικίας, φύλου, φυλής, θρησκείας, κουλτούρας, εθνικότητας, σεξουαλικού προσανατολισμού ή αναπηρίας.

Επομένως, για να αλλάξει ένας Κανόνας το ΔΠΣ και όλα τα όργανα/ επιτροπές του που συμμετέχουν στη διαδικασία λήψης αποφάσεων πρέπει να είναι πεπεισμένα ότι η αλλαγή/ τροποποίηση θα ωφελήσει το παιχνίδι. Αυτό, μερικές φορές, σημαίνει ότι η πιθανή αλλαγή πρέπει πρώτα να δοκιμαστεί.

Για κάθε προτεινόμενη αλλαγή δίνεται έμφαση στην αντικειμενικότητα, την ακεραιότητα, τον σεβασμό, την ασφάλεια, την απόλαυση τόσο των συμμετεχόντων, όσο και των θεατών και, όπου ενδείκνυται, στη χρήση τεχνολογίας για τη βελτίωση του παιχνιδιού.

Το ΔΠΣ θα συνεχίσει να συνεργάζεται με την παγκόσμια ποδοσφαιρική κοινότητα ώστε οι αλλαγές στους Κανόνες να ωφελήσουν το άθλημα σε όλα τα επίπεδα και σε κάθε γωνιά του κόσμου προκειμένου η ακεραιότητα του παιχνιδιού, οι Κανόνες και οι διαιτητές του αγώνα να γίνονται σεβαστοί, να εκτιμώνται και να προστατεύονται.

Το μέλλον

Το ΔΠΣ θα συνεχίσει το έργο του με τις συμβουλευτικές του ομάδες και τις εκτεταμένες προσπάθειες διαβούλευσης, δίνοντας έμφαση στην ασφάλεια των παικτών και την ανατροφοδότηση από τις δοκιμές για επιπρόσθετες αλλαγές λόγω διάσεισης, παράλληλα με την προσπάθεια να γίνει το παιχνίδι πιο δίκαιο και πιο ελκυστικό ως προς τη συμμετοχή αλλά και ως θεατές βλέποντας τους αγώνες.

Είναι επίσης σημαντικό να διατηρηθεί η «παγκοσμιότητα» των Κανόνων έτσι ώστε οι νεαροί παίκτες να μπορούν να βλέπουν αγώνες στην τηλεόραση και μετά να βγαίνουν έξω προσπαθώντας να εφαρμόσουν/ αναδημιουργήσουν αυτό που έχουν δει.

Το ΔΠΣ λαμβάνει πολύ θετικά τη συνεργασία με ανθρώπους σε όλο τον κόσμο και νοιώθουμε πάντα ευχάριστα όταν λαμβάνουμε προτάσεις ή ερωτήσεις σχετικά με τους Κανόνες του παιχνιδιού. Πράγματι, πολλές πρόσφατες αλλαγές των Κανόνων προήλθαν από προτάσεις ανθρώπων από πολλά διαφορετικά μέρη του κόσμου.

Ελπίζοντας ότι αυτό να συνεχιστεί στο μέλλον, παρακαλούμε να ανατρέξετε για λεπτομέρειες στον διαδικτυακό τόπο του IFAB www.theifab.com.

Επισημάνσεις επί των Κανόνων του Παιχνιδιού

Επίσημες γλώσσες

Το ΔΠΣ δημοσιεύει τους Κανόνες του Παιχνιδιού στα Αγγλικά, Γαλλικά, Γερμανικά και Ισπανικά. Εάν υπάρχει κάποια απόκλιση, στη διατύπωση, το αγγλικό κείμενο είναι υπερισχύει.

Άλλες γλώσσες

Οι εθνικές ομοσπονδίες, που μεταφράζουν τους Κανόνες του Παιχνιδιού, μπορούν να λάβουν το πρωτότυπο της έκδοσης των Κανόνων 2023/24 από το ΔΠΣ.

Οι Εθνικές Ομοσπονδίες που προβαίνουν μια μεταφρασμένη έκδοση των Κανόνων του Παιχνιδιού, χρησιμοποιώντας αυτή τη μορφή, καλούνται να στείλουν ένα αντίγραφο στο ΔΠΣ (δηλώνοντας ξεκάθαρα στο μπροστινό εξώφυλλο ότι είναι επίσημη μετάφραση αυτής της εθνικής ομοσπονδίας) ώστε να μπορεί να αναρτηθεί στην ιστοσελίδα του ΔΠΣ και να μπορεί χρησιμοποιηθεί κι από άλλους.

Μονάδες μετρήσεις

Εάν υπάρχει οποιαδήποτε απόκλιση μεταξύ μετρικών (μέτρα, εκατοστά κλπ) και Βρετανικών μονάδων (γυάρδες, ίντσες κλπ) μέτρησης, οι μετρικές μονάδες υπερισχύουν.

Εφαρμογή των Κανόνων

Οι ίδιοι Κανόνες ισχύουν σε κάθε αγώνα σε κάθε συνομοσπονδία, χώρα, πόλη και χωριό και εκτός από τις τροποποιήσεις, που επιτρέπονται από το ΔΠΣ (βλ. «Γενικές τροποποιήσεις»), οι Κανόνες δεν πρέπει να τροποποιηθούν ή να αλλάξουν, παρά μόνο με την άδεια του ΔΠΣ.

Όσοι εκπαιδεύουν τους αξιωματούχους αγώνων και άλλους συμμετέχοντες θα πρέπει τονίζουν ότι:

- 🔔 Οι διαιτητές θα πρέπει να εφαρμόζουν τους Κανόνες μέσα στο «πνεύμα» του παιχνιδιού για να βοηθήσουν στην διεξαγωγή δίκαιων και με ασφάλεια αγώνων
- 🔔 Όλοι πρέπει να σεβόμαστε τους αξιωματούχους αγώνα και τις αποφάσεις τους, να θυμόμαστε και να σεβόμαστε ότι οι διαιτητές είναι άνθρωποι και θα κάνουν λάθη.

Οι παίκτες έχουν μεγάλη ευθύνη για την εικόνα του παιχνιδιού και ο αρχηγός της ομάδας πρέπει να διαδραματίζει σημαντικό ρόλο για να διασφαλίζεται ότι τηρούνται οι Κανόνες και γίνονται σεβαστές οι αποφάσεις των διαιτητών.

Γενικές τροποποιήσεις

Η οικουμενικότητα των Κανόνων του Παιχνιδιού σημαίνει ότι το παιχνίδι είναι ουσιαστικά το ίδιο σε όλα τα μέρη του κόσμου και σε κάθε επίπεδο. Μαζί με τη δημιουργία ενός «δίκαιου» και ασφαλούς περιβάλλοντος στο οποίο το παιχνίδι θα παίζεται, οι Κανόνες θα πρέπει επίσης να προωθούν τη συμμετοχή και την απόλαυση.

Ιστορικά, το ΔΠΣ έχει επιτρέψει στις εθνικές ποδοσφαιρικές ομοσπονδίες κάποια ευελιξία να τροποποιούν τους «οργανωτικούς» Κανόνες για συγκεκριμένες κατηγορίες ποδοσφαίρου. Ωστόσο, το ΔΠΣ πιστεύει ακράδαντα ότι θα πρέπει τώρα να δίνονται στις εθνικές ποδοσφαιρικές ομοσπονδίες περισσότερες επιλογές τροποποίησης ζητημάτων του τρόπου οργάνωσης του ποδοσφαίρου, εάν αυτό θα ωφελήσει το ποδόσφαιρο στη χώρα τους.

Ο τρόπος, με τον οποίο παίζεται και διευθύνεται το παιχνίδι, θα πρέπει να είναι ο ίδιος σε κάθε γήπεδο ποδοσφαίρου στον κόσμο, από τον τελικό του Παγκοσμίου Κυπέλλου της FIFA έως το μικρότερο χωριό. Ωστόσο οι ανάγκες του αθλήματος του ποδοσφαίρου της κάθε χώρας θα πρέπει να καθορίζουν το πόσο θα διαρκεί ο αγώνας, πόσοι άνθρωποι μπορούν να παίρνουν μέρος και πώς θα τιμωρείται κάποια αντιαθλητική συμπεριφορά.

Όλες οι εθνικές ομοσπονδίες (και οι συνομοσπονδίες και η FIFA) έχουν την επιλογή να τροποποιήσουν όλους ή ορισμένους από τους ακόλουθους οργανωτικούς τομείς των Κανόνων του Παιχνιδιού για το ποδόσφαιρο για τους οποίους είναι υπεύθυνες:

Για όλα τα επίπεδα του παιχνιδιού:

- 🔔 Ο αριθμός των αντικαταστάσεων, που επιτρέπεται να χρησιμοποιηθεί κάθε ομάδα, είναι έως και πέντε (*) κατ' ανώτατο όριο, εκτός των αγώνων ΝΕΩΝ, όπου ο μέγιστος αριθμός θα προσδιορίζεται από την εθνική Ομοσπονδία (πχ ΕΠΟ), τη συνομοσπονδία (πχ UEFA ή τη FIFA)

(*) Δείτε επίσης τον Κανόνα 3 για τους όρους που ισχύουν σε αγώνες που πηγαίνουν στην παράταση και λεπτομέρειες σχετικά με τους περιορισμούς στις δυνατότητες αλλαγών.

Για τους νέους, τους βετεράνους, τους ΑΜΕΑ και το ερασιτεχνικό επίπεδο:

- διαστάσεις του αγωνιστικού χώρου
- διάσταση, βάρος και υλικό της μπάλας
- πλάτος μεταξύ των καθέτων δοκαριών και ύψος της οριζόντιας δοκού από το έδαφος
- διάρκεια των δύο (ίδιας διάρκειας) ημιχρόνων του παιχνιδιού (και δύο ίσα ημίχρονα της παράτασης)
- χρήση της δυνατότητας επιστροφής των αναπληρωματικών
- χρήση της εφαρμογής προσωρινών αποβολών για ορισμένες/ όλες τις περιπτώσεις παραβάσεων κίτρινης κάρτας

Επιπλέον, για να επιτρέψει στις εθνικές ποδοσφαιρικές ομοσπονδίες μεγαλύτερη ευελιξία, προς όφελος και ανάπτυξη του εγχώριου ποδοσφαίρου, οι ακόλουθες αλλαγές θεωρούνται επιτρεπόμενες, σχετικά με τις «κατηγορίες» του ποδοσφαίρου:

- Οι εθνικές ομοσπονδίες, οι συνομοσπονδίες και η FIFA έχουν την ευελιξία να αποφασίζουν τους περιορισμούς ηλικίας στις κατηγορίες νέων και βετεράνων
- Κάθε εθνική Ομοσπονδία θα καθορίζει ποιες διοργανώσεις, στις χαμηλότερες κατηγορίες, θα χαρακτηρίζονται ως «ερασιτεχνικό» ποδόσφαιρο

Άδεια για άλλες τροποποιήσεις

Οι εθνικές ποδοσφαιρικές ομοσπονδίες έχουν την δυνατότητα επιλογής στο να εγκρίνουν διαφορετικές τροποποιήσεις για διαφορετικές διοργανώσεις τους και δεν είναι απαραίτητο αυτό να εφαρμόζεται παγκοσμίως ή να εφαρμόζονται όλες. **Ωστόσο καμία άλλη τροποποίηση δεν επιτρέπεται χωρίς την έγκριση του ΔΠΣ**

Ζητείται από τις εθνικές ομοσπονδίες να ενημερώσουν το ΔΠΣ για τη χρήση αυτών των τροποποιήσεων και σε ποιες κατηγορίες, καθώς αυτές οι πληροφορίες και ιδιαίτερα ο λόγος (-οι) για τον οποίο (-ους) χρησιμοποιούνται οι τροποποιήσεις αυτές, ενδεχομένως να προσδιορίσει ιδέες ή στρατηγικές ανάπτυξης που μπορεί να μοιραστεί το ΔΠΣ για να βοηθήσει την ανάπτυξη του ποδοσφαίρου σε άλλες εθνικές ομοσπονδίες.

Το ΔΠΣ θα ενδιαφερόταν επίσης να μάθει για άλλες δυνατότητες τροποποιήσεις στους νόμους του παιχνιδιού που θα μπορούσαν να αυξήσουν τη συμμετοχή, να κάνουν το ποδόσφαιρο πιο ελκυστικό και να προωθήσουν την ανάπτυξή του παγκοσμίως.

Κατευθυντήριες οδηγίες για τις προσωρινές αποβολές

Η 131^η Ετήσια Γενική Συνέλευση του ΔΠΣ που πραγματοποιήθηκε στο Λονδίνο στις 3 Μαρτίου 2017 ενέκρινε την εφαρμογή των προσωρινών αποβολών για όλες ή ορισμένες περιπτώσεις των παρατηρήσεων (κίτρινες κάρτες) σε αγώνες νέων, βετεράνων, ΑΜΕΑ και ερασιτεχνών, με την επιφύλαξη της έγκρισης της εθνικής ποδοσφαιρικής ομοσπονδίας όπου ανήκει η διοργάνωση ή της συνομοσπονδίας ή της FIFA, οποιαδήποτε είναι αρμόδια

Η αναφορά για τις προσωρινές αποβολές βρίσκεται στα εξής σημεία:

Κανόνας 5 - Ο Διαιτητής (Αρμοδιότητες και καθήκοντα):

Πειθαρχικά μέτρα

Ο διαιτητής έχει τη εξουσία να δείχνει κίτρινες ή κόκκινες κάρτες και, όπου οι κανόνες της διοργάνωσης το επιτρέπουν, να εφαρμόζει και προσωρινή αποβολή ενός παίκτη από την είσοδό του στον αγωνιστικό χώρο, στην έναρξη του αγώνα, μέχρι ότου τελειώσει ο αγώνας, συμπεριλαμβανομένης της ανάπαυλας μεταξύ των ημιχρόνων, της παράτασης και των **πέναλτι (κτυπήματα πέναλτι)**.

Προσωρινή αποβολή είναι όταν ένας παίκτης διαπράττει παράβαση κίτρινης κάρτας και τιμωρείται με άμεση «αναστολή» της συμμετοχής του στη συνέχεια του παιχνιδιού. Η φιλοσοφία είναι ότι μια «στιγμιαία τιμωρία» μπορεί να είναι σημαντική και να έχει άμεση θετική επίδραση στη συμπεριφορά του παραβάτη παίκτη και, ενδεχομένως, στην ομάδα του.

Η εθνική ποδοσφαιρική ομοσπονδία, η συνομοσπονδία ή η FIFA, θα πρέπει να εγκρίνουν (για δημοσίευση στους κανόνες της διοργάνωσης) ένα πρωτόκολλο προσωρινής αποβολής μέσα από τις ακόλουθες κατευθυντήριες οδηγίες

Μόνο παίκτες

- 🔔 Οι προσωρινές αποβολές εφαρμόζονται για όλους τους παίκτες (συμπεριλαμβανομένων των τερματοφυλάκων) αλλά όχι για παραβάσεις που τιμωρούνται με κίτρινη κάρτα και διαπράττονται από αναπληρωματικό ή παίκτη που αντικαταστάθηκε.

Το σήμα του διαιτητή

- 🔔 Ο τρόπος που θα δείξει ο διαιτητής την προσωρινή αποβολή είναι ο εξής: δείχνει την κίτρινη κάρτα και στη συνέχεια δείχνει ξεκάθαρα, με τους δύο βραχίονες, την περιοχή της προσωρινής αποβολής (που συνήθως είναι η τεχνική περιοχή του παίκτη)

Η περίοδος προσωρινής αποβολής

- 🔔 Η διάρκεια, της προσωρινής αποβολής, είναι η ίδια για όλες τις παραβάσεις
- 🔔 Η διάρκεια της προσωρινής αποβολής θα πρέπει να κυμαίνεται μεταξύ 10 – 15% του συνολικού χρόνου παιχνιδιού (π χ 10 λεπτά σε αγώνα 90 λεπτών, 8 λεπτά σε αγώνα 80 λεπτών)
- 🔔 Ο χρόνος της προσωρινής αποβολής αρχίζει τη στιγμή που το παιχνίδι αρχίζει πάλι ενώ ο παραβάτης έχει βγει από τον αγωνιστικό χώρο
- 🔔 Ο διαιτητής θα πρέπει να συμπεριλάβει στη χρονική περίοδο της προσωρινής αποβολής κάθε «χαμένο» χρόνο για διακοπές για τις οποίες «επιπρόσθετος χρόνος» θα προστίθεται στο τέλος του ημιχρόνου (πχ αντικατάσταση, τραυματισμός κλπ)
- 🔔 Οι διοργανώσεις πρέπει να αποφασίζουν ποιος θα βοηθά τον διαιτητή στην τήρηση του χρόνου της προσωρινής αποβολής. Θα μπορούσε να είναι ευθύνη του παρατηρητή αγώνα, του 4 ου διαιτητή ή ενός ουδέτερου βοηθού διαιτητή. Αντί αυτού θα μπορούσε να είναι ένας αξιωματούχος ομάδας.
- 🔔 Μόλις ολοκληρωθεί η χρονική περίοδος της προσωρινής αποβολής, ο παίκτης μπορεί να επιστρέψει από την πλάγια γραμμή με την άδεια του διαιτητή, η οποία μπορεί να δοθεί ενώ η μπάλα είναι στο παιχνίδι.
- 🔔 Ο διαιτητής έχει την τελική απόφαση για το πότε ο παίκτης μπορεί να επιστρέψει
- 🔔 Ο παίκτης που αποβλήθηκε προσωρινά δεν μπορεί να αντικατασταθεί μέχρι το τέλος της χρονικής περιόδου της προσωρινής αποβολής (αλλά όχι αν η ομάδα έχει χρησιμοποιήσει όλες τις επιτρεπόμενες αντικαταστάσεις)
- 🔔 Εάν δεν έχει ολοκληρωθεί η χρονική περίοδος της προσωρινής αποβολής στο τέλος του πρώτου ημιχρόνου (ή στο τέλος του δεύτερου ημιχρόνου, όταν πρέπει να ακολουθήσει παράταση) το υπόλοιπο μέρος της χρονικής περιόδου της προσωρινής αποβολής εκτίεται από την αρχή του δεύτερου ημιχρόνου (ή στην έναρξη της παράτασης)
- 🔔 Ένας παίκτης που εξακολουθεί να εκτίει την προσωρινή αποβολή στο τέλος του αγώνα (της παράτασης) επιτρέπεται να συμμετάσχει στα πέναλτι (κτυπήματα πέναλτι).

Περιοχή προσωρινής αποβολής

- 🔔 Ένας προσωρινά αποβληθείς παίκτης θα πρέπει να παραμείνει στην τεχνική περιοχή (όπου αυτή υπάρχει) ή με τον προπονητή/ τεχνικό προσωπικό της ομάδας, εκτός εάν «προθερμαίνεται» (με τις συνθήκες προθέρμανσης που ισχύουν για τους αναπληρωματικούς)

Παραβάσεις στη διάρκεια μιας προσωρινής αποβολής

- 🔔 Ένας προσωρινά αποβληθείς παίκτης, που διαπράττει μια παράβαση κίτρινης ή κόκκινης κάρτας, στη διάρκεια της δικιάς του προσωρινής

αποβολής, δεν μπορεί να πάρει άλλο μέρος στον αγώνα, ούτε να αναπληρωθεί, ούτε να αντικατασταθεί.

Επιπλέον πειθαρχικές ενέργειες

- 🔔 Οι διοργανώσεις των εθνικών ποδοσφαιρικών ομοσπονδιών θα αποφασίζουν αν θα πρέπει οι προσωρινές αποβολές να αναφέρονται αρμοδίως στις αρχές κι αν κάθε περεταίρω πειθαρχικό μέτρο μπορεί να παρθεί, για παράδειγμα αναστολή λόγω συσσώρευσης ενός αριθμού των προσωρινών αποβολών, όπως με τις κίτρινες κάρτες.

Συστήματα προσωρινών αποβολών

Μια διοργάνωση μπορεί να χρησιμοποιήσει τα ακόλουθα συστήματα προσωρινής αποβολής

- 🔔 Σύστημα Α - για όλες τις περιπτώσεις κίτρινης κάρτας
- 🔔 Σύστημα Β - για μερικές, αλλά όχι για όλες, τις περιπτώσεις κίτρινης κάρτας

Σύστημα Α - για όλες τις περιπτώσεις κίτρινης κάρτας

- 🔔 Όλες οι περιπτώσεις κίτρινης κάρτας τιμωρούνται με προσωρινή αποβολή
- 🔔 Ένας παίκτης που δέχεται τη δεύτερη κίτρινη κάρτα στον ίδιο αγώνα:
 - Θα λάβει μια δεύτερη προσωρινή αποβολή και μετά δεν θα πάρει άλλο μέρος στον αγώνα
 - μπορεί να αντικατασταθεί από έναν αναπληρωματικό στο τέλος της δεύτερης προσωρινής αποβολής, εάν η ομάδα του παίκτη δεν έχει χρησιμοποιήσει το μέγιστο αριθμό αντικαταστάσεων (αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι η ομάδα έχει ήδη «τιμωρηθεί» με το να παίζει χωρίς αυτόν τον παίκτη για δύο περιόδους προσωρινής αποβολής)

Μέθοδος Β - προσωρινή αποβολή για κάποιες αλλά όχι για όλες τις περιπτώσεις κίτρινης κάρτας (*)

- 🔔 Μια προκαθορισμένη λίστα παραβάσεων που τιμωρούνται με κίτρινη κάρτα, θα τιμωρούνται με προσωρινή αποβολή
- 🔔 Όλες οι άλλες παραβάσεις, που τιμωρούνται με κίτρινη κάρτα, θ' αντιμετωπίζονται μόνο με το να δείχνεται η κίτρινη κάρτα
- 🔔 Ένας παίκτης που αποβλήθηκε προσωρινά και έπειτα παρατηρείται, συνεχίζει να παίζει
- 🔔 Ένας παίκτης που έχει δεχτεί κίτρινη κάρτα και στη συνέχεια τιμωρείται με προσωρινή αποβολή, μπορεί να συνεχίσει να παίζει, μετά το τέλος της τέλος της προσωρινής αποβολής
- 🔔 Ένας παίκτης που τιμωρείται με δεύτερη προσωρινή αποβολή στον ίδιο αγώνα, θα εκτίει την προσωρινή αποβολή χωρίς να παίρνει άλλο μέρος στον αγώνα. Ο παίκτης αυτός μπορεί να αντικατασταθεί από αναπληρωματικό, στο τέλος της δεύτερης προσωρινής αποβολής,

εφόσον η ομάδα του δεν έχει χρησιμοποιήσει το μέγιστο αριθμό αλλαγών αλλά ο παίκτης που έχει επίσης δεχτεί μια (κίτρινη κάρτα μη προσωρινής αποβολής δεν μπορεί να αλλαχθεί ή να αντικατασταθεί

🔔 Ένας παίκτης που λαμβάνει μια δεύτερη παρατήρηση (κίτρινη κάρτα) στον ίδιο αγώνα, θα αποβάλλεται και δεν θα συμμετέχει άλλο στον αγώνα και δεν μπορεί να αλλάξει/ αντικατασταθεί

(*) Κάποιες διοργανώσεις μπορούν να θεωρούν σημαντικό το να χρησιμοποιήσουν, για ποινές προσωρινής αποβολής, μόνο τις παραβάσεις που τιμωρούνται με κίτρινη κάρτα και σχετίζονται με την «μη αρμόζουσα» συμπεριφορά, πχ

- Προσποίηση «θέατρο»
- Εσκεμμένη καθυστέρηση στο να αρχίσει πάλι το παιχνίδι η αντίπαλη ομάδα
- Διαμαρτυρία με λόγια ή χειρονομίες
- Σταμάτημα ή επηρεασμός μιας υποσχόμενης επίθεσης κρατώντας, τραβώντας, σπρώχνοντας ή παίζοντας τη μπάλα με το χέρι με πρόθεση
- Προσποίηση του παίκτη που εκτελεί το πέναλτι

Κατευθυντήριες οδηγίες για την επιστροφή αναπληρωματικών

Μετά από έγκριση στην 131^η Ετήσια Γενική Συνέλευση του Διεθνούς Ποδοσφαιρικού Συμβουλίου που πραγματοποιήθηκε στο Λονδίνο στις 3/3/2017 οι Κανόνες του Παιχνιδιού επιτρέπουν τώρα την επιστροφή των αναπληρωματικών σε αγώνες νέων, βετεράνων, ΑΜΕΑ και ερασιτεχνών, με την επιφύλαξη της έγκρισης της εθνικής ποδοσφαιρικής ομοσπονδίας της Διοργάνωσης, ή της συνομοσπονδίας ή της FIFA, οποιασδήποτε είναι αρμόδια.

Αναφορά στην επιστροφή αναπληρωματικών γίνεται στον:

Κανόνας 3 Οι παίκτες (Αριθμός των αντικαταστάσεων)

Επιστροφή αναπληρωματικών

- 🔔 Η χρησιμοποίηση του δικαιώματος επιστροφής των αναπληρωματικών επιτρέπεται μόνο σε αγώνες νέων, βετεράνων, ΑΜΕΑ και ερασιτεχνών με την επιφύλαξη ότι είναι σύμφωνη η εθνική ποδοσφαιρική ομοσπονδία, συνομοσπονδία ή η FIFA

Ένας «αναπληρωματικός που επιστρέφει» είναι ένας παίκτης που έχει ήδη παίξει στο παιχνίδι κι έχει αντικατασταθεί (ένας αντικατασταθείς παίκτης και αργότερα, στον ίδιο αγώνα, επιστρέφει για να ξαναπαίξει, αντικαθιστώντας έναν άλλο παίκτη.

Εκτός από την εξαίρεση για παίκτη που αντικαταστάθηκε, να επιστρέψει για να παίξει στο παιχνίδι, όλες οι άλλες διατάξεις του Κανόνα 3 και των Κανόνων του Παιχνιδιού ισχύουν για την επιστροφή αναπληρωματικών. Ειδικότερα η διαδικασία αντικατάστασης, που περιγράφεται στο Κανόνα 3, πρέπει να ακολουθείται.

IFAB

Κανόνες

1



Κανόνας 1

Ο Αγωνιστικός Χώρος

1. Επιφάνεια του αγωνιστικού χώρου

Ο χλοοτάπητας του αγωνιστικού χώρου πρέπει να είναι εξ ολοκλήρου φυσικός ή, εφόσον το επιτρέπουν οι κανόνες της διοργάνωσης, εξ ολοκλήρου τεχνητός εκτός των περιπτώσεων όπου οι κανόνες της επιτρέπουν έναν ολοκληρωμένο συνδυασμό τεχνητών και φυσικών υλικών (υβριδικό σύστημα)

Το χρώμα του τεχνητού χλοοτάπητα πρέπει είναι πράσινο

Στις περιπτώσεις που χρησιμοποιείται τεχνητός χλοοτάπητας σε αγώνες πρωταθλήματος μεταξύ αντιπροσωπευτικών ομάδων εθνικών ομοσπονδιών μελών της FIFA ή σε διεθνείς μεταξύ συλλόγων αγώνες, η επιφάνεια πρέπει να πληροί τις προδιαγραφές του Προγράμματος Ποιότητας της FIFA για χλοοτάπητες ή να συμβαδίζει με τα διεθνή πρότυπα αγώνων εκτός αν έχει δοθεί ειδική άδεια από το Διεθνές Ποδοσφαιρικό Συμβούλιο.

2. Χάραξη του αγωνιστικού χώρου

Ο αγωνιστικός χώρος του παιχνιδιού πρέπει να είναι ορθογώνιος και να χαράσσεται με συνεχόμενες γραμμές οι οποίες δεν πρέπει να είναι επικίνδυνες. Τεχνητό υλικό επιφάνειας μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη χάραξη γραμμών σε επιφάνειες γηπέδων με φυσικό χόρτο, αν δεν είναι επικίνδυνο

Οι γραμμές αυτές ανήκουν στις περιοχές που ορίζουν στον αγωνιστικό χώρο επιτρέπεται μόνον η χάραξη των γραμμών που καθορίζονται από αυτόν τον Κανόνα. Στις περιπτώσεις που χρησιμοποιείται τεχνητός χλοοτάπητας επιτρέπεται να υπάρχουν και άλλες γραμμές με την προϋπόθεση ότι αυτές θα έχουν διαφορετικό χρώμα και θα είναι ξεκάθαρα ευδιάκριτες από τις γραμμές που χρησιμοποιούνται για το ποδόσφαιρο

Οι δύο μεγαλύτερες σε μήκος γραμμές ονομάζονται ΠΛΑΓΙΕΣ γραμμές Οι δύο μικρότερες, σε μήκος, είναι οι ΓΡΑΜΜΕΣ ΤΕΡΜΑΤΟΣ.

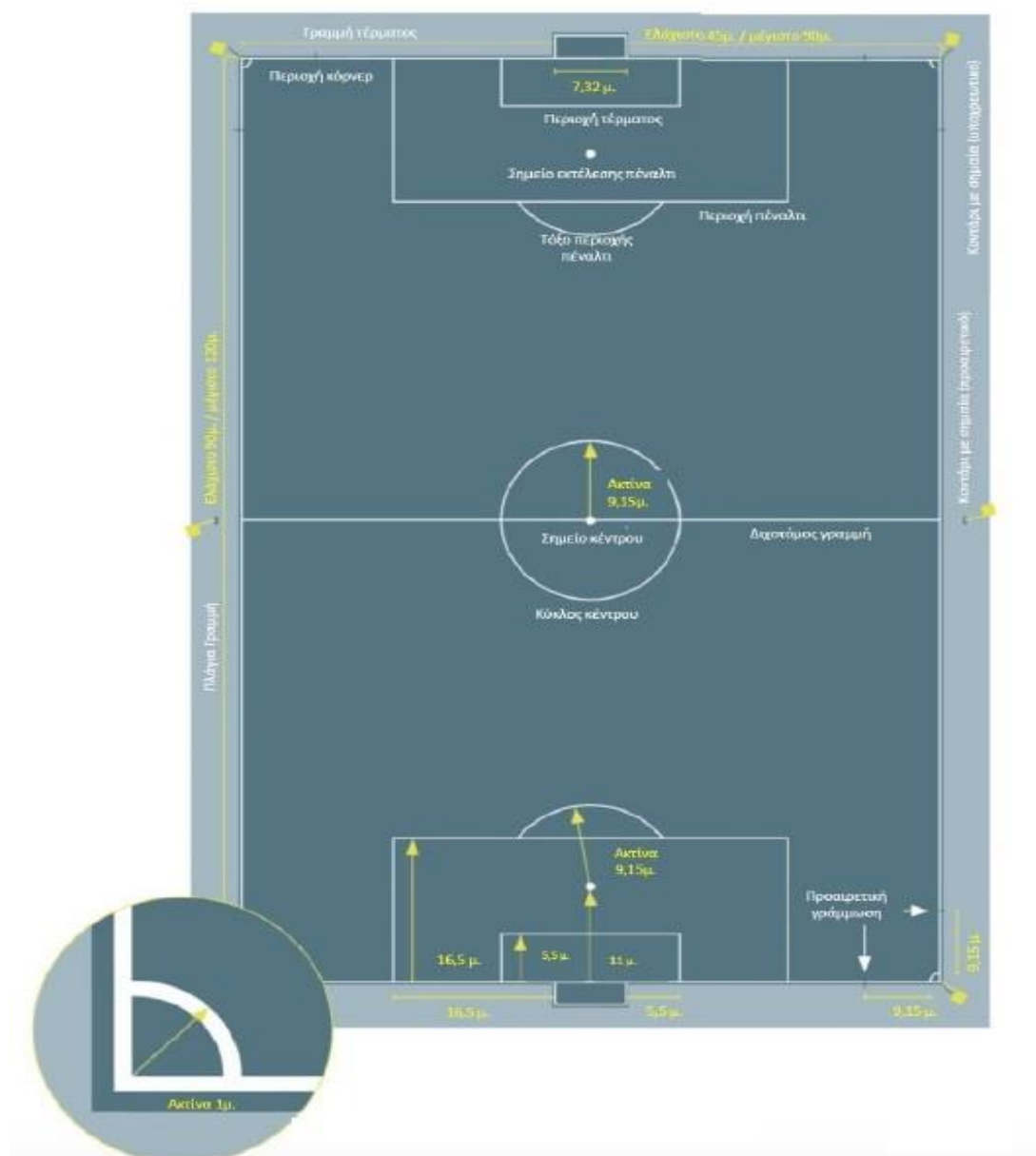
Ο αγωνιστικός χώρος χωρίζεται σε δυο ίσα μέρη από τη διχοτόμο γραμμή η οποία ενώνει το μέσον των δυο πλάγιων γραμμών

Το σημείο του κέντρου βρίσκεται στη μέση της διχοτόμου γραμμής Γύρω από αυτό χαράσσεται ένας κύκλος με ακτίνα 9, 15 μέτρων

Σημάδια μπορεί να είναι σημειωμένα και έξω από τον αγωνιστικό χώρο 9,15 μέτρα (10 γιάρδες) από το τόξο του κόρνερ σε ορθή γωνία προς τις γραμμές του τέρματος και τις γραμμές του πλάγιου.

Όλες οι γραμμές πρέπει να έχουν το ίδιο πλάτος, το οποίο δεν πρέπει να υπερβαίνει τα 12 εκατοστά. Οι γραμμές του τέρματος πρέπει να έχουν το ίδιο πλάτος με τα κάθετα δοκάρια και το οριζόντιο δοκάρρι.

Ο παίκτης που δημιουργεί (χαράσσει) σημάδια στον αγωνιστικό χώρο, πρέπει να παρατηρείται (κίτρινη κάρτα) για αντιαθλητική συμπεριφορά. Εάν ο διαιτητής δει να συμβαίνει κάτι τέτοιο, στη διάρκεια του αγώνα, ο παίκτης τιμωρείται στην επόμενη διακοπή του παιχνιδιού.



- ✓ Οι μετρήσεις γίνονται από το εξωτερικό των γραμμών, καθώς οι γραμμές αποτελούν μέρος της περιοχής που περικλείουν.
- ✓ Το σημείο του πέναλτι μετρείται από το κέντρο του σημείου μέχρι το πίσω άκρο (εξωτερικό) της γραμμής του τέρματος.

Σημάδια μπορεί να είναι σημειωμένα και έξω από τον αγωνιστικό χώρο 9,15 μέτρα (10 γιάρδες) από το τόξο του κόρνερ σε ορθή γωνία προς τις γραμμές του τέρματος και τις γραμμές του πλαγίου.

Όλες οι γραμμές πρέπει να έχουν το ίδιο πλάτος, το οποίο δεν πρέπει να υπερβαίνει τα 12 εκατοστά. Οι γραμμές του τέρματος πρέπει να έχουν το ίδιο πλάτος με τα κάθετα δοκάρια και το οριζόντιο δοκάρι.

Ο παίκτης που δημιουργεί (χαράσσει) σημάδια στον αγωνιστικό χώρο, πρέπει να παρατηρείται (κίτρινη κάρτα) για αντιαθλητική συμπεριφορά. Εάν ο διαιτητής δει να συμβαίνει κάτι τέτοιο, στη διάρκεια του αγώνα, ο παίκτης τιμωρείται στην επόμενη διακοπή του παιχνιδιού.

3. Διαστάσεις

Η γραμμή του πλαγίου πρέπει να είναι μεγαλύτερη από τη γραμμή τέρματος.

Μήκος ΠΛΑΓΙΑΣ γραμμής	Μήκος γραμμής ΤΕΡΜΑΤΟΣ
90 μέτρα ελάχιστο	ελάχιστο 45 μέτρα
120 μέτρα μέγιστο	μέγιστο 90 μέτρα

Στις διοργανώσεις μπορεί να καθοριστεί το μήκος της γραμμής του πλαγίου και της γραμμής τέρματος μεταξύ των παραπάνω διαστάσεων.

4. Διαστάσεις για διεθνείς αγώνες

Μήκος ΠΛΑΓΙΑΣ γραμμής	Μήκος γραμμής ΤΕΡΜΑΤΟΣ
100 μέτρα ελάχιστο	ελάχιστο 64 μέτρα
110 μέτρα μέγιστο	μέγιστο 75 μέτρα

Στις διοργανώσεις μπορεί να καθοριστεί το μήκος της γραμμής του πλαγίου και της γραμμής τέρματος μεταξύ των παραπάνω διαστάσεων.

5. Η περιοχή του τέρματος

Δύο γραμμές χαράσσονται κάθετα προς την γραμμή τέρματος που θα αρχίζουν από απόσταση 5,5 μέτρων από το εσωτερικό κάθε κάθετου δοκαριού. Οι γραμμές αυτές εκτείνονται μέσα στον αγωνιστικό χώρο, σε απόσταση 5,5 μέτρων και ενώνονται με μια γραμμή παράλληλη προς την γραμμή τέρματος. Η περιοχή που καθορίζεται από τις γραμμές αυτές και την γραμμή τέρματος αποτελεί την περιοχή τέρματος.

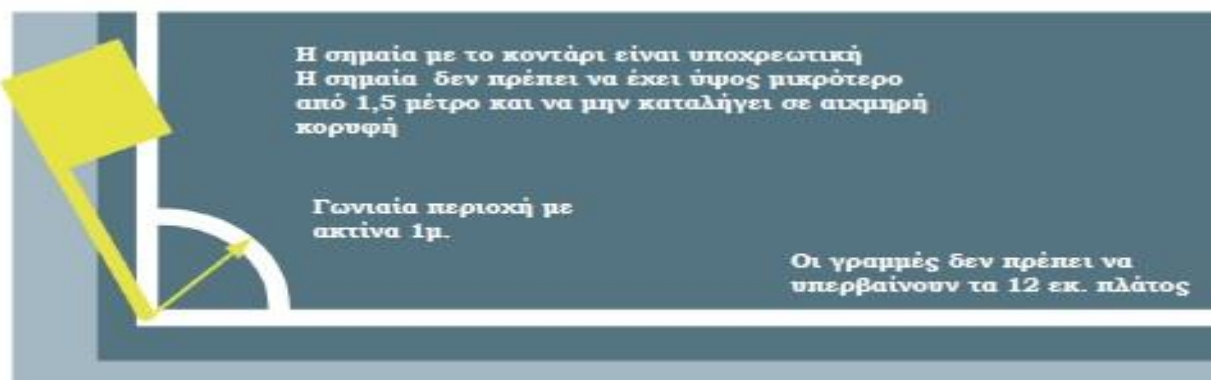
6. Η περιοχή του πέναλτι

Δύο γραμμές χαράσσονται κάθετα προς την γραμμή τέρματος που θα αρχίζουν από απόσταση 16,5 μέτρων από το εσωτερικό κάθε κάθετου δοκαριού. Οι γραμμές αυτές εκτείνονται μέσα στον αγωνιστικό χώρο, σε απόσταση 16,5 μέτρων και ενώνονται με μια γραμμή παράλληλη προς την γραμμή τέρματος. Η περιοχή που καθορίζεται από τις γραμμές αυτές και τη γραμμή τέρματος αποτελεί την περιοχή πέναλτι.

Μέσα σε κάθε περιοχή πέναλτι σημειώνεται το σημείο του πέναλτι σε απόσταση 11 μέτρων από το μέσον της γραμμής τέρματος μεταξύ των κάθετων δοκαριών. Έξω από την περιοχή πέναλτι χαράσσεται ένα τόξο κύκλου με ακτίνα 9,15 μέτρων και με κέντρο το σημείο του πέναλτι.

7. Η περιοχή του κόρνερ

Η περιοχή του κόρνερ ορίζεται από ένα τεταρτημόριο κύκλου με ακτίνα 1 μέτρο, από κάθε κοντάρι με σημαία του κόρνερ, μέσα στον αγωνιστικό χώρο.



8. Σημαία

Σε κάθε γωνία του αγωνιστικού χώρου πρέπει να τοποθετείται ένα κοντάρι με σημαία ύψους τουλάχιστον 1,5 μέτρου χωρίς αιχμηρή κορυφή. Κοντάρια με σημαία μπορούν να τοποθετηθούν στο κάθε άκρο της διχοτόμου γραμμής και σε απόσταση τουλάχιστον 1 μέτρο έξω από την πλάγια γραμμή.

9. Η τεχνική περιοχή

Η τεχνική περιοχή αφορά αγώνες που διεξάγονται σε γήπεδα με προκαθορισμένη περιοχή, με καθίσματα για τους αξιωματούχους των ομάδων, τους αναπληρωματικούς και τους αντικατασταθέντες παίκτες, όπως περιγράφεται παρακάτω:

- ✓ η τεχνική περιοχή πρέπει να εκτείνεται σε απόσταση 1 μέτρου, μόνο από κάθε πλευρά της προκαθορισμένης περιοχής των καθισμάτων και μέχρι 1 μέτρο από την πλάγια γραμμή
- ✓ ο προσδιορισμός της περιοχής πρέπει να γίνεται με την χάραξη γραμμών
- ✓ από τους κανόνες της διοργάνωσης ορίζεται ο αριθμός των προσώπων που επιτρέπεται να παραμένουν στην τεχνική περιοχή
- ✓ τα άτομα που επιτρέπεται να παρευρίσκονται στην τεχνική περιοχή:
 - πρέπει να ταυτοποιούνται πριν από την έναρξη του αγώνα και να προσδιορίζονται σύμφωνα με τους κανόνες της διοργάνωσης
 - πρέπει να συμπεριφέρονται με υπεύθυνο τρόπο
 - πρέπει να παραμένουν μέσα στα όρια της περιοχής εκτός ειδικών περιπτώσεων π.χ. όταν ο φυσιοθεραπευτής ή ο ιατρός της ομάδας εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο με την άδεια του διαιτητή προκειμένου να αξιολογήσει την κατάσταση ενός τραυματία παίκτη

- ✓ Από την τεχνική περιοχή επιτρέπεται μόνο ένα πρόσωπο κάθε φορά να μεταφέρει οδηγίες τακτικής

10. Τα τέρματα

Ένα τέρμα πρέπει να είναι τοποθετημένο στο κέντρο κάθε γραμμής τέρματος. Το κάθε τέρμα αποτελείται από δυο κάθετα δοκάρια σε ίση απόσταση από τα κοντάρια με σημαία των κόρνερ και συνδέονται στο επάνω τμήμα τους από ένα οριζόντιο δοκάρι. Τα κάθετα και το οριζόντιο δοκάρια πρέπει να είναι κατασκευασμένα από εγκεκριμένο υλικό και να μην είναι επικίνδυνα. Το οριζόντιο και τα κάθετα δοκάρια, και των δύο τερμάτων, θα πρέπει να είναι ιδίου σχήματος, δηλ. τετράγωνο, ορθογώνιο, κυκλικό, ελλειπτικό ή συνδυασμός αυτών των επιλογών.

Συνιστάται κάθε τέρμα, που χρησιμοποιείται σε μια επίσημη διοργάνωση υπό την αιγίδα της FIFA ή των Συνομοσπονδιών, να πληροί τις προδιαγραφές του Προγράμματος Ποιότητας της FIFA για τα Τέρματα Ποδοσφαίρου.

Η εσωτερική απόσταση μεταξύ των κάθετων δοκαριών είναι 7,32 μέτρα (8 γιάρδες) και η απόσταση από το χαμηλότερο άκρο του οριζόντιου δοκαριού με το έδαφος είναι 2,44 μέτρα (8 πόδια).

Η θέση των κάθετων δοκαριών, σε σχέση με την γραμμή του τέρματος, πρέπει να είναι σύμφωνη με τα γραφικά της επόμενης σελίδας

Το οριζόντιο και τα κάθετα δοκάρια πρέπει να έχουν χρώμα λευκό και το ίδιο πλάτος και πάχος, όχι πάντως μεγαλύτερο από 12 εκατοστά.

Εάν το οριζόντιο δοκάρι μετατοπιστεί ή σπάσει, το παιχνίδι σταματά μέχρις ότου επισκευαστεί ή επανατοποθετηθεί σωστά. Το παιχνίδι αρχίζει πάλι με ελεύθερο διαιτητή. Εφόσον δεν είναι δυνατόν να επισκευαστεί, ο αγώνας πρέπει να διακόπτεται. Δεν επιτρέπεται η αντικατάσταση του οριζόντιου δοκαριού με σχοινί ή οποιοδήποτε άλλο εύκαμπτο ή επικίνδυνο υλικό.

Δίχτυα μπορούν να τοποθετηθούν επί του τέρματος και του εδάφους, πίσω από το τέρμα. Πρέπει να είναι σωστά στερεωμένα και δεν πρέπει να επηρεάζουν (εμποδίζουν) τον τερματοφύλακα.

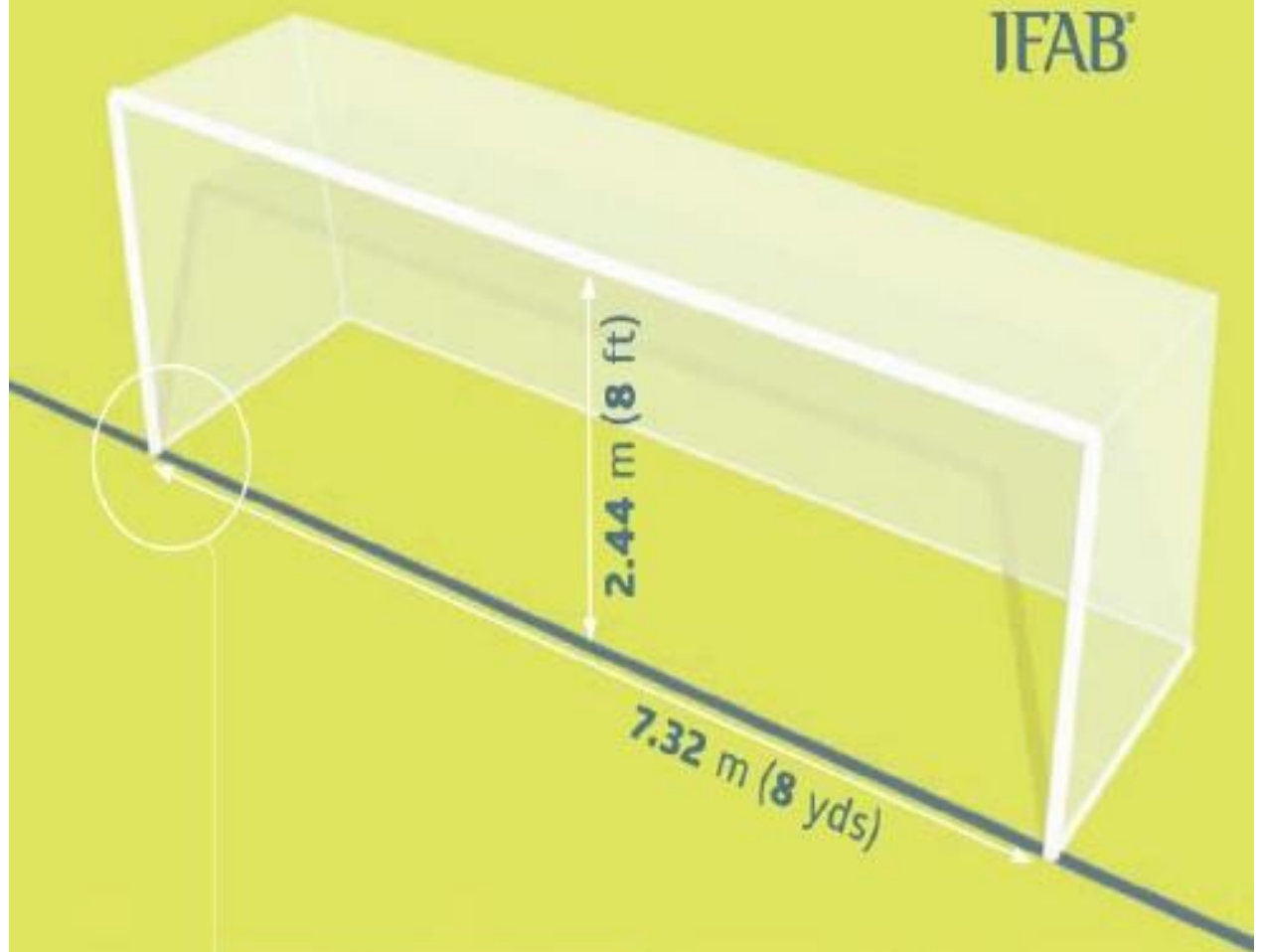
Ασφάλεια

Τα τέρματα (συμπεριλαμβανομένων των φορητών τερμάτων) πρέπει να στερεώνονται σταθερά στο έδαφος.

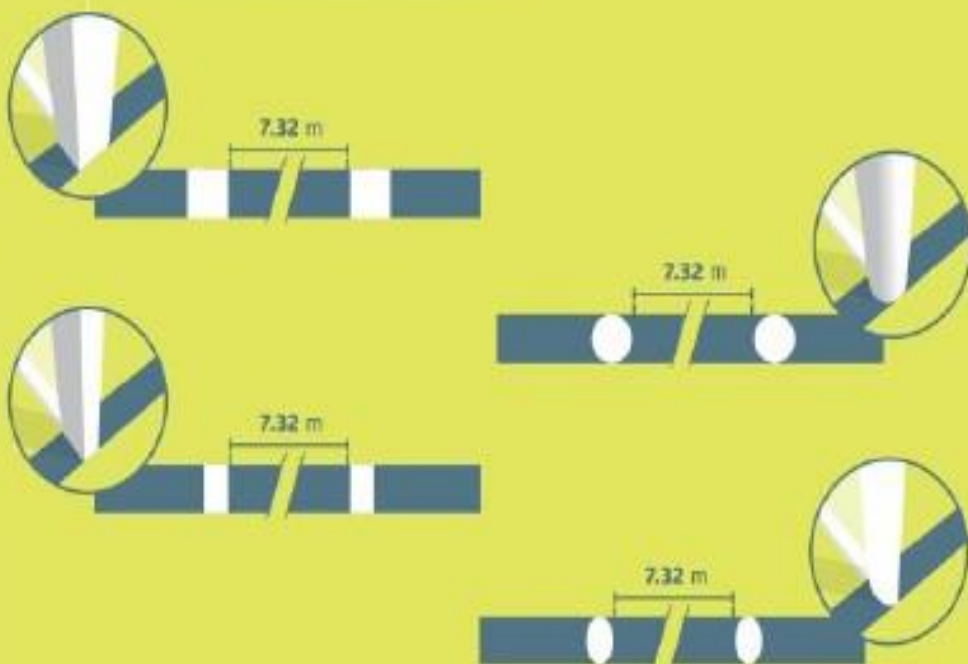
11. Τεχνολογία Γραμμής Τέρματος (GLT)

Προκειμένου να υποστηριχθεί η απόφαση του διαιτητή, ώστε να επαληθευτεί αν επιτεύχθηκε (ή όχι) ένα γκολ, επιτρέπεται η χρήση συστημάτων Τεχνολογίας Γραμμής Τέρματος.

Η χρήση της Τεχνολογίας Γραμμής Τέρματος πρέπει να ορίζεται στον κανονισμό της διοργάνωσης.



Η θέση των δοκαριών σε σχέση με την γραμμή τέρματος πρέπει να είναι σύμφωνα με τα παρακάτω γραφικά.



Αρχές της Τεχνολογίας Γραμμής Τέρματος GLT

Η Τεχνολογία Γραμμής Τέρματος εφαρμόζεται αποκλειστικά για την γραμμή τέρματος και χρησιμοποιείται μόνο για να διαπιστωθεί εάν έχει επιτευχθεί ένα γκολ.

Η ένδειξη του εάν επιτεύχθηκε ένα τέρμα πρέπει να είναι άμεση και να επιβεβαιώνεται αυτόματα μέσα σε ένα δευτερόλεπτο από το σύστημα Τεχνολογίας Γραμμής Τέρματος μόνο στους αξιωματούχους του αγώνα (μέσω του ρολογιού του διαιτητή, με δόνηση και οπτικό σήμα)· μπορεί επίσης να σταλεί στην αίθουσα χειρισμού βίντεο (VOR).

Απαιτήσεις και προδιαγραφές της Τεχνολογίας Γραμμής Τέρματος (GLT)

Εφόσον χρησιμοποιείται η Τεχνολογία Γραμμής Τέρματος σε αγώνες πρωταθλήματος, η διοργανώτρια πρέπει να διασφαλίσει ότι το σύστημα (συμπεριλαμβανομένων οποιονδήποτε πιθανώς εγκεκριμένων τροποποιήσεων στο πλαίσιο του τέρματος ή στην ενσωματωμένη στην μπάλα τεχνολογία) πληροί τις προδιαγραφές του Προγράμματος Ποιότητας της FIFA για την Τεχνολογία Γραμμής Τέρματος.

Στις περιπτώσεις όπου χρησιμοποιείται Τεχνολογία Γραμμής Τέρματος (OPT) ο διαιτητής πρέπει να ελέγξει τη λειτουργικότητα της τεχνολογίας πριν τον αγώνα όπως ορίζεται στο Εγχειρίδιο Δοκιμής. Εάν η τεχνολογία δεν λειτουργεί σύμφωνα με το Εγχειρίδιο Δοκιμής, ο διαιτητής δεν πρέπει να χρησιμοποιήσει το σύστημα Τεχνολογίας Γραμμής Τέρματος, οφείλει δε να το αναφέρει στις αρμόδιες αρχές.

12. Εμπορική διαφήμιση

Καμία μορφή εμπορικής διαφήμισης, πραγματική ή εικονική, δεν επιτρέπεται στον αγωνιστικό χώρο, στο έδαφος εντός της περιοχής που περικλείεται από τα δίχτυα τέρματος, την τεχνική περιοχή ή την περιοχή ελέγχου διαιτητών ή στο έδαφος εντός 1 μέτρου από τα όρια του αγωνιστικού χώρου από τη στιγμή που οι ομάδες μπαίνουν στον αγωνιστικό χώρο μέχρι να τον εγκαταλείψουν στο ημίχρονο και από τη στιγμή που οι ομάδες μπαίνουν ξανά στον αγωνιστικό χώρο μέχρι το τέλος του αγώνα. Δεν επιτρέπεται η διαφήμιση στα τέρματα, τα δίχτυα, τα στύλους σημαιών ή τις σημαίες τους και δεν επιτρέπεται να προσαρτάται εξωτερικός εξοπλισμός (κάμερες, μικρόφωνα κ.λπ.) σε αυτά τα αντικείμενα.

Επιπλέον, η ορθή διαφήμιση πρέπει να είναι τουλάχιστον:

- ✓ 1 μέτρο από τις γραμμές επαφής
- ✓ την ίδια απόσταση από τη γραμμή τέρματος με το βάθος του φιλέ τέρματος
- ✓ 1 μέτρο από το δίχτυ του τέρματος

13. Λογότυπα και εμβλήματα

Κατά την διάρκεια του αγώνα απαγορεύεται η αναπαραγωγή είτε πραγματική είτε εικονική, αντιπροσωπευτικών λογοτύπων ή εμβλημάτων της FIFA, των συνομοσπονδιών, εθνικών ποδοσφαιρικών ομοσπονδιών, διοργανώσεων, ομάδων ή άλλων φορέων στον αγωνιστικό χώρο, στα δίχτυα των τερμάτων και στο έδαφος μέσα στον χώρο που περικλείεται από τα δίχτυα των τερμάτων, στα τέρματα και στα κοντάρια. Επιτρέπονται στις σημαίες των κονταριών.

14. Βοηθός Διαιτητών μέσω Βίντεο (VAR)

Σε αγώνες που χρησιμοποιούνται VAR, πρέπει να υπάρχει μια αίθουσα που να διαχειρίζονται τα μηχανήματα βίντεο (VOR) και τουλάχιστον ένας χώρος ανασκόπησης φάσεων όπου ο διαιτητής θα βλέπει από την οθόνη τη φάση (RRA).

Δωμάτιο διαχείρισης των μηχανημάτων βίντεο (VOR)

Το δωμάτιο διαχείρισης του βίντεο είναι εκεί όπου ασχολούνται ο ΒΔΒ – Video Assistant Referee (VAR), ο βοηθός του ΒΔΒ – Video Assistant Referee (AVAR) και ο υπεύθυνος χειριστής των replay (RO –Referee Operator). Μπορεί να είναι μέσα ή κοντά στο γήπεδο ή ακόμη και σε μεγαλύτερη απόσταση (εκτός του τόπου διεξαγωγής του αγώνα). Μόνο εξουσιοδοτημένα πρόσωπα επιτρέπεται να εισέρχονται στο δωμάτιο VOR ή να επικοινωνούν με τους VAR, AVAR και RO κατά τη διάρκεια του αγώνα.

Ένας παίκτης, αναπληρωματικός, αντικατασταθείς παίκτης ή αξιωματούχος ομάδας που εισέρχεται στο VOR θα αποβάλλεται.

Περιοχή Ανασκόπησης φάσεων Διαιτητή (RRA – Referee Review Area)

Σε αγώνες όπου χρησιμοποιούνται VARs, θα πρέπει να υπάρχει τουλάχιστον μία Περιοχή Ανασκόπησης φάσεων Διαιτητή, όπου εκεί ο Διαιτητής θα αναλαμβάνει μια, εντός γηπέδου ανασκόπηση φάσης, (OFR – On-field review). Η Περιοχή Ανασκόπησης φάσεων Διαιτητή (RRA) θα πρέπει να είναι:

- ✓ σε μία ορατή περιοχή, εκτός αγωνιστικού χώρου
- ✓ και να προσδιορίζεται ξεκάθαρα με γραμμές

Ένας παίκτης, αναπληρωματικός, αντικατασταθείς παίκτης ή αξιωματούχος ομάδας που εισέρχεται στην Περιοχή Ανασκόπησης (RRA) θα παρατηρείται.

IFAB[®]
THE INTERNATIONAL FOOTBALL FEDERATION

Κανόνας

2



Κανόνες 2

Η Μπάλα

1. Ιδιότητες και διαστάσεις

Όλες οι μπάλες πρέπει:

- ✓ να έχουν **σχήμα** σφαιρικό,
- ✓ να είναι **κατασκευασμένες** από κατάλληλο υλικό,
- ✓ να έχουν **περιφέρεια** μεταξύ 68 και 70 εκατοστών,
- ✓ να έχουν **βάρος** μεταξύ 410 και 450 γραμμαρίων στην αρχή του αγώνα,
- ✓ να έχουν **πίεση** ίση με 0,6 έως 1,1 ατμόσφαιρες (600 - 1100 gr/ cm²) σε επίπεδο θάλασσας (8,5 λίβρες ανά τετραγωνική ίντσα με 15,6 λίβρες ανά τετραγωνική ίντσα).

Όλες οι μπάλες που χρησιμοποιούνται σε μια επίσημη διοργάνωση που οργανώνεται υπό την αιγίδα της FIFA ή των Συνομοσπονδιών, πρέπει να πληρούν τις προδιαγραφές και να φέρουν ένα από τα σήματα του Προγράμματος Ποιότητας της FIFA που αφορούν τη μπάλα.

Κάθε σήμα πάνω στη μπάλα σημαίνει ότι αυτή έχει δοκιμαστεί επίσημα και ότι πληροί τις ειδικότερες τεχνικές προδιαγραφές, που προσδιορίζονται από το σήμα αυτό και είναι επιπλέον των ελάχιστων προδιαγραφών των οριζόμενων στον Κανόνα 2 και πρέπει να έχουν εγκριθεί από το Διεθνές Ποδοσφαιρικό Συμβούλιο (IFAB).

Στα πρωταθλήματα των εθνικών ποδοσφαιρικών ομοσπονδιών μπορεί να απαιτηθεί να χρησιμοποιηθούν μπάλες που φέρουν ένα από αυτά τα σήματα.

Στους αγώνες που διεξάγονται στα πλαίσια μιας επίσημης διοργάνωσης υπό την αιγίδα της Διεθνούς Ποδοσφαιρικής Συνομοσπονδίας (FIFA), των συνομοσπονδιών ή των εθνικών ποδοσφαιρικών ομοσπονδιών, δεν επιτρέπεται η οποιαδήποτε είδους εμπορική διαφήμιση επάνω στην μπάλα, εκτός του λογότυπου/ εμβλήματος της διοργάνωσης, την διοργανώτρια και το εξουσιοδοτημένο εμπορικό σήμα του κατασκευαστή. Ο κανονισμός της διοργάνωσης μπορεί να περιορίζει το μέγεθος και το πλήθος των σημάτων αυτών.

2. Αντικατάσταση μιας ελαττωματικής μπάλας

Εάν η μπάλα καταστεί ελαττωματική:

- ✓ το παιχνίδι σταματά και
- ✓ ξεκινά πάλι με ελεύθερο διαιτητή

Εάν η μπάλα καταστεί ελαττωματική σε εναρκτήριο λάκτισμα, από τέρματος λάκτισμα (άουτ), κόρνερ, ελεύθερο λάκτισμα, πέναλτι ή πλάγιο, τότε το παιχνίδι ξαναρχίζει εκ νέου με εναρκτήριο λάκτισμα, από τέρματος κλπ.

Εάν η μπάλα καταστεί ελαττωματική στην διάρκεια της εκτέλεσης πέναλτι, ή στην διάρκεια κτυπημάτων πέναλτι, ενώ κινείται προς τα εμπρός και πριν να αγγίξει έναν παίκτη, το οριζόντιο, τα κάθετα δοκάρια, το πέναλτι επαναλαμβάνεται.

Δεν επιτρέπεται η αντικατάσταση της μπάλας κατά την διάρκεια του αγώνα χωρίς την άδεια του διαιτητή.

3. Πρόσθετες μπάλες

Πρόσθετες μπάλες επιτρέπεται να τοποθετηθούν περιμετρικά του αγωνιστικού χώρου εφόσον πληρούν τις προδιαγραφές του Κανόνα 2 και η χρήση τους γίνεται αφού ελεγχθούν από τον διαιτητή.

IFAB®

Κανόνες

3



Κανόνες 3

Οι Παίκτες

1. Αριθμός παικτών

Ένας αγώνας διεξάγεται από δυο ομάδες, κάθε μια από τις οποίες αποτελείται από έντεκα παίκτες το πολύ, ένας από τους οποίους πρέπει να είναι ο τερματοφύλακας. Σε όλες τις ποδοσφαιρικές διοργανώσεις δεν επιτρέπεται η έναρξη ή η συνέχιση ενός αγώνα εφόσον οποιαδήποτε ομάδα έχει λιγότερους από επτά παίκτες. (Σύμφωνα με τις σχετικές διατάξεις του ΚΑΠ, στη χώρα μας, ένας αγώνας δεν μπορεί να ξεκινήσει αν μια ομάδα παρουσιάσει στον αγωνιστικό χώρο λιγότερους από 9 παίκτες).

Εάν μια ομάδα απομείνει με λιγότερους από επτά παίκτες διότι ένας ή περισσότεροι παίκτες της βγήκαν εσκεμμένα από τον αγωνιστικό χώρο, ο διαιτητής δεν είναι υποχρεωμένος να διακόψει το παιχνίδι και μπορεί να εφαρμόσει το πλεονέκτημα έως ότου η μπάλα βρεθεί εκτός παιχνιδιού. Δεν μπορεί όμως να αρχίσει πάλι το παιχνίδι εφόσον μια ομάδα δεν διαθέτει τον ελάχιστο αριθμό των επτά παικτών.

Εφόσον οι κανόνες της διοργάνωσης προβλέπουν ότι όλοι οι παίκτες και οι αναπληρωματικοί πρέπει να αναγράφονται στο Φ.Α. πριν από το εναρκτήριο λάκτισμα και μια ομάδα ξεκινήσει έναν αγώνα με λιγότερους από έντεκα παίκτες, μόνο οι παίκτες και οι αναπληρωματικοί που δηλώθηκαν στο Φ.Α., πριν την έναρξη του αγώνα, επιτρέπεται να συμμετάσχουν στον αγώνα μετά την άφιξή τους.

2. Αριθμός αντικαταστάσεων

Επίσημες διοργανώσεις

Ο αριθμός των αλλαγών, με ανώτατο όριο των πέντε (5), που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε κάθε αγώνα ο οποίος διεξάγεται σε μια επίσημη διοργάνωση, θα καθορίζεται από την FIFA, την συνομοσπονδία ή την εθνική ομοσπονδία. Για τις διοργανώσεις ανδρών ή γυναικών όπου περιλαμβάνονται οι πρώτες ομάδες των συλλόγων στην ανώτατη κατηγορία ή στις κατηγορίες Ανδρών «Α» Διεθνών ομάδων, όπου ο ανώτερος αριθμός αλλαγών σύμφωνα με τον κανονισμό είναι πέντε, κάθε ομάδα:

- ✓ έχει το πολύ τρεις ευκαιρίες αλλαγής παίκτη*
- ✓ μπορεί να κάνει επιπρόσθετες αλλαγές στο ημίχρονο

** (Όταν και οι δύο ομάδες κάνουν μια αλλαγή ταυτόχρονα, αυτό θα μετρηθεί ως χρησιμοποιημένη ευκαιρία αλλαγής και για τις δύο ομάδες. Πολλαπλές αντικαταστάσεις (και αιτήματα) από μια ομάδα κατά τη διάρκεια της ίδιας διακοπής στο παιχνίδι υπολογίζονται ως μία χρησιμοποιημένη ευκαιρία αλλαγής.)*

Παράταση

- ✓ Εάν μια ομάδα δεν έχει χρησιμοποιήσει τον μέγιστο αριθμό αναπληρωματικών και/ή ευκαιριών αλλαγής, τυχόν αχρησιμοποίητοι αναπληρωματικοί και ευκαιρίες αλλαγής μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην παράταση

- ✓ Όπου οι κανονισμοί της διοργάνωσης επιτρέπουν στις ομάδες να χρησιμοποιήσουν έναν επιπλέον αναπληρωματικό στην παράταση, κάθε ομάδα θα έχει μία επιπλέον ευκαιρία αλλαγής παίκτη
- ✓ Αλλαγές μπορούν επίσης να γίνουν στην περίοδο μεταξύ της κανονικής περιόδου και της έναρξης της παράτασης, όπως και στο ημίχρονο της παράτασης - αυτές δεν υπολογίζονται ως χρησιμοποιημένες ευκαιρίες αλλαγής

Οι κανονισμοί της διοργάνωσης πρέπει να αναφέρουν:

- ✓ τον αριθμό των αναπληρωματικών που επιτρέπεται να δηλωθούν και οι οποίοι μπορούν να είναι από τρεις έως δεκαπέντε
- ✓ εάν μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας επιπλέον αναπληρωματικός όταν ένας αγώνας οδηγείται στην παράταση (είτε η ομάδα έχει ήδη χρησιμοποιήσει τον μέγιστο αριθμό αλλαγών που επιτρέπεται, είτε όχι)

Άλλοι αγώνες

Σε αγώνες εθνικών ομάδων κατηγορίας «Α», μπορούν να δηλωθούν μέχρι δεκαπέντε αναπληρωματικοί από τους οποίους επιτρέπεται να χρησιμοποιηθούν μέχρι έξι.

Σε όλους τους υπόλοιπους αγώνες επιτρέπεται να χρησιμοποιηθούν περισσότεροι αναπληρωματικοί, υπό την προϋπόθεση ότι:

- ✓ οι ομάδες έχουν συμφωνήσει σχετικά με τον μέγιστο αριθμό,
- ✓ ο διαιτητής έχει ενημερωθεί γι' αυτό πριν τον αγώνα

Εάν ο διαιτητής δεν έχει ενημερωθεί ή εάν οι ομάδες δεν έχουν συμφωνήσει μεταξύ τους πριν από τον αγώνα, κάθε ομάδα επιτρέπεται να χρησιμοποιήσει το πολύ έξι αναπληρωματικούς.

Επιστροφή αναπληρωματικών

Η χρησιμοποίηση της (διάταξης) επιστροφής των αντικατασταθέντων (παικτών) επιτρέπεται μόνον σε αγώνες νέων, βετεράνων, Α.Μ.Ε.Α. και ερασιτεχνικού ποδοσφαίρου, με τη σύμφωνη γνώμη της εθνικής ποδοσφαιρικής ομοσπονδίας, συνομοσπονδίας ή της FIFA.

3. Διαδικασία αντικατάστασης

Τα ονόματα των αναπληρωματικών πρέπει να δοθούν στον διαιτητή πριν από την έναρξη του αγώνα. Οποιοσδήποτε αναπληρωματικός που δεν έχει δηλωθεί ονομαστικά μέχρι εκείνη τη στιγμή της έναρξης, δεν μπορεί να λάβει μέρος στον αγώνα.

Προκειμένου να αντικατασταθεί ένας παίκτης με έναν αναπληρωματικό, θα τηρούνται τα ακόλουθα:

- ✓ ο διαιτητής πρέπει να ενημερωθεί πριν να γίνει οποιαδήποτε αντικατάσταση
- ✓ ο παίκτης που αντικαθίσταται:
- ✓ παίρνει την άδεια του διαιτητή για να αποχωρήσει από τον αγωνιστικό χώρο, εκτός αν βρίσκεται ήδη εκτός αγωνιστικού χώρου, και πρέπει να αποχωρήσει από το πλησιέστερο σημείο της γραμμής ορίων του αγωνιστικού χώρου εκτός αν ο διαιτητής υποδείξει ότι ο παίκτης πρέπει

να αποχωρήσει απευθείας και άμεσα από τη διχοτόμο γραμμή ή άλλο σημείο (π.χ. για λόγους ασφάλειας ή λόγω τραυματισμού)

- ✓ πρέπει να πάει απευθείας στην τεχνική περιοχή ή τα αποδυτήρια και δεν έχει δικαίωμα να συμμετάσχει πλέον στον αγώνα, εκτός των περιπτώσεων όπου επιτρέπεται η επιστροφή στον αγώνα παικτών που αντικαταστάθηκαν
- ✓ εάν ένας παίκτης, ο οποίος πρόκειται να αντικατασταθεί, αρνείται να αποχωρήσει, το παιχνίδι συνεχίζεται.

Ο αναπληρωματικός μπαίνει στον αγωνιστικό χώρο μόνο:

- ✓ σε μια διακοπή του παιχνιδιού,
- ✓ από τη διχοτόμο γραμμή
- ✓ αφού ο παίκτης που αντικαθίσταται έχει αποχωρήσει,
- ✓ αφού λάβει το σήμα από τον διαιτητή

Η αντικατάσταση ολοκληρώνεται όταν ο αναπληρωματικός μπει στον αγωνιστικό χώρο. Από εκείνη τη στιγμή, ο παίκτης που αντικαθίσταται γίνεται ένας αντικατασταθείς παίκτης και ο αναπληρωματικός γίνεται τακτικός και μπορεί να εκτελέσει οποιαδήποτε διαδικασία επανέναρξης.

Όλοι οι παίκτες που αντικαταστάθηκαν και οι αναπληρωματικοί, τελούν υπό την εξουσία του διαιτητή, ανεξάρτητα εάν αγωνίζονται ή όχι.

4. Αλλαγή του τερματοφύλακα

Οποιοσδήποτε από τους παίκτες μπορεί να αντικαταστήσει τον τερματοφύλακα εάν:

- ✓ ο διαιτητής έχει ενημερωθεί πριν γίνει η αλλαγή
- ✓ η αλλαγή γίνεται σε μια διακοπή του παιχνιδιού

5. Παραβάσεις και ποινές

Εάν ένας δηλωμένος αναπληρωματικός ξεκινήσει τον αγώνα αντί για έναν παίκτη και ο διαιτητής δεν ενημερωθεί για αυτήν την αλλαγή:

- ✓ ο διαιτητής επιτρέπει στον αναπληρωματικό αυτόν να συνεχίσει να αγωνίζεται,
- ✓ δεν επιβάλλεται καμιά πειθαρχική ποινή εις βάρος του δηλωμένου αναπληρωματικού αυτού,
- ✓ ο δε τακτικός παίκτης μπορεί να γίνει αναπληρωματικός,
- ✓ ο αριθμός των αλλαγών δεν μειώνεται,
- ✓ ο διαιτητής αναφέρει το περιστατικό στις αρμόδιες αρχές.

Αν μια αλλαγή γίνεται στη διάρκεια της διακοπής του ημιχρόνου ή πριν την έναρξη της παράτασης, η διαδικασία πρέπει να ολοκληρωθεί πριν την επανέναρξη του παιχνιδιού. Αν ο διαιτητής δεν ενημερωθεί ο δηλωθείς αναπληρωματικός μπορεί να συνεχίσει να παίζει. Δεν λαμβάνεται κάποιος πειθαρχικός έλεγχος και το θέμα αναφέρεται στις αρμόδιες αρχές.

Εάν ένας παίκτης αλλάξει θέση με τον τερματοφύλακα χωρίς την άδεια του διαιτητή, ο διαιτητής:

- ✓ αφήνει το παιχνίδι να συνεχιστεί
- ✓ παρατηρεί και τους δύο παίκτες στην επόμενη διακοπή του παιχνιδιού, αλλά όχι αν η αλλαγή γίνει στη διάρκεια της ανάπαυλας του ημιχρόνου (συμπεριλαμβανομένου του ημιχρόνου της παράτασης) ή στη χρονική περίοδο μεταξύ του τέλους του παιχνιδιού και της έναρξης της παράτασης και/ή της διαδικασίας **πέναλτι (κτυπήματα πέναλτι).**

Για οποιαδήποτε άλλη παράβαση:

- ✓ οι παίκτες παρατηρούνται
- ✓ Το παιχνίδι αρχίζει εκ νέου με έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα, από το σημείο όπου βρισκόταν η μπάλα τη στιγμή της διακοπής.

6. Αποβολή παικτών και αναπληρωματικών

Ένας παίκτης ο οποίος αποβάλλεται:

- ✓ πριν την υποβολή της λίστας των παικτών της ομάδας, δεν μπορεί να δηλωθεί στη λίστα των παικτών της ομάδας υπό οποιαδήποτε ιδιότητα,
- ✓ μετά την δήλωσή του στη λίστα των παικτών της ομάδας και πριν από το εναρκτήριο λάκτισμα, μπορεί να αντικατασταθεί από έναν δηλωμένο αναπληρωματικό που όμως δεν μπορεί να αντικατασταθεί στο φύλλο αγώνα από άλλο, ο δε αριθμός των αλλαγών που μπορεί να κάνει η ομάδα δεν μειώνεται.
- ✓ μετά το εναρκτήριο λάκτισμα, δεν μπορεί να αντικατασταθεί

Ένας δηλωμένος αναπληρωματικός ο οποίος αποβάλλεται πριν ή μετά το εναρκτήριο λάκτισμα δεν μπορεί να αντικατασταθεί.

7. Επιπλέον πρόσωπα στον αγωνιστικό χώρο

Ο προπονητής και οι λοιποί αξιωματούχοι που αναγράφονται στο φύλλο αγώνα (με εξαίρεση τους παίκτες ή τους αναπληρωματικούς) είναι οι αξιωματούχοι της ομάδας.

Οποιοσδήποτε δεν δηλώνεται στο φύλλο αγώνα ως παίκτης, αναπληρωματικός ή αξιωματούχος της ομάδας θεωρείται εξωτερικός παράγοντας.

Εάν ένας αξιωματούχος ομάδας, αναπληρωματικός ή παίκτης που αντικαταστάθηκε ή αποβλήθηκε ή ένας εξωτερικός παράγοντας μπει στον αγωνιστικό χώρο, ο διαιτητής πρέπει:

- ✓ να διακόψει το παιχνίδι μόνο εφόσον επηρεάζεται το παιχνίδι,
- ✓ να διατάξει την απομάκρυνση του προσώπου όταν διακοπεί το παιχνίδι,
- ✓ να λαμβάνει τα ανάλογα πειθαρχικά μέτρα

Εφόσον το παιχνίδι διακόπηκε και η παρέμβαση οφειλόταν:

- ✓ σε έναν αξιωματούχο ομάδας, αναπληρωματικό ή παίκτη που αντικαταστάθηκε ή αποβλήθη, τότε το παιχνίδι αρχίζει πάλι με άμεσο ή πέναλτι,

- ✓ σε έναν εξωτερικό παράγοντα, τότε το παιχνίδι αρχίζει πάλι με ελεύθερο διαιτητή.

Εάν η μπάλα κατευθύνεται προς το τέρμα και η παρέμβαση (από αυτόν που μπήκε) δεν εμποδίζει τον αμυνόμενο παίκτη να παίξει την μπάλα, το γκολ μετράει εφόσον η μπάλα μπει στο τέρμα (ακόμα κι αν υπήρξε επαφή του με την μπάλα) εκτός εάν ο επηρεασμός έγινε από την επιτιθέμενη ομάδα.

8. Παίκτης εκτός του αγωνιστικού χώρου

Αν παίκτης, που χρειάζεται την άδεια του διαιτητή για να επιστρέψει στον αγωνιστικό χώρο, επιστρέφει χωρίς την άδεια του διαιτητή, ο διαιτητής πρέπει:

- ✓ να σταματήσει το παιχνίδι (όχι αμέσως, αν ο παίκτης δεν επηρεάσει το παιχνίδι ή έναν αξιωματούχο αγώνα ή αν μπορεί να εφαρμοστεί το πλεονέκτημα)
- ✓ να παρατηρήσει τον παίκτη για είσοδο στον αγωνιστικό χώρο χωρίς άδεια

Εάν ο διαιτητής σταματήσει το παιχνίδι, αυτό πρέπει να αρχίσει πάλι:

- ✓ με άμεσο από το σημείο της παρέμβασης
- ✓ με έμμεσο από το σημείο που ήταν η μπάλα όταν το παιχνίδι σταμάτησε εφόσον δεν υπήρξε παρέμβαση

Παίκτης ο οποίος βγαίνει έξω από μια γραμμή των ορίων του αγωνιστικού χώρου (πλάγια ή γραμμή τέρματος) ως συνέχεια μιας αγωνιστικής κίνησής του, δεν διαπράττει κάποια παράβαση.

9. Επίτευξη τέρματος με επιπλέον πρόσωπο στον αγωνιστικό χώρο

Αν μετά την επίτευξη ενός τέρματος ο διαιτητής διαπιστώσει, πριν το παιχνίδι ξαναρχίσει, ότι ένα επιπλέον πρόσωπο βρισκόταν στον αγωνιστικό χώρο όταν σημειώθηκε το γκολ, **και ότι το πρόσωπο αυτό παρέμβηκε στο παιχνίδι:**

ο διαιτητής πρέπει να ακυρώσει το γκολ, εάν το επιπλέον πρόσωπο ήταν:

- ✓ παίκτης, αναπληρωματικός, παίκτης αντικατασταθείς, αποβληθείς ή αξιωματούχος ομάδας, της ομάδας που σημείωσε το γκολ. Το παιχνίδι θα αρχίσει πάλι με άμεσο ελεύθερο λάκτισμα από το σημείο που ήταν το επιπλέον πρόσωπο
- ✓ ένας εξωτερικός παράγοντας ο οποίος παρέμβηκε στο παιχνίδι, εκτός αν σημειώθηκε γκολ όπως περιγράφεται στη παράγραφο «επιπλέον πρόσωπο στον αγωνιστικό χώρο». Το παιχνίδι αρχίζει πάλι με ελεύθερο διαιτητή.

ο διαιτητής πρέπει να καταλογίσει γκολ εφόσον το επιπλέον πρόσωπο ήταν:

- ✓ παίκτης, αναπληρωματικός, παίκτης αντικατασταθείς, αποβληθείς ή αξιωματούχος ομάδας, της ομάδας που δέχθηκε το τέρμα,
- ✓ ένας εξωτερικός παράγοντας που δεν παρέμβηκε στο παιχνίδι,

Σε όλες τις περιπτώσεις ο διαιτητής πρέπει να διατάξει την απομάκρυνση του επιπλέον προσώπου από τον αγωνιστικό χώρο.

Αν μετά την επίτευξη ενός τέρματος και την επανέναρξη του παιχνιδιού, ο διαιτητής διαπιστώσει ότι ένα επιπλέον πρόσωπο βρίσκεται στον αγωνιστικό χώρο, όταν επιτεύχθηκε το τέρμα, το τέρμα δεν μπορεί να ακυρωθεί. Εφόσον το επιπλέον αυτό πρόσωπο συνεχίζει να βρίσκεται ακόμα στον αγωνιστικό χώρο, ο διαιτητής πρέπει:

- ✓ να σταματήσει το παιχνίδι,
- ✓ να διατάξει την απομάκρυνση του επιπλέον προσώπου,
- ✓ να ξεκινήσει πάλι το παιχνίδι με ελεύθερο διαιτητή ή ελεύθερο λάκτισμα, ανάλογα με την περίπτωση

Ο διαιτητής πρέπει να αναφέρει το περιστατικό στις αρμόδιες αρχές.

10. Ο Αρχηγός ομάδας

Ο αρχηγός ομάδας δεν απολαμβάνει κάποιας ιδιαίτερης θέσης ή προνομίων, έχει όμως έναν βαθμό ευθύνης για την συμπεριφορά της ομάδας του.

Κανόνας

4



Κανόνες 4

Ο Εξοπλισμός των Παικτών

1. Ασφάλεια

Ένας παίκτης δεν πρέπει να χρησιμοποιεί εξοπλισμό ή να φορά οτιδήποτε είναι επικίνδυνο.

Όλα τα είδη κοσμημάτων (καδένες λαιμού, δακτυλίδια, βραχιόλια χεριού, σκουλαρίκια, δερμάτινα ή ελαστικά κορδόνια) απαγορεύονται και πρέπει ν' αφαιρούνται. Η κάλυψη των κοσμημάτων με χρήση ταινίας δεν επιτρέπεται.

Οι παίκτες πρέπει να επιθεωρούνται, πριν την έναρξη του παιχνιδιού και οι αναπληρωματικοί πριν εισέλθουν στον αγωνιστικό χώρο (για να συμμετάσχουν στο παιχνίδι). Εάν ένας παίκτης φορά ή χρησιμοποιεί μη εγκεκριμένα/επικίνδυνα αντικείμενα (εξοπλισμού- στολής) ή κοσμήματα, ο διαιτητής πρέπει να τον διατάξει να:

- ✓ αφαιρέσει το (τα) αντικείμενο (-α)
- ✓ φύγει από τον αγωνιστικό χώρο στην επόμενη διακοπή, εάν ο παίκτης δεν μπορεί ή δεν είναι πρόθυμος να συμμορφωθεί.

Ένας παίκτης ο οποίος αρνείται να συμμορφωθεί ή συνεχίζει να φορά το αντικείμενο, ενώ ήδη του είχε ζητηθεί να το αφαιρέσει, πρέπει να παρατηρηθεί.

2. Υποχρεωτικός εξοπλισμός

Ο υποχρεωτικός εξοπλισμός ενός παίκτη αποτελείται από τα ακόλουθα ξεχωριστά είδη:

- ✓ φανέλα με μανίκια
- ✓ κοντό παντελόνι
- ✓ κάλτσες - ταινία ή οποιοδήποτε άλλο υλικό, που εφαρμόζεται ή φοριέται εξωτερικά, πρέπει να έχει το ίδιο χρώμα όπως εκείνο του μέρους της κάλτσας στο οποίο εφαρμόζεται ή καλύπτει
- ✓ επικαλαμίδες - αυτές πρέπει να είναι κατασκευασμένες από κατάλληλο υλικό για να παρέχει ικανοποιητική προστασία και να καλύπτονται από τις κάλτσες
- ✓ παπούτσια

Οι τερματοφύλακες μπορούν να φορούν το κάτω μέρος της φόρμας.

Ένας παίκτης του οποίου το παπούτσι ή η επικαλαμίδα συμπωματικά χάθηκε (βγήκε) πρέπει να φορεθεί πάλι, όσο το δυνατόν συντομότερα κι όχι αργότερα από την επόμενη φορά που η μπάλα βγει εκτός παιχνιδιού. Εάν, πριν γίνει αυτό (πριν δηλαδή φορέσει το παπούτσι ή την επικαλαμίδα), ο παίκτης παίξει τη μπάλα και/ή σκοράρει (βάλει γκολ), το γκολ καταλογίζεται.

3. Χρώματα

- ✓ Οι δύο ομάδες πρέπει να φορούν χρώματα τα οποία θα ξεχωρίζουν μεταξύ τους και από τους αξιωματούχους του αγώνα

- ✓ Κάθε τερματοφύλακας πρέπει να φορά χρώματα τα οποία θα είναι διαφορετικά από των άλλων παικτών και των αξιωματούχων αγώνα
- ✓ Εάν οι φανέλες των τερματοφυλάκων είναι του ίδιου χρώματος και κανένας τους δεν έχει άλλη φανέλα, ο διαιτητής επιτρέπει να γίνει το παιχνίδι

Τα εσωτερικά ρούχα (προεξέχουν από τη φανέλα ή το παντελονάκι) πρέπει να:

- ✓ είναι μονόχρωμα στο ίδιο χρώμα με το βασικό χρώμα του μανικιού της φανέλας ή
- ✓ έχουν ένα μοτίβο ή χρώματα που αναπαριστούν επακριβώς το χρώμα του μανικιού της φανέλας

Αυτά που φοριούνται κάτω από το παντελονάκι/κολάν πρέπει είναι του ίδιου χρώματος με το βασικό του παντελονιού ή με αυτό από το χαμηλότερο μέρος του παντελονιού - οι παίκτες της ίδιας ομάδας (συμπαίκτες) πρέπει να φορούν το ίδιο χρώμα.

4. Άλλος εξοπλισμός

Μη επικίνδυνος προστατευτικός εξοπλισμός για παράδειγμα είδη κάλυψης της κεφαλής, μάσκες προσώπου και προστατευτικά γονάτου και βραχιόνων, κατασκευασμένα από μαλακό, ελαφρύ και διογκωμένο υλικό, επιτρέπονται καθώς και καπέλα τερματοφυλάκων και αθλητικά γυαλιά.

Καλύμματα κεφαλής

Στις περιπτώσεις που φοριούνται καλύμματα κεφαλής (εξαιρούνται τα καπέλα των τερματοφυλάκων), αυτά πρέπει:

- ✓ να είναι μαύρα ή να έχουν το ίδιο χρώμα με το βασικό χρώμα της φανέλας (με δεδομένο ότι οι παίκτες της ίδιας ομάδας, που φορούν κάλυμμα αυτό θα είναι του ίδιου χρώματος)
- ✓ να είναι σύμφωνα με την επαγγελματική εμφάνιση του εξοπλισμού του παίκτη
- ✓ να μην είναι κολλημένα στη φανέλα
- ✓ να μην είναι επικίνδυνα για τον παίκτη που τα φορά ή για κάθε άλλον παίκτη (π.χ. μηχανισμός ανοίγματος-κλεισίματος γύρω από τον λαιμό)
- ✓ να μην εξέχει κάποιο μέρος έξω από την επιφάνεια (να μην προεξέχουν στοιχεία των καλυμμάτων αυτών)

Ηλεκτρονική επικοινωνία

Οι παίκτες (συμπεριλαμβανομένων των αναπληρωματικών, αυτών που αντικαταστάθηκαν και των αποβληθέντων παικτών) δεν επιτρέπεται να φορούν ή να χρησιμοποιούν κάθε τύπου ηλεκτρονικού ή επικοινωνιακού εξοπλισμού (εκτός, όπου επιτρέπεται, EPTS). Η χρήση οποιασδήποτε μορφής ηλεκτρονικής επικοινωνίας από τους αξιωματούχους ομάδας επιτρέπεται όπου αυτό σχετίζεται άμεσα με την σωματική ακεραιότητα ή ασφάλεια των παικτών ή για λόγους τακτικής οδηγίων προπονητή, αλλά μόνο μικρός, φορητός εξοπλισμός χειρός (π.χ. μικρόφωνο, ακουστικό, ακουστικό αυτιού, κινητό/smartphone, smartwatch, tablet, laptop) μπορεί να χρησιμοποιείται.

Ένας αξιωματούχος ομάδας που χρησιμοποιεί μη εγκεκριμένες συσκευές ή συμπεριφέρεται με αντικανονικό τρόπο όπως ως αποτέλεσμα της χρήσης ηλεκτρονικής ή επικοινωνιακής συσκευής, θα αποβάλλεται από την τεχνική περιοχή.

Ηλεκτρονικά συστήματα μέτρησης απόδοσης και κίνησης (EPTS)

Όπου χρησιμοποιείται τεχνολογία που μπορεί να φορεθεί σαν μέρος των ηλεκτρονικών συστημάτων απόδοσης και παρακολούθησης EPTS σε παιχνίδια που παίζονται σε μια επίσημη διοργάνωση τα οποία διεξάγεται κάτω από την αιγίδα της FIFA των συνομοσπονδιών ή των Εθνικών Ποδοσφαιρικών Ομοσπονδιών, ο αρμόδιος (ή οι αρμόδιοι) της διοργάνωσης πρέπει να διασφαλίζει ότι η τεχνολογία, που εφαρμόζεται μαζί με τον εξοπλισμό των παικτών δεν είναι επικίνδυνη και πληροί τις προδιαγραφές για EPTS εξοπλισμό που μπορεί να φορεθεί βάσει του Προγράμματος Ποιότητας της FIFA για τα EPTS.

Όπου χρησιμοποιούνται ηλεκτρονικά συστήματα μέτρησης της απόδοσης και της κίνησης (EPTS), τα οποία παρέχονται από τον διοργανωτή του αγώνα ή τη διοργανώτρια, αποτελεί ευθύνη του εν λόγω διοργανωτή ή της διοργανώτριας να διασφαλίζουν ότι τα δεδομένα και τα στοιχεία που μεταφέρονται μέσω EPTS προς την τεχνική περιοχή κατά τη διάρκεια των αγώνων που διεξάγονται στα πλαίσια μιας επίσημης διοργάνωσης, είναι αξιόπιστα και ακριβή.

Το Πρόγραμμα Ποιότητας της FIFA για τα EPTS βοηθά τους αρμοδίους της Διοργάνωσης για την ακρίβεια και την αξιοπιστία ενός ηλεκτρονικού συστήματος απόδοσης και κίνησης (EPTS).

5. Συνθήματα, ανακοινώσεις, εικόνες και διαφημίσεις

Ο εξοπλισμός δεν πρέπει να έχει πολιτικά, θρησκευτικά ή προσωπικά συνθήματα, ανακοινώσεις ή εικόνες. Οι παίκτες δεν πρέπει να αποκαλύπτουν ρούχα, που φορούν κάτω από τη φανέλα, τα οποία δείχνουν πολιτικά, θρησκευτικά, προσωπικά συνθήματα, ανακοινώσεις ή εικόνες ή κάποια άλλη διαφήμιση πέραν από το σήμα του κατασκευαστή. Για κάθε άλλη παράβαση θα επιβάλλονται στον παίκτη και/ή στην ομάδα κυρώσεις από την διοργανώτρια, την Εθνική ποδοσφαιρική ομοσπονδία ή την FIFA.

Αρχές

- ✓ Ο Κανόνας 4 εφαρμόζεται για οποιοδήποτε εξοπλισμό (περιλαμβανομένων και των ενδυμάτων) που φορούν παίκτες, αναπληρωματικοί και παίκτες που αντικαταστάθηκαν. Οι διατάξεις του εφαρμόζονται επίσης προς όλους τους αξιωματούχους της ομάδας στην τεχνική περιοχή.
- ✓ Τα παρακάτω (συνήθως) επιτρέπονται:
 - αριθμός της φανέλας, το όνομα, το έμβλημα/σήμα της ομάδας, πρωτοβουλίες με συνθήματα/σήματα που προωθούν το ποδόσφαιρο, τον σεβασμό και την ακεραιότητα, καθώς επίσης κάθε διαφήμιση που επιτρέπονται από τους κανόνες της διοργάνωσης ή

τους κανονισμούς των Εθνικών Ποδοσφαιρικών Ομοσπονδιών, της Συνομοσπονδίας ή της FIFA

- ο τα στοιχεία ενός αγώνα: ομάδες, ημερομηνία, διοργάνωση/γεγονός, τόπος διεξαγωγής
- ο συνθήματα, ανακοινώσεις ή εικόνες που επιτρέπονται, θα πρέπει να περιορίζονται στο μπροστινό μέρος της φανέλας και/ή στο περιβραχιόνιο
- ο σε κάποιες περιπτώσεις το σύνθημα, η ανακοίνωση ή η εικόνα θα μπορούν να φαίνονται μόνο στο περιβραχιόνιο του αρχηγού.

Ερμηνεία του Κανόνα

Όταν κρίνουμε μια περίπτωση για το αν ένα σύνθημα, μια δήλωση ή μια εικόνα είναι επιτρεπτά, σημειώνεται ότι θα πρέπει να λαμβάνουμε υπόψη και τον Κανόνα 12 (Παραβάσεις και Ανάρμοστη Διαγωγή) ο οποίος απαιτεί από το διαιτητή να προβαίνει σε ενέργειες εναντίον ενός παίκτη που:

- ✓ χρησιμοποιεί επιθετική, υβριστική ή προσβλητική γλώσσα και/ή
- ✓ χειρονομεί με προκλητικό, κοροϊδευτικό ή εμπρηστικό τρόπο

Κάθε σύνθημα, δήλωση ή εικόνα που εμπίπτει σε κάποια από τις παραπάνω κατηγορίες δεν επιτρέπεται.

Ενώ το «θρησκευτικό» και το «προσωπικό» είναι εύκολο να καθοριστούν, το «πολιτικό» είναι λιγότερο σαφές· αλλά συνθήματα, ανακοινώσεις και εικόνες που αναφέρονται στα παρακάτω, δεν επιτρέπονται:

- ✓ κάθε πρόσωπο, εν ζωή ή μη (εκτός αν είναι μέρος του επίσημου ονόματος διοργάνωσης) σε οποιοδήποτε τοπικό, περιφερειακό, εθνικό ή διεθνές πολιτικό κόμμα/οργανισμό/ομάδα κ.λπ.
- ✓ κάθε τοπικό, περιφερειακό, εθνικό ή διεθνές κόμμα/ οργανισμό/ ομάδα, κλπ.
- ✓ κάθε οργάνωση που εισάγει διακρίσεις
- ✓ οποιαδήποτε οργάνωση της οποίας οι στόχοι /ενέργειες είναι πιθανόν να προσβάλουν έναν σημαντικό αριθμό ανθρώπων
- ✓ κάθε συγκεκριμένη πολιτική ενέργεια/γεγονός

Κατά τον εορτασμό ενός σημαντικού εθνικού ή διεθνούς γεγονότος, πρέπει να εξετάζονται προσεκτικά οι ευαισθησίες της αντίπαλης ομάδας (συμπεριλαμβανομένων των οπαδών- φιλάθλων της) και του ευρύτερου κοινού.

Οι κανονισμοί της διοργάνωσης μπορεί να περιέχουν περαιτέρω περιορισμούς/όρια, ιδίως σε σχέση με το μέγεθος, τον αριθμό και τη θέση των επιτρεπόμενων συνθημάτων, ανακοινώσεων και εικόνων. Συνιστάται η επίλυση τέτοιων διαφορών σχετικά με συνθήματα, ανακοινώσεις ή εικόνες να λύνονται πριν από την έναρξη ενός αγώνα ή διοργάνωσης.

5. Παραβάσεις και ποινές

Για οποιαδήποτε παράβαση, το παιχνίδι δεν χρειάζεται να διακοπεί και ο παίκτης:

- ✓ με εντολή του διαιτητή θα φύγει από τον αγωνιστικό χώρο για να διορθώσει τον εξοπλισμό του
- ✓ θα φύγει όταν το παιχνίδι σταματήσει, εκτός κι αν έχει ήδη διορθώσει τον εξοπλισμό του
- ✓ Ένας παίκτης που έχει φύγει από τον αγωνιστικό χώρο για να διορθώσει ή να αλλάξει εξοπλισμό του, πρέπει:
- ✓ πριν του επιτραπεί να επιστρέψει, να ελεγχθεί ο εξοπλισμός του από έναν από τους αξιωματούχους του αγώνα
- ✓ να επιστρέψει μόνο με την άδεια του διαιτητή (η οποία μπορεί να δίνεται στη διάρκεια του παιχνιδιού)

Παίκτης, ο οποίος μπαίνει στον αγωνιστικό χώρο χωρίς την άδεια του διαιτητή, πρέπει να παρατηρηθεί, και εάν το παιχνίδι έχει σταματήσει για να δεχθεί την κίτρινη κάρτα, καταλογίζεται έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα από το σημείο που ήταν η μπάλα όταν σταμάτησε το παιχνίδι, εκτός εάν υπήρξε περίπτωση παρέμβασης, οπότε καταλογίζεται άμεσο ελεύθερο λάκτισμα (ή πέναλτι) που εκτελείται από το σημείο της παρέμβασης.

Κανόνας

5



Κανόνας 5

Ο Διαιτητής

1. Η εξουσία του διαιτητή

Κάθε αγώνας διευθύνεται από έναν διαιτητή ο οποίος διαθέτει την πλήρη εξουσία να εφαρμόζει τους Κανόνες του Παιχνιδιού σε σχέση με τον αγώνα που έχει οριστεί.

2. Αποφάσεις του διαιτητή

Οι αποφάσεις θα λαμβάνονται με βάση τις ικανότητες του διαιτητή, σύμφωνα με τους Κανόνες του Παιχνιδιού, το «πνεύμα του αγώνα» και θα βασίζονται στην γνώμη του διαιτητή ο οποίος έχει την διακριτική ευχέρεια να παίρνει τα κατάλληλα μέτρα μέσα στο πλαίσιο των Κανόνων του Παιχνιδιού.

Οι αποφάσεις του διαιτητή που αφορούν γεγονότα, κι έχουν σχέση με το παιχνίδι, συμπεριλαμβανομένης της απόφασης για το εάν ένα γκολ έχει επιτευχθεί ή όχι και το αποτέλεσμα του αγώνα, είναι οριστικές. Οι αποφάσεις του διαιτητή, και των άλλων αξιωματούχων αγώνα, πρέπει πάντα να είναι σεβαστές.

Ο διαιτητής δεν επιτρέπεται να αλλάξει μια απόφαση για επανέναρξη, όταν καταλάβει ότι είναι εσφαλμένη ή μετά από συμβουλή ενός άλλου αξιωματούχου αγώνα, εφόσον το παιχνίδι ξεκίνησε πάλι ή ο διαιτητής έδωσε το σήμα για τη λήξη του πρώτου ή του δεύτερου ημιχρόνου (συμπεριλαμβανομένων των καθυστερήσεων) και αποχώρησε από τον αγωνιστικό χώρο ή διέκοψε τον αγώνα. Ωστόσο, αν στο τέλος του ημιχρόνου ο διαιτητής αποχωρήσει από τον αγωνιστικό χώρο και πάει στην περιοχή ανασκόπησης φάσεων (RRA) ή για να δώσει εντολή στους παίκτες να επιστρέψουν στον αγωνιστικό χώρο, αυτό δεν τον εμποδίζει να αλλάξει μια απόφαση για ένα περιστατικό που συνέβη πριν τη λήξη του ημιχρόνου.

Εκτός των όσων ορίζονται στον Κανόνα 12.3 και το πρωτόκολλο για το VAR, μια πειθαρχική ποινή μπορεί να εφαρμοστεί, αφού έχει ξαναρχίσει το παιχνίδι μόνο εφόσον ένας άλλος αξιωματούχος αγώνα είχε εντοπίσει το παράπτωμα και είχε προσπαθήσει να ενημερώσει τον διαιτητή, γι' αυτό, πριν ξαναρχίσει το παιχνίδι. Η επανέναρξη που συνδέεται με την ποινή, δεν ισχύει.

Εάν ο διαιτητής τεθεί για οποιονδήποτε λόγο, προσωρινά, εκτός δράσης, το παιχνίδι μπορεί να συνεχιστεί κάτω από την επιτήρηση των άλλων αξιωματούχων αγώνα μέχρι η μπάλα να βγει εκτός παιχνιδιού.

3. Εξουσίες και καθήκοντα

Ο διαιτητής:

- ✓ εφαρμόζει τους Κανόνες του Παιχνιδιού
- ✓ ελέγχει τον αγώνα σε συνεργασία με τους άλλους αξιωματούχους αγώνα
- ✓ ενεργεί ως χρονομέτρης, καταγράφει τα γεγονότα του αγώνα και υποβάλλει στις αρμόδιες αρχές έκθεση του αγώνα (φύλλο αγώνα), η οποία συμπεριλαμβάνει πληροφορίες για πειθαρχικές ενέργειες και κάθε άλλο συμβάν που έλαβε μέρος πριν, κατά την διάρκεια και μετά τον αγώνα
- ✓ επιβλέπει και/ ή δίνει το σήμα για την επανέναρξη του αγώνα

Πλεονέκτημα

Επιτρέπει να συνεχιστεί το παιχνίδι όταν συμβεί μια παράβαση ή ένα παράπτωμα και η ομάδα, που δεν το διαπράττει, θα ωφεληθεί από το πλεονέκτημα και τιμωρεί την παράβαση ή το παράπτωμα εάν το προσδοκώμενο πλεονέκτημα δεν αξιοποιήθηκε εκείνη την στιγμή ή μέσα σε λίγα δευτερόλεπτα.

Πειθαρχικές ποινές

- ✓ τιμωρεί το πιο σοβαρό παράπτωμα, που αναφορικά προσδιορίζεται από την εφαρμογή της ποινής, την επανέναρξη, τη σοβαρότητα της ενέργειας από φυσική επαφή και την επίδραση στην τακτική ανάπτυξης, όταν περισσότερα από ένα παραπτώματα διαπράττονται ταυτόχρονα
- ✓ λαμβάνει πειθαρχικά μέτρα κατά παικτών που διαπράττουν παραπτώματα τα οποία τιμωρούνται με παρατήρηση ή αποβολή
- ✓ έχει την εξουσία να πάρει πειθαρχικά μέτρα από τη στιγμή που μπαίνει στον αγωνιστικό χώρο, για την επιθεώρηση του γηπέδου πριν τον αγώνα, μέχρι τη στιγμή που αποχωρεί από αυτόν μετά την λήξη του αγώνα (συμπεριλαμβανομένης και της διάρκειας που εκτελούνται τα κτυπήματα πέναλτι). Αν πριν την είσοδο στον αγωνιστικό χώρο, για την έναρξη του αγώνα, ένας παίκτης διαπράξει ένα παράπτωμα που τιμωρείται με αποβολή, ο διαιτητής έχει δικαίωμα να μην επιτρέψει στον παίκτη να συμμετάσχει στον αγώνα (βλέπε Κανόνα 3, παρ. 6). Ο διαιτητής θα αναφέρει κάθε άλλη ανάρμοστη συμπεριφορά
- ✓ έχει την εξουσία να δείξει κίτρινες ή κόκκινες κάρτες και, όπου το επιτρέπουν οι κανόνες της διοργάνωσης, να αποβάλλει προσωρινά έναν παίκτη, από τη στιγμή που ο διαιτητής θα μπει στον αγωνιστικό χώρο, στην έναρξη του αγώνα, μέχρι και την λήξη του, συμπεριλαμβανομένης και της ανάπαυλας του ημιχρόνου, της παράτασης και της διάρκειας εκτέλεσης των κτυπημάτων πέναλτι
- ✓ λαμβάνει μέτρα εναντίον αξιωματούχων ομάδων, οι οποίοι δεν συμπεριφέρονται με υπεύθυνο τρόπο και τους προειδοποιεί, παρατηρεί με κίτρινη κάρτα ή αποβάλλει με κόκκινη κάρτα από τον αγωνιστικό χώρο και τους γύρω από αυτόν χώρους, συμπεριλαμβανομένης της τεχνικής περιοχής. Εφόσον δεν είναι δυνατή η ταυτοποίηση του παραβάτη, η ποινή επιβάλλεται στον βασικό/ κύριο προπονητή που είναι παρών στην τεχνική περιοχή. Ένας αξιωματούχος της ιατρικής ομάδας ο οποίος διαπράττει μια παράβαση που τιμωρείται με κόκκινη κάρτα, μπορεί να παραμείνει εάν η ομάδα δεν έχει άλλο διαθέσιμο ιατρικό προσωπικό και ενεργεί όταν ένας παίκτης χρειάζεται ιατρική φροντίδα.
- ✓ ενεργεί με βάση πληροφορία των άλλων αξιωματούχων του αγώνα σχετικά με περιπτώσεις (γεγονότα) τις οποίες δεν είδε ο διαιτητής.

Τραυματισμοί

- ✓ επιτρέπει να συνεχιστεί το παιχνίδι μέχρις ότου η μπάλα είναι έξω από το παιχνίδι, αν ένας παίκτης έχει τραυματιστεί ελαφρώς.
- ✓ σταματά τον αγώνα αν ένας παίκτης έχει τραυματιστεί σοβαρά και βεβαιώνεται ότι μεταφέρθηκε έξω από τον αγωνιστικό χώρο. Ένας τραυματίας παίκτης δεν μπορεί να τύχει ιατρικής φροντίδας μέσα στον αγωνιστικό χώρο και μπορεί να επανέλθει αφού ο αγώνας έχει ξαναρχίσει. Όταν η μπάλα είναι στο παιχνίδι ο τραυματίας παίκτης πρέπει να επιστρέψει από την πλάγια γραμμή, αλλά αν η μπάλα είναι εκτός παιχνιδιού η επιστροφή μπορεί να γίνει από οποιοδήποτε σημείο των γραμμών των ορίων του αγωνιστικού χώρου.
- ✓ Εξαιρέσεις της διάταξης για αποχώρηση από τον αγωνιστικό χώρο είναι όταν:
 - τραυματίζεται ο τερματοφύλακας
 - ο τερματοφύλακας και ένας άλλος παίκτης έχουν συγκρουστεί και χρειάζονται φροντίδα
 - παίκτες από την ίδια ομάδα έχουν συγκρουστεί και χρειάζονται φροντίδα
 - συμβεί ένας σοβαρός τραυματισμός
 - ένας παίκτης έχει τραυματιστεί ως αποτέλεσμα ενός παραπτώματος με φυσική επαφή για το οποίο ο αντίπαλος έχει παρατηρηθεί ή αποβληθεί (π.χ. ριψοκίνδυνο μαρκάρισμα ή σοβαρό επικίνδυνο παίξιμο), και η εκτίμηση του τραυματισμού/η φροντίδα του τραυματία ολοκληρώνεται γρήγορα
 - έχει καταλογιστεί ένα πέναλτι και ο παίκτης που εκτελεί το πέναλτι είναι ο παίκτης που έχει τραυματιστεί
- ✓ βεβαιώνεται ότι όποιος παίκτης αιμορραγεί εγκαταλείπει τον αγωνιστικό χώρο. Ο παίκτης μπορεί να επιστρέψει αφού λάβει σήμα από τον διαιτητή, ο οποίος πρέπει να βεβαιωθεί ότι η αιμορραγία σταμάτησε και δεν υπάρχει αίμα πάνω στον εξοπλισμό
- ✓ αν ο διαιτητής έχει αποφασίσει να παρατηρήσει ή να αποβάλλει τον τραυματισμένο παίκτη, ο οποίος πρέπει να βγει από τον αγωνιστικό χώρο, για να λάβει ιατρική φροντίδα, η κάρτα πρέπει να δοθεί πριν την αποχώρηση του παίκτη
- ✓ εάν το παιχνίδι δεν έχει διακοπεί για κάποιον άλλο λόγο ή αν ένας τραυματισμός που υπέστη ένας παίκτης δεν είναι αποτέλεσμα παράβασης των Κανόνων του Παιχνιδιού, το παιχνίδι ξεκινά πάλι με ελεύθερο διαιτητή

Παρέμβαση από εξωτερικές αιτίες

- ✓ Σταματά τον αγώνα, τον διακόπτει προσωρινά, ή οριστικά για κάθε παράβαση των Κανόνων του Παιχνιδιού ή λόγω εξωτερικών επεμβάσεων, π.χ. αν:
 - ο φωτισμός είναι ανεπαρκής
 - ένας θεατής ρίξει ένα αντικείμενο, το οποίο χτυπήσει έναν αξιωματούχο αγώνα, έναν παίκτη ή αξιωματούχο ομάδας, τότε ο

διαιτητής, ανάλογα με την σοβαρότητα του περιστατικού, μπορεί να αφήσει το παιχνίδι να συνεχιστεί ή να το σταματήσει, να το διακόψει προσωρινά ή οριστικά.

- ένας θεατής σφυρίζει με μια σφυρίχτρα και επηρεάσει το παιχνίδι- το παιχνίδι διακόπτεται και αρχίζει πάλι με ελεύθερο διαιτητή
 - μια πρόσθετη μπάλα, ένα οποιοδήποτε αντικείμενο ή ζώο μπει στον αγωνιστικό χώρο στην διάρκεια του αγώνα, ο διαιτητής πρέπει:
 - να σταματήσει το παιχνίδι (και να το αρχίσει πάλι με ελεύθερο διαιτητή) μόνο εάν αυτό επηρεάσει το παιχνίδι, εκτός αν η μπάλα έχει κατεύθυνση προς το τέρμα και η παρέμβαση αυτή δεν εμποδίζει έναν αμυνόμενο να παίξει την μπάλα, οπότε καταλογίζεται το γκολ, αν η μπάλα μπει στο τέρμα (ακόμα και αν υπήρξε επαφή με την μπάλα), εκτός εάν η παρεμβολή έγινε από την επιτιθέμενη ομάδα.
 - να αφήσει να συνεχιστεί το παιχνίδι αν (δεύτερη μπάλα κλπ.) δεν επηρεάσει το παιχνίδι και να φροντίσει να απομακρυνθεί το συντομότερο δυνατόν
- ✓ να μην επιτρέπει την είσοδο μη εξουσιοδοτημένων ατόμων στον αγωνιστικό χώρο

4. Βοηθός Διαιτητή μέσω Βίντεο (VAR)

Η χρησιμοποίηση των Βοηθών Διαιτητή μέσω Βίντεο (VAR's) επιτρέπεται μόνο όταν οι υπεύθυνοι του αγώνα/της διοργάνωσης έχουν τηρήσει όλα τα πρωτόκολλα και τις απαιτήσεις εφαρμογής του (όπως αποτυπώνονται στο εγχειρίδιο του VAR) και έχουν πάρει τη γραπτή έγκριση από το IFAB και την FIFA.

Ο διαιτητής μπορεί να βοηθηθεί από έναν Βοηθό Διαιτητή μέσω Βίντεο (VAR) μόνο σε περίπτωση ενός «ξεκάθαρου και προφανούς λάθους» ή «ενός σοβαρού γεγονότος που διέφυγε της προσοχής» σχετικά με:

- ✓ επίτευξη γκολ ή όχι
- ✓ καταλογισμό ενός πέναλτι ή μη
- ✓ απευθείας κόκκινη κάρτα (όχι δεύτερης κίτρινης)
- ✓ λανθασμένη αναγνώριση παραβάτη παίκτη, όταν δηλαδή ο διαιτητής παρατηρεί ή αποβάλλει λάθος παίκτη από την σφάλλουσα ομάδα

Η βοήθεια από τον Βοηθό Διαιτητή μέσω Βίντεο (VAR) θα σχετίζεται με τη χρήση επανάληψης (-εων) του γεγονότος. Ο διαιτητής θα παίρνει την τελική απόφαση η οποία θα μπορεί να βασίζεται αποκλειστικά και μόνο στην ενημέρωση (από τον VAR και/ή από την απευθείας επανεξέταση του replay (επιτόπια επανεξέταση).

Εκτός από την «απώλεια σοβαρού γεγονότος», ο διαιτητής (και κατά περίπτωση, οι άλλοι αξιωματούχοι αγώνα στον αγωνιστικό χώρο) πρέπει πάντα να παίρνει μια απόφαση (συμπεριλαμβανομένης μιας απόφασης περί μη τιμωρίας μιας ενδεχόμενης παράβασης). Αυτή η απόφαση δεν αλλάζει, εκτός αν είναι ένα «ξεκάθαρο και προφανές λάθος»

Επανεξέταση της φάσης μετά την επανεκκίνηση του παιχνιδιού

Αν το παιχνίδι είχε σταματήσει και ξανάρχισε, ο διαιτητής μπορεί να αναθεωρήσει μια εξέταση μέσω του VAR και να επιβάλει την κατάλληλη πειθαρχική ποινή, μόνο σε περίπτωση λανθασμένης ταυτοποίησης παίκτη ή για μια ενδεχόμενη παράβαση αποβολής που σχετίζεται με βίαιη διαγωγή, φτύσιμο, δάγκωμα ή υπερβολική επιθετικότητα, υβριστικές και/ή προσβλητικές χειρονομίες.

5. Εξοπλισμός του διαιτητή

Υποχρεωτικός εξοπλισμός

Οι διαιτητές πρέπει να διαθέτουν τον ακόλουθο εξοπλισμό:

- ✓ Σφυρίχτρα (-ες)
- ✓ Ρολόι (-για)
- ✓ Κόκκινες και κίτρινες κάρτες
- ✓ Σημειωματάριο (ή άλλα μέσα ώστε να σημειώνει τα γεγονότα του αγώνα)

Άλλος εξοπλισμός

Οι διαιτητές μπορούν να χρησιμοποιούν:

- ✓ Εξοπλισμό για ενδοεπικοινωνία με τους άλλους αξιωματούχους αγώνα-σημαίες με μπιπ, ακουστικά κτλ.

Ηλεκτρονικό Σύστημα Απόδοσης και Κίνησης (EPTS) ή άλλο εξοπλισμό παρακολούθησης φυσικής κατάστασης.

Οι διαιτητές και οι άλλοι «οι του αγωνιστικού χώρου» αξιωματούχοι του αγώνα απαγορεύεται να φορούν κοσμήματα ή κάθε άλλου είδους ηλεκτρονικό εξοπλισμό, συμπεριλαμβανομένων καμερών.

6. Σήματα διαιτητή

Εγκεκριμένα σήματα των διαιτητών.



Πέναλτι



Έμμεσο



Άμεσο



Πλεονέκτημα (1)



Πλεονέκτημα (2)



Κόρνερ



Από τέρματος λάκτισμα



Κόκκινη και κίτρινη κάρτα



Έλεγχος
(ένα δάχτυλο στο αυτί,
το άλλο χέρι σε έκταση)



Σήμα Review
(έναρξη/λήξη)

7. Ευθύνη των Αξιωματούχων Αγώνα

Ο διαιτητής ή οι άλλοι αξιωματούχοι αγώνα δεν φέρουν ευθύνη για:

- οποιουδήποτε είδους τραυματισμό παίκτη, αξιωματούχου ή θεατή
- οποιαδήποτε ζημιά σε κάθε είδους ιδιοκτησία οποιαδήποτε άλλη απώλεια που θα υποστεί οποιοδήποτε άτομο, ομάδα, εταιρεία, ομοσπονδία ή άλλος φορέας που οφείλεται ή που ενδεχόμενα να οφείλεται σε οποιαδήποτε απόφαση που λαμβάνεται σύμφωνα με τους Κανόνες του Παιχνιδιού ή σύμφωνα με τις συνήθεις διαδικασίες που απαιτούν να λάβει για να διεξαχθεί και να ελεγχτεί ένας αγώνας.

Τέτοιες αποφάσεις μπορεί να περιλαμβάνουν:

- μια απόφαση ότι η κατάσταση του αγωνιστικού χώρου ή του χώρου που τον περιβάλλει ή ότι οι καιρικές συνθήκες είναι τέτοιες που επιτρέπουν ή δεν επιτρέπουν τη διεξαγωγή ενός αγώνα
- μια απόφαση διακοπής του αγώνα για οποιονδήποτε λόγο
- μια απόφαση αναφορικά με την καταλληλότητα του εξοπλισμού του γηπέδου και της μπάλας που χρησιμοποιείται κατά την διάρκεια του αγώνα
- μια απόφαση διακοπής ή μη ενός αγώνα εξαιτίας παρέμβασης των θεατών ή οποιουδήποτε προβλήματος στον χώρο των θεατών
- μια απόφαση για να διακόψει (προσωρινά) ή να μη διακόψει το παιχνίδι, για να επιτρέψει τη μετακίνηση τραυματισμένου παίκτη έξω από τον αγωνιστικό χώρο, για περίθαλψη
- μια απόφαση για να απαιτήσει να μετακινηθεί τραυματισμένος παίκτης έξω από τον αγωνιστικό χώρο για περίθαλψη
- μια απόφαση να επιτρέψει σε έναν παίκτη ή όχι να φέρει ορισμένη περιβολή ή εξοπλισμό
- μια απόφαση, όπου ο διαιτητής έχει την ευθύνη, να επιτρέψει ή όχι σε οποιαδήποτε πρόσωπα (συμπεριλαμβανόμενων αξιωματούχων ομάδων ή σταδίου ή ασφαλείας, φωτογράφων ή άλλων εκπροσώπων των μέσων μαζικής ενημέρωσης) να παρευρίσκονται πλησίον του αγωνιστικού χώρου
- οποιαδήποτε άλλη απόφαση που λαμβάνεται σύμφωνα με τους Κανόνες του Παιχνιδιού ή σε συμμόρφωση με τα καθήκοντα που προβλέπονται από τους όρους της FIFA, της Συνομοσπονδίας, των Εθνικών Ποδοσφαιρικών Ομοσπονδιών ή τους κανόνες/ κανονισμούς της διοργάνωσης υπό τους οποίους διεξάγεται ο αγώνας.

IFAB®
INTERNATIONAL FEDERATION OF ASSOCIATION FOOTBALL BOARDS

Κανόνας

16



Κανόνας 6

Οι άλλοι αξιωματούχοι αγώνα

Άλλοι αξιωματούχοι αγώνα (δύο βοηθοί διαιτητές, **ένας** τέταρτος, δύο επιπρόσθετοι βοηθοί διαιτητές, **ένας** βίντεο αναπληρωματικός βοηθός διαιτητή, **ένας** βίντεο βοηθός Διαιτητής (VAR) και τουλάχιστον ένας βοηθός για τον βοηθό διαιτητή (AVAR) μπορούν να ορισθούν στους αγώνες. Αυτοί θα βοηθούν τον διαιτητή στον έλεγχο του παιχνιδιού σύμφωνα με τους Κανόνες του Παιχνιδιού, αλλά πάντα την τελική απόφαση θα παίρνει ο διαιτητής.

Ο διαιτητής, οι βοηθοί διαιτητές, ο τέταρτος διαιτητής, οι επιπρόσθετοι βοηθοί διαιτητές και ο αναπληρωματικός βοηθός διαιτητής είναι οι «του αγωνιστικού χώρου» αξιωματούχοι του αγώνα.

Ο VAR και βοηθός του AVAR είναι αξιωματούχοι αγώνα video (Video match officials VMOs) και διαιτητές αγώνα (VMO) και βοηθούν τον διαιτητή σύμφωνα με τους Κανόνες του Παιχνιδιού και το πρωτόκολλο VAR.

Οι αξιωματούχοι αγώνα λειτουργούν κάτω από την διεύθυνση του διαιτητή. Στην περίπτωση αδικαιολόγητης επέμβασης ή ανάρμοστης συμπεριφοράς, ο διαιτητής θα τους απαλλάξει από τα καθήκοντά τους και θα κάνει μια αναφορά προς τις αρμόδιες αρχές.

Οι άλλοι οι «του αγωνιστικού χώρου» αξιωματούχοι αγώνα βοηθούν τον διαιτητή για παραβάσεις για τις οποίες έχουν πιο ξεκάθαρη άποψη/ θέα από τον διαιτητή και πρέπει να υποβάλλουν αναφορά στις αρμόδιες αρχές για κάθε σοβαρή ανάρμοστη συμπεριφορά ή κάθε σοβαρό γεγονός που διαπράχθηκε εκτός οπτικού πεδίου του διαιτητή και των άλλων αξιωματούχων αγώνα. Πρέπει να πληροφορούν τον διαιτητή και τους άλλους αξιωματούχους αγώνα στην υποβολή κάθε αναφοράς.

Οι «του αγωνιστικού χώρου» αξιωματούχοι αγώνα βοηθούν τον διαιτητή στην επιθεώρηση στον αγωνιστικό χώρο, στις μπάλες και στον εξοπλισμό των παικτών (συμπεριλαμβανομένης της επιβεβαίωσης για το εάν τα προβλήματα έχουν επιλυθεί) και τηρούν σημειώσεις του χρόνου, των γκολ, απρεπούς συμπεριφοράς κ.λπ.

Οι κανόνες της διοργάνωσης πρέπει να καθορίζουν ξεκάθαρα ποιος αντικαθιστά τον αξιωματούχο αγώνα ο οποίος δεν μπορεί να ξεκινήσει ή να συνεχίσει και κάθε άλλες σχετικές αλλαγές. Συγκεκριμένα πρέπει να είναι ξεκάθαρο, όταν ο διαιτητής δεν μπορεί να συνεχίσει, εάν θα αναλάβει ο τέταρτος διαιτητής ή ο επικεφαλής βοηθός ή ο επικεφαλής επιπρόσθετος βοηθός διαιτητή.

1. Βοηθοί διαιτητές

Δείχνουν, με την σημαία τους, όταν:

- ✓ η μπάλα βγει ολόκληρη από τον αγωνιστικό χώρο και ποια ομάδα δικαιούται να εκτελέσει κόρνερ, από τέρματος λάκτισμα ή πλάγιο
- ✓ ένας παίκτης είναι σε θέση offside και μπορεί να τιμωρηθεί
- ✓ ζητείται μια αντικατάσταση παίκτη

- ✓ στις εκτελέσεις πέναλτι αν ο τερματοφύλακας κινείται εκτός της γραμμής τέρματος, πριν η μπάλα λακτισθεί, κι αν η μπάλα πέρασε τη γραμμή. Εάν έχουν ορισθεί επιπρόσθετοι βοηθοί διαιτητές ο βοηθός παίρνει θέση στην ευθεία με το σημείο του πέναλτι.

Η βοήθεια του βοηθού διαιτητή περιλαμβάνει επίσης την επίβλεψη της διαδικασίας αντικατάστασης.

Ο βοηθός διαιτητή μπορεί να εισέλθει στον αγωνιστικό χώρο για να βοηθήσει στον έλεγχο της απόστασης των 9,15 μέτρων.

2. Τέταρτος αξιωματούχος

Η βοήθεια του τέταρτου αξιωματούχου περιλαμβάνει επίσης:

- ✓ την επιτήρηση της διαδικασίας αντικατάστασης
- ✓ τον έλεγχο του εξοπλισμού ενός παίκτη/αναπληρωματικού
- ✓ την επιστροφή του παίκτη στον αγωνιστικό χώρο, ύστερα από το σήμα/αποδοχή του διαιτητή
- ✓ την επιτήρηση για το εάν υπάρχουν επιπλέον μπάλες
- ✓ την υπόδειξη του ελάχιστου συνολικά επιπρόσθετου χρόνου που ο διαιτητής προτίθεται να παίξει στο τέλος κάθε ημιχρόνου (συμπεριλαμβανομένης και την περίπτωση της παράτασης)
- ✓ ενημέρωση του διαιτητή για την ανεύθυνη συμπεριφορά από κάθε πρόσωπο της τεχνικής περιοχής

3. Επιπρόσθετοι βοηθοί διαιτητές

Οι επιπρόσθετοι βοηθοί διαιτητές μπορούν να υποδείξουν:

- ✓ όταν ολόκληρη η μπάλα περάσει τη γραμμή τέρματος, συμπεριλαμβανομένου και το πότε ένα γκολ έχει σημειωθεί
- ✓ ποια ομάδα δικαιούται κόρνερ ή από τέρματος λάκτισμα
- ✓ εάν, στα πέναλτι, ο τερματοφύλακας κινείται εκτός της γραμμής τέρματος πριν η μπάλα λακτισθεί κι αν η μπάλα πέρασε τη γραμμή.

4. Αναπληρωματικός βοηθός διαιτητή

Ένας αναπληρωματικός βοηθός διαιτητή μπορεί ν' αντικαταστήσει έναν βοηθό διαιτητή, 4^ο διαιτητή **ή επιπρόσθετο βοηθό διαιτητή** ο οποίος δεν μπορεί να συνεχίσει, **και μπορεί επίσης να βοηθήσει τον διαιτητή με τον ίδιο τρόπο όπως οι άλλοι «οι του αγωνιστικού χώρου» αξιωματούχοι του αγώνα.**

5. Αξιωματούχοι αγώνα για το video

Ο Βοηθός Διαιτητή μέσω Βίντεο (VAR) είναι ένας αξιωματούχος αγώνα που μπορεί να βοηθά το Διαιτητή να πάρει μια απόφαση χρησιμοποιώντας το replay της φάσης μόνο για ένα «ξεκάθαρο και προφανές λάθος» ή όταν «χαθεί μια σοβαρή περίπτωση» που έχει σχέση με τις περιπτώσεις καταλογισμού ενός γκολ ή μη καταλογισμού γκολ, πέναλτι ή μη πέναλτι, απευθείας κόκκινης κάρτας (όχι δεύτερης κίτρινης) ή μια περίπτωση λανθασμένης αναγνώρισης παίκτη, όταν δηλαδή ο διαιτητής παρατηρεί ή αποβάλλει εσφαλμένα άλλον παίκτη από τη σφάλλουσα ομάδα.

Ο αναπληρωτής Βοηθός Διαιτητή Βίντεο (AVAR) είναι ένας αξιωματούχος αγώνα που βοηθά τον Βοηθό Διαιτητή Βίντεο (VAR) κυρίως με το να:

- ✓ συνεχίζει να παρακολουθεί τη ροή της τηλεοπτικής μετάδοσης, ενώ ο ΒΒΔ (VAR) είναι απασχολημένος με το να ελέγχει ή να επανελέγχει την ανασκόπηση της φάσης
- ✓ κρατά σημειώσεις για τις περιπτώσεις που σχετίζονται με τον ΒΒΔ (VAR) και για όποιο πρόβλημα επικοινωνίας ή τεχνολογίας
- ✓ βοηθά στην επικοινωνία του ΒΒΔ (VAR) με τον διαιτητή και ειδικότερα να επικοινωνεί με το Διαιτητή όταν ο ΒΒΔ (VAR) ελέγχει ή επανελέγχει μια φάση, π.χ. να λέει στον διαιτητή «σταμάτα το παιχνίδι» ή «καθυστέρησε την επανέναρξη» κλπ.
- ✓ καταγράφει τον «χαμένο» χρόνο, όταν ο αγώνας καθυστερεί προκειμένου να γίνει ένας έλεγχος ή επανέλεγχος
- ✓ κοινοποιεί τις πληροφορίες μιας απόφασης, που λήφθηκε με την παρέμβαση του ΒΒΔ (VAR) στα ενδιαφερόμενα μέρη

6. Υποδείξεις βοηθών διαιτητών

Ακολουθούν οι εγκεκριμένες υποδείξεις/ σήματα των βοηθών διαιτητών



Αντικατάσταση παίκτη



Ελεύθερο λάκτισμα υπέρ της επιτιθέμενης - Ελεύθερο λάκτισμα υπέρ της αμυνόμενης



Πλάγιο υπέρ
επιτιθέμενης ομάδας



Πλάγιο υπέρ
αμυνόμενης ομάδας



Γωνιαίο Λάκτισμα (κόρνερ)



Από τέρματος Λάκτισμα



offside



offside στη πιο κοντινή
πλευρά του γηπέδου

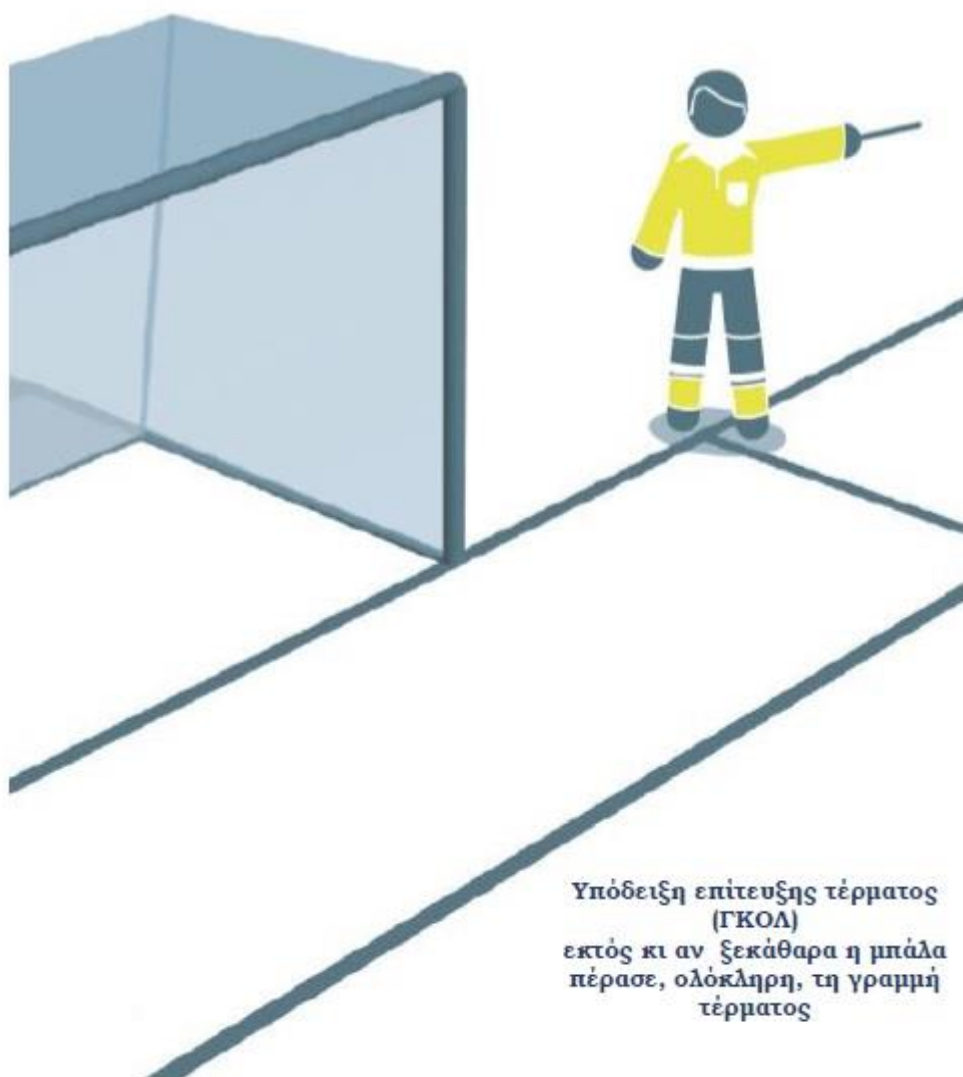


offside στο κέντρο
γηπέδου



offside στη πιο μακρινή
πλευρά του γηπέδου

7. Υποδείξεις επιπρόσθετων βοηθών διατητών



IFAB®

Κανόνας

7



Κανόνας 7

Η Διάρκεια του παιχνιδιού

1. Περίοδοι του παιχνιδιού

Ένας αγώνας διαρκεί δύο ίσες χρονικές περιόδους των 45 λεπτών η διάρκεια των οποίων μπορεί να μειωθεί μόνον εφόσον συμφωνήσουν μεταξύ τους ο διαιτητής και οι διαγωνιζόμενες ομάδες, πριν την έναρξη του παιχνιδιού, κι αυτό είναι σύμφωνο με τους κανόνες της διοργάνωσης.

2. Διακοπή ημιχρόνου

Οι παίκτες έχουν το δικαίωμα μιας διακοπής στο ημίχρονο που δεν θα υπερβαίνει τα 15 λεπτά. Επιτρέπεται ένα μικρό διάλειμμα για λήψη υγρών (που δεν θα πρέπει να υπερβαίνει το ένα λεπτό) στη διακοπή του ημιχρόνου της παράτασης. Οι κανόνες της διοργάνωσης πρέπει να καθορίζουν τη διάρκεια της διακοπής του ημιχρόνου κι αυτό μπορεί να τροποποιηθεί μόνον με την άδεια του διαιτητή.

3. Υπολογισμός του χαμένου χρόνου

Ο υπολογισμός γίνεται από τον διαιτητή σε κάθε ημίχρονο για όλο το χρόνο παιχνιδιού που χάθηκε σε αυτό το ημίχρονο εξαιτίας :

- ✓ αντικαταστάσεων παικτών
- ✓ εκτίμησης του τραυματισμού και/ή απομάκρυνσης, από τον αγωνιστικό χώρο, του τραυματία
- ✓ καθυστερήσεων χρόνου
- ✓ πειθαρχικών ποινών
- ✓ διακοπών για ιατρικούς λόγους, που επιτρέπονται από τους κανόνες της διοργάνωσης π.χ. διαλείμματα για τη λήψη υγρών (που δεν πρέπει να υπερβαίνουν το ένα λεπτό) και διαλείμματα για ανάκτηση δυνάμεων (ενενήντα δευτερόλεπτα έως τρία λεπτά)
- ✓ Καθυστερήσεις που οφείλονται στους ελέγχους κι επανελέγχους του VAR
- ✓ **Πανηγυρισμών των γκολ**
- ✓ οποιασδήποτε άλλης αιτίας, συμπεριλαμβανομένης κάθε σημαντικής καθυστέρησης επανέναρξης του παιχνιδιού (π.χ. **είσοδος στον αγωνιστικό χώρο ενός εξωτερικού παράγοντα**)

Ο τέταρτος διαιτητής δείχνει τον ελάχιστο επιπρόσθετο χρόνο, που αποφάσισε ο διαιτητής, στο τέλος του τελευταίου λεπτού κάθε ημιχρόνου. Ο επιπρόσθετος χρόνος μπορεί να αυξηθεί από τον διαιτητή, αλλά δεν μπορεί να μειωθεί.

Ο διαιτητής δεν πρέπει να επανορθώνει τη λάθος χρονομέτρηση της διάρκειας του πρώτου ημιχρόνου με το να αλλάξει τη διάρκεια χρόνου του δεύτερου ημιχρόνου.

4. Πέναλτι

Εάν ένα πέναλτι πρέπει να εκτελεστεί ή να επαναληφθεί η εκτέλεσή του, το ημίχρονο παρατείνεται μέχρι το πέναλτι να ολοκληρωθεί.

5. Οριστική διακοπή παιχνιδιού

Ένας αγώνας που έχει διακοπεί οριστικά, επαναλαμβάνεται εκτός εάν οι κανόνες της διοργάνωσης ή οι διοργανωτές ορίζουν κάτι διαφορετικό.

Κανόνας

8



Κανόνας 8

Η έναρξη και η επανέναρξη του παιχνιδιού

Με εναρκτήριο λάκτισμα ξεκινά το κάθε ημίχρονο του παιχνιδιού, η κάθε περίοδος της παράτασης και ξεκινά επίσης το παιχνίδι μετά την επίτευξη ενός τέρματος. Ελεύθερα λακτίσματα (άμεσα ή έμμεσα), πέναλτι, πλάγια, από τέρματος λακτίσματα και κόρνερ είναι άλλοι τρόποι επανέναρξης (βλέπε Κανόνες 13- 17).

Με ελεύθερο διαιτητή γίνεται η επανέναρξη, όταν ο διαιτητής σταματά το παιχνίδι κι ο Κανονισμός δεν απαιτεί έναν από τους παραπάνω τρόπους επανέναρξης.

Εάν συμβεί μια παράβαση, ενώ η μπάλα δεν είναι στο παιχνίδι, αυτό δεν αλλάζει για το πώς το παιχνίδι θα ξαναρχίσει.

Εναρκτήριο λάκτισμα

Διαδικασία

- ✓ Η ομάδα, που κερδίζει το στρίψιμο του κέρματος, αποφασίζει σε ποιο τέρμα θα επιτίθεται στο πρώτο ημίχρονο ή αν θα εκτελέσει το εναρκτήριο λάκτισμα.
- ✓ Αναλόγως των παραπάνω οι αντίπαλοί τους εκτελούν το εναρκτήριο λάκτισμα ή αποφασίζουν σε ποιο τέρμα θα επιτίθενται στο πρώτο ημίχρονο.
- ✓ Η ομάδα που αποφάσισε σε ποιο τέρμα θα επιτίθεται στο πρώτο ημίχρονο, εκτελεί το εναρκτήριο λάκτισμα για να ξεκινήσει το δεύτερο ημίχρονο.
- ✓ Στο δεύτερο ημίχρονο οι ομάδες αλλάζουν τέρματα και επιτίθενται στο αντίπαλο τέρμα.
- ✓ Αφού η ομάδα σημειώσει γκολ, το εναρκτήριο λάκτισμα εκτελείται από τους αντιπάλους της.

Για κάθε εναρκτήριο λάκτισμα:

- ✓ όλοι οι παίκτες, εκτός από τον παίκτη που εκτελεί το εναρκτήριο λάκτισμα, πρέπει να βρίσκονται στο δικό τους μισό αγωνιστικό χώρο
- ✓ οι αντίπαλοι της ομάδας, που εκτελεί το εναρκτήριο λάκτισμα, πρέπει να είναι τουλάχιστον 9,15 μέτρα από τη μπάλα μέχρι αυτή να μπει στο
- ✓ ο διαιτητής δίνει σήμα (με τη σφυρίχτρα του)
- ✓ η μπάλα είναι στο παιχνίδι όταν λακτίζεται και κινείται καθαρά
- ✓ γκολ μπορεί να σημειωθεί, από εναρκτήριο λάκτισμα, απευθείας στο αντίπαλο τέρμα. Αν η μπάλα μπει κατευθείαν στο τέρμα του παίκτη, που εκτέλεσε το εναρκτήριο λάκτισμα, καταλογίζεται κόρνερ για τους αντιπάλους

Παραβάσεις και ποινές

Εάν ο παίκτης που εκτελεί το εναρκτήριο λάκτισμα, αγγίξει πάλι τη μπάλα πριν αυτή αγγιχτεί από άλλον παίκτη, καταλογίζεται έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα ή σε περίπτωση παιξίματος της μπάλας με το χέρι, που τιμωρείται με παράβαση, παραχωρείται ένα άμεσο ελεύθερο λάκτισμα.

Σε περίπτωση κάθε άλλης παράβασης της διαδικασίας του εναρκτήριου λακτίσματος, το εναρκτήριο λάκτισμα θα επαναλαμβάνεται.

2. Ελεύθερο διαιτητή

Διαδικασία

- ✓ Ο διαιτητής ρίχνει την μπάλα για τον τερματοφύλακα της αμυνόμενης ομάδας στην περιοχή του πέναλτι που υπερασπίζεται εφόσον, όταν διακόπηκε το παιχνίδι:
 - η μπάλα βρισκόταν στην περιοχή του πέναλτι ή
 - η τελευταία επαφή με την μπάλα έγινε στην περιοχή του πέναλτι
- ✓ Σε κάθε άλλη περίπτωση, ο διαιτητής ρίχνει τη μπάλα, με τα χέρια του, για έναν παίκτη της ομάδας που άγγιξε τελευταία την μπάλα στη θέση που αγγίχτηκε τελευταία από παίκτη, από εξωτερικό παράγοντα ή, σύμφωνα με όσα περιγράφονται στον Κανόνα 9.1, από έναν αξιωματούχο αγώνα.
- ✓ Όλοι οι υπόλοιποι παίκτες (και των δύο ομάδων) πρέπει να βρίσκονται τουλάχιστον τέσσερα (4) μέτρα μακριά από την μπάλα μέχρι αυτή να είναι στο παιχνίδι.

Η μπάλα είναι στο παιχνίδι όταν αγγίξει το έδαφος.

Παραβάσεις και ποινές

Το ελεύθερο διαιτητή επαναλαμβάνεται εάν:

- ✓ την αγγίζει ένας παίκτης πριν αυτή αγγίξει το έδαφος
- ✓ βγει από τον αγωνιστικό χώρο, αφού αγγίξει το έδαφος, χωρίς να την έχει αγγίξει παίκτης.

Αν η μπάλα μπει στο τέρμα, μετά από ελεύθερο διαιτητή, χωρίς να έχει αγγιχτεί τουλάχιστον από δύο παίκτες το παιχνίδι ξαναρχίζει με...

- ✓ ... από τέρματος λάκτισμα, εάν μπει στο αντίπαλο τέρμα
- ✓ ... κόρνερ, εάν μπει στο τέρμα της ίδιας ομάδας

Κανόνας

99



Κανόνας 9

Η μπάλα μέσα και έξω από το παιχνίδι

1. Μπάλα εκτός παιχνιδιού

Η μπάλα είναι εκτός παιχνιδιού όταν:

- ✓ έχει περάσει ολόκληρη έξω από τη γραμμή τέρματος ή την πλάγια γραμμή είτε στο έδαφος, είτε στον αέρα
- ✓ το παιχνίδι διακοπεί από τον διαιτητή
- ✓ αγγίξει έναν αξιωματούχο αγώνα, παραμένει στον αγωνιστικό χώρο και:
 - μια ομάδα ξεκινά μια πολλά υποσχόμενη επίθεση ή
 - η μπάλα μπει απευθείας στο τέρμα ή
 - η κατοχή της μπάλας περνά στην άλλη ομάδα

Σε όλες αυτές τις περιπτώσεις, το παιχνίδι ξαναρχίζει με ελεύθερο διαιτητή.

2. Μπάλα είναι στο παιχνίδι («παίζει»)

Η μπάλα είναι στο παιχνίδι σε όλες τις άλλες περιπτώσεις ακόμα κι όταν αγγίξει έναν αξιωματούχο αγώνα, ή αναπηδήσει στο οριζόντιο ή τα κάθετα δοκάρια ή στο κοντάρι με τη σημαία του κόρνερ και παραμείνει στον αγωνιστικό χώρο.

IFAB®

Κανόνας

10

Κανόνας 10

Καθορισμός του αποτελέσματος ενός αγώνα

1. Καταλογισμός γκολ

Γκολ σημειώνεται όταν ολόκληρη η μπάλα περάσει πέρα από τη γραμμή τέρματος, μεταξύ των κάθετων δοκαριών και κάτω από την οριζόντια, εφόσον κανένα παράπτωμα ή παράβαση των Κανόνων του Παιχνιδιού δεν έχει διαπραχθεί από την ομάδα που σημείωσε το γκολ.

Εάν ο τερματοφύλακας ρίξει την μπάλα με τα χέρια απευθείας στο τέρμα της αντίπαλης ομάδας, τότε καταλογίζεται ένα από τέρματος λάκτισμα.

Εάν ο διαιτητής σφυρίξει για γκολ πριν η μπάλα περάσει ολόκληρη τη γραμμή τέρματος το παιχνίδι ξαναρχίζει με ελεύθερο διαιτητή.

2. Νικήτρια ομάδα

Η ομάδα που σημειώνει το μεγαλύτερο αριθμό τερμάτων είναι η νικήτρια. Εάν και οι δύο ομάδες δεν σημειώσουν γκολ ή πετύχουν τον ίδιο αριθμό τερμάτων ο αγώνας είναι ισόπαλος.

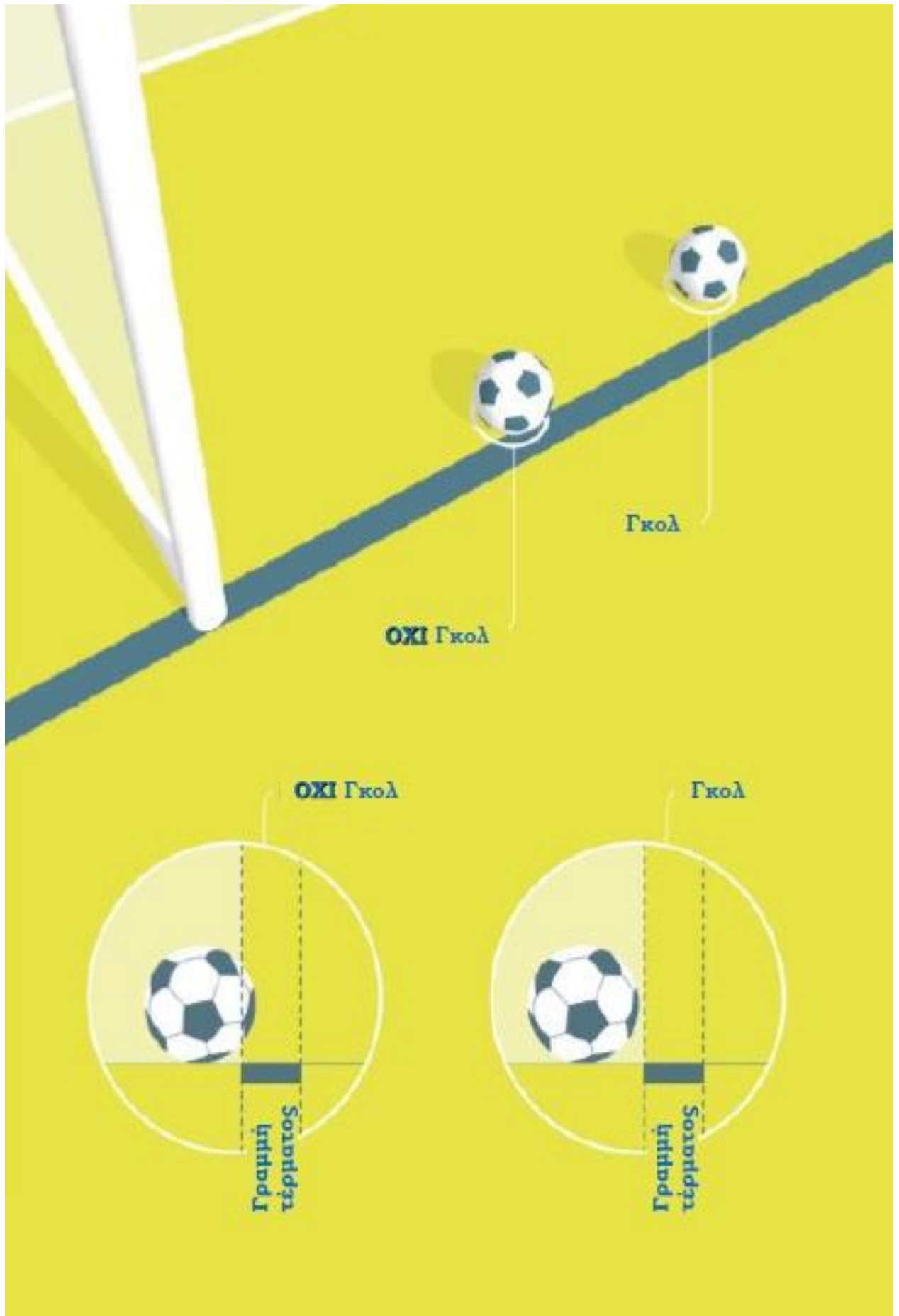
Όταν οι Κανονισμοί της διοργάνωσης απαιτούν νικήτρια ομάδα, μετά από ένα ισόπαλο παιχνίδι ή ισοψηφία σε αγώνες εντός κι εκτός έδρας, οι μόνες επιτρεπόμενες διαδικασίες για τον προσδιορισμό της νικήτριας ομάδας, είναι:

- ✓ Η διάταξη για τα εκτός έδρας γκολ
- ✓ παράταση δύο ίσων χρονικών περιόδων που δεν θα υπερβαίνει τα 15 λεπτά η καθεμία
- ✓ πέναλτι (κτυπήματα πέναλτι).

Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας συνδυασμός των παραπάνω διαδικασιών

3. Πέναλτι Κτυπήματα Πέναλτι

Πέναλτι (κτυπήματα πέναλτι) εκτελούνται μετά το τέλος του παιχνιδιού και, εκτός αν ορίζεται διαφορετικά, εφαρμόζονται οι σχετικοί Κανόνες του Παιχνιδιού. Δεν επιτρέπεται σε έναν παίκτη που έχει αποβληθεί κατά τη διάρκεια του αγώνα να συμμετέχει στη διαδικασία. Οι προειδοποιήσεις και παρατηρήσεις (κίτρινες κάρτες) που δίνονται σε παίκτες και αξιωματούχους αγώνα κατά τη διάρκεια του αγώνα δεν μεταφέρονται στα πέναλτι (κτυπήματα πέναλτι).



Διαδικασία

Πριν την έναρξη **των πέναλτι (κτυπημάτων πέναλτι)**

- ✓ Εκτός κι αν υπάρχουν άλλες περιστάσεις (πχ θέματα ασφαλείας, κατάσταση αγωνιστικού χώρου, κλπ.), ο διαιτητής κάνει κλήρωση, μ' ένα νόμισμα, για να αποφασίσει σε ποιο τέρμα θα εκτελεστούν τα πέναλτι, το οποίο (τέρμα) μπορεί να αλλάξει μόνο για λόγους ασφάλειας ή εάν το τέρμα ή η επιφάνεια του εδάφους που θα χρησιμοποιηθεί γίνει ακατάλληλη.
- ✓ Ο διαιτητής κάνει πάλι κλήρωση με το κέρμα και η ομάδα που κερδίζει αποφασίζει αν θα εκτελέσει το πρώτο ή το δεύτερο πέναλτι.
- ✓ Με την εξαίρεση αλλαγής για τον τερματοφύλακα, ο οποίος δεν μπορεί να συνεχίσει, μόνον οι παίκτες που βρίσκονται στον αγωνιστικό χώρο ή βρίσκονται προσωρινά εκτός του αγωνιστικού χώρου (για λόγους τραυματισμού, τακτοποίησης στολής κλπ) στο τέλος του παιχνιδιού, έχουν δικαίωμα να εκτελέσουν πέναλτι.
- ✓ Κάθε ομάδα είναι υπεύθυνη για την επιλογή, από τους παίκτες που έχουν δικαίωμα, τη σειρά με την οποία αυτοί θα εκτελέσουν τα πέναλτι. Ο διαιτητής δεν ενημερώνεται για τη σειρά.
- ✓ Αν στο τέλος του αγώνα και πριν ή κατά τη διάρκεια των πέναλτι μια ομάδα έχει μεγαλύτερο αριθμό παικτών από αυτόν των αντιπάλων, πρέπει να τον μειώσει στον ίδιο αριθμό με τους αντιπάλους και ο διαιτητής να ενημερωθεί για τον αριθμό και το όνομα του κάθε παίκτη που αποκλείεται. Κάθε αποκλεισμένος παίκτης δεν έχει το δικαίωμα να πάρει μέρος στη διαδικασία (εκτός των περιπτώσεων που αναφέρονται παρακάτω)
- ✓ Ένας τερματοφύλακας ο οποίος δεν μπορεί να συνεχίσει, πριν ή κατά τη διάρκεια των κτυπημάτων πέναλτι μπορεί ν' αντικατασταθεί από έναν παίκτη που αποκλείσθηκε για να ισοσκελισθεί ο αριθμός των παικτών ή, εάν η ομάδα τους δεν έχει χρησιμοποιήσει τον μέγιστο αριθμό αλλαγών που δικαιούται, από έναν δηλωθέντα αναπληρωματικό, αλλά ο αντικατασταθείς τερματοφύλακας δεν παίρνει πλέον μέρος και δεν μπορεί να εκτελέσει πέναλτι.
- ✓ Αν ο τερματοφύλακας έχει ήδη εκτελέσει πέναλτι, αυτός που τον αντικαθιστά δεν επιτρέπεται να εκτελέσει πέναλτι μέχρι τον επόμενο γύρο λακτισμάτων.

Κατά τη διάρκεια των **πέναλτι (κτυπημάτων πέναλτι)**

- ✓ μόνον οι παίκτες που έχουν δικαίωμα (να εκτελέσουν πέναλτι) και οι αξιωματούχοι του αγώνα επιτρέπεται να παραμείνουν στον αγωνιστικό χώρο.
- ✓ όλοι οι παίκτες που δικαιούνται να εκτελέσουν πέναλτι, εκτός του παίκτη που θα εκτελέσει το πέναλτι και τους δύο τερματοφύλακες, πρέπει να παραμένουν μέσα στον κύκλο του κέντρου.
- ✓ ο τερματοφύλακας του παίκτη που εκτελεί πέναλτι πρέπει να παραμένει στον αγωνιστικό χώρο, έξω από την περιοχή πέναλτι, πάνω στη γραμμή τέρματος στο σημείο που τη συναντά η γραμμή ορίου της περιοχής πέναλτι.

- ✓ παίκτης που έχει δικαίωμα να συμμετέχει στη διαδικασία, μπορεί να αλλάξει τον τερματοφύλακα.
- ✓ Το πέναλτι ολοκληρώνεται όταν η μπάλα σταματήσει να κινείται, βγει εκτός παιχνιδιού ή ο διαιτητής διακόψει το παιχνίδι (τη διαδικασία) για οποιαδήποτε παράβαση. Ο παίκτης που το εκτέλεσε δεν μπορεί να παίξει την μπάλα για δεύτερη φορά.
- ✓ ο διαιτητής κρατά σημειώσεις για ό,τι αφορά τις εκτελέσεις πέναλτι.
- ✓ εάν ο τερματοφύλακας διαπράξει μια παράβαση και αυτό είχε ως αποτέλεσμα το πέναλτι να επαναληφθεί, ο τερματοφύλακας δέχεται προειδοποίηση για το πρώτο παράπτωμα και παρατήρηση (κίτρινη κάρτα) για κάθε επόμενο παράπτωμα ή παραπτώματα.
- ✓ αν ο παίκτης που εκτελεί το πέναλτι, αφού έχει σφυρίξει ο διαιτητής για να εκτελεσθεί, τιμωρηθεί για παράβαση που διέπραξε, τότε το πέναλτι καταγράφεται ως χαμένο και ο παίκτης που το εκτέλεσε παρατηρείται.
- ✓ αν και οι δύο, τερματοφύλακας και ο παίκτης που εκτέλεσε το πέναλτι, διαπράξουν μια παράβαση την ίδια στιγμή, το λάκτισμα καταγράφεται ως χαμένο και ο παίκτης που το εκτέλεσε παρατηρείται

Υπό τις προϋποθέσεις που αναφέρονται παρακάτω, οι 2 ομάδες εκτελούν πέντε πέναλτι η καθεμία:

- ✓ τα πέναλτι εκτελούνται ανά ένα (εναλλάξ) για κάθε ομάδα.
- ✓ κάθε πέναλτι εκτελείται από έναν διαφορετικό παίκτη και όλοι οι παίκτες, που έχουν το δικαίωμα, πρέπει να εκτελέσουν ένα πέναλτι πριν κάποιος παίκτης εκτελέσει δεύτερο.
- ✓ εάν πριν και οι δύο ομάδες εκτελέσουν από πέντε πέναλτι, μια από αυτές έχει σημειώσει περισσότερα γκολ απ' ό,τι θα μπορούσε η άλλη να σημειώσει, ακόμα κι αν ολοκλήρωνε τα πέντε πέναλτι, τότε δεν εκτελούνται άλλα πέναλτι.
- ✓ εάν και οι δύο ομάδες εκτελέσουν από πέντε πέναλτι κι έχουν σημειώσει τον ίδιο αριθμό τερμάτων (ή δεν έχουν σημειώσει γκολ), τα πέναλτι συνεχίζονται να εκτελούνται, έως ότου μια ομάδα σκοράρει ένα γκολ περισσότερο από την άλλη μετά από ίδιο αριθμό κτυπημάτων.
- ✓ ο παραπάνω τρόπος συνεχίζεται για κάθε ακόλουθη σειρά πέναλτι, αλλά μια ομάδα μπορεί να αλλάξει τη σειρά των παικτών.
- ✓ τα **κτυπήματα πέναλτι** δεν πρέπει να καθυστερούν για έναν παίκτη ο οποίος φεύγει από τον αγωνιστικό χώρο. Το πέναλτι του παίκτη θα χάνεται (δεν εκτελείται) εάν ο παίκτης δεν επιστρέψει σε εύλογο χρόνο για να εκτελέσει το πέναλτι.

Αντικαταστάσεις και αποβολές στη διάρκεια **των κτυπημάτων πέναλτι**

- ✓ Ένας παίκτης, αναπληρωματικός ή αντικατασταθείς παίκτης μπορεί να παρατηρηθεί ή να αποβληθεί
- ✓ Μόνον παίκτης που δικαιούται να εκτελέσει πέναλτι, θα πρέπει να πάρει τη θέση του τερματοφύλακα που αποβλήθηκε
- ✓ Ένας παίκτης εκτός του τερματοφύλακα που δεν μπορεί να συνεχίσει, δεν μπορεί να αντικατασταθεί
- ✓ Ο διαιτητής δεν πρέπει να διακόψει τον αγώνα, εάν ο αριθμός των παικτών μιας ομάδας μειωθεί σε λιγότερο από επτά.

Κανόνας

11



Κανόνας 11

Offside

1. Θέση offside

Δεν είναι παράβαση το να είναι κάποιος παίκτης σε θέση offside.

Ένας παίκτης βρίσκεται σε θέση offside, εάν:

- ✓ οποιοδήποτε μέρος του κεφαλιού, του σώματος ή των ποδιών είναι στο αντίπαλο μισό γήπεδο (εξαιρουμένης της διχοτόμου γραμμής) και
- ✓ οποιοδήποτε μέρος του κεφαλιού, του σώματος ή των ποδιών είναι πλησιέστερα στην αντίπαλη γραμμή τέρματος από τη μπάλα και τον δεύτερο τελευταίο αντίπαλο.

Τα χέρια και οι βραχίονες όλων των παικτών, συμπεριλαμβανομένων και των τερματοφυλάκων, δεν λαμβάνονται υπόψη. Για τον σκοπό της εξακρίβωσης της θέσης offside, το ανώτερο όριο του βραχίονα βρίσκεται σε ευθεία γραμμή με το κάτω μέρος της μασχάλης.

Ένας παίκτης δεν βρίσκεται σε θέση offside, όταν βρίσκεται στην ίδια ευθεία με:

- ✓ τον δεύτερο από το τέλος αντίπαλο ή
- ✓ τους δύο τελευταίους αντιπάλους

2. Παράβαση offside

Ένας παίκτης ευρισκόμενος σε θέση offside τη στιγμή που η μπάλα παίζεται ή αγγίζεται από έναν συμπαίκτη του, τιμωρείται μόνον όταν αυτός αρχίζει να εμπλέκεται ενεργά στο παιχνίδι με το να:

- ✓ επηρεάσει το παιχνίδι παίζοντας ή αγγίζοντας την μπάλα, η οποία μεταβιβάσθηκε ή αγγίχθηκε από έναν συμπαίκτη του ή
- ✓ επηρεάσει έναν αντίπαλο με το να:
 - εμποδίσει τον αντίπαλο να παίξει ή να είναι ικανός να παίξει την μπάλα, παρεμποδίζοντας ξεκάθαρα το οπτικό πεδίο του αντιπάλου ή μαρκάρει έναν αντίπαλο για την μπάλα ή
 - κάνει μια προφανή ενέργεια η οποία επιδρά ξεκάθαρα στην ικανότητα του αντιπάλου να παίξει την μπάλα ή

** Το πρώτο σημείο επαφής που «παίζεται» ή «αγγίζεται» η μπάλα θα πρέπει να λαμβάνεται υπόψη.*

- προσπαθεί ξεκάθαρα να παίξει τη μπάλα η οποία είναι κοντά του όταν αυτή η ενέργεια επιδρά στον αντίπαλο, ή
- κάνει μια προφανή ενέργεια η οποία επιδρά ξεκάθαρα στην ικανότητα του αντιπάλου να παίξει τη μπάλα

ή

- ✓ κερδίζει ένα πλεονέκτημα με το να παίξει την μπάλα ή επηρεάσει έναν αντίπαλο όταν αυτή:
 - έχει αναπηδήσει ή εξοστρακιστεί από το κάθετο, οριζόντιο δοκάρι, αξιωματούχο αγώνα ή έναν αντίπαλο
 - αποκρούεται με πρόθεση από έναν αντίπαλο

Ένας παίκτης, ευρισκόμενος σε θέση offside και δεχόμενος τη μπάλα από αντίπαλο που εσκεμμένα **έπαιξε*** τη μπάλα, περιλαμβανομένου και του εσκεμμένου παιχνιδιού με το χέρι, δεν θεωρείται ότι κερδίζει ένα πλεονέκτημα, εκτός αν ήταν σώσιμο από έναν αντίπαλο.

*** «Παίξιμο με πρόθεση» (εξαιρουμένου του εσκεμμένου χεριού) είναι όταν ένας παίκτης έχει τον έλεγχο της μπάλας με την πιθανότητα να:**

- ✓ **πασάρει τη μπάλα σε ένα συμπαίκτη:**
- ✓ **κερδίζει κατοχή της μπάλας, ή**
- ✓ **παίξει με καθαρό τρόπο τη μπάλα (π.χ. λακτίζοντάς την ή παίζοντας την με το κεφάλι)**

Αν η πάσα, η προσπάθεια να κερδίσει κατοχή ή απομάκρυνσης από τον παίκτη που έχει στην κατοχή του τη μπάλα, είναι ανακριβής ή αποτυχημένη αυτό δεν αναιρεί το γεγονός ότι ο παίκτης «έπαιξε με πρόθεση» τη μπάλα.

Τα παρακάτω κριτήρια θα πρέπει να χρησιμοποιούνται κατάλληλα, ως ενδείξεις ότι ένας παίκτης είχε την κατοχή της μπάλας και, ως εκ τούτου, μπορεί να θεωρηθεί ότι «έπαιξε με πρόθεση» τη μπάλα:

- ✓ **Η μπάλα έρχονταν από απόσταση και ο παίκτης είχε ξεκάθαρη εικόνα αυτής**
- ✓ **Η μπάλα δεν κινείτο γρήγορα**
- ✓ **Η κατεύθυνση της μπάλας ΔΕΝ ήταν απροσδόκητη**
- ✓ **Ο παίκτης είχε χρόνο να συντονίσει την κίνηση του σώματός του, δηλ. δεν ήταν μια κίνηση ενστικτώδους διάταξης ή άλματος ή μια κίνηση που κατάφερε περιορισμένη επαφή/ έλεγχο**
- ✓ **Μια μπάλα που κινείται στο έδαφος είναι ευκολότερο να παιχτεί από μια μπάλα στον αέρα.**

Το «σώσιμο» είναι όταν ένας παίκτης σταματά, ή προσπαθεί να σταματήσει την μπάλα, η οποία κατευθύνεται μέσα ή πολύ κοντά στο τέρμα της ομάδας του, με οποιοδήποτε μέρος του σώματος εκτός από τα χέρια (εκτός κι αν είναι ο τερματοφύλακας που βρίσκεται μέσα στη δική του περιοχή πέναλτι).

Σε περιπτώσεις όπου:

- ✓ ένας παίκτης κινούμενος από/ ή ευρισκόμενος σε θέση offside, εισέρχεται στην πορεία του αντιπάλου και επηρεάζει τη κίνηση του αντιπάλου προς την μπάλα, αυτό είναι παράβαση offside εφόσον επιδρά στην ικανότητα

του αντιπάλου να παίξει ή να διεκδικήσει τη μπάλα. Αν ο παίκτης κινείται στην πορεία του αντιπάλου και εμποδίζει την προώθηση του αντιπάλου (π.χ. μπλοκάρει τον αντίπαλο) η παράβαση θα πρέπει να τιμωρηθεί σύμφωνα με τον Κανόνα 12.

- ✓ ένας παίκτης, σε θέση offside, κινείται προς την μπάλα με πρόθεση να παίξει την μπάλα και δέχεται φάουλ πριν παίξει ή προσπαθήσει να παίξει την μπάλα ή να μαρκάρει έναν αντίπαλο για την μπάλα, τότε τιμωρείται το φάουλ αφού διαπράχθηκε πριν την παράβαση offside.
- ✓ διαπράττεται μια παράβαση εναντίον ενός παίκτη, ευρισκομένου σε θέση offside, ο οποίος ήδη παίζει ή προσπαθεί να παίξει την μπάλα ή μαρκάρει έναν αντίπαλο για την μπάλα, τότε τιμωρείται η παράβαση offside αφού διαπράχθηκε πριν το αντικανονικό μαρκάρισμα.

3. Όχι παράβαση offside

Δεν υπάρχει παράβαση offside όταν ο παίκτης πάρει την μπάλα απευθείας από:

- ✓ τέρματος λάκτισμα (άουτ)
- ✓ πλάγιο
- ✓ κόρνερ

4. Παραβάσεις και ποινές

Εάν συμβεί μια παράβαση offside, ο διαιτητής καταλογίζει έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα εκεί όπου η παράβαση συνέβη, συμπεριλαμβανομένου και του εάν αυτό συμβεί στο μισό γήπεδο του παίκτη (στο σημείο που διέπραξε την παράβαση offside).

Ένας αμυνόμενος που εγκαταλείπει τον αγωνιστικό χώρο, χωρίς την άδεια του διαιτητή, **θα** θεωρείται, για τους σκοπούς του offside, ότι βρίσκεται πάνω στη γραμμή τέρματος ή την πλάγια γραμμή μέχρι την επόμενη διακοπή του παιχνιδιού ή έως ότου η αμυνόμενη ομάδα παίξει τη μπάλα κι αυτή βρεθεί έξω από τη περιοχή πέναλτι της ομάδας τους και με κατεύθυνση προς τη διχοτόμο γραμμή. Εάν ο αμυνόμενος βγει εσκεμμένα από τον αγωνιστικό χώρο, πρέπει να παρατηρηθεί όταν η μπάλα βγει εκτός παιχνιδιού.

Ένας επιτιθέμενος μπορεί να πατήσει ή να σταθεί έξω από τον αγωνιστικό χώρο, για να μην συμμετάσχει ενεργά στο παιχνίδι. Εάν ο επιτιθέμενος επιστρέψει από τη γραμμή τέρματος κι παρέμβει στο παιχνίδι πριν την επόμενη διακοπή του παιχνιδιού ή η αμυνόμενη ομάδα παίξει τη μπάλα προς τη διχοτόμο γραμμή και αυτή βρεθεί έξω από την περιοχή πέναλτι της ομάδας τους, ο επιτιθέμενος **θα** θεωρείται ότι βρίσκεται, για τους σκοπούς του offside, πάνω στη γραμμή τέρματος.

Ένας παίκτης ο οποίος εσκεμμένα βγαίνει από τον αγωνιστικό χώρο και επιστρέφει, χωρίς την άδεια του διαιτητή, και δεν τιμωρείται για παράβαση offside αλλά κερδίζει ένα πλεονέκτημα (από τη θέση αυτή), πρέπει να παρατηρείται (με κίτρινη κάρτα).

Εάν ένας επιτιθέμενος παίκτης παραμείνει ακίνητος μεταξύ των κάθετων δοκαριών και εντός του τέρματος, ενώ η μπάλα μπαίνει γκολ, το γκολ πρέπει να καταλογιστεί εκτός εάν ο παίκτης διαπράξει μια παράβαση offside ή παραβεί τον Κανόνα 12, οπότε το παιχνίδι ξεκινά πάλι μ' ένα έμμεσο ή άμεσο, ανάλογο, ελεύθερο λάκτισμα.

Κανόνας

12

Κανόνες 12

Παραβάσεις και Αντιαθλητική Συμπεριφορά

Άμεσο, έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα και πέναλτι μπορούν να καταλογιστούν για παραπτώματα που διαπράττονται όταν η μπάλα είναι στο παιχνίδι («παίζεται»).

1. Άμεσο ελεύθερο λάκτισμα

Άμεσο ελεύθερο λάκτισμα καταλογίζεται όταν ένας παίκτης διαπράξει οποιοδήποτε από τα παρακάτω παραπτώματα, σε βάρος ενός αντιπάλου, με τρόπο που θεωρείται από τον διαιτητή ως απρόσεκτος, ριψοκίνδυνος, ή ότι χρησιμοποιεί υπερβολική δύναμη:

- ✓ μαρκάρει
- ✓ πηδά κατά
- ✓ κλωτσά ή προσπαθεί να κλωτσήσει
- ✓ σπρώχνει
- ✓ χτυπά ή προσπαθεί να χτυπήσει (συμπεριλαμβανομένου του χτυπήματος με το κεφάλι)
- ✓ κάνει τάκλιν ή διεκδικεί
- ✓ βάζει τρικλοποδιά ή προσπαθεί να βάλει τρικλοποδιά

Εάν μια παράβαση περιλαμβάνει και επαφή, τιμωρείται με άμεσο ελεύθερο λάκτισμα ή πέναλτι.

- ✓ Απρόσεκτο παιχνίδι είναι όταν ένας παίκτης δείχνει έλλειψη προσοχής ή προφύλαξης όταν πραγματοποιεί μια διεκδίκηση ή όταν ενεργεί χωρίς προφύλαξη (προσπάθεια αποφυγής). Δεν χρειάζεται πειθαρχικός έλεγχος
- ✓ Ριψοκίνδυνο παιχνίδι είναι όταν ένας παίκτης ενεργεί με αδιαφορία για τον κίνδυνο ή για τις συνέπειες σε έναν αντίπαλο και πρέπει να παρατηρείται.
- ✓ Παιχνίδι με χρήση υπερβολικής δύναμης είναι όταν ένας παίκτης υπερβαίνει την αναγκαία χρήση δύναμης και/ή θέτει σε κίνδυνο τη σωματική ασφάλεια ενός αντιπάλου και θα πρέπει να αποβάλλεται.

Ένα άμεσο ελεύθερο λάκτισμα καταλογίζεται όταν παίκτης διαπράξει κάποιο από τα παρακάτω παραπτώματα:

- ✓ Παίζει τη μπάλα με το χέρι που τιμωρείται ως παράβαση (εκτός από τον τερματοφύλακα που βρίσκεται μέσα στην δική του περιοχή πέναλτι)
- ✓ κρατά έναν αντίπαλο
- ✓ εμποδίζει έναν αντίπαλο με επαφή
- ✓ δαγκώνει ή φτύνει κάποιο πρόσωπο που αναφέρεται στις λίστες των ομάδων ή αξιωματούχο αγώνα
- ✓ πετά ένα αντικείμενο στην μπάλα, σε αντίπαλο ή αξιωματούχο αγώνα ή έρχεται σε επαφή με την μπάλα με αντικείμενο που κρατά στο χέρι.

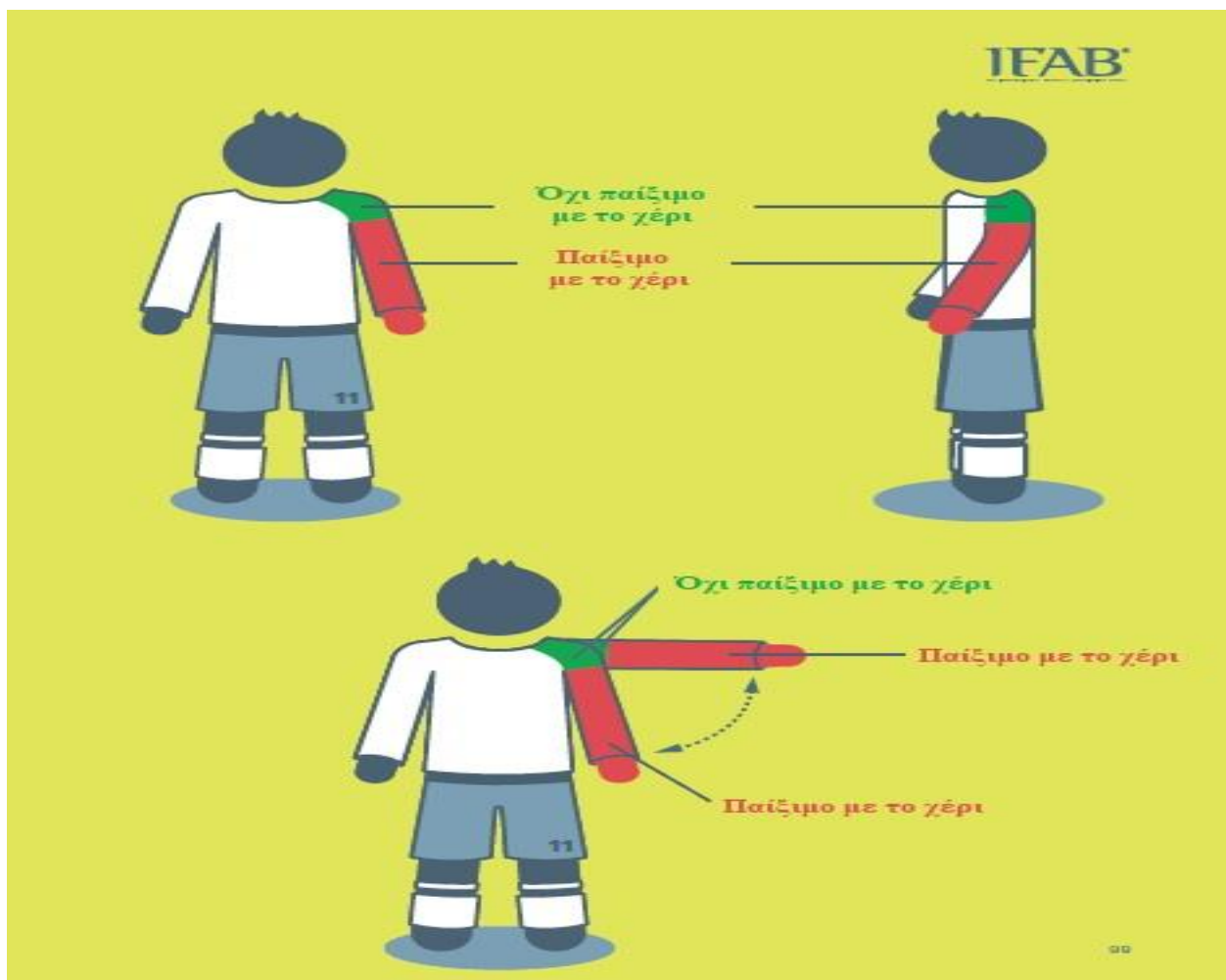
Δείτε επίσης τα παραπτώματα στον Κανόνα 3.

Παίξιμο της μπάλας με το χέρι

Για τους σκοπούς του ορισμού των παραπτώματων παιξίματος της μπάλας με το χέρι, το ανώτερο όριο του βραχίονα θα θεωρείται το κάτω μέρος της μασχάλης. Δεν συνιστά παράβαση κάθε επαφή του χεριού/βραχίονα ενός παίκτη με την μπάλα.

Πρόκειται για παράπτωμα όταν ο παίκτης:

- ✓ αγγίζει με πρόθεση την μπάλα με το χέρι/τον βραχίονα, για παράδειγμα κινεί το χέρι/βραχίονα προς την μπάλα
- ✓ αγγίζει την μπάλα με το χέρι/τον βραχίονά του κατά τρόπο που αυτό να καθιστά το σώμα του αφύσικα μεγαλύτερο. Θεωρείται ότι ένας παίκτης έχει καταστήσει το σώμα του αφύσικα μεγαλύτερο, όταν η θέση του χεριού/βραχίονά του δεν προκύπτει ή δεν δικαιολογείται από την κίνηση του σώματος του παίκτη κατά τη συγκεκριμένη φάση. Ο παίκτης, έχοντας το χέρι/τον βραχίονά του σε τέτοια θέση, διακινδυνεύει/ παίρνει το ρίσκο να ακουμπήσει η μπάλα το χέρι/τον βραχίονά του και να του καταλογιστεί παράβαση
- ✓ σημειώνει γκολ στο αντίπαλο τέρμα:
 - κατευθείαν από το χέρι/βραχίονά του, ακόμα και αν ήταν τυχαίο, συμπεριλαμβανομένου του τερματοφύλακα
 - αμέσως αφού η μπάλα έχει αγγίξει το χέρι/βραχίονα του, ακόμα και αν ήταν τυχαίο.



Για τον τερματοφύλακα, έξω από την περιοχή του πέναλτι, ισχύουν οι ίδιοι περιορισμοί, για παίξιμο της μπάλας με το χέρι, όπως ισχύουν για κάθε άλλο παίκτη. Εάν ο τερματοφύλακας παίξει την μπάλα με το χέρι μέσα στην περιοχή του πέναλτι, που υπερασπίζεται, ενώ δεν επιτρέπεται να το κάνει, καταλογίζεται έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα αλλά δεν επιβάλλεται πειθαρχική ποινή. Ωστόσο, αν το παράπτωμα σχετίζεται με ότι παίζει την μπάλα για δεύτερη φορά (με ή χωρίς το χέρι/βραχίονα) ύστερα από μια επανέναρξη του παιχνιδιού, πριν αγγίξει άλλον παίκτη, τότε πρέπει να ελέγχεται πειθαρχικά ο τερματοφύλακας εφόσον το παράπτωμα ανακόπτει μια υποσχόμενη επίθεση ή παρεμποδίζει τον αντίπαλο ή την αντίπαλη ομάδα από το να σημειώσει ένα τέρμα ή από μια προφανή ευκαιρία για την επίτευξη τέρματος.

2. Έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα

Έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα καταλογίζεται όταν ένας παίκτης:

- ✓ παίζει με επικίνδυνο τρόπο
- ✓ εμποδίζει την προώθηση ενός αντιπάλου χωρίς επαφή
- ✓ είναι ένοχος διαφωνίας, χρησιμοποιεί επιθετική, υβριστική ή προκλητική γλώσσα και/ή κάνει χειρονομίες ή άλλα λεκτικά παραπτώματα
- ✓ εμποδίζει τον τερματοφύλακα να διώξει τη μπάλα από τα χέρια του, ή τη κλωτσά ή προσπαθεί να τη κλωτσήσει όταν ο τερματοφύλακας βρίσκεται στη διαδικασία να τη διώξει
- ✓ ξεκινήσει εσκεμμένα μία παραπλανητική ενέργεια για να καταλήξει η μπάλα στον τερματοφύλακα (συμπεριλαμβανομένων και των περιπτώσεων του ελεύθερου λακτίσματος ή του από τέρματος λακτίσματος) χρησιμοποιώντας το κεφάλι, το στήθος, το γόνατο κλπ ώστε να καταστρατηγήσει τον Κανόνα, ανεξαρτήτως του εάν ο τερματοφύλακας αγγίξει τη μπάλα με τα χέρια του. Αν την παραπλανητική ενέργεια την ξεκινήσει ο τερματοφύλακας, τιμωρείται αυτός.
- ✓ διαπράξει οποιαδήποτε άλλη παράβαση, η οποία δεν αναφέρεται στους Κανόνες, για την οποία διακόπτεται το παιχνίδι για να παρατηρηθεί ή για να αποβληθεί ένας παίκτης.

Έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα καταλογίζεται όταν ο τερματοφύλακας, μέσα στη περιοχή πέναλτι της ομάδας του, διαπράξει ένα από τα ακόλουθα παραπτώματα:

- ✓ ελέγξει την μπάλα με το χέρι/τον βραχίονα για περισσότερα από έξι δευτερόλεπτα πριν τη διώξει από την κατοχή του
- ✓ αγγίξει τη μπάλα με το χέρι/τον βραχίονα αφού την έχει διώξει από την κατοχή του και δεν την έχει αγγίξει πριν άλλος παίκτης
- ✓ αγγίξει την μπάλα με το χέρι/τον βραχίονα, εκτός εάν ο τερματοφύλακας έχει ξεκάθαρα κλωτσήσει ή αποπειραθεί να κλωτσήσει την μπάλα ώστε να την απελευθερώσει στο παιχνίδι, αφού:
- ✓ λακτίσθηκε με πρόθεση προς τον τερματοφύλακα από έναν συμπαίκτη

- ✓ την υποδέχθηκε απευθείας από μια επαναφορά από τα πλάγια από συμπαίκτη.

Ο τερματοφύλακας θεωρείται ότι ελέγχει την μπάλα με το χέρι/τα χέρια όταν:

- ✓ η μπάλα βρίσκεται μεταξύ των χεριών του ή μεταξύ του χεριού και κάθε επιφάνειας (π.χ. έδαφος, σώμα του) ή την αγγίζει με οποιοδήποτε τμήμα των χεριών ή των βραχιόνων του, εκτός εάν η μπάλα αναπηδά από τον τερματοφύλακα ή ο τερματοφύλακας έκανε μια απόκρουση
- ✓ κρατά την μπάλα στο τεντωμένο ανοιχτό του χέρι
- ✓ αναπηδά την μπάλα στο έδαφος ή τη ρίχνει στον αέρα

Ένας τερματοφύλακας δεν μπορεί να μαρκαριστεί από αντίπαλο όταν έχει αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας με το χέρι/τα χέρια του.

Παιχνίδι κατά τρόπο επικίνδυνο

Παιχνίδι κατά τρόπο επικίνδυνο είναι κάθε ενέργεια η οποία, στην προσπάθεια να παίξει (ο παίκτης) την μπάλα, αποτελεί απειλή τραυματισμού κάποιου (συμπεριλαμβανομένου και του ίδιου του παίκτη). Συμπεριλαμβάνει επίσης και την παρεμπόδιση αντιπάλου, που είναι κοντά, από το να παίξει την μπάλα επειδή φοβάται μήπως τραυματιστεί.

Το ψαλίδι ή ανάποδο ψαλίδι επιτρέπεται υπό την προϋπόθεση ότι δεν είναι επικίνδυνο για έναν αντίπαλο.

Παρεμπόδιση της προώθησης ενός αντιπάλου χωρίς επαφή

Παρεμπόδιση της προώθησης ενός αντιπάλου σημαίνει η μετακίνηση παίκτη στη πορεία του αντιπάλου του, προκειμένου να τον εμποδίσει, να τον μπλοκάρει, να τον επιβραδύνει ή να τον αναγκάσει σε αλλαγή κατεύθυνσης, όταν η μπάλα δεν βρίσκεται σε απόσταση παιξίματος (ελέγχου) κι από τους δυο παίκτες.

Όλοι οι παίκτες έχουν το δικαίωμα της θέσης τους στον αγωνιστικό χώρο και το να βρίσκεται κάποιος στην ίδια πορεία με αυτή του αντιπάλου δεν είναι το ίδιο με το να μετακινείται εντός της πορείας του αντιπάλου.

Ένας παίκτης μπορεί να καλύψει τη μπάλα παίρνοντας θέση μεταξύ ενός αντιπάλου και της μπάλας, εφόσον η μπάλα βρίσκεται σε απόσταση παιξίματος κι ο παίκτης δεν κρατά (σε απόσταση από την μπάλα) τον αντίπαλο με τα χέρια ή το σώμα του. Εάν η μπάλα βρίσκεται σε απόσταση παιξίματος, επιτρέπεται το κανονικό μαρκάρισμα του παίκτη από αντίπαλο.

3. Πειθαρχικός έλεγχος

Ο διαιτητής έχει την εξουσία να πάρει πειθαρχικά μέτρα από τη στιγμή που εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο για την επιθεώρησή του, μέχρι και την αποχώρηση του από τον αγωνιστικό χώρο μετά την λήξη του αγώνα (συμπεριλαμβανομένης και της διαδικασίας ανάδειξης νικητή μέσω **των πέναλτι (κτυπήματα πέναλτι)**).

Αν πριν την είσοδο στον αγωνιστικό χώρο στην έναρξη του αγώνα, ένας παίκτης ή ένας αξιωματούχος ομάδας διαπράξουν ένα παράπτωμα που τιμωρείται με αποβολή, ο διαιτητής έχει την εξουσία να μην τους επιτρέψει να

συμμετάσχουν στον αγώνα (βλέπε Κανόνα 3 παρ. 6). Ο διαιτητής θα αναφέρει οποιαδήποτε άλλη ανάρμοστη συμπεριφορά.

Ένας παίκτης ή ένας αξιωματούχος ομάδας που διαπράττει ένα παράπτωμα κίτρινης ή κόκκινης κάρτας, είτε εντός είτε εκτός αγωνιστικού χώρου, τιμωρείται πειθαρχικά ανάλογα με το παράπτωμα.

Όταν ο διαιτητής δείχνει την κίτρινη κάρτα το πράττει για να γίνει γνωστό ότι επιβλήθηκε μια ποινή παρατήρησης, ενώ όταν δείχνει την κόκκινη κάρτα ότι επιβλήθηκε μια ποινή αποβολής.

Μόνο παίκτης, αναπληρωματικός, παίκτης που αντικαταστάθηκε ή ένας αξιωματούχος ομάδας μπορούν να δεχθούν κόκκινη ή κίτρινη κάρτα.

Παίκτες, αναπληρωματικοί και αντικατασταθέντες παίκτες

Καθυστέρηση της επανέναρξης του παιχνιδιού προκειμένου να δειχτεί μια κάρτα (από τον διαιτητή)

Όταν ο διαιτητής έχει αποφασίσει να παρατηρήσει ή να αποβάλλει έναν παίκτη, το παιχνίδι δεν πρέπει να ξαναρχίσει μέχρι να εφαρμοστεί η πειθαρχική ποινή, εκτός εάν η ομάδα που δεν υποπίπτει σε παράπτωμα...

...εκτελέσει ένα γρήγορο ελεύθερο λάκτισμα,

...έχει ξεκάθαρη ευκαιρία για την επίτευξη τέρματος και

...ο διαιτητής δεν έχει ξεκινήσει τη διαδικασία πειθαρχικού ελέγχου.

Ο πειθαρχικός έλεγχος ασκείται κατά την επόμενη διακοπή του παιχνιδιού. Εφόσον το παράπτωμα διέκοπτε μια προφανή ευκαιρία για επίτευξη τέρματος της αντίπαλης ομάδας, τότε ο παίκτης τιμωρείται με κίτρινη κάρτα. Εφόσον το παράπτωμα επηρέαζε ή διέκοπτε μια υποσχόμενη επίθεση, ο παίκτης δεν τιμωρείται με κίτρινη κάρτα.

Πλεονέκτημα

Αν ο διαιτητής εφαρμόσει το πλεονέκτημα σε παράπτωμα για το οποίο αν διέκοπτε το παιχνίδι θα έπρεπε να δείξει κίτρινη ή κόκκινη κάρτα, τότε πρέπει να παρατηρήσει ή ν' αποβάλει τον παραβάτη στην επόμενη διακοπή του παιχνιδιού. Ωστόσο, αν το παράπτωμα είχε να κάνει με στέρηση μιας προφανούς ευκαιρίας επίτευξης τέρματος της αντίπαλης ομάδας, τότε ο παίκτης παρατηρείται για αντιαθλητική συμπεριφορά. Εφόσον το παράπτωμα επηρέαζε ή διέκοπτε μια υποσχόμενη επίθεση, τότε ο παίκτης δεν παρατηρείται με κίτρινη κάρτα.

Το πλεονέκτημα δεν πρέπει να εφαρμόζεται στις περιπτώσεις σοβαρού επικίνδυνου (βάνουσου) παιχνιδιού, βίαιης συμπεριφοράς ή ενός παραπτώματος που τιμωρείται με 2η κίτρινη κάρτα, εκτός αν υπάρξει ξεκάθαρη ευκαιρία επίτευξης τέρματος. Ο διαιτητής πρέπει να αποβάλλει τον παίκτη στην επόμενη διακοπή του παιχνιδιού. Αν όμως ο παραβάτης παίκτης παίξει τη μπάλα ή τη διεκδικήσει από αντίπαλο ή επηρεάσει αντίπαλο, τότε ο διαιτητής θα διακόψει το παιχνίδι, θα αποβάλλει τον παίκτη και θα αρχίσει πάλι τον αγώνα με έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα, εκτός κι αν ο παίκτης διέπραξε μια πιο σοβαρή παράβαση.

Αν αμυνόμενος ξεκινά να κρατά έναν επιτιθέμενο (αντίπαλο) έξω από την περιοχή πέναλτι και συνεχίζει να τον κρατά μέσα στην περιοχή, ο διαιτητής πρέπει να καταλογίσει πέναλτι.

Παραπτώματα που τιμωρούνται με κίτρινη κάρτα

Ένας παίκτης παρατηρείται αν είναι ένοχος για :

- ✓ καθυστέρηση επανέναρξης του παιχνιδιού
- ✓ διαφωνία με λόγια ή με κινήσεις
- ✓ είσοδο, επιστροφή ή εγκατάλειψη με πρόθεση του αγωνιστικού χώρου χωρίς την άδεια του διαιτητή
- ✓ μη τήρηση της καθορισμένης απόστασης, όταν πρόκειται να ξαναρχίσει ο αγώνας με ελεύθερο διαιτητή, κόρνερ, ελεύθερο λάκτισμα ή πλάγιο
- ✓ επίμονη παραβίαση των Κανόνων του Παιχνιδιού (δεν υπάρχουν συγκεκριμένες παραβάσεις είτε σε αριθμό, είτε σε είδος, που να προσδιορίζουν τη λέξη «επίμονη» παραβίαση)
- ✓ αντιαθλητική συμπεριφορά
- ✓ είσοδο στην περιοχή ανασκόπησης φάσεων του διαιτητή (χώρος RRA)
- ✓ υποδεικνύει χρησιμοποιώντας, υπερβολικώς, το σήμα VAR

Ένας αναπληρωματικός ή παίκτης που αντικαταστάθηκε, παρατηρείται αν είναι ένοχος για:

- ✓ καθυστέρηση επανέναρξης του παιχνιδιού
- ✓ διαφωνία με λόγια ή με κινήσεις
- ✓ είσοδο, επιστροφή στον αγωνιστικό χώρο χωρίς την άδεια του διαιτητή
- ✓ αντιαθλητική συμπεριφορά.
- ✓ είσοδο στην περιοχή ανασκόπησης φάσεων του διαιτητή (χώρος RRA)
- ✓ υποδεικνύει χρησιμοποιώντας, υπερβολικώς, το σήμα VAR.

Όταν διαπράττονται δύο ξεχωριστές παραβάσεις κίτρινης κάρτας (ακόμα και σε κοντινή απόσταση), θα πρέπει να τιμωρούνται και οι δύο, όπως για παράδειγμα παίκτης μπει στον αγωνιστικό χώρο χωρίς την απαιτούμενη άδεια και διαπράξει ένα ριψοκίνδυνο τάκλιν ή σταματήσει μια υποσχόμενη επίθεση με ένα φάουλ, παίξιμο της μπάλας με το χέρι με πρόθεση κ.λπ.

Παρατηρήσεις (κίτρινες κάρτες) για αντιαθλητική συμπεριφορά

Υπάρχουν διαφορετικές περιπτώσεις για τις οποίες ένας παίκτης πρέπει να παρατηρείται για αντιαθλητική συμπεριφορά· παράδειγμα, αν ένας παίκτης:

- ✓ προσπαθήσει να παραπλανήσει τον διαιτητή προσποιούμενος π.χ. τραυματισμό ή κάνει ότι δέχθηκε φάουλ (προσποίηση- «θέατρο»)
- ✓ αλλάξει θέση με τον τερματοφύλακα στη διάρκεια του παιχνιδιού χωρίς την άδεια του διαιτητή (βλ. Κανόνα 3)
- ✓ διαπράξει, με ριψοκίνδυνο τρόπο, ένα παράπτωμα που τιμωρείται με άμεσο ελεύθερο λάκτισμα
- ✓ παίζει την μπάλα με το χέρι με σκοπό να επηρεάσει ή να σταματήσει μια υποσχόμενη επίθεση

- ✓ διαπράξει οποιαδήποτε άλλη παράβαση προκειμένου να επηρεάσει ή να σταματήσει μια υποσχόμενη επίθεση εκτός της περίπτωσης όπου ο διαιτητής καταλογίζει πέναλτι για μια παράβαση η οποία αφορούσε προσπάθεια του παίκτη να παίξει την μπάλα **ή να μαρκάρει αντίπαλο για τη μπάλα**
- ✓ στερεί σε αντίπαλο μια προφανή ευκαιρία επίτευξης γκολ με το να **διαπράξει** μια παράβαση, η οποία γίνεται στην προσπάθειά του να παίξει την μπάλα **ή για να μαρκάρει αντίπαλο για τη μπάλα** και ο διαιτητής καταλογίζει πέναλτι
- ✓ παίζει την μπάλα με το χέρι σε μια προσπάθεια να πετύχει γκολ (ανεξάρτητα από το αν η προσπάθεια είναι επιτυχής ή όχι) ή σε μια ανεπιτυχή του προσπάθεια να αποτρέψει την επίτευξη ενός τέρματος
- ✓ χαράζει μη επιτρεπόμενα σημάδια στον αγωνιστικό χώρο
- ✓ παίζει την μπάλα ενώ αποχωρεί από τον αγωνιστικό χώρο, αφού του έχει δοθεί άδεια να αποχωρήσει
- ✓ δείχνει έλλειψη σεβασμού για το παιχνίδι
- ✓ ξεκινά μία με πρόθεση παραπλανητική ενέργεια (τρικ) ώστε η μπάλα να μεταβιβαστεί (συμπεριλαμβανομένης και της περίπτωσης ελεύθερου λακτίσματος ή από τέρματος λακτίσματος) στον τερματοφύλακά του με το κεφάλι, το στήθος, το γόνατο, κ.λπ., προκειμένου να καταστρατηγήσει τον Κανόνα, ανεξαρτήτως του εάν ο τερματοφύλακας αγγίξει τη μπάλα με τα χέρια του ή όχι. Ο τερματοφύλακας παρατηρείται αν εκείνος ευθύνεται για το ξεκίνημα της εκ προθέσεως παραπλανητικής ενέργειας
- ✓ με λόγια αποσπά την προσοχή ενός αντιπάλου στη διάρκεια του παιχνιδιού ή σε μια επανέναρξη του παιχνιδιού

Πανηγυρισμός σε επίτευξη τέρματος

Οι παίκτες μπορούν να πανηγυρίσουν όταν επιτυγχάνεται ένα γκολ, ωστόσο οι πανηγυρισμοί δεν πρέπει να είναι υπερβολικοί. Δεν πρέπει να ενθαρρύνονται πανηγυρισμοί σχεδιασμένης χορογραφίας και δεν πρέπει να είναι αιτία υπερβολικής καθυστέρησης.

Το γεγονός της αποχώρησης από τον αγωνιστικό χώρο για τον πανηγυρισμό ενός γκολ δεν είναι παράπτωμα που τιμωρείται με παρατήρηση, αλλά οι παίκτες θα πρέπει να επιστρέφουν όσο το δυνατόν συντομότερα.

Ένας παίκτης πρέπει να παρατηρείται με κίτρινη κάρτα, ακόμη και σε περίπτωση ακύρωσης ενός τέρματος, όταν:

- ✓ σκαρφλώνει στον περιμετρικό πλέγμα και/ ή προσεγγίζει (πλησιάζει) τους θεατές μ' έναν τρόπο ο οποίος προκαλεί θέματα σωματικής ακεραιότητας και/ή θέματα ασφάλειας
- ✓ χειρονομεί ή ενεργεί με τρόπο προκλητικό, χλευαστικό ή εμπρηστικό
- ✓ καλύπτει το κεφάλι ή το πρόσωπό του με μάσκα ή με άλλο παρόμοιο αντικείμενο
- ✓ αφαιρεί τη φανέλα ή καλύπτει το κεφάλι του με την φανέλα.

Καθυστέρηση της επανέναρξης του παιχνιδιού

Οι διαιτητές πρέπει να παρατηρούν τους παίκτες οι οποίοι καθυστερούν την επανέναρξη του παιχνιδιού όταν:

- ✓ εμφανίζονται προσποιούμενοι ότι θα εκτελέσουν ένα πλάγιο, αλλά ξαφνικά αφήνουν την μπάλα προκειμένου να εκτελεστεί από έναν συμπαίκτη
- ✓ καθυστερούν να βγουν από τον αγωνιστικό χώρο όταν γίνεται η αντικατάστασή τους
- ✓ καθυστερούν υπερβολικά μια επανέναρξη
- ✓ λακτίζουν ή μεταφέρουν την μπάλα μακριά ή προκαλούν μια αντιπαράθεση πιάνοντας εσκεμμένα την μπάλα με τα χέρια ενώ ο διαιτητής έχει διακόψει το παιχνίδι
- ✓ εκτελούν ένα ελεύθερο λάκτισμα από (δήθεν) λάθος θέση προκειμένου να υποχρεώσουν την επανάληψη της εκτέλεσής του.

Παραπτώματα που τιμωρούνται με αποβολή

Παίκτης, αναπληρωματικός ή παίκτης αντικατάστασης που διαπράττει οποιαδήποτε από τις παρακάτω παραβάσεις αποβάλλεται:

- ✓ στερεί στην αντίπαλη ομάδα ένα τέρμα ή μια προφανή ευκαιρία για την επίτευξη ενός τέρματος, διαπράττοντας ένα παράπτωμα παιξίματος της μπάλας με το χέρι (εκτός του τερματοφύλακα μέσα στη περιοχή πέναλτι της ομάδας του)
- ✓ στερεί ένα γκολ ή μιας προφανή ευκαιρία για γκολ σε έναν αντίπαλο του οποίου η συνολική κίνηση είναι προς το τέρμα του παραβάτη, με μια παράβαση που τιμωρείται με ελεύθερο λάκτισμα (εκτός των περιπτώσεων που αναφέρονται παρακάτω)
- ✓ σοβαρό επικίνδυνο παιχνίδι
- ✓ δαγκώνει ή φτύνει σε κάποιον
- ✓ συμπεριφέρεται βίαια
- ✓ χρησιμοποιεί προσβλητική ή υβριστική γλώσσα ή/και ενέργεια
- ✓ λαμβάνει δεύτερη παρατήρηση στον ίδιο αγώνα
- ✓ είσοδος στην αίθουσα χειρισμού βίντεο (VOR)

Ένας παίκτης, αναπληρωματικός ή αντικατασταθείς παίκτης που έχει αποβληθεί πρέπει να φύγει από τον αγωνιστικό χώρο και την τεχνική περιοχή.

Στέρηση ενός γκολ ή μιας προφανούς ευκαιρίας για επίτευξη τέρματος

Στις περιπτώσεις όπου ένας παίκτης διαπράξει ένα παράπτωμα κατά αντιπάλου, μέσα στη περιοχή πέναλτι της ομάδας του, το οποίο στερεί από αντίπαλο μια προφανή ευκαιρία επίτευξης τέρματος κι ο διαιτητής καταλογίζει πέναλτι, ο παραβάτης παρατηρείται αν η παράβαση ήταν μια προσπάθεια για να παίξει τη μπάλα **ή να μαρκάρει για τη μπάλα**. Σε όλες τις άλλες περιπτώσεις (πχ κράτημα, τράβηγμα, σπρώξιμο, καμιά πιθανότητα για να παίξει τη μπάλα κλπ) ο παραβάτης παίκτης πρέπει να αποβληθεί.

Στις περιπτώσεις όπου ένας παίκτης στερεί στην αντίπαλη ομάδα ένα γκολ ή μια προφανή ευκαιρία επίτευξης τέρματος, διαπράττοντας μια παράβαση παιξίματος της μπάλας με το χέρι, ο παίκτης αυτός αποβάλλεται οπουδήποτε κι αν διαπραχθεί το παράπτωμα (εκτός από τον τερματοφύλακα μέσα στην δική του περιοχή πέναλτι).

Ένας παίκτης, αποβληθείς παίκτης, αναπληρωματικός ή αντικατασταθείς παίκτης, που μπαίνει στον αγωνιστικό χώρο χωρίς την απαιτούμενη άδεια του διαιτητή και επηρεάζει το παιχνίδι ή έναν αντίπαλο και στερεί στην αντίπαλη ομάδα ένα γκολ ή μια προφανή ευκαιρία για γκολ, είναι ένοχος παράβασης που τιμωρείται με αποβολή.

Πρέπει να ληφθούν υπόψη τα ακόλουθα:

- ✓ η απόσταση μεταξύ του παραπτώματος και του τέρματος
- ✓ η γενική κατεύθυνση του παιχνιδιού
- ✓ η πιθανότητα διατήρησης ή απόκτησης του ελέγχου της μπάλας
- ✓ η θέση και ο αριθμός των αμυνόμενων

Σοβαρό επικίνδυνο (βάνουσο) παιχνίδι

Ένα τάκλιν ή μια διεκδίκηση που θέτει σε κίνδυνο την ασφάλεια ενός αντιπάλου ή χρησιμοποιεί υπερβολική δύναμη ή βαναυσότητα (εχθρότητα), πρέπει να τιμωρείται ως σοβαρό επικίνδυνο (βάνουσο) παιχνίδι.

Όποιος παίκτης πηδά με τα πόδια του προς τον αντίπαλο, για να διεκδικήσει τη μπάλα, από μπροστά ή από τα πλάγια ή από πίσω χρησιμοποιώντας το ένα ή και τα δυο πόδια, με υπερβολική δύναμη ή θέτει σε κίνδυνο την σωματική ασφάλεια αντιπάλου, είναι ένοχος σοβαρού επικίνδυνου (βάνουσου) παιχνιδιού.

Βίαια συμπεριφορά

Βίαιη συμπεριφορά είναι όταν ένας παίκτης χρησιμοποιεί ή προσπαθεί να χρησιμοποιήσει υπερβολική δύναμη ή βαναυσότητα κατά αντιπάλου όταν δεν τον μαρκάρει για τη μπάλα ή κατά συμπαίκτη, αξιωματούχου ομάδας, αξιωματούχου αγώνα, θεατή ή οποιουδήποτε άλλου προσώπου, ανεξάρτητα του αν υπήρξε επαφή.

Επιπρόσθετα, ένας παίκτης ο οποίος, όταν δεν διεκδικεί τη μπάλα, χτυπά εσκεμμένα έναν αντίπαλο, ή οποιοδήποτε άλλο άτομο στο κεφάλι ή στο πρόσωπο με το χέρι ή τον βραχίονα, είναι ένοχος βίαιης συμπεριφοράς εκτός εάν η δύναμη που χρησιμοποίησε ήταν ασήμαντη (αμελητέα).

Αξιωματούχοι της ομάδας

Όταν διαπράττεται μια παράβαση από κάποιον από την τεχνική περιοχή (αναπληρωματικός, αντικατασταθείς, αποβληθείς παίκτης ή αξιωματούχο αγώνα) και ο παραβάτης δεν μπορεί να εντοπιστεί, ο κύριος/ βασικός προπονητής της ομάδας, που παρευρίσκεται στην τεχνική περιοχή, θα δεχθεί την πειθαρχική ποινή.

Προειδοποίηση

Τα παρακάτω παραπτώματα συνήθως τιμωρούνται με προειδοποίηση. Όταν αυτά είναι επαναλαμβανόμενα ή κατάφωρα τότε πρέπει να τιμωρούνται με κίτρινη ή κόκκινη κάρτα:

- ✓ είσοδος στον αγωνιστικό χώρο με τρόπο που επιδεικνύει σεβασμό και χωρίς διάθεση αντιπαράθεσης
- ✓ μη συνεργασία με έναν αξιωματούχο αγώνα, π.χ. αγνοεί μια οδηγία/ένα αίτημα του βοηθού διαιτητή ή του τέταρτου διαιτητή
- ✓ ήσσονος/μικρής σημασίας διαφωνία (λεκτικά ή με πράξεις) για μια απόφαση
- ✓ περιστασιακά βγαίνει από τα όρια της τεχνικής περιοχής χωρίς να διαπράξει άλλο παράπτωμα

Παρατήρηση (κίτρινη κάρτα)

Τα παραπτώματα που τιμωρούνται με κίτρινη κάρτα περιλαμβάνουν (αλλά δεν περιορίζονται) σε:

- ✓ ξεκάθαρη/συνεχιζόμενη μη τήρηση των ορίων της τεχνικής περιοχής της ομάδας τους
- ✓ καθυστέρηση της επανέναρξης του παιχνιδιού της ομάδας τους
- ✓ εσκεμμένη είσοδος στην τεχνική περιοχή της αντίπαλης ομάδας (χωρίς διάθεση αντιπαράθεσης)
- ✓ διαφωνία με λόγια ή με κινήσεις, συμπεριλαμβανομένων των παρακάτω:
 - ρίψη/λάκτισμα μπουκαλιών με υγρά ή άλλων αντικειμένων
 - χειρονομίες που επιδεικνύουν ξεκάθαρη έλλειψη σεβασμού για έναν ή παραπάνω αξιωματούχους αγώνα π.χ. ειρωνικό χειροκρότημα
- ✓ είσοδος στην περιοχή ανασκόπησης φάσεων (RRA)
- ✓ υπερβολικές/επίμονες χειρονομίες για να δείξει ο διαιτητής σε κάποιον κόκκινη ή κίτρινη κάρτα
- ✓ ζητά με υπερβολικό τρόπο από τον διαιτητή να δει το γεγονός στο VAR, σχηματίζοντας το σήμα του VAR
- ✓ προκλητικές ή εμπρηστικές χειρονομίες ή ενέργειες
- ✓ επίμονη, απαράδεκτη συμπεριφορά (συμπεριλαμβανομένων επαναλαμβανόμενων προειδοποιητικών παραπτωμάτων)
- ✓ δείχνει έλλειψη σεβασμού για το παιχνίδι

Αποβολή

Τα αδικήματα αποβολής περιλαμβάνουν (αλλά δεν περιορίζονται σε):

- ✓ καθυστέρηση της επανέναρξης του παιχνιδιού από την αντίπαλη ομάδα π.χ. κρατώντας της μπάλας, λακτίζοντας την μπάλα μακριά, παρεμποδίζοντας την κίνηση ενός παίκτη
- ✓ εσκεμμένη έξοδος από την τεχνική περιοχή προκειμένου να:
 - δείξουν διαφωνία προς, ή να διαμαρτυρηθούν, σε έναν αξιωματούχο του αγώνα
 - ενεργήσουν με προκλητικό ή εμπρηστικό τρόπο
- ✓ είσοδος στην αντίπαλη τεχνική περιοχή με επιθετικό τρόπο ή τρόπο που να δείχνει διάθεση αντιπαράθεσης

- ✓ εσκεμμένη(ο) ρίψη/λάκτισμα ενός αντικείμενου στον αγωνιστικό χώρο
- ✓ είσοδος στον αγωνιστικό χώρο προκειμένου να:
 - έλθουν σε αντιπαράθεση με έναν αξιωματούχο του αγώνα (και στο ημίχρονο και μετά τη λήξη του αγώνα)
 - εμπλακούν στο παιχνίδι, με έναν αντίπαλο παίκτη ή έναν αξιωματούχο του αγώνα
- ✓ είσοδος στο κέντρο ελέγχου βίντεο (VOR)
- ✓ σωματική βία ή επιθετική συμπεριφορά (μεταξύ αυτών συμπεριλαμβάνονται το φτύσιμο και η δαγκωματιά) απέναντι σε έναν αντίπαλο παίκτη, αναπληρωματικό, αξιωματούχο ομάδας, αξιωματούχο αγώνα, θεατή ή οποιοδήποτε άλλο πρόσωπο (π.χ. παιδί για τις μπάλες, αξιωματούχο ασφάλειας ή της διοργάνωσης κ.λπ.)
- ✓ δεύτερη παρατήρηση στον ίδιο αγώνα.
- ✓ χρησιμοποίηση άσεμνων, προσβλητικών ή υβριστικών εκφράσεων και/ή χειρονομιών,
- ✓ μη εξουσιοδοτημένη χρήση ηλεκτρονικού ή τηλεπικοινωνιακού εξοπλισμού και/ή απρεπής συμπεριφορά ως αποτέλεσμα της χρήσης ηλεκτρονικού ή τηλεπικοινωνιακού εξοπλισμού
- ✓ βίαιη συμπεριφορά

Παραπτώματα ρίψης ενός αντικείμενου (ή της μπάλας).

Σε όλες τις περιπτώσεις, ο διαιτητής λαμβάνει τα κατάλληλα πειθαρχικά μέτρα:

- ✓ για ριψοκίνδυνη (ενέργεια) - παρατηρεί τον παραβάτη για αντιαθλητική συμπεριφορά
- ✓ για χρήση υπερβολικής δύναμης- αποβάλλει τον παραβάτη για βίαιη διαγωγή

4. Επανάραξη του παιχνιδιού μετά από παραβάσεις και ανάρμοστη συμπεριφορά

Εάν η μπάλα είναι εκτός παιχνιδιού, το παιχνίδι ξαναρχίζει σύμφωνα με την προηγούμενη απόφαση (πλάγιο, κόρνερ, πέναλτι κλπ)

Εάν η μπάλα είναι στο παιχνίδι κι ένας παίκτης διαπράξει ένα παράπτωμα με σωματική επαφή μέσα στον αγωνιστικό χώρο εναντίον:

- ✓ ενός αντιπάλου, καταλογίζεται έμμεσο ή άμεσο ελεύθερο λάκτισμα ή πέναλτι
- ✓ ενός συμπαίκτη, αναπληρωματικού, παίκτη που αντικαταστάθηκε ή αποβληθέντα παίκτη, αξιωματούχου ομάδας ή αξιωματούχου του αγώνα, καταλογίζεται άμεσο ελεύθερο λάκτισμα ή πέναλτι

Όλα τα λεκτικά παραπτώματα τιμωρούνται με έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα.

Εάν ο διαιτητής διακόψει το παιχνίδι για παράβαση που διέπραξε παίκτης μέσα ή έξω αγωνιστικό χώρο εις βάρος ενός εξωτερικού παράγοντα τότε το παιχνίδι αρχίζει πάλι με ελεύθερο διαιτητή, εκτός αν καταλογιστεί έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα επειδή βγήκε από τον αγωνιστικό χώρο χωρίς την άδεια

του διαιτητή. Το έμμεσο θα εκτελεστεί από το σημείο της γραμμής των ορίων του αγωνιστικού χώρου απ' όπου ο παίκτης βγήκε από τον αγωνιστικό χώρο. Ενώ η μπάλα είναι στο παιχνίδι και...

- ✓ ...ένας παίκτης διαπράξει μια παράβαση εναντίον ενός αξιωματούχου αγώνα ή ενός αντιπάλου παίκτη, αναπληρωματικού, αντικατασταθέντα, αποβληθέντα παίκτη ή αξιωματούχου ομάδας έξω από τον αγωνιστικό χώρο, ή
- ✓ ...ένας αναπληρωματικός, αντικατασταθείς ή αποβληθείς παίκτης, ή αξιωματούχος ομάδας διαπράξει μια παράβαση εναντίον, ή επηρεάσει, έναν αντίπαλο παίκτη ή αξιωματούχο αγώνα έξω από τον αγωνιστικό χώρο,

το παιχνίδι αρχίζει πάλι μ' ένα ελεύθερο λάκτισμα πάνω στη γραμμή ορίων του αγωνιστικού χώρου το ευρισκόμενο πλησιέστερα στο σημείο που διαπράχθηκε η παράβαση/ παράβαση.

Αν μια παράβαση διαπραχθεί έξω από τον αγωνιστικό χώρο από παίκτη εναντίον ενός παίκτη, αναπληρωματικού, αντικατασταθέντα ή αξιωματούχου ομάδας της δικής του ομάδας, το παιχνίδι ξαναρχίζει με έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα από το σημείο των ορίων του αγωνιστικού χώρου το οποίο είναι πλησιέστερα απ' εκεί που συνέβη η παράβαση.

Αν ένας παίκτης έλθει σε επαφή με τη μπάλα με ένα αντικείμενο, που κρατά στο χέρι (παπούτσι, επικαλαμίδα κλπ), το παιχνίδι ξαναρχίζει με άμεσο (ή πέναλτι).

Αν ένας παίκτης, που βρίσκεται μέσα ή έξω από τον αγωνιστικό χώρο, ρίξει ή κλωτσήσει ένα αντικείμενο (εκτός της μπάλας του αγώνα) κατά ενός αντίπαλου παίκτη, ή ρίξει ή λακτίσει ένα αντικείμενο (συμπεριλαμβανομένης μιας μπάλας) κατά ενός αντιπάλου αναπληρωματικού, αντικατασταθέντα παίκτη ή παίκτη που αποβλήθηκε, ή αξιωματούχου ομάδας, ή ενός αξιωματούχου αγώνα ή της μπάλας του αγώνα, το παιχνίδι ξαναρχίζει με άμεσο από το σημείο που το αντικείμενο κτύπησε ή θα μπορούσε να είχε κτυπήσει το πρόσωπο ή τη μπάλα. Αν αυτή η θέση είναι έξω από τον αγωνιστικό χώρο, το ελεύθερο λάκτισμα εκτελείται από το πλησιέστερο σημείο πάνω στη γραμμή των ορίων του αγωνιστικού χώρου, ενώ αν συμβεί στα όρια της περιοχής πέναλτι καταλογίζεται πέναλτι.

Αν ένας αναπληρωματικός, αντικατασταθείς ή αποβληθείς παίκτης, ή παίκτης που είναι προσωρινά εκτός του αγωνιστικού χώρου ή αξιωματούχος ομάδας πετάξει ή κλωτσήσει ένα αντικείμενο στον αγωνιστικό χώρο κι αυτό επηρεάσει το παιχνίδι, έναν αντίπαλο ή αξιωματούχο αγώνα, το παιχνίδι θα ξαναρχίσει με άμεσο ή πέναλτι εκεί όπου το αντικείμενο επηρέασε το παιχνίδι ή χτύπησε ή θα μπορούσε να είχε χτυπήσει τον αντίπαλο, τον αξιωματούχο αγώνα ή τη μπάλα.

Κανόνας

13

Κανόνας 13

Ελεύθερα Λακτίσματα

1. Τύποι ελεύθερων λακτισμάτων

Άμεσα και έμμεσα ελεύθερα λακτίσματα καταλογίζονται για την αντίπαλη ομάδα, όταν ένας παίκτης, αναπληρωματικός, παίκτης που αντικαταστάθηκε ή αποβλήθηκε, ή αξιωματούχος ομάδας είναι ένοχος ενός παραπτώματος ή μιας παράβασης.

Σήμα του διαιτητή για το έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα

Ο διαιτητής καταλογίζει ένα έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα σηκώνοντας το βραχίονά του (τεντωμένο) πάνω από το κεφάλι του. Κρατά το βραχίονά του σ' αυτή τη θέση (ψηλά) μέχρι...

...να εκτελεστεί το λάκτισμα και η μπάλα να αγγιχθεί από έναν άλλον παίκτη,
...βγει έξω από το παιχνίδι ή

...είναι σαφές ότι δεν μπορεί να σημειωθεί απευθείας τέρμα.

Το έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα πρέπει να επαναληφθεί, αν ο διαιτητής ξεχάσει να σηκώσει τον βραχίονά του για να δείξει ότι το λάκτισμα είναι έμμεσο και η μπάλα καταλήξει απευθείας στο τέρμα.

Η μπάλα καταλήγει στο τέρμα

- Αν ένα ΑΜΕΣΟ ελεύθερο λάκτισμα λακτισθεί απευθείας μέσα στο αντίπαλο τέρμα, καταλογίζεται ένα γκολ.
- Αν ένα ΕΜΜΕΣΟ ελεύθερο λάκτισμα λακτισθεί απευθείας μέσα στο αντίπαλο τέρμα, καταλογίζεται από τέρματος λάκτισμα (άουτ)
- Αν ένα άμεσο ή έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα λακτισθεί απευθείας μέσα στο τέρμα του παίκτη που το εκτέλεσε, καταλογίζεται κόρνερ

2. Διαδικασία

Όλα τα ελεύθερα λακτίσματα εκτελούνται από το σημείο που διαπράχθηκε η παράβαση, εκτός από...

- ✓ ...τα έμμεσα ελεύθερα λακτίσματα, υπέρ της επιτιθέμενης ομάδας, για μια παράβαση μέσα στην αντίπαλη περιοχή τέρματος, τα οποία εκτελούνται από το πλησιέστερο σημείο της γραμμής, της περιοχής τέρματος, που είναι παράλληλη με τη γραμμή τέρματος.
- ✓ ...τα ελεύθερα λακτίσματα για την αμυνόμενη ομάδα, μέσα στην δική της περιοχή τέρματος, τα οποία εκτελούνται από οπουδήποτε μέσα στην περιοχή αυτή.
- ✓ ...τα ελεύθερα λακτίσματα που αφορούν παραβάσεις ενός παίκτη ο οποίος μπαίνει ή επιστρέφει στον αγωνιστικό χώρο ή τον εγκαταλείπει, χωρίς την άδεια του διαιτητή, εκτελούνται από το σημείο που ήταν η μπάλα τη στιγμή της διακοπής του παιχνιδιού. Ωστόσο, εάν ένας παίκτης διαπράξει μια παράβαση εκτός αγωνιστικού χώρου, το παιχνίδι ξαναρχίζει με ελεύθερο λάκτισμα που εκτελείται πάνω στη γραμμή των ορίων, στο πλησιέστερο σημείο απ' όπου συνέβη η παράβαση. Για

παραβάσεις που τιμωρούνται με άμεσο ελεύθερο λάκτισμα, καταλογίζεται πέναλτι αν η παράβαση συμβεί (εκτός του αγωνιστικού χώρου) στα όρια της περιοχής πέναλτι του παραβάτη.

- ✓ ...τις περιπτώσεις όπου ο Κανόνας προσδιορίζει άλλο σημείο εκτέλεσης της παράβασης (βλέπε Κανόνες 3, 11, 12)

Η μπάλα...

- ✓ ...πρέπει να είναι ακίνητη κι ο παίκτης που θα το εκτελέσει δεν πρέπει να αγγίξει τη μπάλα ξανά πριν την αγγίξει άλλος παίκτης
- ✓ ...είναι στο παιχνίδι όταν λακτισθεί και ξεκάθαρα κινηθεί.

Μέχρι η μπάλα να μπει στο παιχνίδι, όλοι οι αντίπαλοι παίκτες πρέπει να παραμένουν:

- ✓ τουλάχιστον 9,15 μέτρα από τη μπάλα, εκτός αν είναι επάνω στη δική τους γραμμή τέρματος μεταξύ των κάθετων δοκαριών
- ✓ έξω από την περιοχή πέναλτι, για ελεύθερα λακτίσματα που εκτελούνται μέσα στην αντίπαλη περιοχή πέναλτι (από την αμυνόμενη ομάδα)

Όταν τρεις ή περισσότεροι αμυνόμενοι παίκτες σχηματίζουν "τείχος", όλοι οι παίκτες της επιτιθέμενης ομάδας πρέπει να βρίσκονται σε απόσταση τουλάχιστον 1 μ. από το "τείχος" μέχρι η μπάλα να είναι στο παιχνίδι.

Ένα ελεύθερο λάκτισμα μπορεί ο παίκτης να το εκτελέσει, σηκώνοντας την μπάλα, με το πόδι ή και με τα δύο πόδια ταυτόχρονα.

Η προσπάθεια στην εκτέλεση ενός ελεύθερου λακτίσματος, για να παραπλανήσει τους αντιπάλους, επιτρέπεται ως μέρος του παιχνιδιού.

Εάν ένας παίκτης, ενώ εκτελεί σωστά ένα ελεύθερο λάκτισμα, με πρόθεση κλωτσά την μπάλα πάνω σε έναν αντίπαλο, θέλοντας έτσι να παίξει πάλι την μπάλα, αλλά όχι με απρόσεκτο ή ριψοκίνδυνο τρόπο ή χρησιμοποιώντας υπερβολική δύναμη, ο διαιτητής αφήνει το παιχνίδι να συνεχιστεί.

3. Παραβάσεις και ποινές

Αν κατά την εκτέλεση ενός ελεύθερου λακτίσματος ένας αντίπαλος βρίσκεται πιο κοντά στη μπάλα από την απαιτούμενη απόσταση το ελεύθερο λάκτισμα επαναλαμβάνεται, εκτός αν μπορεί να εφαρμοστεί το πλεονέκτημα· αλλά αν ο παίκτης εκτελέσει γρήγορα το ελεύθερο λάκτισμα και ένας αντίπαλος, που βρέθηκε σε απόσταση μικρότερη από 9,15 μέτρα από την μπάλα την ανακόπτει, ο διαιτητής αφήνει το παιχνίδι να συνεχιστεί. Ωστόσο, ένας αντίπαλος που εσκεμμένα εμποδίζει να εκτελεστεί το ελεύθερο λάκτισμα γρήγορα, πρέπει να παρατηρείται για καθυστέρηση επανέναρξης του παιχνιδιού.

Εάν, κατά την εκτέλεση ενός ελεύθερου λακτίσματος, ένας παίκτης της επιτιθέμενης ομάδας απέχει λιγότερο από 1 μ. από το "τείχος" που έχει σχηματιστεί από τρεις ή περισσότερους αμυνόμενους παίκτες, τότε καταλογίζεται έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα.

Όταν ένα ελεύθερο λάκτισμα εκτελείται από την αμυνόμενη ομάδα στην δική της περιοχή πέναλτι και υπάρχουν αντίπαλοι που είναι μέσα στη περιοχή πέναλτι, διότι δεν είχαν τον χρόνο να βγουν, ο διαιτητής αφήνει το παιχνίδι να συνεχιστεί. Αν ένας αντίπαλος, ο οποίος είναι στη περιοχή πέναλτι, ενώ εκτελείται το ελεύθερο λάκτισμα ή μπαίνει στην περιοχή πέναλτι πριν η μπάλα μπει στο παιχνίδι, αγγίξει ή μαρκάρει για τη μπάλα πριν αυτή να είναι στο παιχνίδι, το ελεύθερο λάκτισμα επαναλαμβάνεται.

Αν, αφού η μπάλα είναι στο παιχνίδι, ο παίκτης που εκτελεί το ελεύθερο λάκτισμα αγγίξει πάλι την μπάλα, πριν αγγιχθεί από άλλο παίκτη, καταλογίζεται ένα έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα.

Όταν όμως ο παίκτης, που το εκτέλεσε, διαπράξει παράβαση παιχνιδιού της μπάλας με το χέρι...

- ✓ ...καταλογίζεται άμεσο ελεύθερο λάκτισμα
- ✓ ...καταλογίζεται πέναλτι, εφόσον η παράβαση συμβεί μέσα στην περιοχή πέναλτι της ομάδας του παίκτη που το εκτέλεσε, εκτός αν ο παίκτης αυτός ήταν ο τερματοφύλακας, οπότε στην περίπτωση αυτή καταλογίζεται έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα.

Κανόνας

14

Κανόνας 14

Το Πέναλτι

Πέναλτι καταλογίζεται για την αντίπαλη ομάδα, αν ένας παίκτης διαπράξει μια παράβαση, η οποία τιμωρείται με άμεσο ελεύθερο λάκτισμα, μέσα στη περιοχή πέναλτι της ομάδας του ή εκτός αγωνιστικού χώρου, ως μέρος του παιχνιδιού του (αρκεί η μπάλα να είναι στο παιχνίδι), όπως περιγράφεται στους Κανόνες 12 και 13.

Γκολ μπορεί να σημειωθεί απευθείας από την εκτέλεση ενός πέναλτι.

1. Διαδικασία

Η μπάλα πρέπει να είναι ακίνητη στο σημείο του πέναλτι ενώ το οριζόντιο, τα κάθετα δοκάρια και τα δίχτυα δεν πρέπει να κινούνται.

Ο παίκτης που εκτελεί το πέναλτι πρέπει να προσδιορίζεται (ταυτοποιείται) ξεκάθαρα.

Ο αμυνόμενος τερματοφύλακας πρέπει να παραμένει πάνω στη γραμμή τέρματος, να κοιτάζει προς τον παίκτη, που θα εκτελέσει το πέναλτι, μεταξύ των κάθετων δοκαριών, μέχρις ότου η μπάλα να κτυπηθεί. **Ο τερματοφύλακας δεν πρέπει να συμπεριφέρεται με τρόπο που να δείχνει ότι αποσπά, δηλαδή με αντιαθλητικό τρόπο, την προσοχή του παίκτη που εκτελεί το πέναλτι, π.χ. καθυστερεί την εκτέλεση του πέναλτι ή ακουμπά τα κάθετα δοκάρια ή το οριζόντιο ή τα δίχτυα.**

Οι υπόλοιποι παίκτες, εκτός από τον παίκτη που το εκτελεί και τον τερματοφύλακα, πρέπει να είναι:

- ✓ σε απόσταση τουλάχιστον 9,15 μέτρων από το σημείο του πέναλτι
- ✓ πίσω από το σημείο του πέναλτι
- ✓ μέσα στον αγωνιστικό χώρο
- ✓ έξω από την περιοχή πέναλτι

Αφού οι παίκτες πάρουν τις θέσεις τους, σύμφωνα με τον Κανόνα, ο διαιτητής δίνει το σήμα (με σφύριγμα) για να εκτελεστεί το πέναλτι.

Ο παίκτης που εκτελεί το πέναλτι πρέπει να λακτίσει την μπάλα μπροστά· το «τακουνάκι» επιτρέπεται εφόσον η μπάλα κινείται προς τα εμπρός.

Όταν λακτιστεί η μπάλα, τουλάχιστον ένα τμήμα του ενός ποδιού του αμυνόμενου τερματοφύλακα πρέπει να αγγίζει, ή να είναι στην ίδια ευθεία, με τη γραμμή του τέρματος (δηλαδή πάνω από αυτή).

Η μπάλα είναι στο παιχνίδι όταν λακτιστεί και ξεκάθαρα κινηθεί.

Ο παίκτης που εκτελεί το πέναλτι δεν πρέπει να παίξει πάλι την μπάλα, εκτός αν αυτή αγγιχτεί από άλλο παίκτη.

Το πέναλτι ολοκληρώνεται όταν η μπάλα σταματήσει να κινείται, όταν βγει εκτός παιχνιδιού ή όταν ο διαιτητής διακόψει το παιχνίδι για οποιαδήποτε παράβαση των Κανόνων.

Επιπρόσθετος χρόνος προστίθεται για να κτυπηθεί ένα πέναλτι στο τέλος κάθε ημιχρόνου του παιχνιδιού ή της παράτασης. Όταν προστίθεται αυτός ο χρόνος, το πέναλτι ολοκληρώνεται όταν, αφού έχει κτυπηθεί, η μπάλα σταματήσει να κινείται, βγαίνει εκτός παιχνιδιού, παίζεται από οποιονδήποτε παίκτη (συμπεριλαμβανομένου και του παίκτη που εκτέλεσε το πέναλτι), άλλον εκτός από τον αμυνόμενο τερματοφύλακα, ή αν ο διαιτητής σταματήσει το παιχνίδι για μια παράβαση από τον παίκτη που το εκτέλεσε ή συμπαίκτη του. Αν ένας παίκτης της αμυνόμενης ομάδας (συμπεριλαμβανομένου και του τερματοφύλακα) διαπράξει μια παράβαση και το πέναλτι χάνεται/ αποκρούεται, το πέναλτι επαναλαμβάνεται.

Παράβασεις και Ποινές

Εφόσον ο διαιτητής έχει σφυρίξει για να εκτελεστεί το πέναλτι, το πέναλτι πρέπει να εκτελεστεί.

Εάν δεν εκτελεστεί, ο διαιτητής μπορεί να ασκήσει πειθαρχικό έλεγχο πριν σφυρίξει ξανά για να εκτελεστεί το πέναλτι.

Εάν, πριν η μπάλα μπει στο παιχνίδι, συμβεί ένα από τα παρακάτω:

Ο παίκτης που εκτελεί το πέναλτι ή ένας συμπαίκτης του παραβούν τους Κανόνες του Παιχνιδιού:

- ✓ και σημειωθεί γκολ, το πέναλτι επαναλαμβάνεται,
- ✓ αν η μπάλα δεν μπει γκολ, ο διαιτητής διακόπτει το παιχνίδι και το ξεκινά πάλι με έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα.

Εκτός από τα παραπάνω, το παιχνίδι θα πρέπει να σταματήσει και να ξεκινήσει με έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα, ανεξάρτητα από το εάν έχει σημειωθεί γκολ ή όχι:

- ✓ Το πέναλτι εκτελεστεί προς τα πίσω
- ✓ Συμπαίκτης, του παίκτη που έχει προσδιοριστεί, εκτελέσει το πέναλτι. Ο διαιτητής παρατηρεί τον παίκτη που εκτέλεσε το πέναλτι
- ✓ Ο παίκτης που εκτελεί το πέναλτι προσποιηθεί ότι θα λακτίσει την μπάλα, αφού έχει ολοκληρώσει το τρέξιμό του (η προσποίηση κατά την διάρκεια της πορείας επιτρέπεται). Ο διαιτητής παρατηρεί τον παίκτη αυτόν.

Ο τερματοφύλακας παραβαίνει τους Κανόνες:

- ✓ εάν η μπάλα μπει στο τέρμα, καταλογίζεται το γκολ
- ✓ εάν η μπάλα δεν σημειωθεί γκολ ή αναπηδήσει από το οριζόντιο ή κάθετο δοκάρη ή (γενικώς) τα δοκάρια, τότε το πέναλτι επαναλαμβάνεται μόνο όταν η παράβαση του τερματοφύλακα επηρέασε τον παίκτη που εκτέλεσε το πέναλτι.
- ✓ εάν η μπάλα εμποδιστεί να εισέλθει στο τέρμα, από τον τερματοφύλακα, το πέναλτι επαναλαμβάνεται

Εάν η παράβαση του τερματοφύλακα οδηγήσει στο να εκτελεστεί πάλι το πέναλτι, ο τερματοφύλακας δέχεται προειδοποίηση για την πρώτη παράβαση στον αγώνα και παρατήρηση για κάθε επόμενη παράβαση στον αγώνα.

Συμπαίκτης του τερματοφύλακα παραβαίνει τους Κανόνες του παιχνιδιού και...

- ✓ η μπάλα μπει στο τέρμα, καταλογίζεται γκολ
- ✓ δεν σημειωθεί γκολ, το πέναλτι επαναλαμβάνεται.
 - Ένας παίκτης από κάθε ομάδα υποπέσει σε παράβαση, το πέναλτι επαναλαμβάνεται εκτός εάν ένας παίκτης διαπράττει μια πιο σοβαρή παράβαση (π.χ. αντικανονική προσποίηση)
 - Και οι δύο, δηλ. ο τερματοφύλακας και ο παίκτης που εκτελεί το πέναλτι, διαπράξουν μια παράβαση την ίδια στιγμή, τότε ο παίκτης που το εκτέλεσε παρατηρείται και το παιχνίδι ξαναρχίζει με έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα για την αμυνόμενη ομάδα

Εάν μετά την εκτέλεση του πέναλτι:

- ο παίκτης αγγίζει ξανά την μπάλα πριν αυτή αγγίξει άλλον παίκτη:
 - καταλογίζεται έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα (ή άμεσο, για παράβαση παιξίματος της μπάλας με το χέρι).
- η μπάλα αγγιχτεί από έναν εξωτερικό παράγοντα καθώς κινείται μπροστά:
 - το πέναλτι επαναλαμβάνεται εκτός αν η μπάλα κατευθύνεται στα δίχτυα (μπει δηλαδή γκολ) και η παρέμβαση δεν εμπόδισε τον τερματοφύλακα ή έναν αμυνόμενο παίκτη να παίξει τη μπάλα. Σε αυτή την περίπτωση καταλογίζεται το γκολ, αν η μπάλα μπει στο τέρμα (ακόμα κι αν υπήρξε επαφή με τη μπάλα), εκτός εάν η παρεμβολή έγινε από την επιτιθέμενη ομάδα.
- η μπάλα αναπηδήσει (γυρίσει πίσω) στον αγωνιστικό χώρο από τον τερματοφύλακα, το οριζόντιο ή τα κάθετα δοκάρια και κατόπιν αγγιχτεί από έναν εξωτερικό παράγοντα :
 - ο διαιτητής διακόπτει το παιχνίδι
 - το παιχνίδι ξεκινά πάλι με ελεύθερο διαιτητή στο σημείο όπου η μπάλα ήλθε σε επαφή με τον εξωτερικό παράγοντα.

3. Συνοπτικός πίνακας

Αποτέλεσμα μετά από εκτέλεση πέναλτι

Παράβαση	Γκολ	Όχι Γκολ
Είσοδος επιτιθέμενου	Επανάληψη	Έμμεσο
Είσοδος αμυνόμενου	Γκολ	Επανάληψη
Είσοδος αμυνόμενου και επιτιθέμενου	Επανάληψη	Επανάληψη
Παράβαση από τον τερματοφύλακα	Γκολ	<p>Όχι Σώσιμο: Το πέναλτι δεν επαναλαμβάνεται (εκτός αν ο εκτελεστής ξεκάθαρα επηρεάζεται)</p> <p>Σώσιμο: Το πέναλτι επαναλαμβάνεται και ο τερματοφύλακας προειδοποιείται (παρατηρείται για κάθε ακόλουθη παράβαση)</p>
Ταυτόχρονη παράβαση από τερματοφύλακα και εκτελεστή	Έμμεσο + κίτρινη στον εκτελεστή	Έμμεσο + κίτρινη στον εκτελεστή
Η μπάλα κτυπιέται προς τα πίσω	Έμμεσο	Έμμεσο
Αντικανονική προσποίηση από τον εκτελεστή	Έμμεσο + κίτρινη	Έμμεσο + κίτρινη
Λάθος παίκτης εκτελεί	Έμμεσο + κίτρινη στον παραβάτη παίκτη	Έμμεσο + κίτρινη στον παραβάτη παίκτη

Κανόνας

15

ΚΑΝΟΝΑΣ 15

Πλάγιο (Επαναφορά της μπάλας από τα πλάγια)

Πλάγιο καταλογίζεται στους αντιπάλους του παίκτη που τελευταία άγγιξε τη μπάλα, όταν αυτή πέρασε ολόκληρη τη πλάγια γραμμή είτε στο έδαφος, είτε στον αέρα.

Γκολ δεν σημειώνεται απευθείας από πλάγιο.

- ✓ Εάν η μπάλα καταλήξει στο τέρμα των αντιπάλων, χορηγείται από τέρματος λάκτισμα
- ✓ Εάν η μπάλα μπει στο τέρμα του παίκτη που εκτέλεσε το πλάγιο, χορηγείται κόρνερ.

1. Διαδικασία

Τη στιγμή που εκτελείται το πλάγιο, ο παίκτης που το εκτελεί, πρέπει:

- ✓ να στέκεται όρθιος έχοντας μέτωπο προς τον αγωνιστικό χώρο
- ✓ να έχει μέρος του κάθε ποδιού πάνω στη πλάγια γραμμή ή πάνω στο έδαφος έξω από τη πλάγια γραμμή
- ✓ να πετάξει τη μπάλα με τα δυο του χέρια από πίσω και πάνω από το κεφάλι, από το σημείο όπου η μπάλα βγήκε από τον αγωνιστικό χώρο.

Όλοι οι αντίπαλοι πρέπει να στέκονται τουλάχιστον 2 μέτρα από το σημείο της πλάγιας γραμμής όπου εκτελείται το πλάγιο.

Η μπάλα είναι στο παιχνίδι όταν μπει στον αγωνιστικό χώρο.

Εάν η μπάλα αγγίξει το έδαφος πριν μπει στον αγωνιστικό χώρο, το πλάγιο επαναλαμβάνεται από την ίδια ομάδα από το ίδιο σημείο.

Εάν το πλάγιο δεν εκτελεστεί σωστά, αυτό επαναλαμβάνεται από την αντίπαλη ομάδα.

Εάν ένας παίκτης, ενώ εκτελεί σωστά το πλάγιο, πετά με πρόθεση τη μπάλα σε έναν αντίπαλο, προκειμένου να παίξει πάλι τη μπάλα, αλλά όχι με αδιάφορο, ούτε με ριψοκίνδυνο τρόπο και χωρίς να χρησιμοποιήσει υπερβολική δύναμη, ο διαιτητής αφήνει το παιχνίδι να συνεχιστεί.

Ο παίκτης που εκτελεί το πλάγιο, δεν πρέπει να αγγίξει πάλι την μπάλα μέχρι αυτή να αγγιχτεί από άλλον παίκτη.

2. Παραβάσεις και ποινές

Εάν, αφού η μπάλα μπει στο παιχνίδι, ο παίκτης που εκτελεί το πλάγιο αγγίξει πάλι τη μπάλα, πριν αυτή αγγιχτεί από άλλον παίκτη, καταλογίζεται έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα. Αν ο παίκτης που εκτελεί το πλάγιο διαπράξει παράβαση παιξίματος της μπάλας με το χέρι:

- ✓ καταλογίζεται άμεσο ελεύθερο λάκτισμα
- ✓ καταλογίζεται πέναλτι, αν η παράβαση συμβεί μέσα στην περιοχή πέναλτι της ομάδας του παίκτη, που εκτελεί το πλάγιο, εκτός αν αυτό το εκτέλεσε ο τερματοφύλακας οπότε στην περίπτωση αυτή καταλογίζεται έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα

Ένας αντίπαλος ο οποίος αντικανονικά παρενοχλεί αποσπώντας την προσοχή του παίκτη ή τον εμποδίζει, όταν εκτελεί το πλάγιο (συμπεριλαμβανομένης της κίνησής του πιο κοντά από τα δύο μέτρα από το μέρος όπου το πλάγιο πρόκειται να εκτελεσθεί) παρατηρείται για αντιαθλητική συμπεριφορά κι αν το πλάγιο έχει εκτελεστεί καταλογίζεται έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα. Για κάθε άλλη παράβαση του Κανόνα αυτού, το πλάγιο εκτελείται από παίκτη της αντίπαλης ομάδας

Κανόνας

16

ΚΑΝΟΝΑΣ 16

Από Τέρματος Λάκτισμα (άουτ)

Ένα από τέρματος λάκτισμα καταλογίζεται όταν ολόκληρη η μπάλα περάσει τη γραμμή τέρματος, είτε στο έδαφος, είτε στον αέρα, έχοντας τελευταία αγγιχτεί από παίκτη της επιτιθέμενης ομάδας και δεν σημειώνεται γκολ.

Γκολ μπορεί να σημειωθεί απευθείας από τέρματος λάκτισμα, αλλά μόνον εναντίον της αντίπαλης ομάδας· εάν η μπάλα εισέλθει κατευθείαν στο τέρμα του παίκτη που εκτέλεσε το από τέρματος λάκτισμα, καταλογίζεται κόρνερ για τους αντιπάλους.

1. Διαδικασία

- ✓ Η μπάλα πρέπει να είναι ακίνητη και λακτίζεται από οποιοδήποτε σημείο μέσα στη περιοχή τέρματος από παίκτη της αμυνόμενης ομάδας
- ✓ Η μπάλα είναι στο παιχνίδι όταν λακτιστεί και ξεκάθαρα κινείται
- ✓ Οι αντίπαλοι πρέπει να βρίσκονται έξω από την περιοχή πέναλτι μέχρι η μπάλα να μπει στο παιχνίδι

2. Παραβάσεις και ποινές

Εάν, αφού η μπάλα μπει στο παιχνίδι, ο παίκτης που εκτέλεσε το από τέρματος λάκτισμα, αγγίξει (χωρίς να κάνει χρήση των χεριών του) πάλι τη μπάλα, πριν αυτή αγγιχτεί από άλλον παίκτη, καταλογίζεται ένα έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα· εάν ο ίδιος παίκτης διαπράξει παράβαση παιξίματος της μπάλας με το χέρι:

- ✓ καταλογίζεται άμεσο ελεύθερο λάκτισμα
- ✓ καταλογίζεται πέναλτι, εάν η παράβαση διαπράχθηκε μέσα στην περιοχή πέναλτι του παίκτη, εκτός εάν το από τέρματος λάκτισμα κτύπησε ο τερματοφύλακας οπότε στην περίπτωση αυτή καταλογίζεται έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα

Εάν ένας αντίπαλος είναι μέσα στην περιοχή πέναλτι όταν εκτελείται το από τέρματος λάκτισμα επειδή δεν είχε χρόνο να βγει, τότε ο διαιτητής επιτρέπει τη συνέχιση του παιχνιδιού. Εάν ένας αντίπαλος, ο οποίος είναι μέσα στη περιοχή πέναλτι όταν εκτελείται το από τέρματος λάκτισμα, ή εισέρχεται στην περιοχή πέναλτι πριν η μπάλα μπει στο παιχνίδι, αγγίξει ή διεκδικήσει τη μπάλα πριν αυτή να είναι στο παιχνίδι· το από τέρματος λάκτισμα επαναλαμβάνεται. Εάν ένας παίκτης μπει στην περιοχή πέναλτι πριν η μπάλα να είναι στο παιχνίδι και κάνει φάουλ ή δεχθεί φάουλ από έναν αντίπαλο, το από τέρματος λάκτισμα επαναλαμβάνεται και ο παραβάτης μπορεί να παρατηρηθεί ή να αποβληθεί ανάλογα με την παράβαση.

Για κάθε άλλη παράβαση του Κανόνα αυτού το λάκτισμα επαναλαμβάνεται.

Κανόνας

17

ΚΑΝΟΝΑΣ 17

Κόρνερ

Κόρνερ καταλογίζεται όταν ολόκληρη η μπάλα περάσει τη γραμμή τέρματος, είτε στο έδαφος, είτε στον αέρα, αφού τελευταία την έχει ακουμπήσει παίκτης της αμυνόμενης ομάδας και δεν έχει επιτευχθεί γκολ.

Γκολ μπορεί να επιτευχθεί, κατευθείαν από κόρνερ, αλλά μόνον κατά της αντίπαλης ομάδας. Αν η μπάλα καταλήξει απευθείας στο τέρμα της ομάδας του παίκτη που εκτέλεσε το κόρνερ, καταλογίζεται νέο κόρνερ αλλά για την αντίπαλη ομάδα.

1. Διαδικασία

- ✓ η μπάλα τοποθετείται σε εκείνη την περιοχή κόρνερ που είναι πιο κοντά στο σημείο από όπου η μπάλα πέρασε τη γραμμή τέρματος
- ✓ η μπάλα πρέπει να είναι ακίνητη και εκτελείται από παίκτη της επιτιθέμενης ομάδας
- ✓ η μπάλα είναι στο παιχνίδι όταν λακτιστεί και ξεκάθαρα κινηθεί. Δεν είναι απαραίτητο να βγει έξω από την περιοχή κόρνερ
- ✓ το κοντάρι, με τη σημαία, του κόρνερ δεν πρέπει να μετακινείται
- ✓ οι αντίπαλοι πρέπει να παραμένουν σε απόσταση τουλάχιστον 9,15 μέτρων από το τόξο του κόρνερ μέχρι η μπάλα να είναι στο παιχνίδι

2. Παραβάσεις και ποινές

Εάν, αφού η μπάλα μπει στο παιχνίδι, ο παίκτης, που εκτέλεσε το κόρνερ, αγγίξει πάλι τη μπάλα πριν αυτή αγγιχτεί από άλλον παίκτη, χορηγείται έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα. Όμως αν ο παίκτης αυτός διαπράξει παράβαση παιξίματος της μπάλας με το χέρι:

- ✓ χορηγείται άμεσο ελεύθερο λάκτισμα
- ✓ χορηγείται πέναλτι εάν η παράβαση διαπραχθεί μέσα στη περιοχή πέναλτι του παίκτη εκτός εάν το κόρνερ το εκτέλεσε ο τερματοφύλακας οπότε στην περίπτωση αυτή καταλογίζεται έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα

Αν παίκτης, ενώ εκτελεί σωστά το κόρνερ, με πρόθεση λακτίζει τη μπάλα πάνω σε αντίπαλο προκειμένου να παίξει ξανά τη μπάλα, αλλά όχι με απρόσεκτο ή ριψοκίνδυνο τρόπο ή δεν χρησιμοποιήσει υπερβολική δύναμη, ο διαιτητής αφήνει το παιχνίδι να συνεχιστεί.

Για κάθε άλλη παράβαση του Κανόνα αυτού, το κόρνερ επαναλαμβάνεται.



Πρωτόκολλο Βοηθού Διαιτητή μέσω Βίντεο (VAR)

Πρωτόκολλο VAR

Αρχές, Πρακτικές και Διαδικασίες

Το πρωτόκολλο VAR, στο μέτρο του δυνατού, συμμορφώνεται με τις αρχές και τη φιλοσοφία των Κανόνων του Παιχνιδιού.

Η χρήση βοηθών διαιτητών μέσω βίντεο (VAR) επιτρέπεται μόνο όταν ο διοργανωτής αγώνα/διοργάνωσης έχει εκπληρώσει όλες τις απαιτήσεις του Προγράμματος Βοήθειας και Έγκρισης Υλοποίησης (IAAP) όπως ορίζονται στα έγγραφα της IAAP της FIFA και έχει λάβει γραπτή άδεια από τη FIFA.

1. Αρχές

Η χρήση των VAR σε ποδοσφαιρικούς αγώνες βασίζεται σε μια σειρά από αρχές, οι οποίες πρέπει να ισχύουν όλες σε κάθε αγώνα που χρησιμοποιεί VAR.

1. Ένας βοηθός διαιτητής μέσω βίντεο (VAR) είναι ένας διαιτητής αγώνα, με ανεξάρτητη πρόσβαση στα πλάνα του αγώνα, ο οποίος μπορεί να βοηθήσει τον διαιτητή μόνο σε περίπτωση «καθαρού και προφανούς λάθους» ή «σοβαρού γεγονότος που διέφυγε της προσοχής» σε σχέση με:
 - α. Γκολ/όχι γκολ
 - β. Πέναλτι/όχι πέναλτι
 - γ. Απευθείας κόκκινη κάρτα (όχι δεύτερη κίτρινη κάρτα/παρατήρηση)
 - δ. Λανθασμένη ταυτοποίηση (όταν ο διαιτητής προειδοποιεί ή αποβάλλει λάθος παίκτη της παραβατικής ομάδας)
2. Ο διαιτητής πρέπει πάντα να παίρνει μια απόφαση, δηλ. ο διαιτητής δεν επιτρέπεται να ΜΗΝ έχει αποφασίσει (για κάτι) και μετά να χρησιμοποιεί το VAR για να πάρει την απόφαση. Μια απόφαση, για συνέχεια του αγώνα μετά από μια πιθανολογούμενη παράβαση, μπορεί να ελεγχθεί μέσω της ανασκόπησης της φάσης.
3. Η αρχική απόφαση που παίρνει ο διαιτητής δεν θα αλλάξει, εκτός αν η «ανασκόπηση της φάσης» μέσω του βίντεο δείξει ότι η απόφαση ήταν ένα «ξεκάθαρο και προφανές λάθος».
4. Μόνον ο διαιτητής μπορεί να προκαλέσει (ξεκινήσει) την «ανασκόπηση της φάσης». Ο VAR (και οι άλλοι αξιωματούχοι αγώνα) μπορούν μόνο να συστήσουν στο διαιτητή να δει τη φάση.
5. Η τελική απόφαση λαμβάνεται πάντα από το διαιτητή, είτε αυτή βασίζεται στην πληροφόρηση από τον VAR, είτε δει τη φάση μέσω βίντεο στην προσδιορισμένη «πλησίον του αγωνιστικού χώρου» περιοχή (OFR)
6. Δεν υπάρχει χρονικός περιορισμός για τη διαδικασία ανασκόπησης/επανελέγχου, δεδομένου ότι η ακρίβεια (για τη σωστή απόφαση) είναι περισσότερο σημαντική από την χρονική διάρκεια (για να παρθεί η απόφαση).

7. Οι παίκτες και οι αξιωματούχοι των ομάδων δεν πρέπει να περικυκλώνουν τον διαιτητή ή να προσπαθούν να τον επηρεάσουν αν μια απόφαση πρέπει να τύχει ανασκόπησης, ή να επηρεάσουν τη διαδικασία ανασκόπησης ή την τελική απόφαση.
8. Ο διαιτητής πρέπει να παραμένει «ορατός» (να φαίνεται απ' όλους) στη διάρκεια «ανασκόπησης της φάσης» μέσω του βίντεο, για να εξασφαλιζεται η αντικειμενικότητα (διαφάνεια).
9. Αν το παιχνίδι συνεχίζεται μετά από μια περίπτωση- που στη συνέχεια τυγχάνει ανασκόπησης- η οποία πειθαρχική ενέργεια πάρθηκε/απαιτήθηκε, στο χρονικό διάστημα META από την περίπτωση αυτή, δεν ακυρώνεται ακόμα κι αν η αρχική απόφαση άλλαξε (εκτός από μια παρατήρηση/αποβολή για παρεμπόδιση μιας υποσχόμενης επίθεσης ή για μια στέρηση προφανούς ευκαιρίας «DOGSO»).
10. Αν το παιχνίδι είχε σταματήσει και ξανάρχισε, ο διαιτητής δεν μπορεί να επιχειρήσει «ανασκόπηση φάσης», εκτός αν ήταν περίπτωση μιας λανθασμένης αναγνώρισης (παίκτη) ή μιας ενδεχόμενης παράβασης αποβολής σχετιζόμενη με βίαιη διαγωγή, φτύσιμο, δάγκωμα ή εξαιρετικά επιθετική ή σχετιζόμενη με προσβλητική (-ές) ή/ και υβριστική (-ές) χειρονομία (-ες).
11. Η περίοδος του παιχνιδιού πριν και μετά από ένα γεγονός που μπορεί να ανασκοπηθεί/επανελεγχθεί καθορίζεται από τους Κανόνες του Παιχνιδιού και το πρωτόκολλο VAR.
12. Καθώς ο VAR θα «ελέγχει» αυτόματα κάθε περίπτωση/ απόφαση, δεν υπάρχει ανάγκη οι προπονητές ή οι παίκτες να ζητούν να γίνει ανασκόπηση της φάσης.

2. Αποφάσεις του αγώνα/ γεγονότα που αλλάζουν μετά από Ανασκόπηση φάσεων.

Ο διαιτητής μπορεί να δεχτεί βοήθεια από τον VAR μόνο σε ό,τι σχετίζεται με 4 κατηγορίες αποφάσεων/ γεγονότων αγώνα που αλλάζουν (μέσω της διαδικασίας VAR). Σε όλες αυτές τις περιπτώσεις, ο VAR χρησιμοποιείται μόνον αφού ο διαιτητής έχει πάρει απόφαση (πρώτη/αρχική- περιλαμβανομένης κι αυτής της συνέχισης του παιχνιδιού), ή αν ένα σοβαρό γεγονός δεν έγινε αντιληπτό/ δεν το είδαν οι αξιωματούχοι αγώνα.

Η αρχική απόφαση του διαιτητή δεν θα αλλάξει εκτός αν υπήρξε ένα «ξεκάθαρο και προφανές λάθος» (αυτό περιλαμβάνει κάθε απόφαση που λήφθηκε από το διαιτητή βασιζόμενη σε πληροφόρηση από έναν άλλο αξιωματούχο αγώνα, π.χ. offside).

Οι κατηγορίες απόφασης/ γεγονότος που μπορούν να ανασκοπηθούν/ επανελεγχθούν, σε περίπτωση ενδεχόμενου «ξεκάθαρου και προφανούς λάθους» ή ενός «σοβαρού γεγονότος που διέφυγε της προσοχής», είναι:

α. Γκολ/όχι γκολ

- ✓ επίθεση παράβαση της επιτιθέμενης ομάδας κατά τη δημιουργία της φάσης μέχρι ή κατά την επίτευξη γκολ (παίξιμο με το χέρι, φάουλ, offside, κ.λπ.)
- ✓ μπάλας εκτός παιχνιδιού πριν το γκολ
- ✓ αποφάσεων γκολ/ όχι γκολ
- ✓ παράβαση από τον τερματοφύλακα και/ή τον παίκτη που εκτελεί κατά την εκτέλεση ενός λακτίσματος πέναλτι ή μη τήρηση της απόστασης από έναν επιτιθέμενο ή αμυνόμενο ο οποίος παρεμβαίνει άμεσα στο παιχνίδι εάν το λάκτισμα πέναλτι αποκρουστεί από το δοκάρι, το οριζόντιο δοκάρι ή τον τερματοφύλακα

β. Πέναλτι/όχι πέναλτι

- ✓ παράβαση από την επιτιθέμενη ομάδα πριν την εξέλιξη της φάσης σε φάση πέναλτι (παίξιμο με το χέρι, φάουλ, offside, κ.λπ.)
- ✓ η μπάλα έξω από το παιχνίδι πριν το γεγονός
- ✓ θέση (σημείο) της παράβασης (μέσα ή έξω από την περιοχή πέναλτι)
- ✓ πέναλτι που καταλογίσθηκε λανθασμένα
- ✓ παράβαση πέναλτι που δεν καταλογίσθηκε/τιμωρήθηκε

γ. Απευθείας κόκκινη κάρτα (όχι δεύτερη κίτρινη κάρτα/παρατήρηση)

- ✓ DOGSO (ειδικά θέση επίθεσης και θέσεις άλλων παικτών)
- ✓ σοβαρό φάουλ (ή απερίσκεπτη πρόκληση)
- ✓ βίαση συμπεριφορά, δάγκωμα ή φτύσιμο σε άλλο άτομο
- ✓ χρήση προσβλητικών, προσβλητικών ή υβριστικών ενεργειών

δ. Λανθασμένη ταυτοποίηση (κόκκινη ή κίτρινη κάρτα)

Αν ο διαιτητής τιμωρήσει μια παράβαση και κατόπιν δείξει κίτρινη ή κόκκινη κάρτα σε λάθος παίκτη της σφάλουσας ομάδας (αντί αυτού που πραγματικά έπρεπε να τη δεχτεί), η ταυτότητα του παραβάτη μπορεί να ανασκοπηθεί/επανελεγχθεί. Η παραβατική όμως ενέργεια, αυτή καθαυτή, δεν μπορεί να ανασκοπηθεί/επανεξετασθεί, εκτός αν σχετίζεται με γκολ, περίπτωση πέναλτι ή απευθείας κόκκινη κάρτα.

Ξ. Πρακτικές Λεπτομέρειες

Η χρήση των VARs στη διάρκεια ενός αγώνα περιλαμβάνει τις παρακάτω πρακτικές ρυθμίσεις:

- ✓ Ο VAR βλέπει τον αγώνα στο δωμάτιο χειρισμού βίντεο (VOR) βοηθούμενος από **έναν ή περισσότερους** Βοηθούς VARs (AVARs)
- ✓ Σε συνάρτηση με τον αριθμό των καμερών και τις γωνίες λήψης (και άλλων συνθηκών), μπορεί να υπάρχουν και περισσότεροι **από έναν AVAR και έναν ή περισσότερων χειριστών replay (ROs)**
- ✓ Μόνο εξουσιοδοτημένα πρόσωπα επιτρέπεται να εισέρχονται στο VOR ή να επικοινωνούν με τους VAR / AVAR / RO κατά τη διάρκεια του αγώνα

- ✓ Ο VAR έχει ανεξάρτητη (ξεχωριστή) πρόσβαση, και στον έλεγχο του replay, και σε όλα τα πλάνα του υλικού από την τηλεοπτική μετάδοση
- ✓ Ο VAR είναι συνδεδεμένος με το σύστημα επικοινωνίας που χρησιμοποιείται από τους αξιωματούχους αγώνα και μπορεί να ακούσει όλα όσα λένε. Ο VAR μπορεί ΜΟΝΟ ΝΑ ΜΙΛΗΣΕΙ στο διαιτητή πατώντας ένα κουμπί (για να αποφευχθεί ο αποπροσανατολισμός του διαιτητή με συνομιλίες στο VOR).
- ✓ Αν ο VAR είναι απασχολημένος με έναν «έλεγχο» ή μια «ανασκόπηση φάσης», ο AVAR μπορεί να μιλήσει στο διαιτητή ΕΙΔΙΚΑ ΑΝ ο αγώνας χρειάζεται να σταματήσει ή για να εξασφαλίσει ότι δεν θα ξαναρχίσει
- ✓ Αν ο διαιτητής αποφασίσει να δει το υλικό της επανάληψης, ο VAR θα επιλέξει την καλύτερη γωνία / ταχύτητα επανάληψης. Ο διαιτητής μπορεί να απαιτήσει άλλη (-ες) / πρόσθετη (-ες) γωνία (-ες) / ταχύτητα (-ες)

4. Διαδικασίες

Πρωτότυπη απόφαση

- ✓ Ο διαιτητής και οι άλλοι αξιωματούχοι αγώνα ΠΡΕΠΕΙ ΠΑΝΤΑ να πάρουν μια αρχική απόφαση (συμπεριλαμβανομένης κάθε πειθαρχικής ποινής) σαν να ΜΗΝ υπήρχε VAR (εξαιρείται όταν ένα γεγονός «διέφυγε» της προσοχής)
- ✓ Ο διαιτητής και οι άλλοι αξιωματούχοι αγώνα ΔΕΝ επιτρέπεται να ΜΗΝ πάρουν απόφαση, καθώς αυτό θα οδηγήσει σε «αδύναμη/αναποφάσιστη» διεύθυνση αγώνα, σε πάρα πολλές «ανασκοπήσεις» και σε σημαντικά προβλήματα, αν υπάρξει μια τεχνική βλάβη
- ✓ Ο διαιτητής είναι το μόνο πρόσωπο που μπορεί να πάρει την ΤΕΛΙΚΗ απόφαση. Ο VAR έχει το ίδιο κύρος όπως και οι άλλοι αξιωματούχοι αγώνα και μπορεί ΜΟΝΟ να βοηθήσει το διαιτητή
- ✓ Η καθυστέρηση υπόδειξης της σημαίας ή ενός σφυρίγματος για μια παράβαση είναι επιτρεπτή ΜΟΝΟ σε μια ξεκάθαρη επιθετική προσπάθεια, όταν ο παίκτης είναι έτοιμος να επιτύχει γκολ ή τρέχει ξεκάθαρα μέσα στην / προς την αντίπαλη περιοχή πέναλτι
- ✓ Αν ο βοηθός διαιτητής καθυστερήσει να δείξει (με τη σημαία) μια παράβαση, αυτός πρέπει να σηκώσει τη σημαία του αν η επιτιθέμενη ομάδα σημειώσει τέρμα, κερδίσει λάκτισμα πέναλτι, ελεύθερο λάκτισμα, λάκτισμα κόρνερ ή πλάγιο, ή διατηρήσει την κατοχή της μπάλας μετά τη λήξη της αρχικής επίθεσης. Σε όλες τις περιπτώσεις, ο βοηθός διαιτητής πρέπει να αποφασίσει κατά πόσον θα υψώσει τη σημαία, ανάλογα με τις απαιτήσεις του παιχνιδιού

Έλεγχος

- ✓ Ο VAR αυτόματα «ελέγχει» το πλάνο της τηλεοπτικής κάμερας για κάθε πιθανό σκοράρισμα ή επιτευχθέν γκολ, πέναλτι ή απόφαση/ γεγονός με απευθείας κόκκινη κάρτα, ή μιας περίπτωσης λανθασμένης

ταυτοποίησης, χρησιμοποιώντας διαφορετικές γωνίες λήψης και ταχύτητες επανάληψης

- ✓ Ο VAR μπορεί να «ελέγξει» το (τηλεοπτικό) υλικό σε κανονική ταχύτητα ή/ και σε αργή κίνηση, αλλά γενικότερα, οι επαναλήψεις σε αργή κίνηση θα πρέπει να χρησιμοποιούνται για γεγονότα όπως για παράδειγμα το σημείο της παράβασης/ του παίκτη, το σημείο της επαφής σε σωματικές παραβάσεις και για παίξιμο της μπάλας με το χέρι, για τις περιπτώσεις που η μπάλα είναι έξω από το παιχνίδι (συμπεριλαμβανομένου του γκολ/ όχι γκολ). Η κανονική ταχύτητα θα πρέπει να χρησιμοποιείται για την «ένταση» μιας παράβασης ή για να κριθεί (αποφασισθεί) αν ήταν παράβαση παιξίματος της μπάλας με το χέρι.
- ✓ Αν ο «έλεγχος» δεν «αποδείξει» ένα «ξεκάθαρο και προφανές λάθος» ή «ένα περιστατικό που ξέφυγε», δεν υπάρχει συνήθως ανάγκη για τον VAR να επικοινωνήσει με το διαιτητή - αυτό είναι ένας «σιωπηλός έλεγχος». Εν τούτοις, κάποιες φορές, αν ο VAR επιβεβαιώσει ότι δεν συνέβη ένα «ξεκάθαρο και προφανές λάθος» ή «σοβαρό χαμένο συμβάν», αυτό βοηθά τον διαιτητή/ βοηθό διαιτητή να διαχειριστεί τους παίκτες / τον αγώνα.
- ✓ Αν η επανέναρξη του αγώνα πρέπει να καθυστερήσει για έναν «έλεγχο», ο διαιτητής θα κάνει σήμα κρατώντας ξεκάθαρα ένα δάκτυλο στο ακουστικό / ενδοεπικοινωνία και εκτείνοντας το άλλο χέρι / βραχίονα. Αυτό το σήμα πρέπει να παραμένει (διατηρείται) μέχρι ο «έλεγχος» να ολοκληρωθεί, καθώς αυτό (το σήμα) ανακοινώνει ότι ο διαιτητής λαμβάνει ενημέρωση (που μπορεί να είναι από τον VAR ή άλλον αξιωματούχο αγώνα)
- ✓ Αν ο «έλεγχος» δείξει ένα πιθανό «ξεκάθαρο και προφανές λάθος» ή «σοβαρό χαμένο συμβάν», ο VAR θα επικοινωνήσει αυτήν την πληροφορία στο διαιτητή, ο οποίος κατόπιν θα αποφασίσει αν θα προκαλέσει ή όχι μια «ανασκόπηση φάσης».

Ανασκόπηση φάσης

- ✓ Ο διαιτητής μπορεί να προκαλέσει μια «ανασκόπηση φάσης» για ένα ενδεχόμενο «ξεκάθαρο και προφανές λάθος» ή για ένα «σοβαρό γεγονός που διέφυγε της προσοχής», όταν:
 - ο VAR (ή ένας άλλος αξιωματούχος αγώνα) προτείνει μια «ανασκόπηση φάσης»
 - ο διαιτητής υποψιάζεται ότι κάτι σοβαρό έχει «ξεφύγει»
- ✓ Αν το παιχνίδι έχει ήδη σταματήσει, ο διαιτητής καθυστερεί την επανέναρξη
- ✓ Αν δεν έχει σταματήσει, ο διαιτητής σταματά το παιχνίδι όταν η μπάλα στη συνέχεια βρεθεί σε μια ουδέτερη ζώνη / κατάσταση (συνήθως όταν καμιά από τις δύο ομάδες δεν βρίσκεται σε επιθετική κίνηση) και δείχνει το «σήμα οθόνης TV»
- ✓ Ο VAR περιγράφει στο διαιτητή τι μπορεί να δει στα τηλεοπτικά replay(s) και ο διαιτητής στη συνέχεια:

- δείχνει το "σήμα οθόνης TV" (εάν δεν το έχει ήδη κάνει) και πηγαίνει στην «πλησίον του αγωνιστικού χώρου» (OFR) περιοχή ανασκόπησης φάσεων διαιτητή για να δει την επανάληψη της φάσης πριν πάρει την τελική απόφαση. Οι άλλοι αξιωματούχοι αγώνα δεν θα προβούν σε ανασκόπηση πλάνων, εκτός αν, σε εξαιρετικές περιστάσεις, τους ζητηθεί από τον διαιτητή ή
 - παίρνει την τελική απόφαση βασιζόμενος στη ΔΙΚΗ ΤΟΥ προσωπική αντίληψη (θεώρηση) και στην πληροφόρηση από τον VAR, και, όπου είναι κατάλληλο, από την ενημέρωση από άλλους αξιωματούχους αγώνα - την ανασκόπηση της φάσης από τον VAR
- ✓ Στο τέλος και των δύο διαδικασιών ανασκόπησης φάσεων, ο διαιτητής πρέπει να δείξει το «σήμα οθόνης TV» κι ακολουθεί αμέσως η τελική του απόφαση
 - ✓ Για υποκειμενικές αποφάσεις, όταν για παράδειγμα αφορά την ένταση της παράβασης φάουλ, τον επηρεασμό/ παρέμβαση σε περιπτώσεις offside, το παίξιμο της μπάλας με το χέρι (σημείο, πρόθεση κλπ) μια «ανασκόπηση πλησίον του αγωνιστικού χώρου», από τον διαιτητή» (OFR) είναι ενδεδειγμένη
 - ✓ Σε αποφάσεις που στηρίζονται σε πραγματικά γεγονότα, όπως για παράδειγμα το σημείο παράβασης ή τη θέση του παίκτη (offside), το σημείο της επαφής (χέρι/φάουλ), πού έγινε (μέσα ή έξω από την περιοχή πέναλτι), μπάλα έξω από το παιχνίδι κ.λπ., μια προσωπική ανασκόπηση από τον VAR μόνο είναι συνήθως κατάλληλη, αλλά μια «ανασκόπηση πλησίον του αγωνιστικού χώρου» (OFR) μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τέτοιες (απτές) αποφάσεις, αν αυτό θα βοηθήσει στη διαχείριση παικτών/αγώνα ή για να «προσφέρει κατάλληλα» (ο διαιτητής) την απόφαση του (π.χ. μια σημαντική απόφαση που κρίνει το αποτέλεσμα, προς το τέλος του αγώνα)
 - ✓ Ο διαιτητής μπορεί να απαιτήσει λήψεις επαναλήψεων από διαφορετικές γωνίες/ ταχύτητες, αλλά, γενικώς, επαναλήψεις σε αργή κίνηση θα πρέπει να χρησιμοποιούνται ΜΟΝΟ για περιπτώσεις όπως για παράδειγμα το σημείο παράβασης/παίκτη, το σημείο επαφής για σωματικές παραβάσεις και παίξιμο της μπάλας με τα χέρια, αν η μπάλα είναι έξω από το παιχνίδι (συμπεριλαμβανομένου γκολ/ όχι γκολ), ενώ η κανονική ταχύτητα θα πρέπει να χρησιμοποιείται στην «ένταση» μιας παράβασης ή για να αποφασίσει (ο διαιτητής) αν ήταν παράβαση παιχνιδιού της μπάλας με το χέρι.
 - ✓ Για αποφάσεις/ γεγονότα σχετικά με γκολ, πέναλτι/ όχι πέναλτι και κόκκινες κάρτες, για DOGSO (στέρηση προφανούς ευκαιρίας επίτευξης γκολ), μπορεί να κριθεί απαραίτητο να προβεί σε ανασκόπηση της επιθετικής ενέργειας που οδήγησε απευθείας στην απόφαση/γεγονός. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει το πώς η επιτιθέμενη ομάδα απέκτησε την κατοχή της μπάλας στο ανοικτό παιχνίδι.

- ✓ Οι Κανόνες του παιχνιδιού δεν επιτρέπουν οι αποφάσεις επανέναρξης του παιχνιδιού (κόρνερ, πλάγιες επαναφορές κλπ) να αλλάζουν εφόσον το παιχνίδι ΕΙΧΕ ΞΑΝΑΡΧΙΣΕΙ, έτσι δεν μπορούν να ανασκοπηθούν.
- ✓ Αν το παιχνίδι έχει σταματήσει κι επαναρχίσει, ο διαιτητής μπορεί να κάνει «ανασκόπηση της φάσης» και να επιβάλει κατάλληλη πειθαρχική ποινή ΜΟΝΟ σε περίπτωση λανθασμένης ταυτοποίησης παίκτη ή για ενδεχόμενη παράβαση αποβολής που σχετίζεται με βίαιη διαγωγή, φτύσιμο, δάγκωμα ή υπερβολικά επιθετική, προσβλητική ή / και υβριστική χειρονομία (-ες)
- ✓ Η διαδικασία ανασκόπησης φάσης θα πρέπει να ολοκληρώνεται, όσο επαρκώς είναι δυνατόν, αλλά η ακρίβεια της τελικής απόφασης είναι περισσότερο σημαντική από τον χρόνο (ολοκλήρωσης). Για τον λόγο αυτόν και επειδή κάποιες καταστάσεις είναι πολύπλοκες (σύνθετες), με αρκετές ανασκοπήσεις και ελέγχους για αποφάσεις/ γεγονότα, ΔΕΝ υπάρχει περιορισμός χρόνου για τη διαδικασία ανασκόπησης

Τελική απόφαση

- ✓ Όταν η διαδικασία ανασκόπησης φάσης ολοκληρωθεί, ο διαιτητής πρέπει να δείξει «το σήμα οθόνης TV» και να μεταφέρει την τελική απόφαση στο παιχνίδι
- ✓ Ο διαιτητής κατόπιν θα πάρει/ αλλάξει/ ανακαλέσει κάθε πειθαρχική ενέργεια (όπου είναι απαραίτητο) και θα ξαναρχίσει το παιχνίδι σύμφωνα με τους Κανόνες του παιχνιδιού

Παίκτες, αναπληρωματικοί και υπεύθυνοι ομάδων

- ✓ Καθώς ο VAR θα «ελέγχει» αυτόματα κάθε περίπτωση/ γεγονός, δεν είναι αναγκαίο για τους προπονητές ή τους παίκτες να απαιτούν έναν «έλεγχο» ή μια «ανασκόπηση φάσης»
- ✓ Οι παίκτες, οι αναπληρωματικοί και οι αξιωματούχοι ομάδων δεν πρέπει να προσπαθούν να επηρεάσουν ή να παρέμβουν στη διαδικασία ανασκόπησης φάσης, περιλαμβανομένης ακόμη και της ανακοίνωσης της τελικής απόφασης
- ✓ Κατά τη διάρκεια «ανασκόπησης φάσης», οι παίκτες θα πρέπει να παραμείνουν μέσα στον αγωνιστικό χώρο. Οι αναπληρωματικοί και οι αξιωματούχοι ομάδων θα πρέπει να παραμένουν έξω από τον αγωνιστικό χώρο
- ✓ Ένας παίκτης/ αναπληρωματικός/ αντικατασταθείς παίκτης/ αξιωματούχος ομάδας ο οποίος επίμονα δείχνει το «σήμα οθόνης TV» ή εισέρχεται στο χώρο ανασκόπησης φάσεων του διαιτητή (RRA) θα παρατηρείται με κίτρινη κάρτα
- ✓ Ένας παίκτης/ αναπληρωματικός/ αντικατασταθείς παίκτης/ αξιωματούχος ομάδας που μπαίνει στο δωμάτιο χειρισμού μηχανημάτων βίντεο (VOR) θα αποβάλλεται.

Εγκυρότητα αγώνα

Κατ' αρχήν ένας αγώνας δεν είναι άκυρος εξ αιτίας:

- ✓ Μιας ή πολλών δυσλειτουργιών της τεχνολογίας VAR (όπως και στην τεχνολογία γραμμής τέρματος GLT)
- ✓ λανθασμένων αποφάσεων με την παρέμβαση του VAR (καθώς ο VAR είναι αξιωματούχος αγώνα)
- ✓ απόφασης (-εων) για την μη ανασκόπηση φάσης / γεγονόςτος
- ✓ ανασκόπηση σε μη συμβατή για ανασκόπηση φάσης περίπτωση /απόφαση

VAR, AVAR και τεχνικοί χειριστές επαναλήψεων (ΚΟ) που αδυνατούν να ξεκινήσουν ή να συνεχίσουν έναν αγώνα

Ο Κανόνας 6 - Άλλοι Αξιωματούχοι Αγώνα ορίζει ότι: «Οι κανονισμοί της διοργάνωσης πρέπει να καθορίζουν ξεκάθαρα ποιος αντικαθιστά τον αξιωματούχο αγώνα ο οποίος δεν μπορεί να ξεκινήσει ή να συνεχίσει (έναν αγώνα) και κάθε άλλη σχετική αλλαγή». Σε αγώνες όπου γίνεται χρήση VAR, αυτό ισχύει και για τους τεχνικούς χειριστές επαναλήψεων (RO).

Καθώς απαιτούνται εξειδικευμένη εκπαίδευση και προσόντα για να εκτελεί κάποιος καθήκοντα βίντεο αξιωματούχου αγώνα (VMO)/τεχνικού replay, οι παρακάτω αρχές θα πρέπει να συμπεριληφθούν στους κανονισμούς της διοργάνωσης:

- ✓ Ο VAR, AVAR ή τεχνικός RO που αδυνατεί να ξεκινήσει ή να συνεχίσει (έναν αγώνα) μπορεί να αντικατασταθεί μόνο από κάποιον που είναι πιστοποιημένος για αυτή τη θέση
- ✓ Εάν δεν υπάρχει άλλο πιστοποιημένο άτομο για να αναλάβει καθήκοντα VAR ή τεχνικού RO*, τότε ο αγώνας θα πρέπει να διεξαχθεί/συνεχίσει χωρίς τη χρήση VAR
- ✓ Εάν δεν υπάρχει άλλο πιστοποιημένο άτομο για να αναλάβει καθήκοντα AVAR*, τότε ο αγώνας θα πρέπει να διεξαχθεί/συνεχίσει χωρίς τη χρήση VAR εκτός αν -σε εξαιρετικές περιπτώσεις- και οι δύο ομάδες συμφωνούν εγγράφως ότι ο αγώνας μπορεί να διεξαχθεί/συνεχίσει μόνο με τον VAR και τον τεχνικό RO.

**Αυτό δεν ισχύει στις περιπτώσεις όπου υπάρχει πάνω από ένας AVAR/τεχνικός RO.*



Πρόγραμμα Ποιότητας FIFA

Πρόγραμμα Ποιότητας FIFA

Τα Πρόγραμμα Ποιότητας της FIFA θέτει κριτήρια, βασισμένα σε τεκμηριωμένη έρευνα, για προϊόντα, επιφάνειες αγωνιστικού χώρου και τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται στο ποδόσφαιρο. Επιπρόσθετα των υποχρεωτικών απαιτήσεων ποιότητας σε κάποια πεδία εφαρμογής, ενιαίες συστάσεις προσφέρονται σε άλλους τομείς, στη βάση του ποιες διοργανώσεις μπορούν να ειδικεύσουν περαιτέρω τους κανονισμούς τους.

Ανεξάρτητα ιστοιούτα ελέγχου πιστοποιούν τη λειτουργικότητα των προϊόντων, επιφανειών αγωνιστικού χώρου και τεχνολογιών σύμφωνα με τα σχετικά πρότυπα. Τα ιστοιούτα που διεξάγουν αυτά τα τεστ υπόκεινται στην έγκριση της FIFA. Τα παρακάτω ποιοτικά σήματα βεβαιώνουν ότι αυτά τα προϊόντα, επιφάνειες αγωνιστικού χώρου και τεχνολογίες έχουν δοκιμαστεί και πιστοποιηθεί με τις επικρατούσες απαιτήσεις:



FIFA Basic*

Οι απαιτήσεις δοκιμών για αυτό το πρότυπο έχουν σχεδιαστεί για να αναγνωρίζουν προϊόντα τα οποία ικανοποιούν τα βασικά κριτήρια απόδοσης, ακρίβειας, ασφάλειας και αντοχής για ποδόσφαιρο. Εστιάζεται στον καθορισμό ελάχιστων προτύπων, διασφαλίζοντας παράλληλα οικονομικά προσιτή χρήση για χρήση σε όλα τα επίπεδα του παιχνιδιού.

FIFA Quality

Οι απαιτήσεις δοκιμών δίνουν έμφαση στην αντοχή και την ασφάλεια αυτών των προϊόντων, επιφανειών αγωνιστικού χώρου και τεχνολογιών σε μεγαλύτερο βαθμό απ' ότι το πρότυπο FIFA Basic. Τα κριτήρια της βασικής απόδοσης και της ακρίβειας δοκιμάζονται, άλλα το επίκεντρο είναι η διασφάλιση της εκτεταμένης χρήσης.

FIFA Quality Pro

Η έμφαση των απαιτήσεων δοκιμών δίνεται στην άριστης ποιότητας απόδοση, ακρίβεια και ασφάλεια. Προϊόντα, επιφάνειες αγωνιστικού χώρου και τεχνολογίες με αυτό το ποιοτικό σήμα έχουν σχεδιαστεί για άριστη απόδοση και χρήση στο υψηλότερο επίπεδο.

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το Πρόγραμμα Ποιότητας της FIFA, τα επιμέρους πρότυπα και τα πιστοποιημένα προϊόντα, τις επιφάνειες παιχνιδιού και τις τεχνολογίες, επισκεφθείτε τη διεύθυνση <https://www.fifa.com/technical/football-technology>

**Το FIFA Basic αντικαθιστά το Διεθνές Πρότυπο Αγώνων (IMS). Οι μπάλες ποδοσφαίρου και οι επιφάνειες παιχνιδιού που έχουν δοκιμαστεί σύμφωνα με το προηγούμενο πρότυπο παραμένουν κατάλληλα για χρήση έως ότου λήξει η πιστοποίησή τους.*





Τροποποιήσεις κανόνων

2023/24

Περιληπτική ανάλυση των αλλαγών των Κανόνων του Παιχνιδιού

Κανόνας 3 - Οι Παίκτες

Διευκρίνιση αναφορικά με επιπλέον πρόσωπο (-α) στον αγωνιστικό χώρο, όταν επιτυγχάνεται ένα γκολ

Κανόνας 6- Οι Άλλοι Αξιωματούχοι του Αγώνα

Αναπληρωματικός Βοηθός Διαιτητής (ΑΒΔ) τώρα επιτρέπεται για να βοηθά το Διαιτητή με τον ίδιο τρόπο όπως και οι άλλοι οι «του αγωνιστικού χώρου» Αξιωματούχοι αγώνα

Κανόνας 7 – Η Διάρκεια του Αγώνα

«Οι πανηγυρισμοί ενός γκολ» γίνονται ένα ξεχωριστό σημείο αναφοράς στη λίστα των αιτιών χαμένου χρόνου και το οποίο ο διαιτητής πρέπει να λαμβάνει υπόψη του στον υπολογισμό.

Κανόνας 10 – Καθορισμός του Αποτελέσματος του Αγώνα

Ο όρος «κτυπήματα από το σημείο του πέναλτι» αντικαθίσταται από τον όρο «πέναλτι (κτυπήματα πέναλτι)»

Διευκρινίζεται ότι οι προειδοποιήσεις και οι παρατηρήσεις για Αξιωματούχους Ομάδων, καθώς επίσης και για παίκτες, ΔΕΝ μεταφέρονται στη διαδικασία των πέναλτι.

Κανόνας 11 – Offside

Διευκρίνιση των οδηγιών για τον διαχωρισμό μεταξύ του «Με πρόθεση παίξιμο» και της «αναπήδησης/ εξοστράκισης».

Κανόνας 12 – Παραβάσεις και Ανάρμοστη Συμπεριφορά

Διευκρινίζεται ότι αν ο διαιτητής καταλογίσει ένα πέναλτι για μια παράβαση όπου ενεπλάκη ένας παίκτης της αμυνόμενης ομάδας, μαρκάροντας έναν αντίπαλο για τη μπάλα (εξαιρώντας πιάσιμο, τράβηγμα, σπρώξιμο, καμιά πιθανότητα να παίξει τη μπάλα κλπ.), η ίδια πειθαρχική ποινή θα πρέπει να δοθεί στον παίκτη που προσπαθεί να παίξει τη μπάλα, δηλαδή αν η παράβαση σταματά ή παρεμβαίνει σε μια υποσχόμενη επίθεση δεν ελέγχεται πειθαρχικά (ΟΧΙ παρατήρηση/ κίτρινη κάρτα), ή αν διαπράξει παράβαση στέρησης προφανούς ευκαιρίας θα παρατηρηθεί (κίτρινη κάρτα).

Κανόνας 12 – Παραβάσεις και Ανάρμοστη Συμπεριφορά

Διευκρινίζεται ότι ο κύριος/ βασικός Προπονητής της Ομάδας, που είναι στην τεχνική περιοχή, δεν μπορεί να παρατηρηθεί για μια παράβαση που διαπράχθηκε από παίκτη ο οποίος δεν έγινε αντιληπτός/ αναγνωρίστηκε. Η σχετική διάταξη αφορά μόνον τα δηλωμένα στο φύλλα αγώνα πρόσωπα της τεχνικής περιοχής.

Κανόνας 14 – Πέναλτι

Γίνεται διευκρίνιση για τον τερματοφύλακα ο οποίος δεν πρέπει να συμπεριφέρεται με τρόπο ο οποίος δεν δείχνει σεβασμό στο παιχνίδι και στον αντίπαλο. Δηλαδή προσπαθεί να αποσπάσει την προσοχή/ συγκέντρωση του παίκτη που εκτελεί το πέναλτι.

Πρωτόκολλο Video assistant referee (VAR)

Επιβεβαιώνεται ότι σύστημα VAR light δεν περιλαμβάνει σύστημα επανάληψης (RO)

Ανάλυση όλων των τροποποιήσεων των Κανόνων του Παιχνιδιού 2023/24

Ακολουθούν οι αλλαγές στους Κανόνες Παιχνιδιού έκδοσης 2023/24. Για κάθε μια αλλαγή αναφέρονται η τροποποίηση ή το πρόσθετο κείμενο μαζί με το προηγούμενο κείμενο (διαγραμμένο), όπου αυτό είναι απαραίτητο, ακολουθούμενα από μια επεξήγηση για την αλλαγή.

Επισημαίνεται ότι οι κύριες αλλαγές, στους Κανόνες, υπογραμμίζονται και τονίζονται

Κανόνας 3 - Οι Παίκτες

9. Επίτευξη τέρματος με επιπλέον πρόσωπο στον αγωνιστικό χώρο

Πρόσθετο κείμενο

Αν μετά την επίτευξη ενός γκολ ο διαιτητής διαπιστώσει, πριν το παιχνίδι αρχίσει πάλι, ότι ένα επιπλέον πρόσωπο βρισκόταν μέσα στον αγωνιστικό χώρο, όταν επιτεύχθηκε το γκολ, και ότι το πρόσωπο αυτό παρέμβηκε στο παιχνίδι,

- ✓ Ο διαιτητής πρέπει να ακυρώσει το γκολ εφόσον το επιπρόσθετο πρόσωπο ήταν:
 - ένας παίκτης, αναπληρωματικός, αντικατασταθείς παίκτης, αποβληθείς ή αξιωματούχος ομάδας, της ομάδας που σημείωσε το γκολ. Το παιχνίδι θα αρχίσει πάλι με άμεσο ελεύθερο λάκτισμα από το σημείο που ήταν το επιπλέον πρόσωπο.
 - ένας εξωτερικός παράγων ο οποίος παρέμβηκε στο παιχνίδι, εκτός αν σημειώθηκε ένα γκολ όπως περιγράφεται παραπάνω στο «επιπλέον πρόσωπο στον αγωνιστικό χώρο», το παιχνίδι αρχίζει πάλι με ελεύθερο διαιτητή.
- ✓ Ο διαιτητής πρέπει να καταλογίσει το γκολ εφόσον το επιπλέον πρόσωπο ήταν:
 - ένας παίκτης, αναπληρωματικός, αντικατασταθείς παίκτης, αποβληθείς ή αξιωματούχος ομάδας, της ομάδας που δέχθηκε το γκολ.
 - ένας εξωτερικός παράγων που δεν παρέμβηκε στο παιχνίδι

Αιτιολόγηση

Διευκρινίζεται ότι ο διαιτητής θα πρέπει να λάβει μέτρα εναντίον του επιπλέον προσώπου, που βρίσκεται στον αγωνιστικό χώρο όταν ένα τέρμα επιτυγχάνεται, μόνον εάν το πρόσωπο επηρέασε το παιχνίδι. Με άλλα λόγια ο Κανονισμός δεν αναμένει από τον διαιτητή να τιμωρήσει την παραβίαση στον αγωνιστικό χώρο εάν αυτή δεν επιδρά/ επηρεάζει το παιχνίδι.

Κανόνας 6 – Οι Άλλοι Αξιωματούχοι του Αγώνα

9. Επίτευξη τέρματος με επιπλέον πρόσωπο στον αγωνιστικό χώρο

Τροποποίηση

Άλλοι αξιωματούχοι αγώνα (δύο βοηθοί διαιτητές, ένας τέταρτος, δύο επιπρόσθετοι βοηθοί διαιτητές, ένας αναπληρωματικός βοηθός διαιτητή, ένας βίντεο Βοηθός Διαιτητής/ VAR και τουλάχιστον ένας βοηθός για τον βίντεο βοηθό διαιτητή/ VAR (AVAR) μπορούν να ορισθούν στους αγώνες. (...)

Ο διαιτητής, οι βοηθοί διαιτητές, ο τέταρτος, οι επιπρόσθετοι βοηθοί διαιτητές και ο αναπληρωματικός βοηθός διαιτητή είναι οι αξιωματούχοι αγώνα «οι του αγωνιστικού χώρου».

(...)

~~Με την εξαίρεση του αναπληρωματικού βοηθού διαιτητή,~~ Οι άλλοι «οι του αγωνιστικού χώρου» αξιωματούχοι του αγώνα βοηθούν τον διαιτητή για παραβάσεις για τις οποίες έχουν πιο καθαρή άποψη/ θέα από τον διαιτητή (...)

4. Αναπληρωματικός βοηθός διαιτητής

~~Το μόνο καθήκον του~~ Ένας αναπληρωματικός βοηθός διαιτητής είναι να μπορεί να αντικαταστήσει έναν βοηθό διαιτητή, ή τέταρτο αξιωματούχο ή επιπρόσθετο βοηθό διαιτητή ο οποίος δεν μπορεί να συνεχίσει, και μπορεί επίσης να βοηθήσει τον διαιτητή με τον ίδιο τρόπο όπως οι άλλοι «οι του αγωνιστικού χώρου» αξιωματούχοι αγώνα.

Αιτιολόγηση

Η χρήση αναπληρωματικού βοηθού διαιτητή έχει αυξηθεί σημαντικά και έτσι είναι λογικό ότι θα μπορούσαν να δίνουν την ίδια βοήθεια στον διαιτητή όπως οι άλλοι «οι του αγωνιστικού χώρου» αξιωματούχοι του αγώνα.

Κανόνας 7 – Η Διάρκεια του Αγώνα

3. Ο υπολογισμός του χαμένου χρόνου

Τροποποίηση

Επιπλέον χρόνος υπολογίζεται από το διαιτητή σε κάθε περίοδο για όλο το χρόνο που χάθηκε λόγω:

- ✓ αντικαταστάσεων
- ✓ (...)
- ✓ πανηγυρισμών σε γκολ
- ✓ Οποιαδήποτε άλλη αιτία, συμπεριλαμβανομένης κάθε σημαντικής καθυστέρησης σε περίπτωση να αρχίσει πάλι το παιχνίδι (για

παράδειγμα. πανηγυρισμοί σε γκολ εξαιτίας της εισόδου ενός εξωτερικού παράγοντα)

Αιτιολόγηση

Οι πανηγυρισμοί των γκολ θα αναφέρονται στο εξής ξεχωριστά προκειμένου να τονιστεί ότι αυτοί συχνά οδηγούν σε απώλεια σημαντικού χρόνου, για τον οποίο ο διαιτητής θα λαμβάνει υπόψη στον υπολογισμό του χαμένου χρόνου.

Κανόνας 10 – Καθορισμός του αποτελέσματος ενός αγώνα

2. Νικήτρια Ομάδα

Τροποποίηση

(...)

Όταν οι κανόνες της διοργάνωσης απαιτούν μια νικήτρια ομάδα μετά από ισόπαλο αγώνα (...), οι μόνες επιτρεπόμενες διαδικασίες για τον προσδιορισμό της νικήτριας ομάδας είναι:

- ✓ ο κανόνας του εκτός έδρας γκολ
- ✓ δύο ίσες περιόδους παράτασης που δεν θα υπερβαίνουν τα 15 λεπτά η καθεμία
- ✓ Κτυπήματα από το σημείο του πέναλτι, πέναλτι (κτυπήματα πέναλτι)
- ✓ Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας συνδυασμός των παραπάνω διαδικασιών

3. Κτυπήματα από το σημείο του πέναλτι, Πέναλτι (κτυπήματα πέναλτι)

Κτυπήματα από το σημείο του πέναλτι, Πέναλτι (κτυπήματα πέναλτι) εκτελούνται μετά τη λήξη του αγώνα (...), προειδοποιήσεις και παρατηρήσεις (κίτρινες κάρτες), που δέχθηκαν παίκτες ή αξιωματούχοι ομάδας στη διάρκεια του αγώνα, δεν μεταφέρονται στα κτυπήματα από το σημείο του πέναλτι, πέναλτι (κτυπήματα πέναλτι).

Διαδικασία

Πριν από τα κτυπήματα από το σημείο του πέναλτι, Πέναλτι (κτυπήματα πέναλτι)

• (...)

Κατά τη διάρκεια των κτυπημάτων από το σημείο του πέναλτι, Πέναλτι (κτυπήματα πέναλτι)

• (...)

Με τους όρους που εξηγούνται παρακάτω και οι δυο ομάδες κτυπούν από πέντε πέναλτι

• (...)

• Κτυπήματα από το σημείο του πέναλτι, Πέναλτι (κτυπήματα πέναλτι) δεν πρέπει να καθυστερούν για έναν παίκτη που έφυγε από τον αγωνιστικό χώρο. (...)

Αντικαταστάσεις και αποβολές κατά τη διάρκεια των κτυπημάτων από το

σημείο του πέναλτι, Πέναλτι (κτυπήματα πέναλτι)

Η αλλαγή από «κτυπήματα από το σημείο του πέναλτι» σε «πέναλτι (κτυπήματα πέναλτι)» έχει εφαρμογή επίσης και στα ακόλουθα:

- Οδηγίες για τις προσωρινές αποβολές
- Κανόνας 2.2 - Αντικατάσταση μιας αντικανονικής μπάλας
- Κανόνας 3.5 - Παραβάσεις και ποινές
- Κανόνας 5.3 - Εξουσίες και καθήκοντα
- Κανόνας 12.3 - Άσκηση πειθαρχικού ελέγχου
- Γλωσσάρι

Πρακτικές οδηγίες για Αξιωματούχους αγώνα

Αιτιολόγηση

- ✓ Ο όρος «κτυπήματα από το σημείο του πέναλτι» είναι ξεπερασμένος και σπάνια χρησιμοποιούμενος. Οι περισσότεροι άνθρωποι αναφέρονται σε «πέναλτι» ή «κτυπήματα πέναλτι»
- ✓ Διευκρινίζεται ότι οι προειδοποιήσεις και οι παρατηρήσεις (κίτρινες κάρτες) για τους Αξιωματούχους Ομάδων, όπως επίσης και για τους παίκτες, δεν μεταφέρονται στα πέναλτι (κτυπήματα πέναλτι)

Κανόνας 11 – Offside

2. Παράβαση offside

Πρόσθετο κείμενο

(...)

Ένας παίκτης, ευρισκόμενος σε θέση offside και δεχόμενος τη μπάλα από αντίπαλο που εσκεμμένα παίζει έπαιξε* τη μπάλα, περιλαμβανομένου και του εσκεμμένου παιχνιδιού με το χέρι, δεν θεωρείται ότι κερδίζει ένα πλεονέκτημα, εκτός αν ήταν σώσιμο από έναν αντίπαλο.

* «Παίξιμο με πρόθεση» (εξαιρουμένου του εσκεμμένου χεριού) είναι όταν ένας παίκτης έχει τον έλεγχο της μπάλας με την πιθανότητα να:

- ✓ πασάρει τη μπάλα σε ένα συμπαίκτη;
- ✓ κερδίζει κατοχή της μπάλας, ή
- ✓ παίζει με καθαρό τρόπο τη μπάλα (π.χ. λακτίζοντάς την ή παίζοντας την με το κεφάλι)

Αν η πάσα, η προσπάθεια να κερδίσει κατοχή ή απομάκρυνσης από τον παίκτη που έχει στην κατοχή του τη μπάλα, είναι ανακριβής ή αποτυχημένη αυτό δεν αναιρεί το γεγονός ότι ο παίκτης «έπαιξε με πρόθεση» τη μπάλα.

Τα παρακάτω κριτήρια θα πρέπει να χρησιμοποιούνται, κατάλληλα, ως ενδείξεις ότι ένας παίκτης είχε την κατοχή της μπάλας και, ως εκ τούτου, μπορεί να θεωρηθεί ότι «έπαιξε με πρόθεση» τη μπάλα:

- ✓ Η μπάλα έρχονταν από απόσταση και ο παίκτης είχε ξεκάθαρη εικόνα αυτής
- ✓ Η μπάλα δεν κινείτο γρήγορα

- ✓ Η κατεύθυνση της μπάλας ΔΕΝ ήταν απροσδόκητη
- ✓ Ο παίκτης είχε χρόνο να συντονίσει την κίνηση του σώματός του, δηλ. δεν ήταν μια κίνηση ενστικτώδους διάταξης ή άλματος ή μια κίνηση που κατάφερε περιορισμένη επαφή/ έλεγχο
- ✓ Μια μπάλα που κινείται στο έδαφος είναι ευκολότερο να παιχτεί από μια μπάλα στον αέρα.

Αιτιολόγηση

Το πρόσθετο κείμενο διευκρινίζει τις οδηγίες για το διαχωρισμό μεταξύ του «σκόπιμου παιχνιδιού» και του «εξοστρακισμού» με βάση την προσδοκία ότι ο παίκτης, που είναι ξεκάθαρα σε θέση offside, δεν θα βρεθεί σε κανονική θέση σε όλες τις περιπτώσεις, όπου ένας αντίπαλος κινείται και αγγίζει τη μπάλα. Αυτό το λεκτικό/ κείμενο διατυπώθηκε στο έγγραφο Νο26 του Διεθνούς Ποδοσφαιρικού Συμβουλίου (Ιούλιος 2022)

Κανόνας 12 – Παραβάσεις και Αντιαθλητική Συμπεριφορά

3. Πειθαρχικός έλεγχος

Πρόσθετο κείμενο

(...)

Παρατηρήσεις για αντιαθλητική συμπεριφορά

Υπάρχουν διάφορες συνθήκες, όταν ένας παίκτης πρέπει να παρατηρηθεί για αντιαθλητική συμπεριφορά, συμπεριλαμβανομένου και του εάν ένας παίκτης:

- ✓ (...)
- ✓ παίζει τη μπάλα με το χέρι για να παρέμβει ή να σταματήσει μια υποσχόμενη επίθεση
- ✓ διαπράττει κάθε άλλη παράβαση που παρεμβαίνει σε ή σταματά μια υποσχόμενη επίθεση, εκτός της περίπτωσης που ο διαιτητής καταλογίζει πέναλτι για μια παράβαση, η οποία ήταν μια προσπάθεια για να παίξει τη μπάλα ή για να μαρκάρει για τη μπάλα
- ✓ στερεί από αντίπαλο μια προφανή ευκαιρία επίτευξης γκολ, με το να διαπράξει μια παράβαση, η οποία ήταν μια προσπάθεια για να παίξει τη μπάλα ή για να μαρκάρει για τη μπάλα και ο διαιτητής καταλογίζει πέναλτι

(...)

Αποστερώντας από αντίπαλο μια προφανή ευκαιρία επίτευξης γκολ (DOGSO)

Όταν ένας παίκτης διαπράττει μια παράβαση εναντίον ενός αντιπάλου, μέσα στη περιοχή πέναλτι της ομάδας του, η οποία αποστερεί από τον αντίπαλο μια προφανή ευκαιρία επίτευξης γκολ και ο διαιτητής καταλογίζει πέναλτι, ο παραβάτης παρατηρείται, αν η παράβαση ήταν μια προσπάθεια να παίξει τη μπάλα ή να μαρκάρει για τη μπάλα. Σε όλες τις άλλες περιπτώσεις (πχ

κράτημα, τράβηγμα, σπρώξιμο, καμμιά πιθανότητα να παίξει τη μπάλα κλπ.) ο παραβάτης παίκτης πρέπει να αποβληθεί.

Αιτιολόγηση

Δεν είναι πάντα ξεκάθαρο αν μια ενέργεια ήταν μια προσπάθεια για να παίξει τη μπάλα ή ένα μαρκάρισμα για τη μπάλα (ή και τα δύο). Η ίδια αρχή θα πρέπει να εφαρμόζεται για το μαρκάρισμα για τη μπάλα όπως η προσπάθεια να παίξει τη μπάλα. Όταν ο διαιτητής καταλογίζει πέναλτι για μια παράβαση στέρησης προφανούς ευκαιρίας για γκολ, ο παραβάτης παίκτης αποβάλλεται ΜΟΝΟ αν η παράβαση έγινε, ενώ δεν είχε πιθανότητα να παίξει τη μπάλα.

Κανόνας 12 – Παραβάσεις και Αντιαθλητική Συμπεριφορά

3. Πειθαρχικός έλεγχος

Πρόσθετο κείμενο

(...)

Αξιωματούχοι ομάδας

Όταν μια παράβαση διαπράττεται από κάποιον από την τεχνική περιοχή (αναπληρωματικός, αντικατασταθείς παίκτης, αποβληθείς παίκτης ή Αξιωματούχος ομάδας) και ο παραβάτης δεν μπορεί να εντοπιστεί, ο κύριος/ βασικός προπονητής της ομάδας, που παρευρίσκεται στην τεχνική περιοχή, θα δεχθεί την πειθαρχική ποινή.

Αιτιολόγηση

Διευκρινίζεται ότι ο κύριος/ βασικός αξιωματούχος της ομάδας μπορεί να τιμωρηθεί μόνο για μια παράβαση που υπέπεσε ένας "ΜΗ εντοπισθείς παραβάτης", ο οποίος είναι στην/από την τεχνική περιοχή, με άλλα λόγια αυτή η διάταξη δεν εφαρμόζεται όταν η παράβαση διαπραχθεί από έναν «μη εντοπισμένο παίκτη (τακτικός)».

Κανόνας 14 – Το Πέναλτι

1. Διαδικασία

Πρόσθετο κείμενο

(...)

Ο αμυνόμενος τερματοφύλακας πρέπει να παραμένει πάνω στη γραμμή τέρματος, να κοιτάζει προς τον παίκτη, που θα εκτελέσει το πέναλτι, μεταξύ των κάθετων δοκαριών, ~~χωρίς να αγγίζει τα κάθετα δοκάρια, το οριζόντιο δοκάρη ή τα δίχτυα~~, μέχρις ότου η μπάλα έχει να κτυπηθεί. Ο τερματοφύλακας δεν πρέπει να συμπεριφέρεται έτσι ώστε να αποσπά, με τρόπο αντικανονικό, την προσοχή του παίκτη που εκτελεί το πέναλτι, π.χ. καθυστερεί την εκτέλεση του πέναλτι ή ακουμπά τα κάθετα δοκάρια ή το οριζόντιο ή τα δίχτυα.

Αιτιολόγηση

Είναι μια διευκρίνιση στο ότι ο τερματοφύλακας δεν πρέπει να συμπεριφέρεται με ένα τρόπο που δείχνει έλλειψη σεβασμού προς το παιχνίδι και τον αντίπαλο, δηλαδή να προσπαθεί να αποσπάσει με αντιαθλητικό τρόπο την προσοχή του παίκτη που θα εκτελέσει το πέναλτι.

Πρωτόκολλο VAR

3. Πρακτικές

Τροποποιημένο κείμενο

Η χρήση των VARs στη διάρκεια ενός αγώνα περιλαμβάνει τις παρακάτω πρακτικές ρυθμίσεις:

Ο VAR βλέπει το παιχνίδι στο Video Operation Room (VOR) βοηθούμενος από έναν ή περισσότερους Βοηθούς VARs (AVARs) και χειριστή replay (RO)

- ✓ Σε συνάρτηση με τον αριθμό των γωνιών της κάμερας (και άλλων συνθηκών), μπορεί να υπάρχουν και ένας ή περισσότεροι AVAR και έναν ή περισσότερων χειριστών replay (ROs)

(...)

Αιτιολόγηση

Το τροποποιημένο λεκτικό αφορά το «VAR light» σύστημα, που δεν περιλαμβάνει ένα χειριστή replay.



Γλωσσάρι

Το Γλωσσάρι περιέχει λέξεις και φράσεις που χρειάζονται διευκρίνηση ή εξήγηση πέρα από τις λεπτομέρειες στους Κανόνες και/ή οι οποίες δεν μεταφράζονται πάντοτε εύκολα σε άλλες γλώσσες.

Ποδοσφαιρικοί Φορείς

IFAB - Το Παγκόσμιο Ποδοσφαιρικό Συμβούλιο

Όργανο (διοικητικό. Φορέας) που αποτελείται από τις τέσσερις (4) Βρετανικές Ποδοσφαιρικές Ομοσπονδίες και τη FIFA, το οποίο είναι υπεύθυνο σε παγκόσμια κλίμακα για τους Κανόνες του Παιχνιδιού. Επί του προκειμένου οι αλλαγές στους Κανόνες μπορούν να εγκριθούν μόνο στην Ετήσια Γενική Συνέλευση (ΕΓΣ) που συνήθως λαμβάνει χώρα το Φεβρουάριο ή Μάρτιο.

FIFA - Διεθνής Συνομοσπονδία των Ποδοσφαιρικών Ομοσπονδιών

Το Όργανο (διοικητικό) που έχει την ευθύνη για το ποδόσφαιρο σε όλον τον κόσμο

Συνομοσπονδία

Φορέας που είναι υπεύθυνος για το ποδόσφαιρο σε μια Ήπειρο. Οι έξι (6) Συνομοσπονδίες είναι: AFC (για την Ασία), CAF (για την Αφρική), Concacaf (για τη Βόρεια και Κεντρική Αμερική και την Καραϊβική), CONMEBOL (για τη Νότια Αμερική), OFC (για την Ωκεανία) και UEFA (για την Ευρώπη).

Εθνική Ομοσπονδία Ποδοσφαίρου

Φορέας υπεύθυνος για το ποδόσφαιρο σε μια χώρα

Όροι Ποδοσφαίρου

A

Αγωνιστικός χώρος (Γήπεδο)

Ο χώρος παιχνιδιού (αγωνιστικός χώρος) που περικλείεται (ορίζεται) από τις πλάγιες και τις γραμμές τέρματος όπου χρησιμοποιούνται.

Αγωνιστικό πνεύμα

Οι κύριες/βασικές αρχές/ήθη του ποδοσφαίρου ως άθλημα, αλλά και στα πλαίσια ενός συγκεκριμένου αγώνα.

Αδικαιολόγητη παρέμβαση

Ενέργεια/ παρέμβαση η οποία δεν είναι απαραίτητη.

Αμελητέα

Ασήμαντη (ενέργεια)

Άμεσα ελεύθερα λακτίσματα

Ένα ελεύθερο λάκτισμα από το οποίο μπορεί να επιτευχθεί γκολ αν η μπάλα λακτισθεί κατευθείαν στο αντίπαλο τέρμα.

Ανακόπτω

Να παρεμποδίσω μια μπαλιά να φτάσει στον προορισμό της.

Αντιαθλητική συμπεριφορά

Αντικανονική ενέργεια/ συμπεριφορά που τιμωρείται με παρατήρηση (κίτρινη κάρτα).

Αξιωματούχος Ομάδας

Κάθε ένας που δεν αναγράφεται ως παίκτης στη λίστα της ομάδας (φύλλο αγώνα) π.χ. προπονητής, φυσιοθεραπευτής, γιατρός (βλ. τεχνικό επιτελείο).

Αποβολή (κόκκινη κάρτα)

Πειθαρχική απόφαση όπου ο παίκτης απαιτείται να φύγει από τον αγωνιστικό χώρο για τον υπόλοιπο αγώνα, έχοντας διαπράξει μια παράβαση αποβολής (που δείχνεται με την κόκκινη κάρτα)· αν ο αγώνας είχε αρχίσει, ο παίκτης δεν μπορεί να αντικατασταθεί. Ένας αξιωματούχος αγώνα μπορεί επίσης να αποβληθεί.

Απόκρουση (σώσιμο γκολ)

Μια ενέργεια ενός παίκτη να σταματήσει τη μπάλα όταν αυτή πηγαίνει μέσα ή πολύ κοντά στο τέρμα του, χρησιμοποιώντας οποιοδήποτε μέρος του σώματός του, εκτός από τα χέρια (εκτός αν πρόκειται για τον τερματοφύλακα μέσα στη δική του περιοχή πέναλτι).

Αποσπώ την προσοχή (εμποδίζω να συγκεντρωθεί)

Εμποδίζω, μπερδεύω ή αποσπώ την προσοχή (συνήθως με αντικανονικό τρόπο).

Απόσταση παιξίματος

Απόσταση από τη μπάλα από την οποία μπορεί ο παίκτης απλώνοντας το πόδι/όλο το κάτω άκρο ή πηδώντας, ή πηδώντας με τα χέρια απλωμένα, (ισχύει) για τους τερματοφύλακες, ν' αγγίξει τη μπάλα. Η απόσταση εξαρτάται από τη φυσική μέγεθος του παίκτη.

B

Βαναυσότητα (βιαιότητα)

Μια ενέργεια που είναι άγρια, ανελέητη ή σκόπιμα βίαιη.

Βίαιη διαγωγή

Μια ενέργεια η οποία δεν είναι μαρκάρισμα για τη μπάλα και η οποία γίνεται ή προσπαθεί να γίνει με τη χρήση υπερβολικής δύναμης ή βαναυσότητας εναντίον ενός αντιπάλου ή όταν ένας παίκτης εσκεμμένα κτυπά κάποιον στο κεφάλι ή το πρόσωπο, εκτός αν η δύναμη που χρησιμοποιείται είναι ασήμαντη.

Γ

Γκολ εκτός έδρας

Μέθοδος απόφασης για ένα ισόπαλο παιχνίδι, όπου οι δύο ομάδες έχουν επιτύχει τον ίδιο αριθμό τερμάτων· τέρματα που επιτεύχθηκαν εκτός έδρας μετρούν διπλά.

Γρήγορο ελεύθερο λάκτισμα

Ένα ελεύθερο λάκτισμα που εκτελείται (με την άδεια του διαιτητή) πολύ γρήγορα, μετά τη διακοπή του παιχνιδιού.

Δ

Διακινδυνεύει η ασφάλεια ενός αντιπάλου

Θέτει ένα αντίπαλο σε κίνδυνο ή σε έκθεση σε κίνδυνο(λόγω τραυματισμού).

Διακόπτω

Να σταματάς/ τελειώνεις ένα παιχνίδι πριν την προγραμματισμένη ώρα λήξης του.

Διακριτική ευχέρεια

Κρίση που χρησιμοποιείται από το διαιτητή ή άλλον αξιωματούχο του αγώνα, όταν πρέπει να λάβει μια απόφαση.

Διαλείμματα για ανάκτηση δυνάμεων

Για λόγους ασφάλειας των παικτών, οι κανόνες της διοργάνωσης μπορεί να επιτρέπουν, υπό συγκεκριμένες καιρικές συνθήκες (π.χ. υψηλή υγρασία και υψηλές θερμοκρασίες), διαλείμματα για την ανάκτηση δυνάμεων (ενενήντα δευτερόλεπτα με τρία λεπτά) ώστε να μειωθεί η θερμοκρασία του σώματος. Αυτά διαφέρουν από τα διαλείμματα για τη λήψη υγρών (μέχρι ένα λεπτό) τα οποία γίνονται για λόγους ενυδάτωσης.

Διαλείμματα για λήψη υγρών

Οι κανόνες της διοργάνωσης μπορεί να επιτρέπουν διαλείμματα για λήψη υγρών (όχι περισσότερο από ένα λεπτό τα οποία γίνονται για λόγους ενυδάτωσης των παικτών. Αυτά διαφέρουν από τα διαλείμματα για ανάκτηση δυνάμεων.

Διαμαρτυρία

Δημόσια (εμφανής) αντίρρηση (προφορική ή/ και φυσική-με χειρονομίες, μορφασμούς) σε μια διαιτητική απόφαση· που τιμωρείται με μια παρατήρηση (κίτρινη κάρτα).

Διεκδίκηση

Μία ενέργεια όταν ένας παίκτης ανταγωνίζεται/αγωνίζεται με έναν αντίπαλο για τη μπάλα.

Ε

Έμμεσο Ελεύθερο Λάκτισμα

Ένα ελεύθερο λάκτισμα από την εκτέλεση του οποίου μπορεί να επιτευχθεί γκολ, αν ένας άλλος παίκτης (από οποιαδήποτε ομάδα) ακουμπήσει την μπάλα μετά την εκτέλεσή του.

Εξωτερικός παράγων

Κάθε πρόσωπο που δεν είναι αξιωματούχος αγώνα ή δεν περιλαμβάνεται στη λίστα της ομάδας (φύλλο αγώνα) ως παίκτης, αναπληρωματικός ή αξιωματούχος ομάδας ή κάθε ζώο, αντικείμενο κ.λπ.

Επανάραξη

Κάθε μέθοδος επανάραξης του αγώνα, μετά από διακοπή του.

Επιθετική, προσβλητική ή υβριστική γλώσσα/ πράξη (εις)

Προφορική ή φυσική συμπεριφορά η οποία είναι αγενής, οδυνηρή, αναιδής· τιμωρητέα με αποβολή (κόκκινη κάρτα).

Η

Ηλεκτρονικό Σύστημα Παρακολούθησης παίκτη (EPTS)

Σύστημα (συσκευή) η οποία καταγράφει και αναλύει στοιχεία (δεδομένα) σχετικά με τη φυσική και φυσιολογική απόδοση ενός παίκτη.

Θ

Θέατρο (προσποίηση)

Μια ενέργεια η οποία δημιουργεί μια λανθασμένη/ ψεύτικη εντύπωση ότι κάτι συνέβη, ενώ δεν έγινε (βλ. επίσης στο "ξεγελώ")· διαπράττεται από έναν παίκτη για να κερδίσει ένα παράνομο πλεονέκτημα.

Θέση κατά την επανέναρξη του παιχνιδιού

Η θέση ενός παίκτη σε μία επανέναρξη καθορίζεται από τη θέση των ποδιών του ή οποιουδήποτε μέρους του σώματός του που αγγίζει το έδαφος, εκτός από τις περιπτώσεις που αναγράφονται στον Κανόνα 11 - Offside.

Κ

Κτυπήματα πέναλτι (διαδικασία)

Μέθοδος που καθορίζει το αποτέλεσμα ενός αγώνα με το να κτυπούν οι δύο ομάδες διαδοχικά κτυπήματα πέναλτι (ένα η μία και ένα η άλλη), μέχρι μια ομάδα να πετύχει ένα γκολ περισσότερο έχοντας και οι δύο ομάδες κτυπήσει τον ίδιο αριθμό πέναλτι (εκτός αν κατά τη διάρκεια των πέντε πρώτων πέναλτι, για κάθε ομάδα, μια ομάδα ΔΕΝ μπορεί να ισοφαρίσει το σκορ της άλλης ομάδας, ακόμη κι αν επιτύχει γκολ σε όλα τα υπολειπόμενα κτυπήματα).

Κράτημα

Ένα παράπτωμα κρατήματος συμβαίνει μόνον όταν μια επαφή ενός παίκτη με το σώμα ή τον εξοπλισμό ενός αντιπάλου παρεμποδίζει την κίνηση του αντιπάλου

Λ

Λάκτισμα (κτύπημα με το πόδι-κλωτσιά)

Όταν ένας παίκτης έλθει σε επαφή, με τη μπάλα, με το πόδι και / ή με τον αστράγαλο

Λάκτισμα για πάσα

Μια μέθοδος επανέναρξης του παιχνιδιού - ο διαιτητής αφήνει την μπάλα σε έναν παίκτη της ομάδας που άγγιξε τελευταία την μπάλα (εκτός των περιπτώσεων που η μπάλα βρίσκεται μέσα στην περιοχή πέναλτι οπότε η μπάλα παραχωρείται στον τερματοφύλακα). Η μπάλα είναι στο παιχνίδι ("παίζει") όταν ακουμπήσει στο έδαφος.

Λίστα Ομάδας (φύλλο αγώνα)

Επίσημο έγγραφο της ομάδας που συνήθως αναφέρει τους παίκτες, τους αναπληρωματικούς και τους αξιωματούχους της ομάδας.

Μ

Μαρκάρω (έναν αντίπαλο)

Φυσική διεκδίκηση εναντίον ενός αντιπάλου, συνήθως με τη χρήση του ώμου ή/ και του άνω χεριού (το οποίο όμως κρατείται κοντά στο σώμα).

Ξ

Ξεγελώ

Ενέργεια για να αποπροσανατολιστεί/ ξεγελαστεί ο διαιτητής και να καταλογίσει μια λανθασμένη απόφαση/ πειθαρχική ποινή η οποία ωφελεί τον "παραβάτη" ή την ομάδα του.

Π

Παίχτηκε

Ενέργεια ενός παίκτη, ο οποίος κάνει επαφή με την μπάλα.

Παράβαση

Μια ενέργεια που εναντιώνεται/ παραβιάζει/ καταπατά τους Κανόνες.

Παράπτωμα

Μια ενέργεια που παραβιάζει/ παραβαίνει/ καταπατά τους Κανόνες του Παιχνιδιού· μερικές φορές αναφέρεται σε αντικανονικές ενέργειες ειδικά όταν διαπράττονται εναντίον ενός προσώπου, ειδικότερα σε αντίπαλο.

Παράταση

Μια μέθοδος μέσω της οποίας προσπαθεί να υπάρξει (νικητήριο για μια ομάδα) αποτέλεσμα ενός αγώνα που περιλαμβάνει δύο ισόχρονες πρόσθετες περιόδους παιχνιδιού (ημίχρονα) όχι μεγαλύτερα των 15 λεπτών καθεμία.

Παρατήρηση

Επίσημη ποινή που αποτελεί και την αναφορά αυτού του γεγονότος στην Πειθαρχική Αρχή· σημειώνεται με το δείξιμο μιας κίτρινης κάρτας· δύο τέτοιες παρατηρήσεις σε έναν αγώνα έχει σαν αποτέλεσμα την αποβολή του παίκτη (κόκκινη κάρτα).

Παρεμποδίζω (εμποδίζω)

Να καθυστερήσει, μπλοκάρει ή εμποδίζει μια ενέργεια ή κίνηση αντιπάλου.

Πλεονέκτημα

Ο διαιτητής αφήνει το παιχνίδι να συνεχιστεί, αν μια παράβαση έχει διαπραχθεί, εφόσον αυτό είναι όφελος για τη μη σφάλουσα ομάδα.

Ποινή

Πειθαρχική απόφαση που παίρνει ο διαιτητής.

Πρόθεση

Μια ενέργεια την οποία ο παίκτης σκόπευε να κάνει. Δεν είναι αντανακλαστική ενέργεια ή ακούσια δράση.

Πρόσθετος χρόνος

Ο χρόνος που προστίθεται στο τέλος κάθε ημιχρόνου για όσο χρόνο «χάθηκε» λόγω αντικαταστάσεων, τραυματισμών, επιβολής πειθαρχικών ποινών, για πανηγυρισμούς σε γκολ, κ.λπ.

Προσποίηση

Μια ενέργεια που έχει στόχο να μπερδέψει έναν αντίπαλο. Οι Κανόνες ξεκαθαρίζουν τις κανονικές και τις "αντικανονικές" προσποιήσεις.

Προσωρινή αποβολή

Μια προσωρινή αποβολή για τα επόμενα λεπτά το αγώνα σε έναν παίκτη που δέχτηκε παρατήρηση για παραβάσεις (αναλόγως των κανόνων της διοργάνωσης)

Προσωρινή διακοπή

Το να σταματάς έναν αγώνα για χρονικό διάστημα, με την πρόθεση τελικά της επανέναρξης του αγώνα, π.χ. ομίχλη, δυνατή βροχόπτωση, καταιγίδα, σοβαρός τραυματισμός.

P

Ριψοκίνδυνο (παράτολμο)

Κάθε ενέργεια (συνήθως ένα τάκλιν ή μαρκάρισμα) από ένα παίκτη που δεν δίνει σημασία (αγνοεί) τον κίνδυνο, ή τις συνέπειες, για τον αντίπαλο.

Σ

Σήμα

Φυσικό δείξιμο από το διαιτητή ή κάθε άλλον αξιωματούχο του αγώνα· συνήθως περιλαμβάνει κίνηση του χεριού ή του βραχίονα ή της σημαίας, ή χρήση της σφυρίχτρας (μόνο για το διαιτητή).

Σκόπιμα

Μια εσκεμμένη ενέργεια (όχι τυχαία)

Σοβαρό Επικίνδυνο Παίξιμο

Ένα τάκλιν ή ένα μαρκάρισμα για τη μπάλα που διακινδυνεύει τη σωματική ακεραιότητα ενός αντιπάλου ή χρησιμοποιεί υπερβολική δύναμη ή βαναυσότητα· τιμωρείται με αποβολή (κόκκινη κάρτα).

T

Τάκλιν

Ένα μαρκάρισμα για τη μπάλα με το πόδι (στο έδαφος ή στον αέρα).

Τεχνική περιοχή

Καθορισμένη περιοχή (σε στάδια) για τους αξιωματούχους της ομάδας που περιλαμβάνει καθίσματα (βλ. Κανόνα 1 για λεπτομέρειες).

Τεχνικό επιτελείο

Επίσημα μέλη (όχι παίκτες) που αναφέρονται στην επίσημη λίστα της ομάδας π.χ. προπονητής, φυσιοθεραπευτής, γιατρός (δες αξιωματούχος ομάδας).

Τεχνολογία Γραμμής Τέρματος

Ηλεκτρονικό σύστημα (εφαρμογή) που πληροφορεί αμέσως τον διαιτητή όταν έχει επιτευχθεί ένα γκολ, π.χ. η μπάλα έχει περάσει ολόκληρη τη γραμμή τέρματος στην εστία (βλ. Κανόνα 1 για περισσότερες λεπτομέρειες).

Τιμωρεί

Να τιμωρεί, συνήθως σταματώντας τον αγώνα και καταλογίζοντας ένα ελεύθερο λάκτισμα ή πέναλτι υπέρ της αντίπαλης ομάδας (βλ. επίσης Πλεονέκτημα).

Τραυματισμός παίκτη- Εκτίμηση του τραυματισμού

Γρήγορη εξέταση ενός τραυματισμού, συνήθως από ιατρικό προσωπικό, για να δει (εκτιμήσει) αν ο παίκτης χρειάζεται ιατρική αντιμετώπιση

Υ

Υβριδικό Σύστημα

Ένας συνδυασμός τεχνητών και φυσικών υλικών (χόρτου) για τη δημιουργία μιας επιφάνειας παιχνιδιού που απαιτεί φως του ήλιου, πότισμα, κυκλοφορία αέρα (αερισμό) και κούρεμα.

Υπερβολική δύναμη

Χρήση μεγαλύτερης δύναμης/ ενέργειας από την απαραίτητη.

Όροι Διαιτησίας

Αξιωματούχος (-οι) Αγώνα (ων)

Γενικός όρος για πρόσωπο ή πρόσωπα που είναι υπεύθυνα για τον έλεγχο ενός ποδοσφαιρικού αγώνα εξ ονόματος μιας ποδοσφαιρικής ομοσπονδίας και/ ή μιας διοργάνωσης υπό τις οποίες διεξάγεται ο αγώνας.

Διαιτητής

Ο βασικός αξιωματούχος αγώνα για ένα παιχνίδι ο οποίος διευθύνει στον αγωνιστικό χώρο. Άλλοι αξιωματούχοι αγώνα διευθύνουν κάτω από τον έλεγχο και τις κατευθύνσεις που δίνει ο διαιτητής. Ο διαιτητής είναι ο τελικός/ υπεύθυνος για τη λήψη απόφασης.

Άλλοι αξιωματούχοι αγώνα

«Εντός αγωνιστικού χώρου» αξιωματούχοι αγώνα

Οι διοργανώτριες αρχές μπορούν να ορίζουν άλλους αξιωματούχους αγώνα για να βοηθήσουν τον διαιτητή:

Βοηθός διαιτητή

Αξιωματούχος αγώνα που κρατά σημαία που κινείται κατά μήκος της μισής πλάγιας γραμμής για να βοηθήσει τον διαιτητή ιδιαίτερα για περιπτώσεις offside και αποφάσεις που αφορούν περιπτώσεις από τέρματος λακτίσματος, κόρνερ, πλαγίου.

Τέταρτος αξιωματούχος

Αξιωματούχος αγώνα υπεύθυνος στο να προσφέρει βοήθεια στο διαιτητή για θέματα εντός και εκτός αγωνιστικού χώρου.

Επιπρόσθετος βοηθός διαιτητή

Αξιωματούχος αγώνα που στέκεται πάνω στη γραμμή τέρματος για να βοηθήσει τον διαιτητή ιδιαίτερα με περιπτώσεις μέσα, γύρω από την περιοχή πέναλτι και για αποφάσεις για επίτευξη ή μη επίτευξη τέρματος.

Αναπληρωματικός βοηθός διαιτητή

Βοηθός διαιτητή ο οποίος θα αντικαταστήσει έναν βοηθό (και, εάν οι κανόνες της διοργάνωσης το επιτρέπουν, τον 4ο αξιωματούχο και/ ή τον επιπρόσθετο βοηθό) που δεν είναι ικανοί να συνεχίσουν.

Αξιωματούχοι Αγώνα μέσω Βίντεο

Αυτοί είναι ο VAR και ο AVAR οι οποίοι βοηθούν τον διαιτητή σύμφωνα με τους Κανόνες του Παιχνιδιού πρωτόκολλο του VAR.

Βοηθός Διαιτητή μέσω Βίντεο (VAR)

Ένας διαιτητής, πρώην ή νυν, που ορίζεται για να βοηθήσει τον διαιτητή με το να του κοινοποιεί πληροφορίες που βλέπει στο αναπαραγόμενο βίντεο (replay) μόνο σε σχέση μ' ένα «σαφές και προφανές λάθος» ή μ' ένα «σοβαρό περιστατικό που δεν έγινε αντιληπτό» σε μια από τις κατηγορίες ανασκόπησης φάσεων.

Βοηθός VAR (AVAR)

Ένας διαιτητής/ βοηθός διαιτητή, πρώην ή νυν, που ορίζεται για να βοηθήσει τον VAR.



Πρακτικές Οδηγίες για τους Διαιτητές του Αγώνα

Εισαγωγή

Αυτές οι οδηγίες περιέχουν πρακτικές συμβουλές για τους αξιωματούχους αγώνα και συμπληρώνουν την ενημέρωση του τμήματος των Κανόνων του Παιχνιδιού.

Γίνεται αναφορά, στον Κανόνα 5, για τους διαιτητές που λειτουργούν μέσα στο πλαίσιο των Κανόνων του Παιχνιδιού και στο «πνεύμα του παιχνιδιού». Αναμένεται οι διαιτητές να χρησιμοποιούν την κοινή λογική και να εφαρμόζουν το «πνεύμα του παιχνιδιού», όταν εφαρμόζουν τους Κανόνες του Παιχνιδιού, ειδικά όταν παίρνουν αποφάσεις σχετικά με το εάν ένα παιχνίδι θα ξεκινήσει και/ή θα συνεχιστεί.

Αυτό ειδικά ισχύει στα χαμηλότερα επίπεδα του ποδοσφαίρου, όπου δεν μπορεί να είναι πάντα δυνατόν να εφαρμόζεται ο Κανόνας αυστηρά. Για παράδειγμα- (εξαιρείται η ύπαρξη θεμάτων ασφαλείας)- ο διαιτητής θα πρέπει να ξεκινήσει/ να συνεχίσει το παιχνίδι, αν:

- ✓ λείπουν μία οι περισσότερες σημαίες του κόρνερ
- ✓ υπάρχει μια μικρή (ελάχιστη) ανακρίβεια με τη χάραξη του αγωνιστικού χώρου τέτοια όπως της περιοχής κόρνερ, του κύκλου του κέντρου κλπ.
- ✓ δεν είναι άσπρα τα δοκάρια (κάθετα, οριζόντιο) του τέρματος

Σε τέτοιες περιπτώσεις ο διαιτητής θα πρέπει, με τη σύμφωνη γνώμη των ομάδων, ν' αρχίσει ή να συνεχίσει το παιχνίδι και πρέπει να συμπληρώσει μια έκθεση προς στις αρμόδιες αρχές.

Επεξήγηση συντομογραφιών :

*Β.Δ. = Βοηθός Διαιτητής

*Ε.Β.Δ. = Επιπρόσθετος Βοηθός Διαιτητής

AR = βοηθός διαιτητή

Θέση, κίνηση και συνεργασία

1. Γενικά "θέση και κίνηση"

Η καλύτερη θέση είναι εκείνη από την οποία ο διαιτητής μπορεί να πάρει τη σωστή απόφαση. Όλες οι συμβουλές, σχετικά με τη θέση, πρέπει να προσαρμόζονται χρησιμοποιώντας συγκεκριμένες πληροφορίες σχετικά με τις ομάδες, τους παίκτες και τα γεγονότα του αγώνα.

Οι θέσεις που προτείνονται στις γραφικές απεικονίσεις είναι βασικές κατευθυντήριες γραμμές. Η αναφορά σε μια «ζώνη» δίνει έμφαση στο να τονίσει ότι μία προτεινόμενη θέση είναι μια περιοχή μέσα στην οποία ο διαιτητής έχει περισσότερες πιθανότητες να είναι πιο αποτελεσματικός. Η ζώνη μπορεί να είναι μεγαλύτερη, μικρότερη ή με διαφορετικό σχήμα, ανάλογα με τις ακριβείς περιστάσεις του αγώνα εκείνη τη στιγμή.

Συμβουλές - Συστάσεις

- ✓ Το παιχνίδι πρέπει να παίζεται μεταξύ του διαιτητή και του αρμοδίου ΒΔ
- ✓ Ο αρμόδιος ΒΔ πρέπει να βρίσκεται μέσα στο οπτικό πεδίο του διαιτητή, έτσι ο διαιτητής θα πρέπει να χρησιμοποιεί συνήθως ένα διευρυμένο διαγώνιο σύστημα
- ✓ Με το να στέκεται προς την εξωτερική πλευρά (της φάσης) του παιχνιδιού, ο διαιτητής διευκολύνεται να εποπτεύει το παιχνίδι και να έχει τον αρμόδιο ΒΔ στο οπτικό του πεδίο
- ✓ Ο διαιτητής θα πρέπει να είναι αρκετά κοντά για να βλέπει το παιχνίδι, χωρίς να επηρεάζει το παιχνίδι
- ✓ «Όσα πρέπει να γίνονται αντιληπτά» δεν είναι πάντα κοντά στο χώρο που βρίσκεται η μπάλα.

Ο διαιτητής θα πρέπει επίσης να προσέχει για:

- 🔔 διαπληκτισμούς παικτών μακριά από τη μπάλα
- 🔔 πιθανά παραπτώματα στη περιοχή προς την οποία κατευθύνεται η μπάλα
- 🔔 παραπτώματα που διαπράττονται μετά την απομάκρυνση της μπάλας



Θέσεις των βοηθών διαιτητών και των επιπρόσθετων βοηθών διαιτητών

Ο ΒΔ πρέπει να είναι στην ίδια ευθεία με το δεύτερο τελευταίο αμυνόμενο ή τη μπάλα, εάν αυτή είναι πιο κοντά στη γραμμή τέρματος από τον δεύτερο τελευταίο τέλος αμυνόμενο. Ο ΒΔ πρέπει πάντα να βλέπει (να έχει πρόσωπο) προς τον αγωνιστικό χώρο, ακόμα κι όταν τρέχει. Η κίνηση με πλάγια βήματα θα πρέπει να χρησιμοποιείται για μικρές αποστάσεις. Αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό, όταν κρίνονται περιπτώσεις offside, καθώς δίνει στο ΒΔ μια καλύτερη γραμμή ορατότητας (ένα οπτικό πεδίο καλύτερο γι' αυτόν).

Η θέση του ΕΒΔ είναι πίσω από τη γραμμή τέρματος, εκτός κι αν, όπου είναι αναγκαίο, μετακινηθεί πάνω στη γραμμή τέρματος για να κρίνει μια περίπτωση επίτευξης τέρματος ή όχι. Ο ΕΒΔ δεν επιτρέπεται να μπαίνει στον αγωνιστικό χώρο εκτός αν υπάρχουν εξαιρετικές περιστάσεις.



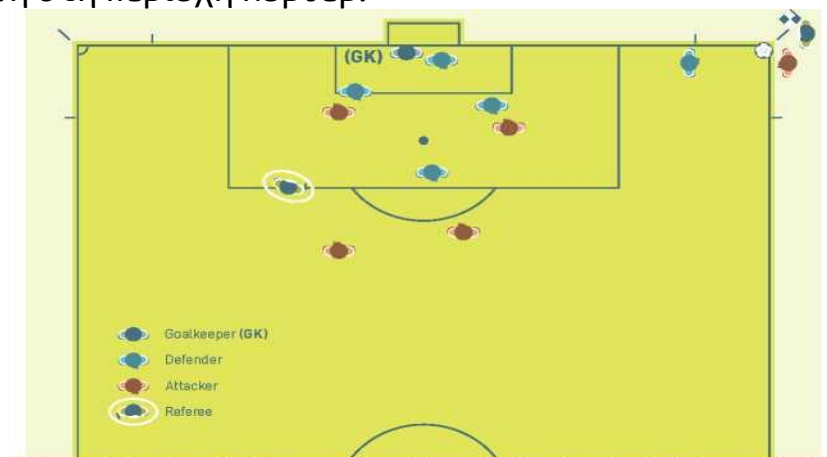
2. Θέση και συνεργασία

Άμεση (από κοντά) συνεννόηση (πληροφόρηση)

Όταν αντιμετωπίζονται πειθαρχικά ζητήματα, μια επαφή με τα μάτια κι ένα απλό διακριτικό σήμα με το χέρι από το ΒΔ προς το διαιτητή μπορεί να είναι επαρκή. Όταν απαιτείται μια άμεση διαβούλευση, ο ΒΔ μπορεί να προχωρήσει 2-3 μέτρα μέσα στον αγωνιστικό χώρο, εάν είναι αναγκαίο. Όταν συζητούν, ο διαιτητής κι ο ΒΔ θα πρέπει ΚΑΙ ΟΙ ΔΥΟ να έχουν πρόσωπο στον αγωνιστικό χώρο, για να αποφύγουν ν' ακουστούν από άλλους και για να παρατηρούν τους παίκτες και τον αγωνιστικό χώρο.

Κόρνερ

Η θέση του ΒΔ, σε ένα κτύπημα κόρνερ, είναι πίσω από τη σημαία του κόρνερ, σε ευθεία με τη γραμμή τέρματος, αλλά ο ΒΔ δεν πρέπει να επηρεάζει τον παίκτη που εκτελεί το κόρνερ και πρέπει να ελέγχει ότι η μπάλα είναι σωστά τοποθετημένη στη περιοχή κόρνερ.



Ελεύθερο λάκτισμα

Η θέση του ΒΔ σ' ένα ελεύθερο λάκτισμα πρέπει να είναι στην ευθεία με το δεύτερο τελευταίο αμυνόμενο, για να ελέγχει τη γραμμή του offside. Ωστόσο ο ΒΔ πρέπει να είναι έτοιμος ν' ακολουθήσει τη μπάλα, κινούμενος στην πλάγια γραμμή προς τη σημαία του κόρνερ, αν υπάρχει ένα σουτ απευθείας προς το τέρμα.

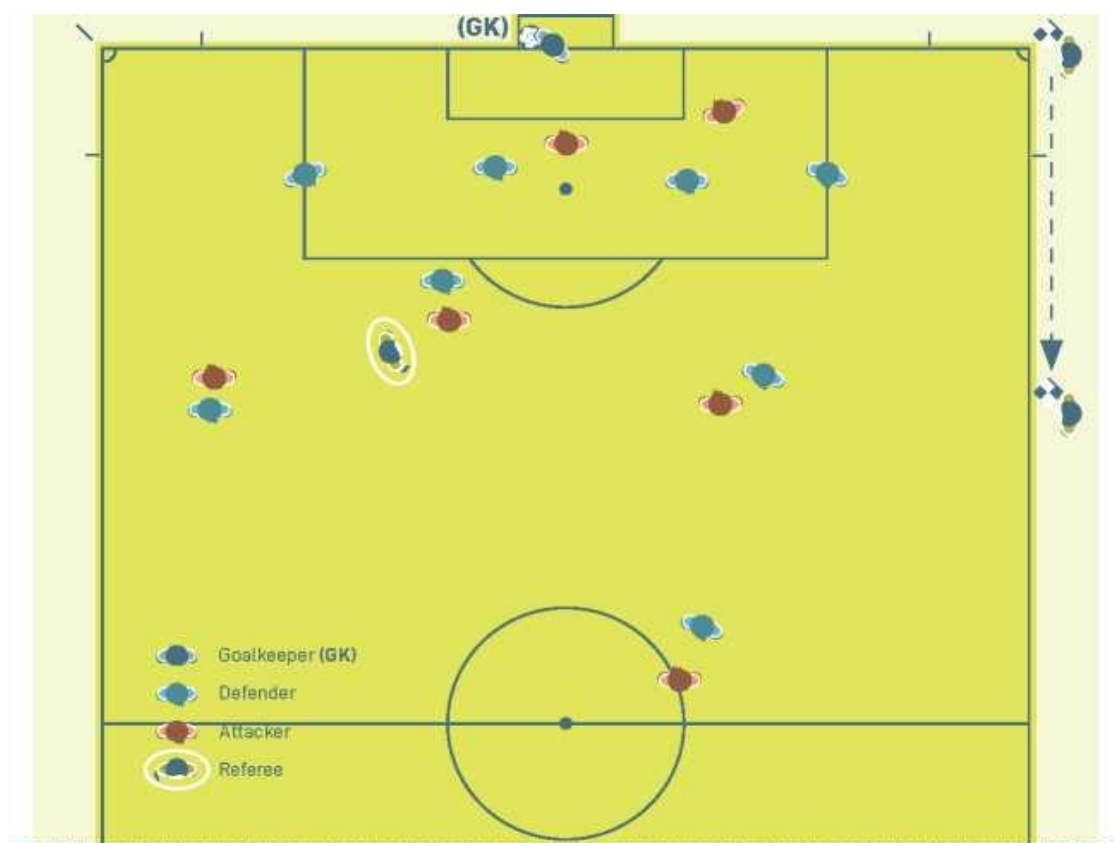


Επίτευξη τέρματος / μη επίτευξη τέρματος

Όταν επιτυγχάνεται ένα γκολ και δεν υπάρχει αμφιβολία για την απόφαση, ο διαιτητής και ο ΒΔ πρέπει να έχουν μια οπτική επαφή και τότε ο ΒΔ πρέπει να κινηθεί γρήγορα 25- 30 μέτρα κατά μήκος της πλάγιας γραμμής προς τη διχοτόμο, χωρίς να σηκώσει τη σημαία του.

Όταν επιτυγχάνεται ένα γκολ, αλλά η μπάλα φαίνεται να είναι ακόμα στο παιχνίδι (να παίζει), ο ΒΔ πρέπει πρώτα να σηκώσει τη σημαία για να προσελκύσει την προσοχή του διαιτητή και μετά να συνεχίσει με την κανονική διαδικασία επίτευξης τέρματος, τρέχοντας γρήγορα 25- 30 μέτρα κατά μήκος της πλάγιας γραμμής προς τη διχοτόμο.

Στις περιπτώσεις που ολόκληρη η μπάλα δεν έχει περάσει τη γραμμή τέρματος και το παιχνίδι συνεχίζεται κανονικά, αφού δεν έχει επιτευχθεί γκολ, ο διαιτητής πρέπει να κάνει οπτική επαφή, με το ΒΔ και, αν είναι απαραίτητο, να κάνει ένα διακριτικό σήμα με το χέρι.



Από τέρματος λάκτισμα

Ο ΒΔ πρέπει πρώτα να ελέγχει αν η μπάλα είναι μέσα στην περιοχή τέρματος. Αν η μπάλα δεν έχει τοποθετηθεί σωστά, ο ΒΔ δεν πρέπει να μετακινείται από τη θέση του, να έρχεται σε οπτική επαφή με το διαιτητή και να σηκώνει τη σημαία. Εφόσον η μπάλα τοποθετηθεί σωστά μέσα στην περιοχή τέρματος, ο ΒΔ πρέπει να πάρει θέση για να ελέγχει τη γραμμή offside.

Ωστόσο, αν υπάρχει ΕΒΔ, ο ΒΔ θα πρέπει πάρει θέση στη γραμμή του offside, ο δε ΕΒΔ πρέπει να τοποθετηθεί στο σημείο που ενώνονται η γραμμή τέρματος με τη κάθετη γραμμή της περιοχής τέρματος και ελέγχει αν η μπάλα τοποθετείται μέσα στη περιοχή τέρματος. Αν η μπάλα δεν τοποθετηθεί σωστά, ο ΕΒΔ οφείλει να το γνωστοποιήσει στον διαιτητή.



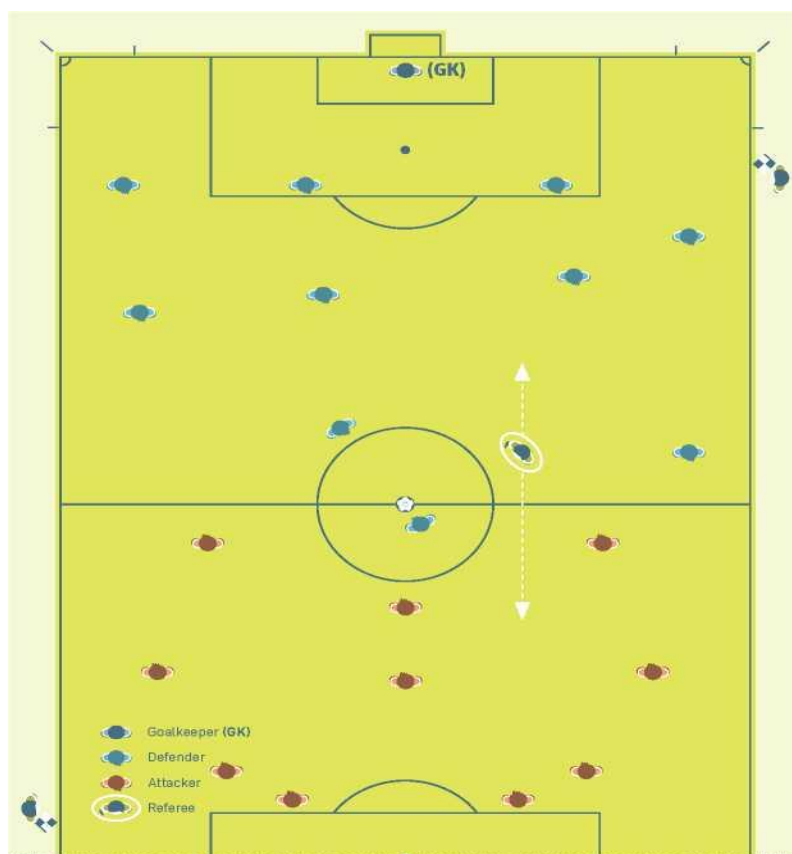
Διώξιμο της μπάλας από τον τερματοφύλακα

Ο ΒΔ πρέπει να παίρνει θέση στην ευθεία με το ύψος της περιοχής πέναλτι και να ελέγχει αν ο τερματοφύλακας δεν κρατά με τα χέρια τη μπάλα (ακόμη) έξω από την περιοχή πέναλτι. Από τη στιγμή που ο τερματοφύλακας διώξει τη μπάλα, ο ΒΔ πρέπει να πάρει θέση για να ελέγχει τη γραμμή offside.



Εναρκτήριο Λάκτισμα

Οι ΒΔ πρέπει να είναι στην ευθεία με το δεύτερο από το τέλος αμυντικό.



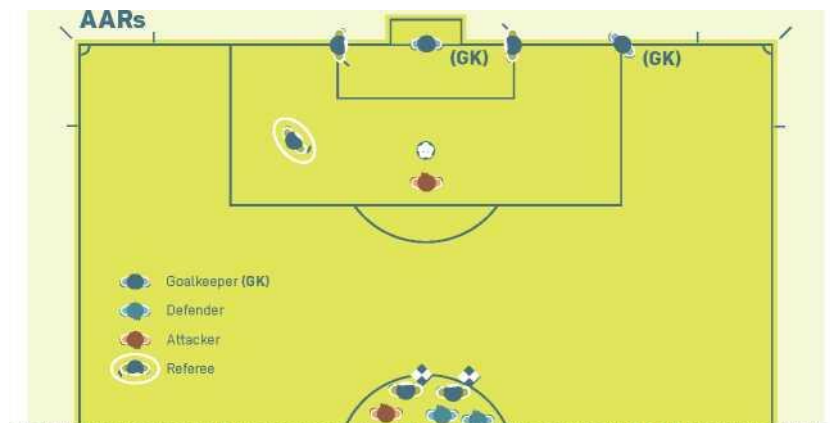
Κτυπήματα πέναλτι

Ο ένας ΒΔ πρέπει να είναι τοποθετημένος εκεί που ενώνεται η γραμμή τέρματος με τη κάθετη γραμμή της περιοχής τέρματος. Ο άλλος ΒΔ πρέπει να στέκεται μέσα στον κύκλο του κέντρου, για να ελέγχει τους παίκτες. Αν υπάρχουν Επιπρόσθετοι, αυτοί πρέπει να είναι τοποθετημένοι στα δύο σημεία τομής της γραμμής τέρματος με τις γραμμές της περιοχής τέρματος, αριστερά και δεξιά του τέρματος, αντίστοιχα (οι δε δύο ΒΔ πρέπει να στέκονται στο κέντρο του κύκλου), εκτός κι αν χρησιμοποιείται τεχνολογία γραμμής τέρματος οπότε χρειάζεται μόνον ένας επιπρόσθετος βοηθός. Ο δεύτερος επιπρόσθετος βοηθός και ο πρώτος βοηθός διαιτητή θα πρέπει να παρακολουθούν τους παίκτες στο κέντρο του κύκλου, και ο δεύτερος βοηθός κι ο Τέταρτος αξιωματούχος θα πρέπει να παρακολουθούν την τεχνική περιοχή.

Χωρίς την παρουσία ΕΒΔ

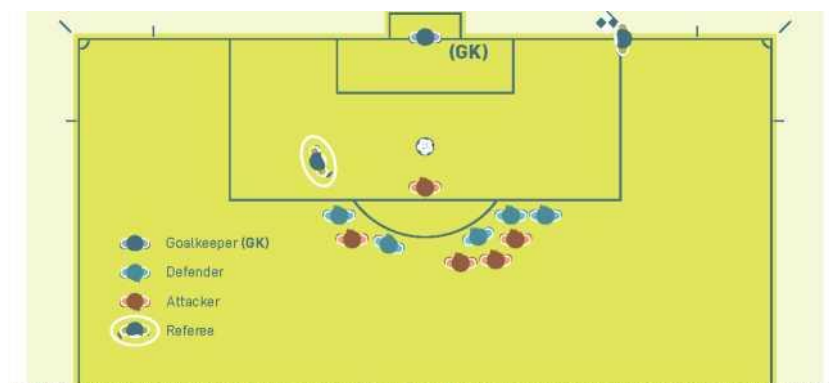


Με την παρουσία ΕΒΔ



Πέναλτι

Ο ΒΔ πρέπει να τοποθετηθεί στο σημείο τομής της γραμμής τέρματος και της κάθετης γραμμής της περιοχής πέναλτι.



Όπου υπάρχουν ΕΒΔ στο παιχνίδι, ο ΕΒΔ πρέπει να είναι τοποθετημένος εκεί που ενώνεται η γραμμή τέρματος με τη γραμμή της περιοχής τέρματος κι ο ΒΔ στην ευθεία με το σημείο του πέναλτι (το οποίο είναι και η γραμμή του offside).



Μαζική συμπλοκή (αντιπαράθεση)

Σε περιπτώσεις μαζικής συμπλοκής, ο πλησιέστερος ΒΔ μπορεί να μπει στον αγωνιστικό χώρο για να βοηθήσει τον διαιτητή. Ο άλλος ΒΔ πρέπει να παρακολουθεί και να καταγράφει λεπτομέρειες του περιστατικού. Ο 4ος διαιτητής θα πρέπει να παραμείνει στο χώρο των τεχνικών περιοχών.

Απαιτούμενη απόσταση σε ελεύθερο λάκτισμα

Όταν καταλογίζεται ένα ελεύθερο λάκτισμα πολύ κοντά στο ΒΔ, ο ΒΔ μπορεί να μπει στον αγωνιστικό χώρο (συνήθως κατ' απαίτηση του διαιτητή), για να εξασφαλίσει ότι οι παίκτες στέκονται στα 9,15 μέτρα από τη μπάλα. Σε αυτή την περίπτωση ο διαιτητής πρέπει να περιμένει μέχρι ο ΒΔ να γυρίσει στη θέση του, πριν ξεκινήσει πάλι το παιχνίδι.

Αλλαγή παίκτη (αντικαταστάσεις)

Αν δεν υπάρχει 4ος διαιτητής τότε ο ΒΔ μετακινείται στη διχοτόμο γραμμή για να συνδράμει στη διαδικασία της αντικατάστασης. Ο διαιτητής πρέπει να περιμένει μέχρι ο ΒΔ να γυρίσει στη θέση του πριν ξεκινήσει πάλι το παιχνίδι. Αν υπάρχει 4ος διαιτητής, ο ΒΔ δε χρειάζεται να μετακινηθεί στη διχοτόμο γραμμή, καθώς ο 4ος διαιτητής διεκπεραιώνει τη διαδικασία αντικατάστασης, εκτός εάν υπάρχουν την ίδια στιγμή αρκετές αντικαταστάσεις, στην οποία περίπτωση ο ΒΔ μετακινείται στη διχοτόμο γραμμή για να βοηθήσει τον τέταρτο αξιωματούχο.



IFAB
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

Γλώσσα σώματος, Επικοινωνία και Σφύριγμα

Διαιτητές

Γλώσσα του σώματος

Η γλώσσα του σώματος είναι ένα εργαλείο που χρησιμοποιεί ο διαιτητής για να:

- ✓ τον βοηθήσει στον έλεγχο του αγώνα
- ✓ δείχνει εξουσία και αυτοέλεγχο

Η γλώσσα του σώματος δεν είναι ερμηνεία μιας απόφασης.

Σήματα/ υποδείξεις

Βλ. Κανόνα 5 για διαγράμματα σημάτων

Σφυρίχτρα

Η χρήση της σφυρίχτρας χρειάζεται για:

- ✓ να αρχίσει το παιχνίδι (α' και β' ημίχρονο του κανονικού αγώνα αλλά και της παράτασης), και μετά την επίτευξη ενός γκολ.
- ✓ να σταματήσει το παιχνίδι:
 - για καταλογισμό ενός ελεύθερου λακτίσματος ή ενός πέναλτι
 - όταν ο αγώνας διακόπτεται ή ματαιώνεται
 - στο τέλος κάθε ημιχρόνου
- ✓ επανέναρξη του παιχνιδιού για:
 - εκτέλεση ελεύθερου λακτίσματος όταν απαιτείται η κατάλληλη απόσταση
 - πέναλτι
- ✓ επανεκκίνηση του παιχνιδιού αφού έχει διακοπή για:
 - να επιβληθεί μια παρατήρηση (κίτρινη κάρτα) ή αποβολή (κόκκινη κάρτα)
 - τραυματισμό
 - αντικατάσταση

Η χρήση της σφυρίχτρας ΔΕΝ απαιτείται για:

- ✓ να σταματήσει το παιχνίδι για ξεκάθαρο:
 - τέρμα, κόρνερ, πλάγιο ή γκολ
- ✓ να αρχίσει εκ νέου το παιχνίδι από:
 - την πλειονότητα των ελευθέρων λακτισμάτων, τα από τέρματος λακτίσματα, κόρνερ, πλάγια ή ελεύθερο διαιτητή

Η σφυρίχτρα που χρησιμοποιείται πολύ συχνά/άσκοπα θα έχει μικρότερο αντίκτυπο όταν πραγματικά χρειάζεται.

Αν ο Διαιτητής θέλει ο παίκτης (-ες) να περιμένει, για το σφύριγμα, πριν αρχίσει πάλι το παιχνίδι (π.χ. όταν βεβαιωθεί ότι οι παίκτες του τείχους βρίσκονται στα 9,15 μ.), τότε αυτός πρέπει ξεκάθαρα να ενημερώσει τον επιτιθέμενο παίκτη (-ες) να περιμένει το σφύριγμά του.

Αν ο Διαιτητής σφυρίξει λανθασμένα (κατά λάθος) και το παιχνίδι σταματήσει, τότε αυτό ξαναρχίζει με ελεύθερο διαιτητή.

2. Βοηθοί διαιτητές

Ηχητικό σήμα

Το ηχητικό σύστημα είναι ένα πρόσθετο σήμα το οποίο χρησιμοποιείται μόνο για να τραβήξει την προσοχή του Διαιτητή. Καταστάσεις όπου μπορεί το σύστημα ήχου να είναι χρήσιμο είναι:

- ✓ offside
- ✓ παραβάσεις (εκτός οπτικής του Διαιτητή)
- ✓ πλάγιο, κόρνερ, από τέρματος λακτίσματα (αμφίβολες- δύσκολες περιπτώσεις)

Σύστημα ηλεκτρονικής επικοινωνίας

Όπου χρησιμοποιείται σύστημα ηλεκτρονικής επικοινωνίας, ο Διαιτητής θα συμβουλευσει τους ΒΔ στο πότε θα πρέπει να θεωρείται κατάλληλο για να το χρησιμοποιήσουν, αντί για υπόδειξη.

Τεχνική της σημαίας

Η σημαία του ΒΔ πρέπει να είναι ΠΑΝΤΑ ανοικτή (όχι διπλωμένη) και ορατή από το Διαιτητή. Αυτό συνήθως σημαίνει ότι η σημαία θα πρέπει να κρατιέται με το χέρι που είναι πλησιέστερα στο Διαιτητή. Προκειμένου ο ΒΔ να κάνει μια υπόδειξη, σταματά να τρέχει, έχει πρόσωπο («κοιτά» με όλο το σώμα) προς το γήπεδο, έρχεται σε οπτική επαφή με το Διαιτητή και σηκώνει τη σημαία με μεθοδευμένη (όχι βιαστική-επιπόλαιη ή υπερβολική) κίνηση. Η σημαία θα πρέπει να είναι σαν μια προέκταση του χεριού (βραχίονα). Οι ΒΔ πρέπει να σηκώνουν τη σημαία χρησιμοποιώντας το χέρι με το οποίο θα ολοκληρώσουν την υπόδειξή τους. Αν οι συνθήκες αλλάξουν και πρέπει να χρησιμοποιηθεί το άλλο χέρι, ο Β.Δ. θα πρέπει να μεταφέρει τη σημαία στο αντίθετο χέρι με κίνηση κάτω από τη μέση του. Αν ο ΒΔ δείξει ότι η μπάλα βγήκε εκτός αγωνιστικού χώρου, η υπόδειξη θα πρέπει να συνεχίζεται μέχρι ο Διαιτητής να την αντιληφθεί.

Αν ο ΒΔ δείξει παράβαση αποβολής και το σήμα του δεν γίνει άμεσα αντιληπτό

- ✓ εφόσον το παιχνίδι έχει σταματήσει, η επανέναρξη μπορεί ν' αλλάξει σύμφωνα με τους Κανόνες (ελεύθερο λάκτισμα, πέναλτι, κλπ.)
- ✓ αν το παιχνίδι είχε ξαναρχίσει, ο Διαιτητής μπορεί ακόμα να πάρει όποια πειθαρχική ενέργεια (που απαιτείται), αλλά όχι να τιμωρήσει την παράβαση με ελεύθερο λάκτισμα ή πέναλτι

Χειρονομίες

Σαν γενικός κανόνας, ο ΒΔ δεν θα πρέπει να χρησιμοποιεί εμφανή σήματα με τα χέρια. Εν τούτοις, σε κάποιες περιπτώσεις, ένα διακριτικό σήμα με το χέρι μπορεί να βοηθήσει το Διαιτητή. Το σήμα με το χέρι θα πρέπει να έχει ένα ξεκάθαρο νόημα, κάτι που πρέπει να έχει συμφωνηθεί στην προ του αγώνα συζήτηση.

Σήματα

Στον Κανόνα 6 οι εικόνες με τις υποδείξεις των βοηθών

Κόρνερ/ από τέρματος λάκτισμα (άουτ)

Όταν ολόκληρη η μπάλα περάσει έξω από τη γραμμή τέρματος ο βοηθός σηκώνει τη σημαία με το δεξί χέρι (καλύτερη οπτική) για να πληροφορήσει τον διαιτητή ότι η μπάλα είναι εκτός παιχνιδιού και μετά αν είναι:

- ✓ κοντά στον βοηθό- δείχνει αν είναι άουτ ή κόρνερ ανάλογα
- ✓ μακριά από τον βοηθό- κοιτά τον διαιτητή και ακολουθεί την απόφαση του διαιτητή.

Όταν η μπάλα περάσει ξεκάθαρα έξω από τη γραμμή τέρματος, ο βοηθός δεν χρειάζεται να σηκώσει τη σημαία για να δείξει ότι η μπάλα έχει βγει από τον αγωνιστικό χώρο. Αν είναι προφανής η απόφαση ότι είναι από τέρματος λάκτισμα ή κόρνερ δεν είναι απαραίτητο να υπάρξει υπόδειξη, ειδικά όταν δείξει ο διαιτητής.

Φάουλ (παραβάσεις)

Ο ΒΔ πρέπει να σηκώσει τη σημαία όταν μια παράβαση ή ανάρμοστη διαγωγή διαπραχθεί στον άμεσο κοντινό χώρο του ή εκτός οπτικού πεδίου του Διαιτητή. Σε όλες τις άλλες περιπτώσεις, ο ΒΔ πρέπει να περιμένει να προτείνει τη γνώμη του, ΑΝ ΤΟΥ ΖΗΤΗΘΕΙ, και μετά να ενημερώσει το Διαιτητή για το τι ειπώθηκε ή τι συνέβη και ποιοι παίκτες ενεπλάκησαν.

ΠΡΙΝ δείξει μια παράβαση, ο ΒΔ πρέπει να σιγουρευτεί ότι:

- ✓ η παράβαση ήταν εκτός ορατότητας του Διαιτητή ή ότι η ορατότητα του Διαιτητή παρεμποδιζόταν (από κάποιον, κάτι)
- ✓ ο διαιτητής δεν θα εφάρμοζε το πλεονέκτημα (αν είχε δει την παράβαση)

Όταν συμβεί μια παράβαση/ παράπτωμα που απαιτεί υπόδειξη από τον ΒΔ, αυτός πρέπει:

- ✓ να σηκώσει τη σημαία με ΤΟ ΙΔΙΟ ΧΕΡΙ που θα χρησιμοποιηθεί για την ολοκλήρωση της υπόδειξής του. Αυτό δίνει στο διαιτητή ξεκάθαρη ένδειξη σχετικά με το υπέρ ποιας ομάδας καταλογίσθηκε το ελεύθερο λάκτισμα
- ✓ κάνει οπτική επαφή με το Διαιτητή
- ✓ δίνει στη σημαία μια ελαφριά κίνηση, μπρος - πίσω, (αποφεύγοντας κάθε υπερβολική ή επιθετική κίνηση)

Ο ΒΔ πρέπει να χρησιμοποιεί την τεχνική «περίμενε και δες» και να αφήνει το παιχνίδι να συνεχίζεται και όχι να σηκώνει τη σημαία όταν μια ομάδα, εναντίον της οποίας διαπράχθηκε μια παράβαση, έχει όφελος από το πλεονέκτημα. Είναι συνεπώς πολύ σημαντικό για το ΒΔ να έχει οπτική επαφή με το Διαιτητή.

Παραβάσεις ΜΕΣΑ στην περιοχή πέναλτι

Όταν διαπράττεται μια παράβαση από έναν αμυνόμενο ΜΕΣΑ στην περιοχή πέναλτι, μακριά από το οπτικό πεδίο του διαιτητή, ειδικά αν είναι κοντά στον αρμόδιο Βοηθό Διαιτητή, ο ΒΔ πρέπει πρώτα να έλθει σε οπτική επαφή με τον διαιτητή, για να δει πού βρίσκεται ο διαιτητής και τι ενέργεια έχει κάνει. Αν ο διαιτητής ΔΕΝ έχει κάνει καμιά ενέργεια, ο ΒΔ πρέπει να σηκώσει τη σημαία, να χρησιμοποιήσει το ηλεκτρονικό ηχητικό σήμα και μετά ΕΜΦΑΝΩΣ να κινηθεί, δίπλα στη γραμμή τέρματος, προς τη σημαία του κόρνερ.

Παραβάσεις ΕΞΩ από την περιοχή πέναλτι

Όταν ένας αμυνόμενος διαπράξει μια παράβαση ΕΞΩ από την περιοχή πέναλτι (κοντά στα όρια της περιοχής πέναλτι), ο ΒΔ θα πρέπει να κοιτάξει τον διαιτητή, για να δει που βρίσκεται ο διαιτητής, τι ενέργεια έλαβε και να κάνει σήμα, με τη σημαία, αν είναι απαραίτητο. Σε περιπτώσεις αντεπίθεσης ο ΒΔ θα πρέπει να είναι σε θέση να δώσει πληροφόρηση (να ενημερώσει) για το αν μια παράβαση έχει διαπραχθεί ή όχι και αν η παράβαση διαπράχθηκε ΜΕΣΑ ή ΕΞΩ από την περιοχή πέναλτι και επίσης τι πειθαρχική ενέργεια θα πρέπει να ληφθεί. Ο ΒΔ θα πρέπει να κάνει μια ξεκάθαρη ΚΙΝΗΣΗ, ενώ βρίσκεται δίπλα στη πλάγια γραμμή, προς τη διχοτόμο, για να δείξει ότι η παράβαση έγινε ΕΞΩ από την περιοχή πέναλτι.

Σημειώθηκε γκολ ή όχι(;)

Στην περίπτωση που είναι ξεκάθαρο ότι η μπάλα πέρασε ολόκληρη τη γραμμή τέρματος και μπει γκολ, ο ΒΔ πρέπει να έρθει σε οπτική επαφή με τον διαιτητή χωρίς να κάνει άλλο πρόσθετο σήμα.

Όταν επιτυγχάνεται γκολ αλλά δεν είναι ξεκάθαρο για το αν η μπάλα πέρασε τη γραμμή τέρματος, ο ΒΔ πρέπει αρχικά να σηκώσει τη σημαία, για να τραβήξει την προσοχή του διαιτητή, και μετά να επιβεβαιώσει το γκολ.

Offside

Η πρώτη ενέργεια του ΒΔ, για μια απόφαση offside, είναι να σηκώσει τη σημαία (χρησιμοποιώντας το δεξί χέρι, που του δίνει καλύτερη οπτική γραμμή) και μετά, αν ο διαιτητής σταματήσει τον αγώνα, να χρησιμοποιήσει τη σημαία για να δείξει την περιοχή του αγωνιστικού χώρου που διαπράχθηκε η παράβαση offside. Αν ο διαιτητής δεν αντιληφθεί αμέσως τη σημαία, ο ΒΔ πρέπει να κρατήσει τη σημαία ψηλά, μέχρι να γίνει αντιληπτή ή όταν η μπάλα περάσει καθαρά στον έλεγχο της αμυνόμενης ομάδας.

Πέναλτι

Αν ο τερματοφύλακας κινηθεί εξόφθαλμα μακριά από τη γραμμή τέρματος πριν να εκτελεστεί το πέναλτι και παρεμποδίσει την επίτευξη γκολ, ο ΒΔ πρέπει να δείξει την παραβίαση της απόστασης σύμφωνα με τις οδηγίες που είχαν δοθεί από τον διαιτητή πριν από τον αγώνα.

Αντικαταστάσεις (παικτών)

Από τη στιγμή που ο ΒΔ ενημερωθεί (από τον 4ο διαιτητή ή από αξιωματούχο ομάδας) ότι ζητείται αντικατάσταση παίκτη πρέπει για αυτό να κάνει σήμα προς το Διαιτητή στην επόμενη διακοπή του αγώνα.

Πλάγιο

Όταν η μπάλα περάσει ολόκληρη τη πλάγια γραμμή :

- ✓ κοντά στο ΒΔ:
 - το δείξιμο να είναι άμεσο, δηλαδή την κατεύθυνση προς τα πού πρέπει να εκτελεστεί το πλάγιο
- ✓ μακριά από το ΒΔ και η απόφαση για το πλάγιο είναι προφανής:
 - ο ΒΔ πρέπει να δείξει άμεσα την κατεύθυνση του πλάγιου
- ✓ μακριά από τον ΒΔ ο οποίος έχει αμφιβολία για την κατεύθυνση του πλάγιου:
 - ο ΒΔ πρέπει να σηκώσει τη σημαία για να ενημερώσει τον διαιτητή ότι η μπάλα είναι εκτός παιχνιδιού. Να κοιτάξει τον διαιτητή. Τέλος να δείξει όπου και ο διαιτητής.

3. Επιπρόσθετοι Βοηθοί Διαιτητές

Οι ΕΒΔ χρησιμοποιούν ένα σύστημα ραδιοεπικοινωνίας (όχι σημαίες) για να επικοινωνήσουν με το διαιτητή. Αν το σύστημα αυτό δεν λειτουργήσει οι ΕΒΔ θα χρησιμοποιήσουν ένα ηλεκτρονικό ήχο από το ραβδί. Οι ΕΒΔ συνήθως δεν χρησιμοποιούν ξεχωριστά σήματα με τα χέρια, αλλά σε κάποιες περιπτώσεις ένα διακριτικό σήμα με το χέρι μπορεί να δώσει πολύτιμη βοήθεια στον διαιτητή. Το σήμα με το χέρι θα πρέπει να έχει ένα ξεκάθαρο μήνυμα και τέτοια σήματα θα πρέπει να έχουν συμφωνηθεί στη συζήτηση πριν τον αγώνα.

Ο ΕΒΔ έχοντας εκτιμήσει ότι ολόκληρη η μπάλα έχει περάσει τη γραμμή τέρματος καταλήγοντας γκολ, πρέπει:

- ✓ να ενημερώσει αμέσως τον διαιτητή μέσω του επικοινωνιακού συστήματος, ότι το γκολ θα πρέπει να καταλογισθεί
- ✓ να κάνει ένα ξεκάθαρο σήμα με το αριστερό χέρι δείχνοντας, κάθετα προς τη γραμμή τέρματος, προς το κέντρο του γηπέδου (το κοντάρι στο αριστερό χέρι επίσης χρειάζεται). Αυτό το σήμα δεν απαιτείται όταν η μπάλα έχει περάσει ξεκάθαρα τη γραμμή τέρματος (γκολ).

Όμως ο διαιτητή θα πάρει την τελική απόφαση.

Άλλες συμβουλές

1. Πλεονέκτημα

Ο διαιτητής μπορεί να εφαρμόσει το πλεονέκτημα, όποτε διαπράττεται μια παράβαση ή ένα παράπτωμα, αλλά θα πρέπει να συνυπολογίζει τα παρακάτω, για να αποφασίσει αν θα το εφαρμόσει ή θα σταματήσει το παιχνίδι :

- ✓ τη σοβαρότητα μιας παράβασης - αν η παράβαση δικαιολογεί μια αποβολή (κόκκινη κάρτα), ο διαιτητής πρέπει να σταματήσει το παιχνίδι και να αποβάλει τον (παραβάτη) παίκτη, εκτός αν υπάρχει (αμέσως μετά) μια ξεκάθαρη ευκαιρία επίτευξης τέρματος
- ✓ τη θέση όπου διαπράχθηκε η παράβαση - όσο πιο κοντά είναι στην αντίπαλη εστία, τόσο πιο αποτελεσματικό μπορεί να είναι το πλεονέκτημα
- ✓ τις πιθανότητες μιας άμεσης, υποσχόμενης επιθετικής ενέργειας
- ✓ την ατμόσφαιρα του αγώνα

2. Επιπλέον χρόνος για χαμένο χρόνο

Πολλές διακοπές στο παιχνίδι είναι εντελώς φυσιολογικές (πλάγια, από τέρματος λακτίσματα). Θα προστίθεται χρόνος όταν οι καθυστερήσεις είναι υπερβολικές.

3. Κράτημα αντιπάλου

Υπενθυμίζεται στους Διαιτητές να παρεμβαίνουν από νωρίς για ν' αντιμετωπίσουν με αποφασιστικότητα παραβάσεις κρατήματος, ειδικά μέσα στη περιοχή πέναλτι στις εκτελέσεις κόρνερ και στα ελεύθερα λακτίσματα (φάουλ).

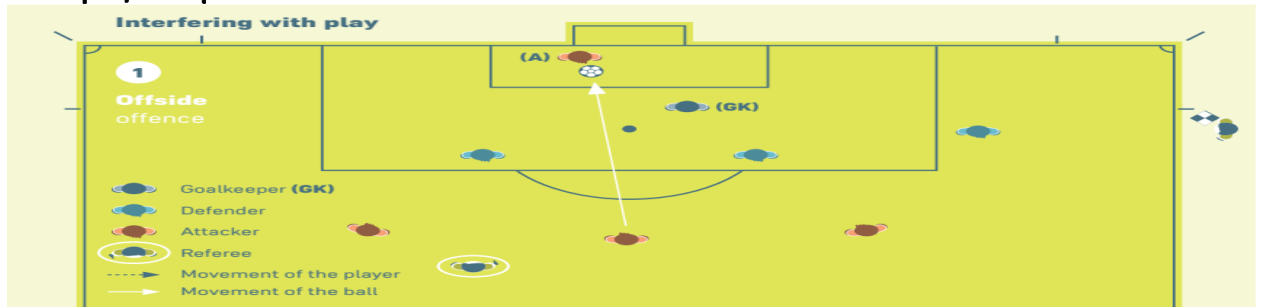
Για την αντιμετώπιση αυτών των καταστάσεων:

- ✓ ο διαιτητής πρέπει να προειδοποιεί κάθε παίκτη που κρατά έναν αντίπαλο πριν η μπάλα μπει στο παιχνίδι
- ✓ να παρατηρήσει τον (παραβάτη) παίκτη αν το κράτημα συνεχίζεται, πάλι πριν μπει η μπάλα στο παιχνίδι
- ✓ να καταλογίσει ένα ελεύθερο λάκτισμα ή πέναλτι και να παρατηρήσει τον παίκτη, αν αυτό γίνει αφού η μπάλα μπει στο παιχνίδι

4. Offside

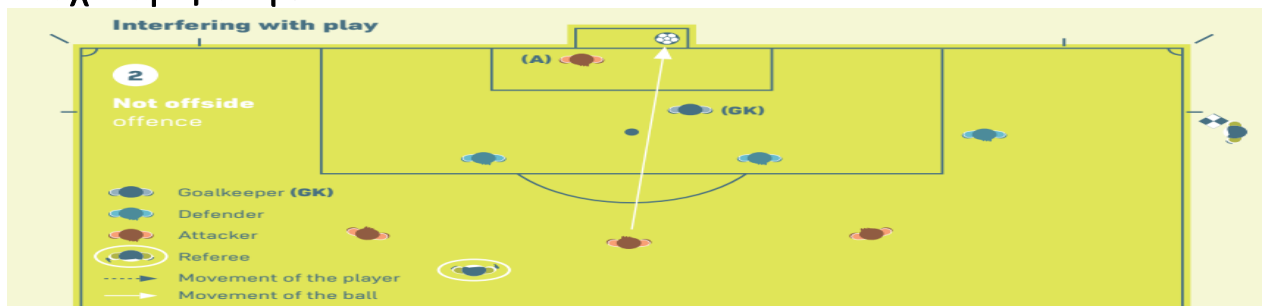
Ακολουθούν περιπτώσεις offside

1 Παράβαση offside



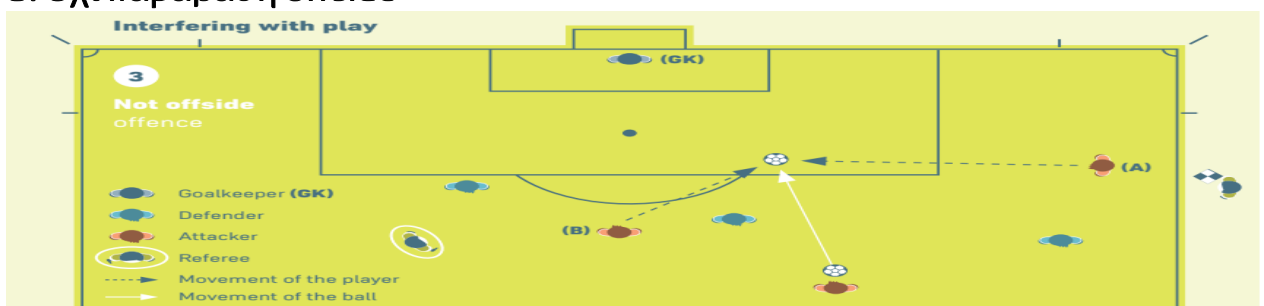
1. Επιτιθέμενος, σε θέση offside (A), χωρίς να παρεμβαίνει σε αντίπαλο, αγγίζει τη μπάλα. Ο βοηθός πρέπει να σηκώσει τη σημαία όταν ο επιτιθέμενος αγγίζει τη μπάλα.

2. Όχι παράβαση offside



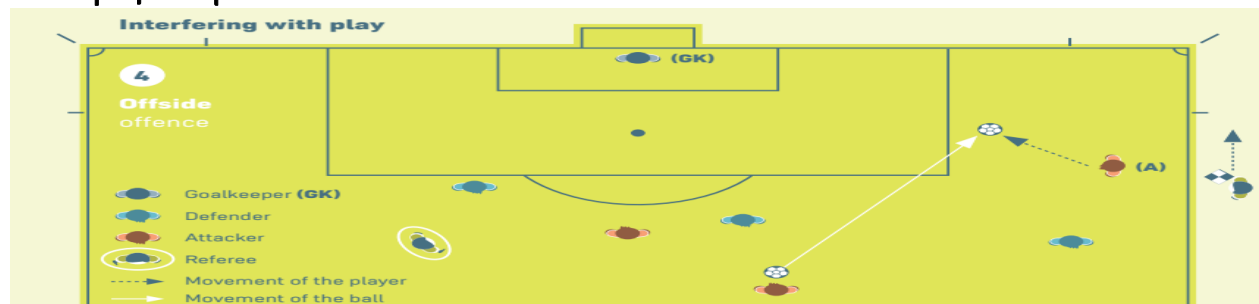
2. Επιτιθέμενος σε θέση offside (A), που δεν παρεμβαίνει σε έναν αντίπαλο, δεν αγγίζει την μπάλα. Ο παίκτης δεν άγγιξε την μπάλα, επομένως δεν μπορεί να τιμωρηθεί.

3. Όχι παράβαση offside



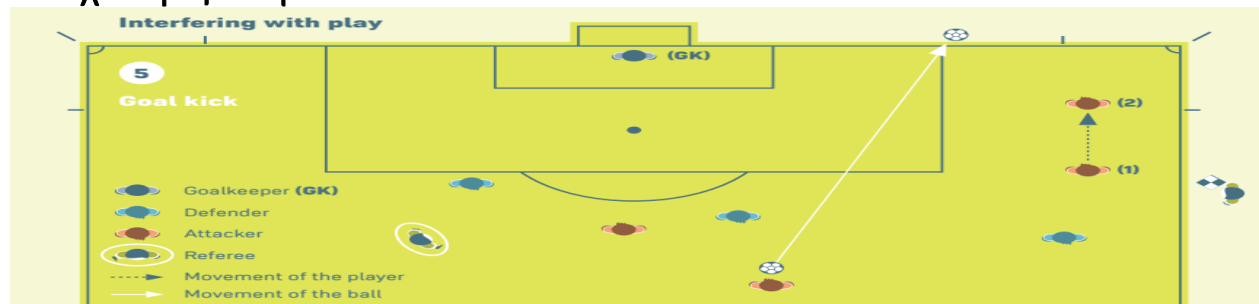
3. Επιτιθέμενος βρίσκεται σε θέση offside (A) και τρέχει προς τη μπάλα. Συμπαίκτης του τρέχει, από κανονική θέση (B), προς τη μπάλα και την αγγίζει. Ο παίκτης (A) δεν ακούμπησε τη μπάλα, έτσι δεν μπορεί να τιμωρηθεί.

4 Παράβαση offside



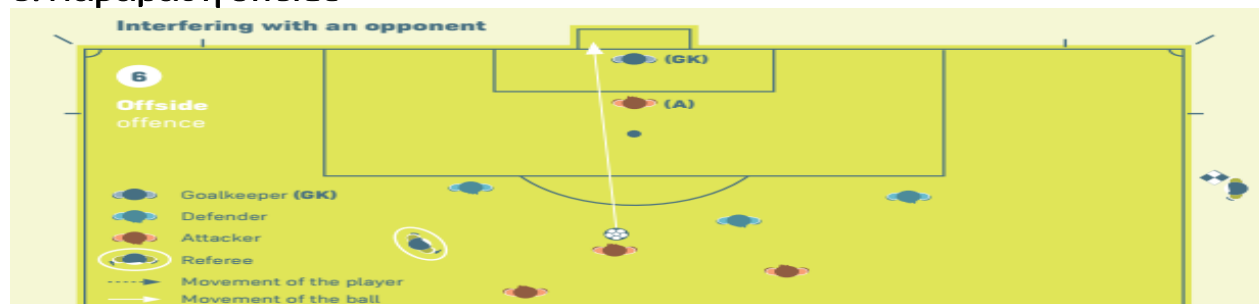
4. Παίκτης, που βρίσκεται σε θέση offside (A), μπορεί να τιμωρηθεί πριν παίξει ή αγγίξει τη μπάλα, αν, κατά τη γνώμη του Διαιτητή, ΚΑΝΕΙΣ συμπαίκτης του που βρίσκεται σε κανονική θέση δεν έχει πιθανότητα να παίξει τη μπάλα.

5. Όχι παράβαση offside



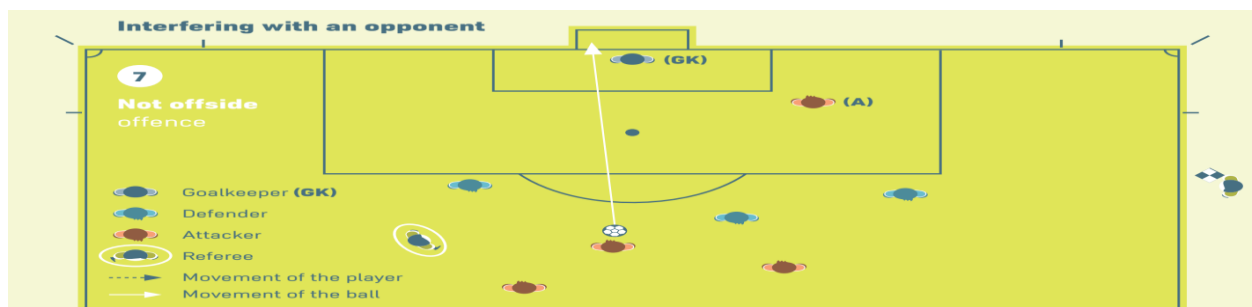
5. Επιτιθέμενος, ενώ βρίσκεται σε θέση offside, τρέχει προς τη μπάλα και ΔΕΝ την αγγίζει, Ο ΒΔ πρέπει να δείξει από τέρματος λάκτισμα.

6. Παράβαση offside



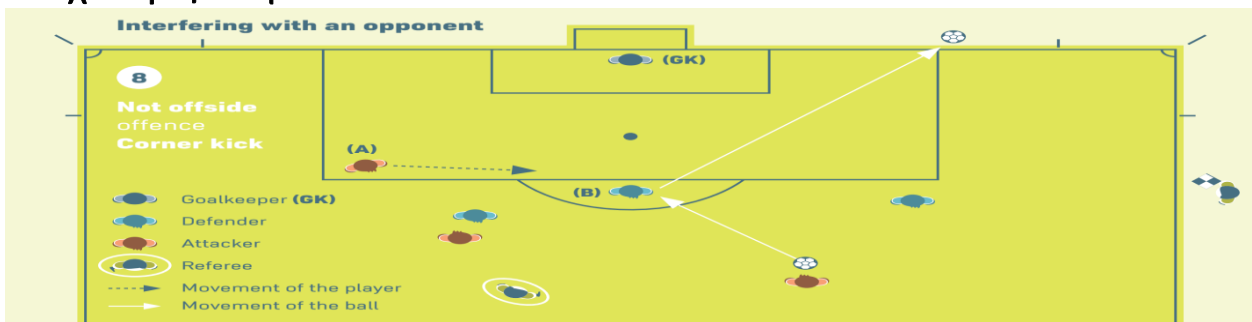
6. Επιτιθέμενος, ευρισκόμενος θέση offside (A), εμποδίζει σαφώς την οπτική γραμμή όρασης του τερματοφύλακα. Ο επιτιθέμενος πρέπει να τιμωρηθεί επειδή εμπόδισε έναν αντίπαλο να παίξει ή από το να μπορέσει να παίξει την μπάλα.

7. Όχι παράβαση offside



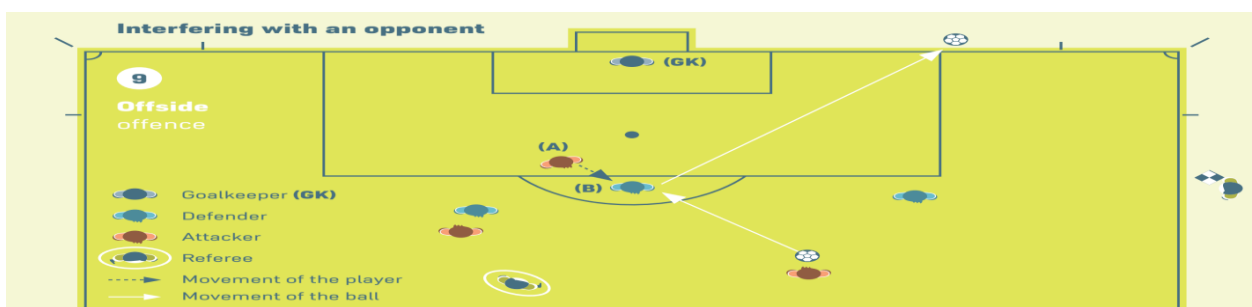
7. Επιτιθέμενος ναι μεν βρίσκεται σε θέση offside (A) αλλά δεν εμποδίζει ξεκάθαρα το οπτικό πεδίο του τερματοφύλακα, ούτε μαρκάρει έναν αντίπαλο για τη μπάλα. Δεν μπορεί να τιμωρηθεί.

8. Όχι παράβαση offside



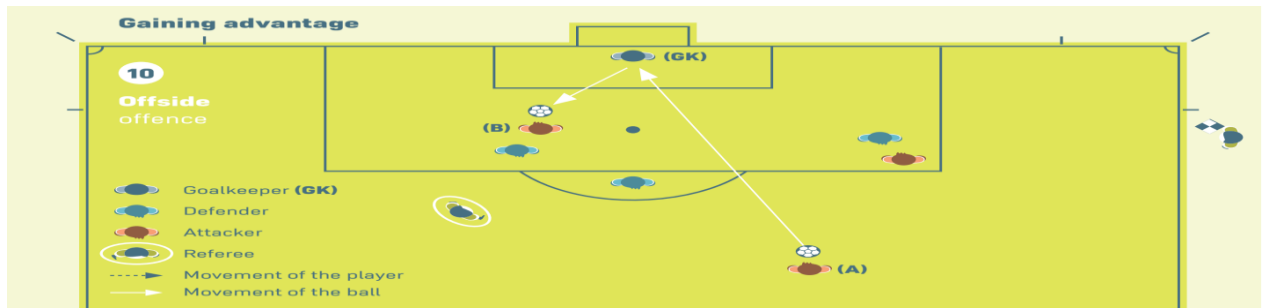
8. Ένας επιθετικός σε θέση offside (A) τρέχει προς την μπάλα αλλά δεν εμποδίζει τον αντίπαλο να παίξει ή να είναι σε θέση να παίξει τη μπάλα. Ο παίκτης (A) δεν μαρκάρει τον αντίπαλο (B) για τη μπάλα. Το παιχνίδι θα αρχίσει πάλι με κόρνερ.

9. Παράβαση offside



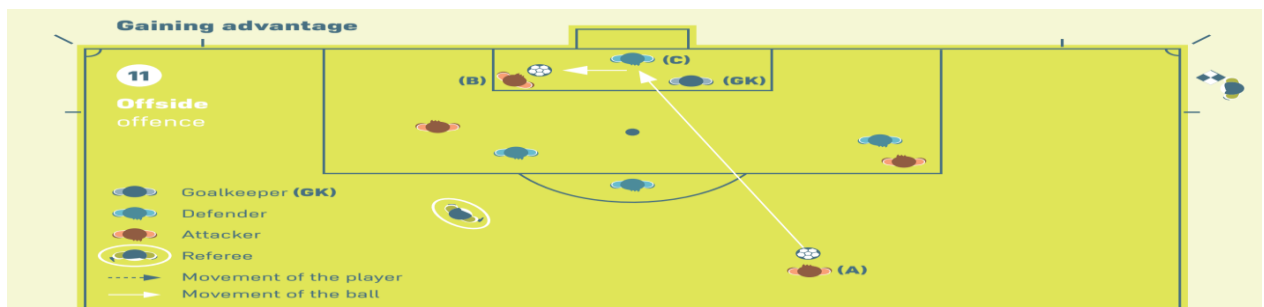
9. Επιτιθέμενος, σε θέση offside (A), τρέχει προς την μπάλα, εμποδίζοντας τον αντίπαλο (B) να παίξει ή να είναι σε θέση να παίξει την μπάλα, μαρκάροντάς τον. Ο (A) μαρκάρει έναν αντίπαλο (B) για την μπάλα. Είναι παράβαση offside

10. Παράβαση offside



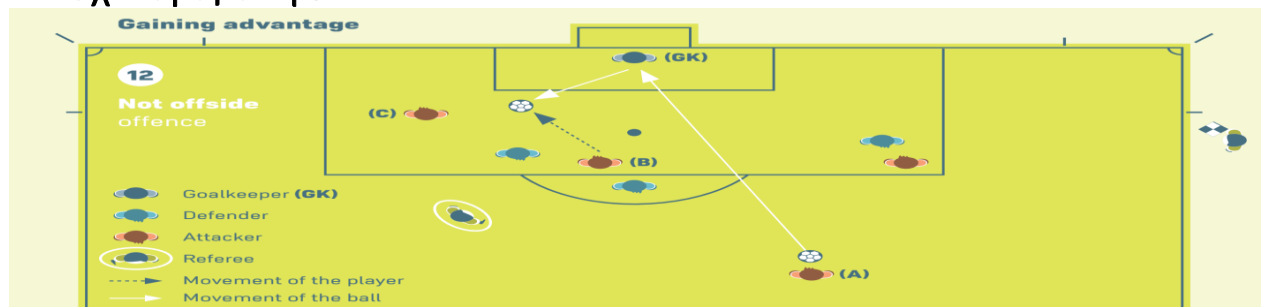
10. Επιτιθέμενος, σε θέση offside (B), τιμωρείται διότι παίζει ή αγγίζει τη μπάλα η οποία αναπήδησε, εξοστρακίστηκε ή παίχτηκε με πρόθεση από τον τερματοφύλακα ο οποίος έσωσε την εστία του. Σημειώνεται ότι ο επιτιθέμενος ήταν σε θέση offside όταν η μπάλα παίχτηκε ή αγγίχτηκε από συμπαίκτη του τελευταία.

11. Παράβαση offside



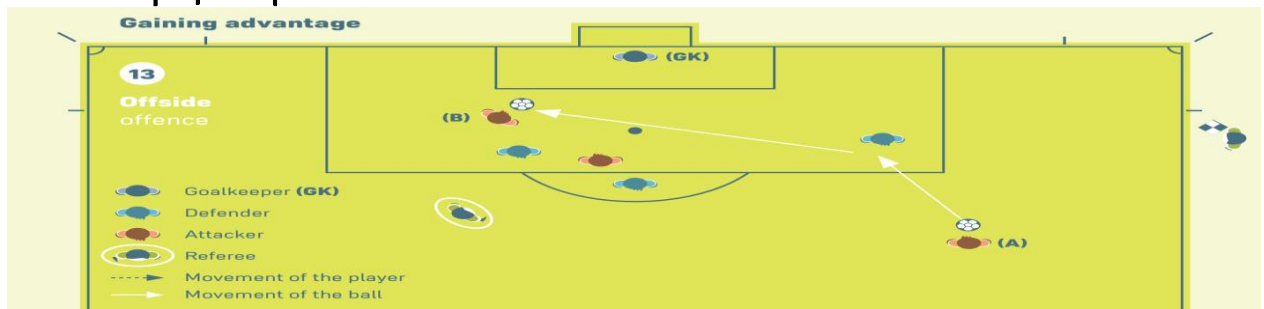
11. Επιτιθέμενος, σε θέση offside (B), τιμωρείται διότι παίζει ή αγγίζει τη μπάλα η οποία αναπήδησε, εξοστρακίστηκε ή παίχτηκε με πρόθεση από έναν παίκτη (C) ο οποίος έσωσε την εστία του. Σημειώνεται ότι ο επιτιθέμενος ήταν σε θέση offside όταν η μπάλα παίχτηκε ή αγγίχτηκε από συμπαίκτη του τελευταία.

12. Όχι παράβαση offside



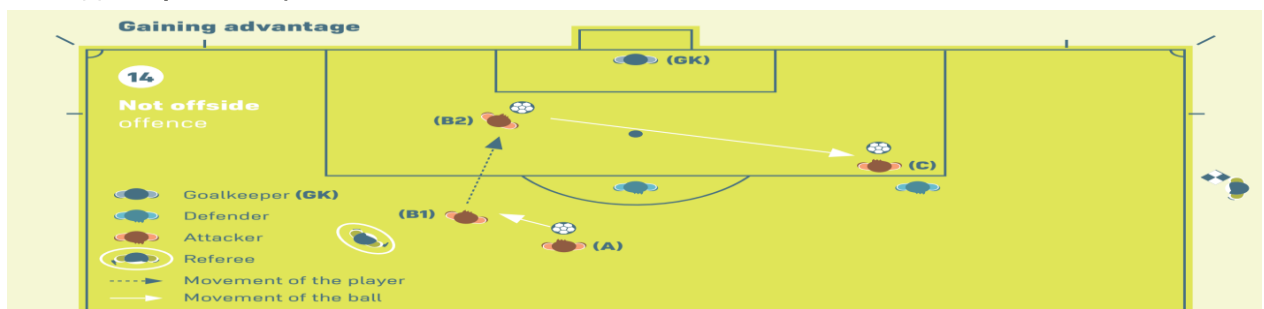
12 Το σουτ, από τον συμπαίκτη (A), αναπηδά από τον τερματοφύλακα. Ο επιτιθέμενος (B), από κανονική θέση, παίζει τη μπάλα. Ο παίκτης (C), που βρίσκεται σε θέση offside, δεν τιμωρείται διότι ούτε κερδίζει πλεονέκτημα από τη θέση που είναι, ούτε αγγίζει τη μπάλα.

13 Παράβαση offside



13 Ένα σουτ από τον συμπαίκτη (A), αναπηδά ή εξοστρακίζεται από έναν αντίπαλο στον επιτιθέμενο (B), ο οποίος τιμωρείται γιατί **παίζει ή αγγίζει τη μπάλα** ευρισκόμενος από πριν σε **θέση offside**

14 Όχι παράβαση offside



14 Επιτιθέμενος (C), **σε θέση offside**, δεν περιλαμβάνει σε αντίπαλο, όταν ένας συμπαίκτης (A) πασάρει τη μπάλα στον παίκτη (B1), που βρίσκεται σε κανονική θέση. Ο παίκτης αυτός τρέχει προς τον αντίπαλο τέρμα και από τη θέση (B2) στέλνει τη μπάλα στον παίκτη (C) ο οποίος δεν μπορεί να τιμωρηθεί ως παραβάτης offside αφού **δέχθηκε τη μπάλα από μπροστά**.

5 Τραυματισμοί

Η ασφάλεια των παικτών είναι σημαντικής σπουδαιότητας και ο διαιτητής πρέπει να διευκολύνει τη δουλειά του ιατρικού προσωπικού, ιδιαιτέρως σε περιπτώσεις σοβαρού τραυματισμού και/ ή εκτίμησης ενός τραυματισμού στο κεφάλι. Σε αυτό συμπεριλαμβάνεται η τήρηση και συνδρομή των συμπεφωνημένων πρωτοκόλλων εκτίμησης/ αντιμετώπισης.

6 Αντιμετώπιση/ εκτίμηση (τραυματισμού μετά από κίτρινη ή κόκκινη κάρτα
Προηγουμένως, ένας τραυματισμένος παίκτης, που λάμβανε ιατρική βοήθεια μέσα στον αγωνιστικό χώρο, έπρεπε να φύγει εκτός πριν ξαναρχίσει το παιχνίδι. Αυτό μπορεί να μην είναι δίκαιο όταν ένας αντίπαλος, που προκάλεσε τραυματισμό, η ομάδα του (δηλαδή η αμυνόμενη ομάδα) να έχει αριθμητικό πλεονέκτημα όταν ξαναρχίσει το παιχνίδι.

Ωστόσο, αυτή η απαίτηση θεσπίστηκε επειδή οι παίκτες συχνά χρησιμοποιούσαν αντιαθλητικώς ένα τραυματισμό, προκειμένου να καθυστερήσουν την επανέναρξη, για λόγους τακτικής.

Σαν μια ισορροπία, ανάμεσα στα δύο παραπάνω αναφερθέντα, το ΔΠΣ αποφάσισε ότι μόνο για μια φυσική (σωματική) παράβαση, για την οποία ο αντίπαλος (αντίπαλος) παρατηρείται ή αποβάλλεται, ο τραυματισμένος παίκτης μπορεί να δεχτεί μια εκτίμηση του τραυματισμού, ή να θεραπευτεί, γρήγορα και μετά να παραμείνει μέσα στον αγωνιστικό χώρο.

Κυρίως όμως η καθυστέρηση δεν θα πρέπει να είναι μεγαλύτερη από μια συνηθισμένη, που συμβαίνει, όταν το ιατρικό προσωπικό μπαίνει στον αγωνιστικό χώρο για να εκτιμήσει έναν τραυματισμό. Η διαφορά είναι στο σημείο ότι ενώ ο διαιτητής συνήθιζε να ζητά από το ιατρικό προσωπικό και τον παίκτη να εγκαταλείψουν τον αγωνιστικό χώρο, τώρα μόνο το ιατρικό προσωπικό φεύγει, αλλά ο παίκτης μπορεί να παραμείνει.

Για να είναι βέβαιο ότι ο τραυματισμένος παίκτης δεν χρησιμοποιεί/ παρατείνει την καθυστέρηση, συμβουλευόμαστε τους Διαιτητές να

- ✓ γνωρίζουν τις συνθήκες του αγώνα και κάθε ενδεχόμενη τακτική για καθυστέρηση της επανέναρξης
- ✓ πληροφορούν τον τραυματισμένο παίκτη ότι, αν χρειάζεται ιατρική βοήθεια, αυτή πρέπει να είναι ταχύτατη
- ✓ κάνουν σήμα στο ιατρικό προσωπικό (όχι στους τραυματιοφορείς) και, αν είναι δυνατόν, τους υπενθυμίζουν να είναι γρήγοροι

Όταν ο διαιτητής αποφασίσει ότι το παιχνίδι πρέπει να ξαναρχίσει, είτε:

- ✓ το ιατρικό προσωπικό φεύγει από τον αγωνιστικό χώρο και ο παίκτης παραμένει
- ✓ ο παίκτης φεύγει από τον αγωνιστικό χώρο για περαιτέρω εκτίμηση/ θεραπεία (στη περίπτωση αυτή το σήμα στους τραυματιοφορείς μπορεί να είναι απαραίτητο)

Σαν μια γενική οδηγία, η επανέναρξη δεν πρέπει να καθυστερεί περισσότερο από 20-25 δευτερόλεπτα, πέρα από το σημείο που όλοι είναι έτοιμοι για την επανέναρξη του παιχνιδιού εκτός από περιπτώσεις σοβαρού τραυματισμού και/ή εκτίμησης ενός τραυματισμού της κεφαλής.

Ο διαιτητής πρέπει να υπολογίσει όλο το χαμένο χρόνο για τη διακοπή.

Σημειώσεις

Σημειώσεις