



Κανόνες του Παιχνιδιού

21/22



Πίνακας Περιεχομένων

Περιεχόμενα	Σελίδα
<u>Η φιλοσοφία και το πνεύμα των Κανόνων</u>	3
<u>Διαχείριση των αλλαγών στους Κανόνες</u>	5
<u>Το μέλλον</u>	6
<u>Επισημάνσεις επί των Κανόνων του Παιχνιδιού</u>	7
<u>Τροποποιήσεις στους Κανόνες του Παιχνιδιού</u>	9
Κανόνες του Παιχνιδιού 2021/ 22	
<u>1. Ο αγωνιστικός χώρος</u>	17
<u>2. Η μπάλα</u>	28
<u>3. Οι παίκτες</u>	31
<u>4. Εξοπλισμός παικτών</u>	38
<u>5. Ο διαιτητής</u>	45
<u>6. Οι άλλοι αξιωματούχοι αγώνα</u>	57
<u>7. Διάρκεια αγώνα</u>	66
<u>8. Έναρξη και επανέναρξη του παιχνιδιού</u>	69
<u>9. Μπάλα εντός και εκτός παιχνιδιού</u>	73
<u>10. Καθορισμός του αποτελέσματος ενός αγώνα</u>	75
<u>11. Παίκτης εκτός παιχνιδιού - offside</u>	81
<u>12. Παραβάσεις και ανάρμοστη συμπεριφορά</u>	85
<u>13. Ελεύθερα λακτίσματα</u>	100
<u>14. Το πέναλτι</u>	104
<u>15. Επαναφορά της μπάλας από την πλάγια γραμμή (Πλάγιο)</u>	110
<u>16. Από τέρματος λάκτισμα</u>	113
<u>17. Γωνιαίο λάκτισμα (Κόρνερ)</u>	115
<u>Πρωτόκολλο Βίντεο Βοηθού Διαιτητή (VAR)</u>	117
<u>Προγράμματα Ποιότητας FIFA</u>	126
<u>Οι αλλαγές στους Κανόνες 2021-212</u>	128
<u>Γλωσσάρι</u>	138
<u>Πρακτικές οδηγίες προς αξιωματούχους διαιτησίας</u>	147

Αντίγραφο του παρόντος έχει αποσταλεί στο IFAB το οποίο ενέκρινε την ενέργεια της έκδοσης αυτής. Απαγορεύεται η αναδημοσίευση, αναπαραγωγή και εκτύπωση του παρόντος χωρίς την έγγραφη άδεια της ΚΕΔ/ΕΠΟ.

Η φιλοσοφία και το πνεύμα των Κανόνων

Το ποδόσφαιρο είναι το μεγαλύτερο άθλημα στον πλανήτη. Παίζεται σε κάθε ήπειρο, σε κάθε χώρα και σε πολλά διαφορετικά επίπεδα (επαγγελματικά, ερασιτεχνικά κλπ). Το γεγονός ότι οι Κανόνες του Παιχνιδιού είναι οι ίδιοι σ' όλο τον κόσμο από το Παγκόσμιο Κύπελλο της FIFA έως σε ένα παιχνίδι μεταξύ μικρών παιδιών που παίζεται στο πιο απομακρυσμένο χωριό, είναι μια σημαντική δύναμη που πρέπει να διατηρηθεί για το καλό του ποδοσφαίρου.

Το ποδόσφαιρο πρέπει να έχει Κανόνες που να το διατηρούν «δίκαιο» καθώς το κρίσιμο στοιχείο της ομορφιάς του «πανέμορφου παιχνιδιού», είναι η αντικειμενικότητά του- αυτό είναι ένα ζωτικής σημασίας χαρακτηριστικό του «Πνεύματος» του παιχνιδιού. Οι καλύτεροι αγώνες είναι εκείνοι στους οποίους ο διαιτητής σπανίως χρειάζεται καθώς οι παίκτες παίζουν με σεβασμό ο ένας προς τον άλλο, με σεβασμό προς τους αξιωματούχους του αγώνα και τους Κανόνες.

Οι Κανόνες του Παιχνιδιού είναι σχετικά απλοί συγκρινόμενοι με αυτούς άλλων ομαδικών αθλημάτων, αλλά δεδομένου ότι πολλές ερμηνείες είναι υποκειμενικές και οι αξιωματούχοι αγώνα είναι άνθρωποι, κάποιες από τις αποφάσεις τους θα είναι αναπόφευκτα λανθασμένες ή θα προκαλούν αντιπαραθέσεις και συζητήσεις. Για μερικούς ανθρώπους, αυτή η συζήτηση είναι μέρος της απόλαυσης και της ελκυστικότητας του παιχνιδιού αλλά, ανεξάρτητα εάν οι αποφάσεις είναι σωστές ή λάθος, το «πνεύμα» του παιχνιδιού απαιτεί οι αποφάσεις των διαιτητών να γίνονται πάντοτε σεβαστές. Όλοι αυτοί που έχουν πόστα- θέσεις (στις ομάδες), ειδικά οι προπονητές και οι αρχηγοί των ομάδων, έχουν σαφή ευθύνη στο παιχνίδι με το να σέβονται τους αξιωματούχους του αγώνα και τις αποφάσεις τους.

Οι Κανόνες δεν μπορούν να αντιμετωπίσουν κάθε πιθανή κατάσταση, οπότε, όταν δεν υπάρχει άμεση πρόβλεψη στους Κανόνες, το ΔΠΣ αναμένει από το διαιτητή να αποφασίσει μέσα στο «πνεύμα» του παιχνιδιού - αυτό συχνά θέτει ως προϋπόθεση να υποβάλλεις την ερώτηση: «τι θα μπορούσε το ποδόσφαιρο να θέλει / να περιμένει;»

Επιπρόσθετα, οι Κανόνες του Παιχνιδιού πρέπει να συνεισφέρουν στην ασφάλεια και την υγεία των παικτών. Τα τελευταία χρόνια η ασφάλεια των παικτών υπήρξε η κινητήρια δύναμη για μία σειρά αλλαγών στους Κανόνες όπως η δυνατότητα να επιτραπεί μία επιπρόσθετη αλλαγή στην παράταση καθώς και η εισαγωγή του διαλείμματος για λήψη υγρών και ανάκτηση δυνάμεων. Επιπλέον, λόγω της πανδημίας COVID-19, εισήχθη η προσωρινή τροποποίηση στον Κανόνα 3 η οποία δίνει τη δυνατότητα στις διοργανώσεις να αυξήσουν τον ανώτερο αριθμό αλλαγών κατά τη διάρκεια ενός αγώνα από τρεις σε πέντε. Ταυτόχρονα, ξεκίνησαν δοκιμές για επιπρόσθετες αλλαγές λόγω διάσεσης, ούτως ώστε οι ομάδες να θέτουν ως προτεραιότητα την υγεία ενός παίκτη ο οποίος έχει υποστεί ή υπάρχει υπόνοια διάσεσης, χωρίς να υφίσταται αριθμητικό μειονέκτημα.

Αν και αναπόφευκτα συμβαίνουν ατυχήματα, οι Κανόνες θα πρέπει να στοχεύουν στο να καταστήσουν το παιχνίδι όσο το δυνατόν πιο ασφαλές, ισορροπώντας μεταξύ της υγείας των παικτών και της αθλητικής δικαιοσύνης. Αυτό απαιτεί από τους διαιτητές να εφαρμόζουν με συνέπεια τους Κανόνες αντιμετωπίζοντας αυστηρά τα άτομα εκείνα, των οποίων το παιχνίδι είναι πολύ επιθετικό και επικίνδυνο

Οι Κανόνες, στις πειθαρχικές φράσεις που χρησιμοποιούν, εμπεριέχουν τη μη) αποδοχή του μη ασφαλούς παιχνιδιού, π.χ. «ριψοκίνδυνο μαρκάρισμα» (παρατήρηση = κίτρινη κάρτα) και «θέτοντας σε κίνδυνο την σωματική ασφάλεια ενός αντιπάλου» ή «χρησιμοποιώντας υπερβολική δύναμη» (αποβολή = κόκκινη κάρτα).

Η διαχείριση των αλλαγών στους Κανόνες

Το ποδόσφαιρο πρέπει να παραμείνει ελκυστικό και ευχάριστο για παίκτες, αξιωματούχους αγώνα, προπονητές και θεατές ανεξαρτήτως ηλικίας, φύλου, φυλής, θρησκείας, κουλτούρας, εθνικότητας, σεξουαλικού προσανατολισμού ή οποιασδήποτε μορφής ανικανότητας.

Για να αλλάξει ένας Κανόνας, θα πρέπει το ΔΠΣ (IFAB) και όλα τα όργανά του που συμμετέχουν στη διαδικασία τροποποίησης, να πειστούν ότι η αλλαγή αυτή θα ωφελήσει το παιχνίδι. Αυτό σημαίνει ότι η πιθανή αλλαγή χρειάζεται να δοκιμαστεί.

Για κάθε προτεινόμενη αλλαγή δίνεται έμφαση στην αμεροληψία, στην ακεραιότητα, στο σεβασμό, στην ασφάλεια, την ικανοποίηση των συμμετεχόντων και στο πώς η τεχνολογία μπορεί να ωφελήσει το παιχνίδι. Οι Κανόνες πρέπει επίσης να ενθαρρύνουν τη συμμετοχή του οποιουδήποτε, ανεξάρτητα από τους παράγοντες εκείνους που προσδιορίζουν την προσωπικότητα, τη φυλή, τις γνώσεις κλπ του κάθε ατόμου ή τις ικανότητές τους.

Το ΔΠΣ θα συνεχίσει να ασχολείται με την παγκόσμια ποδοσφαιρική οικογένεια, ώστε οι αλλαγές στους Κανόνες να ωφελούν το ποδόσφαιρο σε όλα τα επίπεδα και σε κάθε γωνιά του κόσμου, και έτσι η ακεραιότητα του παιχνιδιού, των Κανόνων αυτού και των διαιτητών να γίνονται σεβαστά, να υπολογίζονται και να προστατεύονται.

.

Το μέλλον

Κατά τη διάρκεια του 2021 και 2021 το ΔΠΣ, σε συνεργασία με τις ομάδες των εμπειρογνομόνων του, θα συνεχίσει να διαβουλεύεται ευρέως δίνοντας έμφαση στην ασφάλεια των παικτών υπό το πρίσμα της πανδημίας, ενώ θα λάβει ανατροφοδότηση από τις δοκιμές για επιπρόσθετες αλλαγές λόγω διάσεισης.

Το ΔΠΣ αξιολογεί θετικά τη συμμετοχή ανθρώπων από όλα τα μήκη και τα πλάτη του κόσμου και ενθαρρύνει τη λήψη προτάσεων ή ερωτήσεων σχετικά με τους Κανόνες του Παιχνιδιού. Πράγματι, αρκετές από τις πρόσφατες αλλαγές στους Κανόνες προήλθαν από προτάσεις ανθρώπων από διάφορα μέρη του κόσμου.

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

Για προτάσεις ιδέες και ερωτήσεις παρακαλούμε να τις αποστείλετε στο Lawenquiries@theifab.com

Επισημάνσεις στους Κανόνες του Παιχνιδιού

Επίσημες γλώσσες

Το ΔΠΣ δημοσιεύει τους Κανόνες του Παιχνιδιού στα Αγγλικά, Γαλλικά, Γερμανικά και Ισπανικά. Εάν υπάρχει κάποια διαφορά στο κείμενο, το Αγγλικό κείμενο υπερισχύει.

Άλλες Γλώσσες

Εθνικές Ποδοσφαιρικές Ομοσπονδίες που μεταφράζουν τους Κανόνες του Παιχνιδιού μπορούν να προμηθευτούν αντίγραφο του πρωτοτύπου έκδοσης 2021/22 των Κανόνων από το ΔΠΣ

Εθνικές Ποδοσφαιρικές Ομοσπονδίες που προβαίνουν σε έκδοση μετάφρασης των Κανόνων του Παιχνιδιού, χρησιμοποιώντας αυτόν τον τρόπο, παρακαλούνται όπως στείλουν στο ΔΠΣ αντίγραφο (δηλώνοντας σαφώς στο μπροστινό εξώφυλλο ότι είναι η επίσημη μετάφραση της Εθνικής Ποδοσφαιρικής Ομοσπονδίας), προκειμένου ν' αναρτηθεί στην ιστοσελίδα του ΔΠΣ ώστε να μπορούν να το χρησιμοποιήσουν κι άλλοι.

Μονάδες μέτρησης

Εάν υπάρχει διαφορά μεταξύ μετρικών και Αγγλοσαξονικών (/μη μετρικών) μονάδων μέτρησης, οι μονάδες μέτρησης του μετρικού συστήματος υπερισχύουν έναντι του Αγγλοσαξονικού.

Εφαρμογή των Κανόνων

Οι ίδιοι Κανόνες εφαρμόζονται σε κάθε αγώνα σε κάθε συνομοσπονδία, χώρα, πόλη και χωριό κι εκτός από τις Τροποποιήσεις που επιτρέπονται από το ΔΠΣ, (βλέπε «Τροποποιήσεις των Κανόνων»), οι Κανόνες δεν πρέπει να τροποποιούνται ή ν' αλλάζουν εκτός κι αν υπάρξει άδεια από το ΔΠΣ.

Εκείνοι που εκπαιδεύουν αξιωματούχους αγώνων και άλλους συμμετέχοντες, θα πρέπει να δίνουν έμφαση στο ότι:

- ☞ οι διαιτητές θα πρέπει να εφαρμόζουν τους Κανόνες στο «πνεύμα» του παιχνιδιού, για να βοηθήσουν στη διεξαγωγή δίκαιων και με ασφάλεια αγώνων
- ☞ όλοι πρέπει να σέβονται τους αξιωματούχους του αγώνα και τις αποφάσεις τους. Να θυμούνται και να σέβονται ότι οι διαιτητές είναι άνθρωποι και ότι θα κάνουν λάθη

Οι παίκτες έχουν σημαντική ευθύνη για την εικόνα του παιχνιδιού και ο αρχηγός της ομάδας θα πρέπει να διαδραματίζει σημαντικό ρόλο, βοηθώντας στη διασφάλιση του ότι οι Κανόνες και οι αποφάσεις των διαιτητών θα γίνονται σεβαστές.

Υπόμνημα

- Οι βασικές μεταβολές στους Κανόνες επισημαίνονται με κίτρινη υπογράμμιση.
- Οι συντακτικές αλλαγές επισημαίνονται με υπογράμμιση.
- ΚιΚ = κίτρινη κάρτα (παρατήρηση), ΚοΚ = κόκκινη κάρτα (αποβολή).

Δεν επιτρέπεται η χωρίς την άδεια της Ελληνικής Ποδοσφαιρικής Ομοσπονδίας, αναπαραγωγή ή μετάφραση μέρους ή του συνόλου του παρόντος.

Γενικές Τροποποιήσεις στους Κανόνες του Παιχνιδιού



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 εγχώριου ποδοσφαίρου μιας χώρας θα πρέπει να καθορίζουν το πόσο θα διαρκεί ο αγώνας, πόσοι άνθρωποι (ως ποδοσφαιριστές) μπορούν να λάβουν μέρος και πώς θα τιμωρείται κάποια αντιαθλητική συμπεριφορά.

Συνεπώς, στην 131^η Ετήσια Γενική Συνέλευση του ΔΠΣ, που πραγματοποιήθηκε στο Λονδίνο στις 3 Μαρτίου 2017, συμφωνήθηκε ομόφωνα ότι οι εθνικές ποδοσφαιρικές ομοσπονδίες (και οι συνομοσπονδίες και η FIFA) θα πρέπει τώρα να έχουν την επιλογή, αν το επιθυμούν, να τροποποιούν όλους ή μερικούς από τους παρακάτω τομείς οργάνωσης ποδοσφαίρου, σχετικά με τους Κανόνες του Παιχνιδιού, για το οποίο είναι υπεύθυνοι:

Συγκεκριμένα για τους νέους, τους βετεράνους, τους ΑΜΕΑ και το ερασιτεχνικό ποδόσφαιρο:

- ☞ 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 (ίσων) 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

Για κάθε επίπεδο εκτός από διοργανώσεις που αφορούν την 1^η κατηγορία του πρωταθλήματος ή τις Εθνικές ομάδες Ανδρών «Α» διεθνώς:

- ☞ ο αριθμός των αντικαταστάσεων που επιτρέπεται να χρησιμοποιεί κάθε ομάδα είναι έως και πέντε κατ' ανώτατο όριο, εκτός των αγώνων (Youth) ΝΕΩΝ-ΦΥΤΩΡΙΩΝ-ΥΠΟΔΟΜΩΝ, όπου ο μέγιστος αριθμός θα προσδιορίζεται από την εθνική Ομοσπονδία (π.χ. ΕΠΟ), τη Συνομοσπονδία (π.χ. UEFA) ή τη FIFA.

Επιπρόσθετα, για να επιτρέψει στις εθνικές ποδοσφαιρικές ομοσπονδίες μεγαλύτερη ευελιξία, προς όφελος και ανάπτυξη του εγχώριου ποδοσφαίρου, η Ετήσια Γενική Συνέλευση του ΔΠΣ ενέκρινε τις ακόλουθες αλλαγές, σχετικά με τις «κατηγορίες» του ποδοσφαίρου:

- ☞ το γυναικείο ποδόσφαιρο δεν είναι πλέον ξεχωριστή κατηγορία έχοντας τώρα το ίδιο καθεστώς με το ποδόσφαιρο των ανδρών
- ☞ τα όρια ηλικίας για τους νέους και τους βετεράνους έχουν αφαιρεθεί- οι εθνικές ποδοσφαιρικές ομοσπονδίες, οι συνομοσπονδίες και η FIFA έχουν την ευελιξία να αποφασίσουν τους περιορισμούς ηλικίας για αυτές τις κατηγορίες
- ☞ κάθε εθνική ποδοσφαιρική ομοσπονδία θα καθορίζει ποιες διοργανώσεις, στα χαμηλότερα ποδοσφαιρικά επίπεδα, θα χαρακτηρίζονται ως «ερασιτεχνικό» ποδόσφαιρο.

Άδειες 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.**

Οι εθνικές ποδοσφαιρικές ομοσπονδίες κλήθηκαν να ενημερώσουν το ΔΠΣ για τη δική τους χρήση αυτών των τροποποιήσεων και σε ποια επίπεδα (κατηγορίες) έγιναν, καθώς αυτή την πληροφόρηση και ιδίως το (τους) λόγο (-ους) για τον (τους) οποίο (-ους) χρησιμοποιήθηκαν αυτές. Έτσι το ΔΠΣ μπορεί να εντοπίσει ιδέες ανάπτυξης ή στρατηγικές, τις οποίες μοιραστεί, για να βοηθήσει την ανάπτυξη του ποδοσφαίρου σε άλλες ποδοσφαιρικές εθνικές ομοσπονδίες.

Ενδιαφέρον πολύ είναι επίσης για το ΔΠΣ να ακούσει και άλλες πιθανές τροποποιήσεις των Κανόνων του Παιχνιδιού, που θα μπορούσαν να αυξήσουν τη συμμετοχή, θα έκαναν το ποδόσφαιρο πιο ελκυστικό και θα προωθούσαν την παγκόσμια ανάπτυξή του.

Οδηγίες για προσωρινές αποβολές (sin bins)

Η 131^η Ετήσια Γενική Συνέλευση του ΔΠΣ που πραγματοποιήθηκε στο Λονδίνο στις 3 Μαρτίου 2017 ενέκρινε τη χρήση των προσωρινών αποβολών (περιοχές πέναλτι) για όλες ή ορισμένες παρατηρήσεις/ κίτρινες κάρτες σε αγώνες νέων, βετεράνων, ΑΜΕΑ και ερασιτεχνών, με την επιφύλαξη της έγκρισης της εθνικής ποδοσφαιρικής ομοσπονδίας όπου ανήκει η διοργάνωση, 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):

Πειθαρχική ενέργεια

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

Μια προσωρινή αποβολή είναι όταν ένας παίκτης διαπράττει μια παράβαση κίτρινης κάρτας και τιμωρείται με μια άμεση «διαθεσιμότητα» από τη συμμετοχή του στο επόμενο χρονικό κομμάτι αυτού του αγώνα. Η φιλοσοφία είναι ότι μια «στιγμιαία τιμωρία» μπορεί να έχει ένα σημαντικό και άμεσα θετικό επηρεασμό στη συμπεριφορά του παραβάτη παίκτη και, ενδεχομένως, στην ομάδα του παίκτη.

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 γραμμές:

Μόνο παίκτες

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

Το σήμα του διαιτητή

- ☞ Ο διαιτητής θα υποδείξει μια προσωρινή αποβολή δείχνοντας μια κίτρινη κάρτα και στη συνέχεια δείχνοντας με σαφήνεια με τους δύο βραχίονες στην περιοχή της προσωρινής αποβολής (συνήθως στην 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)
- ☞ Η χρονική περίοδος της προσωρινής αποβολής αρχίζει, όταν το παιχνίδι επαναρχίσει, από τη στιγμή που ο παίκτης 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 (π.χ. αντικατάσταση, τραυματισμός κ.λπ.)
- ☞ 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 4ου 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 στη διαδικασία εκτέλεσης λακτισμάτων από το σημείο του 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 πριν/ κατά τη διάρκεια/ μετά από προσωρινή αποβολή

- ☞ Ένας προσωρινά αποβληθείς παίκτης, που διαπράττει μια παράβαση, η οποία τιμωρείται με κίτρινη κάρτα ή με αποβολή, δεν μπορεί, στη διάρκεια της περιόδου της προσωρινής αποβολής, να συμμετάσχει άλλο στο παιχνίδι και δεν μπορεί να αντικατασταθεί.

Άλλες πειθαρχικές ενέργειες

- ☞ Οι διοργανώσεις / εθνικές ποδοσφαιρικές ομοσπονδίες θα αποφασίζουν εάν πρέπει οι προσωρινές αποβολές ν' αναφέρονται στις αρμόδιες αρχές και κατά πόσο μπορεί να ληφθεί περαιτέρω πειθαρχική ενέργεια π.χ. διαθεσιμότητα για συσσώρευση ενός αριθμού προσωρινών αποβολών, όπως με τις παρατηρήσεις (κίτρινες κάρτες)

Μέθοδοι προσωρινής αποβολής

Μια διοργάνωση μπορεί να χρησιμοποιήσει τις ακόλουθες μεθόδους προσωρινής αποβολής:

- ☞ Μέθοδος Α - για όλες τις περιπτώσεις κίτρινης κάρτας
- ☞ Μέθοδος Β - για μερικές αλλά όχι για όλες τις περιπτώσεις κίτρινης κάρτας

Μέθοδος 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 χρονικής περιόδου 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 μερικές 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 με το να δείχνεται η κίτρινη κάρτα (στον παραβάτη)
- ☞ Ένας παίκτης , που αποβλήθηκε προσωρινά και έπειτα δέχεται μια παρατήρηση (κίτρινη κάρτα), 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 χρονικής περιόδου 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 (κανονική) 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, π.χ.

- Προσποίηση «θέατρο»
- Σκόπιμη καθυστέρηση στο να επαναρχίσει τον αγώνα από την αντίπαλη ομάδα
- Διαμαρτυρία ή λεκτικά σχόλια ή χειρονομίες
- Σταμάτημα ή επηρεασμός μιας υποσχόμενης επίθεσης κρατώντας, τραβώντας, σπρώχνοντας ή παίζοντας τη μπάλα με το χέρι με πρόθεση
- Ο παίκτης που εκτελεί το πέναλτι προσποιείται αντικανονικά

Οδηγίες για την επιστροφή αναπληρωματικών

Μετά από έγκριση στην 131^η Ετήσια Γενική Συνέλευση του ΔΠΣ που πραγματοποιήθηκε στο Λονδίνο στις 3 Μαρτίου 2017, οι Κανόνες του Παιχνιδιού επιτρέπουν τώρα τη χρήση του να επιστρέφουν αναπληρωματικοί (να ξαναπαίζουν στον ίδιο αγώνα) σε αγώνες νέων, βετεράνων, ΑΜΕΑ και ερασιτεχνών, με την επιφύλαξη της έγκρισης της εθνικής ποδοσφαιρικής ομοσπονδίας της Διοργάνωσης, της συνομοσπονδίας ή της FIFA, οποιασδήποτε είναι αρμόδια.

Αναφορά στην επιστροφή αναπληρωματικών γίνεται στον:

Κανόνας 3 - Οι παίκτες (Αριθμός των αντικαταστάσεων):

Επιστροφή αναπληρωματικών

- ☞ Η χρήση επιστροφής αναπληρωματικών επιτρέπεται μόνο σε αγώνες νέων, βετεράνων, ΑΜΕΑ και ερασιτεχνών με την επιφύλαξη ότι συμφωνεί 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 τη διάταξη για έναν αντικατασταθέντα παίκτη, 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.

Κανόνας 1

Ο αγωνιστικός χώρος

[Επιστροφή](#)



ΚΑΝΟΝΑΣ 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 διοργάνωσης 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 Διεθνούς Ποδοσφαιρικής Ομοσπονδίας (FIFA) ή σε διεθνείς διασυλλογικούς αγώνες, η επιφάνεια πρέπει να πληροί τις προδιαγραφές του Προγράμματος Ποιότητας της FIFA για Χλοοτάπητες ή να συμβαδίζει με τα διεθνή πρότυπα αγώνων (IMS), εκτός εάν έχει δοθεί ειδική εξαίρεση από το Διεθνές Ποδοσφαιρικό Συμβούλιο (IFAB).

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 τον Κανόνα 1. Στις περιπτώσεις που χρησιμοποιείται τεχνητός χλοοτάπητας, επιτρέπεται να υπάρχουν και άλλες γραμμές, υπό 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 πλάγιες γραμμές. Οι δύο μικρότερες σε μήκος είναι οι γραμμές του τέρματος.

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.

Επιτρέπεται η χάραξη (μικρών ενδεικτικών) γραμμών εκτός του αγωνιστικού χώρου σε απόσταση 9,15 μέτρων από το γωνιαίο τόξο και κάθετα προς τις γραμμές του τέρματος και τις πλάγιες γραμμές.

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

Το μήκος της πλάγιας γραμμής πρέπει να είναι μεγαλύτερο από το μήκος της γραμμής τέρματος.

Μήκος (πλάγιας γραμμής):
Ελάχιστο : 90 μέτρα (100 γιάρδες)
Μέγιστο : 120 μέτρα (130 γιάρδες)

Μήκος (γραμμής τέρματος):
Ελάχιστο : 45 μέτρα (50 γιάρδες)
Μέγιστο : 90 μέτρα (100 γιάρδες)

4. Διαστάσεις για διεθνείς αγώνες

Μήκος (πλάγιας γραμμής):
Ελάχιστο : 100 μέτρα (110 γιάρδες)
Μέγιστο : 110 μέτρα (120 γιάρδες)

Μήκος (γραμμής τέρματος):
Ελάχιστο : 64 μέτρα (70 γιάρδες)
Μέγιστο : 75 μέτρα (80 γιάρδες)

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

Στην επόμενη σελίδα ακολουθεί ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΧΑΡΑΞΗΣ του Αγωνιστικού χώρου



5. Η περιοχή 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 πέναλτι

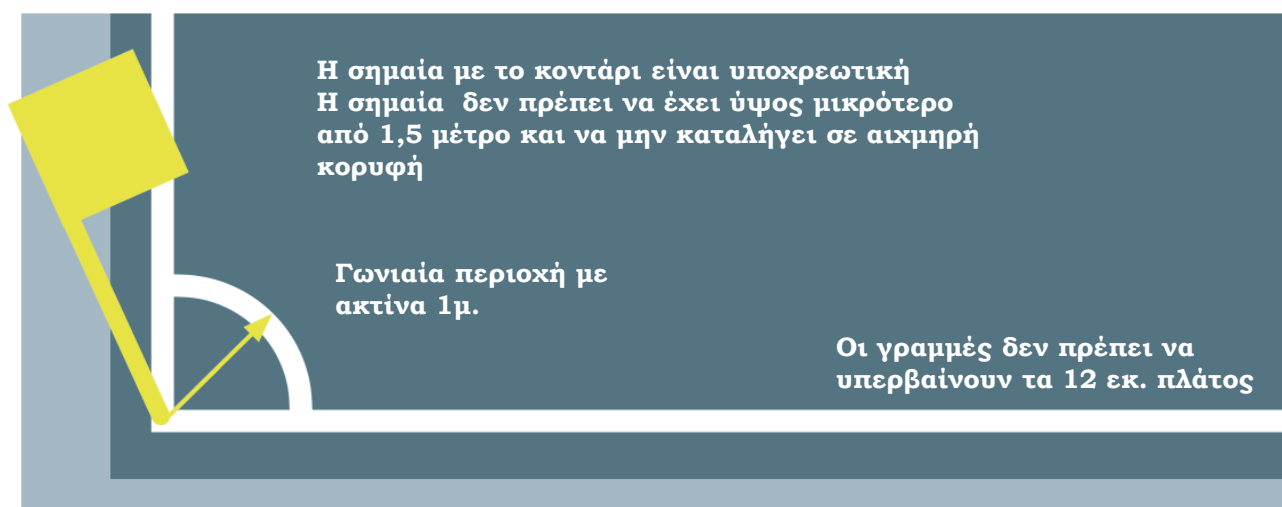
Δύο γραμμές χαράσσονται κάθετα προς την γραμμή τέρματος που θα αρχίζουν από απόσταση 16,5 μέτρων από το εσωτερικό κάθε κάθετου δοκαριού. Οι γραμμές αυτές εκτείνονται μέσα στον αγωνιστικό χώρο, σε απόσταση 16,5 μέτρων και ενώνονται με μια γραμμή παράλληλη προς την γραμμή τέρματος. Η περιοχή που καθορίζεται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

Σε κάθε γωνία του αγωνιστικού χώρου πρέπει να τοποθετείται ένα κοντάρι με σημαία ύψους τουλάχιστον 1,5 μέτρο 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. 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 δοκάρι πρέπει να είναι κατασκευασμένα από εγκεκριμένο υλικό και να μην είναι επικίνδυνα. Τα κάθετα και το οριζόντιο δοκάρια και των δύο τερμάτων θα πρέπει να είναι ιδίου σχήματος, δηλ. τετράγωνο, ορθογώνιο, κυκλικό, ελλειπτικό ή ένας 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 απόσταση μεταξύ των κάθετων δοκαριών είναι 7,32 μέτρα (8yds 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 εκ νέου 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.

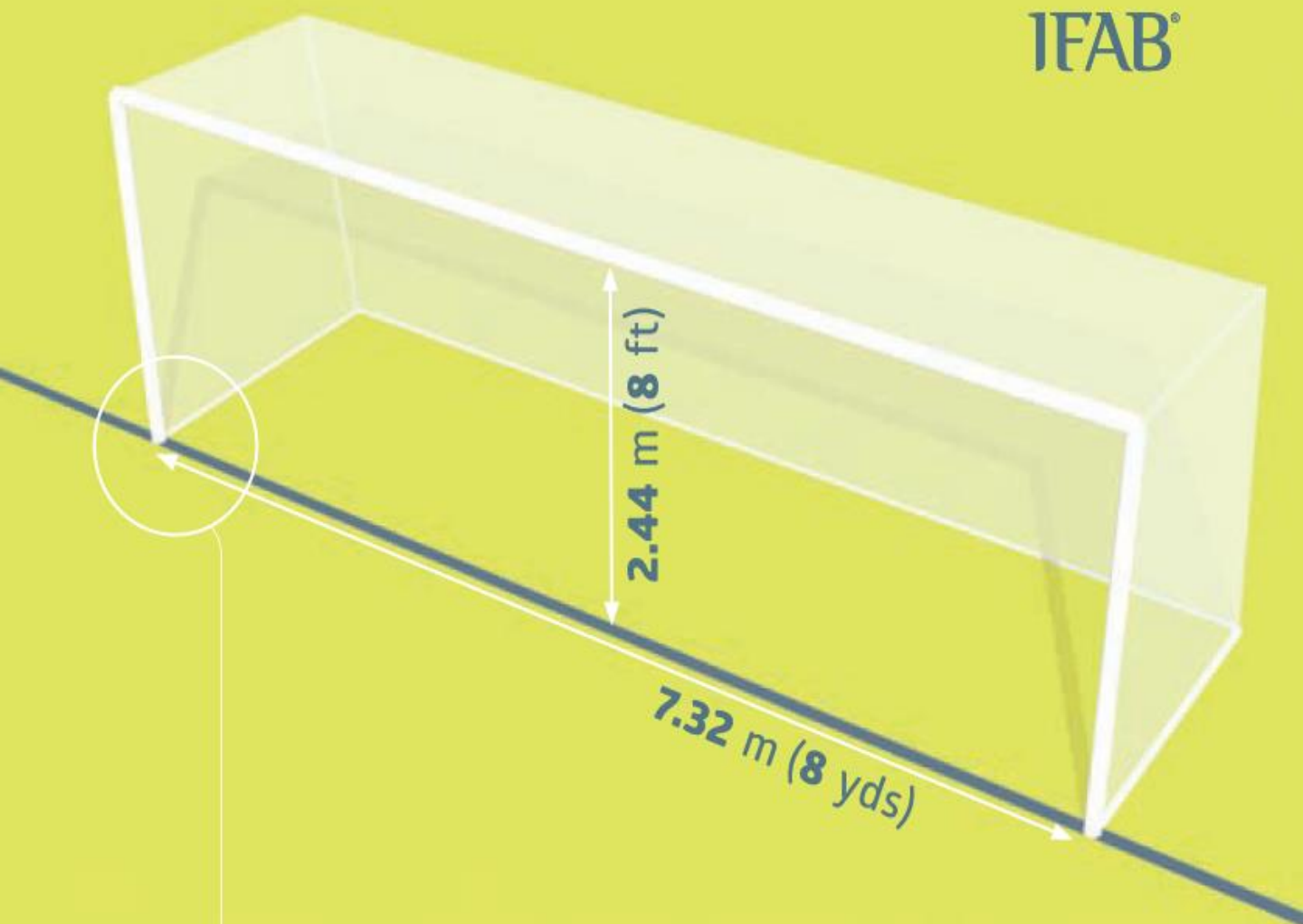
Δίκτυα μπορούν να τοποθετηθούν επί του τέρματος και του εδάφους, πίσω από το τέρμα. Πρέπει να είναι σωστά στερεωμένα και δεν πρέπει να επηρεάζουν (εμποδίζουν) τον τερματοφύλακα.

(Σύμφωνα με τους Κανόνες Αγώνων Ποδοσφαίρου, ερασιτεχνικών και επαγγελματικών, στις ελληνικές διοργανώσεις, τα δίκτυα είναι υποχρεωτικά)

Ασφάλεια

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

Η θέση των κάθετων δοκαριών, σε σχέση με την γραμμή του τέρματος, πρέπει να είναι σύμφωνη με τα παρακάτω γραφικά.



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



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 (Goal Line Technology).

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

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 στο δωμάτιο χειρισμού video (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 (GLT) 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. Εμπορικές διαφημίσεις

Από την στιγμή της εισόδου των ομάδων στον αγωνιστικό χώρο και μέχρις ότου αυτές αποχωρήσουν για την ανάπαυλα του ημιχρόνου και από την στιγμή που ξαναμπαίνουν σε αυτόν και μέχρι το τέλος του αγώνα δεν επιτρέπεται καμιάς μορφής εμπορική διαφήμιση, είτε πραγματική είτε εικονική, στον αγωνιστικό χώρο, στο έδαφος μέσα στον χώρο που περικλείεται από τα δίχτυα των τερμάτων ή στην τεχνική περιοχή ή την περιοχή διαιτητή για ανασκόπηση φάσεων (RRA-Referee Review Area), ή στο έδαφος σε απόσταση 1 μέτρου από τις γραμμές του γηπέδου. Οι διαφημίσεις δεν επιτρέπονται στα τέρματα, στα δίχτυα, στα κοντάρια ή στα σημαιάκια τους και δεν επιτρέπεται επίσης η προσαρμογή κανενός είδους εξωτερικού εξοπλισμού (κάμερες, μικρόφωνα, κ.λπ.) σε αυτά.

Επιπρόσθετα, οι διαφημίσεις σε κάθετες επιφάνειες, πρέπει τουλάχιστον:

- ☞ να απέχουν 1 μέτρο από τις πλάγιες γραμμές
- ☞ να έχουν την ίδια απόσταση από την γραμμή τέρματος, όσο το βάθος των δικτύων
- ☞ να απέχουν 1 μέτρο από τα δίχτυα 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. Video Assistant Referees (VARs) Βοηθός Διαιτητών μέσω Βίντεο (ΒΔΒ)

Σε αγώνες που χρησιμοποιούνται VARs (ΒΔΒ), πρέπει να υπάρχει ένα δωμάτιο που να διαχειρίζονται τα μηχανήματα βίντεο (VOR-Video Operation Room) και τουλάχιστον ένας χώρος ανασκόπησης φάσεων όπου ο διαιτητής θα βλέπει από την οθόνη τη φάση (RRA- Referee Review Area)

Δωμάτιο διαχείρισης των μηχανημάτων Video (VOR)

Το δωμάτιο διαχείρισης του Video 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.

Κανόνας 2

Η μπάλα

[Επιστροφή](#) 

1. Ιδιότητες και διαστάσεις

Όλες οι μπάλες πρέπει να:

- ☞ έχουν σχήμα σφαιρικό,
- ☞ είναι κατασκευασμένες από κατάλληλο υλικό,
- ☞ έχουν περιφέρεια μεταξύ 68 και 70 εκατοστών,
- ☞ έχουν βάρος μεταξύ 410 και 450 γραμμαρίων στην αρχή του αγώνα,
- ☞ έχουν πίεση ίση με 0,6 έως 1,1 ατμόσφαιρες (600 – 1100 γραμμάρια ανά τετραγωνικό) 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 για τις Μπάλες Ποδοσφαίρου.

Κάθε σήμα δείχνει ότι η μπάλα έχει δοκιμαστεί επισήμως και ότι πληροί τις ειδικότερες τεχνικές προδιαγραφές του σήματος αυτού που είναι πρόσθετες στις ελάχιστες προδιαγραφές που ορίζονται στον Κανόνα 2 και πρέπει να έχουν εγκριθεί από το Διεθνές Ποδοσφαιρικό Συμβούλιο (IFAB).

Τα πρωταθλήματα των εθνικών ποδοσφαιρικών ομοσπονδιών μπορούν να απαιτούν να χρησιμοποιούνται 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 οποιουδήποτε 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 (δηλαδή, δεν πληροί τις προηγούμενες αναφερθείσες ιδιότητες και διαστάσεις):

- ☞ το παιχνίδι σταματά και
- ☞ ξεκινά πάλι με ελεύθερο διαιτητή (σύμφωνα με τον Κανόνα 8).

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

Εάν η μπάλα καταστεί ελαττωματική στην διάρκεια της εκτέλεσης ενός πέναλτι ή κατά την διάρκεια διαδικασίας λακτισμάτων από το σημείο του πέναλτι καθώς κινείται προς τα εμπρός και πριν να αγγίξει έναν παίκτη, το οριζόντιο δοκάρι ή 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.

Κανόνας 3

Οι παίκτες

[Επιστροφή](#) 

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, μέλη της FIFA, δεν επιτρέπεται η έναρξη ή η συνέχιση ενός αγώνα εφόσον οποιαδήποτε ομάδα έχει λιγότερους από επτά παίκτες. ***Σύμφωνα με τους Κανόνες Αγώνων Ποδοσφαίρου (ερασιτεχνικού και επαγγελματικού), στις ελληνικές διοργανώσεις, δεν επιτρέπεται η έναρξη ενός αγώνα εφόσον οποιαδήποτε ομάδα έχει λιγότερους από εννέα παίκτες.***

Εάν μια ομάδα απομείνει με λιγότερους από επτά παίκτες διότι ένας ή περισσότεροι παίκτες της εξήλθαν με πρόθεση 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 επαναρχίσει 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 αλλαγών

Επίσημες διοργανώσεις

Ο αριθμός των αλλαγών, με ανώτατο όριο των πέντε (5), που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε κάθε αγώνα που παίζεται σε μια επίσημη διοργάνωση, θα καθορίζεται από την FIFA, την συνομοσπονδία ή την εθνική ομοσπονδία εκτός των ανδρικών ή γυναικείων διοργανώσεων όπου περιλαμβάνουν τις 1^{ες} ομάδες των συλλόγων στην ανώτατη κατηγορία ή στις κατηγορίες Ανδρών «Α» Διεθνών ομάδων, όπου ο ανώτερος αριθμός είναι τρεις (3) αλλαγές.

Οι κανόνες της διοργάνωσης πρέπει να ορίζουν:

- ☞ τον αριθμό των αναπληρωματικών που επιτρέπεται να δηλωθούν και οι οποίοι μπορεί να είναι από τρεις έως δώδεκα (μέγιστος δυνατός αριθμός),
- ☞ εάν μια επιπλέον (πρόσθετη) αλλαγή μπορεί να πραγματοποιηθεί, όταν ο αγώνας οδηγήθηκε σε παράταση (είτε η ομάδα έχει ήδη χρησιμοποιήσει τον μέγιστο αριθμό αλλαγών που επιτρέπεται, είτε όχι).

Άλλοι αγώνες

Σε αγώνες Εθνικών ομάδων («Α» National teams) μπορούν να δηλωθούν μέχρι δώδεκα αναπληρωματικοί από τους οποίους επιτρέπεται να χρησιμοποιηθούν μέχρι έξι.

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

- ☞ οι διαγωνιζόμενες 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 δηλώνονται στον διαιτητή πριν από την έναρξη του αγώνα. Οποιοσδήποτε αναπληρωματικός, που δεν έχει δηλωθεί μέχρι εκείνη τη στιγμή, δεν επιτρέπεται να συμμετάσχει στο αγώνα.

Προκειμένου να αντικατασταθεί ένας παίκτης με έναν αναπληρωματικό, πρέπει να 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 στη γραμμή του ορίου 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 εισέρχεται 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 του εάν αγωνίζονται ή όχι.

4. Αλλαγή του τερματοφύλακα

Οποιοσδήποτε από τους παίκτες επιτρέπεται να αντικαταστήσει τον τερματοφύλακα, εφόσον:

- ☞ ο διαιτητής έχει ενημερωθεί πριν να γίνει η αλλαγή,
- ☞ η αλλαγή γίνεται σε μια διακοπή του παιχνιδιού.

5. Παραβάσεις και ποινές

Εάν ένας δηλωμένος αναπληρωματικός ξεκινήσει τον αγώνα αντί ενός δηλωμένου τακτικού παίκτη και ο διαιτητής δεν έχει ενημερωθεί για την αλλαγή αυτή:

- ☞ ο διαιτητής επιτρέπει στον δηλωμένο αναπληρωματικό να συνεχίσει να αγωνίζεται,
- ☞ δεν επιβάλλεται καμιά πειθαρχική ποινή εις βάρος του δηλωμένου αναπληρωματικού,
- ☞ ο δηλωμένος τακτικός παίκτης μπορεί να καταστεί δηλωμένος 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.

Αν ένας παίκτης αλλάξει θέσεις 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 εκτέλεσης λακτισμάτων από το σημείο του 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 εισέλθει στον αγωνιστικό χώρο, ο διαιτητής πρέπει:

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

Εφόσον το παιχνίδι διακόπηκε και ο επηρεασμός οφείλονταν:

- ☞ σε έναν αξιωματούχο ομάδας, αναπληρωματικό ή παίκτη που αντικαταστάθηκε ή αποβλήθηκε, τότε το παιχνίδι επαναρχίζει με άμεσο ελεύθερο λάκτισμα ή πέναλτι,
- ☞ σε έναν εξωτερικό παράγοντα, τότε το παιχνίδι επαναρχίζει με ελεύθερο διαιτητή.

Εάν μια μπάλα κατευθύνεται προς το τέρμα και ο επηρεασμός (από αυτόν που εισήλθε) δεν εμποδίζει τον αμυνόμενο παίκτη να παίξει την μπάλα, το τέρμα καταλογίζεται 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 ένας 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 επηρεάζει το παιχνίδι ή έναν αξιωματούχο αγώνα ή αν μπορεί να εφαρμοστεί το πλεονέκτημα)
- ☞ να παρατηρήσει τον παίκτη για είσοδο στον αγωνιστικό χώρο χωρίς άδεια

Αν ο διαιτητής σταματήσει το παιχνίδι, αυτό πρέπει να ξαναρχίσει:

- ☞ με άμεσο ελεύθερο λάκτισμα από το σημείο της παρέμβασης (ανάμειξης, επηρεασμού)
- ☞ με έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα από το σημείο που ήταν η μπάλα όταν το παιχνίδι σταμάτησε εάν δεν υπήρχε παρέμβαση (ανάμειξη, επηρεασμός)

Ένας παίκτης ο οποίος βγαίνει έξω από μια γραμμή των ορίων του γηπέδου (πλάγια ή γραμμή τέρματος) ως συνέχεια μιας αγωνιστικής κίνησής του, δεν διαπράττει κάποιο παράπτωμα.

9. Επίτευξη τέρματος με επιπλέον πρόσωπο στον αγωνιστικό χώρο

Αν μετά την επίτευξη ενός τέρματος ο διαιτητής αντιληφθεί, πριν το παιχνίδι ξαναρχίσει, ότι ένα επιπλέον πρόσωπο ήταν στον αγωνιστικό χώρο όταν σημειώθηκε το γκολ:

- ☞ ο διαιτητής πρέπει να ακυρώσει το τέρμα αν το επιπλέον πρόσωπο ήταν :
 - ❖ ένας παίκτης , αναπληρωματικός, παίκτης που αντικαταστάθηκε, αποβληθείς παίκτης ή αξιωματούχος ομάδας, της ομάδας που έβαλε το γκολ. Το παιχνίδι ξαναρχίζει με άμεσο ελεύθερο λάκτισμα από το σημείο που ήταν το επιπλέον πρόσωπο
 - ❖ ένας εξωτερικός παράγοντας ο οποίος επηρέασε το παιχνίδι εκτός αν το γκολ ήταν ως αποτέλεσμα της επέμβασης εκείνων που αναφέρονται παραπάνω στο κείμενο με τίτλο «Επιπλέον πρόσωπα στον αγωνιστικό χώρο». Το παιχνίδι επαναρχίζει με ελεύθερο διαιτητή.
- ☞ ο διαιτητής πρέπει να κατακυρώσει το τέρμα, εφόσον το επιπλέον πρόσωπο ήταν :
 - ❖ ένας παίκτης , αναπληρωματικός, παίκτης που αντικαταστάθηκε, αποβληθείς παίκτης ή αξιωματούχος ομάδας, της ομάδας που δέχθηκε το τέρμα,
 - ❖ ένας εξωτερικός παράγοντας που δεν επηρέασε το 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 βρίσκονταν 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 ξαναρχίσει το παιχνίδι με τον ανάλογο αναμενόμενο σωστό τρόπο: ελεύθερο διαιτητή ή ελεύθερο λάκτισμα.

Ο διαιτητής πρέπει να αναφέρει το περιστατικό στις αρμόδιες αρχές.

10. 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

Εξοπλισμός 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 παραιτηθεί.

2. Υποχρεωτικός εξοπλισμός

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

- ☞ φανέλα με μανίκια
- ☞ παντελονάκι
- ☞ κάλτσες- ταινία ή όποιο 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 συμπτωματικά 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 μετρά.

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 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 (και προεξέχει από το παντελονάκι) πρέπει να είναι του ίδιου χρώματος με το βασικό του παντελονιού ή με αυτό από το χαμηλότερο μέρος του παντελονιού (ρέλο)- οι παίκτες (συμπαίκτες) της ίδιας ομάδας πρέπει να φορούν το ίδιο χρώμα.

4. Άλλος εξοπλισμός

Προστατευτικός, όχι όμως επικίνδυνος, εξοπλισμός για παράδειγμα είδος κάλυψης της κεφαλής, μάσκες προσώπου και προστατευτικά γονάτου και βραχιόνων, κατασκευασμένα από μαλακό, ελαφρύ και διογκωμένο υλικό, επιτρέπεται καθώς και καπέλα τερματοφυλάκων και αθλητικά γυαλιά.

Καλύμματα κεφαλιών

Στις περιπτώσεις που φοριούνται καλύμματα κεφαλιού (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 συνδέεται με την φανέλα
- ☞ να μην είναι επικίνδυνο για τον παίκτη που το φορά ή για κάθε άλλον παίκτη (π.χ. μηχανισμός ανοίγματος-κλεισίματος γύρω από τον λαιμό (φερμουάρ))
- ☞ να μην εξέχει κάποιο μέρος έξω από την επιφάνεια (εξέχοντα στοιχεία)

Ηλεκτρονική επικοινωνία

Ποδοσφαιριστές (περιλαμβανομένων των αναπληρωματικών, αυτών που αντικαταστάθηκαν και αποβληθέντων παικτών) δεν επιτρέπεται να φορούν ή να χρησιμοποιούν κάθε τύπου ηλεκτρονικό ή επικοινωνιακό εξοπλισμό (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 μικρές, κινητές, εξοπλισμό χειρός (π.χ. μικρόφωνο, ακουστικό, ακουστικό αυτιού, κινητό/ smartphone, smartwatch, tablet, laptop) μπορούν να χρησιμοποιούνται. Αξιωματούχος Ομάδας που χρησιμοποιεί μη εγκεκριμένες συσκευές ή συμπεριφέρεται με αντικανονικό τρόπο, σαν αποτέλεσμα της χρήσης ηλεκτρονικής ή επικοινωνιακής συσκευής, θα απομακρύνεται (αποβάλλεται) από την τεχνική περιοχή.

Ηλεκτρονικά συστήματα μέτρησης απόδοσης και κίνησης (EPTS)

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

Όπου χρησιμοποιούνται ηλεκτρονικά συστήματα μέτρησης της απόδοσης και κίνησης (EPTS) 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 της 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 θα κριθούν γι' αυτό από 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 αξιωματούς της ομάδας στην τεχνική περιοχή
- ☞ Τα παρακάτω (συνήθως) επιτρέπονται:
 - Ο 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, Συνομοσπονδίας ή της FIFA
 - Τα στοιχεία του αγώνα: ομάδες, ημερομηνία, διοργάνωση/ γεγονός, τόπος
- ☞ Συνθήματα, ανακοινώσεις ή εικόνες που επιτρέπονται, θα πρέπει να περιορίζονται στο μπροστινό μέρος της φανέλας και/ ή στο περιβραχιόνιο
- ☞ Σε κάποιες περιπτώσεις το σύνθημα, η ανακοίνωση ή η εικόνα θα μπορούν να φαίνονται μόνο στο περιβραχιόνιο του αρχηγού.

Ερμηνεύοντας τον 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 του παίκτη που είναι ένοχος με το να:

- ο χρησιμοποιεί επιθετική, υβριστική ή προσβλητική γλώσσα και/ ή χειρονομίες
- ο 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 «προσωπικό» είναι εύκολο κα καθορισθεί, το «πολιτικό» είναι λιγότερο σαφές, αλλά συνθήματα, ανακοινώσεις και εικόνες που αναφέρονται στα παρακάτω, δεν επιτρέπονται:

- ο κάθε πρόσωπο, ζωντανό ή νεκρό (εκτός αν είναι μέρος του επισήμου ονόματος διοργάνωσης)
- ο κάθε τοπικό, περιφερειακό, εθνικό ή διεθνές κόμμα/ οργανισμός/ ομάδα, κλπ
- ο κάθε τοπική, περιφερειακή ή εθνική κυβέρνηση ή κάποιο από τα τμήματά της, γραφεία ή λειτουργίες της
- ο κάθε οργάνωση που εισάγει διακρίσεις
- ο οποιαδήποτε οργάνωση της οποίας οι στόχοι /ενέργειες είναι πιθανόν να προσβάλουν έναν σημαντικό αριθμό ανθρώπων
- ο κάθε συγκεκριμένη πολιτική ενέργεια /γεγονός

Όταν εορτάζεται ένα σημαντικό εθνικό ή διεθνές γεγονός, πρέπει να εξετάζονται προσεκτικά οι ευαισθησίες της αντίπαλης ομάδας (συμπεριλαμβανομένων των οπαδών- φιλάθλων της) και του ευρύτερου κοινού.

Οι κανόνες της διοργάνωσης μπορούν 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.

6. Παραβάσεις και ποινές

Για κάθε παράβαση του Κανόνα αυτού το παιχνίδι δεν χρειάζεται να σταματήσει κι 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 ο οποίος έχει φύγει από τον αγωνιστικό χώρο για να διορθώσει ή ν' αλλάξει τον 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 κι αν το παιχνίδι έχει σταματήσει, για να δεχθεί την κίτρινη κάρτα, καταλογίζεται έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα στο σημείο που ήταν η μπάλα όταν το παιχνίδι σταμάτησε, εκτός κι αν υπήρξε περίπτωση παρέμβασης οπότε καταλογίζεται άμεσο ελεύθερο λάκτισμα (ή πέναλτι) που εκτελείται από το σημείο της παρέμβασης.

Κανόνας 5

Ο διαιτητής

[Επιστροφή](#)



1. Η εξουσία του διαιτητή

Κάθε αγώνας ελέγχεται από έναν διαιτητή ο οποίος διαθέτει την πλήρη εξουσία να εφαρμόζει τους Κανόνες του Παιχνιδιού σε συσχετισμό 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 αντιλαμβανόμενος ότι είναι εσφαλμένη ή μετά από συμβουλή ενός άλλου αξιωματούχου του αγώνα, εφόσον το παιχνίδι ξεκίνησε εκ νέου 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 κύρωση μπορεί να καταλογιστεί, 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 κύρωση, 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 κυρώσεις:

- ☞ τιμωρεί το πιο σοβαρό παράπτωμα, που αναφορικά προσδιορίζεται από την εφαρμογή της ποινής (σοβαρότερη), την επανέναρξη (έμμεσο, άμεσο), τη σοβαρότητα της ενέργειας από φυσική επαφή και την επίδραση στην τακτική ανάπτυξης (υποσχόμενη/προφανής ενέργεια), όταν περισσότερα από ένα παραπτώματα διαπράττονται ταυτόχρονα
- ☞ παίρνει 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 λακτίσματα από το σημείο του 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 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 λακτισμάτων από το σημείο του πέναλτι
- ☞ λαμβάνει μέτρα εναντίον αξιωματούχων ομάδων, οι οποίοι δεν συμπεριφέρονται με υπεύθυνο τρόπο και τους προειδοποιεί ή 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 επικεφαλής 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 εάν ένας παίκτης χρειάζεται ιατρική προσοχή (βοήθεια/μέριμνα).
- ☞ ενεργεί με βάση πληροφορία των άλλων αξιωματούχων του αγώνα σχετικά με περιπτώσεις (γεγονότα) τις οποίες δεν είδε ο διαιτητής.

Τραυματισμοί

- ☞ επιτρέπεται να συνεχιστεί το παιχνίδι μέχρις ότου η μπάλα είναι έξω από το παιχνίδι, αν ένας παίκτης έχει ελαφρώς μόνον τραυματιστεί
 - ☞ 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 («παίζει») ο τραυματίας παίκτης πρέπει να επιστρέψει από την πλάγια γραμμή, αλλά αν η μπάλα δεν είναι στο παιχνίδι 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 προσοχής
 - * παίκτες από την ίδια ομάδα έχουν συγκρουστεί και χρειάζονται προσοχής
 - * 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), εάν η εκτίμηση του τραυματισμού/ η φροντίδα του τραυματία ολοκληρώνεται γρήγορα
 - * έχει καταλογιστεί λάκτισμα από το σημείο του πέναλτι και ο παίκτης που εκτελεί το λάκτισμα 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 επιτρέψει στους γιατρούς και/ή στους τραυματιοφορείς να μπουν στον αγωνιστικό χώρο, ο παίκτης πρέπει να βγει είτε με το φορείο είτε με τα πόδια. Ο παίκτης που δεν συμμορφώνεται, πρέπει να παρατηρηθεί για αντιαθλητική συμπεριφορά

- ☞ αν ο διαιτητής έχει αποφασίσει να παρατηρήσει ή ν' 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

Εξωτερική Παρέμβαση

- ☞ 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 ν' αφήσει το παιχνίδι να συνεχιστεί ή να το σταματήσει, να το διακόψει προσωρινά ή οριστικά.
 - * ένας θεατής σφυρίξει με μια σφυρίχτρα και επηρεάσει το παιχνίδι– το παιχνίδι διακόπτεται και επαναρχίζει 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 ξαναρχίσει 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 ο επηρεασμός έγινε από την επιτιθέμενη ομάδα.
 - * ν' αφήσει να συνεχιστεί το παιχνίδι αν (δεύτερη μπάλα κλπ) δεν επηρεάσει το παιχνίδι και να φροντίσει ν' απομακρυνθεί το συντομότερο δυνατόν
- ☞ δεν επιτρέπει την είσοδο στον αγωνιστικό χώρο σε μη εξουσιοδοτημένα άτομα

4. Video Assistant Referee (VAR)

Η χρησιμοποίηση των Video Assistant Referees (VARs) 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 Video Assistant Referee (VAR) μόνο σε περίπτωση ενός «ξεκάθαρα 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 Video Assistant Referee (VAR) θα σχετίζεται με τη χρήση επανάληψης/(-ων) του γεγονότος. Ο διαιτητής θα παίρνει την τελική απόφαση η οποία θα μπορεί να βασίζεται αποκλειστικά και μόνο στην ενημέρωση (πληροφορία) από τον VAR και/ ή από την απευθείας επανεξέταση του replay (στη τοποθεσία, λίγο έξω από τον αγωνιστικό χώρο, όπου εκεί ο διαιτητής βλέπει τη φάση «on-field review» - RRA).

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) αφού το παιχνίδι έχει ξαναρχίσει

Αν το παιχνίδι είχε σταματήσει και ξανάρχισε, ο Διαιτητής μπορεί ν' αναθεωρήσει μια εξέταση μέσω του VAR, και να πάρει την κατάλληλη πειθαρχική ποινή, μόνο για μια 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:

- ☞ 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 Παρακολούθησης ή άλλο εξοπλισμό παρακολούθησης φυσικής κατάστασης

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

6. Σήματα Διαιτητή

Στις σελίδες που ακολουθούν παρατίθενται τα εγκεκριμένα σήματα των διαιτητών.



Λάκτισμα πέναλτι



Έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα



Άμεσο ελεύθερο λάκτισμα



Πλεονέκτημα (1)



Πλεονέκτημα (2)



Γωνιαίο λάκτισμα (κόρνερ)



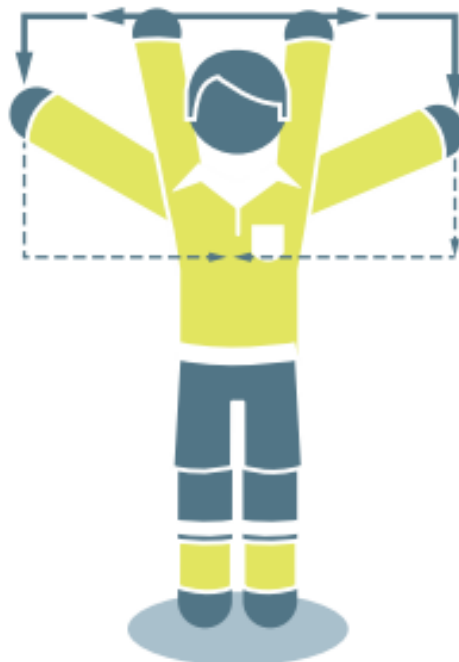
Από τέρματος λάκτισμα



Κόκκινη και κίτρινη κάρτα



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



Σήμα Review
(έναρξη/λήξη)

7. Ευθύνες 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, εταιρία, 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 οποιοδήποτε λόγο
- ✓ μια απόφαση αναφορικά με την καταλληλότητα του εξοπλισμού του γηπέδου και της μπάλας που χρησιμοποιείται κατά την διάρκεια του αγώνα
- ✓ μιας απόφασης 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 ζητήσει (να επιμείνει) 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 εφόδια
- ✓ 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 κάτω από τους οποίους διεξάγεται ο αγώνας .

Κανόνας 6

Οι άλλοι αξιωματούχοι

[Επιστροφή](#)



ΚΑΝΟΝΑΣ 6 - Οι Άλλοι Αξιωματούχοι Αγώνα

Άλλοι αξιωματούχοι αγώνα (δύο βοηθοί διαιτητές, τέταρτος αξιωματούχος, δύο επιπρόσθετοι βοηθοί διαιτητές, αναπληρωματικός βοηθός διαιτητή, Βοηθός Διαιτητής Βίντεο (VAR), και τουλάχιστον ένας βοηθός του ΒΔΒ (AVAR) μπορούν να ορισθούν στους αγώνες. Αυτοί θα βοηθούν τον διαιτητή στον έλεγχο του παιχνιδιού σύμφωνα με τους Κανόνες του Παιχνιδιού αλλά η τελική απόφαση πάντοτε θα παίρνεται από τον διαιτητή.

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

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

Με εξαίρεση τον αναπληρωματικό βοηθό διαιτητή, οι «εντός αγωνιστικού χώρου αξιωματούχοι αγώνα» βοηθούν τον διαιτητή σε παραβάσεις όταν έχουν πιο ξεκάθαρο οπτικό πεδίο 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 πραγματοποίηση κάθε αναφοράς.

Οι «εντός 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

Υποδεικνύουν 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
- ☞ στα 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.

Μπορεί ο βοηθός διαιτητής να μπει 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 της 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

Το μοναδικό καθήκον του βοηθού διαιτητή είναι ν' αντικαταστήσει έναν βοηθό διαιτητή ή τον τέταρτο αξιωματούχο ο οποίος δεν μπορεί να συνεχίσει.

5. Αξιωματούχοι αγώνα για το Βίντεο

Ο Βίντεο Βοηθός Διαιτητή (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 άλλον (λάθος) παίκτη από τη σφάλλουσα ομάδα

Ο αναπληρωτής Βοηθός Διαιτητή Video (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 το «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



Αντικατάσταση παίκτη



Ελεύθερο λάκτισμα υπέρ
επιτιθέμενης ομάδας



Ελεύθερο λάκτισμα υπέρ
αμυνόμενης ομάδας



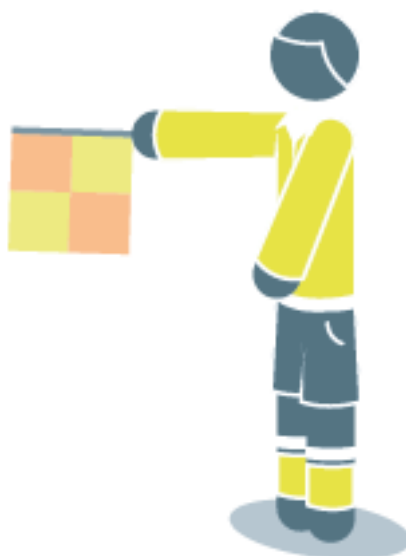
**Πλάγιο υπέρ
επιτιθέμενης ομάδας**



**Πλάγιο υπέρ
αμυνόμενης ομάδας**



Γωνιαίο λάκτισμα (κόρνερ)



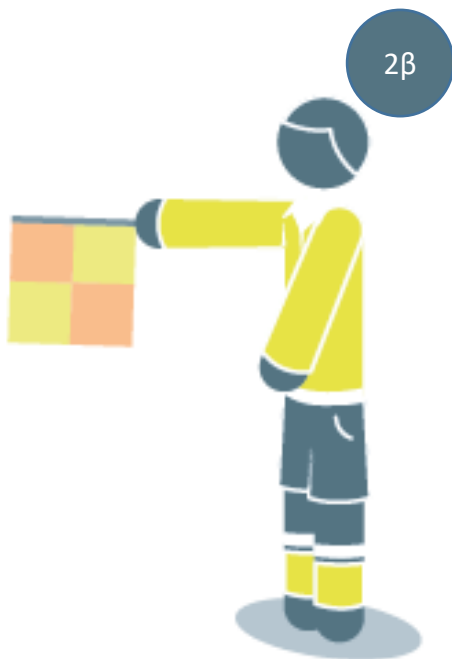
Από τέρματος λάκτισμα



offside



offside στη **πιο κοντινή**
πλευρά του γηπέδου



offside στο **κέντρο**
γηπέδου



offside στη **πιο μακρινή**
πλευρά του γηπέδου

7. Υποδείξεις επιπρόσθετων βοηθών διαιτητών



**Υπόδειξη επίτευξης τέρματος
(ΓΚΟΛ)
εκτός κι αν ξεκάθαρα η μπάλα
πέρασε, ολόκληρη, τη γραμμή
τέρματος**

Κανόνας 7

Διάρκεια αγώνα

[Επιστροφή](#) 

ΚΑΝΟΝΑΣ 7 - Διάρκεια αγώνα

1. Περίοδοι του παιχνιδιού

Ένας αγώνας διαρκεί δύο ίσες χρονικές περιόδους των 45 λεπτών οι οποίες μπορούν να μειωθούν μόνον εάν 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 διάλλειμα 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 σ' 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 με τρία λεπτά)
- ☞ Καθυστερήσεις που οφείλονται στους ελέγχους κι επανελέγχους του VAR
- ☞ οποιασδήποτε άλλης αιτίας, συμπεριλαμβανομένης κάθε σημαντικής καθυστέρησης επανέναρξης του παιχνιδιού (π.χ. πανηγυρισμοί γκολ)

Ο τέταρτος διαιτητής δείχνει τον ελάχιστο επιπρόσθετο χρόνο, που αποφάσισε ο διαιτητής, στο τέλος του τελευταίου λεπτού κάθε ημιχρόνου. Ο επιπρόσθετος χρόνος μπορεί ν' 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 αλλάζει τη διάρκεια χρόνου (είτε αυξήσει, είτε μειώσει) του δευτέρου ημιχρόνου.

4. Λάκτισμα 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 καθορίζουν διαφορετικά.

Κανόνας 8

Έναρξη και επανέναρξη του παιχνιδιού

[Επιστροφή](#)



ΚΑΝΟΝΑΣ 8 - Έναρξη και επανέναρξη του παιχνιδιού

Με έναρκτήριο 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 το πώς το παιχνίδι θα ξαναρχίσει.

1. Έναρκτήριο λάκτισμα

Διαδικασία

- ☞ Η ομάδα, που κερδίζει το στρίψιμο του κέρματος, αποφασίζει σε ποιο τέρμα θα επιτίθεται στο πρώτο ημίχρονο ή αν θα εκτελέσει το έναρκτήριο λάκτισμα.
- ☞ Αναλόγως των παραπάνω, οι αντίπαλοί τους εκτελούν το έναρκτήριο 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 έναρκτήριο 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 έναρκτήριο 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 παιχνίδι
- ☞ η μπάλα πρέπει να είναι ακίνητη πάνω στο σημείο του κέντρου
- ☞ 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, αγγίζει πάλι τη μπάλα πριν αυτή αγγιχτεί από άλλον παίκτη , καταλογίζεται έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα ή σε περίπτωση παιχνιδιού της μπάλας με το χέρι που τιμωρείται με παράβαση παραχωρείται ένα άμεσο ελεύθερο λάκτισμα.

Σε περίπτωση κάθε άλλης παράβασης της διαδικασίας του εναρκτηρίου λακτίσματος, το εναρκτήριο 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 απελευθερώνει την μπάλα 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 μέτρα μακριά από την μπάλα μέχρι αυτή να είναι στο παιχνίδι.
- ❖ Η μπάλα είναι στο παιχνίδι όταν αγγίζει 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 έχει αγγιχτεί από παίκτη

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 9

Μπάλα εντός και εκτός παιχνιδιού

[Επιστροφή](#) 

ΚΑΝΟΝΑΣ 9 - Η μπάλα εντός και εκτός παιχνιδιού

1. Η μπάλα είναι έξω από το παιχνίδι

Η μπάλα είναι έξω από το παιχνίδι όταν :

- ☞ έχει περάσει ολόκληρη έξω από τη γραμμή τέρματος ή την πλάγια είτε στο έδαφος, είτε στον αέρα
- ☞ το παιχνίδι διακοπεί από τον διαιτητή
- ☞ αγγίζει έναν αξιωματούχο αγώνα, παραμένει στον αγωνιστικό χώρο και:
 - ☞ μια ομάδα ξεκινάει μια υποσχόμενη επίθεση, ή
 - ☞ η μπάλα εισέλθει απευθείας μέσα στο τέρμα, ή
 - ☞ η κατοχή της μπάλας περνάει στην άλλη ομάδα

Σε όλες αυτές τις περιπτώσεις, το παιχνίδι ξεκινά εκ νέου με ελεύθερο διαιτητή.

2. Η μπάλα είναι (μέσα) στο παιχνίδι

Η μπάλα είναι στο παιχνίδι όλες τις άλλες στιγμές όταν αγγίζει έναν αξιωματούχο αγώνα και όταν αναπηδήσει στην κάθετο, στην οριζόντιο δοκό ή στο κοντάρι με τη σημαία του κόρνερ και παραμένει στον αγωνιστικό χώρο.

Κανόνας 10

Καθορισμός αποτελέσματος ενός αγώνα

[Επιστροφή](#) 

ΚΑΝΟΝΑΣ 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 σφυρίζει 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 να καθοριστεί νικήτρια ομάδα είναι:

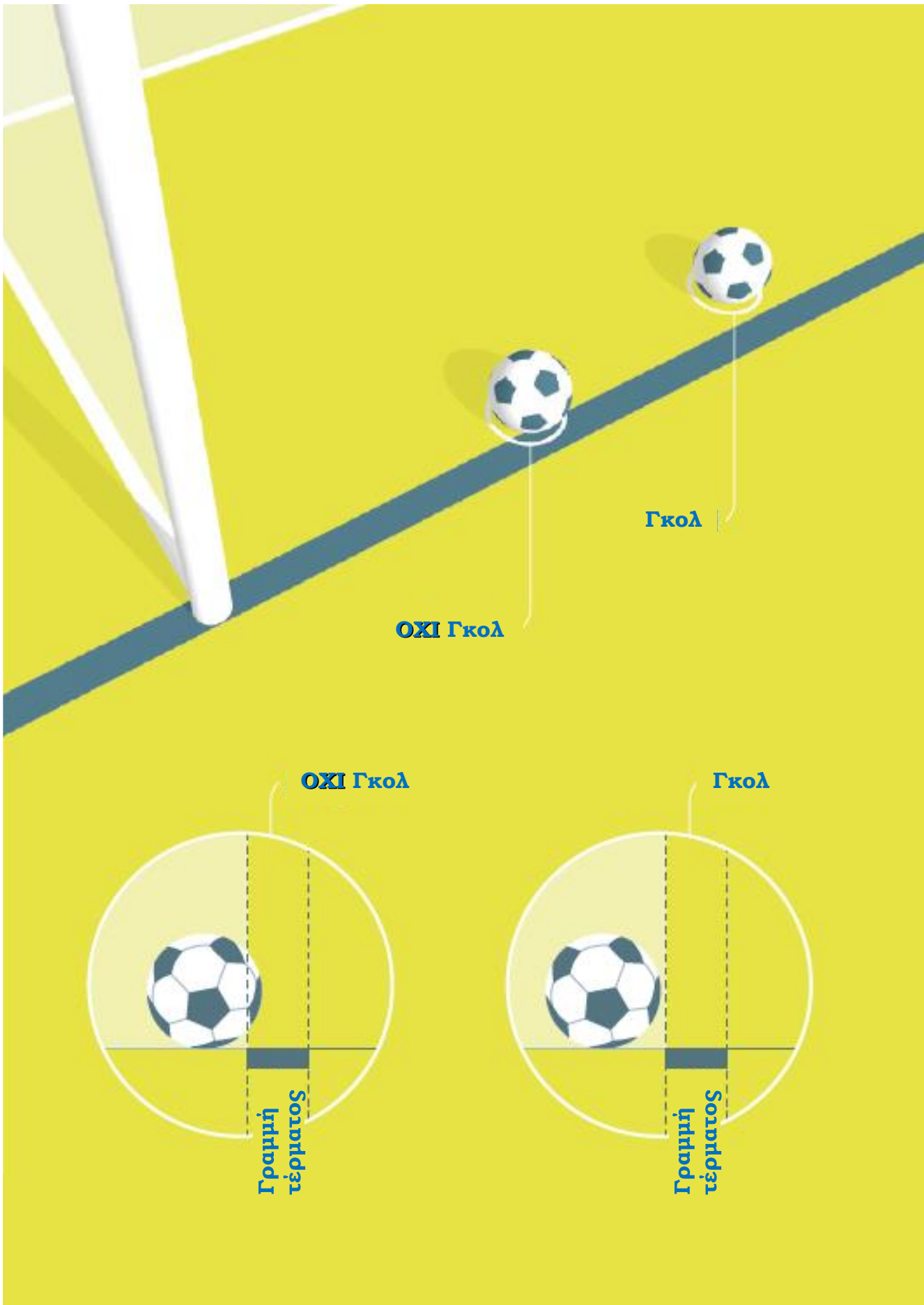
- ☞ κανόνας γκολ εκτός έδρας
- ☞ παράταση δύο ίσων χρονικών περιόδων που δεν θα υπερβαίνει τα 15 λεπτά η κάθε μια
- ☞ λακτίσματα από το σημείο του πέναλτι

Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας συνδυασμός των παραπάνω διαδικασιών

3. Λακτίσματα από το σημείο του πέναλτι

Λακτίσματα από το σημείο του πέναλτι εκτελούνται μετά το τέλος του παιχνιδιού κι, 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) που δίδονται κατά τη διάρκεια του αγώνα δεν μεταφέρονται στη διαδικασία εκτέλεσης λακτισμάτων από το σημείο του πέναλτι.



Διαδικασία

Πριν την έναρξη των λακτισμάτων από το σημείο του πέναλτι

- ☞ Εκτός κι αν υπάρχουν άλλες περιστάσεις (πχ κατάσταση αγωνιστικού χώρου, θέματα ασφαλείας κλπ), ο διαιτητής κάνει κλήρωση μ' ένα νόμισμα για να αποφασίσει σε ποιο τέρμα θα κτυπηθούν τα πέναλτι, το οποίο (τέρμα) μπορεί ν' 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 μιας αλλαγής για έναν 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 κτυπήσουν πέναλτι.
- ☞ Κάθε ομάδα είναι υπεύθυνη για την επιλογή, από τους παίκτες που έχουν δικαίωμα, τη σειρά με την οποία αυτοί θα κτυπήσουν 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 αποκλειόμενος 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 την διάρκεια των λακτισμάτων μπορεί ν' αντικατασταθεί από έναν παίκτη που αποκλείστηκε 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.

Στη διάρκεια λακτισμάτων από το σημείο του πέναλτι:

- ☞ μόνον οι παίκτες που έχουν δικαίωμα (να κτυπήσουν πέναλτι) και οι αξιωματούχοι του αγώνα επιτρέπεται να παραμείνουν στον αγωνιστικό χώρο.
- ☞ όλοι οι παίκτες που δικαιούνται να κτυπήσουν πέναλτι, εκτός του παίκτη που θα κτυπήσει το πέναλτι και οι 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 ν' αλλάξει τον τερματοφύλακα.
- ☞ το λάκτισμα 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 τη μπάλα για δεύτερη φορά.
- ☞ ο διαιτητής κρατά σημειώσεις για ότι αφορά τα λακτίσματα- πέναλτι.
- ☞ αν 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 λάκτισμα 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 κτυπήσει δεύτερο.
- ☞ εάν πριν και οι δύο ομάδες έχουν κτυπήσει από πέντε πέναλτι, μια από αυτές έχει σημειώσει περισσότερα γκολ απ' ότι θα μπορούσε η άλλη να σημειώσει, ακόμα κι αν ολοκληρώνει τα πέντε πέναλτι, τότε δεν εκτελούνται άλλα πέναλτι.
- ☞ εάν και οι δύο ομάδες έχουν κτυπήσει 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 λακτισμάτων, αλλά μια ομάδα μπορεί να αλλάξει τη σειρά των παικτών.
- ☞ τα λακτίσματα από το σημείο του 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 λακτισμάτων από το σημείο του 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
- ☞ Οποιοσδήποτε άλλος παίκτης, εκτός του τερματοφύλακα, ο οποίος δεν είναι ικανός 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

παίκτης εκτός

Παιχνιδιού-Offside

[Επιστροφή](#)



ΚΑΝΟΝΑΣ 11 – παίκτης εκτός παιχνιδιού– Offside

1. Θέση offside

Δεν είναι παράβαση το να είναι κάποιος σε θέση offside.

Ένας παίκτης είναι 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 υπ' όψιν. Για το σκοπό της εξακρίβωσης της θέσης offside, το ανώτερο όριο του βραχίονα βρίσκεται σε ευθεία γραμμή με το κάτω μέρος της μασχάλης.

Ένας παίκτης δεν είναι σε θέση offside εάν βρίσκεται στην ίδια ευθεία με:

- ☞ τον δεύτερο τελευταίο 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 :

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

- ☞ επηρεάσει το παιχνίδι παίζοντας ή αγγίζοντας τη 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 τη μπάλα, παρεμποδίζοντας ξεκάθαρα το οπτικό πεδίο του αντιπάλου, ή
 - * μαρκάρει έναν αντίπαλο για τη μπάλα, ή
 - * 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

- ☞ κερδίσει ένα πλεονέκτημα με το να παίξει τη μπάλα ή να επηρεάσει έναν αντίπαλο όταν αυτή:
 - * έχει αναπηδήσει ή εξοστρακιστεί από το κάθετο, οριζόντιο δοκάρι, αξιωματούχο αγώνα ή έναν αντίπαλο
 - * «σώζεται»- αποκρούεται με πρόθεση από έναν αντίπαλο

παίκτης , σε θέση offside, που δέχεται τη μπάλα από έναν αντίπαλο ο οποίος παίζει εσκεμμένα τη μπάλα συμπεριλαμβανομένου του παιχνιδιού της μπάλας με το χέρι με πρόθεση, δεν θεωρείται ότι έχει κερδίσει πλεονέκτημα, εκτός αν πρόκειται για εκ προθέσεως σώσιμο από οποιονδήποτε αντίπαλο.

Ένα «σώσιμο» είναι όταν ένας παίκτης σταματά, ή προσπαθεί να σταματήσει, τη 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).

Στις περιπτώσεις που:

- ☞ ένας παίκτης κινούμενος από, ή ευρισκόμενος σε, θέση offside, εισέρχεται στο δρόμο του αντιπάλου και επηρεάζει τη κίνηση του αντιπάλου προς τη μπάλα, αυτό είναι παράβαση offside αν επιδρά στην ικανότητα του αντιπάλου να παίξει ή να διεκδικήσει τη μπάλα. Αν ο παίκτης κινείται στο δρόμο του αντιπάλου και εμποδίζει την προώθηση του αντιπάλου (πχ μπλοκάρει τον αντίπαλο) η παράβαση θα πρέπει να τιμωρηθεί σύμφωνα με τον Κανόνα 12.
- ☞ ένας παίκτης , σε θέση offside, κινείται προς τη μπάλα με πρόθεση να παίξει τη μπάλα και δέχεται φάουλ πριν παίξει ή προσπαθήσει να παίξει τη μπάλα ή να μαρκάρει έναν αντίπαλο για τη μπάλα, τότε το φάουλ τιμωρείται καθώς αυτό διεπράχθη πριν την παράβαση offside.
- ☞ διαπράττεται μια παράβαση εναντίον ενός παίκτη , ευρισκόμενου σε θέση offside, ο οποίος ήδη παίζει ή προσπαθεί να παίξει τη μπάλα ή μαρκάρει έναν αντίπαλο για τη μπάλα, τότε η παράβαση offside τιμωρείται καθώς αυτή έχει διαπραχθεί πριν το αντικανονικό μαρκάρισμα.

3. Μη ύπαρξη παράβασης offside

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

- ☞ τέρματος λάκτισμα
- ☞ 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 παίκτης 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 παίκτης βγει εσκεμμένα από τον αγωνιστικό χώρο, πρέπει να παρατηρηθεί όταν η μπάλα βγει εκτός παιχνιδιού.

Ένας επιτιθέμενος παίκτης μπορεί να πατήσει ή να σταθεί έξω από τον αγωνιστικό χώρο, για να μην συμμετάσχει ενεργά στο παιχνίδι. Εάν ο παίκτης 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 παίκτης 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 διαπράττει μια παράβαση offside ή παραβαίνει τον Κανόνα 12, οπότε το παιχνίδι ξεκινά πάλι μ' ένα έμμεσο ή άμεσο, ανάλογα, ελεύθερο λάκτισμα.

Κανόνας 12

Παραβάσεις και ανάρμοστη συμπεριφορά

Κανόνας 12 - Παραβάσεις και Ανάρμοστη 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, ρισκοκίνδυνος, ή ότι χρησιμοποιείται υπερβολική δύναμη :

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

Εάν ένα παράπτωμα περιλαμβάνει και επαφή τιμωρείται με άμεσο ελεύθερο λάκτισμα ή πέναλτι.

- ☞ Απρόσεκτο παιχνίδι είναι όταν ένας παίκτης δείχνει έλλειψη προσοχής ή πρόβλεψης όταν πραγματοποιεί μια διεκδίκηση ή όταν ενεργεί χωρίς προφύλαξη (προσπάθεια αποφυγής). Δεν χρειάζεται πειθαρχικός έλεγχος
- ☞ Ρισκοκίνδυνο 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 θα πρέπει να αποβάλλεται.

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

- ☞ παίξιμο της μπάλας με το χέρι που τιμωρείται με παράβαση (εκτός του τερματοφύλακα που βρίσκεται μέσα στην δική του περιοχή πέναλτι)
- ☞ κρατά έναν αντίπαλο
- ☞ εμποδίζει έναν αντίπαλο με επαφή (φράγμα με επαφή)
- ☞ δαγκώνει ή φτύνει κάποιο πρόσωπο που αναφέρεται στις λίστες των ομάδων ή αξιωματούχο αγώνα
- ☞ πετά ένα αντικείμενο στη μπάλα, σε αντίπαλο ή αξιωματούχο αγώνα ή έρχεται σε επαφή με τη μπάλα με αντικείμενο που κρατά στο χέρι.

Βλέπε επίσης τα παραπτώματα στον Κανόνα 3.

Παίξιμο της μπάλας με το χέρι

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

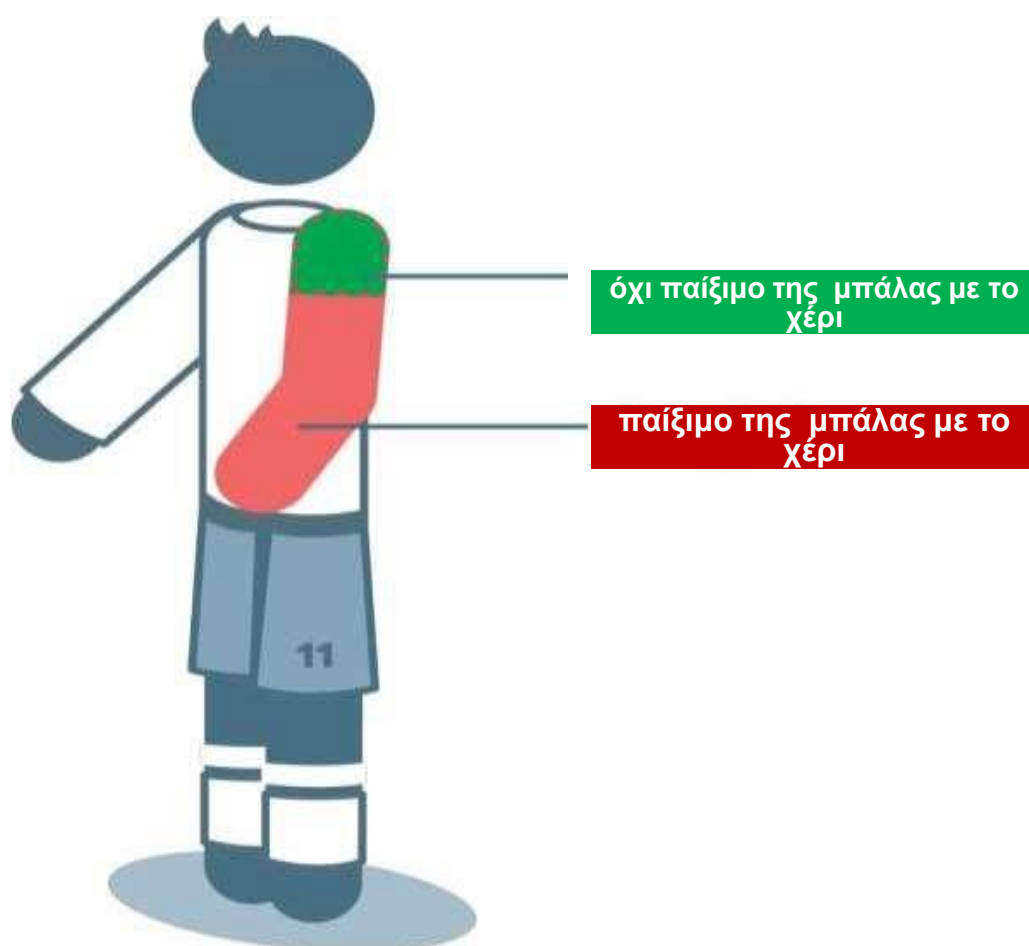
Πρόκειται για παράπτωμα εάν ο παίκτης :

- αγγίζει με πρόθεση την μπάλα με το χέρι/τον βραχίονα, για παράδειγμα κινεί το χέρι/βραχίονα προς τη μπάλα

•Αγγίζει τη 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 να ακουμπήσει η μπάλα το χέρι/τον βραχίονά του και να του καταλογιστεί παράβαση

- ❖ σημειώνει τέρμα στην αντίπαλη εστία:
- ❖ απευθείας από το χέρι/βραχίονά του ακόμη κι αν ήταν τυχαία 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 που ισχύουν για κάθε άλλο παίκτη . Εάν ο τερματοφύλακας παίζει 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 είναι ότι παίζεται η μπάλα για δεύτερη φορά (με ή χωρίς το χέρι/βραχίονα) μετά 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 λακτίζει ή προσπαθεί να τη λακτίσει όταν ο τερματοφύλακας βρίσκεται στη διαδικασία να τη διώξει
- ☞ Ξεκινά μία εκ προθέσεως παραπλανητική ενέργεια (trick) για να καταλήξει η μπάλα στον τερματοφύλακα (συμπεριλαμβανομένων και των περιπτώσεων του ελεύθερου λακτίσματος ή από τέρματος λακτίσματος) χρησιμοποιώντας το κεφάλι, το στήθος, το γόνατο κλπ, ώστε να καταστρατηγήσει τον Κανόνα, ανεξαρτήτως αν ο τερματοφύλακας αγγίξει τη μπάλα με τα χέρια του. Αν την παραπλανητική ενέργεια την ξεκινήσει ο τερματοφύλακας, τιμωρείται αυτός.
- ☞ διαπράττει 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, διαπράττει ένα από τα ακόλουθα παραπτώματα:

- ☞ ελέγχει τη μπάλα με το χέρι/τον βραχίονα για περισσότερα από έξι δευτερόλεπτα πριν τη διώξει από την κατοχή του
- ☞ αγγίζει τη μπάλα με το χέρι/τον βραχίονα αφού την έχει διώξει από την κατοχή του και δεν την έχει αγγίξει πριν άλλος παίκτης
- ☞ αγγίζει την μπάλα με το χέρι/τον βραχίονα, εκτός εάν ο τερματοφύλακας έχει ξεκάθαρα λακτίσει ή αποπειραθεί να λακτίσει την μπάλα ώστε να την απελευθερώσει στο παιχνίδι, αφού:
 - ☞ λακτίστηκε με πρόθεση προς τον τερματοφύλακα από έναν συμπαίκτη
 - ☞ την υποδέχθηκε απευθείας από μια επαναφορά από τα πλάγια από έναν συμπαίκτη.

Ο τερματοφύλακας θεωρείται ότι ελέγχει τη 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 τη μπάλα στο τεντωμένο ανοικτό του χέρι
- ☞ αναπηδά τη μπάλα στο έδαφος ή την 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) τη μπάλα, αποτελεί απειλή τραυματισμού κάποιου (συμπεριλαμβανομένου και του ίδιου του παίκτη). Συμπεριλαμβάνει επίσης και την παρεμπόδιση αντιπάλου, που είναι κοντά, από το να παίξει τη 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 παιχνιδιού (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 παιχνιδιού 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 παιχνιδιού, επιτρέπεται το κανονικό μαρκάρισμα του παίκτη από αντίπαλο.

3. Άσκηση πειθαρχικού ελέγχου

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

Αν πριν την είσοδο στον αγωνιστικό χώρο στην έναρξη του αγώνα, ένας παίκτης ή ένας αξιωματούχος ομάδος 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 ομάδος που διαπράττει ένα παράπτωμα κίτρινης ή κόκκινης κάρτας, είτε εντός, είτε εκτός αγωνιστικού χώρου, ενάντια σε αντίπαλο, συμπαίκτη, αξιωματούχο αγώνα ή σε οποιοδήποτε άλλο πρόσωπο ή στους Κανόνες του Παιχνιδιού, τιμωρείται πειθαρχικά ανάλογα με το παράπτωμα.

Ο διαιτητής δείχνει μια κίτρινη κάρτα για να κάνει γνωστό ότι επεβλήθη μια ποινή παρατήρησης, ενώ όταν δείχνει την κόκκινη κάρτα ότι επεβλήθη μια ποινή αποβολής.

Μόνον παίκτης, αναπληρωματικός, παίκτης που αντικαταστάθηκε ή ένας αξιωματούχος ομάδος μπορούν να δεχθούν κόκκινη ή κίτρινη κάρτα.

Ποδοσφαιριστές, 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 δοθεί η 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, εφόσον το παράπτωμα είχε να κάνει με τη 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 (βάνους) παιχνιδιού, βίαιης συμπεριφοράς ή ενός παραπτώματος που τιμωρείται με 2^η κίτρινη κάρτα, εκτός αν υπάρχει 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 επαναρχίσει τον αγώνα με έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα, εκτός εάν ο παίκτης διέπραξε μια πιο σοβαρή παράβαση.

Αν ένας 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 (συνέχισης) του παιχνιδιού
- ☞ διαφωνία με λόγια ή με κινήσεις (χειρονομίες, μορφασμούς κ.λπ.)
- ☞ είσοδο, επιστροφή (ξαναγυρίζει, επιστρέφει) 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 προσδιορίζει τη λέξη «επίμονη»)
- ☞ αντιαθλητική συμπεριφορά
- ☞ είσοδο στην περιοχή ανασκόπησης φάσεων του διαιτητή (χώρο του VAR-RRA)
- ☞ υπερβολική χρήση υποδείξεων του σήματος ανασκόπησης φάσης (σχηματίζοντας με τα χέρια την οθόνη τηλεόρασης - TV screen signal)

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

- ☞ καθυστέρηση επανέναρξης (συνέχισης) του παιχνιδιού
- ☞ διαφωνία με λόγια ή με κινήσεις (χειρονομίες, μορφασμούς κλπ)
- ☞ είσοδο, επιστροφή (ξαναγυρίζει, επιστρέφει) στον αγωνιστικό χώρο χωρίς την άδεια του διαιτητή
- ☞ αντιαθλητική συμπεριφορά.
- ☞ είσοδο στην περιοχή ανασκόπησης φάσεων του διαιτητή (χώρο του VAR-RRA)
- ☞ υπερβολική χρήση υποδείξεων του σήματος ανασκόπησης φάσης (σχηματίζοντας με τα χέρια την οθόνη τηλεόρασης - TV screen signal)

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 πχ 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)
- ☞ Διαπράττει, με ριψοκίνδυνο τρόπο, ένα παράπτωμα που τιμωρείται με άμεσο ελεύθερο λάκτισμα
- ☞ παίζει τη μπάλα με το χέρι με σκοπό να επηρεάσει ή να σταματήσει μια υποσχόμενη επίθεση
- ☞ διαπράττει 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 ήταν στην προσπάθεια του παίκτη να παίζει τη μπάλα
- ☞ στερεί σε ένα αντίπαλο μια προφανή ευκαιρία για γκολ με μια παράβαση η οποία γίνεται στην προσπάθειά του να παίζει τη μπάλα κι ο διαιτητής καταλογίζει πέναλτι
- ☞ παίζει τη μπάλα με το χέρι σε μια προσπάθεια να πετύχει γκολ (ανεξάρτητα του εάν 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 τη 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, κλπ, 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 («απατηλή» φωνή) 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 (κίτρινη κάρτα), αλλά οι παίκτες θα πρέπει να επιστρέφουν όσο το δυνατόν συντομότερα.

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

- ☞ σκαρφάζει 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.

Καθυστερήση της επανέναρξης του παιχνιδιού

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

- ☞ εμφανίζονται προσποιούμενοι ότι θα εκτελέσουν ένα πλάγιο, αλλά ξαφνικά αφήνουν τη 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 τη μπάλα μακριά ή προκαλούν μια αντιπαράθεση πιάνοντας εσκεμμένα τη 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

Ένας παίκτης , αναπληρωματικός ή αντικατασταθείς παίκτης που διαπράξει κάποιο από τα παρακάτω παραπτώματα αποβάλλεται διότι:

- ☞ στερεί στην αντίπαλη ομάδα ένα τέρμα ή μια προφανή ευκαιρία για την επίτευξη ενός τέρματος, διαπράττοντας ένα παράπτωμα παιχνιδιού της μπάλας με το χέρι (εκτός του τερματοφύλακα μέσα στη περιοχή πέναλτι της ομάδας του)
- ☞ στερεί ένα γκολ ή μια προφανή ευκαιρία επίτευξης τέρματος από έναν αντίπαλο, του οποίου η συνολική κίνηση είναι προς την εστία του παραβάτη, με μια παράβαση που τιμωρείται με ελεύθερο λάκτισμα (εκτός των περιπτώσεων που περιγράφονται παρακάτω)
- ☞ διαπράττει σοβαρό επικίνδυνο (βάνανσο) παιχνίδι
- ☞ δαγκώνει ή φτύνει κάποιον
- ☞ συμπεριφέρεται βίαια
- ☞ χρησιμοποιεί άσεμνες, προσβλητικές ή υβριστικές εκφράσεις και/ή χειρονομίες
- ☞ δέχεται δεύτερη παρατήρηση (κίτρινη κάρτα) στον ίδιο αγώνα
- ☞ μπαίνει στο δωμάτιο βίντεο ελέγχου (VOR= video operation room)

Ένας παίκτης ή αναπληρωματικός ή αντικατασταθείς παίκτης, που αποβλήθηκε, 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 στερεί στην αντίπαλη ομάδα ένα τέρμα ή μια προφανή ευκαιρία για την επίτευξη ενός τέρματος, διαπράττοντας ένα παράπτωμα παιξίματος της μπάλας με το χέρι, ο παίκτης αυτός αποβάλλεται οπουδήποτε κι αν διαπραχθεί το παράπτωμα.

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. Σε όλες τις άλλες περιπτώσεις (πχ κράτημα, τράβηγμα, σπρώξιμο, καμιά πιθανότητα για να παίξει τη μπάλα κλπ) ο παραβάτης παίκτης πρέπει να αποβληθεί.

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.

Τα ακόλουθα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη:

- ☞ 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 (βάναυσο) 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 (βάναυσο) 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 (βάναυσου) παιχνιδιού.

Βίαη συμπεριφορά

Βίαη 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 βίαης συμπεριφοράς εκτός εάν η δύναμη που χρησιμοποίησε ήταν ασήμαντη (αμελητέα).

Αξιωματούχοι της ομάδας

Όταν διαπράττεται ένα παράπτωμα και δεν είναι δυνατή η ταυτοποίηση του παραβάτη, η ποινή θα επιβάλλεται στον επικεφαλής προπονητή που είναι παρών στην τεχνική περιοχή.

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
- ήσσοнос/μικρής σημασίας διαφωνία (λεκτικά ή με πράξεις) με 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 συμπεριλαμβάνουν (μη περιοριστικά) τα ακόλουθα:

- ξεκάθαρη/συνεχιζόμενη μη τήρηση των ορίων της τεχνικής περιοχής της ομάδας τους
- καθυστέρηση της επανέναρξης του παιχνιδιού της ομάδας τους
- εσκεμμένα είσοδος στην τεχνική περιοχή της αντίπαλης ομάδας (χωρίς διάθεση αντιπαράθεσης)
- διαφωνία λεκτικά 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 κόκκινη ή κίτρινη κάρτα
- ζητώντας με υπερβολικό τρόπο "ανασκόπηση" μέσω VAR κάνοντας το σήμα του μόνιτορ
- προκλητικές ή εμπρηστικές χειρονομίες ή ενέργειες
- επίμονη απαράδεκτη συμπεριφορά (συμπεριλαμβανομένων επαναλαμβανόμενων προειδοποιητικών παραπτώματων)
- επίδειξη έλλειψης σεβασμού για το παιχνίδι

Αποβολή (κόκκινη κάρτα)

Τα παραπτώματα που τιμωρούνται με κόκκινη κάρτα συμπεριλαμβάνουν (μη περιοριστικά) τα ακόλουθα:

- καθυστέρηση της επανέναρξης του παιχνιδιού της αντίπαλης ομάδας π.χ. κρατώντας την μπάλα, λακτίζοντας την μπάλα μακριά, παρεμποδίζοντας την κίνηση ενός παίκτη
- εσκεμμένη έξοδος από την τεχνική περιοχή προκειμένου να:
 - επιδείξουν 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 επιδεικνύει αντιπαράθεση
- 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 του VAR (VOR)
- σωματική βία ή επιθετική συμπεριφορά (μεταξύ αυτών φτύνουν ή δαγκώνουν) 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 αντικειμένου (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. Επανεναρξη του παιχνιδιού μετά από παραβάσεις κι 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 το σώμα μέσα στον αγωνιστικό χώρο σε βάρος:

- * ενός αντιπάλου - έμμεσο ή άμεσο ελεύθερο λάκτισμα ή πέναλτι
- * ενός συμπαίκτη, αναπληρωματικού, παίκτη που αντικαταστάθηκε ή αποβληθέντα παίκτη , αξιωματούχου ομάδας ή αξιωματούχου του αγώνα - 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 εντός ή εκτός αγωνιστικού χώρου εις βάρος ενός εξωτερικού παράγοντα τότε το παιχνίδι αρχίζει εκ νέου με ελεύθερο διαιτητή, εκτός αν καταλογιστεί ελεύθερο λάκτισμα για αποχώρηση από τον αγωνιστικό χώρο χωρίς την άδεια του διαιτητή.

☞ Εάν, ενώ η μπάλα είναι στο παιχνίδι:

- * 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 ξαναρχίζει με ένα ελεύθερο λάκτισμα πάνω στη γραμμή ορίου του αγωνιστικού χώρου που βρίσκεται πλησιέστερα στο σημείο που η παράβαση/επηρεασμός διαπράχθηκε. Ενώ καταλογίζεται πέναλτι αν αυτή η παράβαση, που τιμωρείται με άμεσο ελεύθερο λάκτισμα, διαπραχθεί στα εκτός του αγωνιστικού χώρου όρια της περιοχής πέναλτι του παραβάτη.

Αν μια παράβαση διαπράττεται εκτός του αγωνιστικού χώρου από έναν παίκτη εναντίον ενός παίκτη , αναπληρωματικού, αντικατασταθέντα ή αξιωματούχου ομάδας της δικής του ομάδας, το παιχνίδι ξαναρχίζει με έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα από το σημείο της γραμμής ορίου του γηπέδου, που είναι πλησιέστερα απ' όπου συνέβη η παράβαση.

Αν ένας παίκτης κάνει επαφή με τη μπάλα με ένα αντικείμενο που κρατά στο χέρι (παπούτσι, καλαμίδα κλπ), το παιχνίδι ξαναρχίζει με άμεσο ελεύθερο λάκτισμα (ή πέναλτι).

Αν ένας παίκτης , που βρίσκεται μέσα ή έξω από τον αγωνιστικό χώρο, ρίξει ή λακτίσει 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 ελεύθερο λάκτισμα από το σημείο όπου 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. Καταλογίζεται πέναλτι αν αυτή η παράβαση διαπραχθεί εντός των ορίων της περιοχής πέναλτι του παραβάτη.

Αν ένας αναπληρωματικός, αντικατασταθείς ή αποβληθείς παίκτης , ή παίκτης που είναι προσωρινά εκτός του αγωνιστικού χώρου ή αξιωματούχος ομάδας πετάξει ή κλωσήσει ένα αντικείμενο στον αγωνιστικό χώρο κι αυτό επηρεάσει το παιχνίδι, έναν αντίπαλο ή αξιωματούχο αγώνα, το παιχνίδι θα ξαναρχίσει με άμεσο ελεύθερο λάκτισμα (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

Ελεύθερα λακτίσματα

[Επιστροφή](#) 

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 σημειώνει 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 να είναι σαφές ότι δεν μπορεί να σημειωθεί απευθείας τέρμα (οπότε ο διαιτητής κατεβάζει τον βραχίονά του).

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 εισέρχεται στο τέρμα

- ☞ αν ένα άμεσο ελεύθερο λάκτισμα λακτισθεί απευθείας μέσα στο αντίπαλο τέρμα, καταλογίζεται ένα γκολ
- ☞ αν ένα έμμεσο 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 για την επιτιθέμενη ομάδα, για μια παράβαση μέσα στην αντίπαλη περιοχή τέρματος, που 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 από έναν παίκτη , για είσοδο, επιστροφή ή εγκατάλειψη του αγωνιστικού χώρου, 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 υποδεικνύει 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 να εκτελεσθεί σηκώνοντας την μπάλα με το ένα πόδι ή και με τα δύο πόδια ταυτόχρονα.

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

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.

Αν, 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 (δεν πρόλαβαν) να βγουν, ο διαιτητής αφήνει το παιχνίδι να συνεχιστεί. Αν ένας αντίπαλος, ο οποίος είναι στη περιοχή πέναλτι, όταν εκτελείται το ελεύθερο λάκτισμα ή μπαίνει στην περιοχή πέναλτι πριν η μπάλα μπει στο παιχνίδι, αγγίζει 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 αγγίζει πάλι την μπάλα, πριν αγγιχθεί από άλλο παίκτη, καταλογίζεται ένα έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα. Εάν ο παίκτης που το εκτέλεσε, διαπράξει παράβαση παιχνιδιού της μπάλας με το χέρι:

- ☞ καταλογίζεται ένα άμεσο ελεύθερο λάκτισμα
- ☞ καταλογίζεται ένα πέναλτι, αν 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

Το πέναλτι

[Επιστροφή](#) 

ΚΑΝΟΝΑΣ 14 - Το πέναλτι

Ένα 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 τα δοκάρια, το οριζόντιο δοκάρι 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 με μέτωπο στον παίκτη που εκτελεί το πέναλτι μεταξύ των κάθετων δοκαριών, χωρίς να αγγίζει τα δοκάρια, το οριζόντιο δοκάρι ή τα δίχτυα, μέχρι η μπάλα να λακτιστεί.

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
- ☞ εκτός της περιοχής 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.

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 σταματά 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 σταματά 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.

2. Παραβάσεις 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 να είναι στο παιχνίδι, συμβεί ένα από τα παρακάτω:

- ❑ Ο παίκτης που εκτελεί το πέναλτι ή ένας συμπαίκτης του παραβαίνουν τους Κανόνες του Παιχνιδιού:

- ❖ το πέναλτι επαναλαμβάνεται αν η μπάλα μπει γκολ,
- ❖ αν η μπάλα δεν μπει γκολ, ο διαιτητής διακόπτει το παιχνίδι και το ξεκινά πάλι με ένα 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 εκτελείται προς τα πίσω
- ❖ ένας 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 παραβεί τους Κανόνες:

- ❖ εάν η μπάλα εισέλθει στο τέρμα, το τέρμα καταλογίζεται
- ❖ εάν η μπάλα δεν εισέλθει στο τέρμα ή αναπηδήσει από το οριζόντιο δοκάρι ή το κάθετο δοκάρι ή δοκάρια, τότε το λάκτισμα επαναλαμβάνεται μόνο εφόσον η παράβαση του τερματοφύλακα επηρέασε τον εκτελεστή του λάκτισματος
- ❖ εάν η μπάλα εμποδιστεί να εισέλθει στο τέρμα από τον τερματοφύλακα, το λάκτισμα επαναλαμβάνεται
- ❖ εάν η παράβαση του τερματοφύλακα οδηγήσει στην επανεκτέλεση του λάκτισματος, ο τερματοφύλακας δέχεται προειδοποίηση για την πρώτη παράβαση στον αγώνα και παρατήρηση (κίτρινη κάρτα) για κάθε επόμενη παράβαση στον αγώνα.

- ❑ Ένας συμπαίκτης του τερματοφύλακα, παραβεί τους Κανόνες του παιχνιδιού:

- ❖ αν η μπάλα μπει στο τέρμα, καταλογίζεται γκολ
- ❖ αν η μπάλα δεν μπει 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

Αν, μετά την εκτέλεση του πέναλτι:

- ❑ ο παίκτης που εκτελεί το πέναλτι αγγίζει πάλι την μπάλα, πριν αυτή αγγιχτεί από άλλο παίκτη :
 - ❖ καταλογίζεται έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα (ή άμεσο, για παράβαση παιχνιδιού της μπάλας με το χέρι)
- ❑ η μπάλα αγγιχτεί από έναν εξωτερικό παράγοντα καθώς κινείται μπροστά:
 - ❖ το λάκτισμα επαναλαμβάνεται εκτός αν η μπάλα κατευθύνεται στα δίκτυα (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 ο επηρεασμός 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 αγγίχτηκε από τον εξωτερικό παράγοντα (σύμφωνα με τις σχετικές διατάξεις του Κανόνα 8).

Ακολουθεί 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	Όχι Σώσιμο: Το πέναλτι δεν επαναλαμβάνεται (εκτός αν ο εκτελεστής ξεκάθαρα επηρεάζεται) Σώσιμο: Το πέναλτι επαναλαμβάνεται και ο τερματοφύλακας προειδοποιείται (παρατηρείται για κάθε ακόλουθη παράβαση)
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

Επαναφορά της μπάλας από την πλάγια γραμμή (Πλάγιο)

[Επιστροφή](#)



ΚΑΝΟΝΑΣ 15 – Επαναφορά της μπάλας από την πλάγια γραμμή - (Πλάγιο)

Ένα πλάγιο καταλογίζεται, το οποίο εκτελεί αντίπαλος 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, καταλογίζεται ένα από τέρματος λάκτισμα
- ☞ Εάν η μπάλα μπει στο τέρμα του παίκτη που εκτέλεσε το πλάγιο, καταλογίζεται 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 ένα έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα. Αν ο παίκτης που εκτελεί το πλάγιο διαπράξει παράβαση παιχνιδιού 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

Από τέρματος λάκτισμα

[Επιστροφή](#) 

ΚΑΝΟΝΑΣ 16 - Από τέρματος λάκτισμα

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, αγγίζει (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 παιχνιδιού 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 στην περιοχή πέναλτι όταν εκτελείται το από τέρματος λάκτισμα, ή εισέρχεται στην περιοχή πέναλτι πριν η μπάλα μπει στο παιχνίδι, αγγίζει 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

Γωνιαίο λάκτισμα (Κόρνερ)

ΚΑΝΟΝΑΣ 17 – Γωνιαίο Λάκτισμα - (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 λακτίζεται από παίκτη της επιτιθέμενης ομάδας
- ☞ η μπάλα είναι στο παιχνίδι όταν λακτίζεται και ξεκάθαρα κινείται· δεν είναι απαραίτητο να βγει έξω από την περιοχή κόρνερ
- ☞ το κοντάρι, με τη σημαία, του κόρνερ δεν πρέπει να μετακινείται (ή να βγαίνει)
- ☞ οι αντίπαλοι πρέπει να παραμένουν τουλάχιστον 9,15 μέτρα 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, καταλογίζεται ένα έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα· εάν όμως ο παίκτης αυτός διαπράξει παράβαση παιχνιδιού της μπάλας με το χέρι:

- ☞ καταλογίζεται ένα άμεσο ελεύθερο λάκτισμα
- ☞ καταλογίζεται 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 ένας 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 χρήση υπερβολικής δύναμης, ο διαιτητής αφήνει το παιχνίδι να συνεχιστεί.

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

Πρωτόκολλο VAR Βίντεο Βοηθός Διαιτητή

Πρωτόκολλο VAR

Πρωτόκολλο – αρχές, πρακτικές λεπτομέρειες και διαδικασίες

Το πρωτόκολλο VAR, όσο είναι δυνατόν, συμφωνεί με τις αρχές και τη φιλοσοφία των Κανόνων του Παιχνιδιού.

Η χρήση των Βίντεο Βοηθών Διαιτητή (ΒΒΔ) στο εξής VAR (Video Assistant Referee) επιτρέπεται μόνον όπου η διοργανώτρια αρχή του αγώνα/της διοργάνωσης έχει εκπληρώσει όλες τις απαιτήσεις του Προγράμματος Έγκρισης και Βοήθειας Εκπλήρωσης (Implementation Assistance and Approval Programme – IAAP) όπως αυτές αποτυπώνονται στα έγγραφα της FIFA για το Πρόγραμμα αυτό) και εφόσον έχει λάβει τη γραπτή άδεια από τη FIFA.

1. Κατευθυντήριες Αρχές

Η χρήση των VAR στους αγώνες βασίζεται σε έναν αριθμό κατευθυντήριων αρχών και όλες πρέπει να εφαρμόζονται σε κάθε αγώνα όπου χρησιμοποιούνται VARs.

1. Ο VAR είναι ένας αξιωματούχος αγώνα, με ανεξάρτητη πρόσβαση στα τηλεοπτικά πλάνα βίντεο του κάθε αγώνα, ο οποίος μπορεί να βοηθά τον διαιτητή μόνο σε περίπτωση ενός **«ξεκάθαρα και προφανούς λάθους»** ή **«σοβαρού γεγονότος που διέφυγε της προσοχής»**, σε σχέση με:
 - a) Γκολ / όχι γκολ
 - b) Πέναλτι / όχι πέναλτι
 - c) Απευθείας κόκκινη κάρτα (ΟΧΙ δεύτερη κίτρινη κάρτα- παρατήρηση)
 - d) Λανθασμένη αναγνώριση (όταν ο διαιτητής παρατηρεί ή αποβάλλει λάθος παίκτη από τη σφάλλουσα ομάδα).
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- on field review)

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 εξασφαλίζεται η αντικειμενικότητα (διαφάνεια).
9. Αν το παιχνίδι συνεχίζεται μετά από μια περίπτωση- που στη συνέχεια τυγχάνει ανασκόπησης- η όποια πειθαρχική ενέργεια πάρθηκε/ απαιτήθηκε, στο χρονικό διάστημα ΜΕΤΑ από την περίπτωση αυτή, δεν ακυρώνεται ακόμα κι αν η αρχική απόφαση άλλαξε (εκτός από μια παρατήρηση/ αποβολή για σταμάτημα 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 (-ές).
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 ότι 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 «ξεκάθਾਰου και προφανούς λάθους» ή μιας «σοβαρής περίπτωσης που ξέφυγε», είναι:

α. Γκολ / όχι γκολ

- ❖ παράβαση της επιτιθέμενης ομάδας κατά τη δημιουργία της φάσης μέχρι ή κατά την επίτευξη γκολ (παίξιμο με το χέρι, φάουλ, οφσάιντ, 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, οφσάιντ, 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 κόκκινες κάρτες (ΟΧΙ δεύτερη κίτρινη κάρτα/ παρατήρηση)

- ❖ “DOGSO” Στέρηση προφανούς ευκαιρίας για γκολ (ειδικά το σημείο της παράβασης και οι θέσεις των άλλων παικτών)
- ❖ σοβαρό επικίνδυνο παίξιμο (ή ριψοκίνδυνο μαρκάρισμα)
- ❖ βίαιη διαγωγή, δάγκωμα ή φτύσιμο κατά άλλου προσώπου
- ❖ χρήση επιθετικών, προσβλητικών ή υβριστικών χειρονομιών

δ. Λανθασμένη αναγνώριση (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.

3. Πρακτικές λεπτομέρειες

Χρήση των VARs κατά τη διάρκεια ενός αγώνα προϋποθέτει τις παρακάτω συμφωνίες (δεσμεύσεις):

- ❑ Ο VAR βλέπει τον αγώνα στο δωμάτιο χειρισμού βίντεο (VOR) βοηθούμενος από ένα Βοηθό του VAR (AVAR) και έναν τεχνικό χειριστή επαναλήψεων (RO)
- ❑ Αναλόγως με τον αριθμό των καμερών και τις γωνίες λήψης (κι άλλα στοιχεία), μπορεί να υπάρχουν περισσότεροι από έναν AVAR ή RO
- ❑ 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

Αρχική (πρώτη) 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 παιχνιδιού 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 κατόπιν:
 - ❖ 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

Ποδοσφαιριστές, αναπληρωματικοί και αξιωματούχοι ομάδας

- ❑ 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 (VRO) 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 / γεγονότος
- ☐ ανασκόπηση σε μη συμβατή για ανασκόπηση φάσης περίπτωση / απόφαση

VAR, AVAR και τεχνικοί χειριστές επαναλήψεων (RO) 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 RO, οι παρακάτω αρχές θα πρέπει να συμπεριληφθούν στους κανονισμούς της διοργάνωσης:

- 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.

Προγράμματα Ποιότητας FIFA

[Επιστροφή](#) 

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ 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 ινστιτούτα ελέγχου πιστοποιούν τη λειτουργικότητα των προϊόντων, επιφανειών αγωνιστικού χώρου και τεχνολογιών σύμφωνα με τα σχετικά πρότυπα

Τα ινστιτούτα 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

FIFA Quality

Οι απαιτήσεις δοκιμών δίνουν έμφαση στην αντοχή και την ασφάλεια αυτών των προϊόντων, επιφανειών αγωνιστικού χώρου και τεχνολογιών σε μεγαλύτερο βαθμό απ' ό,τι 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 αρίστης 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 για το Πρόγραμμα Ποιότητας FIFA, τα ατομικά πρότυπα και τα εγκεκριμένα προϊόντα, επιφάνειες αγωνιστικού χώρου και τεχνολογίες, είναι διαθέσιμη η σελίδα <https://football-technology.fifa.com>

*αντικαθιστά το International Match Standard. Αγωνιστικοί χώροι πιστοποιημένες σε αυτό το προγενέστερο πρότυπο πληρούν τις προϋποθέσεις έως ότου η πιστοποίηση εκπνεύσει

Αλλαγές Κανόνων Παιχνιδιού 2021-22

[Επιστροφή](#) 

Συνοπτική περιγραφή των μεταβολών στους Κανόνες

Παρακάτω θα βρείτε συνοπτική περιγραφή των βασικών αλλαγών/επεξηγήσεων.

Αλλαγές που αφορούν πάνω από έναν Κανόνα

Σημειώσεις στους ΚΤΠ (όλους τους Κανόνες) – μονάδες μέτρησης

- Διευκρινίζεται ότι, εάν υπάρχει διαφορά μεταξύ μετρικών και Αγγλοσαξονικών/(μη μετρικών) μονάδων μέτρησης, οι μονάδες μέτρησης του μετρικού συστήματος υπερισχύουν έναντι του Αγγλοσαξονικού.

Κανόνες 4, 5, 12 και Πρωτόκολλο VAR – μη βίαιη, ανάρμοστη συμπεριφορά

- Να επιτραπεί κάποια μη βίαιη, ανάρμοστη συμπεριφορά να θεωρηθεί «επιθετική, υβριστική ή προκλητική», η οποία να καταλήγει σε αποβολή από τον αγωνιστικό χώρο, αντικατάσταση του «χειρονομία(ες)/χειρονομεί» με το «πράξη(εις)/πράττει» στις σχετικές περιγραφές.

Κανόνες 1, 2 και 4 – Πρόγραμμα Ποιότητας της FIFA

- Πληροφορίες σχετικά με το Πρόγραμμα Ποιότητας της FIFA περιλαμβάνονται πλέον [σε ξεχωριστό τμήμα] μετά το Πρωτόκολλο VAR – πληροφορίες έχουν αφαιρεθεί από το κείμενο του Κανόνα.

Μεμονωμένες αλλαγές σε Κανόνες (κατά αριθμητική σειρά Κανόνων)

Κανόνας 1 – Ο αγωνιστικός χώρος

- Τα κάθετα δοκάρια και το οριζόντιο δοκάρι (και τα τέρματα) θα πρέπει να έχουν το ίδιο σχήμα
- Το σήμα από την τεχνολογία γραμμής τέρματος (Goal Line Technology - GLT) μπορεί να σταλεί στο δωμάτιο χειρισμού βίντεο (Video Operation Room - VOR)

Κανόνας 6 – Άλλοι Αξιωματούχοι Αγώνα

- Υπάρχει πλέον λίστα της FIFA με τους διεθνείς βίντεο αξιωματούχους αγώνα (Video Match Officials - VMOs)

Κανόνας 7 – Διάρκεια του αγώνα

- Η διακοπή του χρόνου σχετίζεται με τον «χαμένο» χρόνο παιχνιδιού

Κανόνας 11 – Παίκτης εκτός παιχνιδιού – Offside

- Συμπερίληψη του ορισμού του Κανόνα 12 σχετικά με το που τελειώνει ο βραχίονας (κάτω μέρος της μασχάλης) για τους σκοπούς εξακρίβωσης μιας θέσης παίκτη εκτός / εντός παιχνιδιού (offside / onside position)

Κανόνας 12 – Παραβάσεις και ανάρμοστη συμπεριφορά

- Παίξιμο της μπάλας με το χέρι (handball):
 - Δεν συνιστά παράβαση κάθε άγγιγμα της μπάλας με το χέρι/τον βραχίονα
 - Η θέση του χεριού/βραχίονα ενός παίκτη θα πρέπει να αξιολογηθεί σε σχέση με την κίνηση του παίκτη στη δεδομένη φάση
 - Διαγραφή από την παράβαση ακούσιου παιξίματος της μπάλας με το χέρι σε φάση επιθετικής κατοχής των αναφορών σε «συμπαίκτη» και «δημιουργεί ευκαιρία για επίτευξη τέρματος»
- Η παράβαση παραπλανητικής ενέργειας (trick), η οποία καταστρατηγεί τον Κανόνα και εμποδίζει τον τερματοφύλακα να χειριστεί τη μπάλα μετά από ένα εκούσιο λάκτισμα από συμπαίκτη θα ισχύει πλέον για τα από τέρματος λακτίσματα· ο παίκτης που ξεκινά τέτοια παραπλανητική ενέργεια παρατηρείται με κίτρινη κάρτα.
- Ελεύθερο λάκτισμα/πέναλτι καταλογίζεται μόνο για παράβαση κατά ατόμου που βρίσκεται στη λίστα ομάδας ή κατά ενός αξιωματούχου αγώνα

Πρωτόκολλο VAR

- Γραπτή άδεια για τη χρήση Βίντεο Βοηθών Διαιτητών (VAR) απαιτείται μόνο από τη FIFA
- Εγκαθιδρύθηκαν αρχές που καλύπτουν περιπτώσεις όπου ένας βίντεο αξιωματούχος αγώνα ή ένας τεχνικός χειριστής επαναλήψεων (Replay Operator – RO) δεν μπορούν να ξεκινήσουν ή να συνεχίσουν έναν αγώνα.

ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΑΛΛΑΓΩΝ ΣΤΟΥΣ ΚτΠ

Παρακάτω θα βρείτε τις αλλαγές στους Κανόνες του Παιχνιδιού 2021/22. Για κάθε αλλαγή παρουσιάζεται η νέα/τροποποιημένη/επιπρόσθετη διατύπωση μαζί με την προηγούμενη διατύπωση, όπου αυτό κρίνεται απαραίτητο, ακολουθούμενη από επεξήγηση της αλλαγής.

Αλλαγές που αφορούν πάνω από έναν Κανόνα

Σημειώσεις στους ΚτΠ (όλους τους Κανόνες) – μονάδες μέτρησης

Άλλες γλώσσες

(...)

Μονάδες μέτρησης

Εάν υπάρχει διαφορά μεταξύ μετρικών και Αγγλοσαξονικών (/μη μετρικών) μονάδων μέτρησης, οι μονάδες μέτρησης του μετρικού συστήματος υπερισχύουν έναντι του Αγγλοσαξονικού.

Κανόνες 4, 5, 12 και Πρωτόκολλο VAR – μη βίαιη, ανάρμοστη συμπεριφορά

Να επιτραπεί ορισμένες μορφές μη βίαιης, ανάρμοστης συμπεριφοράς (π.χ. προσβλητικό άγγιγμα άλλου ατόμου) να θεωρηθούν «επιθετική, υβριστική ή προκλητική» παράβαση, η οποία οδηγεί σε αποβολή από τον αγωνιστικό χώρο· αντικατάσταση του «χειρονομία(ες)/χειρονομεί» με το «πράξη(εις)/πράττει» στους παρακάτω Κανόνες:

Κανόνας 4 – Εξοπλισμός Παικτών

- 5. Συνθήματα, ανακοινώσεις, εικόνες και διαφημίσεις – Ερμηνεύοντας τον Κανόνα

Κανόνας 5 – Ο Διαιτητής

- Βίντεο Βοηθός Διαιτητή (VAR) – Επανεξέταση αφού το παιχνίδι έχει ξαναρχίσει

Κανόνας 12 – Παραβάσεις και Ανάρμοστη Συμπεριφορά

- 2. Έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα
- 3. Άσκηση πειθαρχικού ελέγχου – Πανηγυρισμός σε επίτευξη τέρματος
- 3. Άσκηση πειθαρχικού ελέγχου – Παραβάσεις που τιμωρούνται με αποβολή
- 3. Άσκηση πειθαρχικού ελέγχου – Αξιωματούχοι της ομάδας

Πρωτόκολλο VAR

- 1. Κατευθυντήριες αρχές
- 2. Αποφάσεις/γεγονότα του αγώνα που αλλάζουν μετά από ανασκόπηση της φάσης
- 4. Διαδικασίες

Κανόνες 1, 2 και 4 - Πρόγραμμα Ποιότητας της FIFA

Προστέθηκε ένα νέο τμήμα όπου περιγράφεται το Πρόγραμμα Ποιότητας της FIFA (FIFA Quality Programme – FQP). Ορισμένες λεπτομέρειες που αφορούν το εν λόγω Πρόγραμμα και οι σχετικές προδιαγραφές αφαιρέθηκαν από τους Κανόνες ώστε μελλοντικές αλλαγές του Προγράμματος να μην απαιτούν αντίστοιχα αλλαγές στους Κανόνες. Οι αλλαγές στη διατύπωση που προέκυψαν είναι οι εξής:

Κανόνας 1 – Ο αγωνιστικός χώρος

1. Επιφάνεια του αγωνιστικού χώρου

Τροποποιημένη διατύπωση:

Στις περιπτώσεις που χρησιμοποιείται τεχνητός χλοοτάπητας σε αγώνες πρωταθλήματος μεταξύ αντιπροσωπευτικών ομάδων εθνικών ομοσπονδιών μελών της Διεθνούς Ποδοσφαιρικής Ομοσπονδίας (FIFA) ή σε διεθνείς διασυλλογικούς αγώνες, η επιφάνεια πρέπει να πληροί τις προδιαγραφές του Προγράμματος Ποιότητας της FIFA για Χλοοτάπητες ~~ή να συμβαδίζει με τα διεθνή πρότυπα αγώνων (IMS)~~, εκτός εάν έχει δοθεί ειδική εξαίρεση από το Διεθνές Ποδοσφαιρικό Συμβούλιο (IFAB).

Κανόνας 1 – Ο αγωνιστικός χώρος

11. Τεχνολογία Γραμμής Τέρματος (GLT)

Τροποποιημένη διατύπωση:

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

~~Στις περιπτώσεις που χρησιμοποιείται Τεχνολογία Γραμμής Τέρματος, επιτρέπονται τροποποιήσεις στο πλαίσιο του τέρματος, σύμφωνα με τις προδιαγραφές που ορίζονται στο Πρόγραμμα Ποιότητας για την Τεχνολογία Γραμμής Τέρματος της FIFA και στους Κανόνες του Παιχνιδιού. Η χρήση της Τεχνολογίας Γραμμής Τέρματος πρέπει να ορίζεται στον κανονισμό της διοργάνωσης.~~
(...)

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 οποιοδήποτε πιθανώς εγκεκριμένων τροποποιήσεων στο πλαίσιο του τέρματος ή στην ενσωματωμένη στην μπάλα τεχνολογία) είναι πιστοποιημένο σύμφωνα με ένα από τα ακόλουθα πρότυπα: πληροί τις προδιαγραφές του Προγράμματος Ποιότητας της FIFA για την Τεχνολογία Γραμμής Τέρματος.

- **FIFA Quality Pro**
- **FIFA Quality**
- **IMS – INTERNATIONAL MATCH STANDARD**

~~Ένα ανεξάρτητο ινστιτούτο δοκιμών πρέπει να επιβεβαιώσει την ακρίβεια και λειτουργικότητα των διαφόρων τεχνολογικών συστημάτων των εταιριών σύμφωνα με το Εγχειρίδιο Δοκιμής του Προγράμματος Ποιότητας της FIFA για την Τεχνολογία Γραμμής Τέρματος (GLT). Στις περιπτώσεις όπου χρησιμοποιείται Τεχνολογία Γραμμής Τέρματος (GLT) ο διαιτητής πρέπει να ελέγξει την 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.~~

~~Στις περιπτώσεις όπου χρησιμοποιείται Τεχνολογία Γραμμής Τέρματος (GLT) ο διαιτητής πρέπει να ελέγξει την λειτουργικότητα της τεχνολογίας πριν τον αγώνα, όπως ορίζεται στο Εγχειρίδιο Δοκιμής.~~

Κανόνας 2 – Η μπάλα

1. Ιδιότητες και διαστάσεις

Τροποποιημένη διατύπωση:

Όλες οι μπάλες που χρησιμοποιούνται σε μια επίσημη διοργάνωση που διεξάγεται υπό την αιγίδα της FIFA ή των Συνομοσπονδιών πρέπει να φέρουν ένα από τα ακόλουθα σήματα πληρούν τις προδιαγραφές και να φέρουν ένα από τα σήματα του Προγράμματος Ποιότητας της FIFA για τις Μπάλες Ποδοσφαίρου.

Κάθε σήμα [από τα ανωτέρω] δείχνει (...) και πρέπει να έχουν εγκριθεί από το Διεθνές Ποδοσφαιρικό Συμβούλιο. ~~Τα ινστιτούτα που διεξάγουν τις δοκιμές υπόκεινται στην έγκριση της FIFA.~~

~~Στις περιπτώσεις που χρησιμοποιείται Τεχνολογία Γραμμής Τέρματος (GLT) οι μπάλες με ενσωματωμένη τεχνολογία πρέπει να φέρουν ένα από τα παραπάνω σήματα ποιότητας.~~

Κανόνας 4 – Εξοπλισμός παικτών

4. Άλλος εξοπλισμός

Ηλεκτρονικά συστήματα μέτρησης απόδοσης και κίνησης (EPTS)

Τροποποιημένη διατύπωση:

Όπου χρησιμοποιείται φορετή τεχνολογία [wearable technology] (...) η διοργανώτρια αρχή πρέπει να διασφαλίζει ότι η τεχνολογία που εφαρμόζεται (φοριέται) μαζί με τον εξοπλισμό των παικτών δεν είναι επικίνδυνη και πληροί ένα από τα παρακάτω πρότυπα: IMS (International Match Standard) ή FIFA Quality τις προδιαγραφές για φορετά EPTS βάσει του Προγράμματος Ποιότητας της FIFA για τα EPTS.

~~Τα ινστιτούτα που διεξάγουν τις δοκιμές υπόκεινται στην έγκριση της FIFA.~~

~~(...)~~

~~Ένα επαγγελματικό πρότυπο (standard) αναπτύχθηκε από τη FIFA και εγκρίθηκε από το IFAB προκειμένου να Το Πρόγραμμα Ποιότητας της FIFA για τα EPTS βοηθά τους αρμοδίους της διοργάνωσης (...)~~

~~Το παρακάτω σήμα υποδεικνύει ότι ένα σύστημα EPTS (που φοριέται ή είναι οπτικό) έχει εξεταστεί επίσημα σύμφωνα με τις προδιαγραφές όσον αφορά τα δεδομένα θέσεων (positional data) για την αξιοπιστία και την ακρίβειά τους.~~

Μεμονωμένες αλλαγές σε Κανόνες (κατά αριθμητική σειρά Κανόνων)

Κανόνας 1 – Ο αγωνιστικός χώρος

10. Τέρματα

Τροποποιημένη διατύπωση:

Κάθε τέρμα αποτελείται από (...) Τα κάθετα και το οριζόντιο δοκάρι πρέπει να είναι κατασκευασμένα από εγκεκριμένο υλικό. Το σχήμα των δοκαριών πρέπει να είναι τετράγωνο, ορθογώνιο, κυκλικό, ελλειπτικό ή ένας συνδυασμός των τεσσάρων αυτών σχημάτων και να μην είναι επικίνδυνα. Τα κάθετα και το οριζόντιο δοκάρι και των δύο τερμάτων θα πρέπει να είναι ιδίου σχήματος, δηλ. τετράγωνο, ορθογώνιο, κυκλικό, ελλειπτικό ή ένας 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.

Επεξήγηση

- Τα κάθετα και το οριζόντιο δοκάρι θα πρέπει να έχουν το ίδιο σχήμα· και τα δύο τέρματα θα πρέπει να είναι ίδια.
- Προστέθηκε αναφορά στο Πρόγραμμα Ποιότητας της FIFA για τα Τέρματα Ποδοσφαίρου.

Κανόνας 1 – Ο αγωνιστικός χώρος

11. Τεχνολογία Γραμμής Τέρματος (GLT)

Τροποποιημένη διατύπωση:

Αρχές της Τεχνολογίας Γραμμής Τέρματος (GLT)

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 αγώνα (μέσω του ρολογιού του διαιτητή, με δόνηση και οπτικό σήμα). επίσης, μπορεί να σταλεί στο δωμάτιο χειρισμού βίντεο (VOR).

Επεξήγηση

Σε αγώνες όπου χρησιμοποιούνται Βίντεο Βοηθοί Διαιτητή (VAR) το σήμα Τεχνολογίας Γραμμής Τέρματος θα πρέπει να στέλνεται στο δωμάτιο χειρισμού βίντεο (VOR).

Κανόνας 6 – Άλλοι Αξιωματούχοι Αγώνα

Τροποποιημένη διατύπωση:

Ο ΒΒΔ (VAR) και ο βοηθός του ΒΒΔ (AVAR) είναι οι «βίντεο» αξιωματούχοι αγώνα ("video" match officials – VMOs) και βοηθούν τον διαιτητή σύμφωνα με τους Κανόνες του Παιχνιδιού και το Πρωτόκολλο VAR όπως αυτό καθορίζεται από το ΔΠΣ (IFAB).

Επεξήγηση

Υπάρχει πλέον λίστα διεθνών βίντεο αξιωματούχων αγώνα (VMO) της FIFA.

Κανόνας 7 – Διάρκεια του αγώνα

3. Υπολογισμός του χαμένου χρόνου

Τροποποιημένη διατύπωση:

Ο υπολογισμός γίνεται από τον διαιτητή σε κάθε ημίχρονο για όλο τον χαμένο χρόνο παιχνιδιού σε αυτό το ημίχρονο εξ' αιτίας (...)

Επεξήγηση

Διευκρινίζεται ότι, εάν -για παράδειγμα- προκύψει διακοπή προς τη λήξη του αγώνα, η οποία είναι μεγαλύτερη σε διάρκεια από τον εναπομείναντα χρόνο παιχνιδιού [έως τη λήξη του αγώνα], τότε ο «επιπρόσθετος χρόνος» παιχνιδιού (ο οποίος υποδεικνύεται από τον 4^ο Διαιτητή) αντιστοιχεί στον εναπομείναντα χρόνο παιχνιδιού [έως τη λήξη του αγώνα] και όχι στην χρονική διάρκεια της διακοπής που προέκυψε.

Κανόνας 11 – Παίκτης εκτός παιχνιδιού – Offside

1. Θέση offside

Επιπρόσθετη διατύπωση:

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

Επεξήγηση

Όσον αφορά το παίξιμο της μπάλας με το χέρι (handball), ο ώμος δεν αποτελεί μέρος του βραχίονα. Πρόκειται λοιπόν [ο ώμος] για μέρος του σώματος με το οποίο μπορεί να μετρήσει κανονικά ένα γκολ και -συνεπώς- θα πρέπει να εκτιμάται κατ' αυτόν τον τρόπο, όταν κρίνεται μια θέση offside.

Κανόνας 12 – Παραβάσεις και ανάρμοστη συμπεριφορά

1. Άμεσο ελεύθερο λάκτισμα

Επιπρόσθετη διατύπωση:

Άμεσο ελεύθερο λάκτισμα καταλογίζεται όταν παίκτης υποπίπτει σε κάποια από τις παρακάτω παραβάσεις:

- (...)
- Δαγκώνει ή φτύνει κάποιον από τη λίστα ομάδας ή αξιωματούχο αγώνα

Επεξήγηση

Ελεύθερο λάκτισμα / πέναλτι μπορεί να καταλογιστεί μόνο για παράβαση εις βάρος ατόμου που αναφέρεται στη λίστα ομάδας (παίκτες, αναπληρωματικοί, αντικατασταθέντες και αποβληθέντες παίκτες και αξιωματούχοι ομάδας) ή εις βάρος αξιωματούχου αγώνα.

Κανόνας 12 – Παραβάσεις και ανάρμοστη συμπεριφορά

1. Άμεσο ελεύθερο λάκτισμα – Παιξιμο της μπάλας με το χέρι

Προηγούμενη διατύπωση (με τις διαγραφές):

(...)

Πρόκειται για παράβαση εάν ο παίκτης:

- Αγγίζει με πρόθεση τη μπάλα με το χέρι/τον βραχίονά του, ~~συμπεριλαμβανομένης της κίνησης~~ κινώντας το χέρι/τον βραχίονά του προς τη μπάλα
- Σημειώνει τέρμα στην αντίπαλη εστία απευθείας από το χέρι/τον βραχίονα, ακόμη και τυχαία, συμπεριλαμβανομένου του τερματοφύλακα
- Αφού η μπάλα έχει αγγίξει το χέρι/τον βραχίονά του ~~ή το χέρι/ τον βραχίονα ενός συμπαίκτη του~~, ακόμη και τυχαία, αμέσως μετά:
 - Σημειώνει τέρμα στην αντίπαλη εστία
 - ~~Δημιουργεί ευκαιρία για επίτευξη τέρματος~~
 - ~~Αγγίζει τη μπάλα με το χέρι/τον βραχίονά του αφού:~~
 - ~~Το χέρι/ο βραχίονάς του έχει καταστήσει αφύσικα μεγαλύτερο το σώμα του~~
 - ~~Το χέρι/ο βραχίονάς του βρίσκεται πάνω/πέρα από το επίπεδο των ώμων του (εκτός αν ο παίκτης παίξει τη μπάλα με πρόθεση και στη συνέχεια αυτή αγγίξει το χέρι/τον βραχίονά του)~~

~~Οι παραπάνω παραβάσεις ισχύουν ακόμα και αν η μπάλα αγγίξει το χέρι/τον βραχίονα του παίκτη απευθείας από το κεφάλι ή τον κορμό (συμπεριλαμβανομένου του ποδιού) ενός άλλου παίκτη που βρίσκεται κοντά.~~

~~Εκτός από τις παραπάνω παραβάσεις, δεν πρόκειται για παράβαση εάν η μπάλα αγγίξει το χέρι/τον βραχίονα ενός παίκτη:~~

- ~~Απευθείας από το κεφάλι ή τον κορμό του ίδιου του παίκτη (συμπεριλαμβανομένου του ποδιού)~~
- ~~Απευθείας από το κεφάλι ή τον κορμό (συμπεριλαμβανομένου του ποδιού) ενός άλλου παίκτη που βρίσκεται κοντά~~
- ~~Εάν το χέρι/ο βραχίονας είναι κοντά στον κορμό και δεν καθιστά τον κορμό αφύσικα μεγαλύτερο~~
- ~~Όταν ένας παίκτης πέφτει και το χέρι/ο βραχίονας βρίσκεται ανάμεσα στον κορμό και το έδαφος για να στηρίξει το σώμα, αλλά δεν εκτείνεται κάθετα ή οριζόντια μακριά από τον κορμό~~

Νέα διατύπωση:

(...)

Δεν συνιστά παράβαση κάθε άγγιγμα του χεριού/βραχίονα του παίκτη με τη μπάλα.

Πρόκειται για παράβαση [παιξίματος της μπάλας με το χέρι], εάν ένας παίκτης:

- Αγγίζει τη μπάλα με πρόθεση με το χέρι/τον βραχίονά του, για παράδειγμα κινεί το χέρι/τον βραχίονά του προς τη μπάλα
- Αγγίζει τη 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 να ακουμπήσει η μπάλα το χέρι/τον βραχίονά του και να του καταλογιστεί παράβαση
- Σημειώνει τέρμα στην αντίπαλη εστία:
 - Απευθείας από το χέρι/τον βραχίονά του, ακόμη κι αν έγινε χωρίς πρόθεση, συμπεριλαμβανομένου του τερματοφύλακα
 - Αμέσως αφού η μπάλα ακουμπήσει το χέρι/τον βραχίονά του, ακόμη κι αν έγινε χωρίς πρόθεση.

Επεξήγηση

- Δεν συνιστά παράβαση παιξίματος της μπάλας με το χέρι κάθε άγγιγμα μεταξύ του χεριού/βραχίονα και της μπάλας
- Οι διαιτητές θα πρέπει να κρίνουν αν ισχύει η συσχέτιση *θέσης χεριού/βραχίονα* ενός παίκτη με το τι κάνει αυτός σε μια δεδομένη φάση.
- Αφαιρέθηκαν οι παραβάσεις χωρίς πρόθεση παιξίματος της μπάλας με το χέρι από συμπαίκτη πριν σημειωθεί τέρμα και χωρίς πρόθεση παιξίματος της μπάλας με το χέρι που δημιουργεί ευκαιρία για επίτευξη τέρματος.

Κανόνες 12 – Παραβάσεις και ανάρμοστη συμπεριφορά

1. Έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα

Επιπρόσθετη διατύπωση:

Έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα καταλογίζεται όταν ένας παίκτης:

- (...)
 - Ξεκινά μια εκ προθέσεως παραπλανητική ενέργεια (trick) για να καταλήξει η μπάλα στον τερματοφύλακα (συμπεριλαμβανομένων και των περιπτώσεων του ελεύθερου λακτίσματος ή από τέρματος λακτίσματος), χρησιμοποιώντας το κεφάλι, το στήθος, το γόνατο κ.λπ. ώστε να καταστρατηγήσει τον Κανόνα, Αν την παραπλανητική ενέργεια την ξεκινήσει ο τερματοφύλακας τιμωρείται αυτός.
 - Υποπίπτει σε οποιαδήποτε άλλη παράβαση (...)

Κανόνες 12 – Παραβάσεις και ανάρμοστη συμπεριφορά

1. Άσκηση πειθαρχικού ελέγχου – Παρατηρήσεις (κίτρινες κάρτες) για αντιαθλητική συμπεριφορά

Τροποποιημένη διατύπωση:

Υπάρχουν διαφορετικές περιπτώσεις για τις οποίες ένας παίκτης πρέπει να παρατηρείται για αντιαθλητική συμπεριφορά, συμπεριλαμβανομένου εάν ένας παίκτης:

- (...)
 - ~~Χρησιμοποιεί~~ Ξεκινά μια εκ προθέσεως παραπλανητική ενέργεια (trick) ώστε η μπάλα να μεταβιβαστεί ~~για να μεταβιβάσει τη μπάλα~~ (είτε μετά από ελεύθερο λάκτισμα είτε μετά από λάκτισμα από το τέρμα) στον τερματοφύλακα χρησιμοποιώντας το κεφάλι, το στήθος, το γόνατο κ.λπ. ώστε να καταστρατηγήσει τον Κανόνα, ανεξαρτήτως αν ο τερματοφύλακας αγγίζει τη μπάλα με τα χέρια του· ο τερματοφύλακας παρατηρείται αν εκείνος ευθύνεται για το ξεκίνημα της εκ προθέσεως παραπλανητικής ενέργειας

Επεξήγηση

Η παράβαση παραπλανητικής ενέργειας (trick), η οποία καταστρατηγεί τον Κανόνα και εμποδίζει τον τερματοφύλακα να χειριστεί τη μπάλα μετά από ένα εκούσιο λάκτισμα από συμπαίκτη θα ισχύει πλέον για τα από τέρματος λακτίσματα. Ο τερματοφύλακας παρατηρείται εφόσον ευθύνεται για το ξεκίνημα τέτοιας παραπλανητικής ενέργειας.

Κανόνες 12 – Παραβάσεις και ανάρμοστη συμπεριφορά

1. Επανεναρξη του παιχνιδιού μετά από παραβάσεις και ανάρμοστη συμπεριφορά

Τροποποιημένη διατύπωση:

Εάν η μπάλα είναι στο παιχνίδι και ένας παίκτης υποπέσει σε παράβαση με το σώμα μέσα στον αγωνιστικό χώρο εις βάρος:

- Ενός αντιπάλου – έμμεσο ή άμεσο ελεύθερο λάκτισμα ή πέναλτι
- Ενός συμπαίκτη, αναπληρωματικού, αντικατασταθέντα ή αποβληθέντα παίκτη, αξιωματούχου ομάδας ή αξιωματούχου αγώνα – άμεσο ελεύθερο λάκτισμα ή πέναλτι
- ~~Οποιοδήποτε άλλου ατόμου – ελεύθερο διαιτητή~~

Όλες οι λεκτικές παραβάσεις τιμωρούνται με έμμεσο ελεύθερο λάκτισμα.

Εάν ο διαιτητής διακόψει το παιχνίδι για παράβαση που διέπραξε παίκτης, εντός ή εκτός του αγωνιστικού χώρου, εις βάρος ενός εξωτερικού παράγοντα, τότε το παιχνίδι αρχίζει εκ νέου με ελεύθερο διαιτητή, εκτός αν καταλογίζεται ελεύθερο λάκτισμα για αποχώρηση από τον αγωνιστικό χώρο χωρίς την άδεια του διαιτητή.

Επεξήγηση

Μπορεί να καταλογιστεί ελεύθερο λάκτισμα/πέναλτι μόνο για παράβαση που διαπράττεται εις βάρος ατόμου στις λίστες των ομάδων (παίκτης, αναπληρωματικοί, αντικατασταθέντες και αποβληθέντες παίκτες και αξιωματούχοι ομάδας) ή εις βάρος ενός αξιωματούχου αγώνα. Εάν το παιχνίδι διακόπτεται λόγω συμβάντος στο οποίο εμπλέκεται οποιοδήποτε άλλο άτομο, ζώο, αντικείμενο κ.λπ. (εξωτερικός παράγοντας), τότε το παιχνίδι ξεκινά εκ νέου με ελεύθερο διαιτητή, εκτός των περιπτώσεων όπου καταλογίζεται ελεύθερο λάκτισμα για αποχώρηση από τον αγωνιστικό χώρο χωρίς την άδεια του διαιτητή.

Πρωτόκολλο VAR

Τροποποιημένη διατύπωση:

Η χρήση του VAR επιτρέπεται μόνο όπου η διοργανώτρια αρχή του αγώνα έχει εκπληρώσει όλες τις προϋποθέσεις του Προγράμματος Έγκρισης και Βοήθειας Εκπλήρωσης (Implementation Assistance and Approval Programme – IAAP) **Πρωτοκόλλου VAR και των ερμηνειών**, όπως αυτές αποτυπώνονται στα έγγραφα της FIFA για το Πρόγραμμα αυτό και εφόσον έχει λάβει γραπτή άδεια από ~~το Δ.Π.Σ.~~ και τη FIFA.

Επεξήγηση

Γραπτή άδεια για χρήση VAR απαιτείται μόνο από τη FIFA.

Πρωτόκολλο VAR

4. Διαδικασίες

Επιπρόσθετη διατύπωση:

VAR, AVAR και τεχνικοί χειριστές επαναλήψεων (RO) 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 RO, οι παρακάτω αρχές θα πρέπει να συμπεριληφθούν στους κανονισμούς της διοργάνωσης:

- 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.

Επεξήγηση

Οι διοργανώσεις θα πρέπει να εντάξουν στους κανονισμούς τους τις αρχές που πρέπει να ακολουθηθούν εάν ένας VMO ή ένας τεχνικός RO αδυνατεί να ξεκινήσει ή να συνεχίσει έναν αγώνα.

Γλωσσάρι – Ποδοσφαιρικοί όροι

Επιθετική, προσβλητική ή υβριστική γλώσσα/πράξη(εις)

Συμπεριφορά λεκτική ή μη λεκτική (γλώσσα του σώματος), η οποία είναι αγενής, προσβλητική, αναιδής· τιμωρείται με αποβολή (κόκκινη κάρτα)

Γλωσσάρι – Διαιτητικοί όροι

«Βίντεο» αξιωματούχοι αγώνα (VMO)

Είναι ο VAR και ο AVAR, οι οποίοι βοηθούν τον διαιτητή σύμφωνα με τους Κανόνες του Παιχνιδιού και το Πρωτόκολλο VAR.

Γλωσσάρι

[Επιστροφή](#) 

ΓΛΩΣΣΑΡΙ

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.

ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΙΚΟΙ ΦΟΡΕΙΣ

Το 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 Ποδοσφαιρική Ομοσπονδία

Διοικητικό Όργανο που είναι υπεύθυνο για το ποδόσφαιρο σε μια χώρα.

ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΙΚΟΙ ΟΡΟΙ

A

Αγωνιστικός χώρος (Γήπεδο)

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

Αδικοιολόγητη 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 (δες τεχνικό επιτελείο).

Αποβολή

Άλλη μία λέξη για την έννοια “αποβολή” (κόκκινη κάρτα).

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 (εναρκτήριο λάκτισμα είχε εκτελεστεί κανονικά), ο παίκτης δεν μπορεί να αντικατασταθεί.

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 (σωματική διάσταση).

Β

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

Ελεύθερο διαιτητή

Μια μέθοδος επανέναρξης του παιχνιδιού – ο διαιτητής αφήνει την μπάλα να πέσει για έναν παίκτη της ομάδας που άγγιξε τελευταία την μπάλα (εκτός των περιπτώσεων που η μπάλα βρίσκεται μέσα στην περιοχή πέναλτι οπότε αφήνεται για τον τερματοφύλακα), η μπάλα είναι στο παιχνίδι ("παίζει") όταν ακουμπήσει στο έδαφος.

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.

Επανάναρξη

Κάθε μέθοδος επανέναρξης 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 (προσοποίηση)

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

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

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

Παίκτης

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 σφάλλουσα ομάδα.

Ποινή

Πειθαρχική απόφαση που παίρνει ο διαιτητής.

Πρόθεση

Μια ενέργεια την οποία ο παίκτης σκόπευε να κάνει. Δεν είναι αντανakλαστική 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 σεγκολ, λήψη υγρών, έλεγχος και ανασκόπηση VAR κ.λπ.

Προσποίηση

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

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 σφυρίκτρας (μόνο για το διαιτητή).

Σκόπιμα

Μια εσκεμμένη ενέργεια (όχι τυχαία)

Σοβαρό Επικίνδυνο Παιξιμο

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 (δες 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 στηνεστιά (δες Κανόνα 1 για περισσότερες λεπτομέρειες).

Τιμωρεί

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

Διαιτητικοί όροι

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, πλάγιου.

☐ Τέταρτος αξιωματούχος

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

☐ Επιπρόσθετος βοηθός διαιτητή (ΕΒΔ)

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.

«Βίντεο» αξιωματούχοι αγώνα (“Video” match officials)

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

☐ Βοηθός του VAR (AVAR)

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

☐ Βίντεο Βοηθός Διαιτητή – BBD (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.

Πρακτικές Οδηγίες Για Αξιωματούχους 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 τις αρμόδιες αρχές.

Επεξήγηση συντομογραφιών :

*Β.Δ. = Βοηθός Διαιτητής

*Ε.Β.Δ. = Επιπρόσθετος Βοηθός Διαιτητής

Θέση, Κίνηση και Συνεργασία

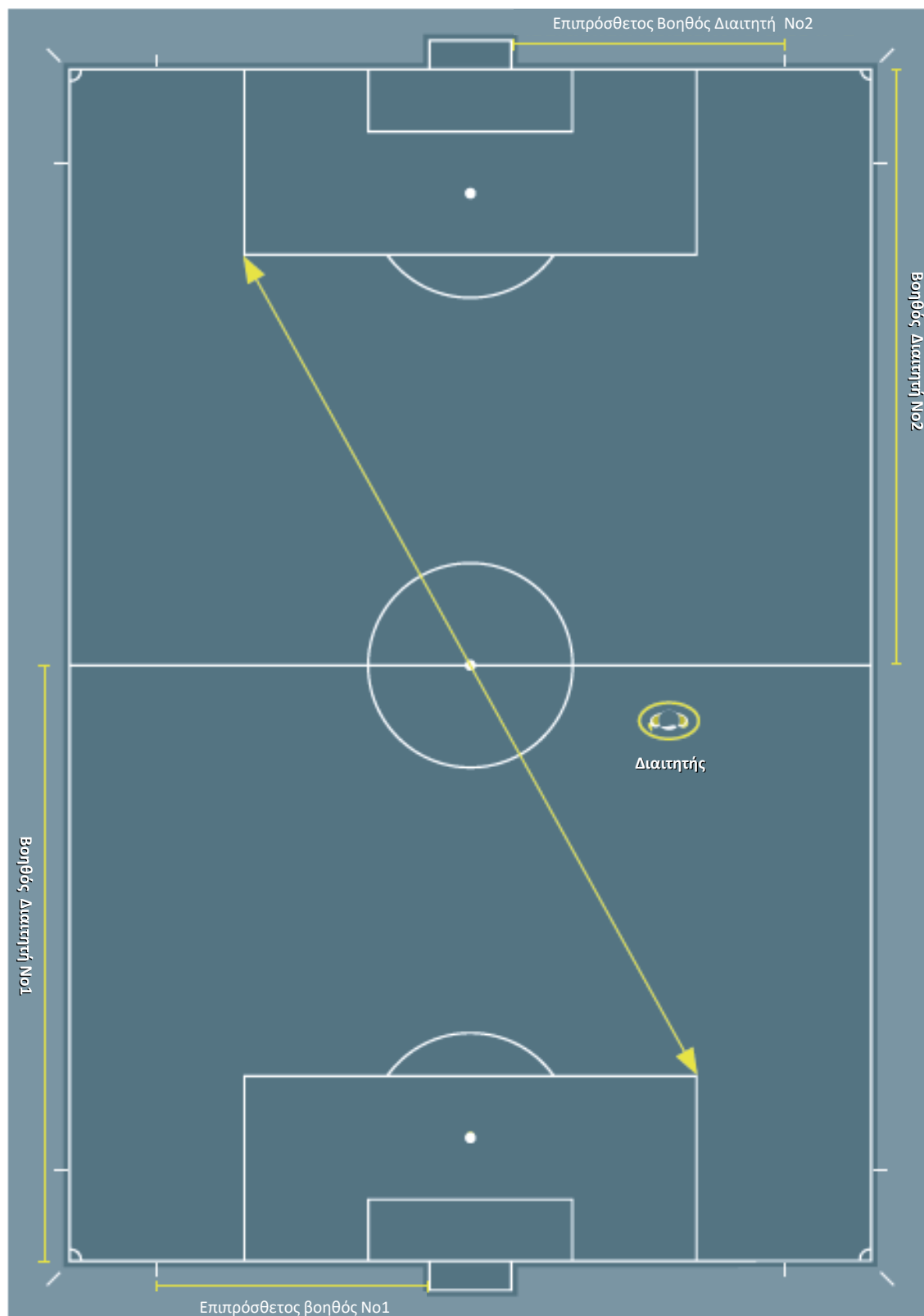
1. Γενικά “θέση και κίνηση”

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 πεδίου 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, διευκολύνεται ο διαιτητής 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 ...
 - ✓ 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 το δεύτερο τελευταίο 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. Θέσεις και συνεργασία

Συμβουλευτική πληροφόρηση (διαβούλευση)

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.

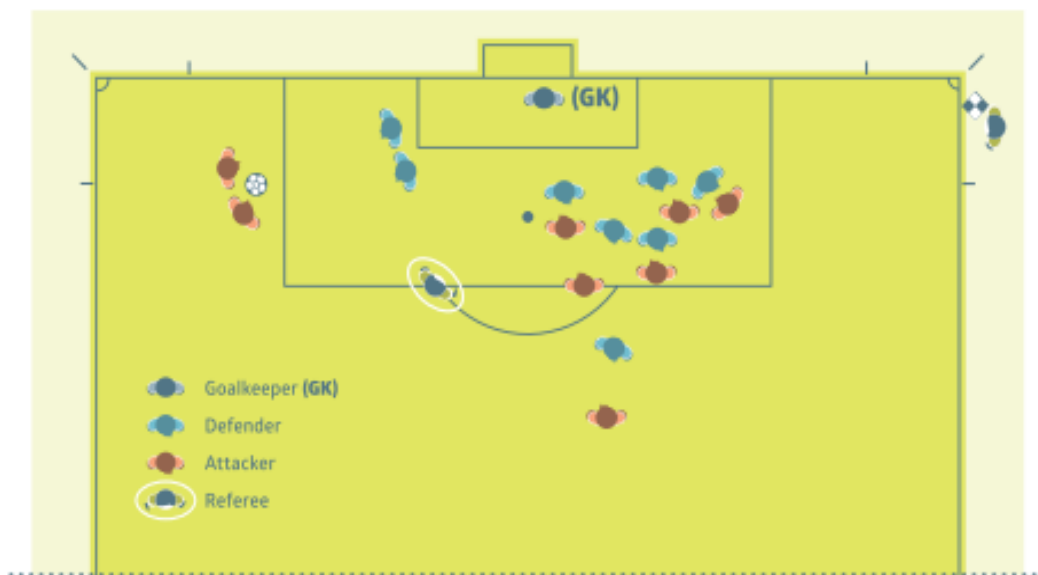
Κόρνερ

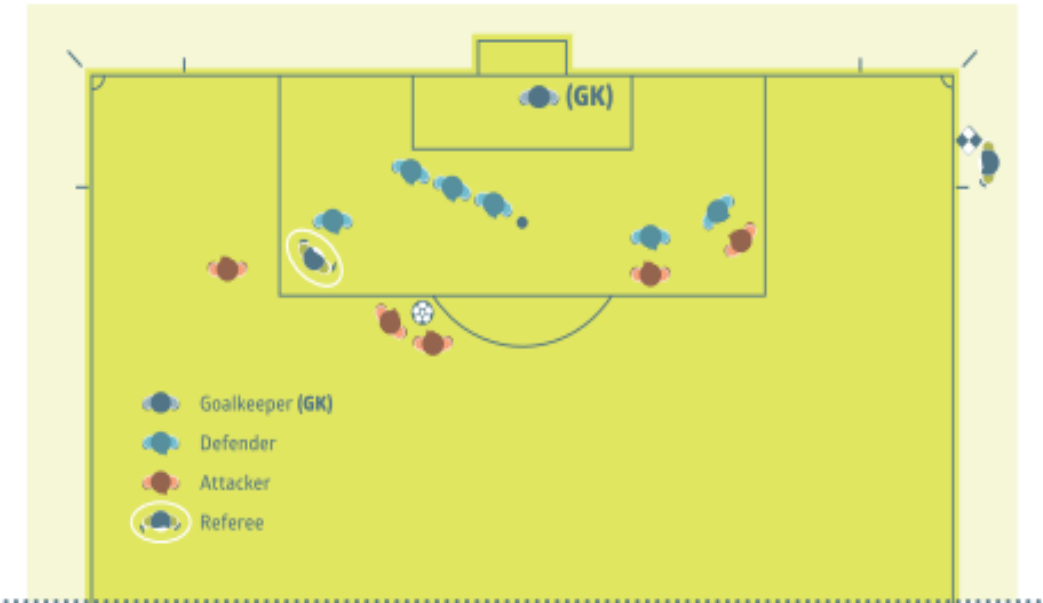
Η θέση του ΒΔ, σε ένα κτύπημα κόρνερ, είναι πίσω από τη σημαία του κόρνερ, σε ευθεία με τη γραμμή τέρματος, αλλά ο ΒΔ δεν πρέπει να επηρεάζει τον παίκτη που εκτελεί το κόρνερ και πρέπει να ελέγχει ότι η μπάλα είναι σωστά τοποθετημένη στη περιοχή κόρνερ.



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.



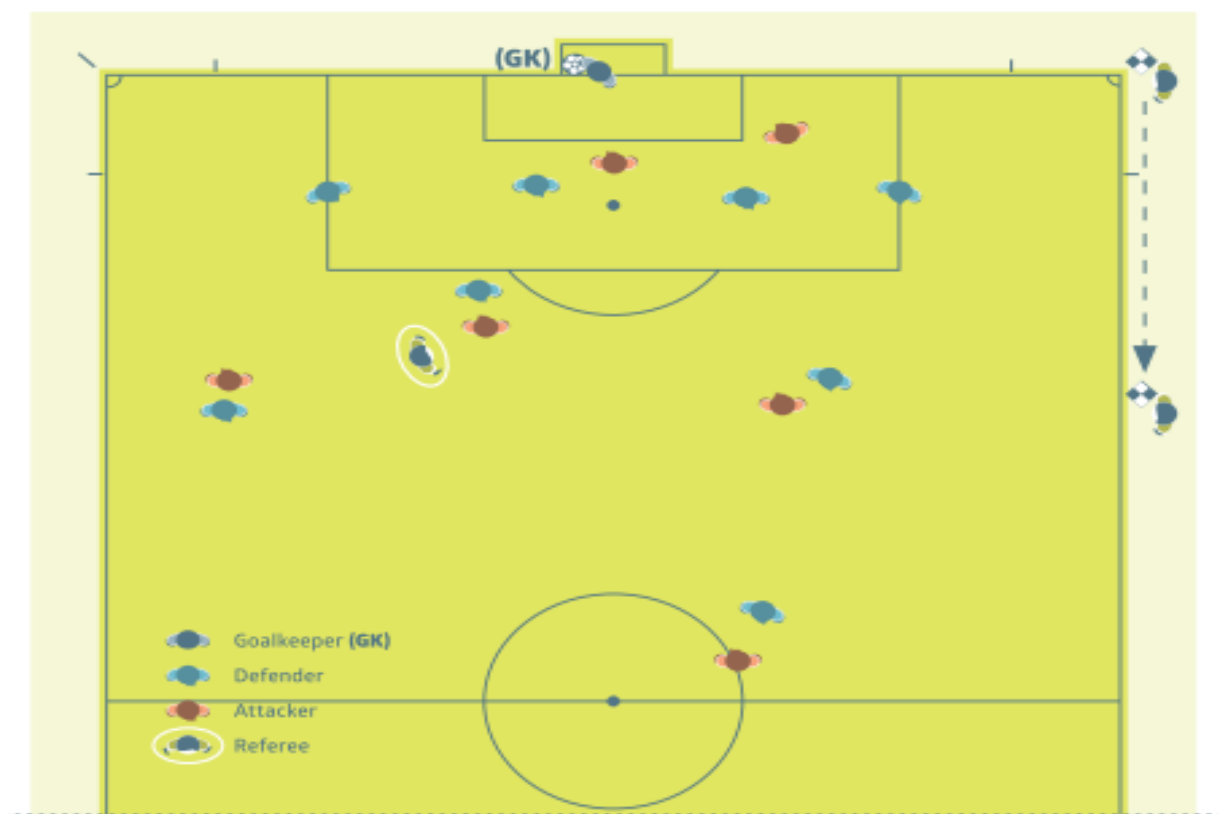


Επίτευξη τέρματος / μη επίτευξη τέρματος

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

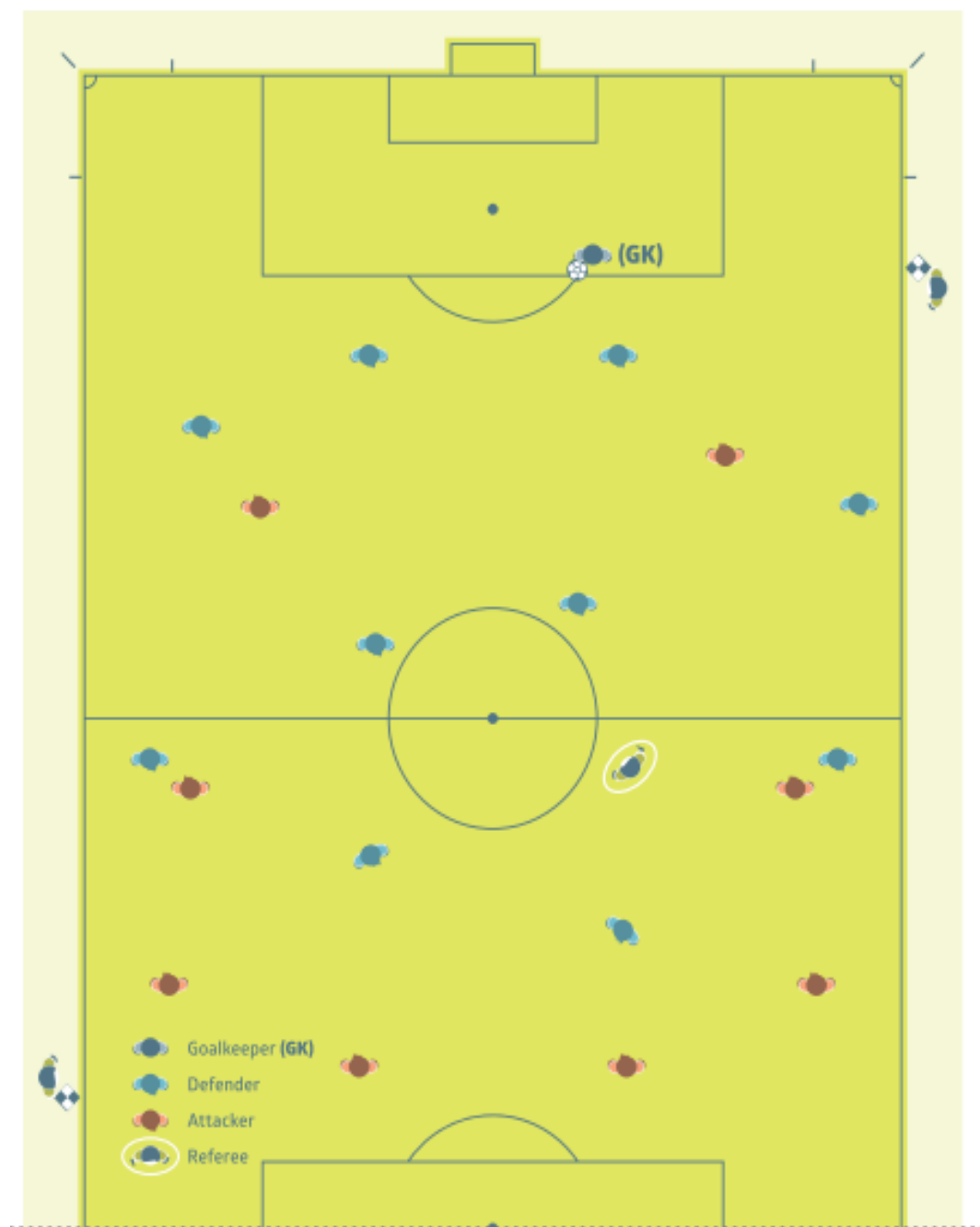
Ο ΒΔ πρέπει πρώτα να ελέγχει αν η μπάλα είναι μέσα στην περιοχή τέρματος. Αν η μπάλα δεν έχει τοποθετηθεί σωστά, ο ΒΔ δεν πρέπει να μετακινείται από τη θέση του, να έρχεται σε οπτική επαφή με το διαιτητή και να σηκώνει τη σημαία. Εφόσον η μπάλα τοποθετηθεί σωστά μέσα στην περιοχή τέρματος, ο ΒΔ πρέπει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



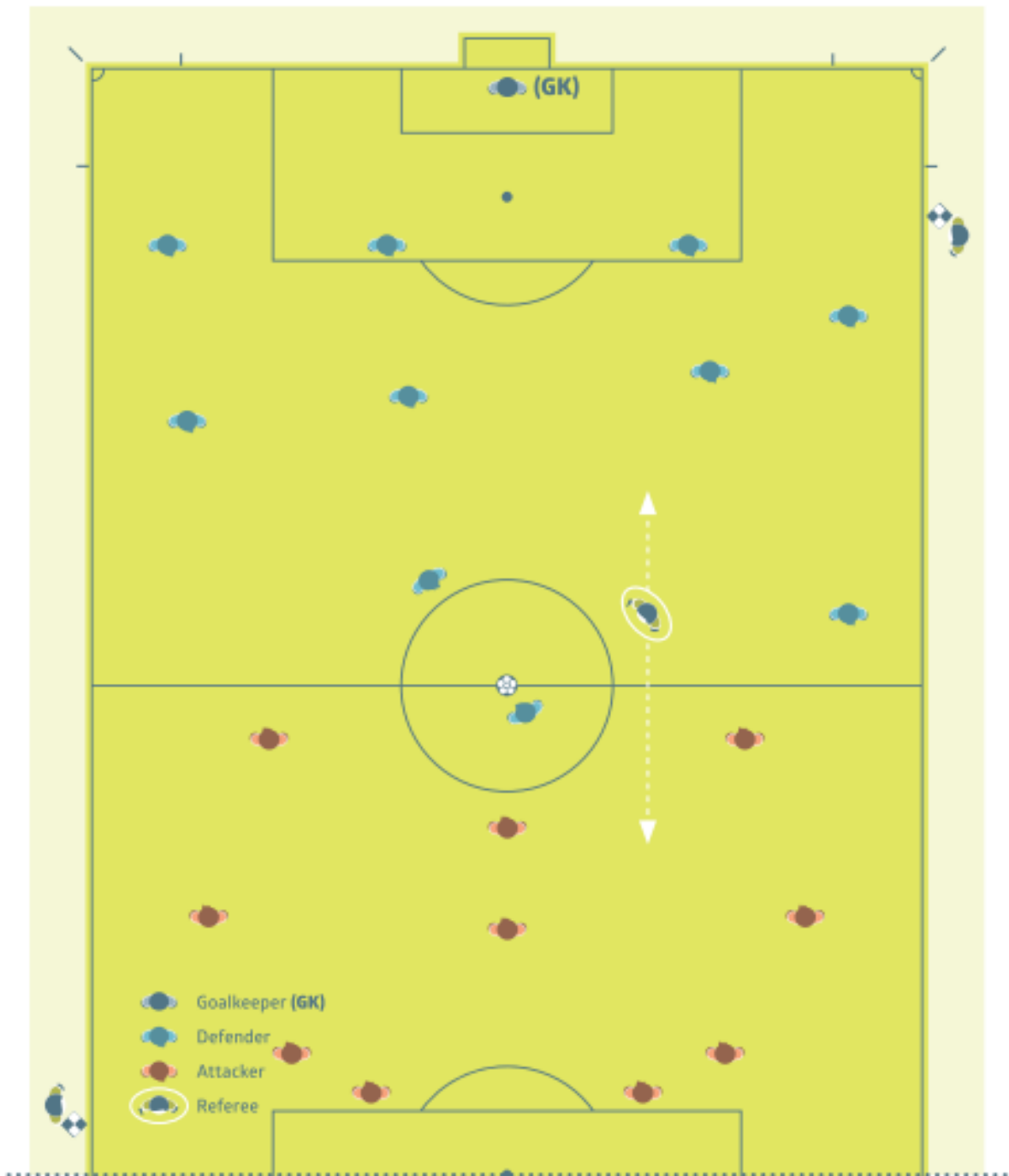
Διώξιμο της μπάλας από τον τερματοφύλακα (GK)

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 τελευταίο αμυνόμενο.



Λακτίσματα από το σημείο του 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 GLT (τεχνολογία γραμμής) 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 4^{ος} 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 4^{ος} 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 4^{ος} διαιτητής, ο ΒΔ δε χρειάζεται να μετακινηθεί στη διχοτόμο γραμμή, καθώς ο 4^{ος} 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.

Γλώσσα του σώματος

Επικοινωνία και χρήση σφυρίχτρας

ΓΛΩΣΣΑ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ, ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΧΡΗΣΗ ΣΦΥΡΙΧΤΡΑΣ

1. Διαιτητές

Γλώσσα του σώματος

Είναι ένα εργαλείο που ο Διαιτητής χρησιμοποιεί για να :

- ☞ βοηθήσει στον έλεγχο του αγώνα
- ☞ επιδείξει δικαιοδοσία (εξουσία) και αυτοέλεγχο

Η γλώσσα του σώματος δεν είναι επεξήγηση μιας απόφασης

Σήματα

Δες τον Κανόνα 5 με τα σκίτσα των σημάτων

Σφυρίχτρα

Σφύριγμα χρειάζεται για:

- ☞ ν' αρχίσει το παιχνίδι (1^ο και 2^ο ημίχρονο κανονικής διάρκειας και παράτασης) ή μετά από ένα γκολ
- ☞ να σταματήσει το παιχνίδι
 - για ένα ελεύθερο λάκτισμα (φάουλ) ή πέναλτι
 - το αν το παιχνίδι διακόπτεται (προσωρινά) ή ματαιώνεται
 - το τέλος κάθε ημιχρόνου
- ☞ να επαναρχίσει το παιχνίδι με:
 - ελεύθερα λακτίσματα (φάουλ) όταν απαιτείται να τηρηθεί η κατάλληλη απόσταση (του τείχους)
 - κτύπημα πέναλτι
- ☞ να επαναρχίσει το παιχνίδι μετά από μία διακοπή του για :
 - παρατήρηση (κίτρινη κάρτα) ή αποβολή (κόκκινη κάρτα)
 - τραυματισμό
 - Αντικατάσταση (αλλαγή παίκτη)

σφύριγμα ΔΕΝ χρειάζεται για:

- ☞ να σταματήσει το παιχνίδι για ένα ξεκάθαρο :
 - από τέρματος λάκτισμα, κόρνερ, πλάγιο ή γκολ
- ☞ να επαναρχίσει το παιχνίδι μετά από :
 - τα περισσότερων ειδών ελεύθερα λακτίσματα, από τέρματος λάκτισμα, κόρνερ, πλάγιο ή ελεύθερο διαιτητή

Η σφυρίχτρα που χρησιμοποιείται πολύ συχνά/ που δεν είναι απαραίτητη, θα έχει μικρότερο αντίκτυπο όταν αυτή θα χρειαστεί

Αν ο Διαιτητής θέλει ο παίκτης (ες) να περιμένει, για το σφύριγμα, πριν επαναρχίσει το παιχνίδι (π.χ. όταν βεβαιωθεί ότι οι αμυνόμενοι παίκτες βρίσκονται στα 9,15 μ. σε ένα ελεύθερο λάκτισμα), 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 ένα ελεύθερο διαιτητή.

2. Βοηθοί Διαιτητές

Σήμα ήχου (beep)

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

- ☞ offside
- ☞ παραβάσεις (εκτός οπτικού πεδίου του Διαιτητή)
- ☞ πλάγια, κόρνερ, από τέρματος λακτίσματα (αμφίβολες- δύσκολες καταστάσεις)

Σύστημα ηλεκτρονικής επικοινωνίας

Όπου χρησιμοποιείται σύστημα ηλεκτρονικής επικοινωνίας, ο Διαιτητής θα συμβουλεύσει τους Β.Δ. στο πότε θα πρέπει να θεωρείται κατάλληλο να χρησιμοποιούν τη συσκευή επικοινωνίας, αντί για με το γνωστό σήμα (σήκωμα της σημαίας)

Τεχνική 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. Όταν ο ΒΔ κάνει ένα σήμα, 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 προμελετημένη (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 που θα χρησιμοποιήσουν για το επόμενο σήμα 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 :

- ☞ αν 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 (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 (σημασία), κάτι που πρέπει να έχει συμφωνηθεί στην προ του αγώνα συζήτηση.

Σήματα

Δες στον Κανόνα 6 τις εικόνες με τα σήματα

Κόρνερ/ από τέρματος λάκτισμα

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

- ☞ κοντά στον βοηθό- δείχνει αν είναι από τέρματος λάκτισμα ή κόρνερ
- ☞ 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 γίνει σήμα, 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 δώσει σήμα για 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 είχε εφαρμόσει το πλεονέκτημα (αν είχε δει την παράβαση)
- ☞ Όταν συμβεί μια παράβαση/ παράπτωμα που απαιτεί σήμα από το ΒΔ, αυτός πρέπει ...
- ☞ να σηκώσει τη σημαία με ΤΟ ΙΔΙΟ ΧΕΡΙ που θα χρησιμοποιηθεί για την υπόλοιπη υπόδειξη. Αυτό δίνει στο διαιτητή ξεκάθαρη ένδειξη σχετικά με το υπέρ ποιάς 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 δεξ» 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 πού βρίσκεται ο διαιτητής, τι ενέργεια έλαβε και να κάνει σήμα, με τη σημαία, αν είναι απαραίτητο. Σε περιπτώσεις αντιμετώπισης 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) στο μήκος της πλάγιας γραμμής, προς τη διχοτόμο γραμμή, για να δείξει ότι η παράβαση έγινε ΕΞΩ από την περιοχή πέναλτι.

Γκολ – όχι γκολ

Όταν είναι φανερό 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 ότι 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 μια 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 (να δείξει ο Διαιτητής ότι τον είδε) 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 λάκτισμα και παρεμποδίζει την επίτευξη ενός τέρματος, ο ΒΔ πρέπει να υποδείξει 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 4^ο 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 από την πλάγια γραμμή :

- ☞ κοντά στο ΒΔ– μια άμεση υπόδειξη πρέπει να γίνει ώστε να δείξει 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 το ΒΔ και ο ΒΔ έχει αμφιβολία σχετικά με την κατεύθυνση του πλάγιου– ο ΒΔ πρέπει να σηκώσει τη σημαία για να ενημερώσει τον διαιτητή ότι η μπάλα είναι εκτός παιχνιδιού, να κάνει οπτική επαφή μαζί του και να ακολουθήσει το σήμα του διαιτητή.

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 beep από το κοντάρι της σημαίας. 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).

Ο διαιτητής όμως θα πάρει την τελική απόφαση.

Άλλες συμβουλές – οδηγίες

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 αν 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. Προσθήκη χαμένου χρόνου

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' αντιμετωπίζουν 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

Παράβαση οφσάιντ

Συνέχεια παιχνιδιού
Δεν υπάρχει παράβαση
οφσάιντ



Τρόπος παράβασης οφσάιντ



Κίνηση της μπάλας



Κίνηση του παίκτη

4. Οφσάιντ

Εικόνα (1) Επηρεάζοντας το παιχνίδι

Ένας επιτιθέμενος, σε θέση offside (A), που δεν επηρεάζει έναν αντίπαλο, αγγίζει τη μπάλα. Ο ΒΔ πρέπει να σηκώσει τη σημαία όταν ο παίκτης αγγίζει τη μπάλα.



Εικόνα (2) Επηρεάζοντας το παιχνίδι

Ένας επιτιθέμενος, σε θέση offside (A), που δεν επηρεάζει έναν αντίπαλο, ΔΕΝ ακουμπά τη μπάλα. Ο παίκτης δεν ακουμπά τη μπάλα, άρα δεν μπορεί να τιμωρηθεί.

Εικόνα (3) Επηρεάζοντας το παιχνίδι

Ένας επιτιθέμενος ευρισκόμενος σε θέση offside (A) τρέχει προς τη μπάλα και ένας συμπαίκτης του, σε κανονική θέση (B), επίσης τρέχει προς τη μπάλα και την αγγίζει. Ο παίκτης (A) δεν ακούμπησε τη μπάλα, έτσι δεν μπορεί να τιμωρηθεί.



Εικόνα (4) Επηρεάζοντας το παιχνίδι

Ένας παίκτης ευρισκόμενος 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.



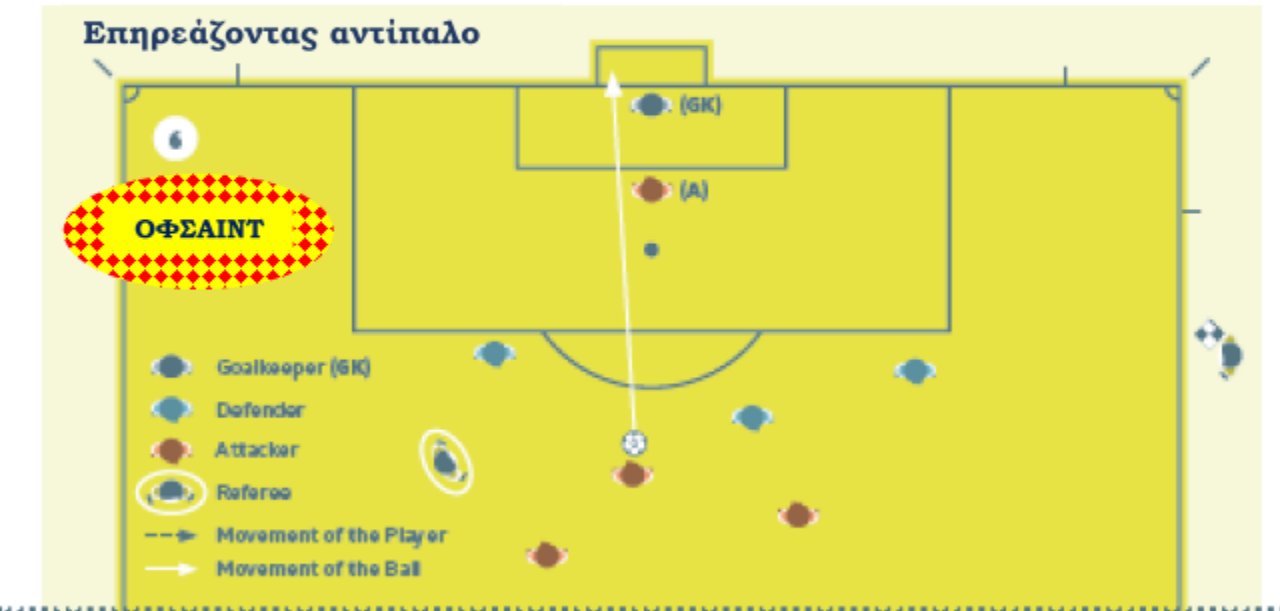
Εικόνα (5) Επηρεάζοντας το παιχνίδι

Ένας επιτιθέμενος, που βρίσκεται σε θέση offside, τρέχει προς τη μπάλα και ΔΕΝ την αγγίζει. Ο ΒΔ πρέπει να δείξει από τέρματος λάκτισμα.



Εικόνα (6) Επηρεάζοντας έναν αντίπαλο

Ένας επιτιθέμενος, ευρισκόμενος σε θέση offside, ξεκάθαρα παρεμποδίζει το οπτικό πεδίο του τερματοφύλακα. Ο παίκτης πρέπει να τιμωρηθεί διότι παρεμποδίζει έναν αντίπαλο από το να παίξει ή να είναι σε θέση να παίξει τη μπάλα.



Εικόνα (7) Επηρεάζοντας έναν αντίπαλο

Ένας επιτιθέμενος, που βρίσκεται σε θέση offside (A), δεν παρεμποδίζει ξεκάθαρα το οπτικό πεδίο του τερματοφύλακα ούτε μαρκάρει έναν αντίπαλο για τη μπάλα.



Εικόνα (8) Επηρεάζοντας έναν αντίπαλο

Ένας επιτιθέμενος, που βρίσκεται σε θέση offside (A), τρέχει προς τη μπάλα, αλλά δεν εμποδίζει τον αντίπαλο από το να παίξει ή να είναι σε θέση να παίξει τη μπάλα. Ο παίκτης (A) δεν μαρκάρει τον αντίπαλο (B) για τη μπάλα.



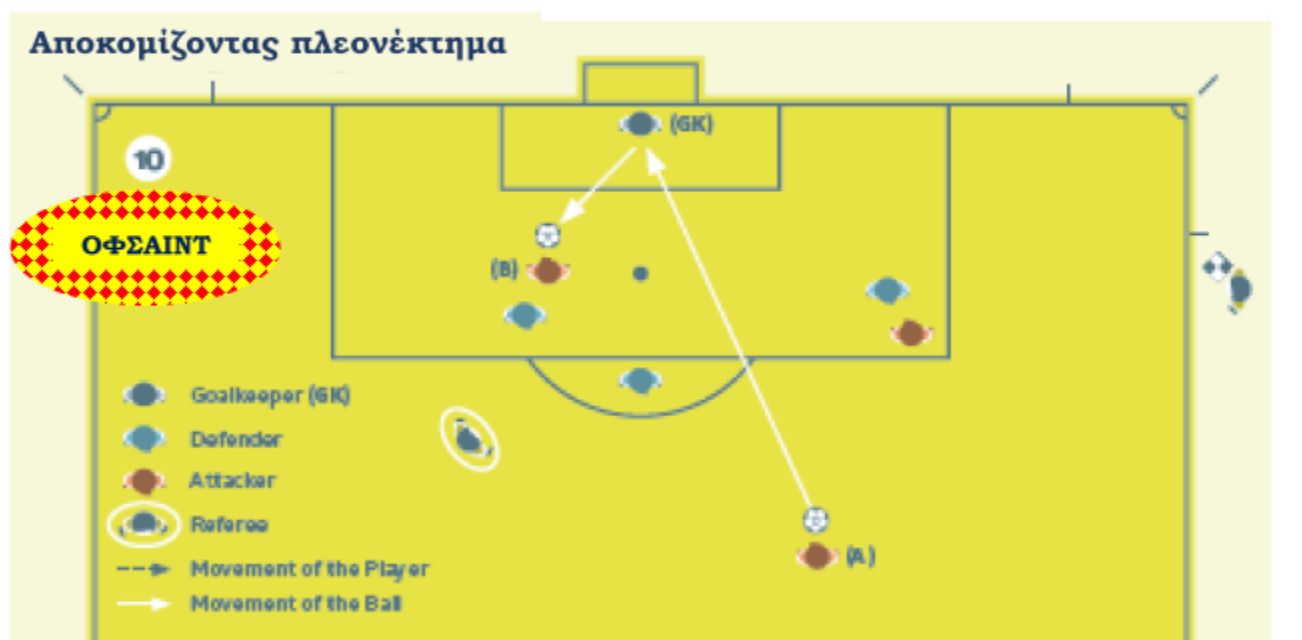
Εικόνα (9) Επηρεάζοντας έναν αντίπαλο

Ένας επιτιθέμενος, ευρισκόμενος σε θέση offside (A), τρέχει προς τη μπάλα εμποδίζοντας τον αντίπαλο (B) από το να παίξει ή να είναι σε θέση να παίξει τη μπάλα, μαρκάροντας τον αντίπαλο για τη μπάλα. Ο παίκτης (A) μαρκάρει έναν αντίπαλο (B) για τη μπάλα.



Εικόνα (10) Αποκομίζοντας ένα πλεονέκτημα

Ένας επιτιθέμενος, που βρίσκεται σε θέση offside (B) τιμωρείται διότι έπαιξε ή άγγιξε τη μπάλα, που αναπήδησε, εξοστρακίσθηκε ή παίχτηκε από μια εσκεμμένη απόκρουση (σώσιμο) από τον τερματοφύλακα, ενώ ήταν σε θέση offside όταν η μπάλα αγγίχτηκε ή παίχτηκε τελευταία από ένα συμπαίκτη του.



Εικόνα (11) Αποκομίζοντας ένα πλεονέκτημα

Ένας επιτιθέμενος, που βρίσκεται σε θέση offside (B), τιμωρείται γιατί παίζει ή αγγίζει τη μπάλα που αναπήδησε ή εξοστρακίσθηκε ύστερα από μια εσκεμμένη απόκρουση (σώσιμο) από έναν παίκτη της αμυνόμενης ομάδας, ενώ ήταν σε θέση offside όταν η μπάλα παίχτηκε ή αγγίχτηκε τελευταία από ένα συμπαίκτη του.



Εικόνα (12) Αποκομίζοντας ένα πλεονέκτημα

Το σουτ από ένα συμπαίκτη (A) αναπηδά από τον τερματοφύλακα. Ο παίκτης (B) είναι σε κανονική θέση και παίζει τη μπάλα. Ο παίκτης (C) ευρισκόμενος σε θέση offside, δεν τιμωρείται, διότι δεν αποκομίζει κάποιο πλεονέκτημα ευρισκόμενος σε εκείνη τη θέση, διότι ο παίκτης αυτός δεν άγγιξε τη μπάλα.



Εικόνα (13) Αποκομίζοντας ένα πλεονέκτημα

Το σουτ ενός συμπαίκτη (Α) αναπηδά ή εξοστρακίζεται από έναν αντίπαλο προς τον παίκτη (Β) ο οποίος τιμωρείται διότι παίζει τη μπάλα ενώ βρισκόταν από προηγούμενα σε θέση offside.



Εικόνα (14) Αποκομίζοντας ένα πλεονέκτημα

Ένας επιτιθέμενος (C), βρίσκεται σε θέση offside και δεν επηρεάζει αντίπαλο. Όταν ο συμπαίκτης του (Α) πασάρει («ανοίγει») τη μπάλα στον παίκτη (B1), που ξεκινά από κανονική θέση κι ο οποίος τρέχει (στη θέση B2) προς την αντίπαλη εστία και πασάρει τη μπάλα στο συμπαίκτη του (C), ο επιτιθέμενος (C) ήταν σε κανονική θέση, όταν του μεταβιβάστηκε η μπάλα, κι έτσι δεν μπορεί να τιμωρηθεί.



5. Τραυματισμοί

Η ασφάλεια των παικτών έχει κορυφαία σπουδαιότητα και ο διαιτητής θα πρέπει να διευκολύνει τη δουλειά του ιατρικού προσωπικού, ιδιαιτέρως σε περιπτώσεις σοβαρού τραυματισμού και/ή εκτίμησης ενός τραυματισμού της κεφαλής. Σε αυτό συμπεριλαμβάνεται η τήρηση και συνδρομή των συμπεφωνημένων πρωτοκόλλων εκτίμησης/αντιμετώπισης.

6. Αντιμετώπιση / εκτίμηση (τραυματισμού) μετά από παρατήρηση / αποβολή

Προηγούμενα ένας τραυματισμένος παίκτης, που λάμβανε ιατρική βοήθεια μέσα στον αγωνιστικό χώρο, έπρεπε να φύγει εκτός, πριν επαναρχίσει το παιχνίδι. Αυτό μπορεί να μην είναι δίκαιο αν ένας αντίπαλος που προκάλεσε τραυματισμό, η αμυνόμενη ομάδα να έχει αριθμητικό πλεονέκτημα όταν ξαναρχίζει 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, όπου ο 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 αντικοινωνικά, 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 θα πρέπει να ξαναρχίζει, 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.



Κανόνες του Παιχνιδιού

20/21

