

Perugia, 26 agosto 2013
Prot. n.° 68/2013/PP/PF

STAGIONE SPORTIVA 2013/2014 CIRCOLARE TECNICA NR. 2

A seguito delle modifiche sopravvenute nel Regolamento del Calcio a 11 relativamente alla Regola 11 "Il fuorigioco", al fine di uniformare l'applicazione del Regolamento, viene emanata la presente Circolare, che recepisce le variazioni relative alla Regola 11 e ne evidenzia il significato.

I dettami della presente Circolare devono intendersi in vigore a partire dal 1° settembre 2013 e comunque applicati nelle Manifestazioni Nazionali della Lega Calcio Uisp 2014.

LEGENDA



Variazioni al Regolamento



Variazioni Guida Pratica

LEGA CALCIO UISP
Settore Tecnico Arbitrale
Il Coordinatore

LEGA CALCIO UISP
Settore Tecnico Arbitrale
La Commissione

Calcio 11

REGOLA 11 – IL FUORIGIOCO

Vecchio testo	Nuovo testo
<p><u>Regola 11 – Il fuorigioco</u> Regolamento 4) <u>Infrazioni e sanzioni</u> <u>(omissis)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Decisione n. 2 <p>“Intervenire nel gioco” significa giocare o toccare il pallone passato o toccato da un compagno. “Influenzare un avversario” significa impedire ad un avversario di giocare o di essere in grado di giocare il pallone, ostruendogli chiaramente la visuale o i movimenti o fare gesti o movimenti che, a giudizio dell'arbitro, ingannano o distraggono un avversario. “Trarre vantaggio da tale posizione” significa giocare un pallone che rimbalza dal palo o dalla traversa o giocare un pallone rimbalzato da un avversario, essendo stati in posizione di fuori gioco.</p>	<p><u>Regola 11 – Il fuorigioco</u> Regolamento 4) <u>Infrazioni e sanzioni</u> <u>(omissis)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Decisione n. 2 <p>Nell'ambito della Regola 11 si applicano le seguenti definizioni: (omissis) - “Intervenire nel gioco” significa giocare o toccare il pallone passato o toccato da un compagno. - “Influenzare un avversario” significa impedire ad un avversario di giocare o di essere in grado di giocare il pallone, <u>ostruendogli chiaramente la linea di visione o contendendogli il pallone.</u> - “Trarre vantaggio da tale posizione” significa giocare un pallone <u>1) che rimbalza o è deviato dal palo o dalla traversa o da un avversario, essendo stati in posizione di fuori gioco.</u> <u>2) che rimbalza, è deviato o è giocato da un avversario su di una parata (o un salvataggio) intenzionale, essendo stati in posizione di fuorigioco;</u></p> <p>Un calciatore in posizione di fuorigioco che riceve il pallone da un avversario, che gioca deliberatamente il pallone (tranne su una parata o un salvataggio intenzionale), non si deve ritenere che abbia tratto un vantaggio.</p>

Motivo: La formulazione attuale crea molte discussioni giacché dà troppo spazio alla libera interpretazione e non è abbastanza precisa. Il nuovo testo è più in linea con le reali situazioni di gioco ed eliminerà la confusione riguardo a ciò che significa rimbalzo, deviazione e quando il pallone è stato parato (o giocato per effettuare un salvataggio) in modo intenzionale.

REGOLA 11 – FUORIGIOCO –

INTERPRETAZIONE FUORIGIOCO

E' importante chiarire che le linee guida base su cui si fonda la Regola 11 "Il fuorigioco", rimangono invariate.

REGOLAMENTO

1) Posizione di fuori gioco

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

Un calciatore si trova in posizione di fuori gioco quando:

- è più vicino alla linea di porta avversaria sia rispetto al pallone sia al penultimo avversario.

Un calciatore non si trova in posizione di fuori gioco quando:

- si trova nella propria metà del terreno di gioco;

oppure

- si trova in linea con il penultimo avversario;

oppure

- si trova in linea con i due ultimi avversari.

2) Infrazione

La posizione di fuori gioco di un calciatore deve essere punita solo se, nel momento in cui il pallone è toccato o giocato da uno dei suoi compagni, il calciatore, a giudizio dell'arbitro, prende parte attiva al gioco:

- **intervenendo nel gioco**

oppure

- **influenzando un avversario**

oppure

- **traendo vantaggio da tale posizione.**

3) Non infrazione

Non vi è infrazione di fuori gioco quando un calciatore riceve direttamente il pallone:

- **su calcio di rinvio;**

oppure

- **su rimessa dalla linea laterale;**

oppure

- **su calcio d'angolo.**

Circolare N° 2 – Stagione Sportiva 2013-2014

Le novità nella nuova formulazione della **Regola 11 – Il fuorigioco** - ruotano attorno a due concetti fondamentali:

- **quello di 'interferenza' (influenzare un avversario)**
- **quello di 'trarre vantaggio'**.

Per **'interferenza'** si intende un'azione in cui un difensore è a contatto con un attaccante o a breve distanza da lui (1/1,5 metri).

La nuova interpretazione del fuorigioco prevede che, qualora l'interferenza non ci sia, **ovvero il difensore si trovi a più di un metro di distanza dall'attaccante**, e per una deviazione del difendente il pallone termini in rete, **il fuorigioco non sussiste** e l'azione è da considerarsi valida, anche qualora l'avversario si trovi più avanti rispetto a lui.

L'altra variazione riguarda il **'trarre vantaggio'**.

Secondo **la nuova interpretazione** "ogni atto volontario, deliberato, da parte del difendente nel tentativo di prendere il pallone, rimette, fatto salvo un elenco **definito** di eccezioni, in gioco l'attaccante, a prescindere da come si concluda la giocata stessa".

Ciò significa che l'arbitro ha l'obbligo di stabilire se l'intervento sia da considerarsi una giocata o meno.

Si parla di atto volontario, quindi di tutti quei movimenti da parte di chi difende per andare verso o sul pallone: spostarsi in avanti o indietro, saltare, spostarsi.

Tradotto in termini concreti, **se prima il passaggio verso un giocatore unico in fuorigioco era sempre punibile** (l'assist era sicuramente per lui), **adesso si dovrà aspettare non solo l'eventuale intervento del difensore ma anche il suo effetto.**

Come detto, **c'è l'eccezione**, che sussiste qualora l'atto volontario compiuto dal difendente sia stato un **'deliberate save'**, vale a dire **'un'azione tesa a salvare la segnatura di una rete'**.

Sono perciò **deliberate save** tutte le parate dei portieri, ma anche gli interventi dei difensori davanti alla porta per evitare la segnatura di una rete.

In questi casi la regola non cambia: il giocatore in fuorigioco che interviene su un **'deliberate save'**, **è da considerare sempre in fuorigioco.**

Analizziamo in maniera puntuale le variazioni intervenute.

A) Uno dei primi cambiamenti intervenuti è relativo all' "**influenzare un avversario**".
Il **vecchio testo** diceva:

"Influenzare un avversario" significa impedire ad un avversario di giocare o di essere in grado di giocare il pallone, ostruendogli chiaramente la visuale o i movimenti o fare gesti o movimenti che, a giudizio dell'arbitro, ingannino o distraggano un avversario.

Questo poteva avvenire con un calciatore ad una distanza non vicinissima, cioè un calciatore poteva influenzare un difendente anche con la propria posizione: il semplice fatto di essere alle spalle del difendente poteva influenzarlo;

Ora si è cercato di codificare, di porre dei paletti, dare delle regole dicendo nel **nuovo testo**:

"Influenzare un avversario" significa impedire ad un avversario di giocare o di essere in grado di giocare il pallone, **ostruendogli chiaramente la linea di visione o contendendogli il pallone.**

"CONTENDERE IL PALLONE AD UN AVVERSARIO"

Vediamo cosa vuol dire "**contendere il pallone ad un avversario**".

Nel **vecchio testo** "contendere il pallone ad un avversario" significava:

"fare gesti o movimenti che, a giudizio dell'arbitro, ingannino o distraggano un avversario".

Ora "**contendere il pallone ad un avversario**" richiede:

- interferenza fisica;
- distanza di gioco (1 – 1,5 metri)

L'interferenza fisica è la cosa più semplice da capire, in quanto si configura in:

- un contatto fisico o una vicinanza assoluta;
- oppure quando il calciatore è ad una distanza di gioco che "**per convenzione**", per semplicità, si ritiene sia fino **ad un massimo di un metro e mezzo.**

E' chiaro che in questo caso **è il concetto che conta**: non è che essere a 1,49 o 1,51 fa la differenza.

Quindi occorre avere dei parametri di valutazione.

E' evidente che l'arbitro o l'assistente riescono a percepire la distanza in un certo modo:

- distanti 3/4 metri dall' essere distanti 1/1,5 metri si percepisce;
- distanti 1,40 da 1,50 è praticamente impossibile da percepire.

Circolare N° 2 – Stagione Sportiva 2013-2014

Pertanto si è voluto racchiudere in un ambito molto più ristretto quello che prima era una interpretazione molto più ampia cioè:

- l'interferenza fisica;
- la distanza di gioco, che si codifica fino ad un metro e cinquanta.

Una cosa molto importante è la seguente:

la **POSIZIONE DI FUORIGIOCO** si rileva al momento del tocco del pallone da parte di un compagno;
la **CONTESA DEL PALLONE** va invece rilevata **SUCCESSIVAMENTE** a questo momento;

Questo vuol dire che:

- il **fuorigioco** si percepisce nel momento in cui parte il pallone;
- la **contesa** del pallone si verifica in una fase successiva, cioè **quando il pallone arriva**, in quanto un difendente viene/può essere disturbato o impedito fisicamente quando il pallone gli arriva.

Quindi occorre fare la valutazione in due tempi:

percepire il fuorigioco ed **aspettare**.

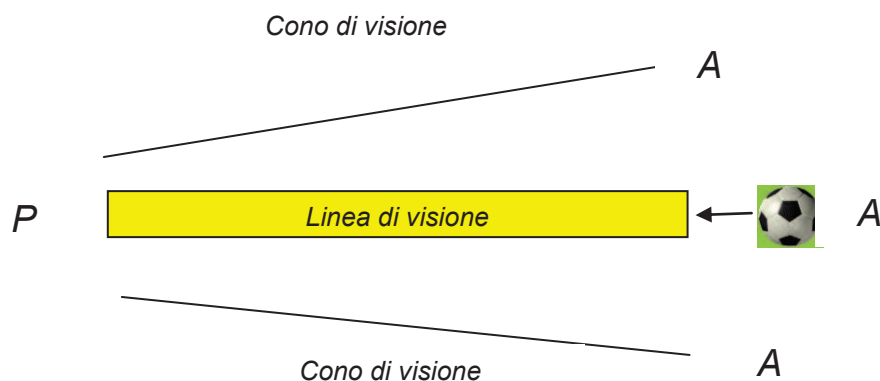
Tecnicamente potrebbe succedere che:

- nel momento in cui il pallone parte da 50 metri, il calciatore in fuorigioco è ad un metro e mezzo dal difendente; quando il pallone arriva al difendente il calciatore in fuorigioco si trova a venti metri, per cui non influenza/interferisce con nessuno;
- viceversa potrebbe verificarsi che quando parte il pallone il calciatore in fuorigioco è a sette metri; quando il pallone arriva al difendente, il calciatore in fuorigioco è praticamente a contatto cioè a 50 cm. / 1 metro, per cui influenza/interferisce con il difensore.

La contesa è questa.

Questo è uno dei concetti base.

OSTRUIRE CHIARAMENTE LA LINEA DI VISIONE



Circolare N° 2 – Stagione Sportiva 2013-2014

In questo caso, rispetto al vecchio testo, è cambiata la dicitura:

- da **“ostruendogli chiaramente la visuale”**;
- a **“ostruendogli chiaramente la linea di visione”**.

Il cosiddetto **“cono visivo”** è stato cambiato in **“linea di visione”**;
è stato ristretto il margine: nella **linea di visione** occorre essere più o meno nella traiettoria, nel caso del **cono di visione** lo spazio era più ampio.

TRARRE VANTAGGIO

Ecco un'altra cosa che è cambiata: **“trarre vantaggio”**.

Il **vecchio testo** diceva:

“Trarre vantaggio da tale posizione” significa giocare un pallone che rimbalza dal palo o dalla traversa o giocare un pallone rimbalzato da un avversario, essendo stati in posizione di fuori gioco.

Il **nuovo testo** dice:

“Trarre vantaggio da tale posizione” significa giocare un pallone

- 1) che rimbalza o è deviato dal palo o dalla traversa o da un avversario, essendo stati in posizione di fuori gioco.
- 2) che rimbalza, è deviato o è giocato da un avversario su di una parata (o un salvataggio) intenzionale, essendo stati in posizione di fuorigioco;
- 3) un calciatore in posizione di fuorigioco che riceve il pallone da un avversario, che gioca deliberatamente il pallone (tranne su una parata o un salvataggio intenzionale), non si deve ritenere che abbia tratto un vantaggio.

E' importante il paragrafo 3) che poi viene legato al paragrafo 2).

Il nuovo testo ci dice che se un pallone va verso un giocatore in fuorigioco, che una volta veniva punito immediatamente senza aspettare gli eventi, ora non è più così in quanto:

- un calciatore difendente, con una giocata – poi si spiegherà la **differenza fra giocata/tocco/deviazione** – può rimettere in gioco un calciatore che è dietro di lui situazione che una volta era punita.

In questo caso l'assistente/l'arbitro dovrà semplicemente aspettare e capire la dinamica dell'azione.

La differenza vera e la difficoltà vera sarà capire se il calciatore difendente farà una giocata, un tocco o una deviazione.

Come si fa per capirlo?

GIOCARE INTENZIONALMENTE

Giocare intenzionalmente

Si configura come un atto volontario operato da un calciatore.

Per identificare quando un pallone è giocato intenzionalmente:

- occorre un chiaro movimento del calciatore verso il pallone;*
- non interessa la "qualità" della giocata.*

Per **giocata** si intende quella che un calciatore **vuole** fare o con la testa o con i piedi; quindi è un movimento, un atteggiamento di un calciatore che **vuol giocare** il pallone.

La cosa importante qual è:

è che se il calciatore vuol giocare, **gioca**; poi se la giocata riesce bene o male è un problema del calciatore, in quanto una giocata sbagliata ha lo stesso valore di una giocata fatta bene.

Il tocco è molto semplice: è quando il pallone ti rimbalza addosso.

La deviazione è un gesto molto istintivo che modifica la traiettoria del pallone.

Quindi i due parametri che sono importanti da valutare sono:

- **la differenza fra giocata intenzionale e tocco/deviazione;**
- **l'influenza, cioè il contatto fisico e la vicinanza.**

"SAVE" (IL SALVARE)

C'è un'eccezione però a tutto questo ed è il **"save", il salvare**, che in questo caso si adopera per **"evitare la segnatura di una rete"**.

Cosa vuol dire:

- il portiere, ma non solo il portiere, un difendente che salva una rete, equivale al "save";
- il portiere che fa una parata, quindi un gesto del tutto volontario, in questo caso non viene considerato come gesto volontario, ma resta tutto come era prima cioè: un portiere che devia un tiro diretto in porta ed il pallone arriva ad un giocatore in fuorigioco, **lo stesso rimane in fuorigioco**.

Se la stessa cosa avviene per salvare un calcio d'angolo non c'è più **"save"**, ma la posizione del calciatore in fuorigioco **viene sanata**.

Quindi concetto importante è: **il "save" vuol dire salvare un tiro che va in porta**.

Legenda

	Portiere		Assistente
	Difensore		Assistente in segnalaz.
	Attaccante		Movimento del pallone
	Arbitro		Movimento del calciatore
	Arbitro in segnalaz.		

