

LEGA CALCIO NAZIONALE  
UISP  
REGOLA 11 – IL FUORIGIOCO

INTERPRETAZIONE  
2013/2014

# LEGA NAZIONALE CALCIO UISP

## INFLUENZARE UN AVVERSARIO

### • VECCHIO TESTO

- “influenzare un avversario” significa impedire ad un avversario di giocare o essere in grado di giocare il pallone, ostruendogli chiaramente la visuale o i movimenti che, a giudizio dell’arbitro, ingannino o distraggano un avversario

### • NUOVO TESTO

- “influenzare un avversario” significa impedire ad un avversario di giocare o essere in grado di giocare il **pallone**, **ostruendogli chiaramente la linea di visione o contendendogli il pallone**

# LEGA NAZIONALE CALCIO UISP

- CONTENDERE IL PALLONE AD UN AVVERSARIO RICHIEDE:
  1. INTERFERENZA FISICA
  2. DISTANZA DI GIOCO(1,0-1,5 MT.)

# LEGA NAZIONALE CALCIO UISP

- ASPETTO FONDAMENTALE:
- LA POSIZIONE DI FUORIGIOCO SI RILEVA AL MOMENTO DEL TOCCO DEL PALLONE DA PARTE DI UN COMPAGNO;
- LA CONTESA VA INVECE RILEVATA SUCCESSIVAMENTE A QUESTO MOMENTO.

# LEGA NAZIONALE CALCIO UISP

- PERTANTO DIVENTA FONDAMENTALE ORA RISPETTARE QUESTO BREVE PERCORSO:
- 1.PERCEPIRE IL FUORI GIOCO;
- 2.VALUTARE SUCCESSIVAMENTE L'EVENTUALE GIOCATA/TOCCO DEL DIFENDENTE.

# LEGA NAZIONALE CALCIO UISP

- ATTENZIONE QUINDI:

UN DIFENDENTE CON UNA

GIOCATA, PUO' RIMETTERE IN GIOCO

UN ATTACCANTE IN FUORIGIOCO

# LEGA NAZIONALE CALCIO UISP

- MA COME SI PUO'CAPIRE SE IL DIFENDENTE FA UNA **GIOCATA** OPPURE UN SEMPLICE TOCCO/DEVIAZIONE?
  1. **CHIARO MOVIMENTO DEL DIFENDENTE VERSO IL PALLONE;**
  2. **NON IMPORTA LA QUALITA' DELLA SUA GIOCATA(SE RIESCE BENE O MALE);**
  3. **TOCCO/DEVIAZIONE:E' UN ATTEGGIAMENTO ISTINTIVO DEL DIFENDENTE.**

# UISP-LEGA CALCIO NAZIONALE

## TRARRE VANTAGGIO

- Testo precedente
- “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 fuorigioco.
- Nuovo testo
- “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;
  - 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 vantaggio.

# UISP-LEGA CALCIO NAZIONALE

- SAVE = SALVARE UNA RETE
- Quando è il portiere o un difendente a respingere il pallone per evitare la segnatura di una rete e questo arriva ad un calciatore che era in precedenza in fuorigioco, lo stesso rimane in fuorigioco, come è SEMPRE STATO (SAVE);
- Se invece ciò avviene per evitare un calcio d'angolo, la posizione del calciatore in fuorigioco viene sanata (NO SAVE).

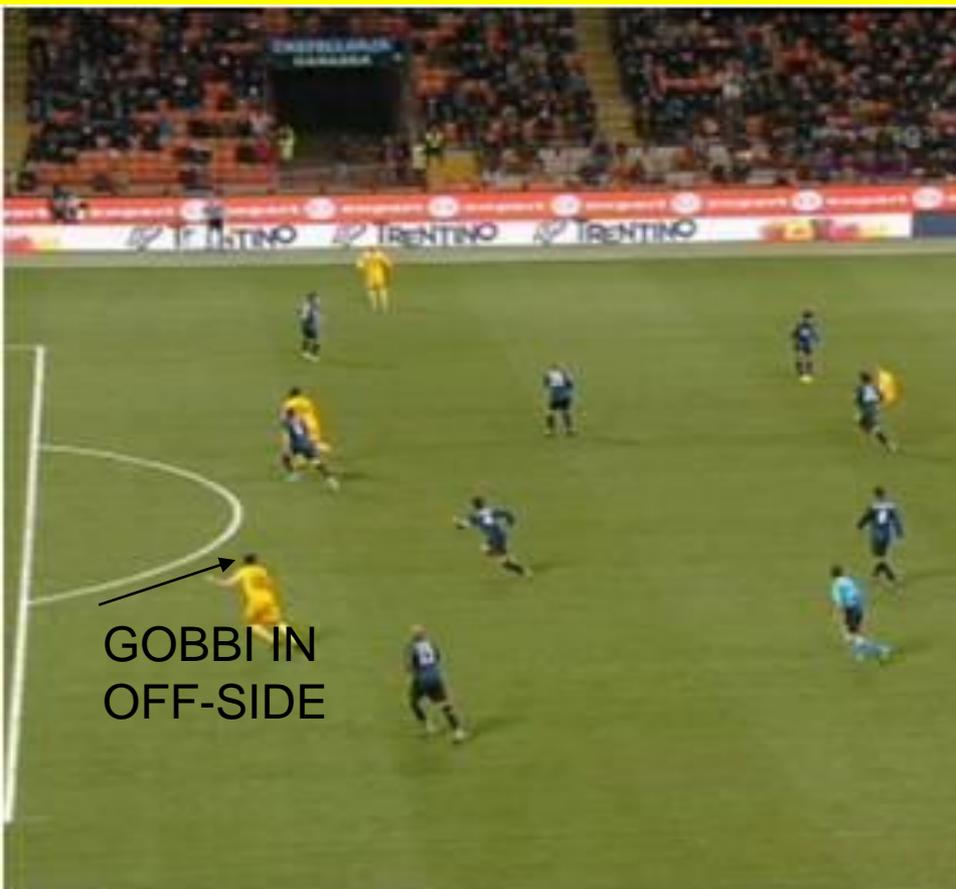
## COME ERA

Gobbi in fuorigioco costringe Zanetti all'autogol.

Giovinco lancia Gobbi, che parte dietro la linea dei difensori, Zanetti interviene alla disperata e devia il pallone in rete: l'arbitro e l'assistente annullarono: corretto.

## COME È

Oggi quella decisione sarebbe invece sbagliata: perché fra Gobbi e Zanetti non c'è alcun contatto, fra i due c'è tanto di quello spazio, anche a fine azione, che dubbi in merito all'interpretazione non ce ne sono.



## COME ERA

*Guana interferì con la difesa di Chiellini*

L'arbitro, su segnalazione dell'assistente, annullò l'autogol di Chiellini: corretto.

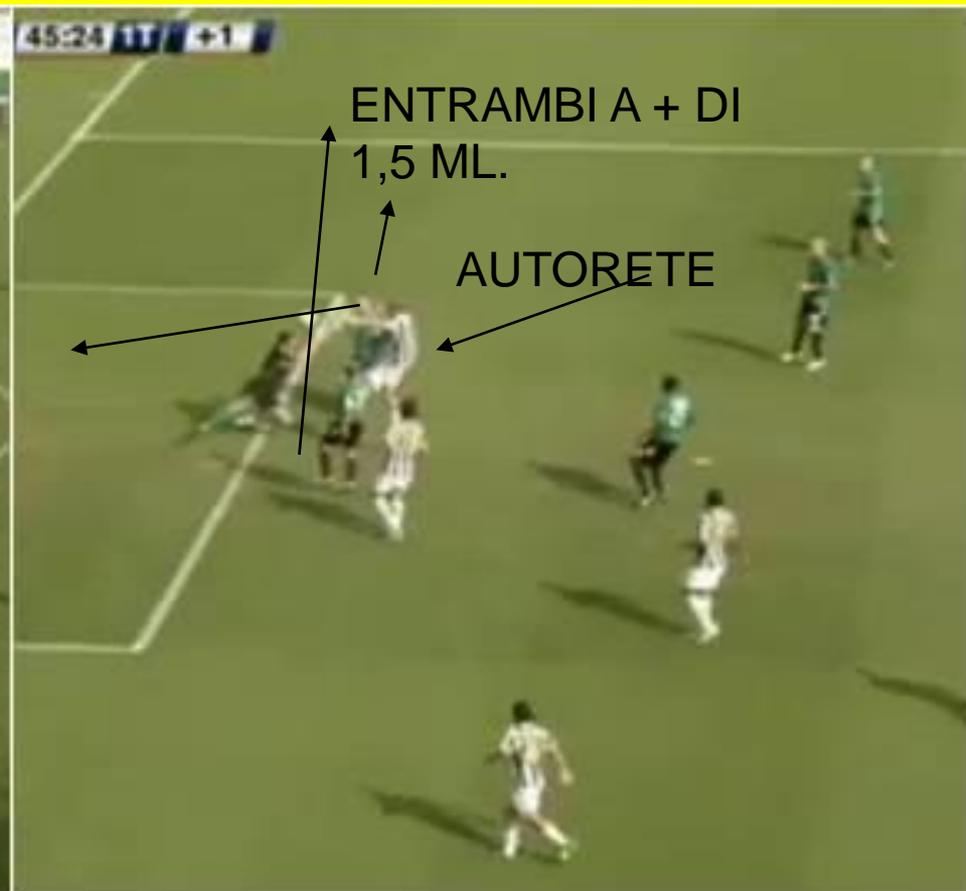
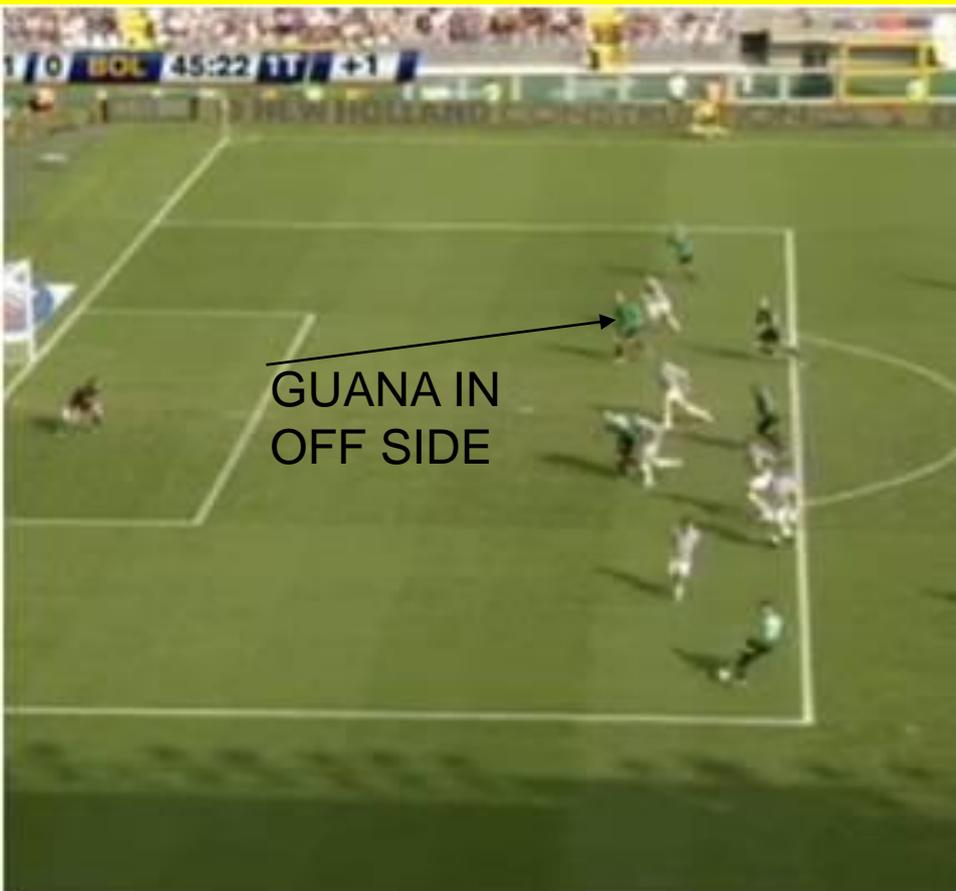
C'erano Di Vaio ma soprattutto Guana che interferivano con l'azione del difensore bianconero.

## COME È

*Distanza e nessun contatto: autogol valido*

Cosa succederebbe oggi? Semplice, l'autogol di Chiellini sarebbe convalidato.

Perché lo spazio fra Di Vaio e soprattutto Guana rispetto a Chiellini c'è più del metro, metro e mezzo considerata come "di gioco" dall'attuale interpretazione della regola.



# FUORIGIOCO DA FISCHIARE



IL CALCIATORE ATTACCANTE PASSA DIRETTAMENTE AL  
COMPAGNO IN FUORI GIOCO: **SI FISCHIA!!!**

# FUORI GIOCO DA NON FISCHIARE



IL CALCIATORE ATTACCANTE PASSA IL PALLONE IN DIREZIONE DEL COMPAGNO IN FUORI GIOCO(01), MA IL DIFENDENTE INTERVIENE PER GIOCARE IL PALLONE CHE PERO' ARRIVA UGUALMENTE ALL'ATTACCANTE(02): NON SI FISCHIA!!!

# FUORI GIOCO DA FISCHIARE



IL CALCIATORE ATTACCANTE PASSA IL PALLONE IN DIREZIONE DEL COMPAGNO IN FUORI GIOCO IL QUALE SI AVVICINA AL DIFENDENTE, PRESSANDOLO, AD UNA DISTANZA INFERIORE A ML.1,5:

**SI FISCHIA IL FUORI GIOCO**

# FUORI GIOCO DA FISCHIARE



IL CALCIATORE ATTACCANTE CALCIA IL PALLONE IN DIREZIONE DELLA PORTA AVVERSARIA(01); IL PORTIERE (O DIFENDENTE) RESPINGE ED IL PALLONE FINISCE SUI PIEDI DEL CALCIATORE ATTACCANTE CHE ERA GIA' IN FUORIGIOCO(02):

**SI FISCHIA IL FUORI GIOCO**

# FUORI GIOCO DA NON FISCHIARE



IL CALCIATORE ATTACCANTE CALCIA IL PALLONE IN DIREZIONE DELLA PORTA AVVERSARIA(01); IL DIFENDENTE DEVIA IL TIRO ED IL PORTIERE, PER EVITARE IL CORNER RESPINGE IL PALLONE SUI PIEDI DI UN ATTACCANTE CHE ERA, AL MOMENTO DEL TIRO, IN FUORIGIOCO (02);

**LA POSIZIONE DEL CALCIATORE IN FUORIGIOCO VIENE SANATA(03).**

# FUORI GIOCO DA NON FISCHIARE



IL CALCIATORE ATTACCANTE E' DIRETTO IN DIREZIONE DELLA PORTA AVVERSARIA(01); IL PORTIERE USCENDOGLI INCONTRO GLI DE VIA IL PALLONE SUI PIEDI DI UN ATTACCANTE CHE ERA, IN FUORIGIOCO (02);  
**LA POSIZIONE DEL CALCIATORE IN FUORIGIOCO VIENE SANATA(03).**