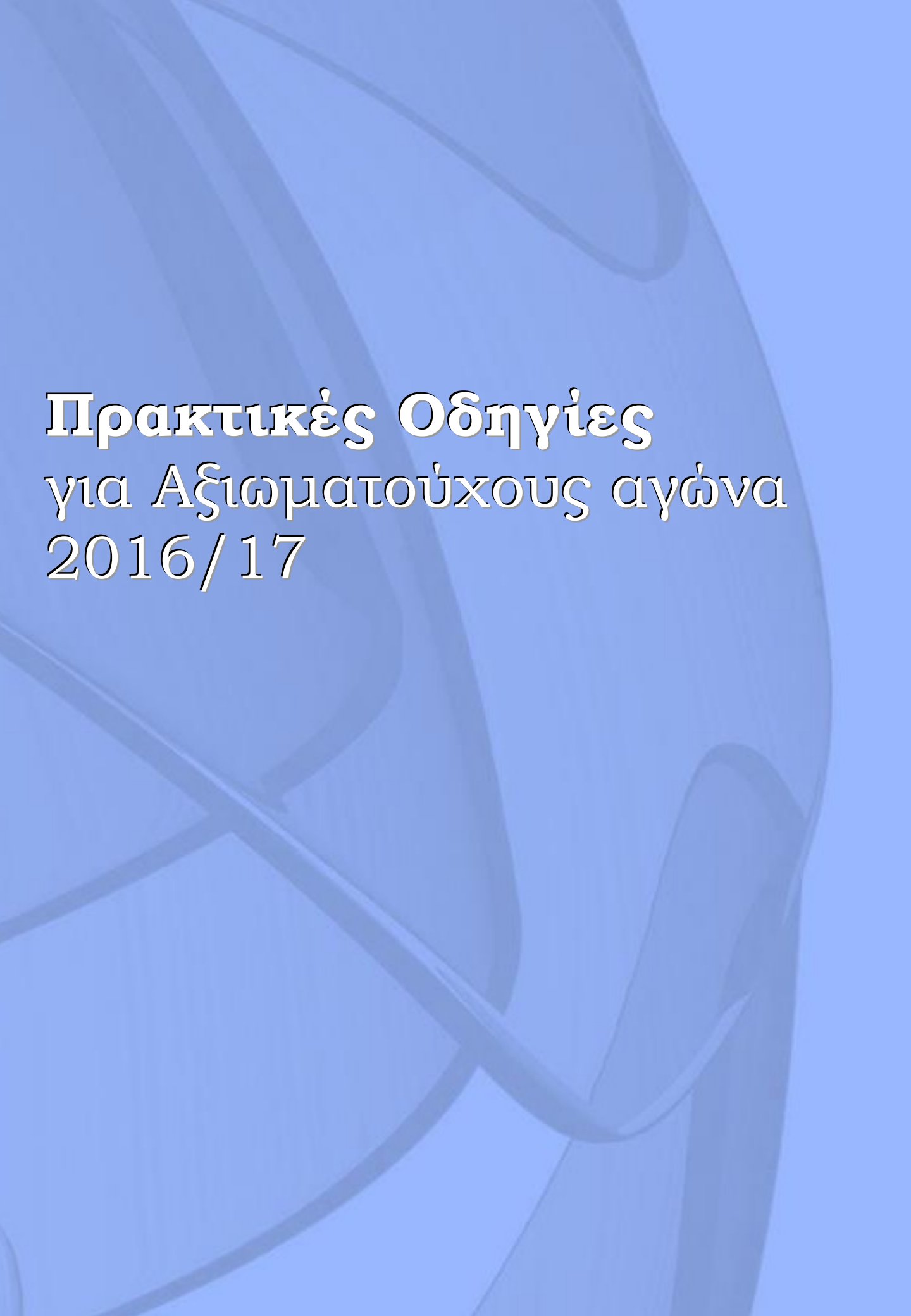


A light blue background with a faint, stylized illustration of a hand holding a pen, positioned diagonally across the frame.

Πρακτικές Οδηγίες για Αξιωματούχους αγώνα 2016/17

Εισαγωγή

Αυτές οι οδηγίες περιέχουν πρακτικές συμβουλές για τους αξιωματούχους αγώνα και συμπληρώνουν την πληροφόρηση 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, εκτός κι αν υπάρχουν λόγοι 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, να παίξει/συνεχίσει το παιχνίδι και πρέπει να συμπληρώσει μια έκθεση προς τις αρμόδιες αρχές.

Επεξήγηση συντομογραφιών:

- ΒΔ = Βοηθός Διαιτητής
- ΕΒΔ = Επιπρόσθετος Βοηθός Διαιτητής

Θέση, Κίνηση και Συνεργασία

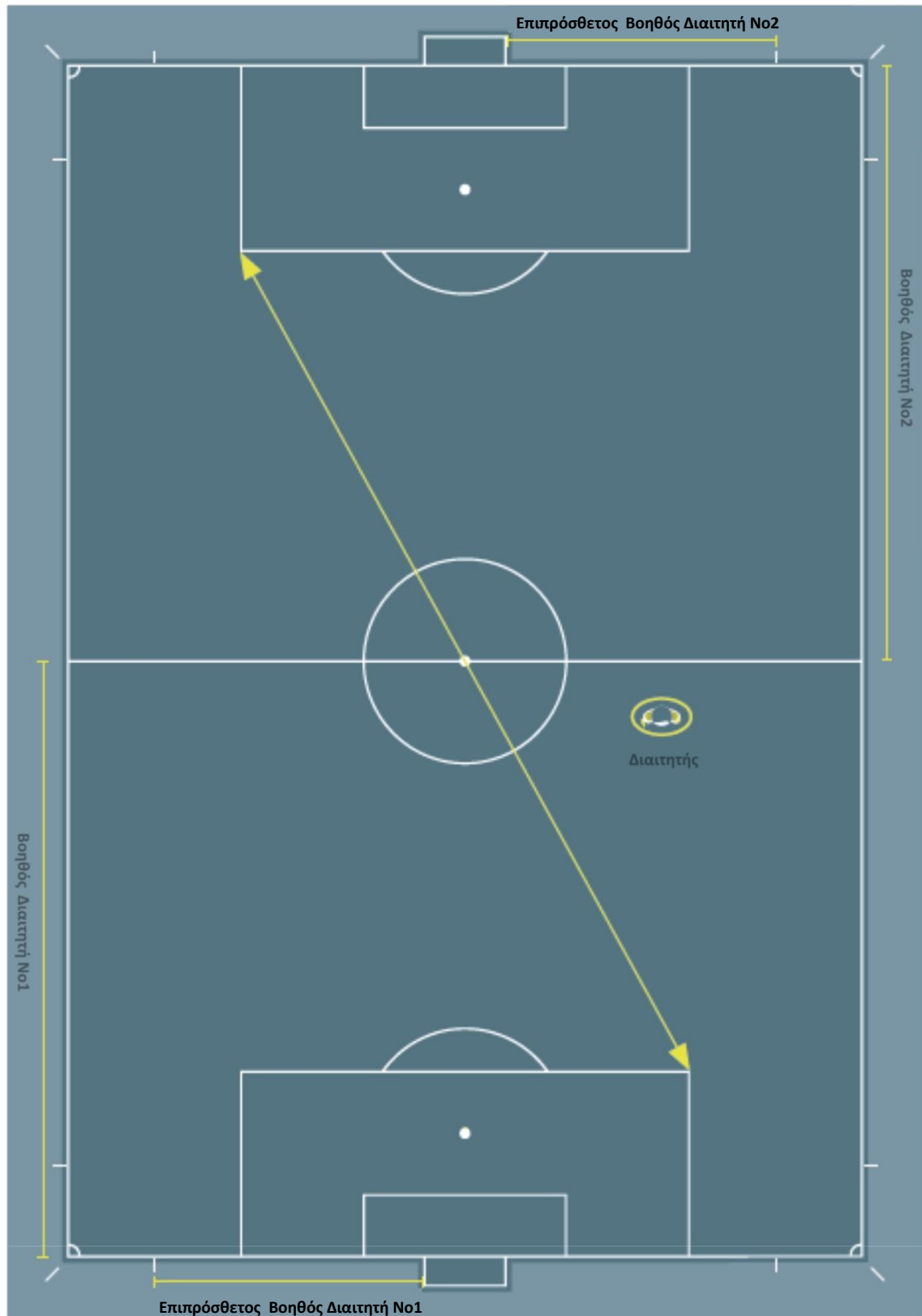
1. Γενικά “Θέση και κίνηση”

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:

- 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, διευκολύνει τον διαιτητή 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 την 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 την 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.



(GK)

Τερματοφύλακας



Αμυνόμενος



Επιτιθέμενος



Διαιτητής



**Βοηθός
Διαιτητή**



**Επιπρόσθετος Βοηθός
Διαιτητή**

2. Θέσεις και συνεργασία

Συζήτηση (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 δύο να έχουν πρόσωπο στον αγωνιστικό χώρο, για να αποφύγουν ν' ακουστούν από άλλους και για να παρατηρούν τους παίκτες και τον αγωνιστικό χώρο.

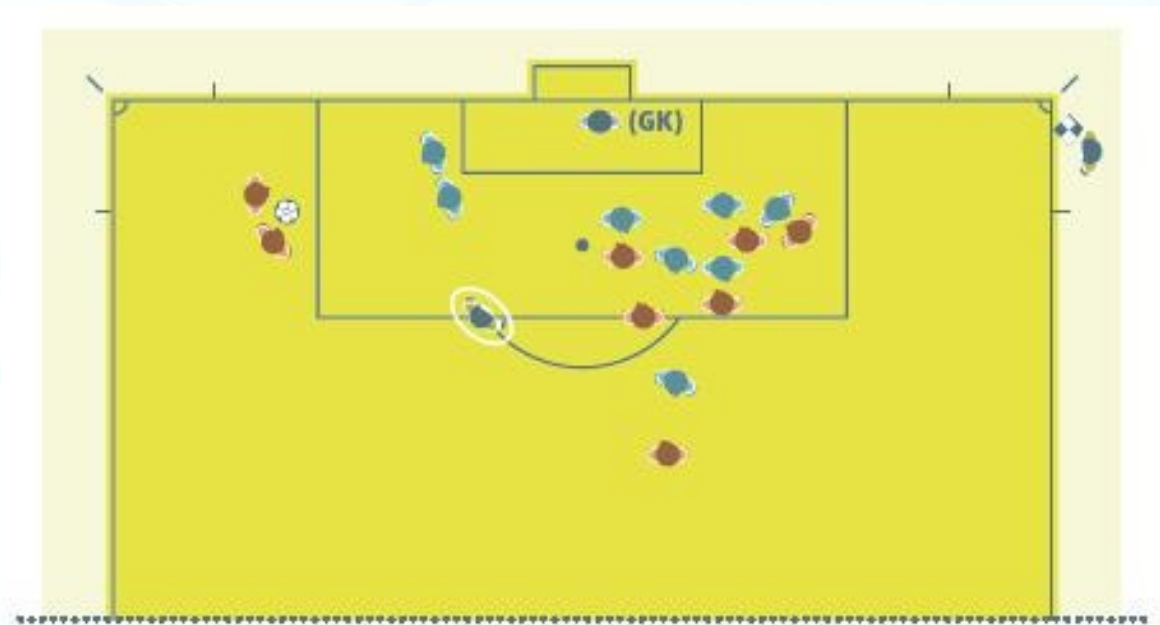
Κόρνερ

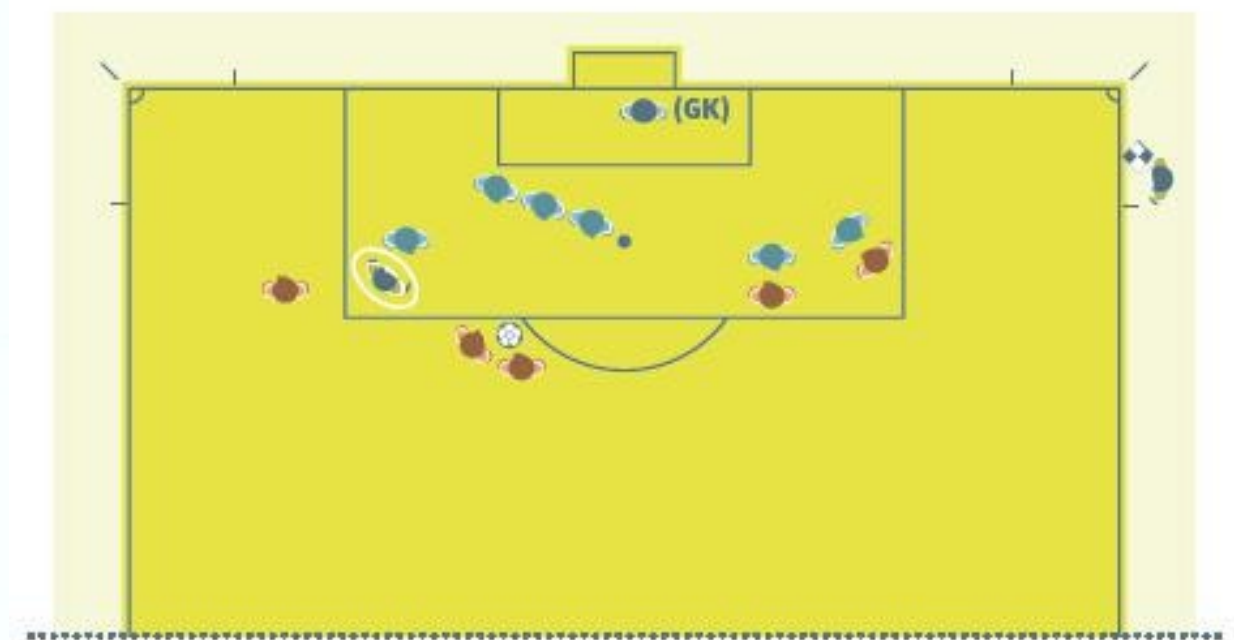
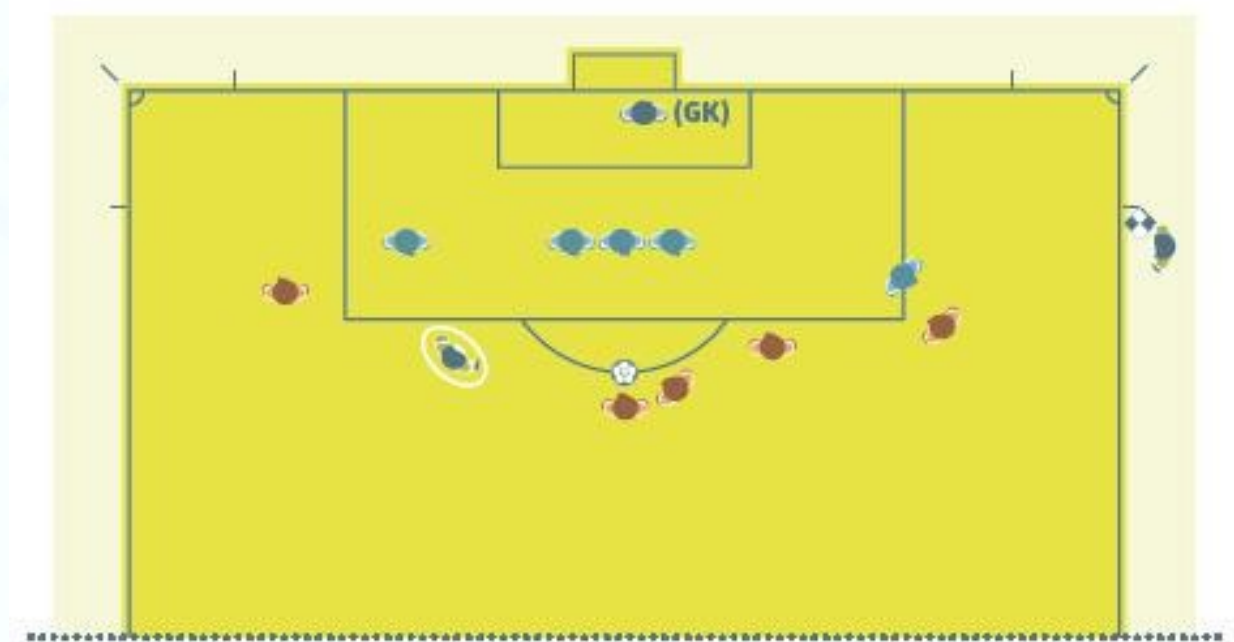
Η θέση του ΒΔ σ' ένα κτύπημα κόρνερ, είναι πίσω από τη σημαία του κόρνερ, σε ευθεία με τη γραμμή τέρματος, αλλά ο ΒΔ δεν πρέπει να επηρεάζει τον παίκτη που εκτελεί το κόρνερ και πρέπει να ελέγχει ότι η μπάλα είναι σωστά τοποθετημένη στην περιοχή κόρνερ.



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 την μπάλα, κινούμενος στην πλάγια γραμμή προς τη σημαία του κόρνερ, αν υπάρχει ένα σουτ απευθείας προς το τέρμα.



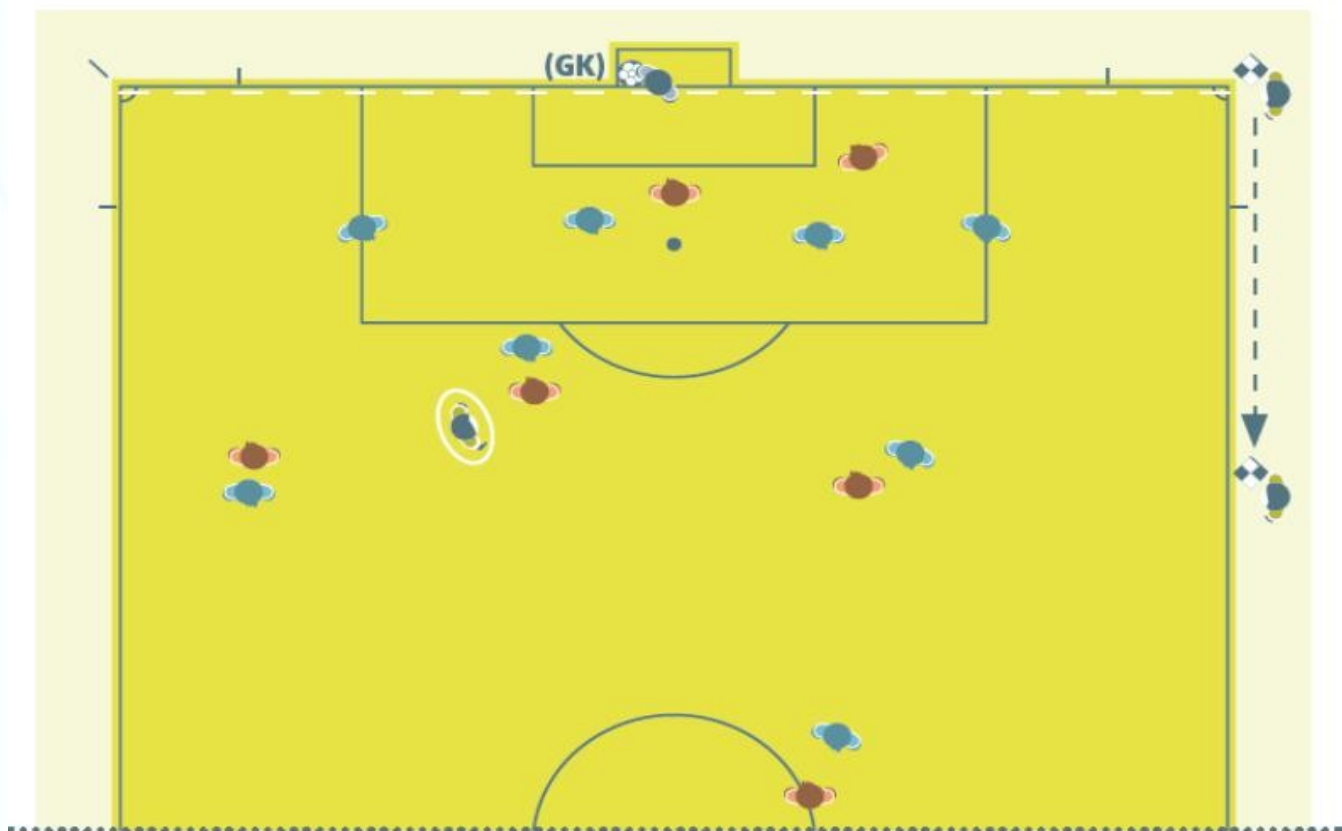


Επίτευξη τέρματος/μη επίτευξη τέρματος

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.

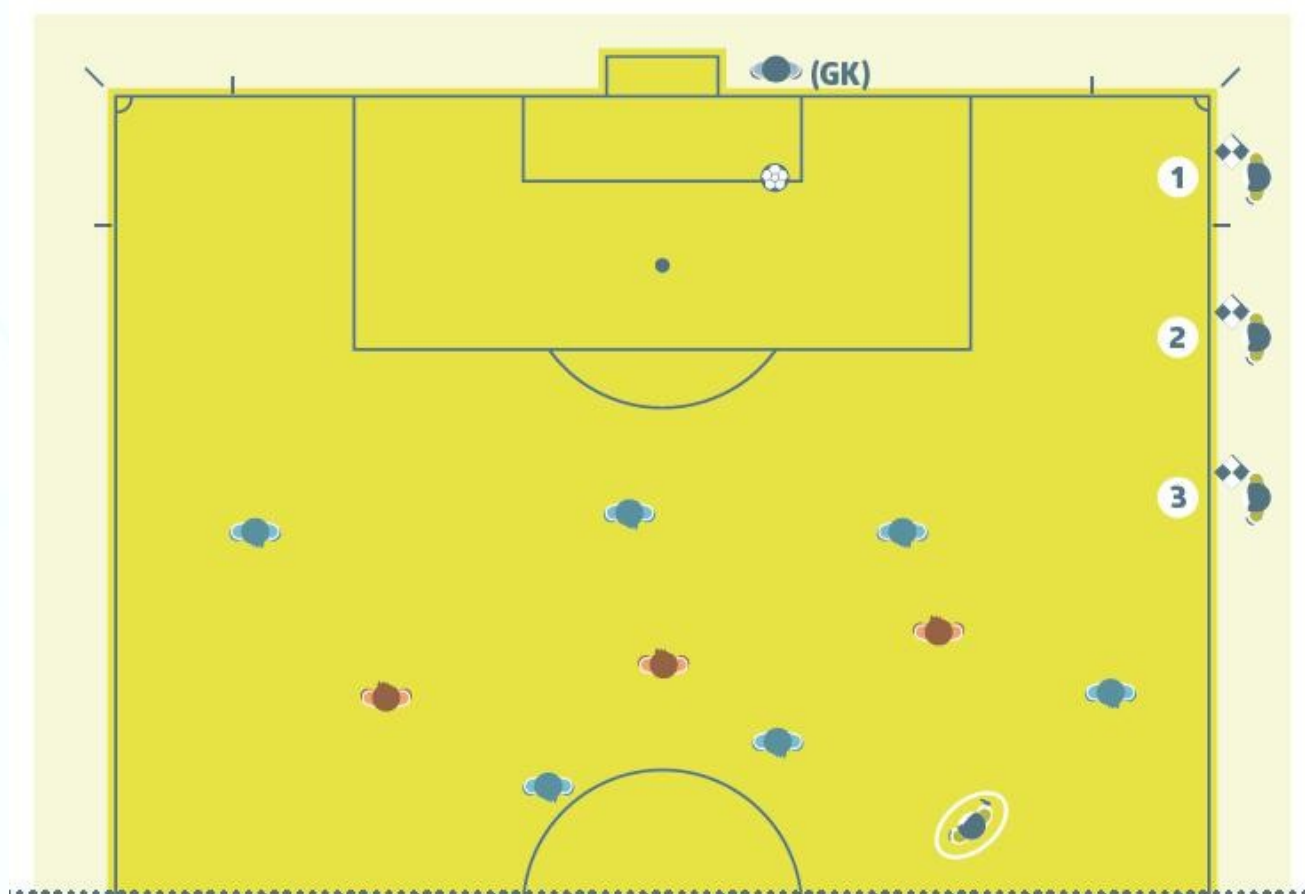
Στις περιπτώσεις που ολόκληρη η μπάλα δεν έχει περάσει τη γραμμή τέρματος και το παιχνίδι συνεχίζεται κανονικά, αφού δεν έχει επιτευχθεί γκολ, ο διαιτητής πρέπει να κάνει οπτική επαφή με το ΒΔ και αν είναι απαραίτητο να κάνει ένα διακριτικό σήμα με το χέρι.



Από τέρματος Λάκτισμα

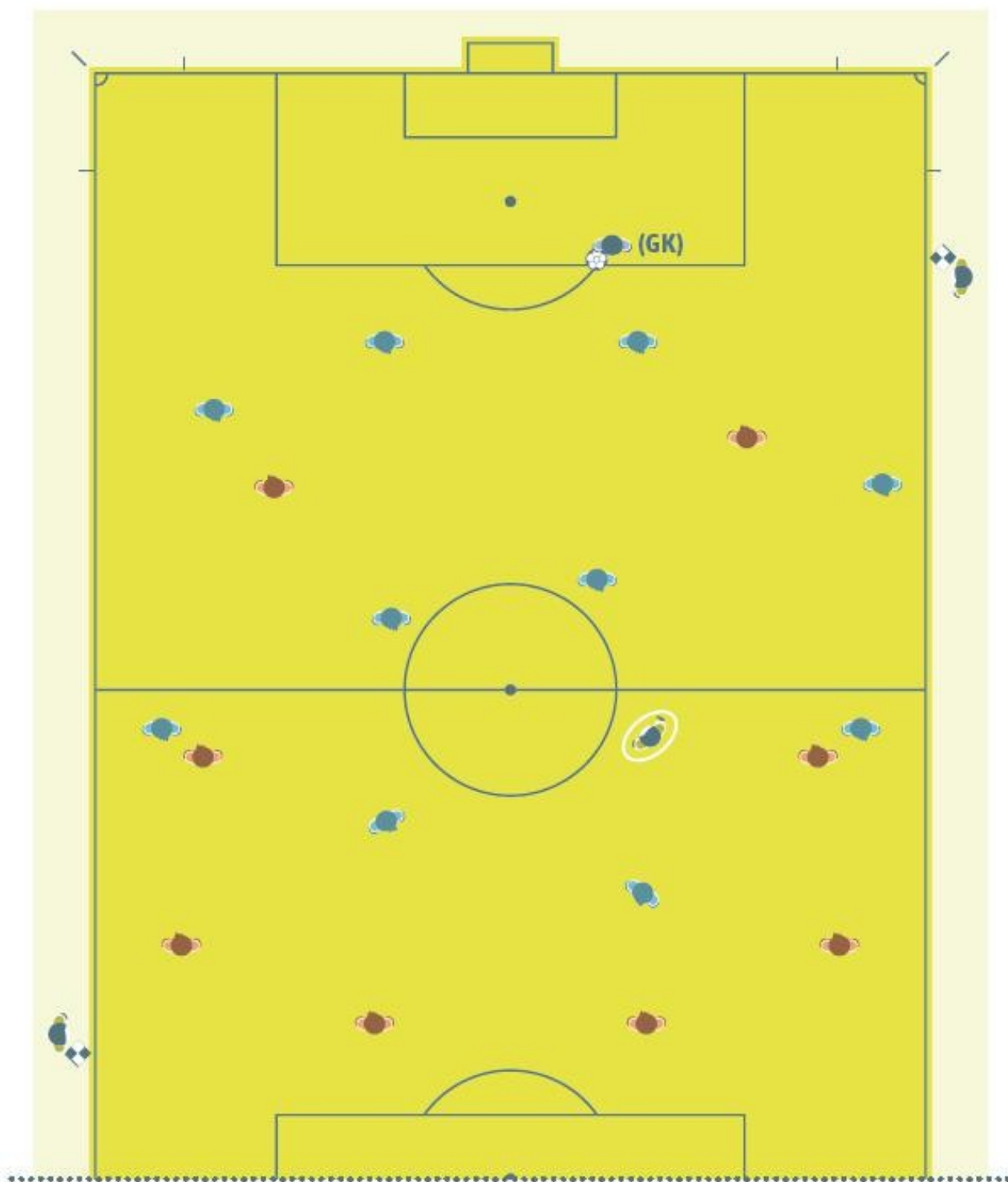
Ο ΒΔ πρέπει πρώτα να ελέγχει αν η μπάλα είναι μέσα στην περιοχή τέρματος. Αν η μπάλα δεν έχει τοποθετηθεί σωστά, ο ΒΔ δεν πρέπει να μετακινείται από τη θέση του, να έρχεται σε οπτική επαφή με το διαιτητή και να σηκώνει τη σημαία. Εφόσον η μπάλα τοποθετηθεί σωστά μέσα στην περιοχή τέρματος, ο ΒΔ πρέπει να κινηθεί στο ύψος (της γραμμής) της περιοχής πέναλτι, για να ελέγξει ότι η μπάλα βγαίνει από την περιοχή πέναλτι (η μπάλα «παίζει») και ότι οι επιτιθέμενοι είναι εκτός (περιοχής πέναλτι). Τέλος, ο ΒΔ πρέπει να πάρει θέση για να ελέγχει τη γραμμή του offside.

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



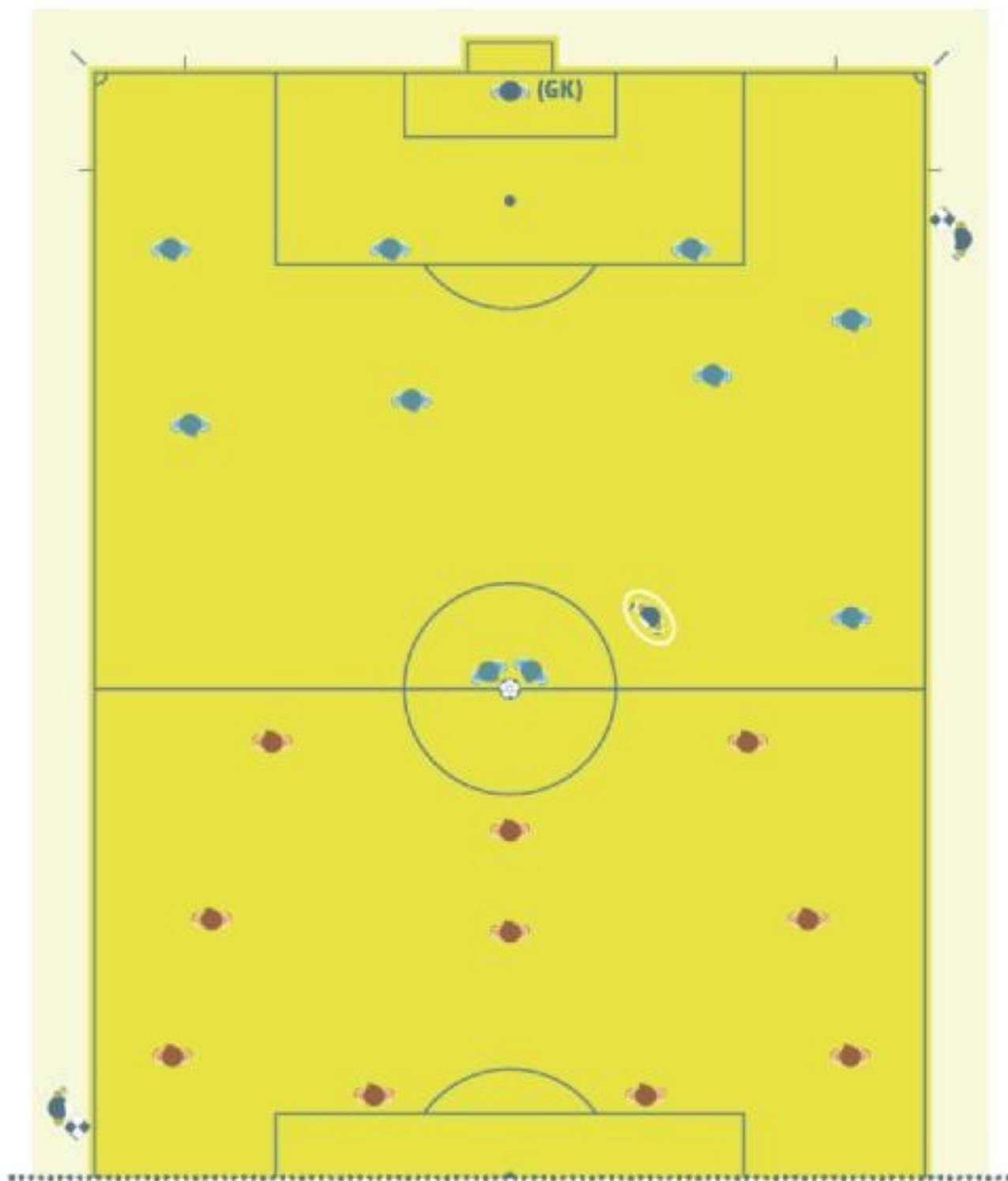
Διώξιμο της μπάλας από τον τερματοφύλακα

Ο ΒΔ πρέπει να παίρνει θέση στην ευθεία με το ύψος της περιοχής πέναλτι και να ελέγχει αν ο τερματοφύλακας δεν κρατά με τα χέρια την μπάλα (ακόμη) έξω από την περιοχή πέναλτι. Από τη στιγμή που ο τερματοφύλακας διώξει την μπάλα, ο ΒΔ πρέπει να πάρει θέση για να ελέγχει τη γραμμή του 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 γραμμή της περιοχής τέρματος. Ο άλλος ΒΔ πρέπει να στέκεται μέσα στον κύκλο του κέντρου, για να ελέγχει τους παίκτες.

Αν υπάρχουν ΕΒΔ, 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.

Χωρίς την παρουσία ΕΒΔ



Με την παρουσία ΕΒΔ



Πέναλτι (πέναλτι λάκτισμα)

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

Χωρίς την παρουσία ΕΒΔ



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).

Με την παρουσία ΕΒΔ



Μαζική συμπλοκή (αντιπαράθεση)

Σε περιπτώσεις μαζικής συμπλοκής, ο πλησιέστερος ΒΔ μπορεί να μπει στον αγωνιστικό χώρο για να βοηθήσει το διαιτητή. Ο άλλος ΒΔ πρέπει να παρακολουθεί και να καταγράφει τις λεπτομέρειες του περιστατικού. Ο τέταρτος διαιτητής θα πρέπει να παραμείνει στην περιοχή των τεχνικών περιοχών.

Απαιτούμενη απόσταση (στο τείχος)

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 την μπάλα. Σ' 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 τέταρτος 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 τέταρτος διαιτητής, ο ΒΔ δε χρειάζεται να μετακινηθεί στη διχοτόμο γραμμή, καθώς ο τέταρτος 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 διαιτητή.

**ΓΛΩΣΣΑ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ,
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ
ΚΑΙ ΧΡΗΣΗ ΣΦΥΡΙΧΤΡΑΣ**

1. Διαιτητές

Γλώσσα του σώματος

Η 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 τις εικόνες με τα σήματα.

Σφυρίχτρα

Η σφυρίχτρα χρειάζεται για να:

- αρχίσει το παιχνίδι (1^ο και 2^ο ημίχρονο της κανονικής διάρκειας και της παράτασης), μετά από ένα γκολ
- σταματήσει το παιχνίδι
 - για ένα ελεύθερο λάκτισμα ή πέναλτι
 - αν το παιχνίδι διακόπτεται (προσωρινά) ή ματαιώνεται
 - στο τέλος κάθε ημιχρόνου
- ξαναρχίσει το παιχνίδι για:
 - ελεύθερα λακτίσματα που απαιτείται να τηρηθεί η κατάλληλη απόσταση (του τείχους)
 - λακτίσματα πέναλτι
- ξαναρχίσει το παιχνίδι μετά από μία διακοπή του για:
 - παρατήρηση (κίτρινη κάρτα) ή αποβολή (κόκκινη κάρτα)
 - τραυματισμό
 - αντικατάσταση

Η σφυρίχτρα ΔΕΝ χρειάζεται για:

- να σταματήσει το παιχνίδι για ένα ξεκάθαρο:
 - από τέρματος λάκτισμα, κόρνερ, πλάγιο ή γκολ
- να ξαναρχίσει το παιχνίδι μετά από:
 - τα περισσότερα ελεύθερα λακτίσματα, από τέρματος λάκτισμα, κόρνερ, πλάγιο ή ελεύθερο διαιτητή

Η σφυρίκτρα 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 ξαναρχίσει το παιχνίδι (π.χ. όταν βεβαιωθεί ότι οι αμυνόμενοι παίκτες βρίσκονται στα 9,15 μέτρα σε ένα ελεύθερο λάκτισμα), τότε αυτός πρέπει ξεκάθαρα να ενημερώσει τον επιτιθέμενο παίκτη (ες) να περιμένει το σφύριγμά του.

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

2. Βοηθοί Διαιτητές

Σήμα ήχου (beep)

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

- οφθαίντ
- παραβάσεις (εκτός οπτικού πεδίου του Διαιτητή)
- πλάγιο, κόρνερ, από τέρματος λακτίσματα ή γκολ (αμφίβολες – δύσκολες αποφάσεις)

Σύστημα ηλεκτρονικής επικοινωνίας

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

Τεχνική Σημαίας

Η σημαία του ΒΔ πρέπει να είναι πάντα 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 ΒΔ 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 έχει 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 η μπάλα περάσει ολόκληρη έξω από τη γραμμή του τέρματος κοντά στο ΒΔ, πρέπει να δίδεται ένα σήμα με το δεξί χέρι (καλύτερο οπτικό πεδίο) για να καταδειχθεί εάν πρέπει να καταλογισθεί από τέρματος λάκτισμα ή λάκτισμα κόρνερ.

Όταν η μπάλα περάσει ολόκληρη έξω από τη γραμμή του τέρματος ο ΒΔ πρέπει να σηκώνει τη σημαία του για να πληροφορήσει τον διαιτητή ότι η μπάλα έχει βγει εκτός παιχνιδιού και κατόπιν εάν είναι:

- κοντά στον ΒΔ – δείχνει αν είναι από τέρματος λάκτισμα ή κόρνερ
- μακριά από τον ΒΔ – κοιτά τον διαιτητή και ακολουθεί την απόφαση του διαιτητή. Ο ΒΔ μπορεί επίσης να κάνει ένα απευθείας σήμα εάν η απόφαση είναι προφανής.

Φάουλ (παραβάσεις)

Ο ΒΔ πρέπει να σηκώνει 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 και να προτείνει τη γνώμη του, αν του ζητηθεί, και μετά να ενημερώσει το Διαιτητή για το τι είδε και άκουσε 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 ίδιο χέρι που θα χρησιμοποιηθεί για την υπόλοιπη υπόδειξη. Αυτό δίνει στο διαιτητή ξεκάθαρη ένδειξη σχετικά με το υπέρ ποιάς ομάδας καταλογίσθηκε το ελεύθερο λάκτισμα
- να κάνει οπτική επαφή με το Διαιτητή
- να 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 μέσα στην περιοχή πέναλτι

Όταν διαπράττεται μια παράβαση από έναν αμυνόμενο μέσα στην περιοχή πέναλτι, μακριά από το οπτικό πεδίο του Διαιτητή, ειδικά αν είναι κοντά στον αρμόδιο ΒΔ Διαιτητή, ο ΒΔ πρέπει πρώτα να έλθει σε οπτική επαφή με το 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 εμφανώς να κινηθεί, δίπλα στη γραμμή τέρματος, προς τη σημαία του κόρνερ.

Παραβάσεις έξω από την περιοχή πέναλτι

Όταν ένας αμυνόμενος διαπράξει μια παράβαση έξω 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 αντιπίθεσης, 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 μέσα ή έξω από την περιοχή πέναλτι και επίσης τι πειθαρχική ενέργεια θα πρέπει να ληφθεί. Ο ΒΔ θα πρέπει να κάνει μια ξεκάθαρη κίνηση κατά μήκος της πλάγιας γραμμής, προς τη διχοτόμο γραμμή, για να δείξει ότι η παράβαση έγινε έξω 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 του, δίνει στο ΒΔ 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.

Λάκτισμα πέναλτι

Αν ο τερματοφύλακας «βγει» εμφανώς από τη γραμμή τέρματος πριν λακτισθεί η μπάλα και δεν επιτευχθεί γκολ, ο ΒΔ πρέπει να σηκώσει τη σημαία.

Αντικατάσταση (παικτών)

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

Πλάγια επαναφορά

Όταν η μπάλα περάσει ολόκληρη έξω από την πλάγια γραμμή:

- κοντά στο ΒΔ – μια άμεση υπόδειξη πρέπει να γίνει ώστε να δείξει την κατεύθυνση προς τα που 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 πλαγίου
- μακριά από το ΒΔ και ο ΒΔ έχει αμφιβολία σχετικά με την κατεύθυνση του πλαγίου – 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 (μπιπ) 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 κάθετα προς τη γραμμή τέρματος, δείχνοντας 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

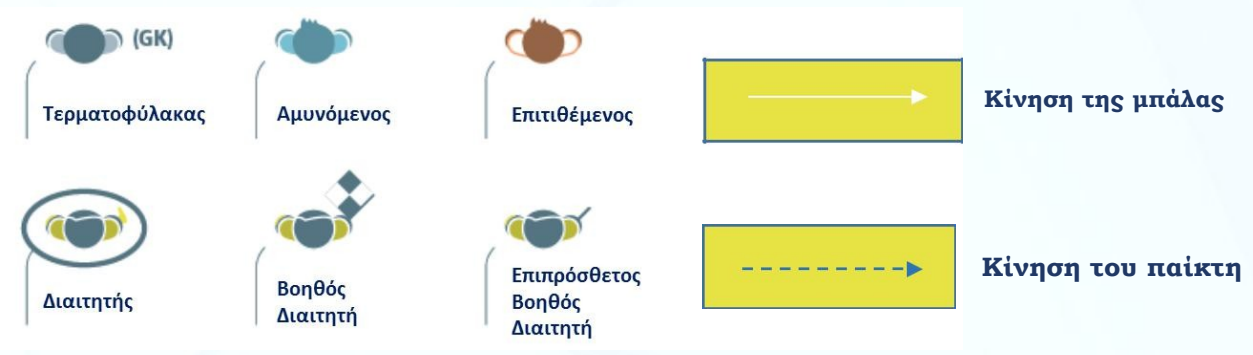
Πολλές διακοπές στο παιχνίδι είναι εντελώς φυσιολογικές (π.χ. πλάγια, από τέρματος λακτίσματα). Θα προστίθεται χρόνος μόνο όταν οι καθυστερήσεις είναι υπερβολικές.

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 πριν μπει η μπάλα στο παιχνίδι
- να καταλογίσει ένα άμεσο ελεύθερο λάκτισμα ή πέναλτι και να παρατηρήσει τον παίκτη αν αυτό γίνει αφού η μπάλα μπει στο παιχνίδι

4. OFFSIDE



Επηρεάζοντας το παιχνίδι (1)



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

Επηρεάζοντας το παιχνίδι (2)

ΟΧΙ
ΟΦΣΑΙΝΤ

- Goalkeeper (GK)
- Defender
- Attacker
- Referee
- Movement of the Player
- Movement of the Ball

Ένας επιτιθέμενος **σε θέση offside** (A), που δεν επηρεάζει έναν αντίπαλο, **δεν αγγίζει την μπάλα**. Ο παίκτης δεν άγγιξε την μπάλα, άρα δεν μπορεί να τιμωρηθεί.

Επηρεάζοντας το παιχνίδι (3)

ΟΧΙ
ΟΦΣΑΙΝΤ

- Goalkeeper (GK)
- Defender
- Attacker
- Referee
- Movement of the Player
- Movement of the Ball

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

Επηρεάζοντας το παιχνίδι (4)



Ένας παίκτης **σε θέση offside** (A) μπορεί να τιμωρηθεί πριν παίξει ή αγγίξει την μπάλα, αν κατά τη γνώμη του Διαιτητή, κανένας άλλος συμπαίκτης του που βρίσκεται σε κανονική θέση δεν έχει πιθανότητα να παίξει την μπάλα.

Επηρεάζοντας το παιχνίδι (5)



Ένας επιτιθέμενος **σε θέση offside** (1), τρέχει προς την μπάλα και **δεν την αγγίζει**. Ο ΒΔ πρέπει να δείξει **από τέρματος λάκτισμα**.

Επηρεάζοντας αντίπαλο (6)



Ένας επιτιθέμενος **σε θέση offside** (A) 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 την μπάλα.

Επηρεάζοντας αντίπαλο (7)



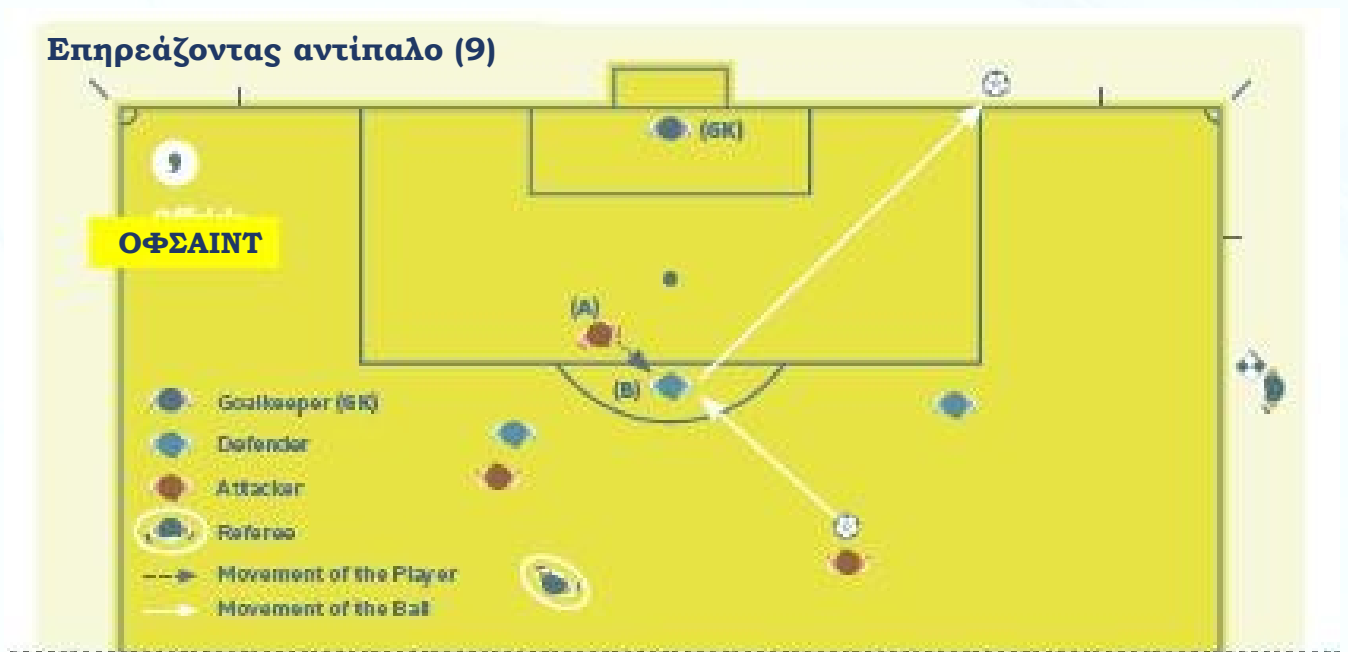
Ένας επιτιθέμενος **σε θέση offside** (A) **δεν** παρεμποδίζει ξεκάθαρα το οπτικό πεδίο του τερματοφύλακα ούτε μαρκάρει έναν αντίπαλο για την μπάλα.

Επηρεάζοντας αντίπαλο (8)



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

Επηρεάζοντας αντίπαλο (9)



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

Αποκορίζοντας πλεονέκτημα (10)



Ένας επιτιθέμενος **σε θέση offside** (B) τιμωρείται διότι **παίζει ή αγγίζει την 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.

Αποκορίζοντας πλεονέκτημα (11)



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

Αποκομίζοντας πλεονέκτημα (12)



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

Αποκομίζοντας πλεονέκτημα (13)



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

Αποκορίζοντας πλεονέκτημα (14)



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

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

Προηγούμενα ένας τραυματισμένος παίκτης, που λάμβανε ιατρική βοήθεια μέσα στον αγωνιστικό χώρο, έπρεπε να φύγει εκτός, πριν ξαναρχίσει το παιχνίδι. Αυτό μπορεί να είναι άδικο, αν ένας αντίπαλος προκάλεσε τον τραυματισμό, καθώς η αμυνόμενη ομάδα θα είχε ένα αριθμητικό πλεονέκτημα, όταν ξανάρχιζε το παιχνίδι.

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

Σαν μια ισορροπία ανάμεσα στα δύο παραπάνω αναφερθέντα, το IFAB αποφάσισε ότι, *μόνο για μια φυσική (σωματική) παράβαση όπου ο αντίπαλος παρατηρείται ή αποβάλλεται*, ένας τραυματισμένος παίκτης μπορεί να εκτιμηθεί/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 άδικο, 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 πάνω από 20-25 δευτερόλεπτα, πέρα από το σημείο που όλοι είναι έτοιμοι για την επανέναρξη του παιχνιδιού.

Ο Διαιτητής πρέπει να υπολογίσει (και να κρατήσει) όλο το χαμένο χρόνο για τη διακοπή.

Σημειώσεις

