

هو العادل

۲۵۰ نکته آموزشی از کلاس داوری فیفا

FIFA RAP MA Refereeing Course

(Iran 11-15 June 2011)

علی الطریفی (عربستان)، سلمان الهزمی (قطر) و اسماعیل الهافی (اردن)



به کوشش وحید صالحی

زیر نظر کمیته داوران فدراسیون فوتبال جمهوری اسلامی ایران

خرداد ۱۳۹۰

۱. انتخاب داوری، انتخاب یک راه سخت و دشوار است.
۲. در مسیر پیشرفت داوری باید مرارت و زحمت کشید، رقابت کرد و جنگید.
۳. هیچ چیز دور از دسترس نیست، شما می توانید.
۴. برای رسیدن به موفقیت در داوری و دستیابی به سطوح عالی داوری، هدف گذاری کنید.
۵. نظم و انضباط را همیشه در طول زندگی شخصی و داوری در دستور کار خود قرار دهید.
۶. همیشه فکر کنید در آغاز راه داوری هستید. هیچگاه فکر نکنید که به سطح بالایی در داوری رسیده اید. زمانی که فکر کنید به سطوح بالای داوری رسیده اید، آغاز سقوط شما در داوری است.
۷. داور باید بسیار مطالعه داشته باشد. چرا که اشراف بر روی قانون، بر روی اعتماد به نفس، شهامت و تصمیم گیری داور اثری مستقیم دارد.
۸. در مطالعه و استفاده از قوانین، به روز باشید.
۹. همیشه به قوانین بازی مراجعه کنید، نه فکر خود و دوستانتان.
۱۰. قانون بر عقیده داور مقدم است.
۱۱. همه چیز آسان خواهد شد، اگر به کتاب قانون مراجعه کنید.
۱۲. تصمیمات خود را با قوانین بازی تطبیق داده و با توجه به آن قضاوت کنید.
۱۳. کتاب قانون را باید تجزیه و تحلیل نمود، تفسیر کرد و مفهومی خواند و نباید حفظ کرد.
۱۴. مطالعه قوانین، مطالعه یک داستان نیست. قوانین بازی را با دقت بخوانید و بر روی هر کلمه تمرکز کنید.
۱۵. قانون را تفسیر^۱ کنید، که از خود قانون مهمتر است.
۱۶. فهم و درک خود را نسبت به قوانین بازی بهبود دهید.
۱۷. قانون خیلی پیچیده نیست. باید قانون را ساده کرد^۲، آن را برای خود مشکل نکنید. داور باید آن را در زمین به خوبی اجرا کند، ضمن اینکه قضاوت صحیح همراه با "حس مشترک"^۳ و مقبولیت عمومی^۳ را نیز در نظر بگیرد.
۱۸. تفسیر و کاربرد قانون را یکسان سازی و یکنواخت کنید. به طوری که دست زدن عمدی به توپ در میانه زمین با محوطه جریمه برای شما تفاوتی نداشته باشد.
۱۹. تصمیمات خود را بر طبق قانون یکنواخت کنید. تا با یکسان سازی قانون، ثبات در تصمیم گیری هایتان ایجاد شود.

¹ Interpretation of laws of the game

² Law made easy

³ Common sense

۲۰. یکنواختی در تصمیمات، یکی از اصول عدالت داور می باشد.
۲۱. مطالعه قبل از بازی در مورد بازی، با به دست آوردن اطلاعات تیم ها و بازیکنان، برای داور بسیار مهم است.
۲۲. داور باید با آمادگی ذهنی نسبت به رفتار و حرکات بازیکنان تیم ها تصمیم گیری کند، ضمن اینکه نباید نسبت به رفتار یک بازیکن خاص، پیش داوری داشته باشد.
۲۳. قبل از بازی، با خود بیلچه به داخل زمین نبرید تا برای خود چاله بکنید.
۲۴. در تشخیص خطاها تمرکز داشته و در طول بازی پر تمرکز^۴ باشید.
۲۵. تمرکز در طول بازی برای هر چهار نفر از تیم داوری بسیار مهم و تعیین کننده است، تمرکز یکی از شاخص های اصلی ارزیابی داوران است.
۲۶. پیش داوری نکنید.
۲۷. به دنبال دیر اخطار دادن یا زود اخطار دادن نباشید. باید به موقع اخطار بدهید. اخطار دادن به هنگام و به موقع، در آرامش فضای بازی بسیار مؤثر است.
۲۸. با تصمیمات و تشخیص های صحیح، فضای بازی را آرام نگه دارید (آرام نگه داشتن ذهن بازیکنان).
۲۹. بازی را مدیریت کنید.
۳۰. گاهی نسبت به یک اتفاق، عکس العمل سریع و گاهی نسبت به همان اتفاق در شرایطی دیگر، عکس العملی با طمأنینه، آرامش بخش است. باید فازهای بازی و لحظات بازی را بشناسید، باید مدیر باشید.
۳۱. اولویت بندی کنید تا بهتر تصمیم بگیرید. درجه بندی اهمیت کارها در ذهن یک داور و گام برداشتن بر اساس اولویت ها، نمایانگر تدبیر داور است.
۳۲. نتیجه بازی در چگونگی تصمیمات داور برای اجرای عدالت تعیین کننده است. باید دقت داشت که این مهم به این دلیل است که بدانیم و درک کنیم که بازیکنان در چه شرایط روحی قرار دارند، نه این که بترسیم و به نفع تیم بازنده سوت بزنیم.
۳۳. احساس بازی داشته باشید^۵. با داشتن احساس بازی، در فضای بازی بوده و بازی خوانی کنید.
۳۴. نسبت به اتفاقات بازی، رفتاری پیشگیرانه داشته باشید.
۳۵. با اعتماد به نفس^۶، با شهامت^۷ و یکنواخت^۸ قضاوت کنید. شهامت و شجاعت برای داور یک الزام است.

⁴ Concentration

⁵ Having the feel of play

⁶ Confidence

⁷ Courage

⁸ Consistent

۳۶. در مقابله با خطاهای بازیکنانی که یک اخطار دارند، شجاعت داشته باشید.
۳۷. در تصمیم‌گیری‌ها شجاعت داشته باشید و برای عدالت بجنگید.
۳۸. کنترل خود را از دست ندهید، آرامش داشته باشید، خونسردی خود را حفظ کنید و عصبانی نشوید. زیرا اگر نتوانید خود را کنترل کنید، دیگران را نیز نمی‌توانید کنترل کنید.
۳۹. با همکاری کمک‌دوران خود، کار گروهی مؤثری^۹ داشته باشید.
۴۰. در دقایق پایانی، دقت و تمرکز خود را حفظ کنید و شجاع باشید.
۴۱. در لحظات انتهایی بازی، بازی را تمام شده ندانید و تا ثانیه‌های آخر تمرکز داشته باشید.
۴۲. در صورتی که جو بازی خوب نیست، از دادن آوانتاژ خودداری کنید. در این فضای مسموم بازی، بهتر است خطا اعلام کنید.
۴۳. قبل از بازی، محل کارت‌های زرد و قرمز را یک بار بازبینی کرده و در ذهن خود ثبت نمایید.
۴۴. داوران در هنگام اجرای فاصله ۹/۱۵ متر می‌بایست برای تمامی خطاها، رفتاری یکنواخت داشته باشند. و صد البته که باید تلاش کنید تا به طور دقیق ۹/۱۵ متر را اجرا و پیاده‌سازی کنید.
۴۵. هیچ بازی‌یی را دست‌کم نگیرید و مغرورانه قضاوت نکنید.
۴۶. جدیت را فراموش نکنید، حتی در تمرین‌هایتان نیز جدی باشید.
۴۷. تکنیک دویدن برای داوران و تکنیک پرچم زدن برای کمک‌دوران از اهمیت خاصی برخوردار است.
۴۸. آمادگی بدنی خود را بالا ببرید تا از صحنه‌ها دور نباشید (بدست آوردن فاصله مناسب).
۴۹. هدف از تست جسمانی داوران، هدایت آنها در مسیری است که جابجایی و دیدی بهتر در زمین داشته باشند. ضمن این که استقامت، تحمل و مقاومت ذهنی داور نیز افزایش پیدا خواهد کرد.
۵۰. گاهی از حرکات سرعتی و شتابدار برای نجات خود در دیدن بهتر صحنه‌ها بهره‌برید (تکنیک جابجایی).
۵۱. به داوران توصیه می‌شود برای نمایش علائم، از انگشت استفاده نکنند (با انگشت علامت ندهید).
۵۲. جایگیری مناسب داشته باشید. بهترین جایگیری، محلی است که بهترین تصمیم را بگیرید (تکنیک جایگیری).
۵۳. با توجه به تغییر لحظه به لحظه وضعیت بازی و بازیکنان، داورانی موفق ترند که با حفظ تمرکز، بازی خوانی و آمادگی جسمانی مناسب، محل بعدی خود را صحیح انتخاب کنند.
۵۴. برای دیدن بهتر صحنه‌های بازی، زاویه بگیرید (ایجاد زاویه دید خوب^{۱۰}).

⁹ Effective Team Work

¹⁰ Create good angle of view

۵۵. همیشه در اخذ یک تصمیم درست، اولویت با پیدا کردن یک زاویه خوب است، نه نزدیک شدن به صحنه.
۵۶. گاهی نیاز است برای بدست آوردن زاویه ای مناسب، از مسیر حرکت قطری نیز خارج شوید.
۵۷. بازی خوانی یکی از توصیه های اساسی به داوران در انتخاب محل بعدی آن ها می باشد.
۵۸. در انتخاب یک محل و موقعیت مناسب برای قضاوت و جایگیری مطلوب در بازی نسبت به توپ، فاکتورهای زاویه دید مناسب (زاویه ۴۵ درجه)، فاصله بهینه (فاصله ۱۰ تا ۱۵ متری) و همچنین قرارگیری توپ مابین داور و کمک داور پیش رو، برای انجام یک کار گروهی موثر را مد نظر داشته باشید.
۵۹. برای جایگیری داور در ضربات آزاد می بایست میدان دیدی مناسب برای رویت همه بازیکنان، دیدن کمک داور پیش رو، زننده ضربه، توپ، فاصله قانونی دیوار دفاعی و همچنین نزدیکی به صحنه مورد توجه قرار گیرد.
۶۰. هنگام ضربات آزاد و ایستگاهی، رویت کمک داور برای داور یک ضرورت و الزام مهم است.
۶۱. در اکثر ضربات آزاد، یک جایگیری ثابت به داور توصیه شده است و آن محدوده ای دور از کمک داور پیش رو، گوشه محوطه جریمه یا به عبارتی سمت چپ قوس محوطه جریمه می باشد. این محدوده بهترین محل برای جایگیری بوده و انتخاب این محدوده، کار را برای داور آسان خواهد کرد.
۶۲. به عواقب نقاطی که در آن حضور دارید، فکر کنید. ایستادن داور پشت قوس محوطه جریمه هنگام ضربات آزاد، بسیار اشتباه و خطرناک است. زیرا با توجه به درصد احتمال زیاد ضربات برگشتی به این منطقه خطرناک، دخالت داور در بازی حتمی به نظر می رسد.
۶۳. ۸۰٪ علائم و تصمیمات کمک داوران با دست راست گرفته می شود، ولی ۸۰٪ زمان حمل پرچم با دست چپ صورت می گیرد. چرا که فقط دو علامت پرچم با دست چپ داده می شود و آن دو، خطای مهاجم و پرتاب اوت به ضرر تیم مهاجم است.
۶۴. در نمایش علائم با پرچم؛ حتماً بایستید، رو به زمین بازی باشید، پرچم را به همان دستی بدهید که می خواهید بالا ببرید، علامت مربوطه را با پرچم نشان دهید.
۶۵. کمک داوران می بایست همواره پرچم خود را پایین نگه دارند. به سبک پرچم نگه داشتن اروپایی ها توجه نکنید، شما باید از سبک پرچم نگه داشتن و تکنیک پرچم زدن فیفا تبعیت کنید.
۶۶. برای رفتن از نیمه زمین به سمت خط عرضی زمین (پرچم کرنر)، سعی کنید همیشه پرچم در دست چپ شما و رو به زمین بازی باشد تا داور به راحتی آن را ببیند.
۶۷. به کمک داوران توصیه می شود؛ تمرین های شتابدار بسیاری انجام دهند. چرا که باید سریع باشید و گرنه مدافع دوم را از دست خواهید داد.

۶۸. کمک داوران می بایست هیچگاه دفاع آخر (مدافع دوم) را از دست نداده و حتماً تا انتهای خط عرضی (پرچم کرنر) توپ را مشایعت کنند (گل های مشکوک و خروج های مشکوک توپ از زمین بازی).
۶۹. کمک داوران می بایست همیشه نگاهی رو به زمین بازی داشته باشند و چشم از بازی بردارند. چشم آنها همیشه باید رو به زمین بازی باشد، زیرا برای از دست دادن یک صحنه و اتفاق مهم در بازی، یک ثانیه کافی است. حتی اگر جهت خود را تغییر داده و یا بدن خود را جابجا می کنید نیز به پایین نگاه نکنید و سر و چشم خود را رو به زمین بازی ثابت نگه دارید، چرا که چاله یا سنگ که پیش روی شما نیست. بنابراین در هر جهتی که حرکت می کنید، چشم از بازی بردارید.
۷۰. سرعت عمل داور یا کمک داور در تصمیم گیری ها (اعلام خطا، سوت، پرچم، ورود به صحنه، اخطار، اخراج) و مخصوصاً سرعت عمل در ورود به صحنه، رفتاری پیشگیرانه و مدبرانه در اتفاقات ناگوار بعدی بازی می باشد.
۷۱. در تجمع بازیکنان هنگام ضربات آزاد؛ نسبت به درگیری های کوچک، بی تفاوت نباشید. و قبل از ضربه، سریعاً مشکل را با یک تذکر حل کنید. تذکر در این مقطع از بازی، بسیار کارساز و مهم است. بنابراین ابتدا هشدار داده و سپس جایگیری کنید. داور نباید منتظر بماند تا مشکل، ایجاد شده و سپس آن را برطرف کند. او باید قبل از وقوع اتفاق، تصمیم بگیرد و مشکل را با استراتژی "پیشگیری" حل کند.
۷۲. به بازیکنان اجازه ندهید، بازیکن مصدوم تیم حریف را لمس کنند.
۷۳. در کار گروهی، تیم داوری چهار نفر می باشد. به همین خاطر مهم نیست تصمیم از طرف چه کسی باشد، مهم این است که تصمیم، صحیح باشد.
۷۴. در تیم چهار نفره داوری، همیشه تصمیم نهایی با داور مسابقه است. چرا که او باید پاسخگو باشد.
۷۵. در کار گروهی با داور مسابقه؛ کمک داوران و داور چهارم می بایست در صحنه های خیلی واضح به داور کمک کنند، نه تصمیماتی که خود مرددند و شک دارند.
۷۶. کمک داور نباید تنها در صحنه ای به داور کمک کند که دور از داور اتفاق افتاده است، او باید بداند که حتماً در اتفاقی که خارج از میدان دید داور افتاده باشد نیز به داور کمک کند. به عبارتی ملاک و معیار در یاری رساندن به داور، فاصله داور با صحنه نیست بلکه زاویه او با صحنه است. ضمن اینکه کمک داور باید اطمینان پیدا کند که داور صحنه را ندیده است و سپس به او کمک کند.
۷۷. کمک داور باید کمک کند، نه دخالت.
۷۸. کمک داور باید به خوبی بداند که کمک داور است، نه داور.
۷۹. اگر کمک داوران بر نبود خطا یا آفساید نظر دارند، نباید با دست یا پرچم خود علامتی اضافی نشان دهند.

۸۰ به داوران توصیه می شود در آوانتاژ، از گفتن کلمه آوانتاژ استفاده کنند و به کمک داوران نیز توصیه می شود در آوانتاژ، از گفتن این کلمه استفاده نکرده و این مهم را به داور بسپارند.

۸۱ در خطای بی احتیاطی^{۱۱} یا بی دقتی، هنگام رقابت با حریف شانس بازی با توپ وجود دارد ولی بازیکن خاطی ناآگاهانه با بی دقتی یا بی ملاحظگی رفتار نموده و در محاسبات خود اشتباه کرده و یکی از هفت خطای قانون ۱۲ را مرتکب می شود.

۸۲ اگر خطایی بی احتیاطی تشخیص داده شود، جریمه انضباطی لازم ندارد (خطای تکنیکی).

۸۳ در خطای بی پروایی یا بی محابایی، شانس بازی با توپ برای بازیکن کم است ولی بازیکن خاطی برای بازی کردن به طور آگاهانه ریسک می کند. بنابراین چون احتمال خطا وجود داشته و بازیکن به خطر یا عواقب رفتار خود برای حریف کاملاً بی توجه است، بی پروایی صورت پذیرفته است.

۸۴ وجه تمایز خطای بی احتیاطی با خطای بی پروایی^{۱۲}، آگاهی است. به طوری که خطای بی احتیاطی، ناآگاهانه و خطای بی پروایی، آگاهانه صورت می پذیرد.

۸۵ هنگامی که بازیکنی با بی پروایی یکی از هفت خطای قانون ۱۲ را انجام می دهد، رفتار غیرورزشی^{۱۳} انجام داده و به همین دلیل جریمه انضباطی برای خطای بی پروایی، یک کارت زرد است. به عنوان مثال تکل همراه با بی پروایی، یک رفتار غیرورزشی محسوب می شود.

۸۶ اگر خطای بی احتیاطی یک موقعیت خوب حمله حریف را سلب کند، خطایی تاکتیکی محسوب شده و مستحق اخطار می باشد.

۸۷ خطای استفاده از نیروی بیش از حد^{۱۴} به این معنی است که بازیکن خاطی با بکارگیری نیروی بیش از حد، حریف را در معرض آسیب دیدگی قرار می دهد.

۸۸ بازیکنی که یکی از هفت خطای قانون ۱۲ را با نیروی بیش از حد به کار برد، می بایست اخراج شود.

۸۹ در خطای با نیروی بیش از حد، تعمد بازیکن ملاک نبوده و لازم نیست عمد بوده باشد.

۹۰. بیشترین آسیب رسانی در دست، مربوط به آرنج^{۱۵} می باشد و به همین خاطر به داوران توصیه شده است که بدون گذشت، حتماً اخراج کند. چرا که آرنج سخت ترین جای در دست بوده و صورت نیز یکی از ضعیف ترین و

¹¹ Careless

¹² Reckless

¹³ Unsporting behaviour

¹⁴ Using excessive force

¹⁵ elbow

- آسیب پذیرترین مناطق بدن می باشد. آرنج آنقدر سخت و قوی است که در برخوردی ضعیف و بدون نیاز به استفاده از نیروی بیش از حد نیز کافی است تا معادل خطایی با نیروی بیش از حد محاسبه گردد.
۹۱. بیشترین مشکل هنگامی است که دو بازیکن برای ضربه سر به توپ به هوا می پرند و در این بین یکی از بازیکنان با آرنج خود به حریف ضربه ای می زند. باید به خوبی دانست که برخورد آرنج به صورت حریف حتی اگر بدون عمد نیز باشد، خطای شدید محسوب شده و شایسته اخراج است.
۹۲. توصیه به داوران بر تمرکز و توجه روی آرنج بازیکنان است و در برخورد ساعد(بازو) به صورت حریف، تنها اخطار توصیه شده است. البته که ساعد نیز اگر با نیروی بیش از حد باشد، مستحق اخراج است.
۹۳. وانمود کردن بازیکن به آسیب دیدگی (تمارض) هم همانند وانمود کردن بازیکن به این که بر روی او خطایی شده است، شبیه سازی^{۱۶} می باشد.
۹۴. به داوران توصیه شده است در مواردی که تشخیص به شبیه سازی ندادید و یا شک دارید، ادامه بازی بهترین تصمیم است.
۹۵. از خطای واضح و حتمی مدافع بر روی یک بازیکن مهاجم که در خطاسعی در بزرگنمایی می کند، نگذرد.
۹۶. در تشخیص و اعلام خطا، می بایست توجه و تمرکز داور بر روی حرکت مدافع باشد نه رفتار مهاجم (مخصوصاً برای تشخیص بزرگنمایی مهاجم در مطالبه پناحتی از داور در محوطه جریمه).
۹۷. در شبیه سازی، تماس بدنی هم می تواند وجود داشته باشد و وجود این تماس دلیلی بر نبود خطای شبیه سازی نیست.
۹۸. زاویه دید مناسب، آمادگی جسمانی (فاصله مناسب) و تمرکز، از فاکتورهای لازم برای تشخیص شبیه سازی برشمرده شده است.
۹۹. خطای شبیه سازی را زمانی می توانید جریمه شخصی کنید که بازی را متوقف کنید. یعنی اگر آوانتاژ دادید، دیگر نمی توانید به بازیکن خاطی اخطار دهید.
۱۰۰. آوانتاژ به سود تیم مدافع در محوطه جریمه خودش تصمیمی عاقلانه نیست. زیرا باید دقت کرد که آوانتاژ، سود داشته باشد.
۱۰۱. معمول بر این است که در خطای شبیه سازی، بازی را متوقف کرده و به بازیکن خاطی اخطار دهیم. این بهترین آوانتاژ برای تیمی است که به ضررشان شبیه سازی صورت گرفته است.

¹⁶ Simulation

۱۰۲. معمولاً اگر بعد از شبیه سازی، آوانتاژ دهید؛ جو بازی (رفتارهای بازیکنان و تماشاگران) خوب نمی شود و این مقطع از بازی، زمان مناسبی برای آوانتاژ نیست.
۱۰۳. البته که بعد از شبیه سازی هم می توان آوانتاژ داد، ولی قبل از آن کمی فکر کنید. بازی را آنالیز کرده و سپس آوانتاژ دهید.
۱۰۴. نمایش علامت جریمه تیمی (بالا بردن دست به خاطر ضربه آزاد غیرمستقیم) در خطای شبیه سازی فراموش نشود و فقط به نمایش جریمه شخصی (دادن اخطار) اکتفا نکنید.
۱۰۵. در سه خطای انتهایی از خطاهای ده گانه (گرفتن، آب دهان انداختن و دست زدن عمدی به توپ)، به نفس و ماهیت خطا توجهی نداریم و بی احتیاطی، بی پروایی و استفاده از نیروی بیش از حد در این سه خطا جایگاهی نداشته و مورد توجه نمی باشد. بنابراین این شاخص ها، ملاک تصمیم گیری و قضاوت داور در سه خطای مورد اشاره نیست.
۱۰۶. خطای گرفتن حتماً با دست نیست. خطای گرفتن می تواند با بدن، دست یا بازو نیز باشد.
۱۰۷. در خطای گرفتن، حتماً تماس وجود دارد.
۱۰۸. اگر گرفتن پیراهن به شکلی زننده باشد، حتماً اخطار دارد.
۱۰۹. ادامه دار بودن خطای گرفتن، مؤید زننده بودن خطای گرفتن است.
۱۱۰. هر نوع گرفتنی که مانع از رسیدن حریف به توپ شود، اخطار دارد.
۱۱۱. خطای گرفتن حریف نیز یک رفتار غیرورزشی محسوب می شود.
۱۱۲. بیشترین گرفتن ها، در ضربات ایستگاهی و کرنر می باشد. از همین رو، به داوران توصیه می شود هنگام گرفتن حریف به ویژه داخل محوطه جریمه در زمان ضربه های کرنر و ضربات آزاد، سریعاً دخالت کرده (پیشگیری) و با قاطعیت برخورد نمایند (تذکر جدی).
۱۱۳. یک داور خوب، پیشگیری را باید یکی از اصول مدیریتی خود قرار دهد.
۱۱۴. یک داور در گرفتن های مهاجمین از سوی مدافعین، هنگام ضربات ایستگاهی و به تبع آن تجمع بازیکنان در محوطه جریمه، باید به ترتیب؛ ابتدا با تذکر قبل از ضربه (پیشگیری)، اخطار قبل از پنالتی و نهایتاً پنالتی و اخطار، گام بردارد.
۱۱۵. در خطای گرفتن، به سلب یک موقعیت خوب حمله (خطای تاکتیکی) فکر نکنید بلکه به نفس خطای گرفتن، توجه داشته باشید.

۱۱۶. تنها خطایی که ادامه دار است و محل خطا در انتهای آن محاسبه می شود، خطای گرفتن است و این مسئله در پنالتهای یکی از مباحث اصلی و چالشی است.
۱۱۷. گاهی نفسِ خطا اخطار دارد (خطای تکنیکی)، ضمن اینکه خطای تیمی یا خطای تاکتیکی نیز می باشد و آن نیز اخطار دارد؛ حال اولویت با نفسِ خطا است. مثلاً اگر بازیکنی دو خطای گرفتن حریف و سلب موقعیت خوب حمله حریف را همزمان انجام دهد، اولویت اخطار به خطای گرفتن حریف است و دلیل گرفتن حریف است که باید برای توضیح رفتار غیرورزشی در گزارش ثبت شود.
۱۱۸. به داوران توصیه می شود در نگارش گزارش داوری، دلیل رفتار غیرورزشی را نیز در گزارش توضیح داده و ثبت کنند.
۱۱۹. اگر در تجمع بازیکنان در محوطه جریمه و پس از به هم پیچیدن بازیکنان به یکدیگر، داور به بازیکنی تذکر داد، دیگر نیازی نیست که حتماً گرفتن بعدی در آن صحنه و آن دقیقاً از بازی باشد. به همین خاطر ممکن است پس از تذکر داور، تخلف گرفتن در مقطع زمانی دیگری تکرار شده و بازیکن متخلف با اخطار جریمه شود.
۱۲۰. در تجمع بازیکنان، یک بار تذکر کافی است برای کاندید شدن همه بازیکنان برای اخطار ناشی از گرفتن.
۱۲۱. محدود کردن میدان حرکتی دروازه بان توسط مهاجم، با یک ضربه آزاد غیرمستقیم جریمه می گردد.
۱۲۲. خطای هند، عملی است که بازیکن عمداً توپ را با دست یا بازو لمس کند.
۱۲۳. داور باید در اعلام خطای هند، فاکتورهای حرکت دست به سمت توپ، فاصله بین حریف و توپ و همچنین وضعیت طبیعی دست را مورد توجه قرار دهد. این سه فاکتور به داور برای تشخیص خطای هند کمک می کند ولی یک الزام نیست.
۱۲۴. برای اعلام خطای هند، تنها برخورد دست به توپ کافی نیست و اصل مهم این است که عمداً باید باشد (نیت).
۱۲۵. خطای هند همیشه یک مسئله چالشی بوده است، زیرا گاهی می شود که دست زدن به توپ، هند نیست و گاهی می شود که توپ به دست می خورد و هند اتفاق می افتد.
۱۲۶. هیچ نسخه قطعی برای خطای هند وجود ندارد، ولی یک نکته کلیدی در تشخیص این خطا، "پی بردن به نیت بازیکن خاطی" است.
۱۲۷. هند حتماً عمد است و اگر عمد نباشد اصلاً هند نیست. واضح بودن و واضح نبودن (مستتر) آن است که هند را دسته بندی می کند و به همین دلیل بیشترین مشکلات در رابطه با هندهای غیر واضح می باشد.
۱۲۸. برخورد توپ به دستی که در یک وضعیت غیرطبیعی است، خطای هند با عمدی مستتر محسوب می شود.
۱۲۹. فاصله کم، دلیلی کافی برای نبودن خطای هند نیست.

۱۳۰. زمان برای عکس العمل در هند مهم است، چرا که فاصله و عکس العمل به هم گره خورده و چسبیده اند. معمول بر این است که در فاصله کوتاه عکس العمل ضعیف است ولی این همیشگی و یک اصل نیست.
۱۳۱. برخورد توپ به دست بازیکنی که با یک نیت پنهانی برای سود بردن از آن وضعیت، فضایی را اشغال کرده است بدون شک هند می باشد، حتی اگر بازیکن خاطی پشت به توپ باشد.
۱۳۲. برخورد توپ به دستی که از بدن بازیکن حفاظت می کند، به هیچ وجه هند نیست.
۱۳۳. داور باید فکر کند که بازیکن چه منفعتی از برخورد توپ به دستش می برد، سپس هند را اعلام کند.
۱۳۴. گاهی بازیکن متظاهرانه و تحت عنوان محافظت از صورت خود، فضایی را با دست خود اشغال می کند. در این حالت، داور باید فکر کند که کدام کار سخت تر است؛ بالا آوردن دست یا تکان دادن سر...؟
۱۳۵. در صورتی که خطای هند به منظور تلاش برای گل زدن باشد، چه گل زده شود و چه گل زده نشود؛ حتماً اخطار دارد.
۱۳۶. دست زدن عمدی به توپ، به تنهایی اخطار ندارد ولی اگر شایسته ی اخطار باشد، در گزارش داوری به عنوان یکی از موارد رفتار غیرورزشی ثبت می شود.
۱۳۷. در خطای دست زدن عمدی به توپ، اگر از رسیدن توپ به حریف جلوگیری شود، اخطار حتمی است.
۱۳۸. در خطای دست زدن عمدی به توپ، به موقعیت خطا در زمین اصلاً فکر نکنید.
۱۳۹. اگر بازیکنی با دست زدن عمدی به توپ از گل یا فرصت آشکار گلزنی حریف ممانعت به عمل آورد، مستحق اخراج است.
۱۴۰. پوشاندن سر با ماسک، یک رفتار غیرورزشی (بی احترامی نسبت به مسابقه با دور زدن قانون) محسوب می شود و مستحق اخطار است.
۱۴۱. بعد از به ثمر رسیدن گل، سریعاً یادداشت نکنید. چشمان خود را از رفتارهای بازیکنان تیم زنده گل و دیگر بازیکنان بردارید. در این مقطع زمانی از بازی حتماً با یک ارتباط چشمی خوب، کار گروهی موثری با دیگر داوران داشته باشید. نحوه شادی بازیکنان تیم زنده گل، رفتار آنها با تماشاگران، درگیری مهاجم با دروازه بان بر سر تصاحب توپ زیر تور دروازه و... از نمونه اتفاقات محتمل پس از به ثمر رسیدن گل می باشد.
۱۴۲. اخطار برای شادی بعد از گل، مختص زنده گل نمی باشد و ممکن است تعدادی بازیکن متخلف به طور همزمان مستحق اخطار گردند.
۱۴۳. تنها جایی که اخطار دسته جمعی داریم، اخطار برای پیراهن در آوردن بازیکنان به صورت دسته جمعی در شادی بعد از گل می باشد.

۱۴۴. بازیکنی که در حین شادی بعد از گل، بدون خارج کردن پیراهن از سر، دستانش را از پیراهن خارج کرده و پیراهن خود را بپرخاند تا شماره پیراهن را روی سینه قرار دهد، مستحق اخطار نیست.
۱۴۵. در مبحث خارج کردن پیراهن، فقط پیراهن درآوردن برای شادی پس از گل است که یک رفتار غیرورزشی محسوب می‌شود و اخطار دارد. به همین دلیل پیراهن درآوردن بازیکن در داخل زمین و به هنگام تعویض، اخطار ندارد.
۱۴۶. نفس خطا، تعیین‌کننده اخطار است. گاهی بازیکن هنگام تعویض، پیراهن خود را درآورده و به نشانه اعتراض به تصمیمات داور به زمین می‌کوبد، به این ترتیب اخطار بازیکن به خاطر اعتراض به نمایش درآمده، قابل اغماض و چشم پوشی نیست.
۱۴۷. درآوردن پیراهن در حین مسابقه و باد زدن خود با پیراهن، بی‌احترامی نسبت به مسابقه بوده و یک رفتار غیرورزشی محسوب می‌شود.
۱۴۸. کاپیتان تیم فقط مسئول رفتار تیم خود می‌باشد، بنابراین حق و جایگاه ویژه‌ای در چهارچوب قانون ندارد.
۱۴۹. در ابتدای بازی نیازی به توضیح قوانین و نکات اضافی برای کاپیتان‌ها نیست. مثلاً گفتن این نکته که شما مسئول تیم خودت هستی، ضرورتی ندارد.
۱۵۰. اعتراض بازیکن به تصمیم داور، منحصر به شخص داور نمی‌شود بلکه شامل کلیه اعضای تیم داور می‌شود.
۱۵۱. اعتراض‌ها به دو نوع گفتاری (کلامی) و رفتاری (غیرکلامی) تقسیم بندی می‌شوند.
۱۵۲. پرتاب دست از راه دور به نشانه اعتراض به نحوه قضاوت داور، کوبیدن توپ به زمین، به سُخره گرفتن داور با کف زدن برای او، اشاره انگشتان بازیکن به سمت چشمانش به نشانه اعتراض و...، همگی از انواع اعتراض‌های غیرکلامی می‌باشند.
۱۵۳. در مواقعی که بازیکنان از یک فاصله طولانی به سمت داور آمده و به شدت به داور یا یکی از اعضای تیم داور اعتراض می‌کنند (اعتراض‌های به نمایش درآمده با حرکت از فواصل دور)، اقتدار تیم داور را زیر سوال برده و گاهی جو ورزشگاه را نیز به هم می‌ریزند. به همین دلیل چشم پوشی از اخطار این بازیکنان صحیح نمی‌باشد.
۱۵۴. دروازه‌بان (حتی اگر کاپیتان تیم هم باشد)، در صورت ترک کردن محوطه جریمه خود و اعتراض به داور در وسط زمین، حتماً مستحق اخطار می‌باشد.
۱۵۵. به کمک داوران توصیه می‌شود برای تذکر داور به بازیکن، پرچم خود را به راحتی بالا نبرده و داور را نخواهند، زیرا کمک داور نیز باید بتواند بازیکن را مدیریت کند. بنابراین همواره می‌بایست تذکر توسط کمک داور صورت گیرد و در صورتی که کمک داور با صحبت نتواند بازیکن را کنترل نماید، باید داور را فرا بخواند.

۱۵۶. در مواقعی که کمک داور از داور برای اعتراض بازیکن اخطار مطالبه می کند، کمک داور باید به خوبی بداند و بپذیرد که در این مورد نیز داور تصمیم گیرنده نهایی است.
۱۵۷. پیامد بی توجهی به اعتراض بازیکنان، از بین رفتن صلابت، ابهت، اقتدار و اعتماد به نفس تیم داوری است. بنابراین داور نباید نسبت به اعتراض بی تفاوت باشد. ضمن اینکه بعد از بازی نیز نمی تواند بگوید من اعتراض را تشخیص ندادم.
۱۵۸. در اعتراض های دسته جمعی، اخطار دسته جمعی نداریم. در این گونه اعتراض ها، داور به بازیکنی که شدیدتر از بقیه بازیکنان اعتراض نموده و یا بازیکنی که آغاز کننده اعتراض بوده است، اخطار می دهد.
۱۵۹. در اعتراض های دسته جمعی، لزوماً آغاز کننده اعتراض اخطار نمی گیرد ولی بدون تردید، شدیدترین اعتراض مستحق اخطار است. و صد البته که این مسئله به مدیریت داور بر می گردد و اوست که باید در این مقطع بازی، از درایت خود بهره ببرد.
۱۶۰. مراسم نمایش کارت (اخطار و یا اخراج) به بازیکنان به این دلیل است که دیگران (دیگر بازیکنان، مربیان، تماشاگران و...) متوجه دریافت کارت او شوند. بنابراین با اینکه می توان به صورت شفاهی و لسانی نیز به بازیکن کارت داد، اما حتماً کارت را نمایش دهید.
۱۶۱. به داوران توصیه می شود با هرگونه عملی که هدف آن به تاخیر انداختن شروع مجدد بازی باشد یا پس از توقف بازی، با لمس کردن توپ موجب درگیری شود؛ با قاطعیت برخورد نمایند.
۱۶۲. تعلل بیش از اندازه در پرتاب اوت یا ضربه آزاد، ترک زمین بازی با تاخیر در هنگام تعویض، دور کردن توپ با ضربه پا از محل ضربه، حمل توپ با دست و همچنین شروع مجدد بازی از محلی ناصحیح به طور آگاهانه، همگی از مصادیق به تاخیر انداختن شروع مجدد بازی می باشد.
۱۶۳. داور نباید خود آغاز بازی را به تاخیر بیاندازد.
۱۶۴. بعد از تعویض، سوت داور اجباری است.
۱۶۵. هرگونه زیورآلات (گردنبند، حلقه، انگشتر، دستبند، گوشواره، نوارهای چرمی و لاستیکی و...) اکیداً ممنوع است و باید درآورده شود.
۱۶۶. بازیکنان نباید از وسایلی استفاده کنند یا بپوشند که برای خود یا دیگر بازیکنان خطرناک باشد.
۱۶۷. هرگونه مماشات در رابطه با زیورآلات و وسایل اضافی بازیکنان، غیرقانونی است و اصلاً مدیریت در این امور معنایی ندارد.

۱۶۸. منظور از زیورآلات، تنها وسایلی برای زیبایی و جلوه‌گری بازیکنان (گوشواره، گردنبند، انگشتر و...) نیست و توجه قانون‌گذار بر روی هرگونه وسایل اضافی برای بازیکنان می‌باشد.
۱۶۹. بند سبز روی مچ دست بازیکنان (بند متبرک) هم از وسایل اضافی برشمرده شده و غیر قانونی است، زیرا آن نیز می‌تواند خطر آفرین باشد.
۱۷۰. اگر انگشتر بازیکن به هیچ وجه از انگشت او خارج نشود و تیم مربوطه نیز هیچ تعویضی نداشته باشد، باز هم داور نباید به بازیکن متخلف اجازه بازی بدهد.
۱۷۱. استفاده از نوار برای پوشاندن زیورآلات نیز مجاز نیست.
۱۷۲. بازیکنان می‌توانند از بعضی وسایل اضافی مجاز برای چشم یا بینی خود استفاده کنند، ولی برای پوشاندن مو نمی‌توانند از وسایل اضافی استفاده نمایند.
۱۷۳. استفاده از کلاه نقابدار نیز ممنوع می‌باشد.
۱۷۴. باند چسبی یا نوار روی جوراب بازیکنان می‌بایست هم‌رنگ جوراب آنها باشد، تا تیم داوری در تشخیص و ارزیابی خطا دچار مشکل نشوند.
۱۷۵. بهتر است بدانیم که؛ داور بازی نیز حق استفاده از زیورآلات را ندارد.
۱۷۶. داوران باید در تصمیم‌گیری برای اخراج بازیکن مدافع هنگام خطای سلب فرصت آشکار گلزنی؛ مالکیت و کنترل توپ توسط مهاجم، فاصله بین محل خطا و دروازه، جهت یا فلش حرکتی مهاجم به سمت دروازه و همچنین تعداد و نحوه استقرار مدافعین (یک نفر مدافع پیش روی مهاجم) را مدنظر قرار دهند.
۱۷۷. کنترل توپ یکی از مشخصه‌های اصلی در فرصت آشکار گلزنی است. گاهی توپ از کنترل بازیکن مهاجم خارج می‌شود و سپس خطا صورت می‌گیرد، و گاهی نیز با صورت گرفتن خطا، کنترل توپ از دست می‌رود. در تشخیص و تفکیک این موضوع، باید بسیار پُردقت و پُرمركز بود.
۱۷۸. در فرصت آشکار گلزنی، لحظه‌ی خطا را در ذهن خود ثبت کنید، نه چند فریم بعد از آن را (حتی یک ثانیه).
۱۷۹. در آرایش بازیکنان تیم مدافع هنگام فرصت آشکار گلزنی، بازیکنان کناری مهاجم به عنوان بازیکن پوششی محاسبه نمی‌شوند.
۱۸۰. اگر از پرتاب اوت مدافع به دروازه بان تیم خود و ضمن ایجاد یک فرصت آشکار گلزنی برای مهاجم از این پرتاب اوت، دروازه بان توپ را با دست لمس کند؛ اخراج دروازه بان صحیح نمی‌باشد و فقط تیم دروازه بان با یک ضربه آزاد غیرمستقیم از محل لمس توپ، جریمه می‌شود. زیرا این خطا مشابه پاس عمده مدافع با پا به دروازه بان خودی می‌باشد و خطای سلب فرصت آشکار گلزنی محسوب نمی‌شود.

۱۸۱. دروازه بان همواره می تواند توپ را با دست لمس کند، به جز دو تویی که جریمه اش تنها یک جریمه تیمی (ضربه آزاد غیرمستقیم) می باشد. آن دو توپ، پاس عمده مدافع با پا به دروازه بان تیم خود و پرتاب اوت مدافع به دروازه بان تیم خود می باشد.
۱۸۲. وجه مشترک خطای پاس عمده مدافع با پا به دروازه بان و خطای پرتاب اوت مدافع به دروازه بان، محل شروع مجدد بازی است. به طوری که محل هر دو خطا، محل لمس توپ توسط دروازه بان می باشد.
۱۸۳. توپ سانتر شده از جناحین، بر روی هوا و با احتمال قطعی فرود آمدن بر روی سر مهاجم، توپ تحت کنترل مهاجم محسوب نمی شود و طبیعتاً فرصت آشکار گلزنی نیز نمی باشد.
۱۸۴. در تشخیص فرصت آشکار گلزنی برای یک داور، فاکتورهای تمرکز، زاویه مناسب و کارگروهی موثر، بسیار تعیین کننده است و در این بین به طور خاص، کارگروهی تیم داوری بسیار نجات بخش و تعیین کننده می باشد. به همین خاطر هیچگاه کارگروهی فراموش نشود.
۱۸۵. کارگروهی برای آسان سازی در اتخاذ تصمیمات بهتر برای تیم داوری و کمک به عدالت می باشد. به همین خاطر به داوران توصیه می شود هیچگاه کمک داوران و داور چهارم را فراموش نکنند.
۱۸۶. ارتباط چشمی^{۱۷} در طول بازی و هماهنگی های قبل از بازی در رختکن (علامت های مخفی)، از راهکارهای رسیدن به یک کارگروهی موثر برای تیم داوری می باشد.
۱۸۷. به کمک داوران توصیه می شود، ارتباط چشمی با داور را هیچ وقت فراموش نکرده و برای یاری رساندن به داور عکس العملی مناسب، به موقع و موثر داشته باشند.
۱۸۸. هنگام نزدیک شدن داور به محوطه جریمه در طول بازی؛ انتخاب زاویه مناسب، تمرکز، ارتباط چشمی با کمک داور پیش رو را همواره مدنظر داشته باشید.
۱۸۹. کارگروهی در مواردی همچون؛ درگیری های دسته جمعی بازیکنان با یکدیگر، گل های مشکوک، انتخاب محل خطاهایی در منطقه ی پشت محوطه جریمه (داخل یا بیرون بودن محل خطا)، به درد داور و تیم داوری می خورد.
۱۹۰. کارگروهی در منطقه خاکستری^{۱۸} بسیار مفید واقع خواهد شد. لازم به ذکر است منطقه خاکستری، منطقه ای داخل محوطه جریمه، بین کمک داور و تیر دروازه ی نزدیک به کمک داور می باشد.

¹⁷ eye contact

¹⁸ Gray Zone

۱۹۱. به کمک داوران توصیه می شود در یک کارگروهی هنگام اعلام گل های مشکوک، به هیچ وجه تنها از لرزاننده^{۱۹} استفاده نکنند و حتماً با بالا بردن پرچم خود، ورود گل یا عبور توپ از خط دروازه را به همه نمایش دهند.

۱۹۲. داور چهارم می بایست در انجام وظایف، حضوری فعال داشته و نسبت به وظایف خود بی توجه نباشد.

۱۹۳. همواره اولویت ها را بسنجید در اینکه چه کاری مهمتر است. به عنوان مثال گاهی توجه به اعتراض مریان و رفتار غیرمسئولانه آنها در محوطه فنی مهمتر است از تعویض بازیکن؛ بنابراین اولویت ها را بشناسید.

۱۹۴. در فرصت آشکار گلزنی، حرکت کردن مهاجم به سمت دروازه مهم است، نه لزوماً روبروی دروازه بودن او. یعنی فلش حرکتی مهاجم صاحب فرصت آشکار گلزنی می تواند از سمت خطوط طولی زمین با یک حرکت مایل به سمت دروازه حریف باشد.

۱۹۵. مهارت ها و توانایی های بازیکنان (چه مهاجم و چه مدافع) در لحظه خطای فرصت آشکار گلزنی نباید در نظر گرفته شود.

۱۹۶. سرمربی می تواند با رفتاری مسئولانه در طول بازی، کنار زمین و داخل محوطه فنی بایستد و دیگر نیازی نیست که پس از ارائه راهنمایی ها به جای خود بازگردد (البته اگر رفتاری مسئولانه داشته باشد).

۱۹۷. فقط یک نفر در یک زمان، مجاز به انتقال راهنمایی های تاکتیکی از محوطه فنی بوده و حق ایستادن کنار زمین را دارا می باشد. بنابراین مترجم در کنار سرمربی نمی تواند بایستد. چرا که سرمربی و مترجم، دو نفر محسوب می شوند. لازم به ذکر است تیم در انتخاب یک نفر از اعضای حاضر در محوطه فنی برای ایستادن در کنار زمین، صاحب اختیار است.

۱۹۸. بازیکنان جانشین می بایست پشت دروازه نزدیک به محوطه فنی تیم خودی، مشغول به گرم کردن شوند.

۱۹۹. تنبیه سرمربی ای که از محوطه فنی خارج و وارد زمین بازی شده است، به ارزیابی و تشخیص داور از رفتار سرمربی بستگی دارد. ولی نسبت به رفتار سرمربی ای که به نشانه اعتراض وارد زمین بازی می شود، نباید کوتاهی کرد و تذکر به ایشان در این مقطع از بازی جایی نداشته و فقط و فقط باید اخراج شود.

۲۰۰. به داوران توصیه می شود از آغاز مسابقه در برخورد با بازیکنانی که فاصله قانونی را رعایت نمی کنند، اقدامی پیشگیرانه به عمل آورند و اگر ضمن چنین تلاش پیشگیرانه ای از سوی داور، فاصله قانونی نادیده گرفته شود، داور باید با بازیکنان بر طبق قانون عمل کند.

¹⁹ Vibrator

۲۰۱. به هیچ عنوان از جریمه شخصی بازیکن متخلفی که فاصله قانونی را رعایت نکرده است، نمی توان چشم پوشی کرد. زیرا این اخطار، اجباری است.
۲۰۲. فاصله ۹/۱۵ متر را باید پیش از بازی بارها و بارها تمرین کرده باشید، تا این فاصله در وجود شما حک شده باشد.
۲۰۳. نسبت به رفتار یک بازیکن متخلفِ کاندیدای اخراج (یعنی بازیکنی که یک کارت زرد دارد)، پس از خطای عدم رعایت فاصله، واکنشی قانونی نشان دهید. خجالت نکشید، نترسید، به دنبال اخطار به فرد دیگر نباشید و حتماً او را اخراج کنید. به هیچ وجه مدیریت در این مقطع از بازی جایگاهی ندارد.
۲۰۴. فاصله صحیح دیوار دفاعی، توجه به اجتماع بازیکنان پشت دیوار دفاعی و نگاه به کمک داور پیش‌رو، از معیارهای انتخاب محل مناسب برای جایگیری و استقرار داور پس از چیدن دیوار دفاعی است.
۲۰۵. هنگام چیدن دیوار دفاعی اولویت ها را در نظر بگیرید و دقت کنید که چه چیز از درجه اهمیت بالاتری برخوردار است. به همین خاطر اولویت بندی کنید؛ زیاد بر روی محل دقیق توپ تمرکز نکنید، بیشتر تمرکز خود را بر روی محوطه جریمه و محل تجمع بازیکنان معطوف کنید.
۲۰۶. اگر توپ پس از لمس پا ذره‌ای هم حرکت داشته باشد، ضربه و حرکت^{۲۰} حساب می شود. حتی اگر بازیکن تنها پایش را بر روی توپ قرار داده و بردارد، البته به شرط آنکه حرکتی هر چند اندک (تکانه‌ای) داشته باشد.
۲۰۷. تا مادامیکه پا بر روی توپ هست و برداشته نشده است، در بازی قرار نگرفته است. حتی اگر توپ حرکت داده شود، زیرا ضربه با قطع شدن لمس پا تمام می شود.
۲۰۸. بازیکنی که با خطای کف استوک بدون تفکر بازی با توپ و برای به خطر انداختن سلامتی حریف، بازیکن حریف را در وضعیتی خطرناک (خطر برای سلامتی) قرار می دهد، به دلیل خطای شدید^{۲۱} مستحق اخراج است. چرا که این روش، روش بازی با توپ نیست.
۲۰۹. ضربه به گردن نیز از مصادیق برخورد شدید^{۲۲} به حساب می آید و به دلیل به مخاطره انداختن سلامتی بازیکن حریف، بازیکن خاطی مستحق اخراج می باشد. حال اگر بازیکن مهاجم با سرعت در کنار خط طولی در حرکت باشد و مدافع فقط با ننگ داشتن دست خود بر روی گردن مهاجم، مهاجم را متوقف کند نیز برخوردی شدید انجام شده و بازیکن مدافع مستحق اخراج است.

²⁰ Kick & Move

²¹ Serious Conduct

²² Violent conduct

۲۱۰. دلیل اصلی اخراج را با دقت در گزارش بنویسید. زیرا بین خطای شدید و برخورد شدید، تفاوتی اساسی در جرایم ثانویه برای بازیکن خاطی از سوی کمیته انضباطی وجود دارد (حداقل جریمه برای برخورد شدید، دو جلسه محرومیت است).

۲۱۱. در هر محلی از زمین مسابقه و در یک برخورد ناشی از مبارزه ای منصفانه، دروازه بان با دیگر بازیکنان هیچ تفاوتی نداشته و از حمایت ویژه ای برخوردار نمی باشد. بنابراین در حمایت از دروازه بان، با احساس قضاوت نکنید.

۲۱۲. داوران باید حواسشان باشد که با تذکر به بازیکنان در طول بازی، تمرکز خود را برای صحنه ای مهمتر از دست ندهند. بنابراین در این وضعیت نیز بین تذکر و از دست ندادن صحنه بعدی بازی، اولویت بندی کنید.

۲۱۳. داور باید برای لحظه ی شروع ضربه پنالتی با داشتن آگاهی^{۲۳} زیاد، هوشیار و با درایت باشد.

۲۱۴. داور باید قبل از ضربه پنالتی، به مشخص بودن زننده ضربه، صحت محل استقرار توپ بر روی نقطه پنالتی، وضعیت دروازه بان (روی خط دروازه، بین تیرهای عمودی و صورتش رو به زننده ضربه)، وضعیت بازیکنان همدسته زننده ضربه و همدسته دروازه بان (خارج از محوطه جریمه، خارج از قوس محوطه جریمه و پشت توپ)، ارزیابی از آمادگی تیم داور، همکاری تیمی، توجه به تخلفات، ارتباط چشمی قبل و بعد از ضربه پنالتی و نهایتاً تأیید علامت کمک داور هنگام به ثمر رسیدن گل دقت و توجه داشته باشد، مخصوصاً گلی که به صورت مشکوک به ثمر می رسد.

۲۱۵. داور باید قبل از ضربه پنالتی نیز هشدار به همه بازیکنان را فراموش نکند.

۲۱۶. داور در هنگام ضربه پنالتی باید به خطایی که به وسیله بازیکنان دیگر به غیر از دروازه بان انجام می شود، توجه داشته باشد. این خطا شامل خطای زننده ضربه نیز می شود. به طور مثال توجه به خطای گول زدن دروازه بان از سوی زننده ضربه، با مکثی پشت توپ هنگام ضربه پنالتی به طوری که حرکت فریبنده ی زدن توپ زمانی باشد که بازیکن دویدنش کامل شده است.

۲۱۷. داور در خطاهای هنگام ضربه پنالتی، تحت هر شرایطی می بایست اجازه دهد ضربه پنالتی زده شود و سپس بر اساس نتیجه پنالتی و متناسب با خطای صورت گرفته، تصمیم گیری می کند.

۲۱۸. شرط اول برای تشخیص خطا هنگام ضربه پنالتی، تمرکز است.

۲۱۹. تظاهر به ضربه پنالتی (مکث کردن زننده ی ضربه) و به منظور گمراه کردن دروازه بان تیم حریف، به عنوان بخشی از فوتبال بوده و نفس این رفتار، خطا محسوب نمی شود. به عبارتی بازیکنان اجازه دارند هنگام دویدن در

²³ Awareness

ضربه پنالتی از حیله زدن برای گنج کردن حریف استفاده کنند، ولی اگر حرکت فریبنده در ضربه زدن توپ زمانی باشد که بازیکن دویدن خود را کامل کرده است، به عنوان تخلف محسوب شده و به همین خاطر بازیکن متخلف به دلیل یک رفتار غیرورزشی مستحق دریافت اخطار خواهد بود.

۲۲۰. در صورت گل شدن پنالتی با حیله ای غیرقانونی، ضمن اخطار به بازیکن متخلف، پنالتی تکرار خواهد شد.

۲۲۱. در صورت گل نشدن پنالتی با حیله ای غیرقانونی به هر نحوی (دفع توپ توسط دروازه بان، برخورد توپ به تیر دروازه، خروج توپ از زمین بازی)، ضمن اخطار به بازیکن متخلف، بازی با یک ضربه آزاد غیرمستقیم از نقطه پنالتی به سود تیم همدسته دروازه بان آغاز می شود.

۲۲۲. جدول ذیل بسیار مهم است و در صورتی که این جدول را در مغزتان ذخیره کنید، برای هر تخلفی که بعد از سوت و قبل از به جریان افتادن توپ در بازی صورت بگیرد، می توانید عکس العملی مناسب نشان دهید.

	نتیجه ضربه	
	گل نشود	گل شود
تخلف به دلیل ورود به منطقه جریمه	گل نشود	گل شود
بازیکن مهاجم	ضربه آزاد غیرمستقیم	تکرار پنالتی
بازیکن مدافع	تکرار پنالتی	گل
هر دو	تکرار پنالتی	تکرار پنالتی

۲۲۳. در ضربه پنالتی اگر گول زدن غیرقانونی مهاجم با جلو آمدن دروازه بان توأمان صورت پذیرد، پنالتی تکرار خواهد شد و فقط باید به زنده ضربه پنالتی به دلیل رفتار غیرورزشی اخطار داد.

۲۲۴. اگر در ضربات از روی نقطه پنالتی در انتهای بازی، بازیکن زنده ضربه پنالتی از گول زدن غیرقانونی بهره ببرد، در صورت گل شدن پنالتی، پنالتی تکرار و بازیکن متخلف اخطار دریافت خواهد کرد و در صورت گل نگردیدن پنالتی، تنها بازیکن متخلف اخطار می گیرد.

۲۲۵. اگر پنالتی توسط بازیکنی به غیر از زنده ضربه زده شود، چه گل شود و چه گل نشود، تصمیم داور یک ضربه آزاد غیرمستقیم از نقطه پنالتی به سود تیم همدسته دروازه بان می باشد و بازیکن متخلف نیز باید به دلیل رفتار غیرورزشی، اخطار دریافت کند. این تنها مورد در پنالتی است که گل می شود و پنالتی تکرار نمی شود.

۲۲۶. جایگاه کمک داور هنگام ضربه پنالتی بر روی ۱۶/۵ متر و هنگام ضربات پنالتی، بر روی ۵/۵ متر است.

۲۲۷. کمک داور در هنگام ضربه پنالتی باید به خطایی که توسط دروازه بان صورت می گیرد، توجه داشته باشد.

۲۲۸. کمک داور باید برای گل های مشکوک علامت نشان دهد.

۲۲۹. کمک داور در هنگام ضربه پنالتی باید در صورت قرار گرفتن توپ در بازی، برگشتی سریع به خط طولی داشته باشد. توصیه می شود کمک داور برای برگشت به خط طولی، نگاه به بازی را از دست نداده و حتماً بازی را مشاهده کند.

۲۳۰. کمک داوران در صورت تخلف دروازه بان، برای تکرار پنالتی می بایست رفتاری یکنواخت داشته باشند.

۲۳۱. اگر هنگام زدن ضربه از روی نقطه پنالتی و قبل از رسیدن توپ به دروازه بان یا تیر دروازه، توپ بترکد، داور باید بازی را متوقف و پنالتی را تکرار کند (اصلاحیه مهم در قانون ۲). ولی یک شرط را حتماً باید در نظر داشت و آن این است که ترکیدن توپ باید قبل از برخورد به دروازه بان یا تیر دروازه اتفاق افتاده باشد.

۲۳۲. زیر شورتی و یا شلوارک هایی که گاهی تا زیر زانوها را نیز به خاطر گرم نگه داشتن پاهای بازیکنان می پوشاند، باید هم رنگ رنگ غالب شورت^{۲۴} بازیکن باشد. لازم به ذکر است اگر شورت اصلی دارای دو رنگ بود و درصد رنگ ها نیز مساوی بود، بازیکن می تواند یکی از دو رنگ را انتخاب کند.

۲۳۳. مهمترین قانون برای داوران، قانون ۱۲ و مهمترین قانون برای کمک داوران، قانون ۱۱ است.

۲۳۴. به کمک داوران توصیه می شود همیشه روی خط آفساید باشند، به بغل حرکت کنند (پا بوکس) و تمرکز کامل داشته باشند.

۲۳۵. در اعلام آفساید، کمک داوران باید بسیار تمرکز کرده و در قبال تصمیماتی که اتخاذ می کنند نیز پاسخی منطبق بر قانون داشته باشند.

۲۳۶. قانون آفساید بسیار راحت است. فقط باید در تشخیص خطای آفساید به قانون رجوع کنید. ابتدا در ذهن خود به سرعت تعریف خطا را مرور کرده و بخوانید، سپس تصمیم گیری کنید.

۲۳۷. به کمک داوران به اشتباه توصیه شده است که فیفا گل می خواهد، ولی باید دقت داشت که فیفا گل سالم می خواهد.

۲۳۸. کمک داور در نمایش اعلام خطای آفساید دخالت در بازی^{۲۵} با حضور واضح تنها یک بازیکن در وضعیت آفساید، نباید برای بالا بردن پرچم آفساید صبر کند چون در این نوع خطا، نیازی به گرفتن و لمس توپ نیست و صبوری نیز نیاز نمی باشد. بنابراین در این مورد باید به سرعت عکس العمل نشان داده و پرچم دهید.

²⁴ Main Colour

²⁵ Interfering with play

۲۳۹. در اعلام خطای آفسایدِ دخالت در بازی، با حضور دو بازیکن (خطای آفساید برای یک بازیکن واضح و برای بازیکنی دیگر واضح نیست)، به کمک داوران توصیه می شود که صبر کنند و ببینند^{۲۶}، مکث کنند و اجازه دهند تا بازیکن توپ را لمس کند، حتی اگر نیم متر مانده تا لمس توپ.

۲۴۰. کمک داوران باید بخوبی یاد بگیرند که صبر، صبر و صبر کنند^{۲۷}.

۲۴۱. در وضعیت آفساید، خطای تاثیرگذاری در بازی حریف^{۲۸} باید به گونه ای باشد که بازیکن خاطی در وضعیت آفساید، از بازی حریف ممانعت کرده یا حرکتی انجام دهد که روی حریف دخالت داشته باشد و به عقیده داور، حریف را گول بزند. به عنوان مثال مزاحمت برای دروازه بان، لمس بازیکن و یا فریاد زدن از مصادیق بارز تاثیرگذاری در بازی حریف می باشد.

۲۴۲. نکته کلیدی در خطای آفسایدِ کسب منفعت^{۲۹}، "ضربه برگشتی"^{۳۰} است.

۲۴۳. برای تشخیص خطای آفسایدِ کسب منفعت باید تفاوت میان ضربه برگشتی از سوی مدافع (تویی که در کنترل مدافع نیست) و بازی با توپ توسط مدافع (تویی که تحت کنترل مدافع است) را به خوبی شناخت.

۲۴۴. در خطاهای هفت گانه از قانون ۱۲، به طبیعتِ خطا یا ماهیت آن نگاه کنید. به طوری که باید متوجه شوید که خطا، بی احتیاطی یا بی پروایی و یا خطایی با استفاده از نیروی بیش از حد بوده است.

۲۴۵. در خطاهای هفت گانه از قانون ۱۲، ضمن توجه به ماهیت و طبیعتِ خطا، به خطای تاکتیکی نیز توجه داشته باشید. به طوری که گاهی یک خطای تاکتیکی، یک موقعیت خوب حمله حریف (حمله امیدبخش)^{۳۱} و یا یک فرصت آشکار گلزنی را از تیم حریف سلب می کند.

۲۴۶. اگر چه که خطای بی احتیاطی هیچگاه اخطار ندارد ولی اگر همین خطای بی احتیاطی، یک خطای تاکتیکی باشد، داور باید بدون توجه به نفس و ماهیت خطا و با نگاه ویژه به هدفِ تاکتیکیِ خطا، به بازیکن خاطی اخطار دهد.

۲۴۷. جریمه انضباطی جمع دو خطای بی احتیاطی (نفس خطا) و خطای سلب یک موقعیت خوب حمله حریف (خطای تاکتیکی) در یک خطا، تنها یک اخطار است.

²⁶ Wait & see

²⁷ You have wait

²⁸ Interfering with an opponent

²⁹ Gaining an advantage by being in that position

³⁰ Rebound

³¹ Promising attack

۲۴۸. در مواردی که نفسِ خطا و خطای تاکتیکی، هر دو اخطار داشته باشد، دیگر به هدفِ تاکتیکیِ خطا توجهی نمی‌شود. به عنوان مثال در جمعِ دو خطای بی پروایی (نفسِ خطا) و خطای سلبِ یک موقعیتِ خوبِ حمله حریف (خطای تاکتیکی) در یک خطا، فقط باید به بازیکنِ خاطیِ یک اخطار داد و بس.

۲۴۹. جریمه انضباطیِ جمعِ دو خطای بی احتیاطی (نفسِ خطا) و خطای سلبِ فرصتِ آشکارِ گلزنی (خطای تاکتیکی) در یک خطا، بدون توجه به ماهیتِ خطا و با تمرکز بر هدفِ تاکتیکیِ خطا، اخراج است.

۲۵۰. جریمه انضباطیِ جمعِ دو خطای استفاده از نیروی بیش از حد (نفسِ خطا) و خطای سلبِ فرصتِ آشکارِ گلزنی (خطای تاکتیکی) در یک خطا، با نگاه ویژه به ماهیتِ خطا و بدون توجه بر هدفِ تاکتیکیِ خطا، اخراج است. یعنی به عبارتی؛ علتِ اخراج در گزارشِ بازی، نفس و ماهیتِ خطا ثبت می‌شود.