

Regolamento del giuoco del Calcio a Sette e ad Otto

OSSERVAZIONI AL REGOLAMENTO

Premessa

Le Regole del Giuoco del Calcio a Sette e ad Otto sono state realizzate da Settore Calcio Nazionale di Alleanza Sportiva Italiana. Questo per permettere e proporre una maggiore identificazione delle caratteristiche peculiari di questo nuovo sport che in Italia, e soprattutto nell'Ente, sta raccogliendo sempre più seguaci con la presenza, da alcuni anni, di dedicati Campionati Provinciali.

Questa produzione, pur non essendo ufficialmente riconosciuta da alcuna federazione, vuole porsi come metodo distintivo per uno sport troppo spesso regolamentato come ampliamento del calcio a cinque e/o riduzione di quello ad undici. Per questo motivo il regolamento autonomo prescinde da quello degli sport su menzionati, presentando regole modellate e realizzate sulle sue specifiche e peculiari caratteristiche e non mutate da nessun altro.

Il presente regolamento è da ritenersi ufficiale per tutte le attività di Calcio a Sette e ad Otto svolte all'interno dell'ASI.

Maschile e femminile

Il genere maschile utilizzato nel testo del Regolamento di Giuoco, trattando di arbitri, di calciatori e di dirigenti, è stato adottato per ragioni di semplificazione e si intende riferito sia a donne sia a uomini.

REGOLA 1 – IL RETTANGOLO DI GIUOCO

1) DIMENSIONI

Il campo deve essere rettangolare. La lunghezza delle linee laterali deve essere maggiore della lunghezza delle linee di porta.

Lunghezza: minima m. 55
massima m. 65
Larghezza: minima m. 40
massima m. 45

2) SEGNATURA

Il rettangolo di giuoco è segnato con linee. Tali linee appartengono alle aree da esse delimitate.

Le due linee di delimitazione più lunghe sono denominate "linee laterali". Quelle più corte sono denominate "linee di porta".

Tutte le linee hanno una larghezza di cm. 8.

Il rettangolo di giuoco è diviso in due parti dalla "linea mediana".

Nel centro della linea mediana è segnato un punto intorno al quale è tracciata una circonferenza con un raggio di m. 6.

3) AREA DI RIGORE

A ciascuna estremità del terreno è delimitata "un'area di rigore" rispondente ai seguenti requisiti:

- due linee sono tracciate perpendicolarmente alla linea di porta, a m. 7 dall'interno di ciascun palo;
- queste due linee hanno una lunghezza di m. 10 verso l'interno del terreno di giuoco e sono congiunte da una linea tracciata parallelamente alla linea di porta;
- la superficie delimitata da queste linee e dalla linea di porta è denominata area di rigore.

4) AREA DI PORTA

A ciascuna estremità del terreno è delimitata "un'area di porta" rispondente ai seguenti requisiti:

- due linee sono tracciate perpendicolarmente alla linea di porta, a m. 2 dall'interno di ciascun palo;
- queste due linee hanno una lunghezza di m. 4 verso l'interno del terreno di giuoco e sono congiunte da una linea tracciata parallelamente alla linea di porta;
- la superficie delimitata da queste linee e dalla linea di porta è denominata area di porta.

5) PUNTO DEL CALCIO DI RIGORE

All'interno di ciascuna area di rigore è segnato il punto del calcio di rigore a m. 8 dalla linea di porta ed equidistante dai pali; con centro in tale punto, del diametro di cm. 20, deve essere tracciato all'esterno dell'area di rigore un arco di circonferenza di m. 6 di raggio.

6) AREA D'ANGOLO

Su ogni angolo, verso l'interno del rettangolo di giuoco, è tracciato un quarto di circonferenza con un raggio di cm. 50.

7) ZONA DELLE SOSTITUZIONI

La zona delle sostituzioni è situata sullo stesso lato in cui sono ubicate le panchine delle squadre, direttamente di fronte ad esse, da dove i calciatori entrano ed escono per le sostituzioni.

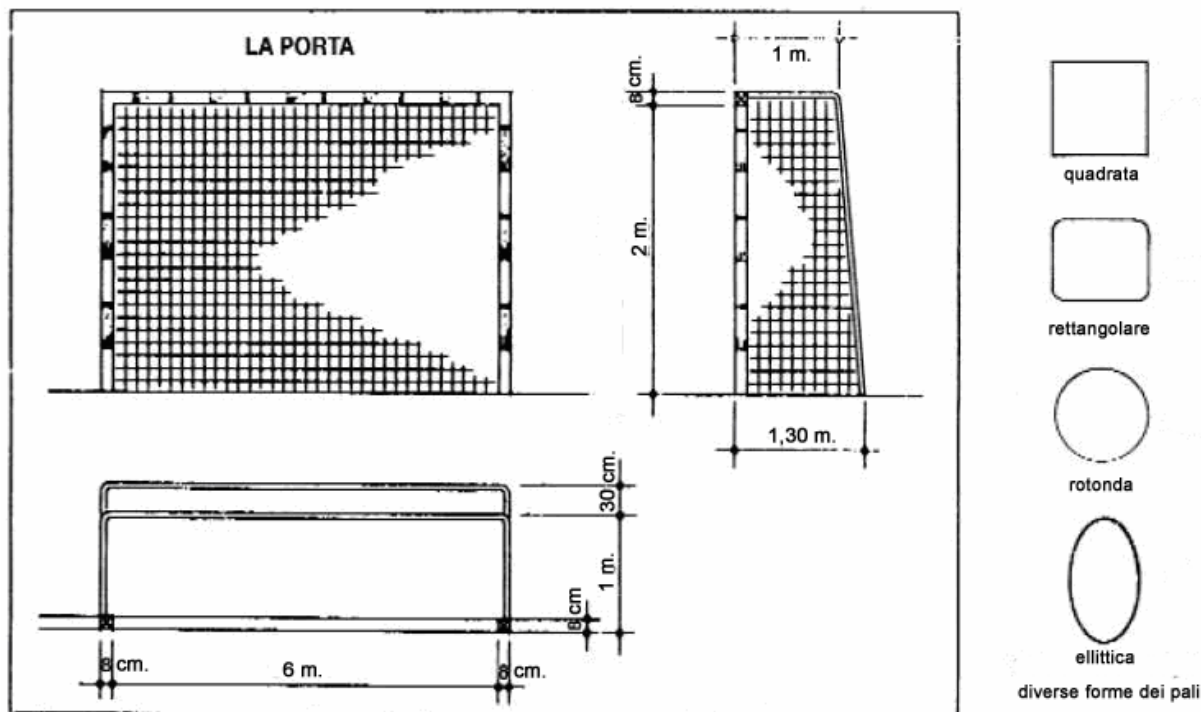
a) Le zone delle sostituzioni sono situate direttamente di fronte alle panchine delle squadre e ciascuna deve essere lunga m. 3. Sono segnate, da ogni lato, da una linea, perpendicolare alla linea laterale, larga cm. 8 e lunga cm. 80, di cui cm. 40 all'interno della superficie di giuoco e cm. 40 all'esterno di essa.

b) Ci deve essere una distanza di m. 3 tra l'estremità più vicina di ciascuna delle zone delle sostituzioni e l'intersezione della linea mediana con la linea laterale.

8) LE PORTE

Le porte devono essere ubicate al centro di ciascuna linea di porta. Esse sono costituite da due pali verticali, equidistanti da ciascun angolo e congiunti alle loro estremità da una sbarra trasversale. La distanza (misurazione interna) tra i pali è di m. 6 e la distanza tra il bordo inferiore della sbarra ed il terreno è di m. 2. Sia i pali che la sbarra trasversale devono avere lo stesso spessore di cm. 8. Le reti, fatte di canapa, di juta o nylon, devono essere fissate ai pali ed alla trasversale, dietro le porte. e la loro parte inferiore deve essere sostenuta

da aste ricurve o da altri idonei supporti. La profondità della porta, intesa come distanza tra il bordo interno dei pali della porta verso l'esterno del rettangolo di giuoco è di almeno m. 1 nella parte superiore e di m. 1,30 al livello del terreno.



9) SICUREZZA

Le porte possono essere portatili ma debbono essere saldamente fissate al suolo durante il giuoco.

10) SUPERFICIE DEL RETTANGOLO DI GIUOCO

La superficie deve essere piana, liscia e priva di asperità. È raccomandato l'uso di ricopertura in legno, di materiale sintetico, prato o terreno battuto. Non è consentito il cemento o il catrame.

11) PANCHINE

Le panchine delle squadre sono situate dietro alla linea laterale, subito dietro la zona di sostituzione.

12) SPECIFICHE DEL PIANO DEL RETTANGOLO DI GIUOCO

Il rettangolo di giuoco deve essere piano, rigorosamente orizzontale con una pendenza massima tollerata dello 0,5% nella direzione degli assi e rispondenti alle "Regole del Giuoco".

13) CAMPO PER DESTINAZIONE

Tra le linee perimetrali ed il rettangolo di giuoco ed un qualunque ostacolo, deve esserci uno spazio piano ed al medesimo livello, della larghezza minima di m. 1 denominato "campo per destinazione".

14) SEGNATURA

La larghezza delle linee che determinano la segnatura deve essere di 8 cm.

15) IMPRATICABILITA' DEL TERRENO DI GIUOCO

Il giudizio sulla impraticabilità del terreno di giuoco, per intemperie o per ogni altra causa, è di esclusiva competenza dell'arbitro designato a dirigere la gara.

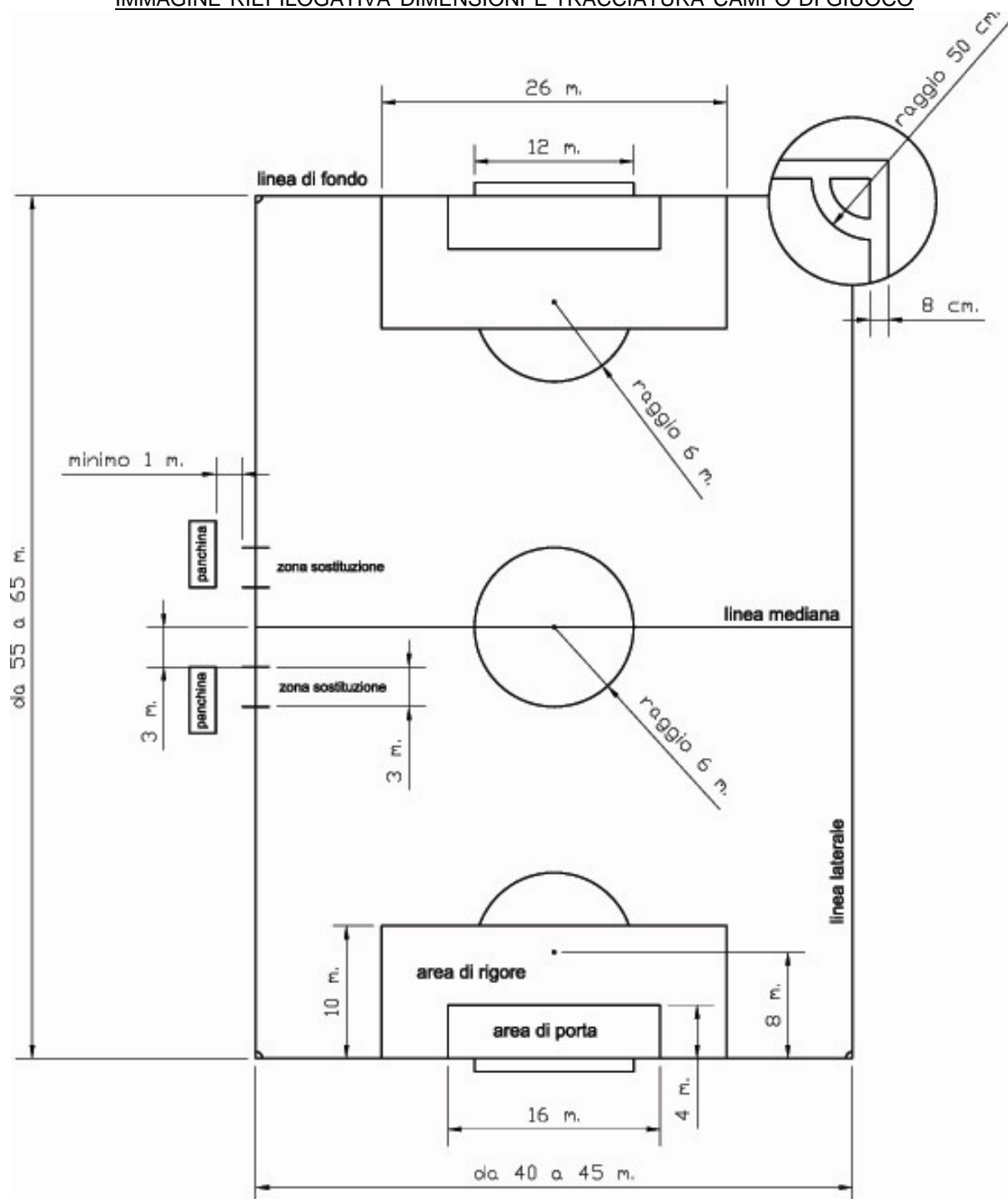
L'accertamento, alla presenza dei capitani delle squadre, deve essere eseguito all'ora fissata per l'inizio della gara, dopo la verifica della presenza delle due squadre e l'identificazione dei calciatori indicati nei prescritti elenchi. L'arbitro può procedere all'accertamento prima dell'ora fissata per l'inizio della gara ove siano presenti i

capitani delle squadre. Qualora l'impraticabilità fosse ritenuta non rimediabile entro l'ora fissata per l'inizio della gara, l'arbitro può prescindere dalla presenza e, quindi, dall'identificazione dei calciatori delle due squadre.

16) BANDIERINE D'ANGOLO

Le bandierine d'angolo sono obbligatorie e devono essere di colore giallo o giallo/arancio a quadri. L'arbitro deve ammonire qualsiasi calciatore che sposti intenzionalmente una bandierina e, se recidivo, lo deve espellere. Se il giuoco dovesse essere interrotto per tale motivo, sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto.

IMMAGINE RIEPILOGATIVA DIMENSIONI E TRACCIATURA CAMPO DI GIUOCO



REGOLA 2 – IL PALLONE

1) CARATTERISTICHE

Il pallone deve essere:

- a) sferico
- b) di cuoio o di altro materiale approvato;
- c) di una circonferenza non inferiore a cm. 62 e non superiore a cm. 64;
- d) di un peso non inferiore a gr. 400 e non superiore a gr. 440 all'inizio della gara;
- e) di una pressione pari a 0.4 - 0.6 atmosfere (400-600g/cm²) a livello del mare.

2) SOSTITUZIONE DI UN PALLONE DIFETTOSO

- a) Il pallone non può essere cambiato durante la gara senza l'autorizzazione dell'arbitro.
- b) Se il pallone scoppia o diventa difettoso durante lo svolgimento della gara la stessa viene interrotta e verrà ripresa facendo cadere un pallone regolare nel punto dove il primo pallone è diventato difettoso
- c) Se il pallone scoppia o diventa difettoso mentre il giuoco è fermo (in un calcio d'inizio, un calcio di rinvio, un calcio d'angolo, un calcio di punizione, un calcio di rigore un tiro libero o una rimessa laterale) si riprende la gara secondo le Regole del Giuoco.

REGOLA 3 – NUMERO DEI CALCIATORI

1) CALCIATORI

La gara è giocata da due squadre, formate ciascuna da 7 calciatori per il calcio a sette ed 8 per il calcio ad otto, uno dei quali nel ruolo di portiere. All'inizio della gara ciascuna squadra deve essere composta da almeno cinque calciatori per il calcio a sette e sei per il calcio ad otto. La stessa non può essere iniziata o proseguita nel caso in cui una squadra si trovi ad avere meno di quanto precedentemente prescritto.

2) PROCEDURA DI SOSTITUZIONE

- a) È consentita l'utilizzazione di calciatori di riserva in qualsiasi gara.
- b) È consentito un numero massimo di 5 calciatori di riserva.
- c) È consentito un numero illimitato di sostituzioni effettuate durante una gara. Un calciatore sostituito può partecipare nuovamente al giuoco, sostituendo a sua volta un altro calciatore.
- d) Per sostituzione s'intende quella effettuata effettuabile esclusivamente:
 - quando la palla è in attesa di essere rimessa dal fondo;
 - quando è stata effettuata o subita una rete;
 - quando un calciatore lo richiama per infortunio grave, interrompendo il giuoco;
 - nell'intervallo o durante i time-out.
- e) Nell'effettuare una sostituzione:
 - il calciatore sostituito deve uscire dal rettangolo di giuoco oltrepassando la linea laterale nella propria zona delle sostituzioni;
 - il sostituto deve entrare dalla propria zona delle sostituzioni, non prima che il calciatore sostituito abbia completamente oltrepassato la linea laterale;
 - i calciatori di riserva, chiamati o meno a partecipare al giuoco, sono sottoposti all'autorità ed alla giurisdizione degli arbitri;
 - la sostituzione si concretizza quando il sostituto entra nel rettangolo di giuoco. Da quel momento egli diventa un calciatore titolare ed il compagno sostituito cessa di esserlo;
 - il portiere può scambiare il proprio ruolo con quello di qualsiasi altro calciatore.
- f) Il portiere può scambiare il proprio ruolo con qualsiasi altro calciatore indossando una maglia di colore diverso, a condizione che uno dei due arbitri ne sia preventivamente informato e che lo scambio dei ruoli avvenga nelle condizioni su dichiarate.

3) INFRAZIONI E SANZIONI

- a) Se, durante l'effettuazione di una sostituzione, un sostituto entra nel rettangolo di giuoco prima che il calciatore sostituito ne sia completamente uscito:
 - il giuoco sarà interrotto;
 - il calciatore sostituito dovrà lasciare il rettangolo di giuoco;
 - il sostituto verrà ammonito con il cartellino giallo;
 - il giuoco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto che sarà calciato dalla squadra avversaria dal punto in cui era il pallone quando il giuoco è stato interrotto. Tuttavia, se questo si trovava all'interno dell'area di rigore, il calcio di punizione indiretto a favore della squadra attaccante, sarà calciato da un punto della linea dell'area di rigore più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il giuoco è stato interrotto.
- b) Se, durante l'effettuazione di una sostituzione, un sostituto entra nel rettangolo di giuoco oppure un suo compagno sostituito ne esce da un punto che non sia quello della zona delle sostituzioni:
 - il giuoco sarà interrotto;
 - il calciatore inadempiente sarà ammonito con il cartellino giallo;
 - il giuoco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto che sarà calciato dalla squadra avversaria dal punto in cui era il pallone quando il giuoco è stato interrotto. Tuttavia, se questo si trovava all'interno dell'area di rigore, il calcio di punizione indiretto a favore della squadra attaccante, sarà calciato da un punto della linea dell'area di rigore più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il giuoco è stato interrotto.

4) IDENTIFICAZIONE DEI CALCIATORI

- Adempimenti preliminari alla gara
- 1) Prima dell'inizio della gara il dirigente accompagnatore ufficiale deve presentare all'arbitro le tessere dei calciatori, laddove previste, unitamente ai documenti di identificazione e ad un elenco, redatto in duplice copia, nel quale debbono essere annotati i nominativi dei calciatori, del capitano e del vice capitano, del dirigente

accompagnatore ufficiale, del dirigente addetto agli ufficiali di gara e di tutte le altre persone che possono accedere al recinto di giuoco, con l'indicazione delle relative tessere o del documento d'identità.

2) Una copia dell'elenco di cui al comma precedente deve essere controfirmata dall'arbitro e consegnata al capitano o al dirigente dell'altra squadra prima dell'inizio della gara. La mancata osservanza di tale adempimento non costituisce motivo di reclamo a meno che l'arbitro, nonostante sia stato espressamente e tempestivamente sollecitato, abbia omesso di provvedervi.

3) Le variazioni eventualmente apportate all'elenco di gara dopo la consegna all'arbitro, purché ammesse, devono essere trascritte, ad iniziativa della società che le apporta, anche sulla copia di spettanza dell'altra società.

4) Il dirigente accompagnatore ufficiale ed il capitano hanno diritto di avere in visione dall'arbitro le tessere ed i documenti di identificazione dei componenti la squadra avversaria, prima ed anche dopo lo svolgimento della gara. Hanno anche diritto, in casi eccezionali, di esigere che l'arbitro ritiri, ai fini dell'inoltro al competente organo federale e per il compimento di eventuali accertamenti, le tessere dei calciatori.

5) Il calciatore sprovvisto di tessera, se prevista, o non in possesso di valido documento d'identità, può prendere ugualmente parte alla gara qualora il dirigente accompagnatore ufficiale della squadra attesti per iscritto, con conseguente responsabilità propria e della società, che il calciatore stesso è regolarmente tesserato o che la società ha inoltrato al competente organo federale, entro il giorno precedente la gara, una regolare richiesta di tesseramento.

6) Il possesso della tessera, se prevista, ottenuta nel rispetto delle disposizioni regolamentari, legittima il calciatore, ove non ricorrano impedimenti ad altro titolo, a prendere parte alle gare sino ad eventuale revoca o decadenza del tesseramento a favore della società.

7) È stabilito che le squadre abbiano un capitano per l'intera durata della gara. Pertanto l'arbitro deve assicurarsi che fino al termine della stessa vi siano in giuoco i capitani e che negli elenchi dei calciatori delle due squadre siano specificati, oltre ai quelli dei capitani, anche i nominativi dei calciatori che eventualmente li sostituiranno.

• **Identificazione dei calciatori**

1) L'arbitro, prima di ammettere nel recinto di giuoco i calciatori, deve controllare che i dati dei documenti di identificazione corrispondano a quelli trascritti nell'elenco di gara. Dove altresì provvedere ad identificarli in uno dei seguenti modi:

a) attraverso la propria personale conoscenza;

b) mediante un documento di riconoscimento ufficiale rilasciato dalle Autorità competenti;

c) mediante una fotografia autenticata dal Comune di residenza o da altra Autorità all'uopo legittimata o da un Notaio;

d) mediante apposite tessere eventualmente rilasciate.

REGOLA 4 – EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

1) SICUREZZA

Un calciatore non può indossare alcun oggetto che sia pericoloso per se stesso o per un altro calciatore, compresi i gioielli di qualsiasi tipo.

2) EQUIPAGGIAMENTO DI BASE

L'equipaggiamento obbligatorio di un calciatore è costituito da maglia, calzoncini, calzettoni, parastinchi e scarpe. Sono consentite soltanto scarpe da ginnastica, scarpe in tela, scarpe morbide con suola di gomma o materiale simile. L'uso delle scarpe è obbligatorio. Se vengono indossati dei calzoncini termici, devono essere dello stesso colore dei calzoncini.

3) MAGLIE

Le maglie dei calciatori devono essere numerate ed ogni squadra deve portare maglie di colori differenti. Ogni calciatore della stessa squadra deve essere contrassegnato da un numero differente compreso da 1 a 15; i colori dei numeri devono contrastare chiaramente con i colori delle maglie. In occasione delle gare internazionali i numeri possono apparire anche sul davanti delle maglie, seppure in misura ridotta.

4) PARASTINCHI

Dovranno essere completamente ricoperti dai calzettoni; sono fatti di un materiale adeguato (gomma, plastica o sostanze similari) e consentono comunque un adeguato grado di protezione.

5) PORTIERI

Al portiere è consentito indossare pantaloni lunghi. Egli deve indossare dei colori che consentano di distinguerlo facilmente dagli altri calciatori e dagli arbitri. Se un calciatore in campo sostituisce il portiere, sul dorso della maglia del portiere, indossata dal calciatore, deve essere segnato il numero dello stesso calciatore.

6) INFRAZIONI E SANZIONI

Per qualsiasi infrazione a questa Regola il calciatore in difetto deve essere allontanato dal rettangolo di giuoco per mettere in ordine il proprio equipaggiamento e non potrà rientrarvi se non dopo essersi presentato ad uno degli arbitri che dovrà assicurarsi della regolarità dell'equipaggiamento. Il rientro del calciatore può avvenire soltanto durante un'interruzione del giuoco.

7) NUMERI DI MAGLIA

I calciatori devono indossare maglie numerate dal numero 1 al numero 12. Il portiere titolare indosserà la maglia numero 1. Nel caso di sostituzione del portiere lo stesso deve indossare una maglia di colore diverso con esclusione di fratini, tute o quant'altro; la maglia del giocatore che sostituisce il portiere potrà essere realizzata con un foro sulla schiena di dimensioni tali da poter individuare il numero con cui è contrassegnato il giocatore.

REGOLA 5 – PRIMO ARBITRO

1) AUTORITA' DELL'ARBITRO

Per la direzione di ogni gara deve essere designato un primo arbitro. La sua autorità e l'esercizio dei poteri che gli sono conferiti dalle Regole del Giuoco, iniziano nel momento in cui giunge nel luogo dove è ubicato il campo di giuoco e cessano quando se ne sia allontanato definitivamente.

2) POTERI E COMPITI

L'Arbitro deve:

- applicare le Regole del Giuoco;
- permettere che il giuoco continui quando la squadra contro la quale è stata commessa un'infrazione, ne risulterebbe avvantaggiata e punire l'infrazione se il previsto vantaggio non si dovesse verificare;
- prendere nota dei fatti relativi alla gara e fornire alle autorità competenti un referto di gara che comprende le informazioni su qualsiasi provvedimento disciplinare preso nei confronti dei calciatori e / o dei dirigenti di squadra e su qualsiasi fatto e incidente occorso prima, durante o dopo la gara;
- svolgere le funzioni di cronometrista;
- interrompere, sospendere o decretare la fine della gara a causa di qualsiasi infrazione delle Regole o di qualsiasi tipo di interferenza esterna;
- prendere provvedimenti disciplinari nei confronti di calciatori colpevoli di infrazioni punibili con l'ammonizione e l'espulsione;
- assicurarsi che non entrino nel rettangolo di giuoco persone non autorizzate;
- interrompere il giuoco se ritiene che un calciatore sia gravemente infortunato ed assicurarsi che venga trasportato fuori dal rettangolo di giuoco;
- lasciare proseguire il giuoco fino a quando il pallone cessa di essere in giuoco se, a suo avviso, un calciatore è lievemente infortunato;
- garantire che ogni pallone usato sia conforme alla Regola 2

3) DECISIONI DELL'ARBITRO

- Le decisioni dell'arbitro su fatti relativi al giuoco sono inappellabili.
- Se il primo arbitro ed il secondo arbitro segnalano contemporaneamente un fallo e sono in disaccordo su quale delle due squadre vada penalizzata, prevarrà la decisione del primo arbitro.
- Sia il primo arbitro che il secondo arbitro hanno il potere di ammonire o di espellere un calciatore ma, in caso di disaccordo tra loro, prevarrà la decisione del primo arbitro.

4) POTERI E DOVERI DELL'ARBITRO RELATIVI ALLO SVOLGIMENTO DELLE GARE

- 1) Durante la gara l'arbitro esercita i poteri che gli sono conferiti dalle "Regole del Giuoco".
- 2) È nei poteri dell'arbitro astenersi dal far proseguire la gara quando si verificano fatti o situazioni che, a suo giudizio, appaiono pregiudizievoli della incolumità propria del secondo arbitro, del cronometrista o dei calciatori, oppure tali da non consentirgli di dirigere la gara stessa in piena indipendenza di giudizio. In alternativa, l'arbitro ha facoltà di far proseguire la gara, pro forma, per fini cautelativi o di ordine pubblico.
- 3) È peraltro fatto obbligo all'arbitro di astenersi dal dare inizio o dal far proseguire la gara, qualora, anche al di fuori del verificarsi dei fatti o delle situazioni previste al precedente comma, si siano introdotte nel recinto di giuoco persone la cui presenza non sia consentita.
- 4) L'autorità dell'arbitro e l'esercizio dei poteri che gli sono conferiti, per questioni di carattere disciplinare, iniziano dal momento in cui egli giunge nell'area comprendente il terreno di giuoco, gli spogliatoi, tutti gli impianti e locali annessi, e termina allorché se ne sarà definitivamente allontanato. L'arbitro, comunque, è tenuto a menzionare nel proprio rapporto qualsiasi infrazione verificatasi anche lontano dal terreno di giuoco o dalla sede della gara.
- 5) L'arbitro deve allegare al proprio rapporto di gara, sul quale ne farà menzione, i rapporti consegnatigli dal secondo arbitro e dal cronometrista al termine dell'incontro, compilati sia in riferimento a episodi da lui non controllati personalmente, sia nel caso che detti rapporti siano in bianco.
- 6) L'arbitro deve comunicare all'Organo competente i nominativi dei calciatori inibiti o espulsi e di quelli ammoniti nel corso della gara, prima, durante l'intervallo, o al termine della stessa, specificando chiaramente i motivi dei provvedimenti disciplinari assunti. Inoltre deve sempre riferire in merito a qualsiasi infortunio che si sia verificato nel corso di un incontro, indicando con la massima precisione possibile i particolari, le modalità, il nome dell'infortunato, nonché quello del calciatore che, anche se involontariamente, abbia provocato l'incidente.

7) È dovere dell'arbitro, come di ogni dirigente ufficiale o di società e di qualsiasi altro tesserato, informare senza indugio il Settore di atti o fatti, compiuti da parte di chiunque, contro i principi della lealtà e della probità sportiva e che comunque non siano compatibili con le esigenze agonistiche e la regolarità delle competizioni sportive o con la dignità, il decoro ed il prestigio del Settore.

8) Rispondono di illecito le società, i loro dirigenti, i soci ed i tesserati in genere, i quali compiono o consentono che altri, a loro nome e nel loro interesse compiano, con qualsiasi mezzo, atti diretti ad alterare lo svolgimento od il risultato di una gara, ovvero ad assicurare a chicchessia un vantaggio in classifica.

5) TUTELA DELL'ORDINE PUBBLICO IN OCCASIONE DELLE GARE

1) Le società hanno il dovere di accogliere cortesemente e di ampiamente tutelare i dirigenti ufficiali, gli ufficiali di gara e le comitive delle società ospitate prima, durante e dopo lo svolgimento della gara.

2) Le società sono responsabili del mantenimento dell'ordine pubblico sui propri campi di giuoco e del comportamento dei loro sostenitori anche su campi diversi dal proprio.

3) Le società hanno l'obbligo di adottare tutti i provvedimenti idonei ad impedire che lo svolgimento della gara sia disturbato dal suono di strumenti che comunque rechino molestia, dal lancio e dallo sparo di materiale pirotecnico di qualsiasi genere nonché di far rimuovere, prima che la gara abbia inizio, qualsiasi disegno o dicitura in qualunque modo esposti, recanti espressioni oscene, oltraggiose, minacciose od incitanti alla violenza.

4) Le società, in occasione delle gare programmate sui propri campi di giuoco, devono tempestivamente inoltrare richiesta alla competente autorità perché renda disponibile la forza pubblica in misura adeguata. L'assenza o l'insufficienza della forza pubblica anche se non imputabile alle società, impone alle stesse l'adozione di altre adeguate misure di sicurezza, conformi alle disposizioni emanate.

5) L'arbitro, ove rilevi la completa assenza di responsabili al mantenimento dell'ordine pubblico, può non dare inizio alla gara.

Assistenza agli ufficiali di gara

1) Le società debbono curare che gli ufficiali di gara siano rispettati, impedendo ogni comportamento che possa lederne l'autorità ed il prestigio. Devono inoltre proteggerli prima, durante e dopo la gara per consentire loro di svolgere la funzione in completa sicurezza.

2) Le società ospitanti - o considerate tali - sono tenute a mettere a disposizione degli ufficiali di gara un dirigente incaricato all'assistenza dei medesimi. Nelle gare della Lega Nazionale Dilettanti in ambito Regionale e del Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica tale incarico può essere conferito anche al dirigente designato come accompagnatore ufficiale. Il dirigente deve svolgere attività di assistenza agli ufficiali di gara anche dopo il termine della stessa e fino a quando i medesimi non abbiano lasciato il campo, salvo particolari casi che consiglino una più prolungata assistenza.

3) La responsabilità di proteggere gli ufficiali di gara incombe principalmente alla società ospitante - o considerata tale - e cessa soltanto quando i medesimi rinuncino espressamente alle relative misure fuori del campo. Alla protezione degli ufficiali di gara deve comunque concorrere, ove le circostanze lo richiedano, anche la società ospitata.

4) In caso di incidenti in campo, è fatto obbligo anche ai calciatori delle due squadre di dare protezione agli ufficiali di gara.

6) PERSONE AMMESSE NEL RECINTO DI GIUOCO

Sono ammessi nel recinto di giuoco, per ciascuna delle squadre interessate, purché muniti di tessera valida per la stagione in corso:

a) un dirigente accompagnatore ufficiale;

b) un medico sociale;

c) un allenatore e, se la Società lo ritiene, anche un direttore tecnico o un allenatore in seconda;

d) un Operatore Sanitario Ausiliario designato dal Medico sociale;

e) i calciatori di riserva;

f) per la sola ospitante, anche il dirigente addetto agli ufficiali di gara. La presenza nel recinto di giuoco del medico sociale della squadra ospitante è obbligatorio. La violazione di tale obbligo deve essere segnata nel rapporto di gara ai fini della irrogazione di sanzioni disciplinari a carico delle Società. Il dirigente indicato come accompagnatore ufficiale rappresenta, ad ogni effetto, la propria Società. Le persone ammesse nel recinto di giuoco debbono prendere posto sulla panchina assegnata a ciascuna squadra ed hanno l'obbligo di mantenere costantemente un corretto comportamento. L'arbitro esercita nei loro confronti i poteri disciplinari a lui conferiti.

Tutte le persone ammesse nel recinto di giuoco debbono essere identificate dall'arbitro mediante documento di riconoscimento personale. Qualora il medico sociale di una delle due società sia allontanato dal recinto di giuoco

per decisione dell'arbitro, il medico dell'altra società è tenuto a prestare l'assistenza sanitaria ai calciatori di entrambe le società. Il medico, ancorché allontanato deve tenersi a disposizione, fino al termine della gara, nei locali degli spogliatoi per eventuali interventi di pronto soccorso ai calciatori infortunati. I dirigenti federali che siano anche dirigenti di società non possono, in ogni caso, svolgere funzioni di accompagnatore ufficiale o di dirigente addetto all'arbitro né essere presenti nel recinto di giuoco durante lo svolgimento delle gare in cui sia impegnata la propria società. L'arbitro non può, peraltro, allontanare dal recinto di giuoco dirigenti federali che siedono in panchina ma dovrà limitarsi a farne menzione nel rapporto di gara. Tutte le persone ammesse nel recinto di giuoco possono entrare nel terreno di giuoco soltanto se autorizzate dall'arbitro, anche nella eventualità che debbano assistere o rimuovere un calciatore infortunato. Possono pure essere ammessi nel recinto di giuoco, oltre ai tesserati di cui sopra, i raccattapalle, i fotografi, gli operatori cinematografici, i radiocronisti e i teleoperatori debitamente autorizzati dalla società ospitante, la quale assume, conseguentemente, la responsabilità del loro comportamento.

7) DOVERI IN QUALITA' DI CRONOMETRISTA

Il primo arbitro:

- a) controlla il time-out di un minuto;
- b) controlla il tempo effettivo di due minuti di penalità, in caso di espulsione di un calciatore;
- c) indica la fine del primo tempo, la fine della gara, la fine dei tempi supplementari e la fine dei time-out;
- d) registra tutti i time-out richiesti da ciascuna squadra ed indica il permesso per il time-out, se richiesto dall'allenatore di una delle due squadre (Regola 7).

REGOLA 6 – SECONDO ARBITRO

1) COMPITI

- a) Per il regolare svolgimento della gara dovrà essere designato un secondo arbitro. Egli opererà dal lato opposto a quello del primo arbitro.
- b) Il secondo arbitro assiste il primo nel controllo della gara secondo quanto prescritto dalle Regole del Giuoco. Inoltre, il secondo arbitro ha il potere discrezionale di interrompere il giuoco per qualsiasi infrazione alle Regole e verifica che le sostituzioni avvengano in modo regolare.
- c) In caso di indebita interferenza del secondo arbitro, il primo lo dispenserà dai suoi compiti, disponendone la sostituzione. Di questo il primo arbitro dovrà fare menzione nel referto di gara mettendone a conoscenza le autorità competenti.

2) USO

Nelle gare internazionali l'uso di un secondo arbitro è obbligatorio.

3) INFORTUNIO O MANCATO ARRIVO

In caso di mancato arrivo ovvero di infortunio di uno dei due arbitri le gare dei Campionati Nazionali potranno essere dirette o proseguite da un solo arbitro.

REGOLA 7 – DURATA DELLA GARA

1) PERIODI DI GIUOCO

La durata della gara è stabilita in due periodi di 20 minuti effettivi di giuoco ciascuno.

Il controllo dei tempi sarà effettuato da un cronometrista le cui funzioni sono stabilite dalla Regola 7 del presente Regolamento.

La durata di ciascun tempo deve essere prolungata per poter effettuare un calcio di rigore.

2) TIME-OUT

Le due squadre hanno la possibilità di richiedere un minuto di time-out per ogni tempo di gara, rispettando le seguenti norme:

- a) gli allenatori delle squadre sono autorizzati a richiedere al cronometrista un time-out di un minuto;
- b) il time-out di un minuto può essere richiesto in qualsiasi momento, ma deve essere concesso soltanto se la squadra è in possesso del pallone;
- c) il primo arbitro autorizzerà il permesso di un time-out quando il pallone non è in giuoco;
- d) quando viene accordato un time-out i calciatori debbono rimanere all'interno del rettangolo di giuoco. Se devono ricevere istruzioni dal proprio allenatore, ciò può avvenire soltanto dal bordocampo, all'altezza della propria panchina. La persona che darà loro istruzioni non potrà entrare sul terreno di giuoco;
- e) può essere accordato un time - out per ciascun tempo di gara ad ogni squadra, esclusi i tempi supplementari; se una squadra non ha richiesto il time-out al quale aveva diritto nel primo tempo di gara, non lo potrà recuperare nel secondo;
- f) se il regolamento della competizione prevede dei tempi supplementari non potranno essere richiesti ti-me-out durante il loro svolgimento.

3) L'INTERVALLO DI META' GARA

L'intervallo di metà gara non potrà superare i 15 minuti.

4) DURATA DELLA GARA

La durata della gara è stabilita in due periodi di 30 minuti ciascuno. Il primo arbitro deve prolungare ciascun periodo di tutto il tempo che egli giudicherà sia stato perduto a seguito di incidenti, trasporto di calciatori infortunati fuori dal rettangolo di giuoco o per altre cause (time-out). Il termine di attesa in caso di ritardato inizio di una gara è pari ad un periodo di giuoco della gara stessa, salvo diversa determinazione.

La durata di ciascun tempo, anche supplementare, deve essere prolungata per poter effettuare un calcio di rigore.

Qualora la competizione preveda lo svolgimento di tempi supplementari gli stessi avranno la durata di 10 min. ciascuno al silver goal.

REGOLA 8 – CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIUOCO

1) PRELIMINARI

La scelta della metà del rettangolo di giuoco viene sorteggiata con una moneta. La squadra che vince il sorteggio sceglie la porta contro cui attaccherà nel primo periodo di giuoco.

L'altra squadra ha diritto a battere il calcio d'inizio della gara.

La squadra che vince il sorteggio ha diritto a battere il calcio d'inizio del secondo tempo della gara.

Nel secondo periodo della gara le squadre invertono le rispettive metà del rettangolo da giuoco ed attaccano in direzione della porta opposta.

2) IL CALCIO D'INIZIO

Il calcio d'inizio è un modo di iniziare la gara o di riprendere il giuoco:

- a) all'inizio della gara;
- b) dopo che una rete è stata segnata;
- c) all'inizio del secondo periodo di giuoco;
- d) all'inizio di ogni tempo supplementare;

Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio.

3) PROCEDURA

La procedura per il calcio d'inizio è la seguente:

- a) tutti i calciatori devono trovarsi nelle rispettive metà del rettangolo di giuoco;
- b) i calciatori della squadra che non batte il calcio d'inizio devono posizionarsi ad una distanza di almeno m. 3 dal pallone fino a quando questo non sia in giuoco;
- c) il pallone deve essere fermo al suolo nel punto centrale del rettangolo di giuoco;
- d) l'arbitro emette il fischio che autorizza il calcio d'inizio;
- e) il pallone è in giuoco quando viene calciato e si muove in avanti;
- f) il calciatore che batte il calcio d'inizio non può toccare nuovamente il pallone prima che lo abbia toccato un altro calciatore;
- g) quando una squadra segna una rete, il calcio d'inizio spetta all'altra squadra.

4) INFRAZIONI E SANZIONI

Se il calciatore che ha battuto il calcio d'inizio giuoca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato o giuocato da un altro calciatore dovrà essere accordato un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria, dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.

Per qualsiasi altra infrazione commessa nel battere il calcio d'inizio, quest'ultimo deve essere ripetuto.

5) RIMESSA IN GIUOCO DEL PALLONE

Dopo un'interruzione temporanea di giuoco provocata da una causa non prevista dalle Regole del Giuoco la gara deve essere ripresa con una rimessa in giuoco del pallone da parte dell'arbitro.

6) PROCEDURA PER LA RIMESSA IN GIUOCO DEL PALLONE

La procedura è la seguente:

- a) uno dei due arbitri lascia cadere il pallone nel punto in cui si trovava al momento dell'interruzione, salvo che si tratti dell'area di rigore; in tale caso deve farlo cadere sulla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui si trovava al momento dell'interruzione.
- b) il giuoco riprende non appena il pallone tocca il suolo.

7) INFRAZIONI E SANZIONI

La rimessa del pallone deve essere ripetuta:

- a) se il pallone viene toccato da un calciatore prima di entrare in contatto con il suolo;
- b) se il pallone esce dal rettangolo di giuoco dopo il contatto con il suolo, senza essere stato toccato da un calciatore.

TABELLA DELLE DIVERSE RIPRESE DEL GIUOCO

RI:PRESADEL GIUOCO	CALCIO o'INmo	CAL.aODI PUNmONE DIRETTO	CAL.ciODI PUNmONE INDIRmO	CAL.aODI PUNmONE DALLA PROPRIA ARI:ADI RIOORE	CAL.ciODI RIOORE	RI:MESSA LATERALE	CALCIO DIRINVIO	CAL.aO D'ANGOLD	RI:MESSADA PARTE DEu: ARBITRO
ILPALLONEE INGIUOCO QUANDO	ecalciato esie mosso in avanb	ecalciatoe siemosso	ecalciato e siemosso	e uscito dall'area di rigore verso il terrenodi giuoco	e cak:iato esie rmsso in avanb	estato lanciato ed e entrato nel terreno di giuoco	e uscito dall'area di rigore verso il terreno di giuoco	e calciato e si e rmsso	ha toccato terra
RffISEGNATA DIRmAMENTE NELLA PROPRIA PORTA	si ripete	calcio d'angolo	calcio d'angolo	si ripete	si ripete	calcio d'angolo	si ripete se non esce dall'area di rigore;calcio d'angolo se esce dall'area d' rigore	cal:io d'angolo	Seentra diret:tamente in una delle due (X)rtesi ripete
RffISEGNATA DIRmAMENTE NELLA PORTA AWERSARIA	evalida	evafida	non evalda (calcio di rinvio)	e vafida solo se la p.. nizione e diret:ta	e valida	nonevafida (calcio di rinvio)	evalida	evalda	Seentra diret:tamente in una delle due (X)rtesi ripete
FUORIGIUOCO	non esiste	esiste	esiste	esiste	non esiste	non esiste	non esiste	non esiste	non esiste

TABELLA DELLE DIVERSE RIPRESE DEL GIOCO

RIPRESA DEL GIOCO:	CALCIO D'INIZIO	CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO	CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO	CALCIO DI PUNIZIONE DALLA PROPRIA AREA DI RIGORE	CALCIO DI RIGORE	RIMESSA LATERALE	CALCIO DI RINVIO	CALCIO D'ANGOLO	RIMESSA DA PARTE DELL'ARBITRO
LA RIPRESA DEL GIOCO DEVE ESSERE RIPETUTA QUANDO:	il pallone è solamente toccato o giocato indietro o lateralmente	il pallone è stato solo toccato e non si è mosso	il pallone è stato solo toccato e non si è mosso	il pallone non è uscito dall'area di rigore verso l'interno del terreno di giuoco	vedi diversi casi reg. 13	vedi reg. 14	il pallone non è uscito dall'area di rigore	il pallone è stato solo toccato e non si è mosso	il pallone è giuocato prima che tocchi terra, oppure esce dal terreno di giuoco dopo essere rimbalzato sullo stesso
DISTANZA PRESCRITTA PER GLI AVVERSARI:	6 m.	6 m.	6 m. o distanza inferiore se accordato nell'area di rigore avversaria a meno di m. 6 dalla linea di porta	fuori dall'area di rigore e comunque a 6 m.	tutti nel terreno di giuoco e (salvo l'incarico del tiro ed il portiere) dietro la linea del pallone, fuori dall'area di rigore e comunque a 6 m.	nessuna distanza è prescritta ma senza ostacolare chi effettua la rimessa	fuori dall'area di rigore	6 m.	nessuna

REGOLA 9 – PALLONE IN GIUOCO E NON IN GIUOCO

1) PALLONE NON IN GIUOCO

Il pallone non è in giuoco quando:

- a) ha interamente oltrepassato, sia in terra sia in aria, una linea laterale o una linea di porta;
- b) il giuoco è stato interrotto dall'arbitro;
- c) nel caso in cui si giochi al coperto tocchi il soffitto.

2) PALLONE IN GIUOCO

Il pallone è in giuoco in tutti gli altri casi ivi compreso quando:

- a) rimbalza nel rettangolo di giuoco dopo aver colpito un palo o la sbarra trasversale della porta;
- b) rimbalza su uno degli arbitri che si trova all'interno del rettangolo di giuoco
- c) rimbalza sulla bandierina d'angolo restando sul terreno di giuoco.

3) GARA DISPUTATA AL COPERTO

a) Quando la gara è disputata al coperto ed il pallone tocca accidentalmente il soffitto, il giuoco deve essere interrotto e successivamente ripreso con una rimessa dalla linea laterale a favore della squadra avversarie di quella che ha toccato il pallone per ultima.

b) La rimessa verrà effettuata da un punto sulla linea laterale più vicino all'intersezione tra ciascuna linea laterale e l'immaginaria linea che scorre parallelamente alla linea di porta ed al punto sotto il quale il pallone ha colpito il soffitto.

REGOLA 10 – SEGNATURA DI UNA RETE

1) SEGNATURA DI UNA RETE

Salvo le eccezioni previste dalle Regole del Giuoco, una rete risulta segnata quando il pallone ha interamente superato la linea di porta, tra i pali e sotto la sbarra trasversale, sempreché non sia stato lanciato, portato o colpito intenzionalmente con la mano o con il braccio da un calciatore della squadra attaccante, portiere compreso.

2) SQUADRA VINCENTE

La squadra che ha segnato il maggior numero di reti durante una gara, risulta vincente. Se non è stata segnata nessuna rete o se le squadre hanno segnato un eguale numero di reti, la gara risulta pari.

3) REGOLE DELLA COMPETIZIONE

Per le partite che si concludono in parità, le regole della competizione possono prevedere l'aggiunta di tempi supplementari o altre procedure per determinare la squadra vincente della gara.

REGOLA 11 – FALLIE COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO

I falli ed i comportamenti antisportivi devono essere puniti come segue:

1) CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO

Alla squadra avversaria viene accordato un calcio di punizione diretto quando un calciatore commette uno dei seguenti sei falli in un modo che l'arbitro ritiene imprudente, spericolato o con sproporzionata vigoria:

- a) dare o tentare di dare un calcio ad un avversario;
- b) fare o tentare di fare uno sgambetto all'avversario;
- c) saltare su un avversario;
- d) caricare un avversario, anche con la spalla;
- e) colpire o tentare di colpire un avversario;
- f) spingere un avversario.

Alla squadra avversaria viene accordato un calcio di punizione diretto anche quando un calciatore commette una delle seguenti infrazioni:

- g) trattiene un avversario;
- h) sputa contro un avversario;
- i) tenta di giocare il pallone intervenendo in scivolata da tergo su un avversario che sia in possesso del pallone o che sia in procinto di giocarlo (contrasto da tergo scivolato). Questa norma non si applica al portiere che si trova nella propria area di rigore, purché egli non giochi in maniera imprudente, spericolata o con sproporzionata vigoria;
- l) tocca deliberatamente il pallone con le mani. Questa norma non si applica al portiere che si trova nella propria area di rigore.

Il calcio di punizione diretto va battuto dal punto in cui è stato commesso il fallo.

2) CALCIO DI RIGORE

Viene assegnato un calcio di rigore quando un calciatore commette uno dei suddetti falli all'interno della propria area di rigore, indipendentemente dalla posizione del pallone, purché lo stesso sia in giuoco.

3) CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO

Alla squadra avversaria viene assegnato un calcio di punizione indiretto quando il portiere commette una delle seguenti infrazioni:

- a) dopo essersi spossessato del pallone, lo riceve di ritorno da un compagno prima che abbia superato la linea mediana o senza che sia stato giocato o toccato da un avversario;
- b) tocca o controlla il pallone con le mani (nella propria area di rigore) dopo che questo gli sia stato volontariamente passato con i piedi, da un compagno di squadra;
- c) tocca o controlla con le mani (nella propria area di rigore) il pallone passatogli direttamente su una rimessa dalla linea laterale, effettuata da un compagno di squadra;
- d) tocca o controlla il pallone con le mani o con i piedi, in qualsiasi parte del rettangolo di giuoco, per più di quattro secondi, tranne quando ciò avviene nella metà del rettangolo di giuoco della squadra avversaria.

Alla squadra avversaria viene assegnato un calcio di punizione indiretto, che dovrà essere battuto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, anche quando, secondo il parere dell'arbitro, un calciatore:

- e) giuoca in modo pericoloso;
- f) impedisce intenzionalmente la progressione di un avversario senza che il pallone sia giocato;
- g) ostacola il portiere nell'atto di liberarsi del pallone che ha tra le mani;
- h) commette qualsiasi altra infrazione, non precedentemente menzionata nella Regola 11, per la quale il giuoco viene interrotto per ammonire o espellere un calciatore. Il calcio di punizione indiretto deve essere battuto nel punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che questa non sia stata commessa all'interno della propria area di rigore. In questo caso il calcio di punizione dovrà essere battuto da un punto della linea dell'area di rigore che sia il più vicino possibile a quello dove è stata commessa l'infrazione.

4) SANZIONI DISCIPLINARI

— Falli passibili di ammonizione —

Un calciatore deve essere ammonito con il cartellino giallo quando commette una delle seguenti infrazioni:

- a) si rende colpevole di comportamento antisportivo;
- b) manifesta dissenso con parole e gesti;
- c) trasgredisce ripetutamente le Regole del Giuoco;
- d) ritarda la ripresa del giuoco;
- e) non rispetta la distanza prescritta quando il giuoco viene ripreso con un calcio d'angolo, una rimessa laterale, un calcio di punizione;
- f) entra o rientra nel rettangolo di giuoco senza il permesso dell'arbitro o infrange la procedura della sostituzione;
- g) abbandona deliberatamente il rettangolo di giuoco senza il permesso dell'arbitro.

Per una qualsiasi delle suddette infrazioni, viene accordato, alla squadra avversaria, un calcio di punizione indiretto da battersi nel punto in cui è stata commessa l'infrazione. Se l'infrazione è stata commessa all'interno della propria area di rigore, il calcio di punizione indiretto deve essere battuto sulla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.

— Falli passibili di espulsione —

Un calciatore deve essere espulso con il cartellino rosso quando commette una delle seguenti infrazioni:

- h) si rende colpevole di condotta violenta;
- i) si rende colpevole di un fallo violento di giuoco;
- l) sputa contro un avversario o qualsiasi altra persona;
- m) priva la squadra avversaria di una rete o di una evidente opportunità di segnare una rete, toccando deliberatamente il pallone con le mani. Questo non si applica ad un portiere all'interno della propria area di rigore (condotta gravemente sleale);
- n) priva di una evidente opportunità di segnare una rete un avversario che si dirige verso la porta opposta, mediante un fallo punibile con un calcio di punizione diretto o un calcio di rigore (condotta gravemente sleale);
- o) usa un linguaggio offensivo, ingiurioso o minaccioso;
- p) riceve una seconda ammonizione nella stessa gara.

Se il giuoco viene interrotto perché un calciatore viene espulso per le infrazioni (o) o (p), senza che siano state commesse ulteriori infrazioni alle Regole del Giuoco, il giuoco viene ripreso con un calcio di punizione indiretto, assegnato alla squadra avversaria, dal punto in cui è stata commessa l'infrazione. Tuttavia, se l'infrazione viene commessa nella propria area di rigore, il calcio di punizione indiretto viene battuto dalla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.

5) CARICA AL PORTIERE

Non costituisce alcun tipo di fallo la carica regolare al portiere in possesso di palla nella sua area di porta.

6) GIOCATORE CHE SOLLEVA LA PROPRIA MAGLIA

Il giocatore che solleva la propria maglia dopo una rete, un'azione, o, comunque, deliberatamente è passibile d'ammonizione.

PROVEDIMENTI DISCIPLINARI

AMMONIZIONE	ESPULSIONE	
COMPORTEAMENTO ANTISPORTIVO	CONDOTTA VIOLENTA	CONDOTTA GRAVEMENTE SLEALE
<p><i>Falli, atti, gesti od atteggiamenti contrari allo spirito del giuoco o contra gli uffici della gara.</i></p>	<p><i>Falli, atti o gesti che arrecano o tendono ad arrecare un danno fisico o morale a chicchessia.</i></p>	<p><i>Falli tesi a impedire alla squadra avversaria, la chiara ed evidente opportunita di segnare una rete.</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> • Manifestare la propria disapprovazione con parole e gesti. • Impedire o ritardare la ripresa del gioco. • Non rispettare la distanza prescritta nei calci d'angolo e nei calci di punizione. • Abbandonare, entrare o rientrare nel terreno di giuoco senza il preventivo assenso dell'arbitro. • Conspiare deliberatamente qualsiasi atto teso ad aggirare i divieti imposti dal Regolamento. ad esempio: alzarsi il pallone con i piedi al fine di passarlo con la testa al proprio portiere. • Conspiare qualsiasi atto simulatorio allo scopo di ingannare l'arbitro. • Porre in essere, con il pallone non in giuoco, espedienti per perdere tempo (comportamento ostruzionistico). • Mettersi sopra al pallone per impedire che gli avversari possano giocarlo. • Appoggiarsi su un compagno per saltare più in alto. • Esultare prodigamente ed in modo eccessivo, ad esempio, aggrappandosi alla rete di recinzione e deridendo gli avversari. • Quando, all'insaputa dell'arbitro, un calciatore di riserva entra nel terreno di gioco per sostituire un compagno.*** • Disturbare gli avversari con parole o gesti. • Trasgredire ripetutamente le Regole del Giuoco *** 	<ul style="list-style-type: none"> • Colpire un avversario da tergo, non avendo la reale possibilita di giocare il pallone. • Rendersi colpevole di qualsiasi altro fallo violento di giuoco. • Dare o tentare di dare un calcio. • Colpire o tentare di colpire anche usando o lanciando oggetti (basta il gesto, non occorre che l'oggetto giunga a colpire il destinatario). • Sputare volontariamente contro un avversario o qualsiasi altra persona. • [Usare, in danno di chiunque, un linguaggio blasfemo ovvero rendersi colpevole di frasi o gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi.]* 	<ul style="list-style-type: none"> • Sgambettare, trattenere o porre in essere qualsiasi altro mezzo illecito su un avversario diretto a rete, il quale non ha fra se e la porta, alcun altro avversario in grado di intervenire, con esclusione del portiere. • Commettere un fallo di mano volontario su un tiro diretto nello specchio della propria porta.* • Commettere un fallo di mano volontario su un avversario lanciato a rete: vale anche per il portiere fuori dall'area di rigore. • Deviare o bloccare il pallone con le mani da parte del portiere su passaggio volontario del compagno.
	<p>Nota Ci sono dei falli, punibili tecnicamente con il calcio di punizione diretto o di rigore, che vengono sanzionati disciplinarmente con l'ammonizione e che potrebbero benissimo considerarsi comportamenti antisportivi. Ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cercare di segnare una rete colpendo il pallone con la mano; • Interrompere un'importante azione avversaria, toccando il pallone con la mano; • Colpire da tergo un avversario, con la possibilita di giocare il pallone. 	

PROVVEDIMENTI TECNICI

I PROVVEDIMENTI TECNICI, A DIFFERENZA DI QUELLI DISCIPLINARI, POSSONO ESSERE PRESTI SOLO SE IL PALLONE E' IN GIOCO.		
INDIRETTO	CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO, DIRETTO O DI RIGORE	CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO**, DIRETTO O DI RIGORE
Dove é stata commessa l'infrazione; dov'era il pallone * o con una rimessa dell'arbitro **	Nel punto in cui si trovava il destinatario o il colpevole. *	Dove é avvenuto il fallo.
*** Quando un calciatore si dimostra recidivo, sar� punito dal punto di vista tecnico, in base all'ultimo fallo compiuto se pi� grave.	Il calcio di punizione diretto o di rigore � concesso solo quando il fallo � commesso a danno di un avversario.	* Se il pallone entra comunque in rete, il calciatore dovr� essere ammonito.

REGOLA 12 – CALCI DI PUNIZIONE

1) CALCI DI PUNIZIONE

I calci di punizione sono diretti ed indiretti.

Nel momento in cui viene battuto il calcio di punizione, il pallone deve essere fermo ed il calciatore che lo ha effettuato non potrà giocarlo una seconda volta fino a quando il pallone stesso non sia stato toccato o giocato da un altro calciatore.

2) IL CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO

Con un calcio di punizione diretto può essere segnata direttamente una rete contro la squadra che ha commesso il fallo.

3) IL CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO

Con un calcio di punizione indiretto può essere segnata una rete soltanto se il pallone tocca un altro calciatore prima di entrare in porta.

4) POSIZIONE DEL CALCIO DI PUNIZIONE

a) Quando viene battuto un calcio di punizione, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una distanza di almeno 6 metri dal pallone prima che questo sia giocato.

b) Il pallone è in giuoco dopo che è stato toccato e si muove.

5) INFRAZIONI E SANZIONI

a) Quando un calciatore della squadra avversaria non rispetta la distanza prescritta per l'esecuzione di un calcio di punizione, il calcio di punizione deve essere ripetuto;

b) Se il calciatore che ha battuto il calcio di punizione tocca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato o giocato da un altro calciatore deve essere concesso, a favore della squadra avversaria, un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione. Tuttavia, se quest'ultima è stata commessa all'interno dell'area di rigore, il calcio di punizione indiretto sarà battuto dalla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui l'infrazione è stata commessa.

6) SEGNALI

a) Calcio di punizione diretto: l'arbitro mantiene un braccio orizzontalmente indicando la direzione in cui il calcio deve essere battuto.

b) Calcio di punizione indiretto: l'arbitro indica un calcio di punizione indiretto alzando il suo braccio al di sopra della testa. Egli mantiene il braccio in tale posizione fino a quando il calcio di punizione non sia stato battuto ed il pallone non abbia toccato un altro calciatore o cessi di essere in giuoco.

REGOLA 13 – CALCIO DI RIGORE

Un calcio di rigore è assegnato contro la squadra che commette, nella propria area di rigore e con il pallone in giuoco, uno dei dieci falli punibili con un calcio di punizione diretto.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rigore. La gara deve essere prolungata per consentire l'esecuzione del calcio di rigore concesso allo scadere di ciascuno dei tempi regolamentari o supplementari.

1) POSIZIONE DEL PALLONE E DEI CALCIATORI

- a) Il pallone deve essere posizionato sul punto del calcio di rigore.
- b) Il calciatore incaricato di battere il calcio di rigore deve essere chiaramente identificato.
- c) Il portiere della squadra difendente deve restare sulla propria linea di porta facendo fronte a chi batte, fra i pali della porta, fino a quando il pallone è stato calciato.
- d) Tutti i calciatori (all'infuori dell'incaricato del tiro) devono posizionarsi all'interno del terreno di giuoco al di fuori dell'area di rigore dietro la linea del punto del calcio di rigore ad almeno m. 6 dal punto del calcio di rigore.

2) L'ARBITRO

Deve emettere il fischio per l'esecuzione solo dopo che i calciatori abbiano preso posizione in conformità alla regola, decide quando il calcio di rigore deve considerarsi regolarmente eseguito.

3) ESECUZIONE

- a) Il calciatore incaricato di battere il calcio di rigore deve calciare il pallone in direzione della porta avversaria egli non può giocare o toccare una seconda volta il pallone prima che lo stesso sia stato giuocato o toccato da un altro calciatore;
- b) il pallone è in giuoco appena è toccato e si muove in avanti.

4) CALCIO DI RIGORE ALLO SCADERE DEI PERIODI DI GIUOCO

Quando un calcio di rigore è eseguito allo scadere dei periodi di giuoco o si rende necessario prolungarli per consentire l'esecuzione o la ripetizione del calcio di rigore stesso, la rete è accordata se, prima di varcare la linea di porta, tra i pali e sotto la sbarra trasversale il pallone tocca uno od entrambi i pali e/o la sbarra trasversale e/o il portiere.

5) INFRAZIONI E SANZIONI

Se l'arbitro emette il fischio per l'esecuzione del calcio di rigore e, prima che il pallone sia in giuoco, si verificano le seguenti situazioni:

- a) il calciatore incaricato del calcio di rigore infrange le Regole del Giuoco:
 - l'arbitro permette l'esecuzione del tiro;
 - se il pallone entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto;
 - se il pallone non entra in porta, il calcio di rigore non dovrà essere ripetuto;
- b) il portiere trasgredisce le Regole del Giuoco:
 - l'arbitro permette l'esecuzione del tiro se il pallone entra in porta, la rete dovrà essere accordata;
 - se il pallone non entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto;
- c) un compagno del calciatore incaricato del tiro entra nell'area di rigore o va a posizionarsi davanti alla linea del punto di rigore o si avvicina al pallone a meno di m. 6:
 - l'arbitro permette l'esecuzione del tiro;
 - se il pallone entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto;
 - se il pallone non entra in porta, il calcio di rigore non dovrà essere ripetuto;
 - se il pallone viene respinto dal portiere, dai pali o dalla sbarra trasversale ed è toccato dal compagno del calciatore incaricato del tiro, l'arbitro dovrà fermare il giuoco, riprendendolo con un calcio di punizione indiretto a favore della squadra difendente;
- d) un compagno del portiere entra nell'area di rigore o va a posizionarsi davanti alla linea del punto di rigore o si avvicina al pallone a meno di m. 6:
 - l'arbitro permette l'esecuzione del tiro;
 - se il pallone entra in porta, la rete dovrà essere accordata;
 - se il pallone non entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto;
- e) uno o più calciatori delle due squadre infrangono le Regole del Giuoco:
 - il calcio di rigore dovrà essere ripetuto.

Se dopo che il pallone è stato calciato:

- a) l'esecutore del calcio di rigore tocca il pallone una seconda volta (ma non con le mani) prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore un calcio di punizione indiretto sarà accordato in favore della squadra avversaria nel punto dove il fallo è stato commesso;
- b) l'esecutore del calcio di rigore tocca deliberatamente il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore un calcio di punizione diretto sarà accordato alla squadra avversaria nel punto dove è stato commesso il fallo;
- c) il pallone entra in contatto con un corpo estraneo durante la sua traiettoria il calcio di rigore dovrà essere ripetuto;
- d) il pallone, dopo essere stato respinto dal portiere o dai pali o dalla sbarra trasversale, ricade sul terreno di giuoco e viene quindi in contatto con un corpo estraneo l'arbitro interrompe il giuoco che riprenderà con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone al momento del contatto.

CALCIO DI RIGORE

	IRREGOLARITÀ DEL PORTIERE: SI MUOVE IN AVANTI PRIMA DELL'ESECUZIONE DEL TIRO	ENTRATA ANTICIPATA DEL DIFENSORE:	ENTRATA ANTICIPATA DELL'ATTACCANTE:	IRREGOLARITÀ DELL'ESECUTORE:	IRREGOLARITÀ CONGIUNTA DI PORTIERE/O DIFENSORE ED ATTACCANTE: PRIMA DELL'ESECUZIONE DEL TIRO	ATTACCANTE DISTURBA CON URLA E/O GESTI IL PORTIERE:	DIFENSORE DISTURBA CON URLA E/O GESTI L'ESECUTORE:
				1) dovuta a finta irregolare			
PALLONE IN RETE	Rete valida	Rete non valida Tiro da ripetere	Rete non valida Tiro da ripetere	Tiro da ripetere e ammonizione	Tiro da ripetere	Tiro da ripetere e ammonizione	Rete valida e ammonizione
TIRO PARATO	Tiro da ripetere	Giuoco prosegue	Giuoco prosegue	Giuoco prosegue e ammonizione	Tiro da ripetere	Giuoco prosegue e ammonizione	Tiro da ripetere e ammonizione
PALLONE FUORI	Tiro da ripetere	Caldo di rinvio	Caldo di rinvio	Caldo di rinvio e ammonizione	Tiro da ripetere	Caldo di rinvio e ammonizione	Tiro da ripetere e ammonizione

TIRO RESPINTO DAL PALLO DAL PORTIERE	Tiro da ripetere	Tiro da ripetere	Tiro da ripetere	Calcio di punizione indiretto dal punto dove si trova il colpevole e ammonizione	Tiro da ripetere e ammonizione
	Tiro da ripetere	Tiro da ripetere	Calcio di punizione indiretto dal punto del rigore e ammonizione	2) Per non aver giocato il pallone in avanti	
	Tiro da ripetere	Tiro da ripetere	Calcio di punizione indiretto nel punto in cui l'attaccante si impossessa del pallone; diversamente, il gioco prosegue.	Tiro da ripetere	
	Tiro da ripetere	Tiro da ripetere	Calcio di punizione indiretto nel punto in cui avviene il secondo tocco	3) Per aver giocato due volte il pallone	

REGOLA 14 – RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

La rimessa dalla linea laterale è un modo di riprendere il giuoco.

Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dalla linea laterale.

1) CONCESSIONE

La rimessa laterale viene concessa:

- a) quando il pallone oltrepassa interamente una linea laterale, sia a terra sia in aria, o colpisce il soffitto;
- b) dal punto in cui ha oltrepassato la linea laterale;
- c) alla squadra avversaria del calciatore che ha toccato per ultimo il pallone.

2) POSIZIONE DEL PALLONE E DEI CALCIATORI

Al momento della rimessa dalla linea laterale, il calciatore incaricato di eseguirla deve:

- fare fronte al terreno di giuoco;
- avere, almeno parzialmente, i due piedi sulla linea laterale (non oltrepassandola) sul campo per destinazione;
- tenere il pallone con le mani.

3) PROCEDURA

La procedura è la seguente:

- a) Il calciatore che esegue la rimessa dalla linea laterale deve farlo, lanciando il pallone da dietro la nuca ed al di sopra della testa, entro 4 secondi dal momento in cui viene in possesso del pallone;
- b) il calciatore che effettua la rimessa dalla linea laterale non può giocare il pallone una seconda volta prima che sia toccato o giocato da un altro calciatore;
- c) Il pallone è in giuoco nell'istante in cui penetra sul terreno di giuoco.

4) INFRAZIONI E SANZIONI

a) Viene accordato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria se il calciatore che effettua la rimessa dalla linea laterale gioca il pallone una seconda volta prima che sia stato toccato o giocato da un altro calciatore. Il calcio di punizione indiretto viene eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che ciò sia avvenuto nell'area di rigore, nel qual caso il calcio di punizione indiretto sarà battuto dalla linea dell'area di rigore, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso l'infrazione.

b) La rimessa dalla linea laterale viene ripetuta da un calciatore della squadra avversaria se:

- la rimessa dalla linea laterale non è stata effettuata regolarmente;
 - la rimessa dalla linea laterale viene effettuata da un punto diverso da quello in cui il pallone ha oltrepassato la linea laterale;
 - la rimessa dalla linea laterale non è stata effettuata entro 4 secondi dal momento in cui il calciatore è entrato in possesso del pallone.
- piedi.

REGOLA 15 – RIMESSA DAL FONDO

La rimessa dal fondo è un modo di riprendere il giuoco.
Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dal fondo.

1) CONCESSIONE

La rimessa dal fondo viene concessa quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, oltrepassa interamente la linea di porta, sia a terra che in aria, e non è stata segnata una rete come prescritto dalla Regola 10.

2) PROCEDURA

La procedura è la seguente:

- il pallone è calciato da un punto qualsiasi dell'area di porta da un calciatore della squadra difendente;
- i calciatori avversari devono restare al di fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia in giuoco;
- il calciatore che ha battuto il calcio di rinvio non deve giocare il pallone una seconda volta prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore;
- il pallone è in giuoco quando è calciato direttamente al di fuori dell'area di rigore.

3) INFRAZIONI E SANZIONI

a) Se il pallone non è stato calciato direttamente in giuoco fuori dall'area di rigore il calcio di rinvio dovrà essere ripetuto.

b) Se la rimessa dal fondo è eseguito da un calciatore diverso dal portiere:

se il pallone è in giuoco ed il calciatore che ha eseguito il tiro giuoca il pallone una seconda volta prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore verrà accordato, alla squadra avversaria, un calcio di punizione indiretto nel punto dove è stato commesso il fallo; se il pallone è in giuoco ed il calciatore che ha eseguito il tiro giuoca il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore un calcio di punizione diretto sarà accordato alla squadra avversaria e dovrà essere battuto nel punto dove è stato commesso il fallo; un calcio di rigore sarà concesso se il fallo è stato commesso nell'area di rigore del calciatore che ha battuto il calcio di rinvio.

c) Se il calcio di rinvio è eseguito dal portiere:

• se il pallone è in giuoco ed il portiere giuoca (non con le mani) una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore un calcio di punizione indiretto sarà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui è stato commesso il fallo; se il pallone è in giuoco ed il portiere giuoca deliberatamente il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore; un calcio di punizione diretto sarà accordato alla squadra avversaria se il fallo è commesso al di fuori dell'area di rigore del portiere. Questo calcio di punizione diretto deve essere battuto nel punto dove il fallo è stato commesso; un calcio di punizione indiretto sarà accordato alla squadra avversaria se il fallo è commesso nell'area di rigore del portiere e sarà battuto nel punto dove è stato commesso il fallo .

d) Per tutte le altre infrazioni a questa regola la rimessa dal fondo dovrà essere ripetuta.

REGOLA 16 – CALCIO D'ANGOLO

Il calcio d'angolo è un modo di riprendere il giuoco.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo, ma soltanto contro la squadra avversaria.

1) CONCESSIONE

Viene concesso un calcio d'angolo quando il pallone toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, oltrepassa interamente la linea di porta, sia in terra sia in aria, e non è stata segnata una rete come prescritto dalla Regola 10.

2) PROCEDURA

La procedura è la seguente:

- a) il pallone deve essere collocato all'interno dell'area d'angolo;
- b) i calciatori della squadra avversaria devono rimanere a 5 m. almeno dal pallone finché esso non è in giuoco;
- c) il pallone viene calciato da un calciatore della squadra attaccante;
- d) il pallone è in giuoco quando viene toccato e si muove;
- e) il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo non può giocare una seconda volta il pallone fino a quando lo stesso non sia stato toccato o giocato da un altro calciatore.

3) INFRAZIONI E SANZIONI

a) Alla squadra avversaria viene assegnato un calcio di punizione indiretto quando:

- il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo gioca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato o giocato da un altro calciatore. Il calcio di punizione indiretto viene battuto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione;
- il calcio d'angolo non viene battuto entro 4 secondi dal momento in cui il calciatore che lo deve battere entra in possesso del pallone ed il calcio di punizione indiretto viene eseguito dall'arco d'angolo.

PROCEDURE PER LA DETERMINAZIONE DELLA SQUADRA VINCENTE DI UNA GARA

Il “silver goal” e i tiri di rigore sono metodi per determinare il vincitore quando il regolamento di una competizione prevede che ci sia una squadra vincente al termine di una gara conclusasi con un punteggio complessivo di parità.

1) MODALITA' DEL “SILVER GOAL”

Durante i tempi supplementari giocati dopo i tempi regolamentari, la squadra che riuscirà a terminare un periodo in vantaggio è dichiarata vincente.

Se non si realizzerà questa condizione, la squadra vincente sarà determinata con i tiri di rigore.

2) MODALITA' DEI TIRI DI RIGORE

- L'arbitro sceglie la porta contro cui i tiri di rigore devono essere eseguiti.
- L'arbitro procede con i capitani al sorteggio della squadra che deve eseguire il primo tiro di rigore.
- L'arbitro annota per iscritto la sequenza di ciascun tiro in porta.
- Le due squadre eseguono ciascuna cinque tiri in porta, conformemente alle disposizioni menzionate qui di seguito.
- I tiri di rigore sono eseguiti alternativamente da ciascuna squadra.
- Se prima che le due squadre abbiano eseguito i loro cinque tiri di rigore, una di esse segna un numero di reti che l'altra non potrà mai realizzare pur terminando la serie dei tiri, l'esecuzione degli stessi sarà interrotta.
- Se dopo che le squadre hanno eseguito i loro cinque tiri di rigore, entrambe hanno segnato lo stesso numero di reti o non ne hanno segnata alcuna, si proseguirà con lo stesso ordine fino a quando una squadra avrà segnato una rete in più dell'altra, al termine dello stesso numero di tiri.
- Se un portiere si infortuna durante l'esecuzione dei tiri di rigore, al punto che non è più in condizione di continuare, egli potrà essere sostituito da un calciatore di riserva, sempre che la squadra non abbia già usufruito del numero massimo di sostituzioni consentite dalla competizione.
- Ad eccezione del caso precedente, solo i calciatori presenti sul terreno di giuoco al termine della gara o, nell'eventualità, dei tempi supplementari sono autorizzati ad eseguire i tiri di rigore.
- Ogni tiro di rigore è eseguito da un calciatore diverso e tutti i calciatori incaricati devono averne eseguito uno prima di eseguirne un secondo.
- Tutti i calciatori incaricati possono in qualsiasi momento sostituire il portiere durante l'esecuzione dei tiri di rigore.
- Solo i calciatori incaricati e gli ufficiali di gara sono autorizzati a restare sul terreno di giuoco durante l'esecuzione dei tiri di rigore.
- Tutti i calciatori, eccetto colui che esegue il tiro di rigore e i due portieri, devono restare all'interno del cerchio centrale durante l'esecuzione dei tiri di rigore.
- Il portiere, il cui compagno esegue il tiro di rigore, deve restare sul terreno di giuoco, all'esterno dell'area di rigore in cui si svolge l'esecuzione dei tiri, laddove la linea dell'area di rigore interseca quella di porta.
- Ogni squadra che conclude una gara con un numero di calciatori maggiore di quello della squadra avversaria è tenuta a ridurlo uguagliando il numero di quest'ultima e a comunicare all'arbitro il nome e il numero di ogni calciatore escluso dall'esecuzione dei tiri di rigore. Tale compito spetta al capitano della squadra.
- Prima di dare inizio all'esecuzione dei tiri di rigore, l'arbitro deve assicurarsi che un uguale numero di calciatori che eseguiranno i tiri per ciascuna squadra si trovi all'interno del cerchio centrale.
- Salvo disposizioni contrarie, queste sono quelle corrispondenti alle regole di giuoco e alle decisioni dell'IFAB, che devono essere applicate in occasione della sequenza dei tiri di rigore.