

REGOLAMENTO CALCIO A 11

1. TERRENO DI GIOCO

Dimensioni

Il terreno di gioco deve essere rettangolare e deve avere le seguenti misure:

- lunghezza minimo mt. 90 massimo mt. 120;
- larghezza minimo mt. 45 massimo mt. 90;

La lunghezza deve essere maggiore della larghezza.

Il terreno di gioco deve essere delimitato da linee chiaramente visibili e di larghezza massima di cm. 12. Le linee fanno parte integrante terreno di gioco. I lati più lunghi del terreno sono denominati "linee laterali", quelli più corti "linee di porta". Attraverso il terreno, per tutta la sua larghezza, deve essere tracciata la linea mediana. Nel centro deve essere chiaramente segnato con un punto del diametro di cm. 22, intorno al quale deve essere tracciata una circonferenza avente un raggio di mt. 9,15. È possibile tracciare un segmento di linea fuori del terreno di gioco a mt. 9,15 dall'arco dell'area d'angolo, perpendicolarmente alla linea di porta, per evidenziare la distanza, che gli avversari devono osservare nell'esecuzione di un calcio d'angolo.

"L'area di rigore" si trova delimitata in ciascuna estremità del terreno di gioco ed è rispondente ai seguenti requisiti:

- due linee di lunghezza di mt. 16,50 sono tracciate perpendicolarmente alla linea di porta, a distanza di mt. 16,50 dall'interno di ciascun palo e congiunte da una linea tracciata parallelamente alla linea di porta;
- all'interno di ciascuna area di rigore è segnato il punto del calcio di rigore, del diametro di cm. 22, a mt. 11 dalla linea di porta ed equidistante dai pali;
- con centro in tale punto, deve essere tracciato un arco di circonferenza all'esterno dell'area di rigore di mt. 9,15 di raggio.

L'area di porta si trova all'interno di ciascuna area di rigore e ha i seguenti requisiti:

- due linee sono tracciate perpendicolarmente alla linea di porta, a mt. 5,50 dall'interno di ciascun palo;
- queste due linee hanno una lunghezza mt. 5,50 verso l'interno del terreno di gioco e sono congiunte da una linea tracciata parallelamente alla linea di porta;

In ciascun angolo del terreno deve essere infissa un'asta avente altezza non inferiore a mt. 1,50 dal suolo. Sull'estremità, non appuntita, deve essere affissa una bandierina di colore chiaramente visibile.

Bandierine simili possono ugualmente essere infisse a ciascuna estremità della linea mediana ad almeno mt. 1,50 dalla linea laterale, all'esterno del terreno di gioco.

In ciascun vertice d'angolo del terreno è tracciato un arco di cerchio di mt. 1 di raggio all'interno del terreno di gioco.

Le porte sono collocate al centro di ciascuna linea di porta e sono costituite da due pali verticali ed equidistanti dalle bandierine d'angolo. I pali devono essere congiunti alle loro estremità superiore da una sbarra trasversale posta a mt. 2,44 dal suolo (misura presa dal bordo inferiore). La distanza che separa i due pali deve essere di mt. 7,32.

I due pali, di colore bianco, devono

- avere identica larghezza e spessore non superiori a cm. 12;
- essere di materiale resistente;



- fissati al suolo in modo sicuro.

Dietro le porte devono essere fissate ai pali, alla sbarra trasversale e al suolo reti di colore contrastanti con l'ambiente e il fondo del terreno di gioco. Le reti devono essere sostenute nella parte superiore da idonei supporti. La maglia della rete non deve consentire il passaggio del pallone. Le porte e le reti non devono costituire alcun pericolo per i giocatori. I pali delle porte e la sbarra trasversale devono essere di colore bianco. Le porte mobili possono essere utilizzate solo se vincolate al terreno in modo sicuro. Le reti sono obbligatorie. In loro mancanza l'arbitro deve astenersi al dare inizio alla gara. Se la sbarra trasversale viene spostata o si rompe, il gioco deve essere sospeso fino a quando la stessa non sarà riparata e rimessa nella sua posizione. Se la sbarra trasversale è riparabile, la gara riprenderà con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone nel momento dell'interruzione del gioco. Se la riparazione fosse impossibile, la gara dovrà essere interrotta.

2. PALLONE

Il pallone deve essere sferico. Il suo involucro esterno deve essere di materiale che non costituisca pericolo per i giocatori. Il pallone deve avere una circonferenza compresa tra cm. 70 e 68. All'inizio della gara esso deve avere il peso compreso tra gr. 450 e 410 e la pressione deve essere compresa tra 0,6 e 1,1 atmosfere (pari a 600 - 1100 gr./cm²).

La verifica della regolarità dei palloni di gara spetta all'arbitro. La scelta del pallone con cui cominciare spetta ai capitani delle squadre. L'eventuale controversia deve essere risolta dall'arbitro. Se il pallone scoppia o si danneggia quando **è in gioco**: la gara deve essere sospesa. La ripresa del gioco avverrà con un nuovo pallone e con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone nel momento in cui si è reso inutilizzabile.

110 Se il pallone scoppia o si danneggia quando **non è in gioco**, prima dell'esecuzione di un calcio d'inizio, di un calcio di rinvio, di un calcio d'angolo, di un calcio di punizione, di un calcio di rigore o di una rimessa dalla linea laterale, la gara deve essere ripresa con l'effettuazione del relativo calcio o della relativa rimessa.

Il pallone non potrà essere sostituito durante la gara senza l'autorizzazione dell'arbitro.

3. NUMERO DEI GIOCATORI

Le squadre devono essere formate da un massimo di 18 giocatori aventi i seguenti ruoli: 10 calciatori e 1 portiere disputanti la gara. Di riserva 7 atleti.

Nessuna gara potrà aver luogo se l'una o l'altra squadra dispone di meno di 7 giocatori.

Giocatori di riserva devono sostare seduti nella zona loro riservata, dove sono ubicate le panchine.

La sostituzione di un giocatore con uno di riserva deve uniformarsi alla seguente procedura:

- l'arbitro deve essere informato prima che la sostituzione avvenga con l'indicazione del numero del sostituto e del sostituito;
- il subentrante entrerà nel terreno di gioco, in corrispondenza della linea mediana, solo durante l'interruzione del gioco e dopo che sia uscito il giocatore sostituito e dopo aver ricevuto assenso da parte dell'arbitro;
- la procedura di sostituzione si concretizza nel momento in cui il subentrante entra nel terreno di gioco;
- il subentrante diventa quindi giocatore e quello sostituito cessa di esserlo;
- ogni giocatore di riserva è sottoposto all'autorità e giurisdizione dell'arbitro sia che partecipi o meno al gioco.

Ciascun giocatore partecipante al gioco può scambiare il ruolo con il **portiere** ferme restando le prescrizioni sopra riportate e che vi sia scambio di maglia, in modo che il portiere sia facil-

mente individuabile dell'arbitro.

Infrazioni e sanzioni

Se un calciatore di riserva entra nel terreno di gioco senza l'autorizzazione dell'arbitro,

- il gioco deve essere interrotto;
- il giocatore di riserva in questione deve essere ammonito e deve uscire dal terreno di gioco;
- il gioco deve essere ripreso con un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria nel punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione del gioco.

Se un calciatore scambia il ruolo con il portiere senza l'autorizzazione dell'arbitro:

- il gioco non sarà interrotto;
- i giocatori in questione saranno ammoniti alla prima interruzione di gioco.

Un **giocatore titolare espulso** prima del calcio d'inizio potrà essere sostituito solo da un giocatore di riserva indicato in elenco.

4. EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

L'**equipaggiamento obbligatorio** di un giocatore è costituito da maglia (da indossare dentro i calzoncini), calzoncini, calzettoni, parastinchi, scarpe da ginnastica o da calcio a 11.

I giocatori di ciascuna squadra devono indossare **mute** di colore identico, ma differente da quelle della squadra avversaria.

Le **maglie** dei giocatori devono essere **numerate**, con numeri compresi tra lo 0 e il 99, e ogni giocatore della stessa squadra deve essere contrassegnato con un numero differente.

I **parastinchi** devono essere coperti completamente dai calzettoni, devono essere di materiale idoneo (gomma, plastica o similari) e devono offrire un grado di protezione adeguato.

Il **portiere** deve indossare una maglia di colore diverso da quello di tutti gli altri giocatori, dell'arbitro e dei guardalinee.

Infrazioni e sanzioni

Qualora un giocatore non indossi l'equipaggiamento obbligatorio, l'arbitro lo deve allontanare dal terreno per consentirgli di mettersi in regola.

Il giocatore dovrà rientrare in campo, previa autorizzazione dell'arbitro, dall'altezza della linea mediana.

Se il giocatore entra o rientra sul terreno senza rispettare le due condizioni imposte dal precedente comma, l'arbitro deve interrompere il gioco e sanzionare il giocatore con l'ammonizione. In tal caso il gioco riprenderà con un calcio di punizione indiretto eseguito da un giocatore della squadra avversaria nel punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione del gioco.

Qualora si verifichi tra i giocatori un indebito scambio di maglie, l'arbitro non deve interrompere il gioco, ma, alla prima interruzione deve invitare i giocatori a indossare le maglie indicate nella lista gara e disporre l'ammonizione nei confronti di entrambi i giocatori.

Qualora in azione di gioco un giocatore perda un indumento, l'arbitro non deve interrompere il gioco.

5. ARBITRO

La **giurisdizione** dell'arbitro sui tesserati e il controllo sul rispetto delle regole del gioco cominciano nel momento in cui giunge nel luogo dove è ubicato il campo di gioco e cessano quando se ne è allontanato definitivamente.

Le **decisioni** dell'arbitro su questioni relative al gioco sono **inappellabili** (eccetto il caso di errore tecnico), ma **revocabili** dallo stesso se ritiene di essere incorso in errore, sempre che il gioco non sia stato ripreso o che la gara non sia terminata.

Per la direzione della gara deve essere designato un arbitro che **deve**:

- vigilare sul rispetto delle regole del gioco;



- collaborare con i guardalinee ufficiali nella direzione della gara;
- consentire l'accesso al terreno di gioco alle sole persone indicate nella lista gara o a quelle autorizzate per scritto dalla Lcfc;
- svolgere le funzioni di cronometrista;
- interrompere il gioco nel caso in cui ritenga che un giocatore sia gravemente infortunato o che presenti una ferita sanguinante. In tal caso il giocatore deve uscire dal terreno di gioco e rientrarvi, previa autorizzazione dell'arbitro, dall'altezza della linea mediana purché l'emorragia sia stata arrestata;
- punire il fallo più grave quando un giocatore commette simultaneamente più falli;
- adottare provvedimenti disciplinari nei confronti dei giocatori che hanno commesso un fallo passibile di ammonizione o di espulsione. L'arbitro non è tenuto ad intervenire immediatamente, ma deve farlo alla prima interruzione di gioco;
- riportare dettagliatamente sul referto ogni fatto rilevante relativo alla gara, sia esso avvenuto prima, durante o dopo;
- inviare il referto della gara all'organo disciplinare competente.

L'arbitro può:

- interrompere temporaneamente il gioco per qualsiasi infrazione alle regole;
- non infliggere punizioni nei casi in cui ritiene che, facendolo, risulterebbe avvantaggiata la squadra che ha commesso l'infrazione mentre dovrà invece punire il fallo inizialmente commesso se il vantaggio accordato non si è concretizzato;
- sospendere la gara o decretarne la fine, ogni qualvolta lo ritenga necessario a causa di eventi atmosferici, intrusione di estranei o altre cause che possano mettere in pericolo l'incolumità propria o di altre persone;
- intervenire su segnalazione dei guardalinee ufficiali per incidenti sfuggiti alla sua attenzione.

6. GUARDALINEE

Qualora sia prevista la presenza dei **guardalinee ufficiali** essi devono coadiuvare l'arbitro nel vigilare sul rispetto delle regole del gioco.

Salvo decisione contraria dell'arbitro al quale spetta il potere discrezionale, i guardalinee ufficiali devono segnalare al direttore di gara:

- quando il pallone è uscito interamente dal terreno di gioco;
- a quale squadra spetta la rimessa dalla linea laterale e/o se trattasi di calcio d'angolo o di rinvio;
- quando un giocatore deve essere punito perché si trova in posizione di fuori gioco;
- la richiesta di una sostituzione;
- quando un comportamento illecito o altri incidenti sono accaduti al di fuori del campo visivo dell'arbitro;
- quando dei falli vengono commessi con i guardalinee ufficiali più vicini all'azione rispetto all'arbitro;
- quando, nell'esecuzione del calcio di rigore, il portiere si muove in avanti prima che il pallone sia stato calciato e quando il pallone ha superato la linea di porta.

I guardalinee ufficiali possono entrare nel terreno di gioco per verificare che la distanza di mt. 9.15 venga rispettata.

In caso di ingerenza o di comportamento scorretto di un guardalinee ufficiale, l'arbitro lo solleva dalle sue funzioni e redigerà rapporto da trasmettere all'autorità disciplinare competente. In tal caso l'arbitro solleva dalle sue funzioni anche l'altro guardalinee ufficiale e continuerà la gara da solo, invitando ciascuna squadra a mettere a sua disposizione un guardalinee di parte.

Salvo decisione contraria dell'arbitro, al quale spetta il potere discrezionale, i guardalinee

di parte devono segnalare al direttore di gara esclusivamente quando il pallone è uscito interamente dal terreno di gioco.

7. DURATA DELLA GARA

Salvo che le norme di partecipazione prevedano una diversa durata, la gara è divisa in due periodi di gioco di 40 minuti ciascuno, interrotti da un intervallo non superiore a 15 minuti.

La durata dell'intervallo può essere modificata solo con il consenso dell'arbitro, ma comunque non deve essere inferiore a 5 minuti.

Ciascun periodo deve essere prolungato per recuperare tutto il tempo perduto per:

- le sostituzioni;
- gli infortuni dei giocatori;
- le manovre tendenti a perdere deliberatamente tempo.

La durata del recupero per interruzioni di gioco è a discrezione dell'arbitro.

Se un calcio di rigore deve essere battuto o ripetuto, la durata di ciascun periodo deve essere prolungata per consentirne l'esecuzione.

Le norme di partecipazione della competizione possono prevedere di giocare un prolungamento di due tempi supplementari di 10 minuti ciascuno.

8. CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

La scelta del campo si effettua prima dell'inizio della gara. L'arbitro concede al capitano della squadra seconda nominata la facoltà di scegliere il verso della moneta con cui si effettua il sorteggio. La squadra che vince il sorteggio può scegliere la propria metà campo o il calcio d'inizio della gara. La squadra che ha scelto il terreno eseguirà il calcio d'inizio del secondo periodo. Nel secondo periodo di gara, le squadre invertono le posizioni in campo.

Il calcio d'inizio è un modo di cominciare la gara o riprendere il gioco:

- all'inizio della gara;
- dopo che una rete è stata segnata;
- all'inizio del secondo periodo di gioco;
- all'inizio di ciascun tempo supplementare, ove previsto.

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

Prima dell'inizio o della ripresa del gioco:

- tutti i giocatori devono disporsi all'interno della propria metà del terreno di gioco;
- i giocatori della squadra che non esegue il calcio d'inizio devono posizionarsi a non meno di mt. 9,15 dal pallone, fino a quando lo stesso non sia in gioco;
- il pallone è posto sul punto centrale del terreno di gioco;
- l'arbitro deve emettere il fischio che autorizza il calcio d'inizio;
- il pallone è considerato in gioco dopo che è stato calciato e si è mosso in avanti;
- l'esecutore del calcio d'inizio non può giocare una seconda volta il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro giocatore.

Quando una squadra ha segnato una rete spetta alla squadra che ha subito la stessa riprendere il gioco con un nuovo calcio d'inizio. Se l'esecutore del calcio d'inizio gioca il pallone una seconda volta prima che lo stesso sia stato toccato da un altro giocatore, viene accordato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria nel punto in cui l'infrazione è stata commessa.

Per tutte le altre infrazioni nella procedura del calcio d'inizio, lo stesso deve essere ripetuto.

Dopo un'interruzione temporanea del gioco, provocata da una causa non prevista dalle regole di gioco, la gara deve essere ripresa con una rimessa da parte dell'arbitro. In tal caso il direttore di gara dovrà lasciare cadere il pallone a terra nel punto dove si trovava al momento in cui il gioco è stato fermato. Il pallone sarà in gioco non appena tocca il terreno.



La rimessa da parte dell'arbitro deve essere ripetuta se:

- un giocatore gioca il pallone prima che questo tocchi il terreno;
- il pallone esce dal terreno, dopo essere rimbalzato, senza che nessun giocatore l'abbia toccato.

Un calcio di punizione, accordato alla squadra difendente nella propria area di porta, può essere eseguito da un punto qualsiasi della stessa. Un calcio di punizione indiretto, accordato alla squadra attaccante nell'area di porta avversaria, deve essere battuto sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione. Una rimessa da parte dell'arbitro per riprendere la gara dopo un'interruzione temporanea del gioco, mentre il pallone si trovava nell'area di porta, deve essere effettuata sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone al momento dell'arresto del gioco.

9. PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO

Il pallone è **in gioco** quando:

- all'inizio di due tempi della gara o dopo segnata una rete è stato calciato e si è mosso in avanti;
- dopo un'interruzione è stato calciato e si è mosso;
- dopo la rimessa dell'arbitro ha toccato il terreno;
- dopo la rimessa dal fondo è uscito dall'area di rigore;
- dopo la rimessa laterale è stato lanciato dal giocatore ed è entrato sul terreno.

Quando il pallone in gioco viene toccato da una persona non autorizzata a stare in campo o da un animale o tocca una cosa, oppure quando gli stessi interferiscono nel gioco, l'arbitro deve interromperlo e far allontanare l'intruso o spostare la cosa.

Il gioco riprenderà con la rimessa dell'arbitro dove si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto o, nel caso, nel punto in cui è avvenuto il contatto.

Nel caso di calcio di rigore, lo stesso deve essere ripetuto.

Qualora il pallone tocchi l'arbitro, il gioco proseguirà regolarmente.

Il pallone **non è in gioco** quando:

- ha interamente superato la linea di porta o la linea laterale, sia a terra sia in aria;
- il gioco è stato interrotto dall'arbitro.

Qualora l'arbitro involontariamente o per errore emetta un fischio, il gioco deve essere ripreso con una rimessa da parte dello stesso nel punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione.

Qualora l'arbitro sia impossibilitato a emettere tempestivamente il fischio per interrompere il gioco deve far comprendere la sua decisione con la voce o con i gesti.

10. SEGNATURA DI UNA RETE E SQUADRA VINCENTE

Una rete è segnata quando il pallone ha interamente superato la linea di porta tra i pali e sotto la sbarra trasversale. La squadra che ha segnato il maggior numero di reti durante la gara risulta vincente. Quando le due squadre hanno segnato lo stesso numero di reti, o non ne hanno segnata alcuna, la gara risulta pari.

11. FUORI GIOCO

Un giocatore si trova in posizione di **fuori gioco** quando è più vicino alla linea di porta avversaria sia rispetto al pallone, sia al penultimo avversario (*qualunque parte della testa, del corpo o del piede del giocatore, escluse le braccia*).

Un giocatore **non** si trova in posizione di **fuori gioco** quando:



- si trova nella propria metà del terreno di gioco;
- si trova in linea con il penultimo avversario;
- si trova in linea con i due ultimi avversari.

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

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

- intervenendo nel gioco (*giocare o toccare il pallone calciato da un compagno di squadra*);
- influenzando un avversario (*impedire a un avversario, che ne è in grado, di giocare il pallone ostruendogli chiaramente la visuale, limitandogli i movimenti o facendo gesti e movimenti che lo ingannino o lo distraggano*);
- traendo vantaggio da tale posizione (*per esempio giocare un pallone che rimbalza sul palo o sulla traversa stando in una posizione di fuori gioco, oppure giocare un pallone che rimbalza su un avversario stando in posizione di fuori gioco*).

Non è in fuori gioco il giocatore che riceve direttamente il pallone:

- su calcio di rinvio;
- su rimessa dalla linea laterale;
- su calcio d'angolo.

Per tutte le infrazioni alla Regola del fuorigioco, l'arbitro accorda alla squadra avversaria un calcio di punizione indiretto, che deve essere eseguito nel punto in cui l'infrazione è stata commessa.

12. FALLI E COMPORTAMENTI ANTISPORTIVI

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

Calcio di punizione diretto

Un calcio di punizione diretto è accordato alla squadra avversaria del giocatore che volontariamente:

- 1) contrasta un avversario per il possesso del pallone, venendo in contatto con lui prima di raggiungere il pallone per giocarlo;
- 2) trattiene un avversario;
- 3) sputa contro un avversario;
- 4) gioca il pallone con le mani (a eccezione del portiere quando si trova nella propria area di rigore).

Un calcio di punizione diretto è accordato alla squadra avversaria del giocatore che per negligenza, imprudenza o vigoria sproporzionata:

- 1) colpisce o tenta di colpire un avversario;
- 2) fa o tenta di fare uno sgambetto ad un avversario;
- 3) salta su un avversario;
- 4) carica o spinge un avversario.

Il calcio di punizione diretto deve essere battuto nel punto in cui il fallo è stato commesso.

Calcio di rigore

Un calcio di rigore è accordato quando uno dei precedenti falli è commesso da un giocatore nella propria area di rigore, indipendentemente dalla posizione del pallone, purché lo stesso sia in gioco.

Un calcio di rigore deve essere accordato quando, con il pallone in gioco, il portiere, nella propria area di rigore, colpisce o tenta di colpire un avversario lanciandogli contro il pallone.

Il calcio di rigore deve essere battuto nell'apposito punto indicato nella regola 1.

Calcio di punizione indiretto

Un calcio di punizione indiretto è accordato alla squadra avversaria del giocatore che:



- 1) gioca in modo pericoloso;
- 2) senza contatto fisico impedisce la progressione a un avversario;
- 3) ostacola il portiere nell'atto di liberarsi del pallone che ha tra le mani;
- 4) commette altri falli non menzionati in precedenza nella regola 12, per i quali la gara è stata interrotta al fine di ammonire o espellere un giocatore;
- 5) richiede all'arbitro, a gesti o a parole, che un avversario sia sanzionato disciplinarmente;
- 6) simula di aver subito un fallo.

Un calcio di punizione indiretto è accordato alla squadra avversaria del portiere che, trovandosi nella propria area di rigore:

- 1) mantiene per più di 6 secondi il possesso con le mani del pallone prima di spossessarsene (*il portiere sarà considerato in possesso del pallone se lo tocca volontariamente con una qualsiasi parte delle mani o delle braccia o lo fa rimbalzare intenzionalmente su tali parti. Non è invece in possesso del pallone quando il pallone gli rimbalza accidentalmente addosso*);
- 2) tocca nuovamente il pallone con le mani, dopo essersene spossessato e prima che lo stesso sia stato toccato da un altro giocatore;
- 3) tocca con le mani il pallone passatogli deliberatamente con il piede da un giocatore della propria squadra;
- 4) tocca con le mani il pallone passatogli direttamente da un compagno su rimessa laterale;
- 5) tiene comportamenti finalizzati alla perdita di tempo.

Se un giocatore tiene un comportamento teso ad aggirare le finalità di tale regola (*per esempio: passaggio al portiere di testa o con altra parte del corpo consentita, dopo averlo alzato con i piedi*), sarà sanzionato con l'ammonizione e un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria, da calciare nel punto in cui l'infrazione è stata commessa.

Sanzioni disciplinari

Ammonizione

Un tesserato, indipendentemente che si trovi in campo o in panchina e indifferentemente dal ruolo o funzione svolta, deve essere ammonito con l'esibizione del cartellino giallo se:

- 1) manifesta la propria disapprovazione con parole o gesti;
- 2) usa un linguaggio blasfemo;
- 3) abbandona deliberatamente il terreno di gioco senza il preventivo assenso dell'arbitro;
- 4) chiede all'arbitro, con parole o gesti, che un avversario sia sanzionato disciplinarmente;
- 5) trasgredisce ripetutamente le regole del gioco;
- 6) tiene un comportamento antisportivo;
- 7) ritarda od ostacola sistematicamente la ripresa del gioco;
- 8) non rispetta la distanza prescritta nei calci d'angolo e nei calci di punizione;
- 9) entra o rientra nel terreno di gioco senza il preventivo assenso dell'arbitro;
- 10) simula di aver subito un fallo.

Espulsione

a) Un tesserato, indipendentemente che si trovi in campo o in panchina e indifferentemente dal ruolo o funzione svolta, deve essere espulso con l'esibizione del cartellino rosso e abbandonare definitivamente il recinto di gioco se:

- 1) commette un fallo violento di gioco;
- 2) tiene una condotta violenta, compreso un tackle da dietro, di lato o da davanti, che provochi o possa provocare un infortunio all'avversario;
- 3) commette un atto gravemente sleale teso a impedire alla squadra avversaria, con qualsiasi mezzo illecito, una evidente opportunità di segnare una rete.

Per mezzo illecito si intende:

l) colpire volontariamente il pallone con le mani impedendogli di entrare in rete o di raggiungere un giocatore avversario in evidente condizione di segnare una rete (non si applica al portiere difendente all'interno della propria area di rigore);

ll) commettere su un giocatore avversario, in evidente condizione di segnare una rete, qualsiasi infrazione punibile con un calcio di punizione diretto o di rigore.

L'evidenza dell'opportunità per un giocatore attaccante di segnare una rete è rappresentata dalla contemporanea presenza delle seguenti condizioni:

a) il giocatore attaccante deve dirigersi direttamente ed esclusivamente verso la porta avversaria;

b) il calciatore attaccante deve essere in possesso del pallone o deve poterne entrare in possesso facilmente;

c) gli altri difendenti, eccetto il portiere, devono essere nell'impossibilità di intervenire nella azione ovvero il fallo deve essere commesso a una distanza dalla porta tale da escludere che i difendenti possano riuscire a intervenire nell'azione.

Qualora tale infrazione sia commessa dal portiere, quest'ultimo deve essere espulso se, disinteressandosi del pallone, commette fallo o, pur avendolo toccato, viene superato dall'avversario ancora in condizione di giocare il pallone e commette fallo da tergo.

4) riceve una seconda ammonizione nel corso della stessa gara.

b) Un tesserato, indipendentemente che si trovi in campo o in panchina e indifferentemente dal ruolo o funzione svolta, deve essere espulso con l'esibizione del cartellino verde e abbandonare definitivamente il recinto di gioco, con la possibilità di essere sostituito, se:

1) manifesta, con parole o gesti, la propria disapprovazione nei confronti dell'arbitro in maniera offensiva o gravemente irrispettosa;

2) usa un linguaggio ripetutamente o ostentatamente blasfemo;

3) ingiuria o minaccia con parole o gesti una persona;

4) sputa verso una persona.

Qualora il giocatore espulso con cartellino verde commettesse, prima dell'ingresso in campo del subentrante, un ulteriore atto illecito sanzionabile con l'espulsione con cartellino rosso, la sostituzione prevista non potrà essere più effettuata. Qualora, invece, il giocatore espulso con cartellino verde commettesse, dopo l'ingresso in campo del subentrante, un ulteriore atto illecito sanzionabile con l'espulsione con cartellino rosso, la sostituzione sarà valida.

Il tesserato espulso deve abbandonare il terreno di gioco (campo per destinazione e recinto di gioco inclusi) prima della ripresa del gioco.

Comportamento ostruzionistico

In caso di ostruzionismo o disobbedienza da parte di una squadra, l'arbitro deve chiedere al capitano della squadra colpevole di invitare i suoi compagni a tenere un comportamento corretto. Qualora il capitano non cooperasse, l'arbitro deve espellerlo con il cartellino rosso e rivolgere lo stesso invito al vice capitano. In caso di mancata collaborazione, il direttore di gara deve espellerlo, sempre con il cartellino rosso, e interrompere definitivamente la gara. L'interruzione definitiva della gara deve essere decisa anche nel caso in cui, nonostante il fattivo interessamento del capitano o del vice capitano, il comportamento dei giocatori resti immutato.

13. CALCIO DI PUNIZIONE

Il calcio di punizione è diretto o indiretto. Al momento della battuta il pallone deve essere fermo e chi lo calcia non può toccarlo nuovamente prima che il pallone sia stato giocato da un altro giocatore.

Se in occasione del calcio di punizione **diretto** il pallone entra direttamente nella porta avversaria



ria, la rete è valida.

Per indicare il calcio di punizione **indiretto**, l'arbitro solleverà un braccio al di sopra della testa, mantenendolo in tale posizione fino a quando il pallone, dopo l'esecuzione del calcio di punizione, toccherà un altro giocatore o cesserà di essere in gioco.

Se in occasione del calcio di punizione indiretto il pallone entra nella porta avversaria, la rete sarà valida soltanto se il pallone avrà toccato un altro giocatore. In caso contrario, il gioco sarà ripreso con un calcio di rinvio.

Nel caso in cui, a seguito di un calcio di punizione diretto o indiretto, il pallone entra direttamente nella porta della squadra cui appartiene il giocatore che lo ha effettuato, il gioco dovrà essere ripreso con un calcio d'angolo in favore della squadra avversaria.

Modalità di esecuzione del calcio di punizione diretto od indiretto calciato dall'interno dell'area di rigore in favore della squadra difendente:

- tutti i giocatori della squadra avversaria devono trovarsi almeno a mt. 9,15 e fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia in gioco;
- il pallone è in gioco non appena esce dall'area di rigore verso il terreno di gioco;
- un calcio di punizione accordato dentro l'area di porta può essere battuto da qualsiasi punto di tale area.

Modalità di esecuzione del calcio di punizione indiretto in favore della squadra attaccante:

- tutti i giocatori della squadra avversaria devono trovarsi ad almeno mt. 9,15 dal pallone fino a quando questo non sia in gioco, salvo il caso che essi si trovino sulla propria linea di porta fra i pali;
- il pallone è in gioco non appena è calciato e si muove;
- un calcio di punizione indiretto, accordato entro l'area di porta, deve essere eseguito dalla linea dell'area di porta, parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello dove è stata commessa l'infrazione.

Modalità di esecuzione del calcio di punizione dall'esterno dell'area di rigore:

- tutti i giocatori della squadra avversaria devono trovarsi ad almeno mt. 9,15 dal pallone fino a quando questo non sia in gioco;
- il pallone è in gioco non appena è calciato e si muove;
- il calcio di punizione deve essere eseguito nel punto in cui è stata commessa l'infrazione.

Infrazioni e sanzioni.

Quando un giocatore della squadra avversaria non rispetta la distanza prescritta per l'esecuzione del calcio di punizione, quest'ultimo deve essere ripetuto e il giocatore ammonito.

Quando, su un calcio di punizione accordato ai difendenti nella propria area di rigore oppure su un calcio di rinvio, il pallone non è uscito dall'area di rigore o viene toccato da un qualsiasi giocatore prima di uscire dall'area di rigore, gli stessi devono essere ripetuti.

Qualora chi ha battuto un calcio di punizione giochi il pallone una seconda volta (non con le mani) prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore, alla squadra avversaria sarà accordato un calcio di punizione indiretto nel punto dov'è stato commesso il fallo.

Nel medesimo caso, qualora il pallone sia stato invece toccato deliberatamente con le mani, alla squadra avversaria sarà accordato un calcio rigore se il fallo è avvenuto nell'area della squadra cui appartiene il giocatore che ha commesso il fallo o un calcio di punizione diretto dove il fallo è stato commesso.

Nel caso invece in cui il portiere batte il calcio di punizione e tocchi nella propria area volontariamente il pallone con le mani, prima che sia giocato da un altro calciatore, alla squadra avversaria sarà accordato un calcio di punizione indiretto nel punto in cui il fallo è stato commesso.

14. CALCIO DI RIGORE

Un calcio di rigore è assegnato contro la squadra che commette, nella propria area di rigore e con il pallone in gioco, uno dei 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.

Posizione del pallone e dei giocatori.

Il pallone deve essere posizionato sul punto del calcio di rigore.

Il giocatore incaricato di battere il calcio di rigore deve essere chiaramente identificato.

Il portiere della squadra difendente deve restare sulla propria linea di porta facendo fronte a chi batte e fra i pali della stessa, fino a quando il pallone viene calciato.

Tutti i giocatori (all'infuori dell'incaricato del tiro) devono posizionarsi:

- all'interno del terreno di gioco;
- al di fuori dell'area di rigore;
- dietro la linea del punto del calcio di rigore;
- ad almeno mt. 9,15 dal punto del calcio di rigore.

L'arbitro:

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

Esecuzione

Il giocatore incaricato di battere il calcio di rigore deve calciare il pallone in direzione della porta avversaria. Non può toccare il pallone una seconda volta prima che lo stesso sia stato toccato da un altro giocatore. Il pallone è in gioco appena è calciato e si muove in avanti.

Quando un calcio di rigore è eseguito allo scadere dei periodi di gioco o per la determinazione della squadra vincente, la rete è accordata se il pallone entra in porta prima che si sia esaurito l'effetto dinamico prodotto dal tiro.

Infrazioni e sanzioni

Qualora un giocatore calci un rigore violando le regole del gioco o le violi un suo compagno e il pallone entri in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto. Nel caso il pallone non entri, l'arbitro interromperà il gioco e lo riprenderà con un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione. Se il rigore viene calciato senza preavviso da un compagno del giocatore designato, il gioco riprenderà con un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria dal punto del calcio di rigore, previa ammonizione del giocatore che ha commesso l'infrazione. Qualora il pallone entri in porta a seguito di un calcio rigore e il portiere o un suo compagno abbiano trasgredito le regole del gioco, la rete dovrà essere accordata, mentre il calcio di rigore dovrà essere ripetuto se il pallone non entra in porta. Qualora uno o più giocatori di entrambe le squadre infrangano le regole del gioco, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto. Se l'esecutore del calcio di rigore tocca, non con le mani, nuovamente il pallone prima che questo sia giocato da un altro giocatore, alla squadra avversaria sarà assegnato un calcio di punizione indiretto nel punto dove il fallo è stato commesso. Nel caso in cui il pallone sia stato invece toccato con le mani, il calcio di punizione sarà diretto. Il calcio di rigore dovrà essere ripetuto se il pallone incontrerà nella sua traiettoria un corpo estraneo. Se invece toccherà un corpo estraneo dopo essere stato respinto dal portiere o dai pali o dalla sbarra trasversale, e ricadrà sul terreno, il gioco riprenderà con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone al momento del contatto, secondo quanto previsto dalla regola 8.



15. RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

La rimessa è la modalità con cui si riprende il gioco quando il pallone ha interamente superato la linea laterale per terra o in aria.

La rimessa è accordata alla squadra avversaria del giocatore che ha toccato per ultimo il pallone nel punto dove questo ha superato la linea laterale.

Esecuzione

Il giocatore incaricato di eseguire la rimessa deve:

- fare fronte al terreno di gioco;
- lanciare il pallone con entrambe le mani da dietro la nuca e al di sopra della testa;
- toccare il terreno con entrambi i piedi e non oltrepassare completamente con uno o con entrambi i piedi la linea laterale verso il terreno di gioco.

I giocatori avversari devono rispettare una distanza minima di mt. 2 dal punto dove deve essere effettuata la rimessa. Il pallone è in gioco nell'istante in cui entrerà completamente sul terreno di gioco. Il giocatore che ha effettuato la rimessa dalla linea laterale non può giocare nuovamente il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro giocatore.

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

Infrazioni e sanzioni

Rimessa dalla linea laterale eseguita da un giocatore diverso dal portiere.

Se il pallone è in gioco e colui che ha eseguito la rimessa laterale tocca una seconda volta il pallone prima che sia stato giocato da un altro giocatore, alla squadra avversaria sarà accordato un calcio di punizione indiretto nel punto in cui il fallo è stato commesso.

Se il pallone è in gioco e colui che ha eseguito la rimessa laterale tocca deliberatamente il pallone con le mani prima che lo stesso sia stato giocato da un altro giocatore, alla squadra avversaria sarà accordato un calcio di punizione diretto nel punto in cui il fallo è stato commesso o un calcio di rigore se il fallo è stato commesso entro l'area di rigore del giocatore che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale.

Rimessa dalla linea laterale eseguita dal portiere.

Se il pallone è in gioco e il portiere lo tocca, non con le mani, una seconda volta prima che sia stato giocato da un altro giocatore, alla squadra avversaria sarà accordato un calcio di punizione indiretto. Se il pallone è in gioco e il portiere lo tocca deliberatamente con le mani prima che sia stato giocato da un altro giocatore, alla squadra avversaria sarà accordato un calcio di punizione diretto o indiretto (fallo commesso fuori o dentro l'area di rigore).

Il calcio di punizione dovrà essere battuto nel punto in cui il fallo è stato commesso, eccetto il caso previsto dalla regola 8. Qualora un giocatore avversario non rispettasse la distanza di mt. 2 dal punto in cui deve essere effettuata la rimessa, dovrà essere ammonito per comportamento antisportivo e la rimessa eseguita nuovamente. Per tutte le altre infrazioni a questa regola la rimessa dalla linea laterale dovrà essere ripetuta da un giocatore della squadra avversaria.

16. CALCIO DI RINVIO

Il calcio di rinvio è la modalità con cui la squadra difendente riprende il gioco quando il pallone, toccato per ultimo da un giocatore della squadra attaccante, ha interamente superato la linea di porta per terra o in aria, senza che una rete sia stata segnata. Il giocatore incaricato di eseguire la rimessa deve calciare il pallone da un punto qualsiasi dell'area di porta.

Il giocatore che ha battuto il calcio di rinvio non deve giocare il pallone una seconda volta prima che questo sia stato toccato da un altro giocatore. I giocatori avversari devono restare al di fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia in gioco. Il pallone è in gioco quando è calciato direttamente al di fuori dell'area di rigore. Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rinvio ma unicamente contro la squadra avversaria.

Infrazioni e sanzioni

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

Calcio di rinvio eseguito da un giocatore diverso dal portiere.

Se il pallone è in gioco e il giocatore che ha eseguito il rinvio tocca il pallone una seconda volta prima che lo stesso sia stato giocato da un altro giocatore, alla squadra avversaria sarà accordato un calcio di punizione indiretto nel punto dove è stato commesso il fallo.

Se il pallone è in gioco e il giocatore che ha eseguito il rinvio tocca il pallone con le mani prima che sia stato giocato da un altro giocatore, alla squadra avversaria sarà accordato un calcio di punizione diretto nel punto dove è stato commesso il fallo.

Calcio di rinvio eseguito dal portiere.

Se il pallone è in gioco e il portiere lo tocca, non con le mani, una seconda volta prima che sia stato giocato da un altro giocatore, alla squadra avversaria sarà accordato un calcio di punizione indiretto.

Se il pallone è in gioco e il portiere lo tocca deliberatamente con le mani prima che sia stato giocato da un altro giocatore, alla squadra avversaria sarà accordato un calcio di punizione diretto, o indiretto se il fallo è avvenuto nell'area di rigore del portiere. Il calcio di punizione dovrà essere battuto nel punto in cui il fallo è stato commesso, eccetto il caso previsto dalla regola 8. Per tutte le altre infrazioni a questa regola il calcio di rinvio dovrà essere ripetuto.

17. CALCIO D'ANGOLO

Il calcio d'angolo è la modalità con cui la squadra attaccante riprende il gioco quando il pallone, toccato per ultimo da un giocatore della squadra difendente, ha interamente superato la linea di porta per terra o in aria, senza che una rete sia stata segnata.

Esecuzione

- il pallone va posto entro l'arco del cerchio d'angolo più vicino al punto in cui è uscito;
- la bandierina d'angolo non può essere rimossa;
- i giocatori della squadra avversaria devono posizionarsi almeno a mt. 9,15 dal pallone fino a quando questo non sia in gioco;
- il pallone deve essere calciato da un giocatore della squadra attaccante;
- il pallone è in gioco dopo che è calciato e si muove;
- il giocatore che ha battuto il calcio d'angolo non può toccare il pallone una seconda volta prima che sia stato giocato da un altro giocatore.

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

Infrazioni e sanzioni

Calcio d'angolo battuto da un giocatore diverso dal portiere.

Se il pallone è in gioco e il giocatore che ha eseguito il tiro lo tocca, non con le mani, una seconda volta prima che sia stato giocato da un altro giocatore, alla squadra avversaria sarà accordato un calcio di punizione indiretto nel punto dove è stato commesso il fallo.

Se il pallone è in gioco e il giocatore che ha eseguito il tiro lo tocca deliberatamente con le mani prima che sia stato giocato da un altro giocatore, alla squadra avversaria sarà accordato un calcio di punizione diretto nel punto in cui il fallo è stato commesso o un calcio di rigore se il fallo è stato commesso nell'area di rigore del giocatore che ha battuto il calcio d'angolo.

Calcio d'angolo battuto dal portiere.

Se il pallone è in gioco e il portiere lo tocca, non con le mani, una seconda volta prima che sia stato giocato da un altro giocatore, alla squadra avversaria sarà accordato un calcio di punizione indiretto.



Se il pallone è in gioco e il portiere lo tocca con le mani prima che sia stato giocato da un altro giocatore, alla squadra avversaria sarà accordato un calcio di punizione diretto o indiretto se il fallo è stato commesso nell'area di rigore del portiere. Il calcio di punizione dovrà essere battuto nel punto in cui il fallo è stato commesso, eccetto il caso previsto dalla regola 8.

Per tutte le altre infrazioni a questa regola il calcio d'angolo dovrà essere ripetuto.

18. TIRI DI RIGORE PER LA DETERMINAZIONE DELLA SQUADRA VINCENTE

I tiri di rigore costituiscono un modo per determinare la squadra vincente se previsti dalle norme di partecipazione della manifestazione.

Modalità

- l'arbitro sceglie la porta verso cui i tiri di rigore devono essere eseguiti;
- l'arbitro procede con i capitani al sorteggio della squadra. La vincente eseguirà il primo tiro;
- l'arbitro annota per iscritto la sequenza di ciascun tiro in porta;
- i tiri di rigore sono eseguiti alternativamente da ciascuna squadra;
- le due squadre eseguono ciascuna una serie di cinque tiri in porta;
- 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, la serie sarà interrotta;
- se dopo l'esecuzione della serie dei cinque rigori le squadre fossero ancora in parità, queste calceranno una serie di un rigore a testa fino a quando la parità sarà interrotta;
- se un portiere si infortuna durante l'esecuzione dei tiri di rigore e non è più in condizione di continuare a giocare, potrà essere sostituito da un giocatore di riserva, sempre che la squadra non abbia usufruito del numero massimo di sostituzioni consentite;
- eccetto il caso precedente, tutti i giocatori iscritti come presenti in lista gara, compresi i portieri, sono autorizzati a eseguire i tiri di rigore;
- ogni tiro di rigore è eseguito da un giocatore diverso e tutti i giocatori incaricati devono averne eseguito uno prima di effettuarne un altro;
- tutti i giocatori incaricati possono in qualsiasi momento sostituire il portiere durante l'esecuzione dei tiri di rigore;
- solo i giocatori incaricati e gli ufficiali di gara sono autorizzati a restare sul terreno di gioco durante l'esecuzione dei tiri di rigore;
- tutti i giocatori, eccetto colui che esegue il tiro di rigore, 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 gioco all'esterno dell'area di rigore in cui svolge l'esecuzione dei tiri, laddove la linea dell'area di rigore interseca quella di porta;
- qualora abbiano calciato un rigore tutti i giocatori di una squadra che ha concluso la gara in inferiorità numerica, l'altra, senza terminare la rotazione, può far calciare nuovamente il rigore a un suo giocatore che lo ha già tirato.