

REGOLAMENTO CALCIO A 5

1. TERRENO DI GIOCO.

- a) **Dimensioni:** il terreno di gioco deve essere piano, liscio, privo di asperità, rettangolare e deve avere le seguenti misure

	massima	minima
lunghezza	42	25
larghezza	25	15

In ogni caso la lunghezza deve essere maggiore della larghezza.

- b) **Segnatura:** il terreno di gioco deve essere delimitato da linee, che fanno parte integrante della sua superficie, chiaramente visibili, di cm. 8 di larghezza. I lati maggiori del terreno sono denominati linee laterali, quelli minori linee di porta.

Attraverso il terreno, per tutta la sua larghezza, deve essere tracciata la linea mediana.

Nel centro deve essere chiaramente segnato un punto, intorno al quale deve essere tracciata una circonferenza avente un raggio di mt. 3.

All'intersezione tra le linee laterali e le linee di porta, verso l'interno del campo, può essere segnato un quarto di circonferenza di raggio massimo di cm. 25.

- c) **Area di rigore:** da entrambe le linee di porta, facendo centro in ciascun palo e con raggio compreso tra un minimo di mt. 4 e un massimo di mt. 6 (in proporzione alla larghezza del terreno di gioco), devono essere tracciate, all'interno del terreno, due semicirconferenze, congiunte da una retta parallela alla linea di porta lunga mt. 3.

A metà di tale retta e a distanza di mt. 6 dal centro di ciascuna linea di porta perpendicolarmente a essa, deve essere segnato, in modo chiaramente visibile, il punto del calcio di rigore.

- d) **Zona delle sostituzioni:** sulla linea laterale, dal lato dove sono ubicate le panchine dei giocatori di riserva, devono essere tracciate perpendicolarmente a essa due linee lunghe cm. 80, ed equidistanti mt. 3 dalla linea mediana.

- e) **Le porte:** al centro di ciascuna linea di porta devono essere collocate le porte, costituite da due pali verticali, equidistanti dagli angoli e distanti tra di loro, all'interno, mt. 3.

I pali devono essere congiunti alle loro estremità da una sbarra trasversale alta mt. 2 dal terreno (misurata dal bordo inferiore).

I pali e la sbarra trasversale devono avere lo stesso spessore e comunque non superiore a cm. 8. Dietro le porte devono essere fissate ai pali e alla sbarra trasversale le reti, che, sostenute nella parte inferiore da aste ricurve o da altri idonei supporti, non devono costituire intralcio ai giocatori né consentire il passaggio del pallone.

Le reti delle porte sono obbligatorie.

In mancanza di esse l'arbitro deve astenersi dal dare inizio a una gara.

Le porte possono essere bianche, ovvero a tratti alternati bianconero o biancorosso, purché siano contrastanti con l'ambiente e il fondo del terreno di gioco.

2. PALLONE.

- a) Il pallone deve essere sferico. Il suo involucro esterno deve essere di materiale che non costituisca pericolo per i giocatori.

- b) Il pallone deve essere a rimbalzo controllato, ovvero se lasciato cadere da un'altezza di 2 metri deve avere un rimbalzo compreso indicativamente tra 40 e 60 cm e deve avere una circonferenza minima di cm. 62 e massima di cm. 64 (nr. 4). All'inizio della gara esso deve avere il peso massimo di gr. 430 e minimo gr. 390.
- c) La verifica della regolarità dei palloni di gara spetta all'arbitro.
- d) La scelta del pallone con cui cominciare la partita spetta ai capitani delle squadre. L'eventuale controversia deve essere risolta dall'arbitro.

3. NUMERO DEI GIOCATORI.

- a) Le due **squadre devono essere formate** ciascuna da un massimo di 12 giocatori aventi i seguenti ruoli: 4 calciatori e 1 portiere disputanti la gara e 7 giocatori di riserva. Nessuna gara può essere disputata se una squadra dispone di meno di 3 giocatori.
- b) I **giocatori di riserva** devono sostare seduti nella zona a loro riservata dove sono ubicate le panchine (art.1/d) e devono indossare una casacca di colore differente da quello della tenuta di gioco.
- c) Le **sostituzioni** possono avvenire anche a gioco in svolgimento (volanti), tranne quella del portiere che deve essere effettuata a gioco fermo, previo assenso dell'arbitro. Un giocatore sostituito può partecipare nuovamente al gioco, sostituendo a sua volta un altro giocatore. La sostituzione si concretizza quando il sostituto entra nel terreno di gioco.
- d) Durante il time-out sono consentite le sostituzioni.
- e) La sostituzione volante deve avvenire esclusivamente nella zona preposta, salvo che l'arbitro autorizzi l'uscita del giocatore in zona diversa.
- f) Se, in occasione di una sostituzione volante, il giocatore sostituto entra nel terreno di gioco prima che il compagno sostituito ne sia uscito, l'arbitro deve:
 - 1- interrompere il gioco;
 - 2- far uscire il giocatore sostituito;
 - 3- ammonire il sostituto;
 - 4- accordare un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria dal punto in cui era il pallone quando il gioco è stato interrotto.
 Se, in occasione di una sostituzione volante, un giocatore entra o esce da un punto diverso dalla zona delle sostituzioni, l'arbitro deve:
 - 1- interrompere il gioco;
 - 2- ammonire l'inadempiente;
 - 3- accordare un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria che sarà calciato dal punto in cui era il pallone quando il gioco è stato interrotto.
- g) Il portiere può scambiare il proprio ruolo con qualsiasi altro giocatore, alle seguenti condizioni:
 - 1- che l'arbitro abbia autorizzato il cambio;
 - 2- che lo scambio dei ruoli avvenga durante una interruzione di gioco;
 - 3- che indossi una maglia uguale a quella dei calciatori;
 - 4- che il nuovo portiere indossi una maglia che lo distingua dai calciatori.
 In caso di infrazione il gioco non deve essere interrotto e i giocatori inadempienti saranno ammoniti immediatamente dopo che il pallone avrà cessato di essere in gioco.
- h) Qualora l'arbitro, a gioco fermo, dopo la segnatura di una rete, rileva che una squadra è composta da sei giocatori e ritenga - a suo insindacabile giudizio - che il giocatore in soprannumero **non ha influito sullo svolgimento dell'azione**, deve:
 - 1- convalidare la rete;
 - 2- ammonire il giocatore che è entrato;

3- fare uscire il giocatore sostituito **ha influito sullo svolgimento dell'azione**, deve:

- 1- non convalidare la rete;
- 2- ammonire il giocatore che è entrato;
- 3- fare uscire il giocatore sostituito;
- 4- riprendere il gioco con una rimessa dal fondo da parte del portiere.

Nel caso in cui l'arbitro non sia in grado di individuare l'ultimo giocatore entrato, deve farselo indicare dal capitano (art. 16/d).

- i) Qualora, con il pallone in gioco, l'arbitro rilevi che una squadra è composta da sei giocatori deve:
- 1- interrompere il gioco;
 - 2- ammonire il giocatore che è entrato;
 - 3- fare uscire il giocatore sostituito;
 - 4- riprendere il gioco accordando un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone nel momento in cui il gioco è stato interrotto.

4. EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI.

- a) L'**equipaggiamento obbligatorio** di un giocatore è costituito da maglia, calzoncini, calzettoni e scarpe da ginnastica o da calcio a 5 con suola di gomma o materiale similare.
- b) Le **maglie** dei giocatori devono essere numerate, con numeri compresi tra lo 0 e il 99. I giocatori di ciascuna squadra devono indossare **mute** di colore identico, ma differente da quelle della squadra avversaria. Ogni giocatore della stessa squadra deve essere contrassegnato da un numero differente.
- c) Il **portiere** può indossare pantaloni lunghi e deve indossare una maglia che consenta di distinguerlo facilmente dagli altri giocatori e dall'arbitro.
- d) Qualora un **giocatore non indossi l'equipaggiamento previsto**, l'arbitro deve interrompere il gioco e deve allontanarlo dal terreno di gioco per consentirgli di mettere in ordine il proprio equipaggiamento. Il giocatore non può rientrare se non dopo essersi presentato all'arbitro, che deve verificare la regolarità dell'equipaggiamento. Il rientro del giocatore deve avvenire durante una interruzione del gioco. Se il giocatore allontanato rientra durante un'azione, l'arbitro deve interrompere il gioco e riprenderlo con un calcio di punizione indiretto nel punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione, previa ammonizione del giocatore.
- e) Qualora si verifichi tra 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.
- f) Qualora in azione di gioco un giocatore **perda un indumento** dell'equipaggiamento obbligatorio, l'arbitro non deve interrompere il gioco.

5. ARBITRO.

- a) La giurisdizione dell'arbitro sui tesserati e il controllo sul rispetto delle regole del gioco cominciano nel momento in cui il direttore di gara giunge nel luogo dove è ubicato il campo di gioco e cessano quando se ne è allontanato definitivamente.
- b) Le decisioni dell'arbitro per questioni relative al gioco sono inappellabili (eccetto il caso di errore tecnico), ma revocabili dallo stesso se ritiene di essere incorso in errore.
- c) Per la direzione delle gare deve essere designato un arbitro e in caso di direzione da parte di due arbitri uno dei due deve essere indicato come primo.
- Nel caso in cui la partita sia diretta da due arbitri, se il primo e secondo arbitro fischiano contemporaneamente una interruzione di gioco, per due diversi motivi in contrasto fra loro,

ha priorità il motivo per il quale il primo arbitro ha effettuato l'intervento.

In caso di disaccordo tra il primo e il secondo arbitro in merito all'ammonizione o all'espulsione di un giocatore, la decisione deve essere assunta dal primo arbitro.

L'ammonizione o l'espulsione può essere indifferentemente notificata da uno dei due arbitri all'interessato.

d) L'arbitro deve:

- 1- vigilare sul rispetto delle regole del gioco;
- 2- riportare dettagliatamente nel referto ogni fatto relativo alla gara avvenuto prima, sia esso avvenuto durante o dopo la medesima;
- 3- inviare il referto di gara all'organo disciplinare competente;
- 4- svolgere le funzioni di cronometrista;
- 5- ammonire o espellere il giocatore per le infrazioni commesse alle regole del gioco;
- 6- consentire l'accesso al terreno di gioco alle sole persone indicate nella lista gara;
- 7- dare il segnale di ripresa del gioco;
- 8- interrompere il gioco nel caso in cui un giocatore sia gravemente infortunato.

e) L'arbitro può:

- 1- interrompere temporaneamente il gioco per qualsiasi infrazione alle regole del gioco;
- 2- non infliggere punizioni nei casi in cui ritiene che, facendolo, risulterebbe avvantaggiata la squadra che ha commesso l'infrazione;
- 3- sospendere temporaneamente la gara o decretarne la fine, ogni qualvolta lo ritenga necessario a causa degli elementi atmosferici, l'intrusione di spettatori o altre cause;
- 4- dispensare dai suoi compiti il secondo arbitro in caso di indebita interferenza.

f) Il secondo arbitro opera, munito di fischietto, sul lato opposto a quello nel quale opera il primo.

g) Il secondo arbitro ha i poteri previsti dagli artt. 5/d/1/4/5/6/7 e 5/e/1/2 e inoltre quelli di:

- 1- verificare il periodo di 2 minuti di penalità in caso di espulsione di un giocatore;
- 2- controllare che le sostituzioni volanti avvengono in modo regolare;
- 3- controllare i periodi di 1 minuto di time out;
- 4- integrare il referto di gara del primo arbitro riportando i fatti a quest'ultimo sfuggiti;
- 5- in caso di infortunio o malore di uno dei due arbitri, l'altro deve proseguire la direzione della gara da solo;
- 6- nel caso la partita sia diretta da un solo arbitro, i suoi poteri sono quelli attribuiti al primo e al secondo arbitro.

6. DURATA DELLA GARA.

a) La gara è divisa in **due periodi di 25 minuti ciascuno**, interrotti da un intervallo non superiore a 10 e non inferiore a 5 minuti.

b) Ogni periodo di gara deve essere prolungato se, al suo termine, è assegnato un **calcio di rigore**. Ciascun periodo deve essere prolungato per recuperare tutto il tempo perduto per:

- infortuni dei giocatori;
 - manovre tendenti a perdere deliberatamente tempo.
- c) Il **time-out** è un' interruzione di gioco della durata di 1 minuto che deve essere accordata dall'arbitro, a gioco fermo, su richiesta del dirigente accompagnatore o del capitano di una squadra. Il time-out può essere chiesto da ogni squadra una volta per tempo e nelle fasi di gioco in cui è in possesso di palla. Il periodo usufruito come time-out va recuperato integralmente.

d) Se una squadra non ha chiesto il time-out nel primo tempo di gara, non può recuperarlo nel secondo.

L'arbitro, per indicare la concessione del time-out, deve formare una "T" con le mani.

La squadra che ha chiesto il time-out può riprendere il gioco prima che sia interamente trascorso il minuto a propria disposizione.

e) Gli eventuali **tempi supplementari** hanno durata di 5 minuti ciascuno, non interrotti da intervallo.

Durante lo svolgimento dei tempi supplementari non sono consentiti time out.

7. PALLONE IN GIOCO.

a) Il pallone è in gioco quando:

1- all'inizio dei due tempi della gara o dopo la segnatura di una rete, posizionato a centro-campo, è toccato in avanti;

2- dopo un'interruzione o la rimessa dell'arbitro, è toccato e si è mosso;

3- dopo la rimessa del portiere, è uscito dall'area di rigore;

4- dopo la rimessa laterale, è entrato sul terreno.

b) Il pallone non è in gioco quando:

1- ha interamente oltrepassato una linea laterale o di porta, sia in terra sia in aria;

2- il gioco è interrotto dall'arbitro.

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

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. Il calcio di rigore deve essere ripetuto.

d) Sul terreno di gioco l'arbitro non deve essere considerato come un elemento estraneo, pertanto, qualora sia toccato dal pallone, il gioco proseguirà regolarmente.

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

f) Qualora l'arbitro sia impossibilitato a emettere tempestivamente il fischio per interrompere il gioco deve far comprendere la sua decisione, con la voce e/o con gesti; nel caso sia presente il secondo arbitro, deve attirare la sua attenzione per fargli interrompere il gioco.

8. CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO.

a) 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.

b) Le squadre, all'inizio dei tempi di gioco o alla ripresa dopo la segnatura di una rete, devono disporsi nella propria metà campo delimitata dalla linea mediana.

c) Al fischio dell'arbitro il pallone, fermo nel punto centrale della linea mediana, deve essere toccato in avanti da un giocatore della squadra che ha diritto di dare il calcio d'inizio, mentre i giocatori della squadra avversaria devono restare a una distanza non inferiore a mt. 3 dal pallone fino a quando questo non sia in gioco.

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

e) Dopo l'intervallo di metà gara, le squadre devono invertire la propria disposizione in campo. Il calcio d'inizio deve essere battuto da un giocatore della squadra opposta a quella che ha dato inizio alla gara.

f) Per qualsiasi infrazione il calcio d'inizio deve essere ripetuto, eccetto quando:

1- il giocatore, dopo aver battuto il calcio d'inizio rigiochi nuovamente il pallone prima che lo



abbia toccato un altro giocatore, pena un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria, dal punto in cui è stato toccato per la seconda volta il pallone;
 2- non siano rispettate le regole previste per la rimessa laterale, pena l'attribuzione della stessa alla squadra avversaria.

- g) Tutte le riprese del gioco devono avvenire a pallone fermo, a eccezione della rimessa dal fondo da parte del portiere.
- h) Nel caso in cui l'arbitro interrompa temporaneamente il gioco per motivi non tecnici, il medesimo direttore di gara deve riprenderlo mediante propria rimessa, facendo cadere il pallone sul terreno di gioco nel punto in cui si trovava al momento dell'interruzione. I giocatori devono stare a una distanza adeguata, tale da non impedire la ripresa del gioco. Il pallone non è giocabile fino a che non abbia toccato il suolo. Qualora sia giocato prima, la rimessa deve essere ripetuta. Se il pallone, non toccato da alcun giocatore, oltrepassa interamente la linea laterale o di porta, la rimessa deve essere ripetuta.

9. RIMESSA LATERALE.

- a) La rimessa va accordata in favore della squadra avversaria di quella il cui giocatore ha toccato per ultimo il pallone prima che lo stesso abbia oltrepassato interamente una linea laterale (art. 7/b/1), oppure abbia colpito il soffitto o un elemento estraneo. In quest'ultimo caso la rimessa verrà effettuata nel punto più vicino a quello dove è avvenuto il contatto.

- b) La rimessa deve essere eseguita con i piedi, secondo le seguenti modalità: il pallone deve essere posizionato fermo sulla linea laterale e nel punto in cui è uscito dal campo;

il giocatore che esegue la rimessa dalla linea laterale non può mettere uno o entrambi i piedi interamente oltre alla linea che delimita il terreno verso l'interno del terreno di gioco e deve calciare entro 4 secondi dal momento in cui è in condizione di eseguire la rimessa regolarmente.

La palla sarà in gioco nel momento in cui sarà entrata completamente nel terreno di gioco. Il pallone non può essere giocato una seconda volta da chi ha effettuato la rimessa prima che sia toccato da altro giocatore, pena un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria, dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.

I giocatori della squadra avversaria devono stare a non meno di mt. 4 dal pallone.

Se un avversario si pone a una distanza inferiore, l'arbitro non deve intervenire se, a suo giudizio, non ostacola la ripresa del gioco.

La violazione delle prescrizioni soprapreviste è punita con la ripetizione della rimessa da parte della squadra avversaria.

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

10. RIMESSA DAL FONDO.

- a) Quando il pallone, toccato per ultimo da un giocatore della squadra attaccante, oltrepassa la linea di porta, al di fuori dei pali, deve essere rimesso in gioco dal portiere.
- b) La rimessa deve essere effettuata con le mani dall'interno dell'area di rigore entro i quattro secondi, trascorsi i quali l'arbitro deve interrompere il gioco, richiamare il portiere che, se recidivo, deve essere ammonito.
- c) Se il pallone è toccato da un qualsiasi giocatore all'interno della area di rigore del portiere, la rimessa deve essere ripetuta.
- d) Su rimessa dal fondo non può essere segnata direttamente una rete. In tal caso il gioco deve essere ripreso con una rimessa dal fondo effettuata dalla squadra avversaria.

11. CALCIO D'ANGOLO.

- a) Quando il pallone, toccato per ultimo da un giocatore difendente, oltrepassa la linea di porta, al di fuori dei pali, alla squadra avversaria deve essere concesso il calcio d'angolo.
- b) Il pallone deve essere collocato sul punto di intersezione della linea di porta con quella laterale, oppure all'interno del quarto di circonferenza, dalla parte in cui è uscito.
- c) Il calcio d'angolo deve essere battuto a palla ferma.
- d) I giocatori della squadra difendente devono rimanere a non meno di mt. 4 dal pallone fino a quando questo non sia in gioco.
- e) Per ogni infrazione ai punti b), c), d), il calcio d'angolo deve essere ripetuto.
- f) Chi batte il calcio d'angolo non può toccare una seconda volta il pallone fino a quando questo non sia stato giocato da altro giocatore.
- g) Il calcio d'angolo deve essere battuto entro 4 secondi dal momento in cui il giocatore incaricato è in condizioni di eseguirlo regolarmente.
- h) L'infrazione ai punti f), g) comporta la concessione di un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.
- i) Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo.

12. SEGNATURA DI UNA RETE.

- a) Una rete risulta segnata quando il pallone ha interamente oltrepassato la linea di porta, tra i pali e sotto la sbarra trasversale, purché l'azione non sia viziata da un fallo rilevato dall'arbitro.
- b) La squadra che segna il maggiore numero di reti è considerata vincente. Se non sono state segnate reti o se le squadre ne hanno segnate un numero eguale, la gara si conclude in parità.
- c) Una rete non è valida quando è segnata:
 - 1- direttamente nella porta avversaria su calcio di punizione indiretto o su rimessa laterale o dal fondo o dopo una parata avvenuta con le mani: in tali casi il gioco deve essere ripreso con una rimessa dal fondo;
 - 2- direttamente nella propria porta con un calcio di punizione diretto o indiretto: in tal caso il gioco deve essere ripreso con un calcio d'angolo;
 - 3- con un pallone divenuto irregolare: in tal caso il gioco deve essere ripreso con una rimessa dell'arbitro nel punto in cui è stata ravvisata l'alterazione oppure con la ripetizione del tiro nei casi di ripresa del gioco;
 - 4- a seguito di un contatto del pallone con una persona non autorizzata a stare in campo o un animale o un cosa (regola 7/c);
 - 5- quando una persona non autorizzata a stare in campo o un animale o una cosa interferisca nel gioco (regola 7/c).
- d) Il portiere non può segnare una rete con le mani. Dopo una parata avvenuta con le mani, può segnarla colpendo con i piedi dopo che il pallone ha toccato il terreno di gioco.

13. CALCIO DI PUNIZIONE.

- a) Il calcio di punizione deve essere battuto, nel punto indicato dall'arbitro e a palla ferma, entro 4 secondi dal momento in cui la stessa può essere giocata, pena un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria da battere nello stesso punto.
- b) Se un calcio di punizione viene battuto con il pallone in movimento o da un punto diverso da quello indicato dall'arbitro, quest'ultimo interrompe il gioco e fa ripetere il calcio di punizione.
- c) Quando un giocatore batte un calcio di punizione, tutti i giocatori della squadra avversaria devono trovarsi a una distanza non inferiore a mt. 5 dal pallone, fino a quando questo non sia in gioco.
Se il calcio di punizione indiretto è battuto sulla linea dell'area di rigore e questa



è posta a una distanza inferiore a mt. 5, i giocatori difendenti hanno la facoltà di disporsi sulla linea di porta.

- d) È facoltà del giocatore che usufruisce del calcio di punizione di batterlo senza che sia rispettata tale distanza.
- e) Un giocatore della squadra a favore della quale è stato disposto il calcio di punizione può chiedere all'arbitro la verifica della distanza. In tal caso la punizione non deve essere battuta prima del fischio dell'arbitro, pena la ripetizione della stessa.
Sempre in questo caso, la punizione deve essere calciata entro 4 secondi dal fischio dell'arbitro, pena la concessione di un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria nello stesso punto.
- f) Se un giocatore della squadra avversaria si avvicina a meno di mt. 5 dal pallone, prima che il calcio di punizione sia stato battuto, l'arbitro deve far ripetere la sua esecuzione.
- g) Chi calcia la punizione non può toccare una seconda volta il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro giocatore, pena un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.
- h) Nel calcio di punizione battuto dalla squadra difendente dall'interno della propria area di rigore, il pallone è in gioco dal momento in cui esce interamente dalla medesima area.
- i) Qualora un giocatore, dal di fuori dell'area di rigore, calci direttamente nella propria porta un calcio di punizione la rete non deve essere convalidata e il gioco deve essere ripreso con un calcio d'angolo.
Se invece il calcio di punizione è stato battuto dall'interno della propria area di rigore, lo stesso deve essere ripetuto, perché il pallone non è in gioco.
- j) Il calcio di punizione può essere diretto o indiretto.
In tale ultimo caso, l'arbitro segnala la sua decisione alzando un braccio al di sopra della testa.
Questa posizione deve essere mantenuta finché il pallone non sia stato toccato da un altro giocatore o abbia cessato di essere in gioco.

14.1. PUNIZIONI DIRETTE.

- a) Nei calci di punizione diretti può essere segnata una rete nella porta avversaria.
- b) I seguenti falli devono essere puniti con un calcio di punizione diretto, da calciare dal punto in cui è stata commessa l'infrazione:
- 1- colpire o tentare di colpire un avversario;
 - 2- fare uno sgambetto a un avversario con le gambe o curvandosi davanti o dietro di lui;
 - 3- caricare un avversario da tergo o con la spalla in modo violento;
 - 4- trattenerne un avversario;
 - 5- spingere un avversario;
 - 6- contrastare in scivolata un avversario in possesso del pallone o quando lo stesso avversario sta tentando di giocarlo. Fa eccezione il portiere che, per entrare in possesso del pallone all'interno della propria area di rigore, può tuffarsi davanti a un avversario, purché non si lanci in scivolata con le gambe in avanti rispetto al corpo;
 - 7- sputare contro un avversario;
 - 8- toccare il pallone con la mano, a eccezione del portiere se lo tocca all'interno della propria area di rigore;
 - 9- se un giocatore della squadra difendente commette, all'interno della propria area di rigore, uno dei suddetti falli, deve essere punito con un calcio di rigore, indipendentemente dalla posizione del pallone, purché lo stesso sia in gioco.

14.2.PUNIZIONI INDIRETTE.

- a) Nei calci di punizione indiretti non può essere segnata una rete nella porta avversaria, prima che il pallone sia stato toccato da un giocatore diverso da quello che ha battuto la punizione. In caso contrario, il gioco deve essere ripreso con una rimessa dal fondo.
- b) I seguenti falli devono essere puniti con un calcio di punizione **indiretto**, da calciare dal punto in cui è stata commessa l'infrazione:
- 1- giocare in modo considerato pericoloso dall'arbitro;
 - 2- ostacolare il portiere nella sua area di rigore;
 - 3- colpire o tentare di colpire il pallone quando è in possesso del portiere;
 - 4- colpire o tentare di colpire il pallone da terra con l'avversario a distanza di gioco;
 - 5- fare ostruzione;
 - 6- richiedere all'arbitro, a gesti o a parole, che un avversario sia sanzionato disciplinarmente;
 - 7- simulare di aver subito un fallo;
 - 8- entrare in campo senza autorizzazione dell'arbitro.
- c) un **portiere** commette fallo punibile con un calcio di punizione **indiretto** quando:
- 1- tocca o controlla il pallone con le mani, nella propria area di rigore, dopo che questo gli sia stato volontariamente passato da un compagno di squadra con qualsiasi parte del corpo;
 - 2- mantiene il possesso del pallone con le mani per più di 4 secondi (il portiere è considerato in possesso del pallone se lo trattiene volontariamente con una qualsiasi parte del corpo o lo fa rimbalzare intenzionalmente su tali parti. Non è invece in possesso del pallone quando gli rimbalza accidentalmente addosso o viene respinto per effetto della parata);
 - 3- dopo essersi spossessato in qualsiasi modo del pallone lo rigioca prima che abbia superato la linea mediana del terreno di gioco o non sia stato toccato da un avversario;
 - 4- dopo una parata fa rimbalzare il pallone e lo riprende con le mani;
 - 5- simula di aver subito un fallo.
- d) Se il portiere della squadra difendente commette, all'interno della propria area di rigore, uno dei suddetti falli, indipendentemente dalla posizione del pallone, il calcio di punizione deve essere battuto sulla linea delimitante l'area di rigore dal punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.

14.3.CALCIO DI RIGORE.

- a) Il rigore è un calcio di punizione diretto e deve essere battuto dal punto del calcio di rigore (art. 1/c) dopo il fischio dell'arbitro, pena la sua ripetizione.
Il giocatore incaricato di battere il calcio di rigore deve essere chiaramente identificato.
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.
- b) Prima dell'esecuzione, tutti i giocatori, a eccezione dell'incaricato del tiro, devono stare all'interno del terreno di gioco, ma fuori dell'area di rigore, dietro la linea del punto del calcio di rigore e a una distanza di almeno mt. 5 dal punto del calcio di rigore.
Il portiere difendente deve trovarsi, tra i pali, sulla linea della propria porta, senza muovere i piedi prima che il pallone sia calciato.
L'incaricato al tiro deve calciare il pallone in avanti e non può toccarlo una seconda volta prima che lo stesso sia toccato da un altro giocatore.
- c) Se il calcio di rigore viene concesso al termine di uno dei tempi regolamentari o supplementari (art.6/b) l'eventuale rete è valida se il pallone entra in porta prima che si sia esaurito l'effetto dinamico l'effetto dinamico prodotto dal tiro.
- d) Nel caso sia commessa un'infrazione al comma b) da parte:



- 1- di un giocatore della squadra difendente, il calcio di rigore deve essere ripetuto se la rete non è stata segnata.
- 2- di un giocatore della squadra attaccante, la rete deve essere annullata e il calcio di rigore ripetuto, salvo il caso in cui il giocatore che ha battuto il calcio di rigore tocchi un'altra volta il pallone dopo averlo calciato.
- e) Un giocatore quando batte un calcio di rigore può effettuare una finta, ma non gli è consentito arrestare la rincorsa, pena l'ammonizione e l'annullamento della rete. In questo caso deve essere disposta la ripetizione del calcio di rigore.

15. 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, ovvero, durante una sostituzione volante, entra in campo prima che il compagno sostituito sia uscito oppure quando entra da una parte diversa dalla zona sostituzioni;
- 10) simula di aver subito un fallo.

16. 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, con qualsiasi mezzo illecito, di segnare una rete a porta sguarnita. Per mezzo illecito si intende:
 - I) trattenere da tergo o fermare comunque (per la maglia, per i calzoncini, per le braccia, per le gambe, con uno sgambetto o in qualsiasi altro modo) un giocatore lanciato verso la porta avversaria, senza che nessun altro difendente (portiere compreso) gli si frapponga. 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 e commette fallo da tergo;
 - II) impedire con le mani al pallone di entrare in rete (eccetto il portiere nella propria area di rigore);
 - 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.

- c) Le integrazioni dei giocatori espulsi con cartellino rosso vanno effettuate con il consenso dell'Arbitro e dopo 2 minuti dalla ripresa del gioco, anche in modalità volante. Il conteggio del tempo, a partire dalla ripresa del gioco, deve essere effettuato dal secondo arbitro, se previsto. In caso di espulsione di un giocatore alla fine di un periodo di gioco, il conteggio del tempo di penalizzazione deve essere proseguito nel tempo successivo, anche negli eventuali supplementari.
- d) I giocatori espulsi possono essere sostituiti anche dopo la segnatura di una rete, secondo le seguenti modalità:
- 1) se le quadre giocano 5 giocatori contro 4 e quella in superiorità numerica segna una rete, la squadra in inferiorità può essere completata;
 - 2) se le squadre giocano 4 giocatori contro 4 e viene segnata una rete (a prescindere da chi segna) le squadre possono essere completate;
 - 3) se le squadre giocano 5 giocatori contro 3 ovvero 4 contro 3 e quella in superiorità numerica segna una rete, la squadra in inferiorità può reintegrarne uno;
 - 4) se le squadre giocano 3 giocatori contro 3 e viene segnata una rete, le squadre possono includere un solo giocatore ciascuna;
 - 5) se la squadra in inferiorità numerica segna una rete il gioco prosegue senza integrazioni. Tale regola è riassunta nel seguente prospetto:

squadre	segna una rete	espulsi sostituibili	della squadra
A B	▼	▼	▼
5 4	A	1	B
5 4	B	NO	B
4 4	A o B	1	A e B
3 3	A o B	1	A e B
4 3	A	1	B
4 3	B	NO	A e B

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 calciatori resti immutato.

Riserve sulla regolarità della gara.

Nel caso in cui il capitano di una squadra esprima riserve sulla regolarità della gara, l'arbitro, alla presenza del capitano della squadra avversaria, deve riportarle sul proprio referto.

17. TIRI DI RIGORE PER LA DETERMINAZIONE DELLA SQUADRA VINCENTE

Per determinare la squadra vincente, in caso di gare a eliminazione diretta, l'arbitro fa battere, al termine dei due periodi di gara o dei tempi supplementari, se previsti, 5 tiri di rigore secondo le seguenti modalità:

- 1- nessun giocatore espulso può calciare i rigori;
- 2- i Capitani delle rispettive squadre indicano all'arbitro i numeri di maglia dei giocatori incaricati di tirare i rigori;
- 3- l'arbitro sceglie la porta verso la quale devono essere battuti i rigori medesimi;
- 4- l'arbitro procede con i capitani al sorteggio della squadra. La vincente eseguirà il primo tiro;
- 5- tutti i giocatori devono sostare nella metà del terreno di gioco opposta a quella dove si battono i rigori, eccetto il portiere non impegnato, che deve stare fuori dell'area di rigore;
- 6- qualsiasi giocatore può sostituire il portiere;
- 7- i rigori devono essere calciati, alternativamente, da cinque giocatori diversi di entrambe le squadre;
- 8- perdurando la parità, deve essere calciato a oltranza - da giocatori diversi dai primi cinque e a esaurimento dei giocatori in lista gara - un rigore per parte fino a quando, a parità di tiri, una squadra realizza una rete più dell'altra;
- 9- in caso di ulteriore parità, le squadre designano di volta in volta il giocatore incaricato di tirare un nuovo rigore. I tiri sono a oltranza fino a esaurimento dei giocatori in lista gara;
- 10- 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.