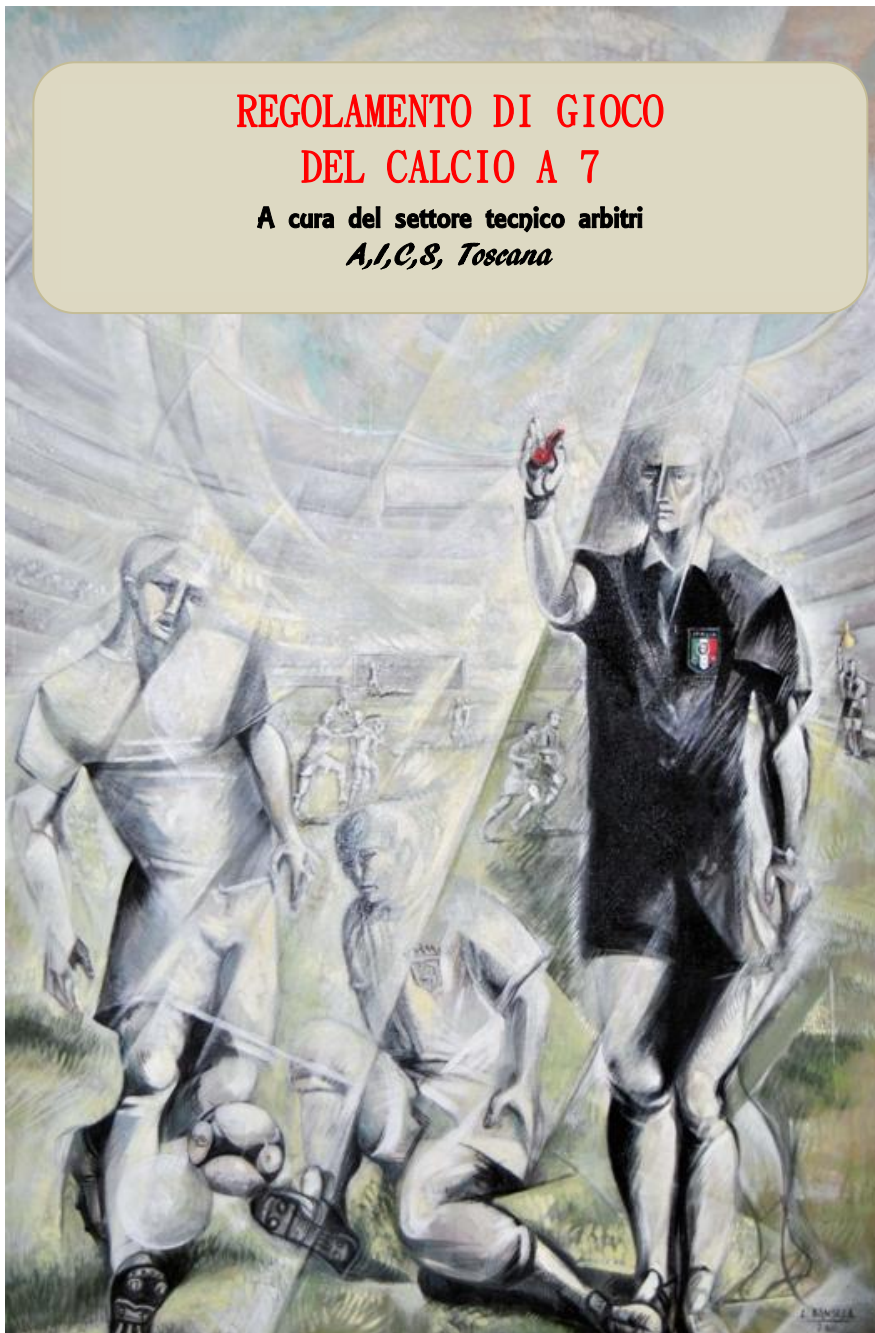




**COMITATO REGIONALE TOSCANA**  
Via Fra' Bartolommeo n.29 - Firenze - 50132  
Tel. 055/571231 - Fax 055/579918  
e.mail: info@aicstoscana.it - calcio@aicstoscana.it

## **REGOLAMENTO DI GIOCO DEL CALCIO A 7**

A cura del settore tecnico arbitri  
*A,I,C,S, Toscana*





*N.B. Non esiste un regolamento ufficiale FIGC del calcio a 7. Il presente regolamento si basa sull'esperienza e la prassi di questi anni. Sono state apportate le innovazioni necessarie allo svolgimento della nostra attività ufficiale.*

### Regola 1 Il Terreno di Gioco

1. L'AICS non prescrive misure tassative per il **terreno di gioco**, che potrà avere diverse dimensioni, anche se consiglia che i terreni di gioco rientrino nelle seguenti dimensioni minime e massime:
  - **Lunghezza:** minima metri 45; massima metri 70;
  - **Larghezza:** minima metri 30; massima metri 40;
2. In caso di misure inferiori, l'AICS si riserva di non consentire la disputa delle gare.
3. In ogni caso la lunghezza deve essere maggiore della larghezza.
4. Il rettangolo di gioco 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".
5. Il rettangolo di gioco 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. 3.
6. Da entrambe le linee di porta, facendo centro in ciascun palo e con un raggio minimo di m. 9, sono tracciati, verso l'interno del rettangolo di gioco, due quarti di circonferenza congiunti nella parte superiore da una retta, parallela alla linea di porta, lunga m. 5,00. Lo spazio racchiuso tra queste linee e quella di porta è denominato "**area di rigore**".
7. Le **porte** devono avere le seguenti dimensioni:  
**un'altezza** dal terreno di **metri 2** (misurata dal bordo inferiore della traversa)  
**una lunghezza di metri 5** (misurata dall'interno dei pali).
8. Le porte possono essere portatili, ma devono essere fissate al suolo in modo sicuro. Le porte mobili non possono essere utilizzate se non rispondono a tali esigenze
9. Non esiste l'area di porta.
10. Il **disco del calcio di rigore** deve essere tracciato a **m.9** di distanza dalla linea di porta, perpendicolarmente al centro della porta stessa.
11. Il **fondo** del terreno di gioco può essere di **qualsiasi materiale**.
12. All'altezza del centrocampo, dalla parte delle panchine, è prevista una zona sostituzioni avente una lunghezza di m.6 (3 metri per ogni metà campo). Si consiglia di delimitare la zona sostituzioni tracciando delle linee perpendicolari alla linea laterale.
13. Su ogni angolo, verso l'interno del terreno di gioco, è preferibile tracciare un quarto di conferenza con un raggio di cm 25;

### Regola 2 Il pallone

1. Si gioca con palloni del **n°4** (su terreni in sintetico), o del **n°5** (su terreni in erba o terra battuta).
2. Per ogni gara dovranno essere messi a disposizione **n° 2** palloni regolamentari dalla squadra di casa e uno dalla squadra ospitata.
3. In mancanza assoluta di palloni l'arbitro non dà inizio alla gara o non prosegue nella sua continuazione.

### Regola 3 Numero dei Giocatori

1. Ogni squadra è composta da un massimo di **7 giocatori**, uno dei quali deve giocare obbligatoriamente da portiere.
2. La gara non può iniziare o non può proseguire se ogni squadra non è composta da **almeno 5** giocatori.
3. Ogni squadra può inoltre indicare nelle note di gara **un massimo di 5 giocatori sostituiti** (di riserva).
4. E' consentito indicare nelle note di gara giocatori non presenti al momento della chiama arbitrale. Anche i calciatori di riserva sono sottoposti all'autorità ed alla giurisdizione degli arbitri.

5. I calciatori non presenti al momento della chiama arbitrale, ma indicati sulla nota di gara, nel caso sopraggiungano, dovranno presentarsi all'arbitro durante un'interruzione del gioco. Soltanto dopo la loro identificazione potranno prendere parte alla gara
6. I calciatori espulsi dopo l'inizio della gara, non possono essere sostituiti da quelli di riserva.
7. Ogni squadra deve avere per tutta la durata della gara un **capitano**, che può svolgere le sue funzioni anche quando non prende parte al gioco.
8. L'arbitro deve assicurarsi che fino al termine della gara vi siano in gioco, o tra i giocatori sostituiti, i capitani, e che negli elenchi dei calciatori delle due squadre siano specificati oltre a quelli dei capitani, anche i nominativi dei calciatori che eventualmente li sostituiranno.
9. Le sostituzioni sono illimitate e volanti (cioè con il pallone che può anche essere in gioco).
10. Fa eccezione la sostituzione del portiere, che deve essere effettuata a gioco fermo e dopo aver richiesto e ottenuto il consenso dell'arbitro.
11. Il portiere può inoltre scambiare il proprio ruolo con quello di qualsiasi altro calciatore, in qualsiasi momento, a gioco fermo e dopo aver richiesto e ottenuto il consenso dell'arbitro.
12. Il giocatore che riveste il ruolo di portiere dovrà in ogni caso indossare una maglia, o una casacca, di colore diverso da quella degli altri giocatori
13. Un giocatore sostituito può di nuovo prendere parte alla gara, in qualsiasi momento e in qualsiasi ruolo.
1. **Per effettuare le sostituzioni si devono osservare le seguenti prescrizioni:**
  - a) Il giocatore sostituito deve uscire dal rettangolo di gioco nella propria "zona sostituzioni";
  - b) Il giocatore subentrante deve entrare sul rettangolo di gioco dalla stessa zona sostituzioni, e non può farlo prima che il giocatore sostituito sia uscito dal campo;
  - c) la sostituzione si concretizza quando il sostituto è entrato nel rettangolo di gioco. Da quel momento egli diventa un calciatore titolare ed il compagno sostituito cessa di esserlo;
14. Se durante l'effettuazione di una sostituzione, il **calciatore sostituto** entra sul rettangolo di gioco prima che ne sia completamente uscito il calciatore sostituito, l'arbitro, fatta salva l'applicazione dell'eventuale norma del vantaggio:
  - interromperà il gioco;
  - infliggerà l'ammonizione al calciatore sostituto, mostrandogli il cartellino giallo;
  - gli ordinerà, se del caso, di uscire dal terreno di gioco per completare la procedura di sostituzione;
  - accorderà un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria.
15. Se durante l'effettuazione di una sostituzione, il calciatore sostituto entra sul rettangolo di gioco da un punto che non sia quello della propria zona sostituzioni, o il giocatore sostituito esce dal terreno di gioco da un punto che non sia quello della propria zona sostituzioni, l'arbitro, fatta salva l'applicazione dell'eventuale norma del vantaggio:
  - interromperà il gioco;
  - infliggerà l'ammonizione al calciatore inadempiente, mostrandogli il cartellino giallo;
  - gli ordinerà, di uscire dal terreno di gioco per completare la procedura di sostituzione;
  - accorderà un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria.
16. In ogni caso, il calcio di punizione dovrà essere battuto nel punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione del gioco. Se il pallone però si trovava all'interno dell'area di rigore della squadra che ha commesso l'infrazione, 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 gioco è stato interrotto.

#### **Regola 4 Equipaggiamento dei Giocatori**

1. L'equipaggiamento o l'abbigliamento dei calciatori non deve in alcun caso risultare pericoloso per sé o per gli altri giocatori.

2. E' vietato pertanto anche indossare anelli, orologi, braccialetti, orecchini e monili di qualsiasi genere. E' vietato usare nastro adesivo per coprire i monili, che devono essere pertanto rimossi. E' consentito l'uso degli occhiali.
3. Il suo equipaggiamento obbligatorio consiste in una maglietta numerata, pantaloncini o pantaloni lunghi, calzettoni, parastinchi e scarpe.
4. L'uso delle scarpe è obbligatorio. Le scarpe devono essere adatte al terreno di gioco Non possono essere assolutamente indossate calzature con tacchetti metallici o al cui interno ci sia materiale metallico.
5. **L'uso dei parastinchi è obbligatorio.** Devono essere coperti interamente dai calzettoni ed essere di materiale adeguato.
6. .Eventuali infrazioni saranno sanzionate dall'arbitro con il divieto di partecipazione alla gara o con l'allontanamento del giocatore inadempiente, sino a che esso non abbia regolarizzato il suo abbigliamento o le sue calzature, o non abbia eliminato gli oggetti considerati pericolosi.
7. Non è necessario interrompere il gioco. Il calciatore non in regola sarà fatto uscire dal terreno di gioco alla prima interruzione dello stesso.
8. Se tuttavia dopo aver rilevato l'infrazione l'arbitro interrompe il gioco egli allontanerà il giocatore inadempiente affinché provveda a regolarizzare la sua posizione, e riprenderà il gioco accordando un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria.
9. Il calciatore rientrerà sul terreno di gioco solo durante un'interruzione dello stesso e previo il consenso dell'arbitro, che accorderà dopo aver controllato la regolarità dell'equipaggiamento.
10. Eventuali infrazioni a quanto prescritto al comma precedente saranno sanzionate con l'ammonizione del calciatore inadempiente e la concessione di un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria, da battere dal punto in cui era il pallone quando il gioco è stato interrotto.
11. Ogni giocatore deve indossare una maglia numerata. La mancanza di numeri sulla maglia non può comunque pregiudicare la partecipazione di un giocatore alla gara se lo stesso sia distinguibile dagli altri giocatori della propria squadra.
12. Ogni giocatore della stessa squadra non può essere contraddistinto da un numero uguale a quello di un compagno di squadra. Il portiere deve indossare una maglia che consenta di distinguerlo facilmente dagli altri calciatori e dagli arbitri.
13. Ogni squadra deve indossare maglie di colori differenti. E' nei poteri dell'arbitro, quando due squadre si presentano in campo con divise di colore uguale o simile e, a suo giudizio, tale somiglianza viene a creare difficoltà all'assolvimento della sua funzione, ordinare la sostituzione delle maglie.
14. In caso di maglie di colore compatibile, spetta alla squadra di casa, o prima nominata, cambiarle.
15. Nel caso che essa non abbia altre maglie da gioco, i propri calciatori possono indossare casacche, purché di colore differente da quello delle maglie dell'altra squadra.
16. Se i colori delle divise di una delle due squadre, o delle casacche, sono confondibili con quelli della divisa arbitrale, e l'arbitro non dispone di altra divisa, spetta alla squadra ospitante o ai gestori dell'impianto, provvedere in modo tale da risolvere il problema.

### **Regola 5 L'Arbitro**

1. Ogni gara è diretta da un arbitro, designato dal Comitato Provinciale AICS.
2. L'autorità e l'esercizio dei poteri che sono conferiti all'arbitro dalle Regole del Gioco, iniziano nel momento in cui giunge nel luogo dove è ubicato il campo di gioco e cessano quando se ne è allontanato definitivamente. Egli è comunque tenuto a menzionare nel proprio rapporto qualsiasi infrazione verificatasi anche lontano dal terreno di gioco o dalla sede della gara.
3. Il suo potere di infliggere punizioni si estende alle infrazioni commesse durante le interruzioni del gioco ed anche quando il pallone avrà cessato di essere in gioco.
1. Nell'esercizio della sua autorità l'arbitro deve:
  - a. vigilare sul rispetto delle Regole del Gioco;
  - b. assicurare il controllo della gara, eventualmente in collaborazione con il secondo arbitro;
  - c. assicurarsi che siano stati messi a disposizione i palloni prescritti dalla Regola 2;

- d. assicurarsi che l'equipaggiamento dei giocatori rispetti i requisiti della Regola 4;
- e. prendere nota dei fatti relativi al gioco avvenuti prima, durante e dopo la gara;
- f. fungere da cronometrista ufficiale della gara;
- g. lasciare proseguire il gioco quando la squadra che ha subito un fallo può avvantaggiarsene e punire il fallo inizialmente commesso se il vantaggio accordato non si è concretizzato. L'arbitro cioè deve astenersi dall'infliggere punizioni nei casi in cui ritiene che, facendolo, risulterebbe avvantaggiata la squadra che ha commesso l'infrazione, lasciando proseguire il gioco. Qualora il presunto vantaggio non si concretizzi nell'immediatezza (entro 2-3 secondi), e purché il pallone non abbia superato le linee perimetrali, l'arbitro fermerà il gioco e punirà il fallo iniziale ferma restando l'eventuale sanzione disciplinare.
- h. punire il fallo più grave quando un calciatore commette simultaneamente più falli;
- i. interrompere temporaneamente o anche definitivamente il gioco per qualsiasi infrazione alle Regole;
- j. sospendere temporaneamente la gara, oppure decretarne la fine, oppure decretarne la continuazione pro forma, a sua discrezione, ogni qualvolta lo ritenga necessario per l'inclementa degli elementi atmosferici, l'intrusione di spettatori od altre cause;
- k. in particolare, l'arbitro deve astenersi dall'iniziare o far proseguire la gara qualora si verificano fatti o situazioni che, a suo giudizio, ritenga pregiudizievoli per la incolumità propria, per quella dei suoi assistenti o dei calciatori, tali che non gli consentano di dirigerla in piena indipendenza di giudizio. Prima di adottare tali eccezionali decisioni, l'arbitro, se le circostanze lo consentono, deve porre in essere tutte le misure disciplinari che sono in suo potere;
- l. qualora le circostanze non lo consentano, o i provvedimenti assunti non conseguano il ripristino delle condizioni di normalità, l'arbitro deve sospendere definitivamente la gara o, a sua insindacabile giudizio, continuarne la direzione proforma, esclusivamente al fine di evitare il verificarsi di eventi di maggiore gravità. Tale seconda decisione potrà essere comunicata, se del caso, nel momento e nei modi più opportuni, agli assistenti dell'arbitro, e dovrà essere segnalata nel referto, precisando esaurientemente i motivi che la hanno determinata, nonché il minuto esatto in cui la gara è stata ritenuta non più regolare. La valutazione dei fatti ai fini del risultato della gara è demandata alla competenza degli Organi disciplinari.
- m. interrompere la gara se, a suo avviso, un calciatore è infortunato seriamente, e farlo trasportare al di fuori del terreno di giuoco;
- n. lasciare proseguire il gioco fino a quando il pallone cessa di essere in giuoco se, a suo avviso, un calciatore è solo lievemente infortunato;
- o. fare in modo che ogni calciatore che presenti una ferita sanguinante esca dal terreno di gioco. Il calciatore potrà rientrare solo su assenso dell'arbitro dopo che il medesimo si sarà assicurato che l'emorragia sia stata arrestata;
- p. adottare provvedimenti disciplinari nei confronti dei calciatori 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, salvo che il calciatore sia da espellere e partecipi attivamente all'azione. In tal caso, il gioco dovrà essere interrotto e ripreso, dopo aver assunto il provvedimento disciplinare, con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione;
- q. adottare provvedimenti nei confronti dei dirigenti di squadra che non tengono un comportamento responsabile e, a sua discrezione, allontanarli dal recinto di gioco;
- r. intervenire su segnalazione dell'eventuale secondo arbitro, per quanto concerne incidenti sfuggiti al suo controllo;
- s. fare in modo che nessuna persona non autorizzata entri nel terreno di gioco;
- t. dare il segnale di ripresa della gara dopo un'interruzione del gioco;
- u. redigere un rapporto sulla gara e inviarlo al Comitato Provinciale AICS. Con il rapporto dovranno essere comunicati i nominativi dei tesserati o espulsi e dei calciatori ammoniti, specificando se

il fatto è avvenuto durante la gara, prima o al termine della stessa, e per i tesserati espulsi specificando dettagliatamente i motivi dei provvedimenti disciplinari assunti.

Le decisioni dell'arbitro su fatti relativi al gioco sono inappellabili.

L'arbitro può ritornare su una sua decisione soltanto se ritiene che la stessa sia errata o, a sua discrezione, a seguito della segnalazione dell'eventuale secondo arbitro, sempre che il gioco non sia stato ripreso e la gara non sia terminata.

### **Regola 6 Il secondo Arbitro**

1. Quando per una gara è designato un secondo arbitro, esso si deve posizionare sul lato del terreno di gioco opposto a quello del primo arbitro.
2. Nel caso che la gara sia diretta da due arbitri, fermo restando che entrambi esercitano gli stessi poteri, a quello di essi descritto alla regola 5 spetterà il ruolo di cronometrista ufficiale, e sarà denominato **primo arbitro**.
3. Al primo arbitro, che agirà dal lato opposto delle panchine, compete pertanto in via esclusiva:
  - a) svolgere le funzioni di cronometrista
  - b) decidere eventuali recuperi
  - c) fischiare l'inizio e la fine dei due tempi regolamentari e degli eventuali tempi supplementari;
  - d) interrompere temporaneamente o definitivamente una gara per cause che ne impongano detta decisione;
  - e) effettuare i sorteggi che si rendono necessari nel corso della gara;
  - f) decidere se i palloni sono conformi a quanto prescritto dalla regola 2
  - g) decidere verso quale porta saranno calciati gli eventuali tiri di rigore e annotare la loro sequenza
1. Al secondo arbitro, quando presente, che agirà dal lato delle panchine, compete in via esclusiva:
  - a) controllare che le sostituzioni "volanti" avvengano regolarmente;
  - b) concedere e annotare gli eventuali time out concessi ai sensi della regola specifica;
  - c) fischiare l'interruzione della gara a seguito della concessione del time out. La ripresa della gara sarà invece fischiata dall'arbitro più vicino al punto da dove la gara riprende;
  - d) identificare gli eventuali calciatori ritardatari già presenti sull'elenco di gara;
  - e) verificare l'avvenuta regolarizzazione dell'abbigliamento da parte del calciatore fatto uscire dal terreno di gioco per tali motivi, prima di autorizzarne il rientro;
4. In caso di discordanza tra i due arbitri su decisioni tecniche o disciplinari da assumere, avrà priorità la decisione assunta dal primo arbitro.

### **Appendice alla Regola 5 e 6: I Segnali dell'arbitro**

#### **Calcio di punizione diretto**

L'arbitro tiene un braccio orizzontalmente puntando nella direzione in cui il calcio di punizione deve essere effettuato.

#### **Calcio di punizione indiretto**

L'arbitro solleva il braccio (col palmo della mano aperto e le dita giunte) e lo tiene in questa posizione fino a quando il pallone non è di nuovo in giuoco.

#### **Calcio d'inizio**

L'arbitro fischia e tiene un braccio orizzontale, puntando nella direzione in cui il calcio deve essere battuto.

#### **Rimessa dalla linea laterale**

L'arbitro tiene un braccio orizzontale puntando nella direzione in cui la rimessa laterale deve essere effettuata.

#### **Vantaggio**

L'arbitro tiene tutte e due le braccia stese orizzontalmente.

#### **Ammonizione**

L'arbitro tiene il braccio sollevato mentre mostra il cartellino giallo. L'arbitro si assicurerà che il calciatore in questione sia messo al corrente della sanzione.

#### **Espulsione**

L'arbitro tiene il braccio sollevato mentre mostra il cartellino rosso. L'arbitro si assicurerà che sia il calciatore in questione sia messo al corrente della sanzione

#### **Time-out**

L'arbitro solleva entrambe le braccia all'altezza del torace mentre congiunge i due palmi della mano in un segnale "a forma di T".

#### **Regola 7 Durata della gara**

1. Ogni gara ha la durata di **due tempi di 25 minuti ciascuno**, con una frazione di intervallo.
2. Salvo caso eccezionali e a discrezionalità degli arbitri, **l'intervallo non può essere inferiore a 5 minuti né superiore a 10 minuti**.
3. Il gioco deve essere obbligatoriamente prolungato per consentire l'effettuazione di un calcio di rigore, sino a che esso non ha prodotto i suoi effetti.
4. Gli effetti si considerano prodotti quando è stata segnata una rete senza l'intervento di altri giocatori che non siano il portiere o il giocatore che ha calcinato il rigore, quando la palla è rimbalzata sul terreno di gioco dopo avere colpito un palo o la traversa e senza terminare in rete, quando la palla è finita fuori dalle linee laterali o è stata parata dal portiere senza poi terminare in rete.
5. La durata dei tempi di gara può essere inoltre prolungata, a discrezione dell'arbitro, qualora egli ravveda che si sono verificate condizioni da indurlo al prolungamento. (A titolo puramente esemplificativo: sanzioni disciplinari, infortuni di gioco, interruzione prolungata del gioco per motivi diversi).
6. Ogni squadra ha a disposizione per ciascun tempo di gara **un minuto di "time out"**, a cui può rinunciare senza avere però il diritto di chiederne due nell'altro tempo di gara;
7. Non può essere richiesto il time out negli eventuali tempi supplementari;
8. Il time out deve essere richiesto al secondo arbitro o, in mancanza di questi, al primo arbitro, dall'allenatore, o, in mancanza di questi, dal capitano della squadra interessata;
9. Il time out può essere chiesto in qualsiasi momento ma può essere concesso solo a gioco fermo, quando la squadra che lo ha chiesto è in possesso del pallone;
10. Il time out **deve essere obbligatoriamente recuperato**;
11. Allo scopo, l'arbitro, fermerà il suo cronometro dal momento in cui fischia la concessione del time out al momento in cui fischia la ripresa del gioco.

#### **Istruzioni Supplementari alla Regola 7. Tempi supplementari e calci di rigore.**

1. Laddove il regolamento della competizione prevede che deve esserci una squadra vincente al termine di una gara terminata in parità, al termine dei tempi regolamentari si disputeranno due tempi supplementari, o si procederà con i calci di rigore, o si darà eventualmente luogo ad entrambi.
2. Per particolari manifestazioni, i regolamenti specifici delle stesse possono prevedere sistemi diversi per determinare la squadra vincente quando i tempi regolamentari o gli eventuali tempi supplementari terminano in parità, senza la disputa dei tempi supplementari o senza la disputa dei calci di rigore.
3. Se il regolamento della competizione prevede la disputa dei tempi supplementari, si disputeranno due tempi supplementari di **5 minuti** ciascuno. L'arbitro, al termine dei tempi regolamentari, effettuerà un nuovo sorteggio, dando inizio entro 5 minuti al gioco stesso. Nessun riposo dovrà essere accordato alla fine del primo tempo supplementare.
4. Se il regolamento della competizione prevede i calci di rigore al termine di una gara terminata in parità al termine dei tempi regolamentari, o di una gara terminata in parità anche dopo la disputa dei tempi supplementari, al termine del secondo tempo regolamentare o supplementare si procederà



con i calci di rigore. Prima che essi siano effettuati, il primo arbitro dovrà osservare le seguenti modalità:

- sceglie la porta verso la quale saranno battuti tutti i tiri di rigore;
  - procede con i capitani al sorteggio della squadra che deve eseguire il primo tiro di rigore; il sorteggio, per mezzo del lancio della moneta, determina la squadra che avrà facoltà di decidere se iniziare o meno la serie dei calci di rigore
  - annota per iscritto la sequenza di ciascun tiro in porta.
5. Ciascuna squadra esegue cinque tiri di rigore, osservando le seguenti modalità:
- i calci di rigore devono essere battuti alternativamente da ciascuna squadra, da 5 diversi calciatori;
  - i nomi ed i numeri dei giocatori che battono i primi cinque tiri di rigore devono essere comunicati all'arbitro dai capitani delle rispettive squadre, prima dell'esecuzione dei tiri di rigore e debbono essere compresi nella lista dei 12 nominativi presentata all'inizio della gara; non ha importanza che essi abbiano finito la gara come titolari o come giocatori a disposizione. Tutti i calciatori infatti che alla fine della gara o dei tempi supplementari (se previsti) erano inseriti sulla nota di gara, non siano usciti dal recinto di gioco e siano utilizzabili, sono autorizzati a partecipare alla esecuzione dei tiri;
  - la squadra che termina una gara con un numero di calciatori utilizzabili maggiore rispetto alla squadra avversaria, è tenuta a ridurlo uguagliando il numero di quest'ultima
  - a tal fine, il capitano della squadra con il maggior numero di calciatori, prima dell'esecuzione dei tiri di rigore, comunicherà all'arbitro i nomi dei giocatori che saranno in ogni caso esclusi dall'esecuzione dei tiri di rigore;
  - se, prima che entrambe le squadre abbiano battuto cinque tiri, una delle due avrà segnato più reti di quante potrebbe segnarne l'altra qualora completasse la propria serie di cinque, l'esecuzione dei tiri deve cessare;
6. Al termine della serie di cinque calci di rigore, o nell'ipotesi di cui al punto precedente, la squadra che avrà segnato il maggior numero di reti, qualunque sia il numero di tiri eseguiti, risulterà vincitrice;
7. Se, dopo che entrambe le squadre avranno battuto cinque tiri, risulterà che hanno segnato un eguale numero di reti, o nessuna, si dovranno effettuare i calci di rigore "a oltranza"
8. Per effettuare i calci di rigore ad oltranza si devono osservare le seguenti modalità:
- l'esecuzione dei tiri deve continuare alternativamente e nello stesso ordine;
  - i calciatori che dovranno battere i tiri ad oltranza dovranno essere diversi da coloro che hanno calciato i primi cinque tiri utilizzando tutti i calciatori indicati nella distinta e presenti sul rettangolo di gioco (compresi i portieri);
  - esauriti questi, riprenderanno a tirare i calciatori che hanno battuto i primi cinque tiri di rigore, seguendo lo stesso precedente ordine;
  - l'esecuzione dei calci di rigore ad oltranza cesserà quando tutte e due le squadre avranno battuto eguale numero di tiri (non necessariamente cinque) ed una delle due avrà segnato una rete più dell'altra.

Nessun calciatore espulso potrà prendere parte all'effettuazione dei calci di rigore;

Tutti i calciatori aventi diritto possono in qualsiasi momento assumere il ruolo di portiere

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, nella metà campo opposta a quella in cui vengono battuti i calci di rigore.

### **Regola 8 Calcio d'Inizio e Ripresa del Gioco**

1. 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 tempo di gioco;

- all'inizio di ciascun tempo supplementare.
2. Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio
  3. All'inizio della gara, la scelta del terreno è stabilita con sorteggio. La squadra favorita dalla sorte sceglie la porta contro cui attaccherà nel primo periodo di gioco.
  4. All'altra squadra sarà assegnato il calcio d'inizio della gara.
  5. La squadra che ha scelto il terreno eseguirà il calcio d'inizio del secondo tempo.
  6. All'inizio del secondo tempo di gara, le squadre invertono le rispettive metà del terreno ed attaccano in direzione della porta opposta.
  7. Per battere il calcio di inizio, si devono osservare le seguenti procedure:
    - tutti i calciatori devono disporsi all'interno della propria metà del terreno di gioco;
    - i calciatori della squadra che non esegue il calcio d'inizio devono posizionarsi a non meno di m.3 dal pallone, fino a quando lo stesso non sia in gioco;
    - il pallone è posto a terra sul punto centrale del terreno di gioco;
    - l'arbitro emette 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 calciatore. Se l'esecutore del calcio d'inizio gioca il pallone una seconda volta prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore, alla squadra avversaria è accordato un calcio di punizione indiretto nel punto in cui l'infrazione è stata commessa.
  8. Quando una squadra ha degnato una rete, spetta alla squadra che ha subito la stessa riprendere il gioco con un nuovo calcio d'inizio.
  9. Per tutte le altre infrazioni nella procedura del calcio d'inizio, il calcio d'inizio deve essere ripetuto.
  10. Dopo un'interruzione temporanea del gioco provocata da una causa non prevista nelle Regole di Gioco, la gara deve essere ripresa con una rimessa da parte dell'arbitro.
  11. L'arbitro lascia cadere il pallone a terra nel punto dove si trovava al momento in cui il gioco è stato fermato. Il gioco riprende non appena il pallone tocca il terreno di gioco.
  12. Se al momento della suddetta interruzione temporanea del gioco, il pallone si trovava nell'area di porta, la rimessa da parte dell'arbitro 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.
  13. La rimessa da parte dell'arbitro deve essere ripetuta se:
    - il pallone è toccato da un calciatore prima di entrare in contatto con il terreno di gioco;
    - il pallone esce dal terreno di gioco, dopo essere rimbalzato sullo stesso, senza che nessun calciatore l'abbia toccato.

### Regola 9 Pallone in gioco e non in gioco

1. Il pallone non è in gioco:
  - quando ha interamente oltrepassato, per terra e in aria, una linea laterale o una linea di porta; o le linee di fondo;
  - quando il gioco è stata interrotto dall'arbitro.
2. In caso di **copertura del terreno di gioco** con palloni pressostatici, reti o altro materiale, **se il pallone tocca tali coperture** in un punto all'interno del terreno di gioco, **esso non è più giocabile**.
3. Il gioco va pertanto interrotto e successivamente ripreso con un **fallo laterale** a favore della squadra avversaria a quella in cui un giocatore ha toccato per ultimo il pallone.
4. Il fallo laterale va battuto in un punto della linea laterale perpendicolare al punto dove il pallone ha toccato la copertura.
5. Il pallone è in gioco in ogni altro momento, dall'inizio alla fine della gara, compresi i casi seguenti:
  - quando rimbalza nel terreno di gioco dopo aver colpito un palo o la sbarra trasversale della porta o l'asta di una bandierina d'angolo;

- quando rimbalza nel terreno di gioco dopo avere colpito l'arbitro o un assistente dell'arbitro che si trovi all'interno del terreno stesso;
  - nel caso di una presunta infrazione alle Regole del Gioco, fino a quando l'arbitro non sia intervenuto in merito.
6. L'arbitro deve fischiare per segnalare l'interruzione o la ripresa del gioco nei seguenti casi:  
 Calcio d'inizio;  
 Ripresa del gioco dopo la segnatura di una rete;  
 Sanzioni tecniche e/o disciplinari;  
 Convalida di una rete;  
 Fine dei tempi di gara;  
 Effettuazione di un calcio di rigore  
 Effettuazione di un tiro libero  
 Interruzione del gioco per altre cause previste dal regolamento;
7. L'arbitro non deve fischiare quando il pallone esce dal terreno di gioco, salvo che i giocatori non se ne avvedano e continuano a giocare;
8. L'arbitro inoltre non deve fischiare nei seguenti casi, purché non intercorra molto tempo tra l'assegnazione della ripresa e la sua effettuazione (ad esempio per soccorrere un giocatore infortunato, per effettuare una sostituzione, per comminare un'ammonizione od un'espulsione, per verificare la distanza regolamentare):  
 Calcio d'angolo  
 Calcio di rinvio  
 Calcio di punizione  
 Rimessa da parte dell'arbitro  
 Rimessa dalle linee laterali

### **Regola 10 Segnatura di una rete**

1. Salvo le eccezioni previste dalle Regole del Gioco, una rete risulta segnata quando il pallone ha interamente oltrepassato la linea di porta, tra i pali e sotto la sbarra trasversale, purché non sia stato lanciato, portato o colpito intenzionalmente con la mano o con il braccio da un calciatore della squadra attaccante.
2. La squadra che avrà segnato il maggiore numero di reti vincerà la gara.
3. Se non sarà stata segnata alcuna rete o se le squadre avranno segnato un eguale numero di reti, la gara risulterà conclusa in parità.
4. Per le partite che si concludono in parità, i regolamenti della manifestazione possono prevedere, per determinare la squadra vincente, la disputa dei tempi supplementari, o dei calci di rigore o di entrambi, secondo quanto stabilito dalla regola 7 e dalle sue istruzioni supplementari;

### **Regola 11 Falli e comportamento antisportivo**

1. Per comportamento antisportivo si intende falli, atti, gesti od atteggiamenti contrari allo spirito del gioco o contro gli ufficiali di gara; per condotta violenta si intende falli, atti o gesti che arrecano o tendono ad arrecare a chicchessia un danno fisico o morale; per condotta gravemente sleale si intende falli che impediscano alla squadra avversaria di segnare una rete o la privano di un'evidente occasione da rete. Di conseguenza, i falli e le scorrettezze devono essere puniti come segue:

#### **Calcio di punizione diretto:**

2. Un calcio di punizione diretto è accordato alla squadra avversaria del calciatore che a giudizio dell'arbitro, commette per negligenza (cioè mancanza di un corretto autocontrollo nell'affrontare un avversario), imprudenza (cioè comportamento di noncuranza nel contrastare un avversario in azione di gioco, che non tiene conto del rischio e delle conseguenze per l'avversario), o vigoria sproporzionata (cioè impiego di eccessiva potenza fisica rispetto alla normale esigenza nel contrasto tra avversari, con il rischio considerevole di arrecare un danno fisico) uno dei **sei falli seguenti**:

- dare o tentare di dare un calcio ad un avversario;
  - fare o tentare di fare uno sgambetto ad un avversario;
  - saltare su di un avversario;
  - caricare un avversario;
  - colpire o tentare di colpire un avversario;
  - spingere un avversario;
2. Un calcio di punizione diretto è parimenti accordato alla squadra avversaria del calciatore che commette uno dei quattro **falli seguenti**:
- trattenere un avversario;
  - sputare contro un avversario;
  - toccare deliberatamente un avversario prima del pallone durante il tentativo di guadagnare il possesso di palla
  - giocare volontariamente il pallone con le mani (ad eccezione del portiere quando si trova nella propria area di rigore).
    - calcio di punizione diretto è parimenti accordato alla squadra avversaria del calciatore che commette uno dei **tre**
4. Il calcio di punizione diretto va battuto dal punto in cui è stato commesso il fallo, salvo per quanto previsto dalle successive regole del gioco.
5. Se un calciatore della squadra difendente commette intenzionalmente, all'interno della propria area di rigore, uno dei suddetti dieci falli, deve essere punito con un calcio di rigore, indipendentemente dalla posizione del pallone, se lo stesso è in gioco.

#### **Calcio di punizione indiretto:**

Un calcio di punizione indiretto è accordato alla squadra avversaria del calciatore che a giudizio dell'arbitro, commette una delle seguenti infrazioni:

- gioca in modo pericoloso;
  - impedisce intenzionalmente la progressione di un avversario senza che il pallone sia giocato (gioco di ostruzione)
  - ostacola il portiere nell'atto di liberarsi del pallone che ha tra le mani;
  - commette una qualsiasi altra infrazione che il presente regolamento punisce con un calcio di punizione indiretto;
  - commette qualsiasi altra infrazione, non precedentemente menzionata nella Regola 11, per la quale il gioco viene interrotto per ammonire o espellere un calciatore;
7. Un calcio di punizione indiretto è accordato inoltre alla squadra avversaria del calciatore che, giocando da portiere, a giudizio dell'arbitro, commette una delle seguenti infrazioni:
- tocca o controlla il pallone con le mani nella propria area di rigore dopo che questo gli è stato volontariamente passato da un compagno di squadra con i piedi;
  - tocca o controlla il pallone con le mani nella propria area di rigore dopo che questo gli è stato passato direttamente su una rimessa in gioco effettuata da un compagno di squadra;
  - tocca nuovamente il pallone con le mani, dopo essersene spossessato, prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore;
  - tocca o controlla il pallone con le mani nella propria area di rigore per più di sei secondi; .

Il portiere sarà considerato in possesso del pallone se lo avrà toccato con una qualsiasi parte delle mani o delle braccia. È ugualmente considerato in possesso del pallone nel momento in cui lo fa rimbalzare intenzionalmente sulle mani o sulle braccia. Non è da considerarsi invece in possesso del pallone quando, a giudizio dell'arbitro, il pallone rimbalza accidentalmente sul portiere. Non è da considerare spossessarsi del pallone quando il portiere lo fa rimbalzare prima di calciarlo. In generale, lasciare il pallone dalle mani e calciarlo sono considerate un'unica azione e pertanto non è consentito ad un avversario del portiere impedire che egli lanci il pallone con le mani.

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;

Un calciatore sarà **ammonito**, mostrandogli il cartellino giallo, quando commette una delle seguenti infrazioni:

- si rende colpevole di un comportamento antisportivo;
  - manifesta la propria disapprovazione con parole o gesti;
  - trasgredisce ripetutamente le regole del gioco;
  - ritarda la ripresa del gioco;
  - non rispetta la distanza prescritta nei calci d'angolo, nei calci di punizione e nelle rimesse laterali;
  - entra o rientra nel terreno di gioco senza il preventivo assenso dell'arbitro (tranne nel caso delle sostituzioni volanti)
  - effettua una sostituzione "volante", entrando nel rettangolo di gioco prima che il compagno sostituito ne sia uscito oppure entra o esce da una parte diversa dalla "zona delle sostituzioni"
  - abbandona deliberatamente il rettangolo di gioco senza il preventivo assenso dell'arbitro;
12. Un calciatore sarà inoltre ammonito quando:
- interrompe deliberatamente con un fallo di mano un'azione importante;
  - interrompe deliberatamente con un fallo di gioco un'azione promettente;
  - si toglie la maglia dopo aver segnato una rete
12. Un calciatore di riserva, o sostituito, sarà **ammonito**, mostrandogli il cartellino giallo, quando commette uno dei **tre falli** seguenti:
- è colpevole di un comportamento antisportivo
  - manifesta disapprovazione con parole o gesti verso una decisione dell'arbitro
  - ritarda la ripresa del gioco
- 14) Un calciatore, sarà espulso dal terreno di gioco, mostrandogli il cartellino rosso, quando commette uno dei **falli seguenti**:
- si rende colpevole di un grave fallo di gioco;
  - si rende colpevole di condotta violenta;
  - sputa contro un avversario o qualsiasi altra persona;
  - impedisce alla squadra avversaria di segnare una rete o la priva di una chiara occasione da rete, toccando volontariamente il pallone con le mani (ciò non si applica al portiere dentro la propria area di rigore);
  - impedisce una chiara occasione da rete ad un calciatore che si dirige verso la porta avversaria commettendo su di lui un fallo punibile con un calcio di punizione o di rigore;
  - usa un linguaggio o fa dei gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi;
  - riceve una seconda ammonizione nel corso della stessa gara.
10. Un calciatore, se espulso, deve abbandonare il recinto di gioco
11. Il cartellino giallo per le ammonizioni e il cartellino rosso per le espulsioni dovrà essere mostrato solo ai calciatori e ai calciatori di riserva.
12. L'arbitro ha l'autorità di comminare sanzioni disciplinari, dal momento in cui fa il suo ingresso nel terreno di giuoco a quello in cui lo abbandona dopo il fischio finale.
13. Egli pertanto è autorizzato, se è ancora sul terreno di gioco, a mostrare il cartellino giallo o rosso anche dopo il fischio finale, e ciò risulta più efficace rispetto alla pratica precedente che si limitava a riportare gli eventuali incidenti avvenuti sul rapporto di gara.
14. Il "tackle" che mette in pericolo l'incolumità fisica dell'avversario, è vietato ed è punito con l'espulsione e con un calcio di punizione diretto.

### Regola 12 Calci di Punizione

1. I calci di punizione sono distinti in:
  - "Diretti" (per mezzo dei quali può essere segnata direttamente una rete contro la squadra che ha commesso il fallo);

- "Indiretti" (per mezzo dei quali una rete non può essere segnata se il pallone, prima di oltrepassare la linea di porta, non sia stato toccato o giocato da un calciatore diverso da quello che ha battuto la punizione).
2. Per differenziare un calcio di punizione indiretto da uno diretto, l'arbitro, quando accorda un calcio di punizione indiretto, deve segnalarlo alzando un braccio portando la mano al di sopra della testa. Egli manterrà il braccio in tale posizione fino a che il pallone sia stato giocato o toccato da un altro calciatore o abbia cessato di essere in giuoco.
  3. Con lo stesso fischio, nello stesso istante in cui è accordato un calcio di punizione, l'arbitro ne autorizza senz'altro l'esecuzione, salvo quando il gioco rimanga interrotto per un periodo di tempo superiore al normale (per esempio per comminare un'ammonizione o un'espulsione), o quando il calciatore che deve calciare la punizione richieda l'intervento dell'arbitro per fare in modo che gli avversari rispettino la **prescritta distanza di metri 7**. In questi casi un calcio di punizione battuto prima del secondo fischio non deve essere considerato regolare e pertanto deve essere ripetuto.
  4. Il calcio di punizione può essere battuto in qualsiasi direzione.
  5. Nella esecuzione di un calcio di punizione, diretto od indiretto, il pallone deve essere fermo e collocato sul punto previsto dalla norma regolamentare. Il calcio di punizione, battuto con il pallone in movimento o collocato in un punto diverso da quello previsto dalla norma regolamentare, non deve essere considerato regolare e pertanto deve essere ripetuto.
  6. Il calciatore che lo ha calciato non potrà giocarlo una seconda volta fino a quando il pallone stesso non sia stato toccato o giocato da un altro calciatore.
  7. Se il calciatore che ha battuto il calcio di punizione tocca una seconda volta il pallone prima che questo sia 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, a meno che quest'ultima non sia stata commessa da un calciatore all'interno dell'area di porta avversaria, nel qual caso il calcio di punizione sarà battuto da un punto qualsiasi dell'area di porta.
  8. I calciatori che non si dispongono a distanza regolamentare dal pallone quando è battuto un calcio di punizione devono essere ammoniti e, nel caso di recidiva, espulsi. Agli arbitri è richiesto in particolare di considerare condotta scorretta ogni tentativo di ritardare l'esecuzione di un calcio di punizione, anche avanzando per ridurre la distanza regolamentare.
  9. Un calciatore che batte un calcio di punizione, diretto od indiretto, può rinunciare, se lo ritiene opportuno, al rispetto da parte degli avversari della distanza prescritta dalla Regola.
  10. Quando un calciatore batte un calcio di punizione diretto o indiretto dall'interno della propria area di rigore, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una distanza non inferiore a m. 7 dal pallone e rimanere al di fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia stato calciato al di fuori della stessa.
  11. Il pallone sarà in gioco dal momento in cui è stato toccato, si è mosso ed è uscito dall'area di rigore verso il terreno di gioco.
  12. Se un calciatore della squadra avversaria entra nell'area di rigore o si avvicina a meno di m. 7 dal pallone, secondo i casi e comunque prima che il calcio di punizione sia stato battuto, l'arbitro dovrà ritardarne l'esecuzione fino a quando non sia rispettata la Regola.
  13. Il portiere non potrà ricevere il pallone fra le mani al fine di rilanciarlo successivamente in gioco.
  14. Se il pallone non è stato calciato direttamente in gioco, fuori dell'area di rigore, il calcio di punizione deve essere ripetuto.
  15. Se un calciatore batte un calcio di punizione diretto o indiretto dall'esterno della propria area di rigore, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una distanza non inferiore a m. 7 dal pallone fino a quando questo non sia in giuoco, salvo che si dispongano sulla propria linea di porta, fra i pali della stessa.
  16. Il pallone sarà considerato in giuoco quando è calciato e si muove.
  17. Salvo che non esistano altre prescrizioni nelle Regole riguardanti il punto dal quale deve essere battuto un calcio di punizione:

- Ogni calcio di punizione accordato alla squadra difendente all'interno della propria area di rigore, può essere battuto da un punto qualsiasi della stessa area di rigore.
  - Ogni calcio di punizione indiretto accordato alla squadra attaccante, all'interno dell'area di rigore avversaria, deve essere battuto dalla linea dell'area di rigore parallela alla linea di porta, dal punto più vicino a quello dove il fallo è stato commesso.
18. Con un calcio di punizione diretto può essere segnata una rete solo contro la squadra che lo subisce.
  19. Se nella esecuzione di un calcio di punizione (diretto od indiretto), battuto dall'esterno dell'area di rigore, un calciatore calcia il pallone direttamente nella propria porta, l'arbitro farà riprendere il giuoco con un calcio d'angolo.
  20. Se nella esecuzione di un calcio di punizione indiretto il pallone è calciato direttamente nella porta avversaria, l'arbitro farà riprendere il giuoco con un calcio di rinvio.

### **Regola 13 Calci di Rigore**

1. Quando un giocatore, nella propria area di rigore, commette uno dei dieci falli previsti tra quelli di cui ai punti 2 e 3 della regola 11, alla squadra avversaria sarà accordato **un calcio di rigore**.
2. **I calci di rigore devono essere battuti dal punto del calcio di rigore.**
3. Colui che batte il calcio di rigore deve calciare il pallone in avanti e non potrà giocarlo una seconda volta fino a quando lo stesso non sarà stato giocato o toccato da un altro calciatore.
4. Il pallone sarà considerato in giuoco quando è calciato in avanti e si muove.
5. Se il calcio di rigore è concesso allo scadere di uno dei tempi regolamentari o supplementari, la gara deve essere prolungata per la sola esecuzione di detto calcio di rigore.
6. La rete sarà considerata valida anche se il pallone tocca uno o entrambi i pali della porta, oppure la sbarra trasversale o il portiere o una combinazione di uno o più dei suddetti elementi, purché non sia stata commessa alcuna infrazione.
7. Prima dell'esecuzione, tutti i calciatori, ad eccezione del calciatore che batte il calcio di rigore e del portiere della squadra che lo subisce, devono stare all'interno del rettangolo di giuoco ma fuori dell'area di rigore, ad una distanza di almeno 7 metri dal punto del calcio di rigore.
8. Il portiere difendente deve trovarsi sulla propria linea di porta, tra i pali della stessa e senza muovere i piedi fino a quando il pallone non è calciato.
9. Con un calcio di rigore si può segnare direttamente una rete.
10. Per qualsiasi infrazione a questa Regola, se commessa da un calciatore della squadra difendente, il calcio di rigore, se la rete non è stata segnata, deve essere ripetuto;
  1. Per qualsiasi infrazione a questa Regola, se commessa da un calciatore della squadra attaccante, diverso da quello che ha calciato il pallone,
    - se la rete è stata segnata, questa sarà annullata ed il calcio di rigore ripetuto;
    - se la rete non è stata segnata, l'arbitro riprenderà il gioco con un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria;
  2. Per qualsiasi infrazione a questa Regola, se commessa dal calciatore che ha battuto il calcio di rigore ed il fallo è stato commesso con il pallone in gioco, la squadra avversaria batterà un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stato commesso il fallo.
  3. Se l'arbitro emette il fischio per l'esecuzione del calcio di rigore e, prima che il pallone sia in gioco, il calciatore incaricato del calcio di rigore infrange le Regole del Giuoco, l'arbitro permette ugualmente l'esecuzione del tiro.
    - se il pallone entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto;
    - se il pallone non entra in porta, l'arbitro interrompe il giuoco e lo riprende con un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria.

### **Regola 14 Rimessa dalla linea laterale**

1. Quando il pallone oltrepassa interamente, sia a terra sia in aria, una linea laterale, deve essere rimesso in gioco, verso l'interno del terreno di gioco, in una qualsiasi direzione, da un calciatore della squadra opposta a quella del calciatore che lo ha toccato per ultimo.

2. Una rete **non può** essere segnata direttamente su fallo laterale
3. **I falli laterali si battono con le mani.**
4. Dal momento in cui il giocatore che batte il fallo è pervenuto in possesso del pallone, deve porlo immediatamente **sulla linea laterale** nel punto in cui il pallone è uscito dal terreno di gioco (linea di battuta).
5. Il pallone deve essere fermo.
6. Il calciatore che esegue la rimessa dalla linea laterale deve avere una parte di ciascun piede o sulla linea laterale o sul campo per destinazione.
7. I giocatori della squadra difendente devono porsi **immediatamente** ad una **distanza di m.7** dal pallone. L'arbitro è incaricato di far osservare la distanza se a suo giudizio esso ostacola la ripresa del gioco.
8. Se i giocatori della squadra difendente non si pongono alla distanza prescritta e l'arbitro, anche su segnalazione della squadra che batte il fallo laterale, impone il rispetto della distanza, nessuna autorizzazione successiva dovrà essere concessa per la ripresa del gioco.
9. Il pallone è in gioco quando è stato toccato e si è mosso all'interno del rettangolo di gioco.

In caso di infrazioni:

- a) Se la rimessa dalla linea laterale non è stata effettuata regolarmente, questa deve essere ripetuta da un calciatore della squadra avversaria.
- b) Se la rimessa laterale è effettuata da un punto diverso da quello in cui il pallone ha oltrepassato la linea, la rimessa deve essere ripetuta da un calciatore della squadra avversaria.
  - 2) Se il calciatore che ha effettuato la rimessa dalla linea laterale gioca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato o giocato da un altro calciatore, deve essere accordato un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria, dal punto in cui è stata commessa l'infrazione. Se questa è avvenuta all'interno della propria area di rigore, il calcio di punizione indiretto sarà battuto dalla linea dei 9 metri dal punto più vicino a quello dove è avvenuta l'infrazione.
- d) Se i giocatori della squadra difendente non si pongono alla distanza prescritta, dovranno essere ammoniti.

### Regola 15 Calci 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, al di fuori del tratto compreso tra i pali, un calciatore della squadra attaccante batterà un calcio d'angolo.

Una rete **può** essere segnata direttamente su calcio d'angolo

**I calci d'angolo si battono con i piedi**, dal punto di intersezione della linea di fondo con la linea laterale, dalla parte del campo in cui il pallone è uscito dal terreno di gioco.

**I giocatori della squadra difendente devono porsi ad una distanza di 7 metri** dal pallone, e non possono avvicinarsi fino a quando questo non è in gioco. In caso di inosservanza della distanza, il calcio d'angolo sarà ribattuto.

L'arbitro farà osservare il rispetto della distanza, anche su richiesta della squadra offensiva.

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. In caso di inosservanza, sarà assegnato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria.

### Regola 17 Rimessa dal fondo

1. La rimessa dal fondo è il modo di riprendere il gioco quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, oltrepassa interamente la linea di porta, sia in terra sia in aria, al di fuori del tratto compreso tra i pali.
2. **Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dal fondo.**
3. La rimessa dal fondo può essere effettuata **solo dal portiere e solo con le mani.**
4. Tutti i **giocatori avversari** devono trovarsi **fuori dall'area di rigore.**



5. Il pallone sarà in gioco quando sarà uscito completamente fuori dall'area di rigore
6. Dopo la rimessa del portiere, nessun giocatore può dunque toccare la palla prima che sia uscita dall'area di rigore.
7. In caso di inosservanza delle predette norme, **la rimessa va ripetuta.**
8. Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere tocca il pallone una seconda volta, prima che sia stato toccato o giocato da un altro calciatore, è concesso un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria 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 il fallo
9. La rimessa va effettuata **entro 6 secondi** dal momento in cui il portiere è venuto in possesso del pallone.
10. In caso di irregolarità, sarà accordata una punizione indiretta alla squadra avversaria, dal punto in cui è stato commesso il fallo, o, se in area di rigore, dalla linea dei nove metri.