



**COMITATO REGIONALE TOSCANA**  
Via Jacopo Da Diacceto 3/B - Firenze - 50132  
Tel. 055/571231 - Fax 055/579918  
e.mail: [info@aicstoscana.it](mailto:info@aicstoscana.it) - [calcio@aicstoscana.it](mailto:calcio@aicstoscana.it)

**Guida ai Campionati Regionali AICS**  
**Regolamento Generale**  
**Calcio a 5 Regole del Gioco**  
**Calcio a 7 Regole del Gioco**  
**Calcio a 11 Regole del Gioco**



## Indice

- art.1 rispetto del regolamento aics doveri e obblighi generali
- art.2 conoscenza del regolamento
- art.3 norme per l'accettazione alla partecipazione delle societa' e dei tesserati al campionato regionale calcio a 11 2014/015
- art.4 formula svolgimento campionati e regolamento di gioco
- art.5 effettuazione delle gare di campionato di calcio a 11
- art.6 regolamento tesseramento per la partecipazione al campionato regionale
- art.7 arbitri designati alla direzione di gara diarie arbitrali e spese campo
- art.8 norme per l'accettazione alla partecipazione delle societa' e dei tesserati alle manifestazioni regionali
- art.9 quote iscrizioni e loro pagamento
- art.10 formula svolgimento campionati e formazione classifiche
- art.11 effettuazione delle gare di campionato di calcio a 5 e a 7
- art.12 presentazione in campo delle squadre - tempo di attesa
- art.13 note ufficiali di gara e adempimenti preliminari alla disputa delle gare
- art.14 note ufficiale di gara - modalita' di compilazione
- art.15 identificazione atleti
- art.16 rinuncia - ritiro ed esclusione dalle gare dei campionati
- art.17 arbitri designati alla direzione di gara - diarie arbitrali
- art.18 assenza o infortunio dell'arbitro designato e sua sostituzione
- art.19 regolamento tesseramento per la partecipazione al campionato regionale
- art.20 tutela medico sportiva
- art.21 regolamento di disciplina e giustizia sportiva. doveri delle societa' dei dirigenti e dei calciatori
- art.22 i comunicati ufficiali
- art.23 punizione sportiva della perdita della gara
- art.24 sanzioni a carico delle societa'
- art.25 sanzioni a carico dei giocatori e dirigenti
- art.26 ammonizione con diffida
- art.27 squalifica
- art.28 esecuzioni delle sanzioni
- art.29 organi disciplinari
- art.30 norme per la presentazione dei reclami
- art.31 norme per la presentazione dei ricorsi
- art.32 la commissione d'appello regionale
- art.33 impugnazione e revoca
- art.34 accettazione del regolamento
- art.35 responsabilita' per danni e infortuni di tesserati
- art.36 illecito sportivo e obbligo di denuncia
- art.37 responsabilita' delle persone fisiche
- art.38 responsabilita' delle societa'

**Art. 1 RISPETTO DEL REGOLAMENTO AICS DOVERI E OBBLIGHI GENERALI**

I tesserati e i partecipanti a qualsiasi titolo sono tenuti all'osservanza delle norme del regolamento, delle regole AICS delle discipline che praticano, delle altre misure e decisioni adottate dall'AICS e a farle rispettare. Devono mantenere condotta conforme ai principi della lealtà, della probità e della rettitudine, nonché della correttezza morale e sportiva. Ad esse è fatto divieto di esprimere, pubblicamente, giudizi o rilievi lesivi della reputazione di altre persone, o di enti operanti nell'ambito sportivo, nonché di fare comunicati, concedere interviste o dare, a terzi, notifiche ed informazioni che riguardano fatti per i quali siano in corso procedimenti disciplinari, siano essi giocatori, arbitri o dirigenti.

**Art. 2 CONOSCENZA DEL REGOLAMENTO**

L'iscrizione e la partecipazione alle manifestazioni calcistiche, organizzate o assistite tecnicamente dall'AICS Regionale, presuppongono la conoscenza e l'incondizionata accettazione del presente regolamento e delle altre norme regolamentari adottate dall'AICS Regionale. È dovere delle società affiliate e dei responsabili dei vari Comitati Provinciali garantirne la conoscenza ai propri tesserati e aderenti.

**Art. 3 NORME PER L'ACCETTAZIONE ALLA PARTECIPAZIONE DELLE SOCIETA' E DEI TESSERATI AL CAMPIONATO REGIONALE CALCIO A 11 2014/015**

Possono partecipare al Campionato Regionale le società che sono regolarmente affiliate all'AICS per la stagione **2014/2015**. Resta ovviamente obbligatorio oltre all'affiliazione il tesseramento di atleti e Dirigenti. Le tessere dovranno essere della stagione **2014/2015**. Tutte le iscrizioni dovranno essere autorizzate dai Comitati Provinciali di appartenenza.

**L'iscrizione andrà effettuata entro Giovedì 31 luglio 2014 da effettuare su apposito modulo**  
**Le società hanno l'obbligo di pagare entro il 16 Settembre 2014 la quota iscrizione fissate dal Comitato Regionale per la partecipazione al Campionato Regionale.** Per poter essere iscritto sarà inoltre necessario inviare al Comitato Regionale la quota iscrizione effettuando il versamento sul conto corrente postale n° **13740501** intestato al **Comitato Regionale Toscano, Via Jacopo Da Diacceto 3/B 50132 Firenze**, specificando nella causale di versamento il nome della squadra. In caso di mancato rispetto delle formalità sopra indicate il Comitato Regionale non iscriverà la squadra al Campionato. Copia del Bollettino Comprovante il pagamento dell'iscrizione dovrà essere inviato al Regionale nei seguenti modi

- Via Fax al Numero telefonico **055 - 579918**
- Per posta ordinaria all'indirizzo: **AICS Regionale Via Jacopo Da Diacceto 3/B 50132 Firenze**
- per e-mail all'indirizzo: **[info@aicstoscana.it](mailto:info@aicstoscana.it)**

La quota iscrizioni 2013/2014 è la seguenti: **40 € Iscrizione + 100 € Cauzione**

**Art. 4 FORMULA SVOLGIMENTO CAMPIONATI E REGOLAMENTO DI GIOCO**

1. Il Campionato si disputerà con gare di Andata e Ritorno ad eliminazione diretta,
2. Fino ai quarti di finale e nei turni preliminari in caso di parità nella differenza reti si disputeranno i calci di rigore.
3. Nelle semifinali e nelle finali in caso di parità si disputeranno due tempi supplementari di 10 minuti ed eventuali calci di rigore in caso di persistenza nella parità.
4. I gol in trasferta valgono doppio come le vigenti normative Uefa.
5. Tempi di gioco **40 Minuti**
6. sostituzioni: **5 senza vincolo di ruolo**

7. Ogni squadra può inoltre indicare nelle note di gara un massimo di **10 giocatori** di riserva, senza vincolo di ruolo.
8. in caso di formula con gironi eliminatori le classifiche sono stabilite per punteggio, con l'attribuzione di **tre punti** per ogni gara vinta e di **un punto** per ogni gara pareggiata.
9. In caso di parità fra due o più squadre per determinare la squadra che ha diritto a proseguire il Campionato si procederà alla compilazione di una classifica avulsa fra le squadre interessate tenendo conto nell'ordine dei seguenti criteri.
  - A. Maggior numero di punti ottenuti negli scontri diretti
  - B. Miglior differenza reti negli incontri diretti
  - C. Miglior coppa disciplina
  - D. Differenza reti generale
  - E. Maggior Numero di reti fatte
  - F. Sorteggio

#### **Art. 5 EFFETTUAZIONE DELLE GARE DI CAMPIONATO DI CALCIO A 11**

Per la disputa delle gare di Campionato di calcio a 11 si osservano le seguenti modalità:

1. le gare si effettuano dal **Martedì** al **Giovedì**
2. l'orario di inizio delle gare non può essere programmato **prima delle 21:00 e dopo le 22:30**
3. la società ospitante ha il diritto insindacabile di fissare giorno e orario di gara, purchè nei limiti previsti nel presente regolamento.
4. la società ospitante deve tassativamente comunicare al Comitato regionale giorno e orario di gara, entro **10 giorni** precedenti la giornata di gara a cui si riferisce. In difetto l'AICS si riserva di non mettere in programma la gara, addossando la responsabilità alla società ospitante.
5. la società ospitante può comunicare eventuali variazioni di orario e data di gioco entro **7 giorni** dalla disputa della gara stessa.
6. la società ospitata può chiedere variazioni di orario ma con l'obbligatoria approvazione della società ospitante senza la quale il Comitato regionale non effettuerà modifiche alla data e agli orari precedentemente stabiliti.
7. Il Campionato Avrà inizio **Martedì 7 ottobre 2014**
8. La gara di finale si disputerà su un campo la cui sede sarà decisa dal Comitato Regionale entro e non oltre il 30 Ottobre 2014

#### **Art. 6 REGOLAMENTO TESSERAMENTO PER LA PARTECIPAZIONE AL CAMPIONATO REGIONALE**

- A. Per partecipare alle gare, gli atleti dovranno aver compiuto **anagraficamente il 16° anno di età** ed essere in regola con le vigenti norme sanitarie previste dalla legge.
- B. Il tesseramento dei calciatori e dirigenti deve essere effettuato prima della disputa della gara alla quale si intende prendere parte. Ai fini assicurativi il tesseramento decorre dalle ore **24:00** del giorno in cui è stato effettuato.
- C. Le società possono tesserare un numero illimitato di calciatori e calciatrici
- D. **Il termine utile per tesserare sarà comunicato una volta stabilita la formula di svolgimento e comunque Oltre la data che sarà comunicata non sarà possibile tesserare atleti pena la perdita sportiva della gara. Le Società dovranno comunque presentare entro Venerdì 4 Ottobre lista dei Giocatori con la quale prenderanno parte all'avvio del Campionato.** Il Tesseramento di ulteriori giocatori al di fuori della lista iniziale dovrà essere effettuato su apposito modulo e inviato prima dell'utilizzo del giocatore al Comitato Regionale.
- E. Possono essere tesserati AICS in qualità di calciatori anche coloro che hanno preso parte o stanno prendendo parte a Campionati di altri enti di promozione o di comitati AICS dia altre province senza alcuna limitazione. Non sono ammessi giocatori che hanno partecipato a gare FIGC di campionato per la stagione 2014/2015.

- F. Non possono partecipare alle gare regionali calciatori o dirigenti squalificati a tempo dal Comitato regionale e dai Comitati Provinciali sino a che la squalifica non è stata interamente scontata.
- G. Non possono partecipare alle gare del regionale giocatori, giocatrici o dirigenti squalificati a tempo in FIGC o in altri enti di promozione sportiva sino a che la squalifica non è interamente scontata.

#### **Art. 7 ARBITRI DESIGNATI ALLA DIREZIONE DI GARA DIARIE ARBITRALI e SPESE CAMPO**

- 1. Le gare sono dirette da arbitri AICS inviati dai vari Comitati Provinciali su indicazione del Comitato Regionale.
- 2. A dirigere le gare di Calcio a 11 Maschile saranno terne di arbitri i. I costi della terna arbitrale è di € 90 ed è a carico della squadra ospitata nei turno preliminare da suddividere al 50% tra le due società per la finale
- 3. Il campo da gioco sarà a carico della società ospitante nei turno preliminari e da suddividere al 50% tra le due società per la finale.

#### **SANZIONI DISCIPLINARI**

- A. In tutte le manifestazioni regionali il calciatore o la calciatrice che subirà una **ammonizione** sarà ammonito con diffida
- B. L'espulsione subita comporta automaticamente la squalifica per almeno una **giornata** salvo squalifiche superiori decise autonomamente dal giudice sportivo.
- C. La squalifica può essere inflitta a giornate o a tempo
- D. La squalifica può essere inflitta anche non conseguentemente ad una espulsione subita, per fatti rilevati nel rapporto arbitrale in sede di giudizio
- E. In tutti i Campionati Regionali il calciatore che subisce due ammonizioni, sarà automaticamente squalificato per una **giornata**. Successivamente ad una giornata di squalifica per somma di ammonizioni se un giocatore prenderà altre due ammonizioni sarà nuovamente squalificato per una giornata.
- F. Per squalifiche superiori alle 2 Giornate sarà inflitta alla società di appartenenza del giocatore squalificato € 10 di sanzione pecuniaria per ogni giornata

#### **Art. 8 NORME PER L'ACCETTAZIONE ALLA PARTECIPAZIONE DELLE SOCIETA' E DEI TESSERATI ALLE MANIFESTAZIONI REGIONALI CALCIO A 5 E CALCIO A 7**

Possono partecipare alle manifestazioni Regionali le società che sono regolarmente affiliate all'AICS per la stagione 2013/2014. Per tutte le manifestazioni non vi è per questa stagione l'obbligo di partecipare ad un Campionato Provinciale. Resta ovviamente obbligatorio oltre all'affiliazione il tesseramento di atleti e Dirigenti. Tale deroga è stata decisa per far fronte all'impossibilità di molti Comitati Provinciali di organizzare campionati per l'esiguo numero di squadre iscritte. Tutte le iscrizioni dovranno essere autorizzate dai Comitati Provinciali di appartenenza. **Le iscrizioni compilate su apposito modulo dovranno pervenire al Comitato Regionale Toscano via fax (055579918) inderogabilmente entro il 28 Febbraio 2015**

#### **Art. 9 QUOTE ISCRIZIONI E LORO PAGAMENTO CALCIO A 5 E CALCIO A 7**

**Le società hanno l'obbligo di pagare entro l'8 marzo 2015 le quote iscrizioni fissate dal Comitato Regionale per la partecipazione alle varie manifestazioni calcistiche.** Per poter essere iscritto sarà inoltre necessario inviare al Comitato Regionale la quota iscrizione effettuando il versamento sul conto corrente postale n° 13740501 intestato al **Comitato Regionale Toscano, Via Jacopo Da Diacceto 3/B 50132 Firenze**, specificando nella causale di versamento il campionato al quale si iscrive la squadra. Inoltre sarà obbligatorio inviare il **modulo di iscrizione** debitamente compilato. In caso di mancato rispetto delle formalità sopra indicate il Comitato

Regionale non iscriverà la squadra al Campionato. Il Modulo Iscrizione e la copia del Bollettino Comprovante il pagamento dell'iscrizione potranno essere inviati al Regionale nei seguenti modi

- Via Fax al Numero telefonico **055 - 579918**
- Per posta ordinaria all'indirizzo: **AICS Regionale Via Jacopo Da Diacceto 3/B 50132 Firenze**
- per e-mail all'indirizzo: **calcio@aicstoscana.it - info@aicstoscana.it**

Le quote iscrizioni 2013 sono le seguenti:

- **CALCIO A 5 MASCHILE E FEMMINILE: 40 € Iscrizione + 100 € Cauzione**
- **CALCIO A 7: 40 € Iscrizione + 100 € Cauzione**

#### **Art. 10 FORMULA SVOLGIMENTO CAMPIONATI E FORMAZIONE CLASSIFICHE CALCIO A 5 E CALCIO A 7**

1. I Campionati sono di norma organizzati con gare di Andata e Ritorno ad eliminazione diretta, salvo particolari deroghe che di volta in volta saranno stabilite nelle riunioni tra responsabili di Settore.
2. Fino ai quarti di finale in caso di parità nella differenza reti si disputeranno i calci di rigore.
3. Nelle semifinali e nelle finali in caso di parità si disputeranno due tempi supplementari di 5 minuti ed eventuali calci di rigore in caso di persistenza nella parità.
4. I gol in trasferta valgono doppio come le vigenti normative Uefa
5. in caso di formula con gironi eliminatori le classifiche sono stabilite per punteggio, con l'attribuzione di **tre punti** per ogni gara vinta e di **un punto** per ogni gara pareggiata.
6. In caso di parità fra due o più squadre per determinare la squadra che ha diritto a proseguire il Campionato si procederà alla compilazione di una classifica avulsa fra le squadre interessate tenendo conto nell'ordine dei seguenti criteri.
  - A. Maggior numero di punti ottenuti negli scontri diretti
  - B. Miglior differenza reti negli incontri diretti
  - C. Miglior coppa disciplina
  - D. Differenza reti generale
  - E. Maggior Numero di reti fatte
  - F. Sorteggio

#### **Art. 11 EFFETTUAZIONE DELLE GARE DI CAMPIONATO DI CALCIO A 5 E A 7**

Per la disputa delle gare di Campionato di calcio a 5 e a 7 si osservano le seguenti modalità

1. le gare si effettuano dal **Lunedì al Venerdì**
2. per le sole finali dei vari Campionati il Comitato regionale si riserva di far disputare nel pomeriggio o nella sera di **Sabato** o nella mattina o nel pomeriggio **dei giorni festivi**.
3. l'orario di inizio delle gare non può essere programmato **prima delle 21:00 e dopo le 22:30**
4. la società ospitante ha il diritto insindacabile di fissare giorno e orario di gara, purchè nei limiti previsti nel presente regolamento.
5. la società ospitante deve tassativamente comunicare al Comitato regionale giorno e orario di gara, entro **20 giorni** precedenti la giornata di gara a cui si riferisce. In difetto l'AICS si riserva di non mettere in programma la gara, addossando la responsabilità alla società ospitante.
6. la società ospitante può comunicare eventuali variazioni di orario e data di gioco entro **10 giorni** dalla disputa della gara stessa.
7. la società ospitata può chiedere variazioni di orario e data nei termini previsti nei punti 5 e 6 ma con l'obbligatoria approvazione della società ospitante senza la quale il Comitato regionale non effettuerà modifiche alla data e agli orari precedentemente stabiliti.

#### **Art. 12 PRESENTAZIONE IN CAMPO DELLE SQUADRE - TEMPO DI ATTESA PER TUTTI I CAMPIONATI**

1. le squadre hanno l'obbligo di presentarsi in campo all'ora fissata per l'inizio della gara
2. nel caso di ritardata presentazione in campo delle squadre, l'arbitro deve dare inizio alla gara purchè, entro il termine massimo di **20 minuti** dall'ora fissata per l'inizio dello svolgimento della gara esse abbiano presentato allo stesso le note ufficiali di gara debitamente compilate e le squadre siano in divisa di gioco, pronte per disputare la gara.
3. qualora il campo di gioco sia occupato da altra gara le squadre hanno l'obbligo di attendere la fine della stessa per un periodo pari almeno alla durata di un tempo di gara, salvo diverse decisioni dell'arbitro per un periodo maggiore.
4. le società inadempienti saranno considerate rinunciatricie a tutti gli effetti con le sanzioni previste dal regolamento, salvo che non si dimostri le cause di forza maggiore il cui accertamento compete al Giudice Sportivo.

#### **Art. 13 NOTE UFFICIALI DI GARA E ADEMPIMENTI PRELIMINARI ALLA DISPUTA DELLE GARE PER TUTTI I CAMPIONATI**

Ogni squadra deve obbligatoriamente presentare all'arbitro entro **15 minuti** dall'ora fissata per l'inizio della gara a cura del Dirigente Accompagnatore Ufficiale quanto segue:

- A. un elenco in duplice copia (note ufficiali di gara) dei soggetti partecipanti alla gara, redatte su appositi moduli forniti dal Comitato Regionale AICS. Entrambe le copie devono essere firmate dal Dirigente Accompagnatore Ufficiale.
- B. I cartellini AICS vidimati di ciascun soggetto compreso nell'elenco di cui al punto precedente.
- C. Un documento d'identità con foto anche scaduto di ciascun soggetto compreso nell'elenco di cui al punto A ( Carta d'identità - Passaporto - Patente Guida - Permesso di Soggiorno per gli atleti extracomunitari) . tale obbligo non si applica a quanti siano in possesso di cartellino plastificato con foto, rilasciato dai vari Comitati Provinciali AICS. **Non è possibile prendere parte a gare del Campionato Regionale se si è sprovvisti di cartellini AICS.**

#### **Art. 14 NOTE UFFICIALE DI GARA - MODALITA' DI COMPILAZIONE**

Nelle note ufficiali consegnate all'arbitro devono essere obbligatoriamente indicati:

- A. Dati identificativi della gara ( giorno e orario di gara, luogo e campo di svolgimento )
- B. Colori maglia di gara
- C. Cognome e nome giocatori che prenderanno parte alla gara senza correzione e chiari
- D. Numero di maglia di ciascun giocatore
- E. Cognome e nome dei dirigenti
- F. Numero tessera AICS dei soggetti elencati nelle note ufficiali di gara
- G. Numero e natura del documento di riconoscimento qualora non siano in possesso di tessera AICS plastificata con foto.

L'arbitro non accetterà quelle note di gara non conformi o non indicanti quanto prescritto ai punti precedenti.

#### **Art. 15 IDENTIFICAZIONE ATLETI**

Avviene solo dietro presentazione tessera AICS plastificata con foto o se la tessera è sprovvista di foto con allegato un documento d'identità

#### **Art. 16 RINUNCIA - RITIRO ED ESCLUSIONE DALLE GARE DEI CAMPIONATI**

Le società hanno l'obbligo di far concludere alle proprie squadre le gare e i Campionati iniziati. La società che rinuncia volontariamente alla disputa di una gara o al proseguimento della stessa, subisce le seguenti sanzioni:

- A. Ritiro del deposito cauzionale
- B. Punizione sportiva della perdita della gara con il punteggio di 0 a 6 (calcio a 5 e a 7 ) 0 a 3 (Calcio a 11)
- C. Esclusione dal proseguimento del Campionato regionale

- D. Esclusione dai Campionati Regionali per due anni
- E. Le sanzioni del presente articolo sono inflitte anche a quelle società che preannunciano anticipatamente la loro non partecipazione alla gara.

#### **Art. 17 ARBITRI DESIGNATI ALLA DIREZIONE DI GARA - DIARIE ARBITRALI Calcio a 5 e Calcio a 7**

1. Le gare sono dirette da arbitri AICS inviati dai vari Comitati Provinciali su indicazione del Comitato Regionale.
2. A dirigere le gare di Calcio a 5 Maschile e femminile e Calcio a 7 Maschile saranno arbitri singoli. I costi del direttore di gara è di € 40 ed è a carico della squadra di casa. **Nelle Semifinali e nelle finali saranno chiamati a dirigere coppie di arbitri con costo di € 70.** A discrezione del designatore arbitrale sarà possibile inviare coppie arbitrali anche per le gare che precedono le semifinali al costo invariato di euro 40.
3. nel caso in cui la gara non viene disputata per il mancato arrivo della squadra ospitata, la squadra di casa dovrà riconoscere € 35 alla coppia arbitrale o € 20 al singolo arbitro come rimborso spese. Il resto della diaria arbitrale **sarà recuperata dal deposito cauzionale della società rinunciataria alla gara.** Se alla gara non si presenta la squadra di casa l'intera quota arbitrale **sarà recuperata dal deposito cauzionale della squadra rinunciataria alla gara.**
4. Il Comitato regionale riconoscerà inoltre agli arbitri designati un rimborso di 0,25 centesimi ogni km di viaggio percorso.

#### **Art.18 ASSENZA O INFORTUNIO DELL'ARBITRO DESIGNATO E SUA SOSTITUZIONE PER TUTTI I CAMPIONATI**

1. Qualora l'arbitro designato sia assente all'ora prevista per l'inizio dello svolgimento della gara, le squadre devono attenderlo per un periodo almeno pari alla durata di un tempo di gara, nella misura prevista dai regolamenti per il tipo di gara stesso.
2. Trascorso tale termine, le due società interessate devono affidare la direzione ad un altro arbitro AICS eventualmente presente anche del Comitato della squadra ospitante, da ricercarsi a partire da 10 minuti prima dell'ora ufficialmente fissata per l'inizio della gara.
3. Quando a dirigere la gara sono stati chiamati due arbitri, in caso di assenza di uno dei due, e nell'impossibilità di reperire altro arbitro ufficiale, la gara sarà diretta dall'arbitro presente.
4. In assenza di arbitri ufficiali, la sostituzione può essere effettuata da qualsiasi altra persona che le due società, in perfetto accordo, riterranno opportuno scegliere.
5. A tale scopo, i dirigenti accompagnatori delle due società, o i capitani, sottoscriveranno, in triplice copia, una dichiarazione congiunta di accettazione incondizionata affinché tale persona possa dirigere la gara.
6. Una copia di tale dichiarazione sarà conservata da ciascuna società, mentre sarà cura della società ospitante trasmettere al Comitato Regionale l'altra copia, unitamente alle distinte di gara.
7. In caso di infortunio dell'arbitro durante la gara, esso potrà essere sostituito da un suo eventuale assistente o da un altro arbitro ufficiale eventualmente presente sul campo di gioco.
8. Le squadre che, in assenza dell'arbitro ufficialmente designato, o a seguito di un suo infortunio, si rifiuteranno di disputare la gara sotto la direzione di altro arbitro AICS presente e disponibile, saranno considerate rinunciatarie a tutti gli effetti.

#### **Art.19 REGOLAMENTO TESSERAMENTO PER LA PARTECIPAZIONE AL CAMPIONATO REGIONALE Calcio a 5 e a 7**

- H. Per partecipare alle gare, gli atleti della categoria calcio a 5 M/F e calcio a 7 dovranno aver compiuto **anagraficamente il 16° anno di età** ed essere in regola con le vigenti norme sanitarie previste dalla legge.



- I. Il tesseramento dei calciatori e dirigenti deve essere effettuato prima della disputa della gara alla quale si intende prendere parte. Ai fini assicurativi il tesseramento decorre dalle ore **24:00** del giorno in cui è stato effettuato.
- J. Le società possono tesserare un numero illimitato di calciatori e calciatrici
- K. **Il termine utile per tesserare nuovi atleti è fissato per l'ultimo giorno di gioco del Turno Preliminare dei campionati di calcio a 5 Maschile e calcio a 7 mentre per il femminile la conclusione del girone eliminatorio.** Oltre questa data non sarà possibile tesserare atleti pena la perdita sportiva della gara. **Le Società dovranno comunque presentare prima dell'inizio del proprio campionato lista dei Giocatori con la quale prenderanno parte all'avvio del Campionato.** Il Tesseramento di ulteriori giocatori al di fuori della lista iniziale dovrà essere effettuato su apposito modulo e inviato prima dell'utilizzo del giocatore al Comitato Regionale.
- L. Possono essere tesserati AICS in qualità di calciatori e calciatrici per il calcio a 5 e a 7 anche coloro che hanno preso parte o stanno prendendo parte a Campionati di altri enti di promozione o di comitati AICS dia altre province senza alcuna limitazione.
- M. Per i campionati di calcio a 5 M e a 7 possono essere tesserati calciatori che hanno preso parte o stiano prendendo parte a gare ufficiali **FIGC** di calcio tranne quelli tesserati per società professionistiche ( Serie A - Serie B - I° e II° Divisione ).
- N. Per il campionato di calcio a 5 Femminile possono essere tesserate calciatrici che hanno preso parte o stiano prendendo parte a gare ufficiali FIGC di calcio e Calcio a 5 di qualsiasi categoria.
- O. Per i campionati di calcio a 5 M e a 7 possono essere tesserati calciatori e che hanno preso parte o stiano prendendo parte a gare ufficiali FIGC di Calcio a 5 tranne quelli tesserati per squadre di Serie A e Serie B.
- P. Un calciatore che prende parte al campionato regionale di calcio a 5 può contemporaneamente partecipare al campionato regionale di calcio a 7 e viceversa anche con diversa società previo nuovo tesseramento con la stessa.
- Q. Non possono partecipare alle gare regionali calciatori, calciatrici o dirigenti squalificati a tempo dal Comitato regionale e dai Comitati Provinciali sino a che la squalifica non è stata interamente scontata.
- R. Non possono partecipare alle gare del regionale giocatori, giocatrici o dirigenti squalificati a tempo in FIGC o in altri enti di promozione sportiva sino a che la squalifica non è interamente scontata.

#### **Art.20 TUTELA MEDICO SPORTIVA**

##### **PER TUTTI I CAMPIONATI**

Le società sono tenute a far sottoporre i propri calciatori e calciatrici a visita medica al fine di accertare l'idoneità all'attività sportiva. A tutti i calciatori e le calciatrici che prendono parte ai Campionati regionali è fatto obbligo di essere in possesso di un certificato medico **attestante l'idoneità agonistica alla pratica del gioco del calcio.** Le società sono responsabili dell'utilizzo di un calciatore dichiarato non idoneo alla pratica sportiva o sprovvisto di certificato.

#### **Art.21 REGOLAMENTO DI DISCIPLINA E GIUSTIZIA SPORTIVA. DOVERI DELLE SOCIETA' DEI DIRIGENTI E DEI CALCIATORI PER TUTTI I CAMPIONATI**

- A. Le società sono tenute all'osservanza dei doveri di cortesia e accoglienza e di ampia tutela verso l'arbitro i dirigenti AICS e le società avversarie. Le società ospitanti sono responsabili dell'ordine pubblico sui propri campi di gioco.
- B. Tutti coloro che partecipano alle gare a qualsiasi titolo hanno l'obbligo di mantenere una condotta conforme ai principi sportivi della lealtà della probità e rettitudine in ogni rapporti di natura sportiva. Ai tesserati è fatto divieto di esprimere pubblicamente giudizi o rilievi lesivi della reputazione di altre persone o di enti operanti nell'ambito dei comitati regionali e provinciali.

**Art.22 I COMUNICATI UFFICIALI**

1. Ogni disposizione discendente dall'applicazione del presente regolamento ha validità solo se pubblicata sui comunicati ufficiali.
2. I comunicati ufficiali sono pubblicati sul sito **www.aicstoscana.it** e inviati per e-mail alle società partecipanti alle manifestazioni regionali di norma ogni **Venerdì** e ogni **7 giorni** una volta iniziati i vari campionati, e comunque ogni volta sia necessario aggiornare calendari e risultati dei vari campionati. Il giorno prevalente di uscita sarà comunque il Venerdì pomeriggio.
3. Si declina ogni responsabilità per il ritardo o il mancato recapito dei comunicati ufficiali. Le società, in tal caso, hanno il dovere di informarsi presso la sede del Comitato regionale.
4. I comunicati ufficiali si intendono infatti conosciuti, a far data dalla loro pubblicazione.

**Art.23 PUNIZIONE SPORTIVA DELLA PERDITA DELLA GARA**

1. Le società ritenute responsabili, anche oggettivamente di fatti o situazioni che abbiano influito decisamente sul regolare svolgimento di una gara o ne abbiano impedito il regolare svolgimento sono punite con la perdita della gara stessa con il punteggio di di 0 a 6 (calcio a 5 e a 7 ) 0 a 3 (Calcio a 11) o con il punteggio eventualmente conseguito sul campo dalla squadra avversaria se questo è più favorevole.
2. la punizione sportiva della perdita della gara è inflitta alla società che faccia partecipare alla gara calciatori e calciatrici squalificati o che comunque non abbiano titolo per prendervi parte.

**Art.24 SANZIONI A CARICO DELLE SOCIETA'**

Le società che violano delle norme dello statuto dei regolamenti federali o di ogni altra disposizione vigente sono punibili, secondo la gravità dei fatti commessi con una o più delle seguenti sanzioni

- A. ammonizione o deplorazione
- B. ammenda
- C. ammenda con diffida
- D. obbligo di disputare gare a porte chiuse
- E. squalifica del campo
- F. esclusione dal campionato di competenza
- G. revoca del titolo sportivo vinto
- H. esclusione dalla partecipazione alle manifestazioni regionali

**Art.25 SANZIONI A CARICO DEI GIOCATORI E DIRIGENTI**

I tesserati che si rendono responsabili in genere della violazione delle norme del presente regolamento generale delle norme del tesseramento e delle regole del gioco sono punibili secondo la natura e la gravità dei fatti commessi con una o più delle seguenti sanzioni:

- A. Ammonizione
- B. Ammonizione con diffida
- C. Espulsione
- D. Squalifica a giornate
- E. Squalifica a tempo
- F. Inibizione
- G. Sospensione cautelare
- H. Revoca del tesseramento

**Art.26 AMMONIZIONE CON DIFFIDA**

In tutte le manifestazioni regionali il calciatore o la calciatrice che subirà **una ammonizione** sarà ammonito con diffida

**Art.27 SQUALIFICA**

- A. L'espulsione subita comporta automaticamente la squalifica per almeno **una giornata** salvo squalifiche superiori decise autonomamente dal giudice sportivo.
- B. La squalifica può essere inflitta a giornate o a tempo
- C. La squalifica può essere inflitta anche non conseguentemente ad una espulsione subita, per fatti rilevati nel rapporto arbitrale in sede di giudizio
- D. In tutti i Campionati Regionali il calciatore o la calciatrice che subisce due ammonizioni, sarà automaticamente squalificato per **una giornata**. Successivamente ad una giornata di squalifica per somma di ammonizioni se un giocatore prenderà altre due ammonizioni sarà nuovamente squalificato per una giornata.
- E. Per squalifiche superiori alle 2 Giornate sarà inflitta alla società di appartenenza del giocatore squalificato € 10 di sanzione pecuniaria per ogni giornata

**Art.28 ESECUZIONI DELLE SANZIONI**

- A. Le sanzioni inflitte ai tesserati sono di norma comunicate tramite pubblicazione sui comunicati ufficiali del Comitato regionale
- B. Il Comitato Regionale si riserva di comunicarle sotto altre forme, senza esclusione di alcuna modalità, per necessità di carattere straordinario o di urgenza
- C. Le squalifiche dovute ad espulsione vanno scontate nella prima gara ufficiale successiva a quella in cui l'espulsione è stata inflitta (salvo squalifiche per più giornate)
- D. Le squalifiche dovute alla recidività in ammonizioni devono essere scontate **a partire dal giorno immediatamente successivo a quello della loro pubblicazione nel comunicato ufficiale**
- E. Le gare in riferimento alle quali le sanzioni a carico del tesserato si considerano scontate sono quelle che hanno conseguito un risultato valido agli effetti della classifica e non siano successivamente annullate con delibera degli organi disciplinari. In caso di partita vinta a tavolino per mancata rinuncia di una squadra i tesserati squalificati della squadra rinunciataria devono scontare le squalifiche nella gara successiva, mentre gli squalificati della squadra vittoriosa avranno le sanzioni regolarmente scontate.

**Art.29 ORGANI DISCIPLINARI**

Gli organi della disciplina sportiva sono i seguenti:

- Giudice Sportivo di primo grado
- Commissione d'appello regionale

Le competenze del Giudice Sportivo Regionale di Primo Grado è relativa ai fatti ed irregolarità verificatesi nel corso di manifestazioni regionali, il suo giudizio rimane inappellabile salvo squalifiche superiori a **2 Giornate e inibizioni superiori a 15 giorni** e ad ammende superiori a **80 €**.

Le competenze della Commissione Disciplinare regionale sono: su squalifiche e/o inibizioni a **2 Giornate e inibizioni superiori a 15 giorni** e ad ammende superiori a **80 €** inflitte dal Giudice Sportivo Regionale di primo grado. Su decisioni assunte dai Giudici di secondo grado provinciali e zionali e relative manifestazioni provinciali e zionali.

**Art.30 NORME PER LA PRESENTAZIONE DEI RECLAMI**

Sono legittimate a presentare reclamo le società direttamente interessate. Non sono ammessi reclami avverso decisioni tecniche arbitrali. Eventuali reclami inerenti irregolarità del campo, dovranno essere

preannunciate anche per iscritto, al D.G. da presentarsi allo stesso prima dell'inizio della gara o al termine se dette irregolarità sono sopravvenute nel corso della gara.

Le modalità per la presentazione dei reclami sono le seguenti:

**Al Giudice Sportivo di Primo grado.**

- **Dopo preannuncio telegrafico entro 24 ore successive alla gara** devono essere inviati tassativamente **entro 48 ore** dalla data della disputa della gara oggetto di gravame (termine prorogabile per ulteriori **24 ore** se entro tale periodo vi è giorno festivo) al **Comitato Regionale Toscano Via Frà Bartolommeo 29 50132 Firenze** a mezzo raccomandata, accompagnata da:
  1. ricevuta comprovante invio di copia reclami, a mezzo raccomandata alla controparte
  2. **tassa reclamo di € 80,00**

I reclami oltre che firmati dal Presidente o Vice Presidente della Società dovranno essere particolareggiati e documentati e non generici pena la loro inammissibilità.

**Alla Commissione d'appello Regionale:**

- dovranno essere inviati entro **8 giorni** dalla pubblicazione nel Comunicato ufficiale Regionale o Provinciale della decisione che si intende impugnare, a mezzo raccomandata ed accompagnata da:
  1. ricevuta comprovante invio copia del reclamo alla controparte, se interessata,
  2. documentazione relativa per un completo esame
  3. **tassa reclamo € 80,00**

Le decisioni del Giudice sportivo Regionale per quanto riguarda l'attuale composizione delle manifestazioni regionali sono inappellabili.

**Art.31 NORME PER LA PRESENTAZIONE DEI RICORSI**

1.Sono legittimati ad instaurare provvedimento mediante presentazione di ricorso, le società, i loro dirigenti, i tesserati in genere che si ritengono lesi nei propri diritti.

2.Per presentare ricorso occorre avervi interesse diretto.

3.I ricorsi debbono essere inoltrati, con lettera raccomandata, anche a mano, alla Commissione Giudicante di II° grado, entro il **settimo giorno** successivo alla data di pubblicazione del Comunicato Ufficiale con il quale è stata resa nota la decisione che si vuole impugnare.

4.I ricorsi debbono essere accompagnati dalla **tassa di ricorso di € 100,00**, pena il non accoglimento.

10.Nel computo dei termini, mentre non si comprende il giorno in cui ne è iniziata la decorrenza, si computa invece il giorno finale.

11.Il termine che scade in giorno festivo è prorogato di diritto alla stessa ora del primo giorno successivo non festivo.

12.Quando si ricorre in ordine a sanzioni inflitte ai tesserati, non si deve inviare nessuna comunicazione ad altri soggetti che non siano gli Organi di disciplina.

13.I ricorsi redatti senza motivazione e comunque in forma assolutamente generica, sono inammissibili.

14.Le parti hanno facoltà di non ritirare il ricorso prima che si sia in merito proceduto.

15.L'inosservanza delle formalità di cui ai commi precedenti costituisce motivo di inammissibilità del reclamo e ne preclude tassativamente l'esame, compreso il caso in cui non sia stata versata **tassa reclamo** e la società conservi il deposito cauzionale. La Commissione Giudicante pubblicherà le ragioni dell'inammissibilità del ricorso.

16.Il mancato versamento della **tassa reclamo** può essere sanato solo entro i termini in cui scade la possibilità di reclamo, o entro quelli eventualmente fissati dalla Commissione nella pubblicazione di cui al comma precedente.

17. La tassa ricorso, nel caso di ricorso anche solo parzialmente accolto, sarà accreditata, in caso contrario sarà incamerata.

18. Non sono impugnabili e sono immediatamente esecutivi i seguenti provvedimenti disciplinari:

- squalifica sino a due giornate di gara o squalifica e inibizione sino a 15 giorni;
- ammende inferiori a € 80,00.

19. Le decisioni prese in merito all'oggetto del ricorso sono valide a partire dal giorno successivo a quello della data di pubblicazione del Comunicato Ufficiale o dal giorno indicato nel dispositivo della decisione.

### **Art. 32 LA COMMISSIONE D'APPELLO REGIONALE**

1. E' composta da tre membri: il presidente Regionale, (che la presiede); un rappresentante del settore arbitrale, un giudice sportivo di un comitato provinciale individuato dal Presidente Regionale. Essi si astengono dal giudizio quando si potrebbero trovare ad esprimere giudizi in contrasto di interesse con la funzione svolta. Il rappresentanti degli arbitri e il giudice sportivo di un comitato provinciale sono eletti annualmente

2. Delibera in seconda istanza sui ricorsi presentati avverso le decisioni del giudice Sportivo di I° grado.

3. Le sue riunioni sono valide qualunque sia il numero dei componenti presenti.

4. Giudica a maggioranza. In caso di parità, prevale il voto del suo Presidente.

5. Ha la facoltà di richiedere all'arbitro, ai suoi collaboratori e agli eventuali commissari di campo, supplementi del rapporto di gara, nonché di convocarli per udire e verbalizzare le loro dichiarazioni.

7. Può usufruire dei mezzi di prova più ampi, con esclusione comunque di terzi ai fatti (ivi compresi eventualmente Ufficiali Giudiziari o Forze dell'Ordine)

8. Su richiesta dei soggetti ricorrenti o per sua decisione, dispone l'audizione degli stessi.

9. Per essere ascoltati, i ricorrenti devono farne domanda all'atto della presentazione del ricorso.

10. La Commissione può deliberare la conferma della decisione del giudice di I Grado, aggravare le sanzioni da esso inflitte o, in alternativa, accettare, anche parzialmente, il ricorso.

### **Art. 33 IMPUGNAZIONE E REVOCA**

1. Le decisioni del giudice di I grado e della commissione d'appello regionale possono altresì essere impugnate per revocazione, in qualsiasi momento quando ricorre, a giudizio del richiedente uno dei seguenti casi:

a) se sono l'effetto del dolo di una delle due parti in danno dell'altra;

b) se si è giudicato in base a prove ritenute false dopo la decisione;

c) se a causa di forza maggiore o per fatti altrui, la parte non ha potuto presentare nel precedente provvedimento documenti utili ai fini della controversia;

d) se è stato omesso l'esame di un fatto decisivo che non si è potuto conoscere nel precedente provvedimento *oppure* sono sopravvenuti, dopo che la decisione è divenuta inappellabile, fatti nuovi la cui conoscenza avrebbe comportato una diversa pronuncia. e) allorquando nel precedente provvedimento è stato commesso errore di fatto.

2. La revoca può essere chiesta all'organo che ha emesso il provvedimento.

3. La richiesta di revoca deve essere accompagnata dalla tassa di revoca di € 100,00.

4. L'inosservanza delle formalità di cui ai commi precedenti costituisce motivo di inammissibilità della richiesta di revoca e ne preclude tassativamente l'esame, compreso il caso in cui non sia stata versata tassa di revoca e la società conservi il deposito cauzionale. L'organo competente pubblicherà le ragioni dell'inammissibilità del *ricorso*.

5. In caso di revoca la tassa è accreditata, in caso contrario la tassa è incamerata.

**Art. 34 ACCETTAZIONE DEL REGOLAMENTO**

La partecipazione alle gare organizzate dal Comitato Regionale AICS presuppone la conoscenza e l'incondizionata accettazione del presente regolamento. Per quanto non contemplato nel presente regolamento Regionale AICS, in casi particolari vengono le norme FIGC in quanto applicabili.

**Art. 35 RESPONSABILITA' PER DANNI E INFORTUNI DI TESSERATI**

L'AICS Comitato Regionale Toscano, declina ogni responsabilità per eventuali danni od infortuni causati prima, durante e dopo le gare a tesserati o terzi, salvo quanto previsto dalla parte assicurativa AICS.

**Art. 36 ILLECITO SPORTIVO E OBBLIGO DI DENUNCIA**

Rispondono di illecito Sportivo le Società, i soci ed i tesserati in genere che consentano che altri, a loro nome o nel loro interesse, compiano, con qualsiasi mezzo, atti diretti ad alterare lo svolgimento od il risultato di una gara, ovvero ad assicurare a chicchessia un vantaggio in classifica. Il dirigente, il socio o il tesserato che, comunque, abbia avuto rapporti con Società o persone che abbiano posto, o stiano per porre in essere taluno degli atti indicati all' art.1 , ovvero che sia venuto a conoscenza, in qualunque modo, che altri abbiano avuto tali rapporti, hanno il dovere di informare, senza indugio, il Comitato Provinciale AICS che prenderà i provvedimenti del caso secondo quanto previsto dalle norme statutarie.

**Art. 37 RESPONSABILITA' DELLE PERSONE FISICHE**

Le persone indicate negli articoli precedenti rispondono delle infrazioni commesse a titolo di dolo, o per colpa. I dirigenti dotati di legale rappresentanza della Società sono ritenuti corresponsabili, sino a prova del contrario, delle infrazioni regolamentari commesse dalle Società medesime. L'ignoranza dei Regolamenti e di tutte le altre norme previste non può essere invocata come giustificazione. I comunicati ufficiali si presumono conosciuti a far data dalla loro pubblicazione. Non è ammessa la prova contraria a tale presunzione.

**Art. 38 RESPONSABILITA' DELLE SOCIETA'**

Le Società rispondono direttamente dell'operato di chi le rappresenta ai sensi dei citati Regolamenti. Le Società sono oggettivamente responsabili dell'operato dei propri dirigenti, soci e tesserati agli effetti disciplinari. Agli stessi effetti le Società rispondono altresì, sempre a titolo di responsabilità oggettiva, dell'operato e del comportamento dei propri accompagnatori e sostenitori. Le società rispondono inoltre del mantenimento dell'ordine pubblico nel campo di gioco. Le Società sono presunte responsabili sino a prova contraria degli illeciti sportivi a loro vantaggio, che risultino commessi da persone ad esse estranee. Le Società stesse potranno essere ritenute non responsabili se, dalle prove fornite, risulti che la incolpata non ha partecipato all'illecito, oppure lo ignorava. **Le Società sono altresì responsabili per danni provocati, dai propri tesserati, a cose, o a persone, nella figura dell'arbitro. Restano, comunque, a carico della Società ospitante eventuali danni la cui responsabilità non è stata accertata.**



## Calcio a 5 Regole del Gioco

*N.B. Il presente regolamento si basa sul testo delle regole ufficiali FIGC del calcio a 5. Sono state apportate le modifiche necessarie allo svolgimento della nostra attività ufficiale.*

*Il testo federale è stato semplificato, ma rimane il testo di riferimento per quanto non presente nel nostro regolamento. Per quanto non contemplato, è necessario rifarsi al regolamento ufficiale FIGC, se compatibile.*

### **Regola 1 Il Terreno di Gioco**

1. L'AICS non prescrive misure tassative per il terreno di gioco, anche se consiglia che i terreni di gioco rientrino nelle seguenti dimensioni minime e massime:  
Lunghezza: minima metri 25; massima metri 42;  
Larghezza: minima metri 14; massima metri 25;
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 di m. 6, sono tracciati, verso l'interno del rettangolo di giuoco, due quarti di circonferenza congiunti nella parte superiore da una retta, parallela alla linea di porta, lunga m. 3,16. Lo spazio racchiuso tra queste linee e quella di porta è denominato "**area di rigore**".
7. Nel caso che la larghezza del campo sia uguale o inferiore a m.16, l'area di rigore dovrà avere un raggio di m.4.
8. Il disco del calcio di rigore deve essere comunque sempre tracciato a m.6 di distanza dalla linea di porta, perpendicolarmente al centro della porta stessa.
9. Le porte devono avere le seguenti dimensioni: un'altezza dal terreno di metri 2 (misurata dal bordo inferiore della traversa) e una lunghezza di metri 3 (misurata dall'interno dei pali).
10. 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.
11. Il disco del tiro libero deve essere tracciato a m.10 di distanza dalla linea di porta, perpendicolarmente al centro della porta stessa.
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.
14. E' preferibile tracciare una linea fuori dal rettangolo di giuoco, a m. 5 dall'intersezione tra la linea laterale e quella di porta e perpendicolare alla linea di porta per garantire che si osservi questa distanza quando si tira un calcio d'angolo.
15. Il fondo del terreno di gioco può essere di qualsiasi materiale.

### **Regola 2 Il pallone**

1. Sui campi in erba sintetica o in palestra, si gioca obbligatoriamente con palloni a rimbalzo controllato.
2. Sui campi in erba naturale o in terra battuta, si gioca con palloni del n°4.
3. Per ogni squadra dovranno essere messi a disposizione dell'arbitro **n°2 Palloni** regolamentari dalla squadra ospitante e **uno** dalla squadra ospitata
4. 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 **5 giocatori**, uno dei quali deve giocare obbligatoriamente da portiere.
2. La gara **non può iniziare** o **non può proseguire** se una squadra non è composta da **almeno 3 giocatori**.
3. Ogni squadra può inoltre indicare nelle note di gara un massimo di **7 giocatori sostituti** (di riserva). Anche i calciatori di riserva sono sottoposti all'autorità ed alla giurisdizione degli arbitri.
4. E' consentito indicare nelle note di gara giocatori non presenti al momento della chiama arbitrale purchè sulla nota di gara sia indicato il numero del loro cartellino e/o del documento d'identità
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. 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.
7. 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.
8. Le sostituzioni sono illimitate e volanti (cioè con il pallone che può anche essere in gioco), compresa quella del portiere, purchè egli indossi una maglia diversa dagli altri giocatori. In caso contrario, la sostituzione del portiere è ammessa solo a gioco fermo, dopo aver informato l'arbitro.
9. 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.
10. 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
11. Un giocatore sostituito può di nuovo prendere parte alla gara, in qualsiasi momento e in qualsiasi ruolo.
12. **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 sostituito** 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 sostituito, 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 sostituito 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
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.
3. L'equipaggiamento normalmente consiste in una maglietta numerata, pantaloncini o pantaloni lunghi, calze e un paio di scarpe adatte al terreno di gioco. L'uso delle scarpe è obbligatorio.
4. **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. Se per celebrare una rete un calciatore si toglie la maglia, esso deve essere ammonito.
13. 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.
14. 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.
15. In caso di maglie di colore compatibile, spetta alla squadra di casa, o prima nominata, cambiarle.
16. 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.
17. 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 uno o due arbitri, designati dal Comitato Regionale AICS. Se è stato designato un arbitro, esso esercita i poteri di cui alla presente regola 5
1. 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.
2. 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.
3. 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. prendere nota dei fatti cumulativi di cui alla successiva regola;
  - g. fungere da cronometrista ufficiale della gara;
  - h. 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. ***Dopo il quinto fallo cumulativo si dovrà di norma accordare il tiro libero, essendo quasi sempre più favorevole del vantaggio***

- i.* punire il fallo più grave quando un calciatore commette simultaneamente più falli;
- j.* interrompere temporaneamente o anche definitivamente il gioco per qualsiasi infrazione alle Regole;
- k.* sospendere temporaneamente la gara, oppure decretarne la fine, oppure decretarne la continuazione pro forma, a sua discrezione, ogni qualvolta lo ritenga necessario per l'inclemenza degli elementi atmosferici, l'intrusione di spettatori od altre cause;
- l.* 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;
- m.* 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, all'eventuale secondo 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.
- n.* interrompere la gara se, a suo avviso, un calciatore è infortunato seriamente, e farlo trasportare al di fuori del terreno di giuoco;
- o.* lasciare proseguire il gioco fino a quando il pallone cessa di essere in giuoco se, a suo avviso, un calciatore è solo lievemente infortunato;
- p.* fare in modo che ogni calciatore che presenti una ferita sanguinante esca dal terreno di giuoco. Il calciatore potrà rientrarvi solo su assenso dell'arbitro dopo che il medesimo si sarà assicurato che l'emorragia sia stata arrestata;
- q.* 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;
- r.* adottare provvedimenti nei confronti dei dirigenti di squadra che non tengono un comportamento responsabile e, a sua discrezione, allontanarli dal recinto di giuoco;
- s.* intervenire su segnalazione dell'eventuale secondo arbitro, per quanto concerne incidenti sfuggiti al suo controllo;
- t.* fare in modo che nessuna persona non autorizzata entri nel terreno di giuoco;
- u.* dare il segnale di ripresa della gara dopo un'interruzione del giuoco;
- v.* 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. Nel caso che la gara sia diretta da due arbitri, fermo restando che entrambi esercitano gli stessi poteri, uno di essi sarà designato quale **primo arbitro**, e si posizionerà dal lato opposto delle panchine
2. 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
3. Il secondo arbitro, si deve posizionare sul lato del terreno di gioco opposto a quello del primo arbitro. Al secondo arbitro compete in via esclusiva:
  - a. autorizzare, dopo aver verificato se è trascorso il prescritto tempo di penalità, l'ingresso sul terreno di gioco del calciatore che sostituisce il compagno espulso;
  - b. controllare che le sostituzioni "volanti" avvengano regolarmente;
  - c. concedere e annotare gli eventuali time out concessi ai sensi della regola specifica;
  - d. 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;
  - e. identificare gli eventuali calciatori ritardatari già presenti sull'elenco di gara;
  - f. verificare l'avvenuta regolarizzazione dell'abbigliamento da parte del calciatore fatto uscire dal terreno di gioco per tali motivi, prima di autorizzarne il rientro;
  - g. verificare, durante l'esecuzione di un rigore o di calci di rigore, se il pallone ha oltrepassato completamente la linea di porta e che il portiere rimanga sulla linea di porta fino a che il pallone non sia in gioco.
  - h. Verificare, durante l'esecuzione di tiro libero, se il pallone ha completamente oltrepassato la linea di porta e che il portiere non avanzi a meno di cinque metri dal pallone prima che esso sia in gioco.
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. Egli punta verso il suolo con l'indice della mano dell'altro braccio per indicare che questo deve essere conteggiato come un fallo cumulativo.

#### **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.

#### **Quinto fallo cumulativo**

L'arbitro solleva il braccio con le cinque dita separate, indicandolo esplicitamente, in particolare al portiere della squadra che ha commesso il fallo.

**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.

**Conteggio dei 4 secondi**

L'arbitro tiene sollevato il braccio, chiudendo ed aprendo il pugno mentre segna consecutivamente il conto alla rovescia di 4 secondi.

**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 Cronometrista e terzo arbitro**

1. Nelle gare dei campionati AICS non è prevista la designazione di un cronometrista o di un terzo arbitro.
2. Le funzioni del cronometrista sono svolte dal primo arbitro; le funzioni del terzo arbitro sono svolte contemporaneamente dal primo e dal secondo arbitro, quando presente.

**Regola 8 Durata della gara**

1. Ogni gara ha la durata di **due tempi di 25 minuti ciascuno**, con una frazione di intervallo. I minuti non sono effettivi
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 o di un tiro libero a tempo scaduto, sino a che essi non hanno prodotto i loro 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 calciato il rigore o il tiro libero, 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. Quando viene accordato il time out, i calciatori di riserva devono rimanere all'esterno del rettangolo di gioco. I calciatori possono essere sostituiti soltanto al termine del time out.
12. Allo scopo, non essendo nelle gare AICS previsto il tempo effettivo, 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 8. 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;
  - 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;

- 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"
6. Per effettuare i calci di rigore ad oltranza si devono osservare le seguenti modalità:
    - a. l'esecuzione dei tiri deve continuare alternativamente e nello stesso ordine;
    - b. 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);
    - c. esauriti questi, riprenderanno a tirare i calciatori che hanno battuto i primi cinque tiri di rigore, seguendo lo stesso precedente ordine;
    - d. 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;
    - e. Nessun calciatore espulso potrà prendere parte all'effettuazione dei calci di rigore;
    - f. Tutti i calciatori aventi diritto possono in qualsiasi momento assumere il ruolo di portiere
    - g. 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 9 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 10 Pallone in gioco e non in gioco**

1. Il pallone non è in gioco:
  - quando ha interamente oltrepassato, sia per terra sia in aria, una linea laterale o una linea di porta;
  - 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;
5. 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;
6. 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 11 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 8 e dalle sue istruzioni supplementari;

### **Regola 12 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:

#### **1. Calcio di punizione diretto:**

- a. 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**:

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

2. Un calcio di punizione diretto è parimenti accordato alla squadra avversaria del calciatore che commette uno dei **cinque falli seguenti**:

trattenere un avversario;

sputare contro un avversario;

tentare di giocare il pallone intervenendo in scivolata da tergo su un avversario che sia in possesso del pallone o che sia in procinto di giocarlo (contrasto da tergo scivolato). Questa norma non si applica al portiere che si trova nella propria area di rigore, purché egli non giochi in maniera imprudente, spericolata o con sproporzionata vigoria;

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).

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.

I falli sopra elencati, e solo essi, sono considerati **falli cumulativi**.

Se un calciatore della squadra difendente commette intenzionalmente, all'interno della propria area di rigore, uno dei suddetti undici 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;

non esegue i calci di punizione, i calci di rigore, i tiri liberi, i falli laterali e i calci d'angolo a suo favore nei termini di cui alle successive regole.

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 12, per la quale il gioco viene interrotto per ammonire o espellere un calciatore;

**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** laterale 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, o con i **piedi** in qualsiasi parte del campo, tranne nella metà campo avversaria, per **più di quattro 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;

I calci di punizione indiretti non sono conteggiati ai fini dell'assegnazione dei tiri liberi.

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.
15. Un calciatore espulso può essere sostituito da un proprio compagno di squadra, previo autorizzazione dell'arbitro, dopo due minuti di gioco successivi all'espulsione, a meno che non venga segnata una rete prima che siano trascorsi i **due minuti**. In questo ultimo caso dovranno essere osservate le seguenti modalità:
- se le squadre stanno giocando con 5 calciatori contro 4 e la squadra numericamente superiore segna una rete, la squadra con soli 4 calciatori può essere completata con un quinto calciatore;
  - se le squadre stanno giocando 4 calciatori contro 4 e viene segnata una rete, ambedue le squadre rimangono con lo stesso numero di calciatori;
  - se le squadre stanno giocando con 5 calciatori contro 3, oppure 4 contro 3 e la squadra numericamente superiore segna una rete, alla squadra con 3 calciatori se ne può aggiungere soltanto un altro;
  - se ambedue le squadre stanno giocando con 3 calciatori e viene segnata una rete, le due squadre rimangono con lo stesso numero di calciatori;
  - se la squadra che segna la rete è quella numericamente inferiore, il gioco proseguirà senza modificare il numero di calciatori.
22. Il conto dei due minuti inizia alla ripresa del gioco e si interrompe nel caso di richiesta di time out o di fine dei tempi di gara. Il calciatore subentrante deve entrare in campo dalla propria "zona sostituzioni" e può farlo anche a gioco in svolgimento
23. Se il calciatore un calciatore che stava partecipando come titolare alla gara è considerato espulso dagli arbitri dopo il fischio finale del primo tempo (o del secondo tempo se sono previsti i supplementari, o del primo tempo supplementare), la sua squadra dovrà cominciare il periodo successivo con un calciatore in meno rispetto al numero di quelli che avevano terminato il periodo precedente.

### **Regola 13 Calci di Punizione**

1. I calci di punizione sono distinti in:

- a. **"Diretti"** (per mezzo dei quali può essere segnata direttamente una rete contro la squadra che ha commesso il fallo);
  - b. **"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). 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.
2. 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 richiama l'intervento dell'arbitro per fare in modo che gli avversari rispettino la prescritta distanza di metri 5. In questi casi un calcio di punizione battuto prima del secondo fischio non deve essere considerato regolare e pertanto deve essere ripetuto.
  3. Il calcio di punizione può essere battuto in qualsiasi direzione.
  4. I calci di punizione devono essere battuti entro 4 secondi dal momento in cui il pallone è stato posto sul punto di battuta o, a seguito della richiesta all'arbitro della verifica della distanza, entro 4 secondi dal momento in cui l'arbitro ha nuovamente fischiato per la ripresa del gioco.
  5. In caso di inosservanza del termine stabilito, sarà accordata una punizione indiretta alla squadra avversaria.
  6. 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.
  7. 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.
  8. 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.
  9. Quando un calciatore della squadra avversaria non rispetta la distanza prescritta durante l'esecuzione di un calcio di punizione, il calcio di punizione dovrà essere ripetuto ed il giocatore colpevole deve essere ammonito, salvo che non possa essere applicato il vantaggio o venga commessa un'altra infrazione punibile con un calcio di rigore.
  10. 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.
  11. 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. 5 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.
  12. 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.
  13. Se un calciatore della squadra avversaria entra nell'area di rigore o si avvicina a meno di m. 5 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.
  14. Il portiere non potrà ricevere il pallone fra le mani al fine di rilanciarlo successivamente in gioco.
  15. Se il pallone non è stato calciato direttamente in gioco, fuori dell'area di rigore, il calcio di punizione deve essere ripetuto.
  16. 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.

5 dal pallone fino a quando questo non sia in gioco, salvo che si dispongano sulla propria linea di porta, fra i pali della stessa.

17. Il pallone sarà considerato in gioco quando è calciato e si muove.
18. 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.
19. Con un calcio di punizione diretto può essere segnata una rete soltanto contro la squadra che lo subisce.
20. 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 gioco con un calcio d'angolo.
21. Se nella esecuzione di un calcio di punizione indiretto il pallone è calciato direttamente nella porta avversaria, l'arbitro farà riprendere il gioco con un calcio di rinvio.

#### **Regola 14 Falli Cumulativi**

1. Ogni volta che un giocatore commette uno dei falli previsti tra quelli sanzionabili con un calcio di punizione diretto od un calcio di rigore, il fallo sarà conteggiato come un fallo cumulativo.
2. Dopo che ogni squadra avrà commesso, per ogni tempo di gara, 5 falli cumulativi, ogni ulteriore fallo commesso, se rientrante tra i suddetti, e se commesso fuori dalla propria area di rigore, darà origine ad un tiro libero ( in pratica dal sesto fallo compreso in poi, tutti quei falli, e solo quelli, che danno origine ad un calcio di punizione diretto, daranno origine ad un tiro libero).
3. Se il fallo è stato commesso nella propria area di rigore, darà naturalmente origine ad un calcio di rigore.
4. Gli arbitri possono consentire al gioco di proseguire, applicando il vantaggio, se la squadra non ha già commesso cinque falli cumulativi e se alla squadra avversaria non viene impedita una evidente opportunità di segnare una rete
5. In questo caso, appena il pallone non sarà più in gioco, dovranno comunicare che è stato commesso un fallo cumulativo
6. Con un tiro libero si può segnare direttamente una rete
7. Il tiro libero è calciato dal punto di tiro libero, distante 10 metri dalla linea di porta.
8. Se il fallo che ha originato il tiro libero è stato commesso in una qualsiasi parte di campo di fronte alla linea immaginaria che passa attraverso il punto di tiro libero, ma fuori dall'area di rigore, la squadra che batte il tiro libero può scegliere se effettuarlo dal punto di tiro libero o dal punto in cui è stato commesso il fallo.
9. Il tiro libero non potrà comunque essere battuto ad una distanza dalla porta inferiore a sei metri
10. Il tiro libero battuto prima del fischio arbitrale o da una posizione diversa prescritta dalla presente regola, deve essere ripetuto
11. Il giocatore che batte il tiro libero deve essere preventivamente identificato
12. Nessuna barriera può essere posta tra il giocatore che batte il tiro libero e il portiere
13. Tutti i giocatori, eccetto chi batte il tiro libero e il portiere della squadra difendente, devono porsi ad una distanza di 5 metri dal pallone, dietro la linea immaginaria passante per il punto da cui il tiro libero è battuto, parallelamente alla linea di porta ed al di fuori dell'area di rigore. Essi non potranno in alcun modo ostacolare il calciatore che effettuerà il tiro libero. Nel caso in cui i calciatori difendenti, incluso il portiere, non rispettano la distanza prescritta, l'arbitro dovrà sanzionarli direttamente con un'ammonizione
14. Il portiere può porsi in qualunque parte dell'area di rigore, ad una distanza di almeno 5 metri dal punto in cui è calciato il tiro libero, e può muoversi durante l'effettuazione del tiro libero

15. Il calciatore che effettua il tiro libero deve calciare con l'intenzione di segnare una rete, e non può passare il pallone ad un compagno di squadra.
16. Colui che batte il tiro libero deve calciare il pallone in avanti e non potrà giocarlo una seconda volta fino a quando lo stesso non sarà toccato o giocato da un altro calciatore (**non può pertanto toccare nuovamente il pallone che ha colpito un palo o una traversa se esso non è stato toccato anche da un altro giocatore**).
17. Dal momento in cui il tiro libero è stato battuto, nessun giocatore, ad eccezione del portiere della squadra difendente, può toccare il pallone prima che esso sia stato toccato dal portiere stesso, o sia entrato in rete, o abbia colpito un palo o la traversa, o sia uscito dal fondo, con l'eccezione vista ai punti precedenti;
18. **Durante il tiro libero si applica la norma dei 4 secondi. In caso d'infrazione, l'arbitro dovrà attribuire un calcio di punizione indiretto agli avversari da eseguirsi dal punto in cui è calciato il tiro libero.**
19. Il pallone sarà considerato in gioco quando è calciato in avanti e si muove.
20. Se il tiro libero è concesso allo scadere di uno dei tempi regolamentari o supplementari, la gara deve essere prolungata per la sola esecuzione di detto tiro libero.
21. 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
22. Per qualsiasi infrazione a questa Regola, se commessa da un calciatore della squadra difendente, il tiro libero, se la rete non è stata segnata, deve essere ripetuto.
23. 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 tiro libero dovrà essere ripetuto.
24. Per qualsiasi infrazione a questa Regola, se commessa dal calciatore che ha battuto il tiro libero 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,
25. Al termine del primo tempo di gara i falli sono azzerati.
26. Nel caso di disputa dei supplementari, i falli commessi nel primo tempo supplementare si sommano a quelli commessi nel secondo tempo di gara, e i falli commessi nel secondo tempo supplementare si sommano a quelli commessi nel primo tempo supplementare e nel secondo tempo di gara.

### **Regola 15 Il Calcio di Rigore**

1. Quando un giocatore, nella propria area di rigore, commette uno dei falli sanzionabili con un calcio di punizione diretto, 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 toccato o toccato da un altro calciatore.
4. Il pallone sarà considerato in gioco quando è toccato 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 gioco ma fuori dell'area di rigore, dietro o al lato del punto del calcio di rigore, ad una distanza di almeno 5 metri dal punto del calcio di rigore.
8. Il portiere difendente deve trovarsi sulla propria linea di porta, all'interno dei 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;
11. 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;
12. 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.
13. 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 Gioco, 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 gioco e lo riprende con un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria dal punto in cui l'infrazione è avvenuta.

### **Regola 16 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. In tal caso verrà assegnata una rimessa dal fondo
3. **I falli laterali si battono con i piedi.**
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.
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 all'esterno del terreno di gioco.
7. I giocatori della squadra difendente devono porsi **immediatamente** ad una **distanza di m.5** 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 fallo laterale deve essere battuto entro 4 secondi dal momento in cui il pallone è sulla linea di battuta e gli avversari sono alla prescritta distanza e il calciatore incaricato è nella possibilità di effettuare la rimessa.
10. Il pallone è in gioco quando è stato toccato e si è mosso all'interno del rettangolo di gioco.
11. 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.
  - c) Se la rimessa laterale non è stata effettuata nei 4 secondi dal momento in cui il calciatore che la deve effettuare è in condizioni di eseguirla regolarmente, questa sarà effettuata da un calciatore della squadra avversaria.
  - d) 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 6 metri dal punto più vicino a quello dove è avvenuta l'infrazione.

Se i giocatori della squadra difendente non si pongono alla distanza prescritta, dovranno essere ammoniti.

### **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**. Da un punto qualsiasi dell'area di rigore.
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 4 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 sei metri.

### **Regola 18 Calcio d'Angolo**

1. 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.
2. Una rete **può** essere segnata direttamente su calcio d'angolo, ma unicamente contro la squadra avversaria
3. **I calci d'angolo si battono con i piedi**, e si effettuano 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.
4. **I giocatori della squadra difendente** devono porsi ad una **distanza di 5 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.
5. 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.
6. I calci d'angolo devono essere effettuati **entro 4 secondi** dal momento in cui il calciatore è in condizione di batterlo o, a seguito della richiesta all'arbitro della verifica della distanza, **entro 4 secondi** dal momento in cui l'arbitro ha **autorizzato** la ripresa del gioco.
7. In caso di inosservanza del termine stabilito, sarà accordato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria.
8. 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.





## Calcio a 7 Regole del Gioco

### CALCIO A 7 REGOLE DEL GIOCO

*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 **minimo 2 metri e massimo 2,40 metri** (misurata dal bordo inferiore della traversa)
  - una **lunghezza di minimo 4 metri e massimo 7 metri** (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.
13. **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;

15. Se durante l'effettuazione di una sostituzione, il **calciatore sostituito** 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 sostituito, 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.
17. Se durante l'effettuazione di una sostituzione, il calciatore sostituito 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.
18. 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.
4. 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'inclemenza 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 rientrarvi 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
4. 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;
5. 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 calciato 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 segnato 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;
3. 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).
4. Il calcio di punizione diretto è parimenti accordato alla squadra avversaria del calciatore che commette uno dei **tre**
  - 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;
13. 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
13. 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
- 15) 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.
16. Un calciatore, se espulso, deve abbandonare il recinto di gioco
17. Il cartellino giallo per le ammonizioni e il cartellino rosso per le espulsioni dovrà essere mostrato solo ai calciatori e ai calciatori di riserva.
18. 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.
19. 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.
20. 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;
14. 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;
15. 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.
16. 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 offendente.

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.

# **Calcio a 11 Regole del Gioco**







## CALCIO A 11. REGOLE DEL GIOCO

**Il regolamento è aggiornato con le modifiche introdotte dagli organismi ufficiali a tutto il 31 agosto 2013**

### **Regola 1 Il Terreno di Gioco**

1. Le gare possono essere giocate su superfici naturali od artificiali, indifferentemente.
2. L'AICS non prescrive misure tassative per il terreno di gioco, anche se consiglia che i terreni di gioco rientrino nelle seguenti dimensioni minime e massime: Lunghezza: minima metri 90; massima metri 120; Larghezza: minima metri 45; massima metri 90;
3. In caso di misure inferiori, l'AICS si riserva di non consentire la disputa delle gare.
4. In ogni caso la lunghezza deve essere maggiore della larghezza.
5. Gli spogliatoi devono essere situati all'interno della recinzione, e separati per ciascuna delle due squadre e per l'arbitro. L'AICS non consentirà la disputa di gare su quei terreni che non offrono garanzie di sicurezza per l'incolumità dei giocatori o che non consentono un'adeguata separazione tra gli spazi riservati al pubblico e quelli riservati ai giocatori.
6. Il terreno di gioco deve essere segnato con linee che fanno parte delle superfici che delimitano. I lati più lunghi del terreno sono denominati "linee laterali"; quelli più corti "linee di porta".
7. 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. 9,15.
8. In ogni angolo del terreno deve essere obbligatoriamente fissata un'asta non appuntita con bandierina, avente altezza non inferiore a m. 1,50 dal suolo. Da ciascuno dei vertici del terreno in cui sono infisse le bandierine d'angolo, all'interno del terreno, deve essere tracciato un quarto di circonferenza avente il raggio di metri 1.
9. Al centro di ciascuna delle due linee di porta deve essere collocata una porta. Ogni porta consiste di due pali verticali infissi ad uguale distanza dalle bandierine d'angolo e congiunti alla sommità da una traversa. I pali delle porte e le traverse devono essere in legno o in metallo. La loro forma può essere circolare o ellittica, e non devono costituire alcun pericolo per i calciatori. Le porte devono essere dotate obbligatoriamente di reti.
10. Le porte devono avere un'altezza dal terreno di metri 2,44 (misurata dal bordo inferiore della traversa) e una lunghezza di metri 7,32 (misurata dall'interno dei pali). Esse devono essere fissate al suolo in modo sicuro. Le porte mobili non possono essere utilizzate se non rispondono a tali esigenze.
11. Alle due estremità del terreno di gioco, a distanza di m. 5,50 da ciascun palo della porta, verso l'interno, devono essere tracciate due linee perpendicolari alla linea di porta, lunghe m. 5,50. Esse devono essere congiunte da una linea parallela alla linea di porta. Entrambe le aree delimitate da dette linee e dalla linea di porta sono denominate "area di porta".
12. Alle due estremità del terreno di gioco, a distanza di m. 16,50 da ciascun palo della porta, verso l'interno, devono essere tracciate due linee perpendicolari alla linea di porta, lunghe m. 16,50. Esse devono essere congiunte da una linea parallela alla linea di porta. Entrambe le aree delimitate da dette linee e dalla linea di porta sono denominate "area di rigore".

### **13.**

Entro ciascuna area di rigore, alla distanza di m. 11,00 dal centro della linea di porta, lungo una linea immaginaria perpendicolare ad essa, deve essere segnato in modo ben visibile un punto denominato "punto del calcio di rigore". Da ciascun punto del calcio di rigore deve essere tracciato, all'esterno dell'area di rigore, un arco di circonferenza avente il raggio di m. 9,15.

### **14.**

Devono essere tracciate sul terreno di gioco solamente le linee indicate nella presente Regola. Nel caso in cui vengano utilizzate superfici artificiali, sono consentite altre linee a condizione che esse siano di colore differente e chiaramente distinguibili dalle linee del terreno di gioco utilizzato per il calcio.

## **Regola 2 Il pallone**

6. Si gioca con palloni del n°5.
7. La squadra ospitante deve mettere a disposizione dell'arbitro almeno 3 palloni.
8. Per le gare in campo neutro ogni squadra deve mettere a disposizione dell'arbitro almeno 2 palloni.
9. Il giudizio insindacabile sulla regolarità dei palloni è devoluto all'arbitro, che li controllerà prima dell'inizio della gara. Tuttavia la scelta del pallone spetta all'arbitro solo in caso di controversia tra le due squadre.
10. In mancanza assoluta di palloni l'arbitro, dopo aver accordato un tempo ragionevole, a sua discrezione, perché la squadra ospitante possa reperire almeno un pallone idoneo per poter iniziare o proseguire la gara, non dà inizio alla gara o non prosegue nella sua continuazione.
11. Durante il corso del gioco, è possibile indistintamente usufruire di tutti i palloni messi a disposizione dalle squadre, senza necessità di un ulteriore consenso dell'arbitro.
12. Se il pallone scoppia o diviene difettoso nel corso della gara: la gara deve essere interrotta; la gara riprenderà, con un nuovo pallone, con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone nel momento in cui si è reso inutilizzabile, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.
13. Se il pallone scoppia o diviene difettoso durante l'esecuzione di un calcio di rigore o durante i tiri di rigore quando si muove in avanti e prima che tocchi un qualsiasi calciatore o la traversa o i pali della porta il calcio di rigore deve essere ripetuto
14. Se un secondo pallone, un altro oggetto o un animale entrano sul terreno di gioco durante la gara, l'arbitro deve interrompere il gioco soltanto se l'elemento esterno interferisce con il gioco. Il gioco dovrà essere ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.
15. Se un secondo pallone, un altro oggetto o un animale entra sul terreno di gioco durante la gara senza interferire con il gioco, l'arbitro dovrà farlo rimuovere il prima possibile.

## **Regola 3 Numero dei Giocatori**

1. Ogni squadra è composta di un massimo di 11 giocatori, uno dei quali deve giocare obbligatoriamente da portiere.
2. La gara non può iniziare o proseguire se una squadra non è composta da almeno 7 giocatori.
3. Ogni squadra può inoltre indicare nelle note di gara un massimo di 10 giocatori di riserva, senza vincolo di ruolo.
4. Un calciatore di riserva non indicato come tale nelle suddette note non potrà partecipare alla gara.
5. E' consentito indicare nelle note di gara giocatori non presenti al momento della chiama arbitrale.
6. Le squadre, nell'arco della gara, possono sostituire un massimo di 5 giocatori.
7. Per effettuare le sostituzioni si devono osservare le seguenti prescrizioni:  
l'arbitro deve essere informato prima che la sostituzione avvenga;  
il giocatore sostituito deve uscire dal terreno di gioco, non è obbligato ad uscire in corrispondenza della linea mediana; il subentrante entrerà nel terreno di gioco solo dopo che ne sia uscito il calciatore sostituito e dopo aver ricevuto assenso da parte dell'arbitro. L'autorizzazione a procedere a una sostituzione può essere rifiutata in alcune circostanze, ad esempio se il calciatore di riserva non è pronto per entrare sul terreno di gioco;  
il subentrante deve entrare nel terreno di gioco in corrispondenza della linea mediana e durante un'interruzione di gioco.
8. La sostituzione si concretizza nel momento in cui il subentrante entra nel terreno di gioco; da quel momento il subentrante diventa un titolare e quello sostituito cessa di esserlo.
9. Il calciatore che è stato sostituito non potrà più partecipare alla gara.

10. Tutti i calciatori di riserva sono sottoposti alla giurisdizione dell'arbitro anche se non partecipano al gioco.
11. Se all'inizio della gara un calciatore di riserva entra sul terreno di gioco al posto di un titolare designato e l'arbitro non viene informato di questo cambiamento, l'arbitro consente al calciatore di riserva di proseguire la gara e non viene adottata alcuna sanzione disciplinare nei confronti del calciatore di riserva. Il numero di sostituzioni consentite alla squadra del calciatore di riserva non viene diminuito e l'arbitro riporta l'accaduto nel proprio rapporto di gara.
12. Se durante lo svolgimento della gara un calciatore di riserva entra sul terreno di gioco senza l'autorizzazione dell'arbitro, questi interromperà il gioco (ma non immediatamente se tale calciatore non influenza il gioco o può essere applicato il vantaggio) e ammonirà il calciatore di riserva in questione, mostrandogli il cartellino giallo. Il calciatore di riserva entrato senza il consenso dell'arbitro deve uscire dal terreno di gioco, sino a che non avrà l'autorizzazione dell'arbitro a rientrare in campo. Il gioco, se interrotto, deve essere ripreso con un calcio di punizione indiretto nel punto in cui si trovava il pallone al momento di tale interruzione.
13. Se un dirigente di una squadra entra sul terreno di gioco senza l'autorizzazione dell'arbitro, questi interromperà il gioco (ma non immediatamente se tale dirigente non influenza il gioco o può essere applicato il vantaggio); il dirigente in questione sarà fatto uscire dal terreno di gioco dall'arbitro e se egli ritenesse il suo comportamento irresponsabile, lo allontanerà dal recinto di gioco. Il gioco, se interrotto, sarà ripreso con una rimessa dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.
14. Chiunque non indicato sull'elenco della squadra come calciatore titolare, di riserva o dirigente sarà considerato una persona estranea, alla stregua di un calciatore che sia stato espulso. Se una persona estranea entra sul terreno di gioco, l'arbitro interromperà il gioco (ma non immediatamente se la persona non interferisce con il gioco) e farà allontanare la persona estranea dal recinto di gioco. Il gioco, se interrotto, sarà ripreso con una rimessa dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.
15. Se, dopo la segnatura di una rete, l'arbitro si accorge, prima che il gioco riprenda, che c'era una persona in più sul terreno di gioco nel momento in cui la rete è stata segnata:  
l'arbitro non convaliderà la rete se:  
la persona in più era una persona estranea e ha interferito con il gioco.  
la persona in più era un calciatore titolare (uscito dal terreno di gioco e non autorizzato dall'arbitro a farvi rientro), di riserva o sostituito, o un dirigente della squadra che ha segnato la rete.  
l'arbitro convaliderà la rete se:  
la persona in più era una persona estranea che non ha interferito con il gioco.  
la persona in più era un calciatore titolare (uscito dal terreno di gioco e non autorizzato dall'arbitro a farvi rientro), di riserva o sostituito, o un dirigente della squadra che ha subito la rete.
16. Ciascun calciatore partecipante al gioco può scambiare il ruolo con il portiere a condizione che l'arbitro sia informato prima che la sostituzione avvenga, lo scambio di ruolo si effettui durante un'interruzione di gioco e il giocatore che gioca da portiere indossi una maglia di colore diverso da quello dei propri compagni di squadra. Solo in questo caso, è consentito ai due giocatori in questione scambiare le proprie maglie di gioco.
17. Se un calciatore scambia il ruolo con il portiere senza preavvisare l'arbitro, il gioco non sarà interrotto, e i calciatori in questione saranno ammoniti alla prima interruzione di gioco.
18. Un calciatore titolare ritardatario può prendere parte al gioco in qualsiasi momento, previo identificazione e assenso da parte dell'arbitro e con la riserva di cui all'articolo 28 del regolamento sulle manifestazioni.

19. Un calciatore titolare che è stato inibito prima del calcio d'inizio della gara potrà essere sostituito solo da un calciatore di riserva indicato nelle note di gara.
20. Un calciatore di riserva che sia stato inibito prima del calcio d'inizio o dopo che la gara è iniziata, non potrà essere rimpiazzato.
21. I calciatori espulsi dopo l'inizio della gara, non possono essere sostituiti da quelli di riserva.
22. Ogni squadra deve avere per tutta la durata della gara un capitano.
23. L'arbitro deve assicurarsi che fino al termine della gara vi siano in gioco 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.

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

L'equipaggiamento normalmente consiste in una maglietta numerata, pantaloncini corti o anche pantaloni lunghi per il portiere, calze e un paio di scarpe adatte al terreno di gioco. L'uso delle scarpe è obbligatorio.

Se si indossano cosciali, scaldamuscoli o calzamaglie, essi devono essere dello stesso colore dominante dei calzoncini.

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

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. Occhiali idonei allo sport non sono di norma considerati pericolosi, e dunque possono essere autorizzati.

L'uso dei parastinchi è obbligatorio. Devono essere coperti interamente dai calzettoni ed essere di materiale adeguato.

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.

Non è necessario interrompere il gioco. Il calciatore non in regola sarà fatto uscire dal terreno di gioco alla prima interruzione dello stesso.

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.

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.

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.

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.

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.

Ogni squadra deve indossare maglie e pantaloncini di colori differenti dall'altra. E' nei poteri dell'arbitro, quando due squadre si presentano in campo con maglie e/o pantaloncini 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 e/o dei pantaloncini.

In caso di maglie e/o pantaloncini di colore compatibile, spetta alla squadra di casa, o prima nominata, cambiarle.

Se i colori delle divise di una delle due squadre sono confondibili con quelli della divisa arbitrale, e l'arbitro non dispone di altra divisa, spetta alla squadra ospitante provvedere in modo tale da risolvere il problema.

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

1. Tutte le gare si disputano sotto il controllo di uno o due arbitri, designati dal Comitato Provinciale AICS, ai quali è conferita tutta l'autorità necessaria per vigilare sul rispetto delle Regole del Gioco nell'ambito della gara che sono chiamati a dirigere.
2. L'autorità e l'esercizio dei poteri che sono conferiti all'arbitro dalle Regole del Gioco, per questioni di carattere disciplinare, iniziano dal momento in cui giunge nell'area comprendente il terreno di gioco, gli spogliatoi, tutti gli impianti e locali annessi, 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.
4. Nell'esercizio della sua autorità l'arbitro deve: far osservare le Regole del Gioco; assicurare il controllo della gara eventualmente in collaborazione con il secondo arbitro e gli assistenti dell'arbitro; assicurarsi che le squadre mettano a disposizione i palloni prescritti dalla Regola 2; assicurarsi che l'equipaggiamento dei giocatori rispetti i requisiti della Regola 4; prendere nota dei fatti relativi al gioco avvenuti prima, durante e dopo la gara; fungere da cronometrista ufficiale della gara; interrompere temporaneamente o anche definitivamente il gioco per qualsiasi infrazione alle Regole;

sospendere temporaneamente la gara, oppure decretarne la fine, oppure decretarne la continuazione pro forma, a sua discrezione, ogni qualvolta lo ritenga necessario per l'inclemenza degli elementi atmosferici, l'intrusione di spettatori od altre cause;

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;

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.

interrompere la gara se, a suo avviso, un calciatore è infortunato seriamente, e farlo trasportare al di fuori del terreno di gioco. Tale calciatore (a patto che non sia il portiere) potrà rientrare nel terreno di gioco solo quando il gioco sarà ripreso e solo previo consenso dell'arbitro. Potrà farlo da qualsiasi punto delle linee perimetrali se il pallone non è in gioco e dalle linee laterali a gioco in svolgimento.

lasciare proseguire il gioco fino a quando il pallone cessa di essere in gioco se, a suo avviso, un calciatore è solo lievemente infortunato;

fare in modo che ogni calciatore che presenti una ferita sanguinante esca dal terreno di gioco. Il calciatore potrà rientrarvi solo su assenso dell'arbitro dopo che il medesimo si sarà assicurato che l'emorragia sia stata arrestata;

lasciare proseguire il gioco quando la squadra che ha subito un'infrazione può beneficiare di un vantaggio e punire il fallo inizialmente commesso se il vantaggio accordato non si è concretizzato nell'immediatezza.

punire il fallo più grave quando un calciatore commette simultaneamente più falli;

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;

adottare provvedimenti nei confronti dei dirigenti di squadra che non tengono un comportamento responsabile e, a sua discrezione, allontanarli dal recinto di gioco;

intervenire su segnalazione degli eventuali secondo arbitro e assistenti dell'arbitro, per quanto concerne incidenti sfuggiti al suo controllo;

fare in modo che nessuna persona non autorizzata entri nel terreno di gioco;

dare il segnale di ripresa della gara dopo un'interruzione del gioco;

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.

5. Nel caso che la gara sia diretta da due arbitri, fermo restando che entrambi esercitano gli stessi poteri, ad uno di essi spetterà il ruolo di cronometrista ufficiale, e sarà denominato primo arbitro.

6. Al primo arbitro compete pertanto in via esclusiva:

svolgere le funzioni di cronometrista decidere eventuali recuperi fischiare l'inizio e la fine dei due tempi regolamentari e degli eventuali tempi supplementari; interrompere temporaneamente o definitivamente una gara per cause che impongano tale decisione; effettuare i sorteggi che si rendono necessari nel corso della gara;

7. In caso di discordanza tra i due arbitri su decisioni tecniche o disciplinari da assumere, avrà priorità la decisione assunta dal primo arbitro.

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

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

### **Istruzioni supplementari alla regola 5. La concessione del vantaggio**

1. L'applicazione del "vantaggio" è un potere che il Regolamento attribuisce all'Arbitro nell'interesse esclusivo delle squadre

2. Concedere il vantaggio significa che l'arbitro deve astenersi dall'infliggere punizioni e lasciare proseguire il gioco nei casi in cui ritiene che, interrompendolo, risulterebbe avvantaggiata la squadra che ha commesso l'infrazione. 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. Non concretizzarsi il vantaggio significa che né il giocatore che ha subito il fallo né un suo compagno di squadra sono in grado di continuare validamente l'azione.

3.

L'arbitro può applicare il vantaggio ogni volta che si verifica un'infrazione o viene commesso un fallo. Nel momento in cui rileva un'infrazione, deve soppesare quindi da una parte il vantaggio che ha una

squadra nell'aver assegnato a favore un calcio di punizione o di rigore e dall'altra la possibilità di proseguire efficacemente il gioco, tenendo conto di diverse circostanze.

4. Egli deve considerare le seguenti circostanze nel decidere se applicare il vantaggio o interrompere il gioco: la gravità dell'infrazione: se l'infrazione è meritevole di un'espulsione, l'arbitro interromperà il gioco ed espellerà il calciatore a meno che non si delinei un'evidente opportunità di segnare una rete; il punto in cui viene commessa l'infrazione: quanto più questa viene commessa vicino alla porta avversaria, tanto più efficace può essere il vantaggio; le possibilità di sviluppo di un attacco immediato e pericoloso verso la porta avversaria; il livello agonistico della gara.

5 La decisione di punire l'infrazione originaria deve essere presa entro pochi secondi. Se l'infrazione è meritevole di ammonizione, il cartellino verrà mostrato alla prima interruzione del gioco. Tuttavia, a meno che non ci sia un vantaggio evidente, si raccomanda all'arbitro di interrompere il gioco e ammonire immediatamente il calciatore. Se l'ammonizione NON viene notificata alla prima interruzione, essa NON potrà essere notificata in seguito.

#### **Istruzioni supplementari alla regola 5. I segnali dell'arbitro**

1. Il compito dell'arbitro non è quello di spiegare o di mimare tutto ciò che lo spinge a prendere una determinata decisione.
2. Le indicazioni fatte dall'arbitro devono essere semplici, chiare ed immediate e tendere ad assicurare continuità al gioco.
3. E' sufficiente, normalmente, estendere un braccio per indicare: un calcio d'angolo un calcio di rinvio una rimessa dalla linea laterale di aver accordato il vantaggio.
4. Il braccio alzato chiaramente indica l'assegnazione di un calcio di punizione indiretto.

#### **Istruzioni supplementari alla regola 5 "Come agire in caso di giocatori infortunati"**

1. Si vedono comportamenti differenti adottati dalla squadra in possesso di palla quando c'è un giocatore infortunato sul terreno ed il pallone è ancora in gioco. Ne scaturisce spesso grande confusione ed è per questo che è stato riaffermato che ***"la Regola 5 stabilisce che l'arbitro ha il potere di interrompere il gioco se, a suo giudizio, un giocatore si è infortunato in modo serio. Ma, anche, che deve permettere al gioco di continuare, se a suo giudizio il giocatore si è infortunato in maniera lieve."*** Inoltre si raccomanda tutti i calciatori di astenersi dalla simulazione e di combatterla anche per aiutare gli arbitri nell'individuare se un infortunio è grave o meno e, più in generale, avendo l'obiettivo di far prevalere i principi fondamentali del fair play e di preservare l'integrità del gioco." Nel caso che l'arbitro abbia autorizzato gli addetti ad entrare sul terreno di gioco per soccorrere un calciatore infortunato, il calciatore infortunato deve abbandonare il terreno di gioco e potrà ritornarvi solamente dopo che la gara sarà ripresa; se il pallone è in gioco, il calciatore infortunato può rientrare sul terreno di gioco solo dalla linea laterale; se il pallone non è in gioco, il calciatore infortunato può rientrare da qualsiasi linea perimetrale; Indipendentemente dal fatto che il pallone sia in gioco o meno, solo l'arbitro può autorizzare il calciatore infortunato a rientrare sul terreno di gioco; Se il gioco non è stato interrotto per un'altra ragione, o se l'infortunio subito dal calciatore non è stato provocato da un'infrazione delle Regole del Gioco, l'arbitro riprenderà il gioco con una propria rimessa nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto; L'arbitro, al termine di ciascun periodo di gioco, deve recuperare tutto il tempo perduto per infortuni che abbiano comportato l'uscita dal campo, anche provvisoria, del calciatore infortunato.



## **Regola 6 Gli Assistenti dell'Arbitro**

1. Per ogni gara possono essere designati due assistenti dell'arbitro dei quali uno (quello che si colloca dal lato delle panchine) è denominato primo assistente;
2. Essi, fermo restando la decisione riservata all'arbitro, hanno il compito di segnalare: quando il pallone è uscito interamente dal terreno di gioco; a quale squadra spetta la rimessa dalla linea laterale, il calcio d'angolo o il calcio di rinvio; quando un calciatore può essere punito perché si trova in posizione di fuori giuoco; quando viene richiesta una sostituzione; quando un comportamento riprovevole o altri incidenti sono accaduti al di fuori del campo visivo dell'arbitro; quando dei falli sono commessi con gli assistenti dell'arbitro più vicini all'azione rispetto all'arbitro e con una migliore visuale dell'accaduto rispetto ad esso (compresi, eccezionalmente, i falli commessi nell'area di rigore); quando, nell'esecuzione del calcio di rigore, il portiere si muove in avanti prima che il pallone sia stato calciato e se il pallone ha superato la linea di porta.
3. Essi devono anche coadiuvare l'arbitro nella direzione della gara in conformità alle regole. In particolare, essi possono entrare nel terreno di gioco per verificare che la distanza di m. 9,15 sia rispettata. Lo assistono anche in tutti gli altri aspetti che riguardano la gestione della gara, su richiesta dell'arbitro e secondo le istruzioni da lui date. Ciò include, di solito aspetti come ispezionare il terreno di gioco, i palloni e l'equipaggiamento dei calciatori; verificare che se siano stati risolte problematiche riguardanti l'equipaggiamento o perdite di sangue; controllare la procedura delle sostituzioni; tenere nota del tempo, delle reti segnate e dei provvedimenti disciplinari.

Essi sono tenuti a segnalare immediatamente gli atti di violenza consumati o il lancio di sputi commessi da calciatori, anche se di riserva ed ammessi in panchina, o da persone indicate in elenco, nei confronti di altro calciatore, anche se di riserva ed ammesso in panchina, o di persona indicata nell'elenco, o dell'arbitro e/o dei suoi assistenti.

Essi debbono mantenere la stessa posizione sia nel primo che nel secondo tempo in modo da controllare l'attacco di entrambe le squadre. Soltanto quando particolari fatti estranei al gioco (es. intemperanze di tifosi) possono turbare l'operato di un assistente dell'arbitro, l'arbitro ha facoltà di far invertire loro la posizione.

In caso di indebita interferenza o di condotta censurabile di un suo assistente l'arbitro lo dispenserà dai suoi compiti e provvederà alla sua sostituzione.

Gli assistenti dell'arbitro devono essere forniti di bandierine da parte della squadra sul cui campo è disputata la gara.

## **Regola 7 Durata delle gare**

1. Ogni gara della categoria dilettanti ha la durata di due tempi di 40 minuti ciascuno, con una frazione di intervallo.
2. Ogni gara della categoria amatori ha la durata di due tempi di 35 minuti ciascuno, con una frazione di intervallo.
3. Le gare della coppa di lega hanno la durata di due tempi di 40 minuti ciascuno, con una frazione di intervallo.
4. I calciatori hanno diritto ad una sosta ("intervallo") di almeno dieci minuti tra i due periodi di gioco. La durata dell'intervallo può essere modificata solo con il consenso dell'arbitro.
5. Il gioco deve essere obbligatoriamente prolungato per consentire l'effettuazione o la ripetizione di un calcio di rigore a tempo scaduto, sino a che esso non ha prodotto i suoi effetti.
6. 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 calciato 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.

7. La durata dei tempi di gara deve essere inoltre prolungata qualora l'arbitro ravveda che si sono verificate condizioni da indurlo al prolungamento. A titolo puramente esemplificativo, ciascun periodo deve essere prolungato per recuperare il tempo perduto per l'accertamento degli infortuni di gioco e il trasporto fuori dal terreno di gioco dei calciatori infortunati, per interruzione prolungata del gioco per motivi diversi, per manovre tendenti a perdere deliberatamente tempo, per le sostituzioni;
8. La durata del tempo da recuperare è a discrezione dell'arbitro.
9. Agli arbitri si raccomanda comunque di uniformare le modalità di concessione del recupero, assegnando i seguenti tempi di recupero: 30 secondi per ciascuna sostituzione; 60 secondi per ciascun intervento di soccorso dalle panchine a un giocatore infortunato. In tal caso il calciatore dovrà essere obbligatoriamente accompagnato fuori dal campo, e potrà rientrare solo quando il gioco sarà ripreso e previo consenso dell'arbitro secondo quanto previsto dalla regola 5..
10. L'arbitro comunicherà ogni volta che ne ricorre la circostanza i minuti che vuol recuperare, indicandoli a voce, o con le dita o informandone direttamente i due capitani

### **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 10 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 l'effettuazione di calci di rigore al termine di una gara conclusasi in parità al termine dei tempi regolamentari, o di una gara conclusasi 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, l'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; se, prima che entrambe le squadre abbiano battuto cinque tiri, una delle due avrà segnato più reti di quante potrebbe segnare l'altra qualora completasse la propria serie di cinque, l'esecuzione dei tiri deve cessare; la squadra che avrà segnato il maggior numero di reti, qualunque sia il numero di tiri eseguiti, risulterà vincitrice.
6. Se, dopo che entrambe le squadre avranno battuto cinque tiri, risulterà che hanno segnato un eguale numero di reti, o nessuna, l'esecuzione dei tiri deve continuare nello stesso ordine fino a quando tutte e due avranno battuto eguale numero di tiri ed una delle due avrà segnato una rete più dell'altra ("rigori ad oltranza"). 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 tiri di rigor precedenti, seguendo lo stesso precedente ordine;

fino a quando tutti i calciatori di ciascuna squadra a ciò autorizzati, compreso il portiere (o il calciatore di riserva che lo abbia eventualmente sostituito in base alla norma specificata al comma 8) abbiano effettuato un tiro ciascuno, un calciatore della stessa squadra non può battere un secondo tiro;

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;

la squadra che avrà segnato il maggior numero di reti, qualunque sia il numero di tiri eseguiti, risulterà vincitrice.

7. Salvo l'eccezione specificata al successivo punto 8, soltanto i calciatori che alla fine della gara o dei tempi supplementari (se previsti) si trovano nel terreno di gioco sono autorizzati a partecipare alla esecuzione dei tiri, nonché i calciatori che, con o senza l'autorizzazione dell'arbitro, ne sono temporaneamente usciti e quindi non vi si trovano nel momento in cui la gara ha fine.
8. Qualora la propria squadra non abbia già utilizzato il numero massimo di sostituti consentito dal regolamento, un portiere che resti infortunato durante l'esecuzione dei tiri, per cui non è in grado di mantenere ulteriormente il proprio ruolo, può essere sostituito da un calciatore di riserva. In caso contrario, può essere sostituito solo da un compagno che sta già disputando la gara.
9. Tutti i calciatori aventi diritto ad eseguire un calcio di rigore possono in qualsiasi momento assumere il ruolo di portiere.
10. Ogni squadra che all'inizio dell'esecuzione dei calci di rigore ha concluso la gara con un numero di calciatori maggiore di quello della squadra avversaria, è tenuta a ridurlo uguagliando il numero di calciatori di quest'ultima, e a comunicare all'arbitro il nome e il numero di ogni calciatore escluso dall'esecuzione dei calci di rigore. Tale compito spetta al capitano della squadra.
11. A tale scopo, 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 di centrocampo.
12. Durante l'esecuzione dei tiri di rigore solo i calciatori aventi diritto e gli ufficiali di gara sono autorizzati a restare sul terreno di gioco.
13. Tutti i calciatori, eccetto colui che esegue il tiro e i due portieri, devono restare all'interno del cerchio di centrocampo durante l'esecuzione dei tiri di rigore.
14. Il portiere, il cui compagno esegue il tiro, deve restare sul terreno di gioco, all'esterno dell'area di rigore in cui si svolge l'esecuzione dei tiri, laddove la linea dell'area di rigore interseca quella di porta.

### **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 ogni eventuale tempo supplementare.
2. Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio.
3. All'inizio della gara, e all'inizio degli eventuali tempi supplementari, la scelta del terreno è stabilita con sorteggio, mediante l'uso di una moneta o altro mezzo idoneo.
4. La scelta del verso della moneta è effettuata dal capitano della squadra ospitata o seconda nominata.
5. La squadra favorita dalla sorte sceglie la porta contro cui attaccherà nel primo periodo di gioco.
6. All'altra squadra sarà assegnato il calcio d'inizio della gara.
7. La squadra che ha scelto il terreno eseguirà il calcio d'inizio del secondo tempo.
8. All'inizio del secondo tempo di gara, le squadre invertono le rispettive metà del terreno di gioco ed attaccano in direzione della porta opposta.
9. 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. 9,15 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. Per tutte le altre infrazioni nella procedura del calcio d'inizio, il calcio d'inizio deve essere ripetuto.

10. Quando una squadra ha segnato una rete, spetta alla squadra che ha subito la stessa riprendere il gioco con un nuovo calcio d'inizio.
11. Dopo un'interruzione temporanea del gioco provocata da una causa non prevista nelle Regole di Gioco, ed effettuata quando il pallone è in gioco, la gara deve essere ripresa con una rimessa da parte dell'arbitro.
12. 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.
13. Se al momento di tale 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.
14. 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. Nel caso che il pallone entri in porta:
15. se il pallone rimesso in gioco dall'arbitro è stato calciato direttamente nella porta avversaria, deve essere accordato un calcio di rinvio;
16. se il pallone rimesso in gioco dall'arbitro è stato calciato direttamente nella propria porta, deve essere accordato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.
17. Qualora l'arbitro o il settore calcio, per commemorare un evento luttuoso, autorizzino l'osservanza di "un minuto di raccoglimento" esso dovrà essere effettuato prima del calcio d'inizio. L'arbitro emetterà un fischio e tutti dovranno osservare tale periodo di raccoglimento, il cui termine sarà sancito da un altro fischio dell'arbitro. Lo stesso, accertate le condizioni per il regolare avvio della gara, emetterà un ulteriore fischio per consentire l'esecuzione del calcio d'inizio.

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

1. Per "pallone in gioco" si intende che il pallone è in grado di produrre fatti di ordine tecnico agli effetti del gioco. Il pallone non è in gioco: quando ha interamente oltrepassato, per terra o in aria, una linea laterale o una linea di porta; quando il gioco è stato interrotto dall'arbitro.
2. Quando il pallone non è in gioco non si possono infliggere sanzioni tecniche, ma solo sanzioni disciplinari.
3. Il pallone è in gioco in ogni altro momento, dall'inizio alla fine della gara, compresi i casi in cui rimbalza sul terreno di gioco dopo aver colpito un palo o la sbarra trasversale della porta o l'asta di una bandierina d'angolo e quando rimbalza sul terreno di gioco dopo avere colpito l'arbitro o un assistente dell'arbitro che si trovino all'interno del terreno stesso;
4. L'arbitro deve fischiare per segnalare l'interruzione o la ripresa del gioco nei seguenti casi: Calcio d'inizio di ogni tempo regolamentare e supplementare; Ripresa del gioco dopo la segnatura di una rete; Accordare un calcio di punizione o un calcio di rigore Interruzione del gioco per comminare sanzioni disciplinari; Convalida di una rete; Fine dei tempi di gara; Effettuazione di un calcio di rigore; Far battere un calcio di punizione nel caso che abbia fatto rispettare la distanza regolamentare Sostituzione del pallone ritenuto irregolare o per eliminare l'irregolarità del terreno

- di gioco; Grave infortunio o malessere di un calciatore; Ingresso sul terreno di gioco di un "elemento" estraneo alla gara che interferisce col gioco; Sospendere temporaneamente o definitivamente una gara Ripresa del gioco dopo un'ammonizione, un'espulsione o una sostituzione;
5. L'arbitro non deve fischiare quando il pallone esce dal terreno di gioco, salvo che i giocatori non se ne avvedano e continuino a giocare;
  6. 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 punizione Calcio di rinvio Rimessa da parte dell'arbitro Rimessa dalle linee laterali
  7. L'uso troppo frequente del fischiotto ne diminuirà il suo impatto quando sarà necessario. Quando una ripresa del gioco necessita del fischio da parte dell'arbitro, quest'ultimo dovrà annunciare chiaramente ai calciatori che dovranno attendere tale segnale.

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

1. Una rete è segnata quando il pallone ha interamente superato la linea di porta tra i pali e sotto la traversa, sempre che nessuna infrazione alle regole sia stata precedentemente commessa dalla squadra in favore della quale la rete è concessa. Una rete può essere segnata dal portiere con le mani soltanto se egli ha giocato il pallone dall'interno della propria area di rigore; La squadra che avrà segnato il maggiore numero di reti durante la gara, sarà considerata vincente la gara. Se non sarà stata segnata alcuna rete o se le squadre avranno segnato un eguale numero di reti, la gara risulterà conclusa in parità. 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 Fuori gioco**

1. Un calciatore è in posizione di fuori gioco se si trova più vicino alla linea di porta avversaria rispetto sia al pallone sia al penultimo avversario, salvo che: si trovi nella propria metà del terreno di gioco; oppure si trovi in linea con il pallone; oppure si trovi in linea con il penultimo avversario; oppure si trovi in linea con i due ultimi avversari; oppure venga a trovarsi in fuorigioco perché un avversario si posiziona dietro la porta al fine di metterlo in fuorigioco
2. "Più vicino alla linea di porta avversaria" significa che qualsiasi parte della testa, corpo o piedi del calciatore è più vicina alla linea di porta avversaria sia rispetto al pallone sia al penultimo avversario. Le braccia non sono incluse in questa definizione.
3. Essere in posizione di fuori gioco non costituisce di per sé un'infrazione punibile.
4. Un calciatore sarà considerato in fuori gioco e punito per tale motivo solo se, nel momento in cui il pallone è toccato o giocato da un suo compagno egli, a giudizio dell'arbitro, partecipa attivamente all'azione di gioco, cioè interviene nel gioco, influenza un avversario, si avvantaggia dall'essere in posizione di fuorigioco.
5. Intervenire nel gioco significa giocare o toccare il pallone passato o toccato da un compagno di squadra;
6. Influenzare un avversario significa impedirgli di giocare o di essere in grado di giocare il pallone ostruendogli chiaramente la linea di visione o contendendogli il pallone;

7. Trarre vantaggio dall'essere in posizione di fuorigioco significa: giocare un pallone che rimbalza o è deviato dal palo o dalla traversa o da un avversario essendo stati in posizione di fuorigioco giocare un pallone che rimbalza, è deviato o è giocato da un avversario su di una parata (o un salvataggio) intenzionale, essendo stati in posizione di fuorigioco; all'interno dell'area di porta avversaria, nel qual caso il calcio di punizione sarà battuto da un punto qualsiasi all'interno dell'area di porta.

8. Un calciatore in posizione di fuorigioco che riceve il pallone da un avversario, che gioca deliberatamente il pallone (tranne su una parata o un salvataggio intenzionale), non si deve ritenere che abbia tratto un vantaggio.

5. Un calciatore non sarà considerato in fuori gioco dall'arbitro: per il solo fatto di essere in una posizione di fuori gioco; se riceve il pallone direttamente da: calcio di rinvio, calcio d'angolo, rimessa dalla linea laterale.

6 Se un calciatore è considerato in fuori gioco, l'arbitro deve accordare alla squadra avversaria un calcio di punizione indiretto, da battersi dal punto in cui è avvenuta l'infrazione, salvo che quest'ultima non sia stata commessa

7 Il fuori gioco non deve essere giudicato nel momento in cui il calciatore in posizione irregolare riceve il pallone.

8 Un calciatore che non si trovi in posizione di fuori gioco quando uno dei suoi compagni gli passa il pallone o batte un calcio di punizione, non viene a trovarsi in posizione di fuori gioco se avanza durante la traiettoria del pallone.

### **Istruzioni Supplementari alla Regola 11**

1. La posizione di fuori gioco non è, in senso assoluto, un fallo di per se stesso. L'arbitro non dovrà dichiarare un calciatore in posizione di fuori gioco se egli si trova semplicemente in detta posizione oppure se riceve il pallone direttamente da un calcio di rinvio, da una rimessa laterale, o da un calcio d'angolo.

2. Alla luce quindi delle ultime interpretazioni e dei chiarimenti intervenuti, il fuorigioco si concretizza solo se la palla arriva al calciatore in posizione irregolare, fermo restando che la valutazione della posizione va fatta al momento del lancio.

3. E' dunque del tutto ininfluenza la presenza di un altro giocatore sulla direzione del passaggio se la palla non gli giunge, ma essa perviene invece ad un giocatore che, al momento del lancio, era in posizione regolare. L'arbitro dovrà dunque fischiare per segnalare l'irregolarità solo quando la palla perviene al giocatore in fuorigioco.

4. Inoltre, un calciatore in fuori gioco deve essere punito per questa infrazione se l'arbitro valuta che, nel momento in cui il pallone tocca un suo compagno di squadra o è giocato da questi, il calciatore in fuori gioco prende attivamente parte all'azione in quanto: ostacola chiaramente la visibilità del portiere si sposta per far passare la palla riprende la palla respinta dal portiere o da uno dei pali.

5. L'eventuale assistente dell'arbitro non dovrà quindi segnalare il fuori gioco solo perché il calciatore si trova in posizione di fuori gioco. Analogamente a quanto detto per l'arbitro dovrà alzare la bandierina per segnalare l'irregolarità solo quando la palla perviene al giocatore in fuorigioco.

6. Ci sono però due eccezioni a questa tecnica definita "aspetta e vedi".

Un giocatore che si trova in fuorigioco può essere fermato se prima di toccare la palla non c'è nessun altro suo compagno, in posizione regolare, che ha la possibilità di giocare la palla;

Se un avversario viene coinvolto nel gioco e se c'è la possibilità di un contatto fisico, il giocatore in fuorigioco può essere fermato subito, perché potrebbe portare l'avversario all'intervento falloso.

7. Un calciatore che si trova in posizione di fuorigioco e retrocede per intercettare il passaggio di un compagno deve essere punito con un calcio di punizione indiretto.

8. Quando un pallone, su tiro o passaggio di un compagno, perviene ad un giocatore che si trova in fuorigioco dopo una deviazione di un avversario, il calciatore in fuorigioco deve essere punito con un calcio di punizione indiretto.
9. Se però la deviazione è conseguente ad un tentativo di giocare o controllare il pallone, il calciatore in fuorigioco non deve essere punito.

### **Regola 12 Falli e scorrettezze**

1. Affinché un'infrazione sia considerata un fallo punibile con una sanzione tecnica, devono verificarsi le seguenti condizioni deve essere commessa da un calciatore; deve essere commessa sul terreno di gioco; deve essere commessa mentre il pallone è in gioco.
2. Un calciatore deve essere punito se:
  - tiene un comportamento antisportivo, cioè compie atti, gesti od atteggiamenti contrari allo spirito del gioco o contro gli ufficiali di gara;
  - tiene una condotta violenta, cioè compie falli, atti o gesti che arrecano o tendono ad arrecare a chicchessia un danno fisico o morale;
  - tiene una condotta gravemente sleale, cioè compie falli che impediscono alla squadra avversaria di segnare una rete o la privano di un'evidente occasione da rete;
3. I falli e le scorrettezze devono essere puniti come segue:

#### **I) Calcio di punizione diretto**

a) Un calcio di punizione diretto è accordato alla squadra avversaria del calciatore che a giudizio dell'arbitro, commette per: negligenza (cioè non avere un corretto autocontrollo nell'affrontare un avversario o agire senza precauzione. Non c'è bisogno di sanzione disciplinare se un fallo è valutato come commesso con negligenza.);

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. Un giocatore che gioca in modo imprudente deve essere ammonito); 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.

Un giocatore che gioca con vigoria sproporzionata deve essere espulso per uno dei seguenti **sette falli**: 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; effettuare un tackle da dietro su un avversario

b) Un calcio di punizione diretto è parimenti accordato alla squadra avversaria del calciatore che commette uno dei tre falli seguenti:

trattenere un avversario; sputare contro un avversario; giocare volontariamente il pallone con le mani (ad eccezione del portiere quando si trova nella propria area di rigore).

c) Se un calciatore della squadra difendente commette uno dei **dieci falli sopramenzionati** nell'area di rigore, sarà punito con un **calcio di rigore**, indipendentemente dalla posizione del pallone, purché esso sia in gioco.

#### **II) Calcio di punizione indiretto:**

d) Un calcio di punizione indiretto è accordato alla squadra avversaria del portiere che, trovandosi nella propria area di rigore, commette uno dei **quattro falli** seguenti:

a) Mantiene il possesso del pallone con le mani per più di sei secondi prima di spossarsene. Si considera che il portiere abbia il controllo del pallone:

quando mantiene il pallone tra le mani o tra la mano ed una superficie qualsiasi (ad esempio, il terreno, il proprio corpo); quando tiene il pallone sulla mano aperta;

quando fa rimbalzare il pallone sul terreno o lo lancia in aria per 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.

b) tocca nuovamente il pallone con le mani, dopo essersene spossessato, prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore; Si considera che un portiere abbia il controllo del pallone da quando: lo tocca con qualsiasi parte delle mani o braccia, salvo che il pallone non rimbalzi accidentalmente su di lui, per esempio durante una parata; lo respinge intenzionalmente con le mani allo scopo di mantenerne il controllo. tocca il pallone con le mani dopo che questo sia stato volontariamente calciato verso di lui da un calciatore della propria squadra;

tocca con le mani il pallone ricevuto direttamente su rimessa laterale effettuata da un compagno;

Quando un portiere è entrato in possesso del pallone con le mani, non può essere contrastato da un avversario. Il calcio di punizione indiretto dovrà essere battuto nel punto in cui è stato commesso il fallo salvo che quest'ultimo non sia stato commesso nell'area di porta avversaria. In tale caso il calcio di punizione sarà battuto da un punto qualsiasi dell'area di porta.

e) Un calcio di punizione indiretto è ugualmente assegnato alla squadra avversaria del calciatore che a giudizio dell'arbitro: gioca in modo considerato pericoloso;

ostacola la progressione di un avversario, senza contatto fisico

ostacola il portiere nell'atto di liberarsi del pallone che ha tra le mani;

commette altri falli non menzionati o previsti nella regola 12 in conseguenza dei quali il gioco è fermato per ammonire o espellere un calciatore.

Il calcio di punizione deve essere battuto, dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla regola 13.

4) Se l'arbitro interrompe il gioco a causa di un'infrazione commessa fuori del terreno di gioco (mentre il pallone è in gioco), il gioco sarà ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

5) Un calciatore sarà **ammonito**, mostrandogli il cartellino giallo, quando commette uno dei **sette falli** seguenti: si rende colpevole di un comportamento antisportivo; manifesta la propria disapprovazione con parole o gesti verso una decisione degli ufficiali di gara;

trasgredisce ripetutamente le regole del gioco; ritarda la ripresa del gioco; non rispetta la distanza prescritta durante l'esecuzione dei calci d'angolo, dei calci di punizione o delle rimesse laterali; entra o rientra nel terreno di gioco senza il preventivo assenso dell'arbitro; abbandona deliberatamente il terreno di gioco senza il preventivo assenso dell'arbitro;

6) Un calciatore sarà inoltre ammonito quando: interrompe deliberatamente con un fallo di mano un'azione importante; tocca il pallone volontariamente con la mano per impedire ad un avversario di entrarne in possesso. interrompe deliberatamente con un fallo di gioco un'azione promettente; si toglie la maglia dopo aver segnato una rete

7) 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 degli ufficiali di gara; ritarda la ripresa del gioco

8) Un calciatore, un calciatore di riserva, o sostituito, sarà espulso dal terreno di gioco, mostrandogli il cartellino rosso, quando commette uno dei **sette 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.

9 Un calciatore titolare, un calciatore di riserva o un giocatore sostituito, se espulsi, devono abbandonare il recinto di gioco

### **Istruzioni Supplementari alla Regola 12**

1. Gli arbitri devono assumere misure rigorose contro i calciatori fallosi, applicando a loro carico in particolare allo scopo di evitare che il gioco diventi violento, le sanzioni previste dalla Regola 12.
2. L'arbitro deve intervenire tempestivamente per infliggere punizioni tecniche o disciplinari ogni qualvolta la condotta dei calciatori risulti scorretta o il loro modo di giocare sia pericoloso o deliberatamente volto ad arrecare un danno fisico.
3. La regola 12 individua 10 falli punibili con un calcio di punizione diretto. Ci sono tuttavia delle diverse valutazioni da prendere a seconda del fallo commesso. Per i primi sette (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, effettuare un takele su un avversario), l'arbitro deve valutare come l'azione è stata commessa (se con negligenza, imprudenza o vigoria sproporzionata) mentre per i rimanenti tre (sputare contro un avversario; trattenerne un avversario; giocare volontariamente il pallone con le mani, ad eccezione del portiere quando si trova nella propria area di rigore), l'arbitro deve decidere solamente se il fatto è avvenuto, poiché è di per sé un'infrazione indipendentemente da come è stato commesso. Gli arbitri non devono, in ogni caso, punire le azioni che sono fortuite.
4. Trattenerne un avversario consiste nell'atto di impedirgli di avanzare o di muoversi, facendo uso delle mani, delle braccia o del corpo. Agli arbitri si rammenta di intervenire prontamente e con fermezza nei confronti dei calciatori che trattengono l'avversario, in particolare all'interno dell'area di rigore in occasione di calci d'angolo e di calci di punizione. In queste situazioni l'arbitro deve: richiamare verbalmente ogni calciatore che trattiene un avversario prima che il pallone sia in gioco; ammonire il calciatore se continua a trattenerne l'avversario prima che il pallone sia in gioco; accordare un calcio di punizione diretto o di rigore ed ammonire il calciatore se ciò avviene dopo che il pallone è in gioco.
5. Se un difensore comincia a trattenerne un avversario all'esterno dell'area di rigore e continua a trattenerlo all'interno dell'area di rigore, l'arbitro accorderà un calcio di rigore.
6. Se non è abituale che un calciatore sia ammonito per aver trattenuto un avversario, l'arbitro deve comunque ammonire il calciatore che dà una spinta a un avversario o lo trattiene per la maglia, per un braccio o per qualsiasi parte del corpo al fine di impedirgli di impadronirsi del pallone o di raggiungere una posizione vantaggiosa. Se un calciatore impedisce un'evidente opportunità di segnare una rete trattenerne un avversario deve essere espulso. Nessun provvedimento disciplinare deve essere assunto nelle altre situazioni di trattenuta dell'avversario.

7 Il fallo di mano deve essere punito dall'arbitro soltanto quando questi ritiene che vi sia stata indubbia volontà da parte del calciatore di giocare il pallone con la mano o con il braccio.

8 L'arbitro per stabilire l'esistenza o meno dell'intenzionalità nei falli di mano, deve valutare se il contatto tra il pallone, la mano o il braccio è volontario, e se il calciatore allarga o alza le mani o le braccia con l'intenzione di frapporre maggior ostacolo alla traiettoria del pallone. Non deve però essere considerato intenzionale il gesto istintivo di ripararsi il viso od il basso ventre dal pallone, oppure se, per naturale effetto del movimento corporeo, un calciatore tiene le braccia distaccate dal tronco ed il pallone vi batte contro, oppure se per effetto della distanza ravvicinata il calciatore non ha potuto evitare il contatto tra le braccia ed il pallone o, infine, se il pallone rimbalza sul braccio dopo che ha toccato altra parte del corpo.

9 Il fallo di mano implica un contatto volontario tra il pallone e la mano o il braccio di un calciatore. Per stabilire la volontarietà, l'arbitro deve prendere in considerazione i seguenti criteri: il movimento della mano in direzione del pallone (non del pallone in direzione della mano); la distanza tra l'avversario e il pallone (pallone inaspettato); la posizione della mano, che non implica necessariamente che ci sia un'infrazione.

10 Toccare il pallone con un oggetto tenuto nella mano (come indumenti, parastinchi ecc.) è considerato come un'infrazione alla stregua di un fallo di mano;

11 Colpire il pallone lanciando un oggetto (scarpa, parastinchi ecc.) è da considerarsi un'infrazione alla stregua di un fallo di mano.

12 Se non è abituale che un calciatore sia ammonito per aver toccato con le mani il pallone ci sono delle circostanze eccezionali per le quali, a parte il fatto d'imporre le sanzioni abituali, l'arbitro deve ammonire il calciatore che commette l'uno o altro di questi falli: gioca il pallone con le mani per impedire ad un avversario di impadronirsi del pallone, valutando che non gli sarebbe possibile giocarlo in altro modo; arresta il pallone con una o due mani; interrompe con un fallo di mano un'azione importante; realizza o tenta di realizzare una rete con un fallo di mano.

13 Tuttavia un calciatore sarà espulso se impedisce la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete toccando volontariamente il pallone con la mano. La sanzione non è dettata dal fatto che il calciatore ha toccato volontariamente il pallone con la mano, ma dall'intervento inaccettabile e sleale che ha impedito la segnatura di una rete alla squadra avversaria

14 Nel caso di un fallo continuato che si concretizza in un punto diverso da dove è cominciato, se l'arbitro ha lasciato proseguire il gioco nonostante il fallo in atto, il punto del fallo e quindi della relativa punizione è quello dove è avvenuto l'ultimo contatto falloso.

15 Ogni atto simulatorio, commesso sul terreno di gioco con lo scopo di ingannare l'arbitro, deve essere punito come comportamento antisportivo.

16 Un "tackle in scivolata", effettuato con uno o entrambi i piedi, è permesso solo se, a giudizio dell'arbitro, non rappresenta un pericolo. Se il calciatore che effettua il detto tackle, invece di toccare il pallone colpisce anche l'avversario, deve essere punito dall'arbitro con un'ammonizione e con un calcio di punizione diretto, o di rigore, a favore dei suoi avversari. Se, invece, l'entrata è determinata a colpire solamente l'avversario, è condotta violenta passibile di espulsione. Il "tackle" che mette infatti in pericolo l'incolumità fisica dell'avversario, è vietato ed è punito come grave fallo di gioco, cioè con l'espulsione.

17 Qualora nell'effettuazione di un calcio di punizione i calciatori della squadra difendente formino la barriera coprendo un maggiore spazio con le braccia distaccate dai fianchi, l'eventuale contatto conseguente al tiro deve essere considerato intenzionale.

18 Un giocatore che supera un avversario servendosi della mano, del braccio, della gamba o del corpo è colpevole dell'infrazione di cui alla Regola 12 e sarà punito con un calcio di punizione diretto a favore della squadra avversaria. Inoltre il fatto di tenere o di spingere l'avversario quando il pallone non è in gioco per impedirgli di correre al fine di prendere posizione sarà punito disciplinarmente.

19 In conformità ai disposti della Regola 12, un calciatore può passare il pallone al portiere della propria squadra utilizzando unicamente la testa, il petto, il ginocchio, ecc. Tuttavia, se a giudizio dell'arbitro, un calciatore si avvale deliberatamente di un modo illecito per aggirare la Regola, si rende colpevole di un comportamento antisportivo. Pertanto dovrà essere ammonito. Un calcio di punizione indiretto sarà accordato in favore della squadra avversaria nel punto in cui il fallo è stato commesso, e il giocatore inadempiente sarà ammonito.

20 L'atto di caricare un avversario consiste nel tentativo di conquistare lo spazio usando il contatto fisico con il pallone a distanza di gioco senza fare uso di braccia o gomiti. È un'infrazione caricare un avversario se l'azione è commessa con:• negligenza;• imprudenza;• vigoria sproporzionata. In tutti i casi in cui un calciatore carichi intenzionalmente in modo violento o pericoloso o da tergo un avversario, l'arbitro deve punire il calciatore colpevole con un calcio di punizione diretto o con un calcio di rigore se il fallo è stato commesso nella propria area di rigore.

21 La carica è permessa soltanto quando è fatta lealmente (ossia spalla contro spalla, senza uso delle braccia, dei gomiti, delle mani o dei fianchi) o nel caso in cui un avversario frapponga ostacolo ed il pallone si trovi a distanza

di gioco dai calciatori interessati, che siano sul punto di giocarlo effettivamente. Pertanto, se un calciatore carica lealmente un avversario che non frapponga ostacolo o che non abbia a distanza di gioco il pallone e non sia sul punto di giocarlo effettivamente, sarà punito con un calcio di punizione indiretto.

22. Il portiere può essere caricato lealmente, nel modo precisato sopra, quando tiene il pallone fra le mani o quando ostacola un avversario, dentro o fuori la propria area di porta.

23. Non è consentito calciare o tentare di calciare il pallone che si trovi fra le mani del portiere. In tale caso l'arbitro punirà il calciatore attaccante, per gioco pericoloso, con un calcio di punizione indiretto.

24. Inoltre, in generale, il gioco pericoloso è determinato da tutti quegli atti che, compiuti senza intenzionalità o con poca accortezza possono, a giudizio dell'arbitro, risultare pericolosi per chi li compie, per gli avversari o per i compagni. A titolo esemplificativo possono citarsi i seguenti casi: calciare o tentare di calciare il pallone con la gamba tesa e sollevata dal terreno in contrasto con l'avversario; effettuare una "sforbiciata" pericolosa per un altro calciatore; saltare portando il ginocchio avanti, avendo di fronte e vicino un avversario. Il gioco pericoloso, anche a proprio danno (ad esempio: compiere il gesto di abbassare la testa all'altezza del piede di un calciatore che sta calciando il pallone), viene punito con un calcio di punizione indiretto. Non si rende responsabile di gioco pericoloso il portiere che si lancia fra i piedi di un calciatore per impossessarsi o per respingere il pallone.

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

26. Il calciatore che reagisce ad un qualsiasi fallo dell'avversario deve essere punito in relazione all'atto di reazione compiuto.

27. Un calciatore deve essere espulso qualora si renda colpevole di condotta gravemente scorretta o di atti di violenza verso l'arbitro o verso un assistente dell'arbitro e la sua squadra deve essere punita con un calcio di punizione indiretto se il gioco non è stato interrotto per altra causa.

28. Per tutte le infrazioni commesse quando il pallone non è in gioco, devono essere inflitte soltanto punizioni disciplinari (ammonizione od espulsione).

29. Nel caso di atto di violenza compiuto da un calciatore nei confronti di un altro calciatore o di un assistente ufficiale dell'arbitro, fatto non punito subito perché sfuggito completamente al controllo

dell'arbitro, questi deve assumere il solo provvedimento disciplinare a carico del colpevole non appena ne è informato dall'assistente dell'arbitro, alla prima interruzione di giuoco.

30. Deve essere sanzionato il calciatore che ostacola in modo antisportivo i movimenti del portiere durante l'esecuzione di un calcio d'angolo.

31. Non è fallo se un calciatore, mentre sta controllando il pallone che ha a distanza di giuoco, lo protegge nei confronti di un avversario senza l'utilizzo delle braccia. Invece, se impedisce ad un avversario la contesa del pallone utilizzando, in modo illegale, la mano, il braccio, le gambe o tutte le altre parti del corpo, deve essere punito con un calcio di punizione diretto o con un calcio di rigore se il fallo è stato commesso all'interno dell'area di rigore

32. Gli arbitri devono sempre prestare la massima attenzione ai calciatori che infrangono ripetutamente le Regole del Giuoco. In particolare essi devono essere consapevoli che, anche se un calciatore commette un certo numero di falli di diverso tipo, deve comunque essere ammonito per aver violato ripetutamente le Regole del Giuoco.

33. Gli arbitri devono ammonire i calciatori che ritardano la ripresa del giuoco ricorrendo ad espedienti come: battere un calcio di punizione da una posizione errata con il solo intento di costringere l'arbitro ad ordinarne la ripetizione far finta di voler battere una rimessa dalla linea laterale per poi improvvisamente passare il pallone ad un compagno perché l'effettui quest'ultimo; calciare o lanciare il pallone lontano o portarlo via con le mani dopo che l'arbitro ha interrotto il giuoco ritardare eccessivamente l'esecuzione di una rimessa dalla linea laterale o di un calcio di punizione ritardare l'uscita dal terreno di giuoco al momento di essere sostituiti provocare una situazione conflittuale toccando deliberatamente il pallone dopo che l'arbitro ha interrotto il giuoco

34. Il cartellino giallo per le ammonizioni e il cartellino rosso per le espulsioni dovrà essere mostrato solo ai calciatori, ai calciatori di riserva o a quelli sostituiti. L'arbitro può mostrare i cartellini gialli e rossi anche durante l'intervallo e dopo che la gara è terminata, sino al momento in cui abbandona il terreno di giuoco, in quanto egli 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.

### **Istruzioni supplementari sul "fallo da ultimo uomo"**

1. La "chiara occasione da rete" ha avuto una nuova interpretazione e una nuova regolamentazione che riguarda i falli che intendono evitarne le conseguenze.

Al fine di assicurare uniformità di giudizio e limitare al minimo la discrezionalità, perché si sanzioni l'espulsione del giocatore che interrompe intenzionalmente con un fallo una chiara occasione da rete della squadra avversaria, occorre che si verifichino le seguenti condizioni:

Riguardo alla direzione dell'azione: il calciatore deve dirigersi verso la porta avversaria, in quel cono immaginario che ha come vertice il giocatore e i pali della porta, e non genericamente verso la linea di porta o ancora peggio verso un angolo del terreno

Riguardo alla possibilità di controllare il pallone da parte del calciatore che subisce il fallo: egli deve essere in possesso del pallone o deve poterlo raggiungere e controllare facilmente;

Riguardo alla posizione dove è commesso il fallo: il calciatore che subisce il fallo non può essere troppo lontano dall'area di rigore, perché più è lontano dalla porta meno è evidente l'occasione da rete

Riguardo alla posizione degli avversari: il calciatore che subisce il fallo deve avere tra sé e la porta, oltre a colui che commette il fallo, uno (in genere il portiere) o nessun difensore;

Riguardo alla possibilità che l'azione interrotta con un fallo producesse un tiro in porta: ci deve essere una concreta probabilità che l'azione potesse produrre un tiro in porta

3. Se manca una qualunque di queste condizioni, l'occasione di segnare una rete non può definirsi chiara ed evidente, e siamo quindi di fronte non ad un "fallo da ultimo uomo" ma all'interruzione di un'azione promettente.
4. In tali casi, l'arbitro dovrà comminare, oltre alla sanzione tecnica prevista, la sanzione disciplinare dell'**ammonizione**.

### **Regola 13 Calci di punizione**

1. I calci di punizione sono distinti in:
  - a. "Diretti" (per mezzo dei quali può essere segnata direttamente una rete contro la squadra che ha commesso il fallo);
  - b. "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 gioco.
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 9,15. 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 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. 9,15 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 il pallone non è stato calciato direttamente in gioco, fuori dell'area di rigore, il calcio di punizione deve essere ripetuto.

13. Se un calciatore della squadra avversaria entra nell'area di rigore o si avvicina a meno di m. 9,15 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.
14. Il portiere non potrà ricevere il pallone fra le mani al fine di rilanciarlo successivamente in gioco.
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. 9,15 dal pallone fino a quando questo non sia in gioco, salvo che si dispongano sulla propria linea di porta, fra i pali della stessa.
16. Il pallone sarà considerato in gioco 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 porta, può essere battuto da un punto qualsiasi della stessa area di porta. Ogni calcio di punizione indiretto accordato alla squadra attaccante, all'interno dell'area di porta avversaria, deve essere battuto dalla linea dell'area di porta 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 gioco con un calcio di rinvio.

#### **Regola 14 Calcio di rigore**

1. Un calcio di rigore è assegnato contro la squadra che commette, nella propria area di rigore e con il pallone in gioco, una delle dieci infrazioni punibili con un calcio di punizione diretto. Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rigore.

La gara deve essere prolungata per consentire l'esecuzione del calcio di rigore accordato allo scadere di ciascuno dei tempi regolamentari o supplementari.

Il calcio di rigore deve essere battuto dal punto del calcio di rigore e, prima dell'esecuzione, tutti i calciatori, ad eccezione di colui che, debitamente identificato, batte il calcio di rigore e del portiere avversario, devono stare entro il terreno di gioco ma fuori dell'area di rigore e dietro il punto dell'area di rigore, ad una distanza di almeno m. 9,15 dal punto del calcio di rigore, più indietro del punto stesso.

Il portiere avversario deve trovarsi sulla propria linea di porta, fra i pali della stessa di fronte a chi batte, fino a quando non è calciato il pallone. 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. Il pallone sarà considerato in gioco quando è calciato in avanti e si muove.

Quando un calcio di rigore è eseguito durante il normale svolgimento del gioco, o si rende necessario prolungare il tempo al termine di un periodo di gioco per consentirne l'esecuzione o la ripetizione, la rete sarà considerata valida anche se il pallone, prima di oltrepassare la linea di porta, 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.

L'arbitro decide quando il calcio di rigore ha prodotto il proprio effetto.

L'arbitro non darà il segnale d'esecuzione del rigore finché i calciatori non abbiano preso posizione secondo il disposto della regola.

### **Infrazioni e Sanzioni**

1) Per qualsiasi infrazione a questa Regola, se commessa dopo che l'arbitro ha fischiato per consentire l'esecuzione del rigore ma prima che il pallone sia in gioco:

**a) dal calciatore incaricato del calcio di rigore o da un suo compagno di squadra:**

l'arbitro permette l'esecuzione del tiro; se il pallone entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto; se il pallone non entra in porta, l'arbitro interrompe il gioco e lo riprende con un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria *dal punto in cui l'infrazione è avvenuta*

**b) dal portiere della squadra che ha subito il calcio di rigore o da un suo compagno di squadra:**

l'arbitro permette l'esecuzione del tiro; se il pallone entra in porta, la rete dovrà essere accordata; se il pallone non entra in porta, *il calcio di rigore dovrà essere ripetuto*

**c) da uno o più calciatori di entrambe le squadre:** il calcio di rigore dovrà essere ripetuto

2) Per le seguenti infrazioni a questa Regola, se commesse dopo che l'arbitro ha fischiato per consentire l'esecuzione del rigore e il pallone è in gioco:

**a) dall'esecutore del calcio di rigore, che tocca il pallone di nuovo (ma non con le mani)** prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

**un calcio di punizione indiretto** sarà accordato in favore della squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13;

**b) dall'esecutore del calcio di rigore, che tocca il pallone di nuovo, con le mani,** prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

**un calcio di punizione diretto** sarà accordato in favore della squadra avversaria *nel punto in cui è stata commessa l'infrazione*, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13;

**c) il pallone entra in contatto con un corpo estraneo** durante la sua traiettoria: *il calcio di rigore dovrà essere ripetuto.*

**d) il pallone, dopo essere stato respinto dal portiere o dai pali o dalla traversa,** ricade sul terreno di gioco e **viene quindi in contatto con un corpo estraneo:** *l'arbitro interrompe il gioco; il gioco verrà ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone al momento del contatto con il corpo estraneo, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.*

3) se il calciatore che effettua il calcio di rigore è disturbato o molestato da un avversario, il calciatore che ha commesso l'infrazione dovrà essere ammonito per comportamento antisportivo e il calcio di rigore, se non realizzato, dovrà essere ripetuto.

### **Regola 15 Rimessa dalla linea laterale**

1. La rimessa dalla linea laterale è un modo di riprendere il gioco. Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dalla linea laterale. La rimessa laterale è accordata quando il pallone oltrepassa interamente, sia a terra sia in aria, una linea laterale; il pallone deve essere rimesso in gioco nel punto dove ha superato la linea laterale, dalla squadra avversaria del calciatore che ha toccato per ultimo il pallone.

Il pallone può essere lanciato in qualsiasi direzione. Il calciatore che effettua la rimessa, nel momento di lanciare il pallone, deve far fronte al terreno di gioco ed avere una parte qualsiasi di ciascun piede sulla linea laterale o all'esterno di detta linea. Egli deve usare ambedue le mani e deve lanciare il pallone da dietro la nuca ed al di sopra della testa.

Il pallone è in gioco nell'istante in cui entra sul terreno di giuoco. Il calciatore che lo ha lanciato non può giocarlo di nuovo fino a quando non sia stato giocato o toccato da un altro calciatore.

Tutti gli avversari devono trovarsi ad una distanza di almeno due metri dal punto in cui viene effettuata la rimessa in gioco.

### **Infrazioni e Sanzioni**

#### **Rimessa dalla linea laterale eseguita da un calciatore diverso dal portiere:**

0

se il pallone è in gioco e colui che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale gioca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, alla squadra avversaria sarà accordato un calcio di punizione indiretto nel punto in cui il fallo è stato commesso, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13 .

se il pallone è in gioco e colui che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale gioca deliberatamente il pallone con le mani prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore, alla squadra avversaria sarà accordato un calcio di punizione diretto nel punto in cui il fallo è stato commesso, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13 . Se il fallo è stato commesso entro la propria area di rigore dal calciatore che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale, sarà concesso un calcio di rigore.

#### **Rimessa dalla linea laterale eseguita dal portiere:**

a) se il pallone è in gioco ed il portiere gioca (non con le mani) una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, alla squadra avversaria sarà accordato un calcio di punizione indiretto nel punto in cui il fallo è stato commesso, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13 .

b) se il pallone è in gioco ed il portiere gioca deliberatamente il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, alla squadra avversaria sarà accordato un calcio di punizione diretto se il fallo è stato commesso al di fuori dell'area di rigore del portiere, o un calcio di punizione indiretto se il fallo è stato commesso nell'area di rigore del portiere.

c) In entrambi i casi il calcio di punizione dovrà essere battuto nel punto dove il fallo è stato commesso, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13

d) se il calciatore che effettua una rimessa dalla linea laterale è disturbato o molestato da un avversario, il calciatore che ha commesso l'infrazione dovrà essere ammonito per comportamento antisportivo.

e) se gli avversari del calciatore che ha battuto la rimessa laterale non hanno rispettato la distanza prescritta, il fallo laterale, salvo la concessione del vantaggio, dovrà essere ripetuto;

f) per tutte le altre infrazioni a questa regola, la rimessa dalla linea laterale dovrà essere ripetuta da un calciatore della squadra avversaria.



## **Regola 16 Calcio di rinvio**

1. Il calcio di rinvio è un modo di riprendere il gioco.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rinvio, ma unicamente contro la squadra avversaria. Un calcio di rinvio è accordato quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, ha interamente superato la linea di porta, a terra e in aria, al di fuori del tratto compreso tra i pali, senza che una rete sia stata segnata in conformità a quanto stabilito dalla Regola Un calciatore della squadra difendente batterà il calcio di rinvio. Il pallone dovrà essere collocato in un qualsiasi punto dell'area di porta e sarà calciato direttamente in gioco al di fuori dell'area di rigore da un calciatore della squadra difendente, il quale non potrà giocare una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato o giocato da un altro calciatore.

Il pallone è in gioco quando è calciato direttamente al di fuori dell'area di rigore.

I calciatori della squadra avversaria a quella del calciatore che batte il calcio di rinvio, devono restare fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia stato calciato al di fuori della stessa.

Il portiere, non potrà ricevere tra le mani il pallone su calcio di rinvio, al fine di rilanciarlo in gioco.

### **Infrazioni e sanzioni**

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

Se il calciatore, diverso dal portiere, che ha battuto il calcio di rinvio, gioca una seconda volta il pallone con i piedi dopo che questo è uscito dall'area di rigore ma prima che 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, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13.

Se il pallone è in gioco ed il calciatore, diverso dal portiere, che ha eseguito il calcio di rinvio, gioca il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, un calcio di punizione diretto sarà battuto nel punto dove è stato commesso il fallo (o un calcio di rigore se il fallo è stato commesso nell'area di rigore del calciatore che ha battuto il calcio di rinvio).

Se il pallone è in gioco ed il calcio di rinvio è stato eseguito dal portiere, e il portiere stesso gioca il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

se il fallo è commesso al di fuori dell'area di rigore del portiere, alla squadra avversaria sarà accordato un calcio di punizione diretto;

se il fallo è commesso nell'area di rigore del portiere, alla squadra avversaria sarà accordato un calcio di punizione indiretto.

Tale calcio di punizione, diretto o indiretto, deve essere battuto nel punto dove il fallo è stato commesso, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13.

Per tutte le altre infrazioni a questa regola il calcio di rinvio dovrà essere ripetuto.

## **Regola 17 Calcio d'angolo**

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

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

Un calcio d'angolo è accordato quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, ha interamente superato la linea di porta, sia in terra sia in aria, al di fuori del tratto compreso tra i pali, senza che una rete sia stata segnata secondo quanto stabilito dalla Regola 10.

Un calciatore della squadra attaccante batterà il calcio d'angolo.

Il pallone dovrà essere collocato entro l'arco del cerchio d'angolo più vicino al punto in cui esso è uscito dal terreno di gioco e sarà calciato da tale posizione.

La bandierina d'angolo non potrà essere spostata.

I calciatori della squadra opposta a quella cui appartiene il calciatore che batte il calcio d'angolo non possono avvicinarsi a meno di m. 9,15 dall'arco d'angolo fino a quando il pallone non sia in gioco, cioè fino a quando è toccato e si muove.

Il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo non può giocare una seconda volta il pallone fino a quando lo stesso non è stato giocato o toccato da un altro calciatore.

#### **Infrazioni e sanzioni**

Se il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo gioca una seconda volta il pallone con i piedi prima che sia stato giocato o toccato da un altro calciatore, l'arbitro deve accordare un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria, battuto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13.

Se il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo, diverso dal portiere, gioca una seconda volta il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, un calcio di punizione diretto sarà battuto nel punto dove è stato commesso il fallo

Se il pallone è in gioco ed il calcio d'angolo è stato eseguito dal portiere, e il portiere stesso gioca il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

se il fallo è commesso al di fuori dell'area di rigore del portiere, alla squadra avversaria sarà accordato un calcio di punizione diretto;

se il fallo è commesso nell'area di rigore del portiere, alla squadra avversaria sarà accordato un calcio di punizione indiretto.

Tale calcio di punizione, diretto o indiretto, deve essere battuto nel punto dove il fallo è stato commesso.

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