

REGOLAMENTO

SETTORE : CALCIO A 7

MASCHILE - FEMMINILE

**A partire dalla
STAGIONE SPORTIVA
2006-2007**

A.I.C.S

COMITATO REG. TOSCANA

CALCIO A 7

REGOLAMENTO REGIONALE

EDIZIONE 2006/2007

INDICE

1 IL RETTANGOLO DI GIOCO **pag. 4**

- 1 *DIMENSIONI*
- 2 *SEGNATURA*
- 3 *AREA DI RIGORE*
- 4 *PUNTO DEL CALCIO DI RIGORE*
- 5 *ARCO D'ANGOLO*
- 6 *ZONA DELLE SOSTITUZIONI*
- 7 *LE PORTE*
- 8 *SUPERFICIE DEL RETTANGOLO DI GIOCO*
- 9 *IMPRATICABILITA' DEL TERRENO DI GIOCO*

2 IL PALLONE **pag. 7**

- 1 *DIMENSIONI*
- 2 *SOSTITUZIONE DI UN PALLONE DIFETTOSO*
- 3 *SOSTITUZIONE GENERICA DEL PALLONE*
- 4 *PALLONI A DISPOSIZIONE*

3 NUMERO DEI CALCIATORI **pag. 9**

- 1 *NUMERO DEI CALCIATORI*
- 2 *SOSTITUZIONI*
- 3 *INFRAZIONI E SANZIONI*
- 4 *ADEMPIMENTI PRELIMINARI ALLA GARA*
- 5 *IDENTIFICAZIONE DEI CALCIATORI*
- 6 *CALCIATORI RITARDATARI O RIENTRANTI*

4 EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI **pag. 10**

- 1 *SICUREZZA*
- 2 *EQUIPAGGIAMENTO DI BASE*
- 3 *DISTINZIONE DEI CALCIATORI*
- 4 *PORTIERE*
- 5 *IDENTITA' DI MAGLIE*

5 PRIMO ARBITRO **pag. 11**

- 1 *PRIMO ARBITRO*
- 2 *POTERI DELL'ARBITRO*
- 3 *FUORI GIOCO*
- 4 *PRIMO E SECONDO ARBITRO*
- 5 *EMORRAGIA*
- 6 *SECONDA AMMONIZIONE*
- 7 *VANTAGGIO*
- 8 *RITORNO SU UNA DECISIONE DA PARTE DELL'ARBITRO*
- 9 *IL DELEGATO AICS*

6 SECONDO ARBITRO **pag. 13**

- 1 *SECONDO ARBITRO*
- 2 *POTERI DEL SECONDO ARBITRO*
- 3 *PRIMO E SECONDO ARBITRO*

7 DURATA DELLA GARA **pag. 14**

- 1 *DURATA DELLA GARA*
- 2 *CRONOMETRISTA*
- 3 *CALCIO DI RIGORE*
- 4 *TEMPI SUPPLEMENTARI E CALCI DI RIGORE*
- 5 *INTERVALLO DI META' GARA*
- 6 *COMPORIO*

8	CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO	pag. 15
	<ul style="list-style-type: none"> 1 <i>CALCIO DI INIZIO</i> 2 <i>RIPRESA DEL GIOCO DOPO LA SEGNATURA DI UNA RETE</i> 3 <i>RIPRESA DEL GIOCO DOPO L'INTERVALLO DI META' GARA</i> 4 <i>RIPRESA DEL GIOCO DOPO OGNI INTERRUZIONE TEMPORANEA</i> 5 <i>INFRAZIONI E SANZIONI</i> 	
9	PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO	pag. 16
	<ul style="list-style-type: none"> 1 <i>PALLONE NON IN GIOCO</i> 2 <i>PALLONE IN GIOCO</i> 3 <i>RIPRESA DEL GIOCO NEL CASO IN CUI IL PALLONE ABBIA TOCCATO IL SOFFITTO O UNA COPERTURA DEL TERRENO DI GIOCO</i> 	
10	SEGNATURA DI UNA RETE	pag. 17
	<ul style="list-style-type: none"> 1 <i>SEGNATURA DI UNA RETE</i> 2 <i>SQUADRA VINCENTE</i> 	
11	FALLI E COMPORTAMENTI ANTISPORTIVI	pag. 18
	<ul style="list-style-type: none"> 1 <i>CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO</i> 2 <i>CALCIO DI RIGORE</i> 3 <i>SCIVOLATA</i> 4 <i>CALCIO DI PUNIZIONE INDIRECTO</i> 5 <i>SANZIONI DISCIPLINARI: FALLI PASSIBILI DI AMMONIZIONE</i> 6 <i>SANZIONI DISCIPLINARI: FALLI PASSIBILI DI ESPULSIONE</i> 7 <i>ITER SUI GIOCATORI ESPULSI</i> 	
12	CALCI DI PUNIZIONE	pag. 21
	<ul style="list-style-type: none"> 1 <i>CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO E INDIRECTO</i> 2 <i>SEGNALI DELL'ARBITRO</i> 3 <i>POSIZIONE ED ESECUZIONE DEL CALCIO DI PUNIZIONE</i> 4 <i>INFRAZIONI E SANZIONI</i> 	
13	CALCIO DI RIGORE	pag. 22
	<ul style="list-style-type: none"> 1 <i>CALCIO DI RIGORE</i> 2 <i>POSIZIONE DEL PALLONE E DEI CALCIATORI</i> 3 <i>PROCEDURA</i> 4 <i>INFRAZIONI E SANZIONI</i> 	
14	RIMESSA DALLA LINEA LATERALE	pag. 23
	<ul style="list-style-type: none"> 1 <i>RIMESSA DALLA LINEA LATERALE</i> 2 <i>CONCESSIONE E POSIZIONE</i> 3 <i>ESECUZIONE</i> 4 <i>INFRAZIONI E SANZIONI</i> 	
15	RIMESSA DAL FONDO	pag. 25
	<ul style="list-style-type: none"> 1 <i>RIMESSA DAL FONDO</i> 2 <i>PROCEDURA</i> 3 <i>INFRAZIONI E SANZIONI</i> 	
16	CALCIO D'ANGOLO	pag. 26
	<ul style="list-style-type: none"> 1 <i>CALCIO D'ANGOLO</i> 2 <i>PROCEDURA</i> 3 <i>INFRAZIONI E SANZIONI</i> 	

ALLEGATI

1	<i>ARBITRO SINGOLO</i>	pag. 27
2	<i>CALCI DI RIGORE</i>	pag. 28
3	<i>SEGNALI DELL'ARBITRO</i>	pag. 30
4	<i>NORME AMMINISTRATIVE</i>	pag. 31

1 IL RETTANGOLO DI GIOCO

1. DIMENSIONI

Il rettangolo di gioco deve avere lunghezza compresa tra 44 metri e 65 metri e larghezza compresa tra 25 metri e 40 metri.

2. SEGNATURA

Il rettangolo di gioco deve essere segnato con linee chiaramente visibili, che appartengono alle aree da esse delimitate.

Le due linee più lunghe sono dette "linee laterali", quelle più corte "linee di porta". La larghezza di tali linee deve essere compresa tra 5 e 8 centimetri.

Il rettangolo di gioco è diviso in due parti da una linea detta "linea mediana", al centro della quale è segnato il punto del calcio di inizio.

3. AREA DI RIGORE

A ciascuna estremità del rettangolo di gioco è segnata una zona detta "area di rigore". Tale area è delimitata da due linee perpendicolari alla linea di porta, che devono essere distanti 8 metri dall'interno di ciascun palo e lunghe 10 metri, e dalla loro congiungente, che deve essere parallela alla linea di porta.

4. PUNTO DEL CALCIO DI RIGORE

Dal centro di ciascuna linea di porta viene tracciata una linea immaginaria, sulla quale viene segnato, a 8 metri di distanza dalla linea di porta, un punto, detto "punto del calcio di rigore".

5. ARCO D'ANGOLO

Su ogni angolo deve essere tracciato, all'interno del campo, un arco di cerchio di raggio 0,50 metri.

6. ZONA DELLE SOSTITUZIONI

La zona detta "zona delle sostituzioni" si trova lungo la linea laterale, dallo stesso lato dove si trovano le panchine delle squadre, e comprende uno spazio in lunghezza di 3 metri distribuiti in modo equidistante dalla linea mediana.

7. LE PORTE

Al centro di ciascuna linea di porta sono collocate le porte, costituite da due pali verticali, che devono essere equidistanti dagli angoli e distanti tra loro tra 5 e 6 metri, misurati all'interno, e dalla barra trasversale che li congiunge. Tale barra deve essere parallela al terreno e si deve trovare ad un'altezza di 2 metri, misurati dal suo bordo inferiore. I pali e la barra trasversale devono essere spessi 8 centimetri. Ai pali e alla barra trasversale devono essere fissate le reti, in modo che si trovino dietro le porte. Sono ammesse reti in canapa, juta o nylon. Le reti devono essere sostenute nella parte inferiore da aste ricurve o altri supporti idonei, e non devono né costituire intralcio ai calciatori né permettere il passaggio del pallone. Le porte possono essere bianche oppure a tratti alternati bianco-neri o bianco-rossi, comunque devono essere contrastanti con l'ambiente e il fondo del rettangolo di gioco.

Le porte possono essere portatili ma in tal caso dovranno essere fissate al suolo o in forma stabile o con attrezzatura idonea a impedirne il ribaltamento.

8. SUPERFICIE DEL RETTANGOLO DI GIOCO

Il rettangolo di gioco deve avere una superficie piana, liscia e priva di asperità.

9. IMPRATICABILITA' DEL TERRENO DI GIOCO

L'impraticabilità iniziale o sopravvenuta del terreno di gioco è determinata dalle seguenti cause, che impediscono l'inizio o il proseguimento del gioco:

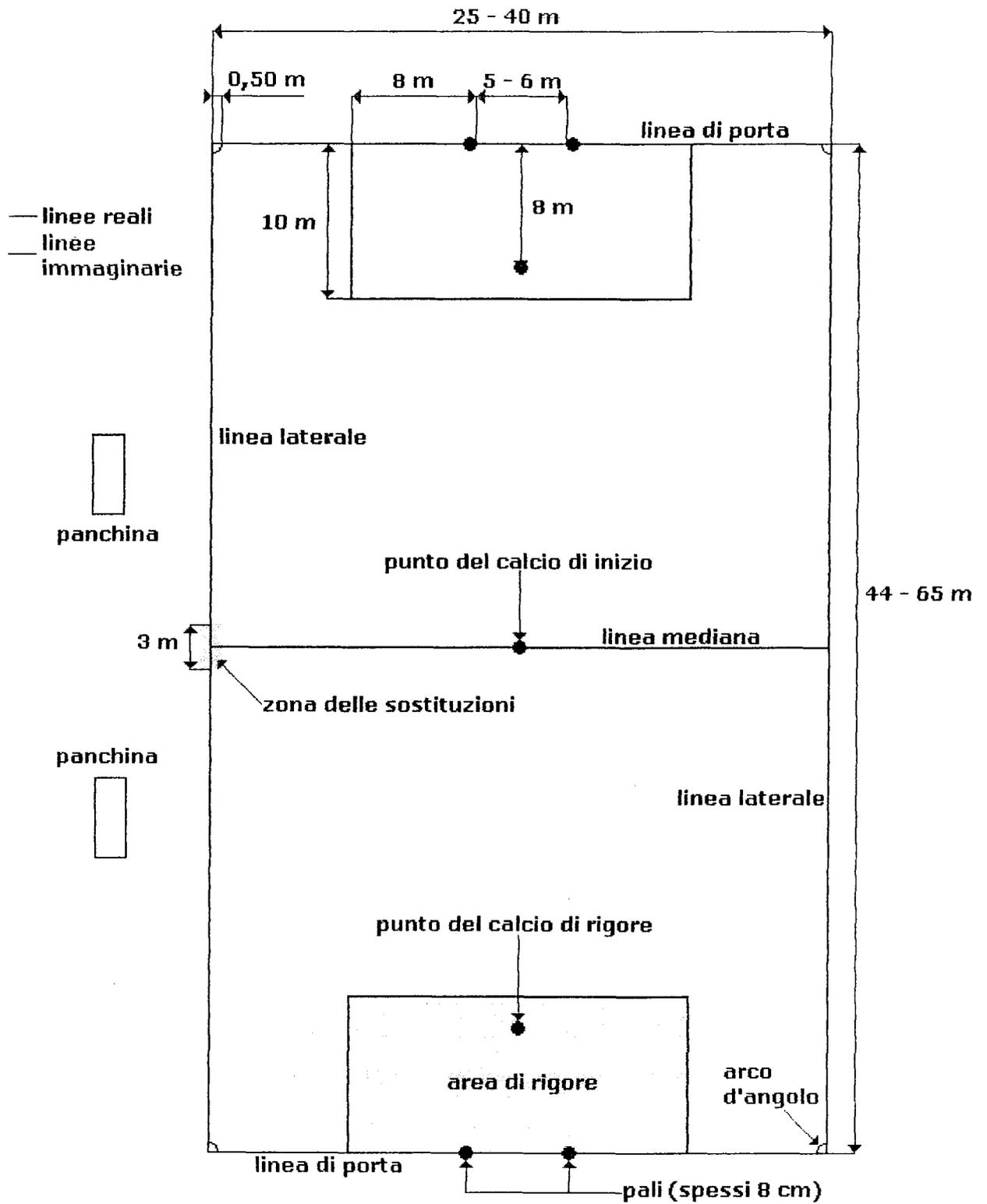
- a. neve o fango per terreni in terra battuta: se il pallone non rimbalza e i calciatori non riescono a giocarlo regolarmente;
- b. ghiaccio: se costituisce pericolo per i calciatori;
- c. pioggia o allagamenti: se il pallone non rimbalza e galleggia in più zone del terreno di gioco e le pozzanghere non ne consentono la segnatura;
- d. vento: se è di intensità tale da non riuscire a mantenere fermo il pallone nelle riprese di gioco;
- e. insufficiente visibilità, dovuta a nebbia o sopraggiunta oscurità: se l'arbitro non riesce a controllare da una porta tutto il terreno di gioco.

Se l'arbitro ritiene che tali impedimenti, compresa la mancanza di luce artificiale, siano temporanei, tenendo presenti anche le esigenze locali e gli impegni ufficiali dell'impianto sportivo, inviterà i capitani a tenere a disposizione le squadre per il tempo che egli riterrà opportuno. L'arbitro dovrà, in caso di sospensione temporanea, annotare il minuto dell'interruzione e il punto dove si trovava il pallone al momento dell'interruzione.

Se gli impedimenti sono invece definitivi, l'arbitro deve sospendere in maniera definitiva la gara.

In ogni caso l'arbitro deve riportare l'accaduto nel referto di gara.

SCHEMA DEL RETTANGOLO DI GIOCO



2 IL PALLONE

1. DIMENSIONI

Il pallone deve:

- essere sferico;
- essere in cuoio o altro materiale approvato;
- avere una circonferenza compresa tra 62 centimetri e 64 centimetri;
- avere un peso all'inizio della gara compreso tra 340 grammi e 380 grammi;
- avere un rimbalzo compreso tra 95 centimetri e 125 centimetri facendolo cadere dall'altezza di 2 metri (rimbalzo normale);
- essere equiparato al numero 4 o 4,5 con rimbalzo normale. Il pallone equiparato al numero 5 con rimbalzo normale (tipo calcio a 11) può essere utilizzato solo in casi eccezionali e comunque solo in mancanza del pallone con le caratteristiche sopra indicate.

2. SOSTITUZIONE DI UN PALLONE DIFETTOSO

Il pallone non può essere cambiato senza l'autorizzazione dell'arbitro.

In caso di scoppio o danneggiamento del pallone durante lo svolgimento della gara, essa viene arrestata e successivamente ripresa facendo cadere il pallone sostitutivo nel punto dove era diventato difettoso il primo pallone.

3. SOSTITUZIONE GENERICA DEL PALLONE

In tal caso il pallone può essere cambiato senza l'autorizzazione dell'arbitro.

4. PALLONI A DISPOSIZIONE

La squadra prima nominata deve mettere a disposizione almeno 2 palloni per ogni gara.

La squadra seconda nominata deve mettere a disposizione almeno 1 pallone per ogni gara.

3 NUMERO DEI CALCIATORI

1. NUMERO DEI CALCIATORI

Le due squadre devono essere formate ciascuna da 7 calciatori, tra i quali un portiere.

La gara non può iniziare o proseguire se una squadra si trova ad avere meno di 5 calciatori partecipanti al gioco, compreso il portiere.

Per ciascuna squadra sono ammessi in campo al massimo 7 calciatori titolari, 5 calciatori di riserva e 3 dirigenti. Tutti, sia calciatori che dirigenti, devono essere regolarmente tesserati presso AICS per la stagione sportiva in corso e devono comparire sulle distinte ("note") consegnate all'arbitro o al delegato AICS prima della gara.

2. SOSTITUZIONI

E' consentito un numero illimitato di sostituzioni durante la gara.

Un calciatore sostituito può rientrare in campo sostituendone un altro.

La sostituzione può avvenire con il pallone sia in gioco che non in gioco.

La sostituzione avviene nel modo seguente: il calciatore sostituito esce dal rettangolo di gioco passando dalla zona delle sostituzioni; una volta che egli ne è completamente uscito entra in campo il calciatore sostituito, sempre passando dalla zona delle sostituzioni. Nel momento in cui il sostituto entra in campo egli diventa un calciatore titolare a tutti gli effetti e il calciatore sostituito cessa di esserlo.

Tutti i calciatori di riserva, che partecipino o meno al gioco, sono comunque soggetti all'autorità degli arbitri.

3. INFRAZIONI E SANZIONI

- a. Il portiere può scambiare il proprio ruolo con qualsiasi altro calciatore, purché ne sia informato uno degli arbitri e lo scambio avvenga a gioco fermo. Il portiere deve comunque indossare una maglia di colore diverso dai compagni e dagli avversari.

In caso di infrazione il gioco non viene fermato, ma appena il pallone cessa di essere in gioco gli arbitri provvederanno ad ammonire i calciatori inadempienti. Se invece il gioco viene interrotto si procederà come indicato nei seguenti punti b. e c.

- b. Se il calciatore sostituito entra in campo prima che il compagno sostituito ne sia uscito, verrà interrotto il gioco, fatto uscire il calciatore sostituito e ammonito il sostituto. Il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria nel punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione.
- c. Se il calciatore sostituito entra o il compagno sostituito esce in una zona del campo diversa dalla zona delle sostituzioni, verrà interrotto il gioco e ammonito l'inadempiente. Il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria nel punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione.
- d. Se un calciatore viene espulso dopo la fine del primo tempo (o del primo tempo supplementare), egli può essere sostituito da un calciatore di riserva, di modo che la squadra riprenda la seconda frazione di gioco con lo stesso numero di calciatori titolari in campo alla fine del primo tempo.
- e. Se un calciatore di riserva scritto sulle note viene inibito prima dell'inizio della gara o espulso durante la gara, egli non può essere sostituito sulle note.
- f. Se un calciatore titolare scritto sulle note viene inibito prima dell'inizio della gara, egli può essere sostituito da un calciatore di riserva scritto sulle note.

4. ADEMPIMENTI PRELIMINARI ALLA GARA

Prima dell'inizio della gara il dirigente accompagnatore ufficiale (o il capitano) deve consegnare all'arbitro, o al delegato AICS nel caso ve ne sia la presenza, le note, compilate in duplice copia, con le tessere AICS di tutti coloro che vi sono scritti, giocatori e dirigenti. In caso di giustificata mancanza della tessera AICS dovrà essere accettato un documento di identità ai fini del riconoscimento, con automatica riserva sulla regolarità del tesseramento. Gli estremi della tessera AICS o del documento di identità devono comparire sulle note.

Sulle note deve essere indicato un capitano e un vice capitano.

Dopo il termine della gara l'arbitro o il delegato restituirà a ciascuna squadra le tessere AICS (e gli eventuali documenti di identità) e una copia delle note della squadra avversaria. In ogni caso, il dirigente accompagnatore ufficiale o il capitano hanno diritto di avere in visione le note, le tessere AICS e i documenti della squadra avversaria anche prima, durante o dopo la gara. Essi hanno anche diritto, in casi eccezionali, di chiedere all'arbitro o al delegato AICS di ritirare una o più tessere AICS dei calciatori ai fini dell'inoltro all'Organizzazione per ulteriori accertamenti.

5. IDENTIFICAZIONE DEI CALCIATORI

L'arbitro o il delegato AICS sono tenuti a verificare la corrispondenza dei dati dei documenti di riconoscimento (tessere AICS o eccezionalmente documenti di identità) con quanto scritto sulle note. Inoltre essi devono identificare i calciatori in uno dei modi seguenti:

- tramite la tessera AICS;
- tramite un documento di riconoscimento ufficiale rilasciato dalle Autorità;
- tramite una fotografia autenticata dal Comune di residenza, da altra Autorità legittimata o da un Notaio;
- limitatamente ai calciatori, tramite la propria personale conoscenza.

Nel caso in cui l'arbitro o il delegato AICS riscontrino una palese differenza tra il volto del calciatore e la fotografia sulla tessera AICS, essi dovranno chiedere un ulteriore documento di riconoscimento. In mancanza di esso dovrà essere posto in essere qualsiasi tentativo possibile per l'identificazione del calciatore, compreso anche una fotografia insieme al calciatore. In caso di ulteriore impossibilità, l'arbitro o il delegato AICS ritireranno la tessera AICS, informando entrambi i capitani delle squadre, e faranno sottoscrivere al responsabile o al capitano della squadra una dichiarazione sull'identità del calciatore. In ogni caso il calciatore deve essere comunque ammesso al gioco e l'arbitro dovrà riferire l'accaduto sul referto di gara.

6. CALCIATORI RITARDATARI O RIENTRANTI

Se un calciatore giunge presso l'impianto sportivo dopo l'inizio della gara egli deve farsi identificare dall'arbitro o dal delegato AICS. In ogni caso solo i calciatori che si presentano sul campo prima dell'inizio del secondo tempo della gara potranno prendere parte alla gara stessa. Dovranno essere aggiornate le note.

Si ribadisce che dopo l'inizio del secondo tempo della gara nessun soggetto ritardatario, sia egli dirigente o calciatore, potrà avere accesso al terreno di gioco.

Se un calciatore titolare esce dal terreno di gioco, per cause accidentali o con il consenso dell'arbitro, può rientrarvi in qualsiasi momento purché ne abbia l'autorizzazione dell'arbitro.

4 EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

1. SICUREZZA

Un calciatore non può indossare alcun oggetto che sia pericoloso per gli altri calciatori.

2. EQUIPAGGIAMENTO DI BASE

L'equipaggiamento di base del calciatore è il seguente: maglia, calzoncini, calzettoni, parastinchi, scarpe.

Le scarpe, il cui utilizzo è obbligatorio, possono essere soltanto scarpe da ginnastica o scarpe in tela. Potranno essere utilizzate scarpe morbide con suola e tasselli in gomma o materiale simile soltanto se l'impianto sportivo ha un manto erboso predisposto.

I parastinchi devono essere di un materiale che garantisca un'adeguata protezione (gomma, plastica, poliuretano o sostanze similari) e devono essere completamente coperti dai calzettoni.

3. DISTINZIONE DEI CALCIATORI

Al fine di distinguere i calciatori delle due squadre e all'interno di ogni singola squadra, le squadre dovranno indossare maglie di colori differenti e numerate, con un numero diverso per ogni componente della squadra.

Il capitano deve indossare un bracciale di colore diverso dalla maglia.

L'eventuale mancanza del numero sulla maglia di uno o più calciatori non può essere causa di inibizione a partecipare alla gara. L'arbitro dovrà però riferire tale fatto sul referto di gara.

4. PORTIERE

Il portiere deve indossare una maglia che consenta di distinguerlo facilmente dagli arbitri e da tutti gli altri calciatori.

Al portiere è consentito indossare pantaloni lunghi da tuta.

5. IDENTITA' DI MAGLIE

Se le due squadre si presentano con maglie dello stesso colore o comunque confondibili, a giudizio insindacabile dell'arbitro, la squadra prima nominata è tenuta a cambiare le proprie maglie.

5 PRIMO ARBITRO

1. PRIMO ARBITRO

Il Settore Arbitri provvede a designare per ogni gara un primo arbitro o un arbitro singolo. La sua autorità e l'esercizio dei suoi poteri hanno inizio nel momento in cui egli giunge sul luogo dove si trova il campo da gioco e cessano quando egli se ne è allontanato definitivamente.

Se la gara è diretta da un arbitro singolo, egli svolgerà anche le mansioni previste dalla successiva Regola 6 (secondo arbitro).

2. POTERI DELL'ARBITRO

Il potere dell'arbitro di infliggere punizioni si applica sia alle infrazioni commesse durante il gioco sia a quelle commesse a gioco fermo.

Le decisioni dell'arbitro per fatti di gioco sono inappellabili per quanto riguarda il risultato della gara.

Il primo arbitro deve:

- a. imporre il rigoroso rispetto delle Regole del Gioco;
- b. astenersi dall'infliggere punizioni quando, a suo insindacabile giudizio, ritiene che ne verrebbe avvantaggiata la squadra il cui calciatore ha commesso l'infrazione;
- c. annotare i fatti relativi al gioco avvenuti prima, durante e dopo la gara;
- d. controllare che la gara abbia la durata fissata;
- e. interrompere temporaneamente il gioco per qualsiasi infrazione alle Regole del Gioco;
- f. sospendere temporaneamente la gara o decretarne la fine tutte le volte che egli lo ritenga necessario per fattori atmosferici, per l'intrusione di spettatori o per qualsiasi altra causa (in ogni caso egli dovrà riferire minuziosamente quanto accaduto nel referto di gara);
- g. ammonire mostrando il cartellino giallo, dal momento in cui entra sul rettangolo di gioco, a qualsiasi calciatore colpevole di comportamento antisportivo, impedendogli l'ulteriore partecipazione al gioco nel caso che egli sia recidivo (in tal caso egli dovrà riportare il nome del calciatore sul referto di gara);
- h. espellere mostrando il cartellino rosso, dal momento in cui entra sul rettangolo di gioco, a qualsiasi calciatore colpevole, a suo insindacabile giudizio, di condotta gravemente sleale o violenta o che pronunci frasi ingiuriose o volgari;
- i. impedire l'ingresso sul terreno di gioco senza il suo consenso di persone diverse dai calciatori e dirigenti scritti sulle note, dal delegato AICS e dal secondo arbitro;
- j. interrompere il gioco in caso di grave infortunio di un calciatore, facendolo trasportare non appena possibile fuori dal rettangolo di gioco, in modo da poter riprendere immediatamente il gioco;
- k. non interrompere il gioco in caso di lieve infortunio di un calciatore finché il pallone non avrà cessato di essere in gioco (in ogni caso un calciatore infortunato che è in grado di portarsi al di fuori della linea laterale per ricevere cure non può essere soccorso all'interno del campo);
- l. dare il segnale di ripresa del gioco dopo ogni interruzione temporanea;
- m. decidere se il pallone fornito per la gara è conforme o meno a quanto indicato nella Regola 2.

3. FUORI GIOCO

Non è prevista in alcun caso l'applicazione della regola del fuori gioco.

4. PRIMO E SECONDO ARBITRO

Se il primo e il secondo arbitro fischiano in contemporanea un'interruzione del gioco per motivi diversi, ha priorità il motivo per cui ha fischiato il primo arbitro.

Entrambi gli arbitri possono ammonire o espellere un calciatore, ma in caso di disaccordo tra loro la decisione spetterà al primo arbitro.

5. EMORRAGIA

L'arbitro non deve consentire che un calciatore che sanguina abbondantemente prenda parte al gioco finché non ha ricevuto le cure adeguate e l'emorragia sia stata arrestata.

6. SECONDA AMMONIZIONE

Se un calciatore è già stato ammonito e deve essere espulso in seguito ad una seconda ammonizione, l'arbitro gli mostrerà prima il cartellino giallo, per indicare la seconda ammonizione, e subito dopo quello rosso, per indicare che l'espulsione è dovuta alla seconda ammonizione e non ad un'intrazione che di per sé comporta un'espulsione immediata.

7. VANTAGGIO

L'arbitro può attendere lo sviluppo dell'azione prima di fischiare un'interruzione del gioco a seguito di un fallo. Se il vantaggio, come sopra indicato al punto 2/b, non si concretizza in breve tempo (due o tre secondi) e il pallone è ancora in gioco dopo tale tempo, l'arbitro deve interrompere il gioco e punire il fallo iniziale. Se invece nel frattempo il pallone ha cessato di essere in gioco, il gioco dovrà essere ripreso secondo le Regole.

Se mentre l'arbitro attende lo sviluppo dell'azione per un vantaggio si verifica un secondo fallo, egli dovrà punire il più grave dei due falli.

8. RITORNO SU UNA DECISIONE DA PARTE DELL'ARBITRO

L'arbitro può tornare sulla propria decisione solo se il gioco non è stato ancora ripreso, tranne che nel caso di un calcio d'inizio o della segnatura di una rete.

9. IL DELEGATO AICS

Il delegato AICS è una figura ufficiale di ordine tecnico promossa dall'Associazione. Egli possiede un ruolo specifico e la sua autorità è equiparata a quella degli operatori tecnici che svolgono le funzioni direttive previste dalla presente Regola e dalla seguente.

Egli ha pertanto i seguenti compiti:

- a. deve prestare assistenza per conto dell'Associazione durante le gare;
- b. può riscuotere la dovuta tassa gara rilasciando regolare ricevuta;
- c. può assolvere anche compiti di relatore su incidenti di una certa gravità dei quali sia stato spettatore, che abbiano coinvolto i sostenitori delle squadre, i calciatori, i dirigenti e/o gli stessi ufficiali di gara e che non siano stati controllati da questi ultimi, redigendo ed inoltrando riserva al competente organo giudicante AICS;
- d. deve concorrere, in caso di necessità, ad assistere e tutelare gli Ufficiali di Gara;
- e. deve collaborare con i dirigenti delle squadre perché sia garantito l'ordine pubblico;
- f. può dirigere la gara in assenza dell'arbitro designato, sempre che sia abilitato dal Settore Arbitri.

6 SECONDO ARBITRO

1. SECONDO ARBITRO

Per ogni gara il Settore Arbitri può designare un secondo arbitro, che opererà dal lato opposto del campo rispetto al primo arbitro.

Anche il secondo arbitro è munito di fischietto.

Se la gara è diretta da un arbitro singolo, egli svolgerà anche le mansioni definite nella presente Regola.

2. POTERI DEL SECONDO ARBITRO

Il secondo arbitro ha gli stessi poteri del primo arbitro, tranne quelli riportati ai punti d. ed f. del paragrafo 2 della Regola 5.

Inoltre il secondo arbitro:

- a. deve verificare la certezza dell'atleta in caso di espulsione di un calciatore da parte del primo arbitro;
- b. deve verificare il periodo di 3 minuti di penalità in caso di espulsione di un calciatore;
- c. deve controllare che le sostituzioni avvengano nel modo corretto;
- d. può annotare i numeri o nominativi dei calciatori che marcano le reti.

3. PRIMO E SECONDO ARBITRO

Se il primo e il secondo arbitro fischiano in contemporanea un'interruzione del gioco per motivi diversi, ha priorità il motivo per cui ha fischiato il primo arbitro.

Entrambi gli arbitri possono ammonire o espellere un calciatore, ma in caso di disaccordo tra loro la decisione spetterà al primo arbitro.

7 DURATA DELLA GARA

1. DURATA DELLA GARA

La durata della gara è di due periodi di ³⁰ minuti ciascuno. (TUTTA RIVOLTA)
La durata della gara è stabilita nel rispetto del tempo reale più eventuale recupero. Il primo arbitro deve infatti prolungare ciascun periodo del tempo che a suo giudizio è stato perso per incidenti, infortuni, comportamento ostruzionistico o qualsiasi altra causa. Egli renderà noto il numero di minuti da recuperare segnalandolo con le mani. Se durante il recupero si verificano cause per un ulteriore prolungamento, egli lo segnalerà nello stesso modo.

2. CRONOMETRISTA

Non è prevista la presenza di un cronometrista. Pertanto il controllo della durata della gara verrà eseguito dal primo arbitro o arbitro singolo.

3. CALCIO DI RIGORE

La durata della gara deve essere prolungata per consentire l'esecuzione di un calcio di rigore. L'eventuale rete sarà considerata valida anche se il pallone tocca uno o entrambi i pali, la barra trasversale o una qualunque loro combinazione, salvo infrazioni.

4. TEMPI SUPPLEMENTARI E CALCI DI RIGORE

In caso di parità, se sono previsti i tempi supplementari, l'arbitro esegue un nuovo sorteggio, facendo iniziare immediatamente la gara, senza riposo. Non è previsto riposo neppure alla fine del primo tempo supplementare.

Se non sono previsti i tempi supplementari, oppure in caso di ulteriore parità al termine di essi, si dovrà procedere all'esecuzione dei calci di rigore, come indicato nell'Allegato 2.

5. INTERVALLO DI META' GARA

L'intervallo di metà gara non può superare i 5 minuti.

6. COMPORTE

Il termine di attesa in caso di ritardato inizio di una gara è fissato in 10 minuti dopo l'orario previsto dal calendario gare, salvo diverse disposizioni emanate tempestivamente dall'Organizzazione.

8 CALCIO DI INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

1. CALCIO DI INIZIO

All'inizio della gara l'arbitro chiama i capitani delle squadre e procede ad un sorteggio per la scelta della metà campo e il calcio di inizio. La squadra che vince il sorteggio deve scegliere la metà campo. La squadra avversaria batterà il calcio di inizio.

Il pallone deve essere posto fermo nel punto centrale del rettangolo di gioco. Tutti i calciatori devono trovarsi nella rispettive metà campo e tutti quelli della squadra che non batte il calcio di inizio devono trovarsi ad almeno 3 metri di distanza dal pallone.

Un calciatore della squadra che ha perso il sorteggio batte il calcio di inizio calciando il pallone in direzione della metà campo della squadra avversaria. Il calcio di inizio non è valido se il pallone viene calciato indietro o lateralmente.

Il pallone è in gioco non appena sia stato calciato in avanti dal calciatore che ha battuto il calcio di inizio. Quest'ultimo non può giocare di nuovo il pallone prima che lo abbia toccato un suo compagno.

Una rete può essere segnata direttamente dal calcio di inizio.

2. RIPRESA DEL GIOCO DOPO LA SEGNATURA DI UNA RETE

Dopo la segnatura di una rete il gioco sarà ripreso nello stesso modo esposto al paragrafo precedente, ad opera della squadra che ha subito la rete.

3. RIPRESA DEL GIOCO DOPO L'INTERVALLO DI META' GARA

Dopo l'intervallo di metà gara le squadre devono invertire le proprie metà campo e il gioco sarà ripreso come descritto nel paragrafo 1, ad opera della squadra che non ha usufruito del calcio di inizio nel primo tempo.

4. RIPRESA DEL GIOCO DOPO OGNI INTERRUZIONE TEMPORANEA

Dopo ogni interruzione temporanea per qualsiasi causa non specificata nel Regolamento, il gioco sarà ripreso nel modo seguente.

Se il pallone ha oltrepassato completamente una linea laterale o di porta prima dell'interruzione, il gioco sarà ripreso secondo le Regole.

Se il pallone non ha oltrepassato completamente una linea laterale o di porta prima dell'interruzione, l'arbitro farà cadere il pallone nel punto in cui si trovava al momento dell'interruzione. Il pallone è in gioco non appena tocca il suolo. Se il pallone oltrepassa completamente una linea laterale o di porta prima che lo tocchi un calciatore, l'arbitro ripeterà la rimessa. L'arbitro ripeterà la rimessa anche nel caso in cui un calciatore tocchi il pallone prima che esso abbia toccato il suolo. Se il pallone si trovava vicino alla linea di porta tra i pali al momento dell'interruzione, l'arbitro effettuerà la rimessa ad una distanza dalla linea di porta di almeno 3 metri.

5. INFRAZIONI E SANZIONI

Per una qualsiasi infrazione ai punti 1, 2, 3 della presente Regola il calcio di inizio deve essere ripetuto, tranne nel caso in cui il calciatore che ha battuto il calcio di inizio tocchi nuovamente il pallone prima di un suo compagno. In tal caso verrà accordato un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione.

9 PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO

1. PALLONE NON IN GIOCO

Il pallone non è in gioco nei seguenti casi:

- a. se ha completamente oltrepassato sia in terra che in aria una linea laterale o di porta;
- b. se il gioco è stato interrotto dall'arbitro;
- c. se tocca il soffitto o una copertura del terreno di gioco.

2. PALLONE IN GIOCO

Il pallone è in gioco nei seguenti casi:

- a. se rimbalza nel rettangolo di gioco dopo aver colpito un palo o la barra trasversale della porta;
- b. se tocca uno degli arbitri;
- c. in caso di presunta infrazione alle Regole del Gioco fino a quando gli arbitri non avranno preso una decisione in merito;
- d. comunque in tutti gli altri casi a partire dal momento in cui è stato toccato e si è mosso all'interno del terreno di gioco, dall'inizio alla fine della gara.

3. RIPRESA DEL GIOCO NEL CASO IN CUI IL PALLONE ABBA TOCCATO IL SOFFITTO O UNA COPERTURA DEL TERRENO DI GIOCO

In tal caso il gioco sarà ripreso con una rimessa laterale a favore della squadra avversaria a quella che ha toccato il pallone per ultima. La rimessa laterale viene effettuata dal punto di intersezione tra la linea laterale più vicina al punto dove il pallone ha toccato il soffitto o la copertura e la linea immaginaria parallela alla linea di porta passante per tale punto.

10-SEGNATURA DI UNA RETE

1. SEGNATURA DI UNA RETE

VIENE SEGNATA UNA RETE QUANDO IL PALLONE HA COMPLETAMENTE OLTREPASSATO LA LINEA DI PORTA TRA I PALI E SOTTO LA BARRA TRASVERSALE, A MENO CHE NON SIA STATO COLPITO INTENZIONALMENTE CON LA MANO O CON IL BRACCIO DA UN CALCIATORE DELLA SQUADRA ATTACCANTE, COMPRESO IL PORTIERE DURANTE IL GIOCO E SULLA RIMESSA DI FONDO.

2. SQUADRA VINCENTE

LA SQUADRA VINCENTE IN UNA GARA E' QUELLA CHE HA SEGNATO IL MAGGIOR NUMERO DI RETI. LA GARA FINISCE IN PARITA' SE LE SQUADRE HANNO SEGNATO LO STESSO NUMERO DI RETI, ANCHE ZERO. IN TAL CASO POSSONO ESSERE PREVISTI EVENTUALI TEMPI SUPPLEMENTARI E CALCI DI RIGORE, OPPURE ALTRE PROCEDURE PER DETERMINARE LA SQUADRA VINCENTE DELLA GARA.

3. SEGNATURA DI UNA RETE DA CENTRO CAMPO

SI PUO' SEGNARE UNA RETE DIRETTAMENTE DAL CALCIO D'INIZIO OD OGNI QUALVOLTA VIENE RIMESSO IL PALLONE SUL DISCHETTO DEL CENTRO CAMPO (ES. DOPO UNA SEGNATURA) SENZA CHE IL PALLONE SIA STATO TOCCATO DA NESSUN ALTRO COMPAGNO DI SQUADRA.

11 FALLI E COMPORTAMENTI ANTISPORTIVI

1. CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO

Viene concesso un calcio di punizione diretto alla squadra avversaria quando un calciatore commette uno dei seguenti falli in modo imprudente, spericolato o con sproporzionata vigoria, a giudizio insindacabile dell'arbitro:

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

Viene concesso un calcio di punizione diretto alla squadra avversaria anche quando un calciatore commette una delle seguenti infrazioni:

- g. trattenere un avversario;
- h. sputare contro un avversario;
- i. giocare o tentare di giocare il pallone intervenendo in scivolata da tergo su un avversario in possesso del pallone o in procinto di giocarlo (vedi anche paragrafo 3) (questa norma non si applica al portiere che si trova nella propria area di rigore, a condizione che egli non giochi in maniera imprudente, spericolata o con sproporzionata vigoria, a giudizio insindacabile dell'arbitro);
- j. toccare volontariamente il pallone con le mani (questa norma non si applica al portiere che si trova nella propria area di rigore).

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

2. CALCIO DI RIGORE

Viene assegnato un calcio di rigore quando un calciatore commette uno dei falli citati nel paragrafo 1 all'interno della propria area di rigore con il pallone in gioco.

3. SCIVOLATA

Si ribadisce che la scivolata è permessa a condizione che venga toccato solo ed esclusivamente il pallone. Nel caso ci sia anche un minimo contatto con l'avversario sarà accordato un calcio di punizione diretto come stabilito nel punto 1/i della presente Regola.

Se l'avversario non viene minimamente toccato, è possibile segnare una rete in scivolata.

4. CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO

Viene concesso un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria quando il portiere commette una delle seguenti infrazioni durante il gioco quando si trova nella propria area di rigore:

- a. fare più di quattro passi controllando il pallone con le mani prima di spossarsene;
- b. toccare o controllare il pallone con le mani su passaggio volontario di un compagno con i piedi (questa norma non si applica se il compagno passa il pallone al portiere con un'altra parte del corpo);
- c. toccare o controllare il pallone con le mani su rimessa laterale effettuata da un compagno;
- d. toccare il pallone con le mani dopo essersene spossato prima che esso sia stato toccato da un altro calciatore;

- e. trattenere il pallone fermo a terra con i piedi più a lungo del tempo necessario;
- f. compiere qualsiasi manovra al fine di perdere tempo, a giudizio insindacabile dell'arbitro.

Viene concesso un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria anche quando un calciatore commette, a giudizio dell'arbitro, una delle seguenti infrazioni:

- g. giocare in modo pericoloso;
- h. impedire intenzionalmente la progressione di un avversario senza che il pallone sia giocato;
- i. ostacolare il portiere, durante il gioco, mentre egli si libera del pallone che ha tra le mani;
- j. commettere qualsiasi altra infrazione per cui viene interrotto il gioco per ammonire o espellere un calciatore.

Il calcio di punizione indiretto deve essere battuto nel punto in cui è stato commesso il fallo. Se tale punto è vicino alla linea di porta tra i pali, il calcio di punizione indiretto verrà battuto ad una distanza minima di 3 metri dalla linea di porta.

5. SANZIONI DISCIPLINARI: FALLI PASSIBILI DI AMMONIZIONE

Un calciatore deve essere ammonito mostrandogli il cartellino giallo se commette una delle seguenti infrazioni:

- a. comportarsi in maniera antisportiva;
- b. manifestare dissenso con parole e gesti;
- c. trasgredire ripetutamente le Regole del Gioco;
- d. ritardare la ripresa del gioco;
- e. non rispettare la distanza prescritta su calcio d'angolo, rimessa laterale o calcio di punizione;
- f. entrare o rientrare in campo senza il consenso dell'arbitro;
- g. uscire deliberatamente dal rettangolo di gioco senza il consenso dell'arbitro;
- h. non rispettare la procedura della sostituzione.

In tutti questi casi, tranne l'ultimo, deve essere assegnato un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria nel punto dove è stata commessa l'infrazione. Nell'ultimo caso sarà accordato un calcio di punizione indiretto nel punto in cui si trovava il pallone.

6. SANZIONI DISCIPLINARI: FALLI PASSIBILI DI ESPULSIONE

Un calciatore deve essere espulso mostrandogli il cartellino rosso se commette una delle seguenti infrazioni:

- a. comportarsi in maniera gravemente scorretta;
- b. rendersi colpevole di un fallo violento;
- c. sputare contro un avversario o qualunque altra persona;
- d. privare la squadra avversaria di un'evidente opportunità di segnare una rete toccando il pallone con le mani (questa norma non si applica al portiere all'interno della propria area di rigore);
- e. privare la squadra avversaria di un'evidente opportunità di segnare una rete intervenendo su un avversario con un fallo punibile con un calcio di punizione diretto o con un calcio di rigore (falli elencati al punto 1 della presente Regola);
- f. pronunciare frasi ingiuriose o volgari;
- g. ricevere una seconda ammonizione nel corso della gara.

Se non sono state commesse ulteriori infrazioni, nei casi f. e g. il gioco deve essere ripreso con un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria nel punto dove è stata commessa l'infrazione.

7. ITER SUI GIOCATORI SPULSI

UN CALCIATORE ESPULSO NON PUO' PRENDERE PARTE ALLA GARA IN CORSO NE ' PUO' SEDERE IN PANCHINA .

L'ESPULSIONE E' DEFINITIVA E IL GIOCATORE NON PUO' ESSERE REINTEGRATO DA NESSUN ALTRO GIOCATORE DELLA PANCHINA.

LA SQUADRA DI CUI FA PARTE IL GIOCATORE ESPULSO GIOCHERA' LA RESTANTE PARTE DI GARA IN SEI GIOCATORI.

SI RICORDA CHE IL NUMERO MINIMO LEGALE PER DISPUTARE UNA GARA DI CALCIO A7 E' DI 5 (CINQUE) GIOCATORI : SOTTO QUESTO NUMERO MINIMO L'ARBITRO DOVRA' PORRE TERMINE IN QUALUNQUE MOMENTO, ALLA GARA STESSA.

E' DUNQUE EVIDENTE CHE UNA GARA NON POTRA' ESSERE INIZIATA CON MENO DI CINQUE GIOCATORI.

12 CALCI DI PUNIZIONE

1. CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO E INDIRETTO

Il calcio di punizione può essere:

- a. diretto: può essere segnata direttamente una rete contro la squadra che ha commesso il fallo;
- b. indiretto: non può essere segnata direttamente una rete contro la squadra che ha commesso il fallo, ma soltanto dopo che il pallone sia stato toccato da un calciatore diverso da quello che ha battuto il calcio di punizione.

2. SEGNALI DELL'ARBITRO

- a. Calcio di punizione diretto: l'arbitro tiene un braccio orizzontalmente nella direzione in cui deve essere battuto il calcio di punizione;
- b. Calcio di punizione indiretto: l'arbitro alza un braccio teso sopra la testa con le dita giunte e tese, e lo mantiene in questa posizione finché il calcio di punizione non è stato battuto e il pallone non è stato toccato da un altro calciatore o cessa di essere in gioco.

3. POSIZIONE ED ESECUZIONE DEL CALCIO DI PUNIZIONE

Tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad almeno 6 metri di distanza dal pallone. Se uno di essi si avvicina a meno di 6 metri prima che il calcio di punizione sia stato battuto, l'arbitro potrà fare ripetere il calcio di punizione.

L'arbitro ha comunque il potere, secondo la sua discrezione, di non tenere conto del rispetto o meno della distanza, al fine di agevolare una rapida esecuzione del calcio di punizione, a meno che essa non venga espressamente richiesta dai calciatori della squadra che usufruisce del calcio di punizione. Il calciatore che batte il calcio di punizione può infatti rinunciare tacitamente al rispetto della distanza, ma in questo caso se il pallone viene intercettato l'arbitro non deve intervenire.

Il pallone è in gioco non appena è stato toccato e si muove.

Il calciatore che ha battuto il calcio di punizione non può toccare nuovamente il pallone prima che lo abbia toccato un altro calciatore.

4. INFRAZIONI E SANZIONI

- a. Se il calciatore che ha battuto il calcio di punizione tocca nuovamente il pallone prima che esso sia stato toccato da un altro calciatore, verrà concesso un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria nel punto dove è stata commessa l'infrazione;
- b. se uno o più calciatori non rispettano la distanza regolamentare per l'esecuzione del calcio di punizione, essi dovranno essere prima invitati al rispetto della distanza e poi ammoniti se recidivi;
- c. se uno o più calciatori avversari non rispettano la distanza regolamentare al fine di ritardare l'esecuzione del calcio di punizione, essi saranno considerati colpevoli di comportamento antisportivo;
- d. se uno o più giocatori avversari saltellano e gesticolano per distrarre il calciatore che deve battere il calcio di punizione, essi saranno considerati colpevoli di comportamento antisportivo e quindi ammoniti se recidivi.

13 CALCIO DI RIGORE

1. CALCIO DI RIGORE

Viene concesso un calcio di rigore contro una squadra per ogni infrazione punibile con un calcio di punizione diretto commessa all'interno della propria area di rigore mentre il pallone è in gioco.

Può essere segnata una rete direttamente su calcio di rigore.

La durata del primo tempo, del secondo tempo e dei tempi supplementari deve essere prolungata per consentire l'esecuzione di un calcio di rigore.

2. POSIZIONE DEL PALLONE E DEI CALCIATORI

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

Il calciatore che batte il calcio di rigore deve essere identificato.

Il portiere deve restare sulla linea di porta tra i due pali (può comunque muoversi lateralmente sulla linea) fino al momento in cui viene calciato il pallone.

Tutti i calciatori tranne quello che batte il calcio di rigore devono trovarsi all'interno del rettangolo di gioco, fuori dall'area di rigore, e comunque dietro o sulla linea immaginaria parallela alla linea di porta condotta per il punto del calcio di rigore. Inoltre essi devono trovarsi ad almeno 7 metri dal punto del calcio di rigore.

3. PROCEDURA

a. Il calciatore che batte il calcio di rigore deve calciare in avanti il pallone;

b. egli non può toccare nuovamente il pallone prima che lo abbia toccato un altro calciatore;

c. il pallone è in gioco non appena viene calciato e si muove in avanti;

d. se il calcio di rigore viene concesso alla fine di un tempo regolamentare o supplementare, la durata del gioco deve essere prolungata per consentirne l'esecuzione o la ripetizione, e un'eventuale rete sarà considerata valida anche se il pallone tocca uno dei pali, la barra trasversale o una qualsiasi loro combinazione.

4. INFRAZIONI E SANZIONI

a. Se un calciatore della squadra difendente commette un'infrazione alla presente Regola, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto solo nel caso in cui non sia stata segnata una rete;

b. Se un calciatore della squadra attaccante (cioè a cui appartiene il calciatore che batte il calcio di rigore) commette un'infrazione alla presente Regola, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto solo nel caso in cui sia stata segnata una rete;

c. Se il calciatore che ha battuto il calcio di rigore ha commesso un'infrazione a questa Regola con il pallone in gioco, sarà concesso alla squadra avversaria un calcio di punizione indiretto nel punto dove è stata commessa l'infrazione.

14 RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

1. RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

La rimessa dalla linea laterale è un modo di riprendere il gioco con le mani.
Non può essere segnata una rete direttamente su rimessa dalla linea laterale.

2. CONCESSIONE E POSIZIONE

La rimessa dalla linea laterale viene concessa alla squadra avversaria a quella del calciatore che ha toccato per ultimo il pallone, nei seguenti casi:

- a. se il pallone oltrepassa completamente una linea laterale a terra o in aria (la rimessa viene concessa nel punto in cui il pallone ha oltrepassato la linea);
- b. se il pallone colpisce il soffitto o la copertura del terreno di gioco (la rimessa viene concessa nel punto di intersezione tra la linea laterale più vicina al punto in cui il pallone ha toccato il soffitto o la copertura e la linea immaginaria passante per tale punto e parallela alla linea di porta).

Per indicare la rimessa dalla linea laterale l'arbitro tiene un braccio orizzontalmente nella direzione in cui la rimessa deve essere battuta.

3. ESECUZIONE

Per eseguire la rimessa dalla linea laterale, il calciatore incaricato di eseguirla:

- a. deve fare fronte al terreno di gioco;
- b. deve avere entrambi i piedi completamente al di fuori della linea laterale;
- c. deve tenere il pallone con le mani;
- d. deve lanciare il pallone da dietro la nuca e al di sopra della testa;
- e. non può toccare nuovamente il pallone prima che lo abbia toccato un altro calciatore.

Il pallone è in gioco non appena penetra sul terreno di gioco.

I calciatori della squadra difendente devono trovarsi ad almeno 3 metri di distanza dal punto in cui viene eseguita la rimessa.

4. INFRAZIONI E SANZIONI

- a. Se la rimessa viene eseguita da un calciatore diverso dal portiere, ed egli tocca una seconda volta il pallone quando esso è in gioco e prima che sia stato toccato da un altro calciatore, verrà concesso un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione;
- b. se la rimessa viene eseguita da un calciatore diverso dal portiere, ed egli gioca deliberatamente con le mani il pallone quando esso è in gioco e prima che sia stato toccato da un altro calciatore, verrà concesso un calcio di punizione diretto alla squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione, o un calcio di rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore del calciatore che ha eseguito la rimessa;
- c. se la rimessa viene eseguita dal portiere, ed egli tocca non con le mani una seconda volta il pallone quando esso è in gioco e prima che sia stato toccato da un altro calciatore, verrà concesso un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione;
- d. se la rimessa viene eseguita dal portiere, ed egli gioca deliberatamente con le mani il pallone fuori dalla propria area di rigore quando esso è in gioco e prima che sia stato toccato da un altro calciatore, verrà concesso un calcio di punizione diretto alla squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione;
- e. se la rimessa viene eseguita dal portiere, ed egli gioca deliberatamente con le mani il pallone nella propria area di rigore quando esso è in gioco e prima che sia stato toccato da un altro calciatore, verrà concesso un calcio di

punizione indiretto alla squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione;

- f.** se il calciatore che effettua la rimessa viene disturbato o molestato da un avversario, quest'ultimo deve essere ammonito per comportamento antisportivo;
- g.** per qualsiasi altra infrazione alla presente Regola, la rimessa deve essere ripetuta da un calciatore della squadra avversaria.

15 RIMESSA DAL FONDO

1. RIMESSA DAL FONDO

La rimessa dal fondo è un modo di riprendere il gioco da parte del portiere con le mani, in qualsiasi punto dell'area di rigore.

Essa viene concessa quando il pallone oltrepassa completamente la linea di porta a terra o in aria ed è stato toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, nel caso in cui non sia stata segnata una rete.

Una rete non può essere segnata direttamente da una rimessa dal fondo.

2. PROCEDURA

Il portiere lancia il pallone con le mani da un punto qualsiasi all'interno dell'area di rigore. Egli può lanciare il pallone anche direttamente oltre la linea mediana, nella metà campo avversaria.

I calciatori della squadra avversaria devono restare al di fuori dell'area di rigore e comunque ad almeno 6 metri di distanza dal punto dell'esecuzione fino a quando il pallone non è in gioco.

Il pallone è in gioco quando è completamente uscito dall'area di rigore.

3. INFRAZIONI E SANZIONI

- a. Se il pallone non viene lanciato direttamente fuori dall'area di rigore, verrà ripetuta la rimessa dal fondo;
- b. se il portiere, dopo la rimessa dal fondo, riceve di ritorno il pallone da un compagno e lo tocca o lo controlla con le mani, verrà concesso alla squadra avversaria un calcio di punizione indiretto nel punto in cui è stata commessa l'infrazione;
- c. per qualsiasi altra infrazione alla presente Regola, la rimessa dal fondo deve essere ripetuta dalla squadra difendente.

16 CALCIO D'ANGOLO

1. CALCIO D'ANGOLO

Il calcio d'angolo è un modo di riprendere il gioco con i piedi.

Essa viene concessa quando il pallone oltrepassa completamente la linea di porta a terra o in aria ed è stato toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, nel caso in cui non sia stata segnata una rete.

Può essere segnata una rete direttamente da calcio d'angolo, ma solo contro la squadra avversaria.

2. PROCEDURA

Il pallone viene posto all'interno dell'arco d'angolo più vicino al punto in cui è uscito il pallone.

I calciatori avversari devono restare ad una distanza di almeno 6 metri dal pallone fino a che esso non è in gioco.

Il pallone viene calciato da un calciatore della squadra attaccante. Egli non può toccare nuovamente il pallone prima che lo abbia toccato un altro calciatore.

Il pallone è in gioco non appena è stato toccato e si muove verso l'interno del rettangolo di gioco.

3. INFRAZIONI E SANZIONI

- a. Se il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo tocca nuovamente il pallone prima che esso sia stato toccato da un altro calciatore, verrà concesso un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione;
- b. se il calcio d'angolo non è stato battuto regolarmente o il pallone non è posizionato correttamente, verrà ripetuto.

ALLEGATO 1 ARBITRO SINGOLO

Si riepilogano di seguito le funzioni dell'arbitro singolo nella direzione di gara. Egli deve:

- a. imporre il rigoroso rispetto delle Regole del Gioco;
- b. astenersi dall'infliggere punizioni quando, a suo insindacabile giudizio, ritiene che ne verrebbe avvantaggiata la squadra il cui calciatore ha commesso l'infrazione;
- c. annotare i fatti relativi al gioco avvenuti prima, durante e dopo la gara;
- d. controllare che la gara abbia la durata fissata;
- e. interrompere temporaneamente il gioco per qualsiasi infrazione alle Regole del Gioco;
- f. sospendere temporaneamente la gara o decretarne la fine tutte le volte che egli lo ritenga necessario per fattori atmosferici, per l'intrusione di spettatori o per qualsiasi altra causa (in ogni caso egli dovrà riferire minuziosamente quanto accaduto nel referto di gara);
- g. ammonire mostrando il cartellino giallo, dal momento in cui entra sul rettangolo di gioco, a qualsiasi calciatore colpevole di comportamento antisportivo, impedendogli l'ulteriore partecipazione al gioco nel caso che egli sia recidivo (in tal caso egli dovrà riportare il nome del calciatore sul referto di gara);
- h. espellere mostrando il cartellino rosso, dal momento in cui entra sul rettangolo di gioco, a qualsiasi calciatore colpevole, a suo insindacabile giudizio, di condotta gravemente sleale o violenta o che pronunci frasi ingiuriose o volgari;
- i. impedire l'ingresso sul terreno di gioco senza il suo consenso di persone diverse dai calciatori e dirigenti scritti sulle note, dal delegato AICS e dal secondo arbitro;
- j. interrompere il gioco in caso di grave infortunio di un calciatore, facendolo trasportare non appena possibile fuori dal rettangolo di gioco, in modo da poter riprendere immediatamente il gioco;
- k. non interrompere il gioco in caso di lieve infortunio di un calciatore finché il pallone non avrà cessato di essere in gioco (in ogni caso un calciatore infortunato che è in grado di portarsi al di fuori della linea laterale per ricevere cure non può essere soccorso all'interno del campo);
- l. dare il segnale di ripresa del gioco dopo ogni interruzione temporanea;
- m. decidere se il pallone fornito per la gara è conforme o meno a quanto indicato nella Regola 2;
- n. verificare il periodo di 3 minuti di penalità in caso di espulsione di un calciatore;
- o. controllare che le sostituzioni avvengano nel modo corretto.

Egli può inoltre annotare i numeri o nominativi dei calciatori che marcano le reti.

Si ricorda che non è prevista in alcun caso l'applicazione della regola del fuori gioco.

ALLEGATO 2 CALCI DI RIGORE

Si espone di seguito la procedura per l'esecuzione dei calci di rigore al fine di stabilire la squadra vincente in caso di parità al termine dei tempi regolamentari e, se previsti, dei tempi supplementari:

- a. il primo arbitro sceglie la porta verso cui saranno battuti i calci di rigore;
- b. il primo arbitro chiama i capitani delle squadre e procede ad un sorteggio, in base al quale la squadra vincente tirerà il primo calcio di rigore;
- c. il primo arbitro annota la sequenza di ogni tiro battuto;
- d. ciascuna delle due squadre esegue cinque calci di rigore, che devono essere battuti da cinque calciatori diversi;
- e. i nomi e i numeri dei calciatori che battono i calci di rigore **non** devono essere comunicati all'arbitro dai capitani delle squadre;
- f. se una squadra termina la gara con un numero di calciatori maggiore dell'altra, essa dovrà uguagliare il numero di calciatori della squadra avversaria escludendo uno o più calciatori dall'esecuzione dei calci di rigore, i nomi dei quali dovranno essere comunicati all'arbitro dal capitano;
- g. se prima che entrambe le squadre abbiano eseguito tutti e cinque i calci di rigore una di esse ha segnato un numero di reti che la squadra avversaria non può più realizzare, l'esecuzione dei calci di rigore può non essere proseguita;
- h. se quando entrambe le squadre hanno eseguito tutti e cinque i calci di rigore persiste ancora la situazione di parità, si procederà a oltranza, sempre alternativamente e con lo stesso ordine, fino a quando una squadra non avrà realizzato una rete in più della squadra avversaria a parità di tiri;
- i. i calciatori che battono i calci di rigore a oltranza dovranno essere diversi da quelli che hanno battuto i primi cinque calci di rigore, e dovranno essere utilizzati tutti i calciatori segnati sulle note e presenti sul rettangolo di gioco (cioè con l'eventuale esclusione prevista al punto f.);
- j. una volta esauriti tutti i calciatori scritti sulle note, si riprende con i giocatori che hanno battuto i primi cinque tiri, nello stesso ordine;
- k. un calciatore espulso non può prendere parte all'esecuzione dei calci di rigore;
- l. qualsiasi calciatore utilizzabile può sostituire il portiere;
- m. soltanto i calciatori indicati e gli ufficiali di gara possono restare sul terreno di gioco durante l'esecuzione dei calci di rigore;
- n. tutti i calciatori, tranne quello che deve eseguire il calcio di rigore e i due portieri, devono stare nella metà campo opposta a quella dove vengono battuti i calci di rigore, che sarà controllata dal secondo arbitro;
- o. il portiere il cui compagno esegue il calcio di rigore deve restare sul terreno di gioco senza intralciare il gioco.

L'esecuzione dei calci di rigore avrà termine immediatamente dopo che l'arbitro avrà preso la sua decisione. In particolare una rete è valida se il pallone:

- a. va direttamente in porta;
- b. entra in porta dopo aver colpito un palo o la barra trasversale;
- c. entra in porta dopo essere stato toccato dal portiere;
- d. entra in porta dopo aver colpito una qualunque combinazione di pali, barra trasversale e portiere.

Il gioco ha invece termine se il pallone:

- a. esce dal terreno di gioco passando a lato di un palo o sopra la barra trasversale;
- b. colpisce un palo o la barra trasversale e rimbalza in gioco;
- c. viene nettamente fermato dal portiere;
- d. è stato calciato in avanti, si muove e si ferma;

- e. rimbalza in gioco dopo aver colpito una qualunque combinazione di pali, barra trasversale e portiere.

Il calcio di rigore dovrà invece essere ripetuto:

- a. se il pallone viene fermato da un elemento estraneo durante la sua traiettoria;
- b. se il portiere sposta i piedi verso il terreno di gioco prima del tiro o un calciatore difendente entra nell'area di rigore, ma solo nel caso in cui non sia stata segnata la rete;
- c. se un calciatore attaccante entra nell'area di rigore o si avvicina a meno di 6 metri dal pallone prima che esso sia stato giocato, ma solo nel caso in cui sia stata segnata la rete;
- d. in caso di infrazione contemporanea di un calciatore attaccante e uno difensore;
- e. se il pallone si sgonfia o scoppia dopo che è stato regolarmente battuto in avanti e si è mosso.

ALLEGATO 3 SEGNALI DELL'ARBITRO

Si riepilogano di seguito i principali segnali dell'arbitro:

1. CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO

L'arbitro tiene un braccio teso orizzontalmente puntando nella direzione in cui deve essere calciato il pallone.

2. CALCIO DI PUNIZIONE INDIRECTO

L'arbitro alza il braccio con tutte le dita tese e giunte tra loro e lo tiene in questa posizione fino a quando il calcio di punizione non è stato battuto e il pallone non è stato toccato da un altro calciatore o cessa di essere in gioco.

3. CALCIO DI INIZIO

L'arbitro fischia e tiene un braccio orizzontale puntando nella direzione in cui deve essere calciato il pallone.

4. RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

L'arbitro tiene un braccio teso orizzontalmente puntando nella direzione in cui deve essere battuta la rimessa.

5. VANTAGGIO

L'arbitro tiene entrambe le braccia stese orizzontalmente.

6. AMMONIZIONE

L'arbitro tiene il braccio sollevato mostrando il cartellino giallo. Sia i calciatori che gli ufficiali di gara devono essere messi al corrente dell'identità del calciatore ammonito.

7. ESPULSIONE

L'arbitro tiene il braccio sollevato mostrando il cartellino rosso. Sia i calciatori che gli ufficiali di gara devono essere messi al corrente dell'identità del calciatore espulso.

8. RECUPERO

L'arbitro solleva il braccio e segnala con le dita gli eventuali minuti di recupero. Solitamente questo avviene durante l'ultimo minuto di ogni frazione di gara, supplementari compresi (se previsti).