



Regolamento del calcio a cinque A.S.I.

Regola 1 - Il rettangolo di gioco

1) **Superficie**

Le gare devono essere giocate su superfici piane, lisce e prive di asperità, preferibilmente fatte di legno o di materiale sintetico, in conformità al regolamento della competizione. Non è consentito l'uso di cemento o asfalto.

2) **Segnatura del rettangolo di gioco**

Il rettangolo di gioco deve essere segnato con linee che fanno parte delle superfici che delimitano. Queste linee devono essere chiaramente distinguibili dal colore del rettangolo di gioco.

Le due linee di delimitazione più lunghe sono denominate "linee laterali". Quelle più corte sono denominate "linee di porta".

Il rettangolo di gioco è diviso in due parti uguali dalla "linea mediana", che unisce i punti medi delle due linee laterali. Nel centro della linea mediana è segnato un punto intorno al quale è tracciata una circonferenza con un raggio di Mt 3,00.

Si deve tracciare un segno all'esterno del rettangolo di gioco, a Mt. 5,00 dall'arco dell'angolo e perpendicolare alla linea di porta, per garantire che i calciatori difendenti, osservino questa distanza durante l'esecuzione di un calcio d'angolo. La larghezza di questa linea deve essere di cm. 8.

Devono essere tracciati due segni addizionali, ognuno a distanza di Mt. 5,00, rispettivamente a destra e a sinistra dal punto del tiro libero, per indicare la distanza da osservare quando viene eseguito un tiro libero. La larghezza di questo segno deve essere di cm. 8.

3) **Dimensioni**

La lunghezza della linea laterale deve essere maggiore della lunghezza della linea di porta. Tutte le linee devono avere una larghezza di cm. 8.

Le dimensioni sono le seguenti:

lunghezza (linea laterale): minima 25,00 Mt massima 42,00 Mt;

larghezza (linea di porta): minima 15,00 Mt massima 25,00 Mt.

4) **Area di rigore**

Due linee immaginarie di Mt. 6,00 sono tracciate a partire dall'esterno dei pali della porta e ad angolo retto rispetto alle linee di porta; all'estremità di queste linee si traccia un quarto di circonferenza in direzione della linea laterale più prossima, ognuno con un raggio di Mt. 6 misurato dall'esterno del palo. La parte superiore di ciascun quarto di cerchio deve essere congiunta da una linea di Mt. 3,16 parallela a quella della linea di porta tra i due pali. La superficie delimitata da queste linee e dalla linea di porta è denominata "area di rigore".

All'interno di ciascun'area di rigore, a Mt. 6,00 dalla linea di porta ed equidistante dai pali, è segnato il punto del calcio di rigore.

5) **Il punto del tiro libero**

Un secondo segno deve essere tracciato sul rettangolo di gioco a Mt. 10,00 dal punto centrale tra i due pali della porta ed equidistante da essi.

6) L'arco d'angolo

Da ciascun angolo è tracciato verso l'interno del rettangolo di gioco, un quarto di circonferenza con un raggio di cm. 25.

7) Le porte

Le porte devono essere poste al centro di ciascuna linea di porta.

Esse consistono di due pali verticali, equidistanti da ciascun angolo e congiunti alla sommità da una traversa. I pali e la traversa devono essere fatti di legno, metallo o altro materiale approvato. Devono essere di forma quadrata, rettangolare, circolare o ellittica e non devono essere pericolosi per i calciatori.

La distanza (misurazione interna) tra i pali è di Mt. 3,00 e la distanza tra il bordo inferiore della traversa e il suolo è di Mt. 2,00.

Sia i pali sia la traversa devono avere la stessa larghezza e spessore di cm. 8. Le reti, fatte di canapa, di juta, nylon, o altro materiale approvato, devono essere fissate dietro ai pali e alla traversa, con supporti idonei. Devono essere propriamente sostenute e non devono essere d'intralcio al portiere.

I pali e la traversa devono essere di colore diverso rispetto al rettangolo di gioco.

Le porte devono avere un sistema di fissaggio che impedisca loro di rovesciarsi. Possono essere utilizzate porte mobili a condizioni che soddisfino questo requisito.

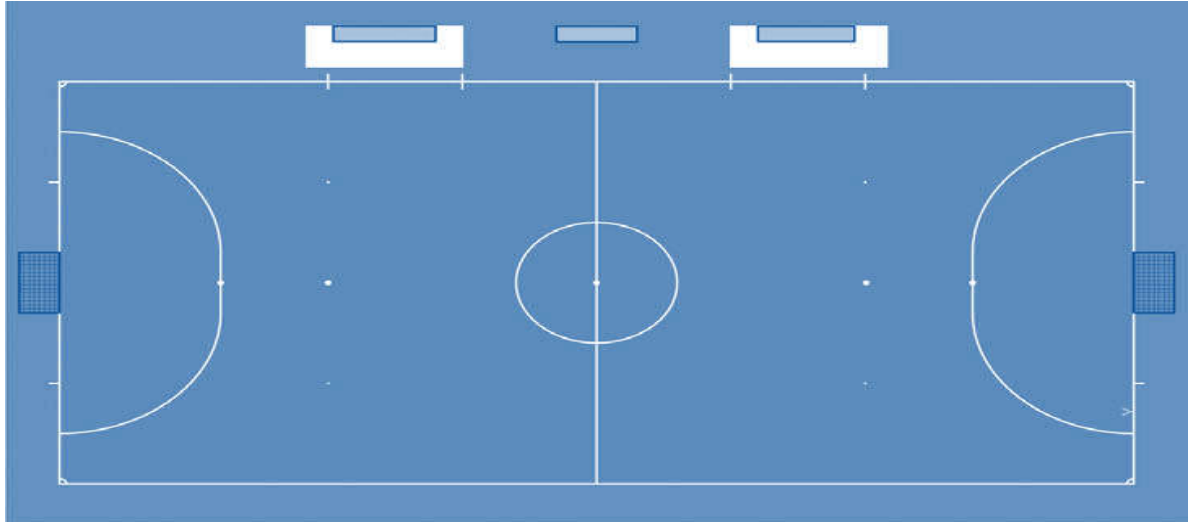
8) Le zone delle sostituzioni

Le zone delle sostituzioni sono gli spazi sulla linea laterale di fronte alle panchine delle squadre, la cui funzione è descritta nella *regola 3*.

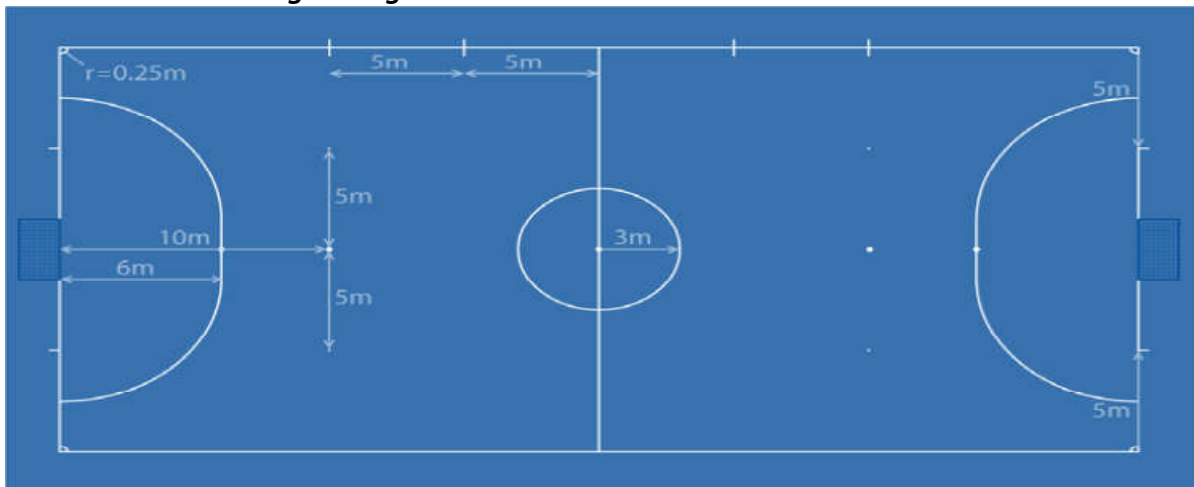
- Esse sono situate di fronte alle aree tecniche e ciascuna deve essere lunga Mt. 5,00. Devono essere segnate, da ogni lato, con una linea, perpendicolare alla linea laterale, larga cm. 8 e lunga cm. 80, di cui cm. 40 all'interno del rettangolo di gioco e cm. 40 all'esterno di esso.
- Lo spazio di fronte al tavolo del cronometrista deve essere tenuto libero per Mt. 5,00 in ciascuna direzione lungo la linea laterale a partire dall'intersezione con la linea mediana.
- La zona delle sostituzioni di una squadra è ubicata nella metà del rettangolo di gioco difesa da detta squadra e deve essere invertita nel secondo periodo di gioco e nei tempi supplementari, ove previsti.

Deroghe alle suddette caratteristiche dei campi sono comunque accettate dall'A.S.I. per svolgere l'attività nei campi esistenti nella provincia.

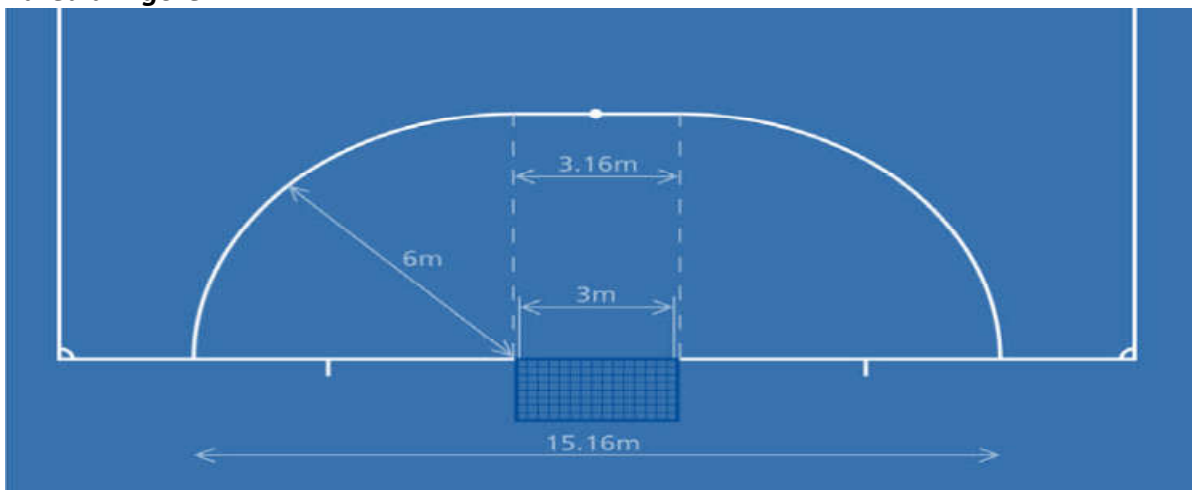
Il rettangolo di gioco

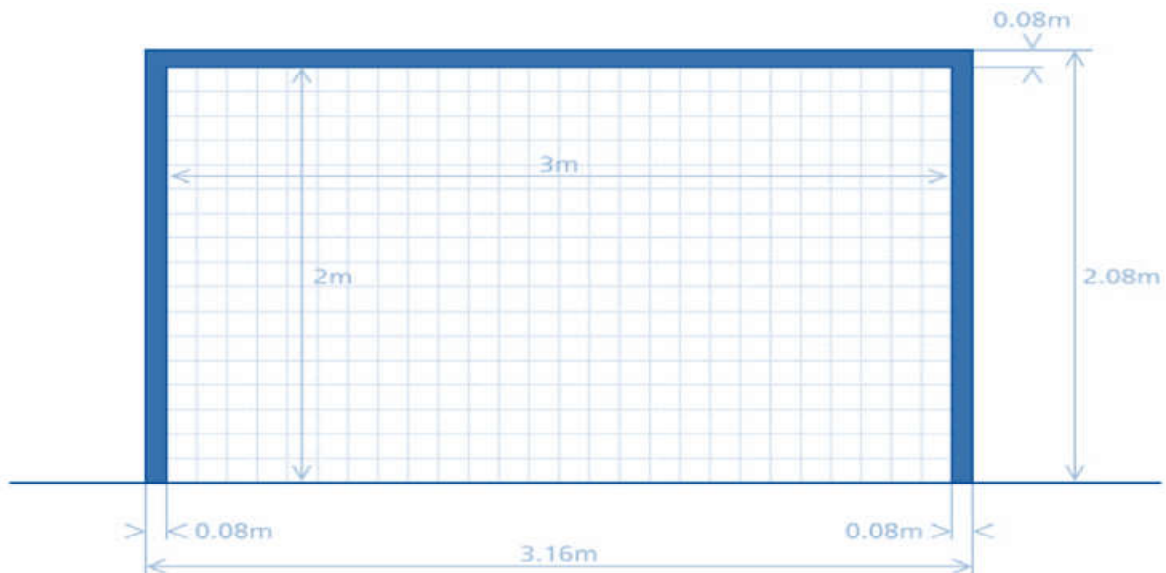


Dimensioni del rettangolo di gioco



L'area di rigore





La zona delle sostituzioni e l'area tecnica



Regola 2 - Il pallone

1) Caratteristiche e misure

Il pallone deve essere:

- A. di forma sferica;
- B. di cuoio o di altro materiale approvato;
- C. di una circonferenza minima di cm. 62 e massima di cm. 64;
- D. di un peso non inferiore a gr. 400 e non superiore a gr. 440 all'inizio della gara;
- E. di una pressione fra 0,6 e 0,9 Atm (pari a 600 – 900 g/cm²) a livello del mare;

F. il primo rimbalzo del pallone, lasciato cadere da un'altezza di Mt. 2,00, non deve superare i cm. 65 e non può essere inferiore a cm. 50.

2) Sostituzione di un pallone difettoso

Se il pallone scoppia o diviene difettoso nel corso della gara, la gara deve essere interrotta:

- la gara verrà ripresa con una rimessa da parte di uno degli arbitri nel punto in cui il primo pallone è divenuto difettoso, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di rigore, nel qual caso uno degli arbitri effettuerà la rimessa con il nuovo pallone sul punto della linea dell'area di rigore più vicino a quello in cui si trovava il primo pallone quando il gioco è stato interrotto;
- la gara verrà ripresa ripetendo la relativa ripresa di gioco se il pallone scoppia o diviene difettoso durante l'esecuzione di un tiro libero o un calcio di rigore senza che abbia toccato i pali, la traversa o un calciatore e non sia stata commessa alcuna infrazione

Se il pallone scoppia o diviene difettoso quando non è in gioco durante l'esecuzione di un calcio di inizio, una rimessa dal fondo, un calcio d'angolo, una rimessa da parte degli arbitri, un calcio di punizione, un calcio di rigore o una rimessa laterale:

- il gioco sarà ripreso in conformità con le regole del gioco del calcio a cinque.

Il pallone non può essere sostituito durante la gara senza l'autorizzazione degli arbitri.

Regola 3 - Numero dei calciatori

1) Calciatori

Una gara è giocata da due squadre, composte ciascuna da un massimo di cinque calciatori, uno dei quali nel ruolo di portiere.

Una gara non potrà avere inizio se l'una o l'altra squadra è composta da meno di tre calciatori.

La gara dovrà essere sospesa se una delle squadre ha meno di tre calciatori sul rettangolo di gioco.

2) Procedura di sostituzione:

Una sostituzione si può eseguire in qualsiasi momento, a prescindere che il pallone sia in gioco o meno, a condizione che venga osservata la seguente procedura:

- il calciatore deve uscire dal rettangolo dalla propria zona delle sostituzioni, fatte salve le eccezioni previste dalle regole del gioco del calcio a cinque.
- il sostituto deve entrare soltanto dopo che il calciatore sostituito abbia completamente oltrepassato la linea laterale;
- il sostituto deve entrare dalla propria zona delle sostituzioni;
- la sostituzione si concretizza nel momento in cui il sostituto entra nel rettangolo di gioco attraverso la propria zona delle sostituzioni, dopo aver consegnato la pettorina al calciatore che sta sostituendo, a meno che questi stia uscendo dal rettangolo di gioco attraverso un'altra zona per qualsiasi ragione prevista dalle regole del gioco, in tal caso il giocatore di riserva consegnerà la pettorina al terzo arbitro;

- da quel momento egli diventa un calciatore titolare e il compagno da lui sostituito cessa di esserlo;
- i calciatori sostituiti possono ulteriormente prendere parte alla gara;
- ogni calciatore di riserva, è sottoposto all'autorità e alla giurisdizione degli arbitri, indipendentemente dal fatto che sia chiamato o meno a partecipare al gioco;
- se un periodo di gioco è prolungato per consentire l'esecuzione di un calcio di rigore o tiro libero, soltanto il portiere della squadra difendente può essere sostituito.

3) Cambio del portiere

- Ciascun calciatore di riserva può prendere il posto del portiere senza informare gli arbitri o attendere un'interruzione del gioco;
- ciascun calciatore titolare può prendere il posto del portiere;
- il calciatore titolare che cambia il ruolo con il portiere deve farlo durante un'interruzione di gioco e deve informare gli arbitri prima che il cambio venga eseguito;
- un calciatore titolare o un calciatore di riserva che cambia il ruolo con il portiere deve indossare una maglia da portiere o una pettorina ritagliata nel punto in cui è visibile sulle spalle il proprio numero di maglia.

4) Infrazioni e sanzioni

A. Se, durante una sostituzione, un calciatore di riserva entra nel rettangolo di gioco prima che il calciatore sostituito ne sia completamente uscito o non entra dalla zona delle sostituzioni della propria squadra:

- gli arbitri interrompono il gioco (ma non immediatamente se possono applicare il vantaggio);
- gli arbitri ammoniscono il calciatore per aver infranto la procedura della sostituzione e gli ordinano di lasciare il rettangolo di gioco;

Se gli arbitri hanno interrotto il gioco, questo sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto (vedi *regola 13 – Posizione del calcio di punizione*). Se il calciatore di riserva o la sua squadra commettono un'ulteriore infrazione, il gioco sarà ripreso in conformità con la *regola 3*.

Se, durante una sostituzione, il calciatore che sta per essere sostituito esce dal rettangolo di gioco per ragioni non previste dalle regole del gioco del calcio a 5 da un punto che non sia quello della propria zona delle sostituzioni:

- gli arbitri interrompono il gioco (ma non immediatamente se possono applicare il vantaggio);
- gli arbitri ammoniscono il calciatore per aver infranto la procedura della sostituzione;

Se gli arbitri hanno interrotto il gioco, questo sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto (vedi *regola 13 – Posizione del calcio di punizione*).



Nel caso di ogni altra infrazione a questa regola:

- il calciatore inadempiente deve essere ammonito;
- il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto (vedi *regola 13 – Posizione del calcio di punizione*). In casi particolari, il gioco sarà ripreso in conformità alla *regola 3*.

5) Calciatori titolari e calciatori di riserva espulsi

Un calciatore titolare che è stato espulso prima dell'inizio della gara può essere sostituito soltanto da uno dei calciatori di riserva iscritti nell'elenco.

Un calciatore di riserva può sostituire un calciatore espulso ed entrare sul rettangolo di gioco dopo due minuti effettivi dall'espulsione, a condizione che sia stato autorizzato dal cronometrista o dal terzo arbitro (assistenti arbitrali), a meno che una rete sia stata segnata prima che i due minuti siano trascorsi, nel quale caso si applicano le seguenti condizioni:

- se le squadre stanno giocando con cinque calciatori contro quattro e la squadra numericamente superiore segna una rete, la squadra con soli quattro calciatori potrà essere completata con un quinto giocatore;
- se entrambe le squadre stanno giocando con tre o quattro calciatori e viene segnata una rete, le due squadre dovranno rimanere con lo stesso numero di calciatori;
- se le squadre stanno giocando con cinque calciatori contro tre, oppure quattro contro tre e la squadra numericamente superiore segna una rete, la squadra con tre calciatori potrà aggiungerne soltanto un altro;
- se la squadra che segna la rete è quella numericamente inferiore, il gioco proseguirà senza modificare il numero dei calciatori.

Il numero massimo dei calciatori di riserva è di 7 (sette).

6) Adempimenti preliminari alla gara

- a. Prima dell'inizio della gara il dirigente accompagnatore ufficiale deve presentare all'arbitro le tessere plastificate (con foto) ASI dei calciatori, oppure i documenti di identificazione unitamente ad un elenco, redatto in duplice copia, nel quale devono essere annotati i nominativi dei calciatori, del capitano e del vice capitano, del dirigente accompagnatore ufficiale, del dirigente addetto agli ufficiali di gara e di tutte le altre persone che possono accedere al recinto di gioco, con l'indicazione delle relative tessere plastificate (con foto) ASI o relativi documenti d'identità.
- b. Una copia dell'elenco di cui al comma precedente deve essere controfirmata dall'arbitro e consegnata al capitano o al dirigente dell'altra squadra prima dell'inizio della gara. La mancata osservanza di tale adempimento non costituisce motivo di reclamo a meno che l'arbitro, nonostante sia stato espressamente e tempestivamente sollecitato, abbia ommesso di provvedervi.
- c. Le variazioni eventualmente apportate all'elenco di gara dopo la consegna all'arbitro, purché ammesse, devono essere trascritte, ad iniziativa della società che le apporta, anche sulla copia di spettanza dell'altra società.

- d. Il dirigente accompagnatore ufficiale ed il capitano hanno diritto di avere in visione dall'arbitro le tessere, il tabulato nonché i documenti di identificazione dei componenti la squadra avversaria, prima ed anche dopo lo svolgimento della gara.
- e. Il calciatore sprovvisto di tessera plastificata (con foto) ASI, se prevista, può prendere ugualmente parte alla gara qualora il dirigente accompagnatore ufficiale della squadra attesti per iscritto, con conseguente responsabilità propria e della società, che il calciatore stesso è regolarmente tesserato o che la società ha inoltrato al competente organo, entro il giorno precedente la gara, una regolare richiesta di tesseramento.
- f. Il possesso della tessera plastificata (con foto) ASI, se prevista, ottenuta nel rispetto delle disposizioni regolamentari, legittima il calciatore, ove non ricorrano impedimenti ad altro titolo, a prendere parte alle gare sino ad eventuale revoca o decadenza del tesseramento a favore della società.
- g. È stabilito che le squadre abbiano un capitano per l'intera durata della gara. Pertanto l'arbitro deve assicurarsi che fino al termine della stessa 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.

7) Identificazione

L'arbitro prima dell'inizio della gara deve controllare che i dati dei documenti di identificazione corrispondano a quelli trascritti nell'elenco di gara. Deve altresì provvedere ad identificarli in uno dei seguenti modi:

- a. attraverso la propria personale conoscenza;
- b. mediante un documento di riconoscimento ufficiale rilasciato dalle autorità competenti;
- c. mediante una fotografia autenticata dal Comune di residenza o da altra autorità all'uopo legittimata o da un notaio;
- d. mediante apposite tessere plastificate corredate di foto tessera personale, rilasciate da ASI

Regola 4 - Equipaggiamento dei calciatori

1) Equipaggiamento base

L'equipaggiamento di base obbligatorio di un calciatore comprende i seguenti distinti indumenti:

- maglia con maniche – se s'indossa una sottomaglia, il colore delle maniche deve essere dello stesso colore dominante le maniche della maglia;
- calzoncini – se s'indossano scaldamuscoli, questi devono essere dello stesso colore dominante le maniche dei calzoncini. Al portiere è consentito indossare pantaloni lunghi. Egli deve indossare una maglia che consenta di distinguerlo facilmente dagli altri calciatori e dagli arbitri.

- calzettoni – nel caso in cui venga applicato su di essi del nastro adesivo o materiale simile, esso dovrà essere dello stesso colore della parte dei calzettoni su cui viene applicato;
- parastinchi;
- scarpe - sono consentite soltanto scarpe da ginnastica, in tela, morbide con suola di gomma o materiale simile.

2) Parastinchi

- devono essere coperti completamente dai calzettoni;
- devono essere fatti di materiale idoneo (gomma, plastica o materiali simili approvati);
- devono offrire un grado di protezione adeguato.

3) Colori

- le due squadre devono indossare colori che li distinguano tra loro e anche dagli arbitri;
- ciascun portiere deve indossare colori che consentano di distinguerlo dagli altri calciatori, dagli arbitri e dagli assistenti arbitrali;

4) Infrazioni e sanzioni

In caso di una qualsiasi infrazione a questa regola:

- il gioco non necessita di essere interrotto;
- il calciatore inadempiente deve essere invitato dagli arbitri ad uscire dal rettangolo di gioco per regolarizzare il proprio equipaggiamento alla prima interruzione di gioco, a meno che non lo abbia già fatto;
- il calciatore invitato ad uscire dal rettangolo di gioco per correggere il suo equipaggiamento non potrà rientrarvi senza l'autorizzazione degli arbitri o del terzo arbitro;
- gli arbitri, o direttamente il terzo arbitro controllano che l'equipaggiamento del calciatore sia regolare prima di consentirgli di rientrare sul rettangolo di gioco;
- il calciatore che non sia stato sostituito è autorizzato a rientrare sul rettangolo di gioco quando il pallone non è in gioco o sotto la supervisione dell'arbitro quando il pallone è in gioco.

Un calciatore, cui è stato richiesto di uscire dal rettangolo di gioco a causa di un'infrazione a questa regola, che non è stato sostituito e che rientra sul rettangolo di gioco senza l'

5) Ripresa di gioco

Se gli arbitri interrompono il gioco per ammonire il calciatore inadempiente:

- il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto (vedi *Regola 13 – Posizione del calcio di punizione*).

6) Maglie o casacche

I calciatori di una squadra devono indossare maglie numerate dal numero 1 al numero 99; ogni calciatore dovrà avere un numero diverso da tutti gli altri calciatori della propria squadra; i colori dei numeri devono contrastare chiaramente con i colori delle maglie.

7) Sicurezza



Il calciatore non può indossare alcun oggetto che sia pericoloso per se stesso o per gli altri calciatori, compresi i gioielli di qualsiasi tipo.

Regola 5 - Gli arbitri

1) *L'autorità dell'arbitro*

Per ogni gara deve essere designato almeno un primo arbitro. Egli ha la piena autorità di applicare le regole del gioco del calcio a cinque in relazione alla gara o alle gare per la quale è stato designato.

2) *Poteri e doveri*

L'arbitro deve:

- applicare le regole del gioco del calcio a cinque;
- controllare la gara in collaborazione con gli assistenti arbitrali, ove previsti;
- assicurare che ogni pallone usato sia conforme alla *regola 2*;
- assicurare che l'equipaggiamento dei calciatori soddisfi i requisiti della *regola 4*;
- prendere nota dei fatti relativi alla gara;
- interrompere il gioco a causa di interferenze esterne di qualsiasi genere;
- interrompere il gioco se a loro giudizio, un calciatore è gravemente infortunato e assicurarsi che venga trasportato fuori dal rettangolo di gioco; un calciatore infortunato può ritornare sul rettangolo di gioco soltanto dopo che il gioco è ripreso;
- lasciare proseguire il gioco fino a quando il pallone cessa di essere in gioco se, a suo giudizio, un calciatore è solo lievemente infortunato;
- assicurare che un calciatore sanguinante esca dal rettangolo di gioco. Il calciatore può tornare soltanto dopo aver ricevuto un segnale dall'arbitro (o da uno dei due arbitri), il quale (o i quali) deve essere sicuro, o direttamente o tramite il terzo arbitro, che l'emorragia è stata arrestata;
- lasciare proseguire il gioco continuo quando la squadra contro la quale è stata commessa un'infrazione beneficerà da ciò di un vantaggio e punire l'infrazione iniziale se il vantaggio accordato non si concretizza nell'immediatezza;
- sanzionare la scorrettezza più grave quando un calciatore commette simultaneamente più scorrettezze;
- prendere provvedimenti disciplinari nei confronti di calciatori colpevoli d'infrazioni punibili con l'ammonizione o l'espulsione. Non sono obbligati a compiere quest'azione immediatamente, ma devono farlo alla prima interruzione di gioco;
- prendere provvedimenti nei confronti di dirigenti che si rendono responsabili di condotta scorretta e, se necessario, allontanarli dal recinto di gioco;
- assicurarsi che non entrino nel rettangolo di gioco persone non autorizzate;
- indicare la ripresa del gioco dopo che il gioco è stato interrotto;
- compilare e consegnare alle autorità competenti un rapporto di gara con le informazioni relative ai provvedimenti disciplinari adottati nei confronti dei calciatori e/o dei dirigenti di squadra ed ogni altro incidente che si è verificato prima, durante o dopo la gara;

- svolgere le funzioni di cronometrista o terzo arbitro in assenza degli assistenti arbitrali;
- sospendere temporaneamente o definitivamente la gara, a sua discrezione, per ogni infrazione alle regole del gioco del calcio a cinque;
- sospendere temporaneamente o definitivamente la gara per qualsiasi tipo d'interferenza esterna.

Il secondo arbitro

- sostituisce l'arbitro in caso in cui s'infortuni o sia indisposto.

3) Decisioni dell'arbitro

Le decisioni dell'arbitro su fatti relativi al gioco, incluso se una rete è stata segnata o meno ed il risultato della gara, sono inappellabili.

L'arbitro può cambiare una decisione soltanto se si rende conto di aver commesso un errore o, a sua discrezione, su indicazione degli assistenti arbitrali, purché il gioco non sia ripreso o la gara non sia terminata.

Le decisioni del primo arbitro prevalgono su quelle del secondo arbitro, se entrambi segnalano un'infrazione e c'è disaccordo tra loro.

In caso d'indebita interferenza o di condotta impropria, l'arbitro solleverà il secondo arbitro o gli assistenti arbitrali dalle loro funzioni, ne disporrà la sostituzione e presenterà un rapporto in merito alle autorità competenti.

4) Responsabilità degli arbitri

Gli arbitri (o dove applicabile, un assistente arbitrale) non possono essere ritenuti responsabili per:

- alcun infortunio subito da un calciatore, da un dirigente (inclusi allenatore, medici, operatori sanitari e collaboratori in genere) o da uno spettatore;
- alcun danno materiale di qualunque genere;
- alcun danno subito da una persona fisica, da una società sportiva o non, da un'impresa, da un'associazione o da qualunque altro organismo, che sia imputabile ad una decisione presa in base alle regole del gioco del calcio a cinque o alle normali procedure previste per organizzare una gara, disputarla o dirigerla.

Quanto sopra può riferirsi:

- alle decisioni di consentire o di impedire lo svolgimento della gara in conseguenza dello stato del rettangolo di gioco e dell'impianto dove si disputa la gara, o in ragioni delle condizioni meteorologiche che;
- alla decisione di sospendere definitivamente una gara qualunque sia la ragione;
- a tutte le decisioni relative allo stato delle attrezzature e dell'equipaggiamento del rettangolo di gioco e del pallone utilizzato durante la gara;
- alla decisione di interrompere o meno la gara per ragioni imputabili alle interferenze degli spettatori o a problemi creati nelle zone riservate ai medesimi;
- alle decisioni di interrompere o meno il gioco per consentire che un calciatore infortunato sia trasportato fuori dal rettangolo di gioco per ricevere le cure necessarie;
- alla decisione di richiedere il trasporto di un calciatore infortunato fuori dal rettangolo di gioco per ricevere le cure necessarie;

- alla decisione di consentire o di vietare ad un calciatore di indossare determinati accessori o equipaggiamenti;
- alla decisione (per quanto possa rientrare nella sua competenza) di consentire o impedire a qualsiasi persona (compresi i dirigenti di società o i responsabili dell'impianto, le forze dell'ordine, i fotografi o altri rappresentanti dei mezzi di comunicazione) di sistemarsi in prossimità del rettangolo di gioco;
- a tutte le altre decisioni che l'arbitro può prendere in base alle regole del gioco del calcio a cinque o ai suoi doveri così come sono definiti nei regolamenti delle federazioni nazionali sotto la cui responsabilità si disputa la gara.

5) Poteri e doveri dell'arbitro relativi allo svolgimento delle gare

- a. durante la gara l'esercita i poteri che gli sono conferiti dalle regole del gioco e dalle decisioni ufficiali;
- b. l'arbitro deve astenersi dall'iniziare, o dal far proseguire la gara, quando si verificano fatti o situazioni che, a suo giudizio, appaiono pregiudizievoli dell'incolumità propria, degli altri arbitri e del cronometrista, o dei calciatori, oppure tali da non consentirgli di dirigere la gara stessa in piena indipendenza di giudizio, anche a seguito di lancio di oggetti, dell'uso di materiale pirotecnico di qualsiasi genere, o di strumenti ed oggetti comunque idonei a offendere. L'arbitro ha la facoltà di far proseguire la gara, pro forma esclusivamente per fini cautelativi o di ordine pubblico;
- c. è peraltro fatto obbligo all'arbitro di astenersi dal dare inizio o dal far proseguire la gara, qualora, anche al di fuori del verificarsi dei fatti o delle situazioni previste al precedente comma;
- d. L'autorità dell'arbitro e l'esercizio dei poteri che gli sono conferiti, per questioni di carattere disciplinare, iniziano nel momento in cui egli giunge nell'area comprendente il terreno di gioco, gli spogliatoi, e termina allorché se ne sarà definitivamente allontanato.

6) Il rapporto di gara

Al termine della gara l'arbitro è tenuto a redigere il rapporto della gara, nel quale dovrà indicare tra l'altro, il risultato della stessa, i provvedimenti disciplinari assunti nei confronti dei calciatori e di ogni altra persona ammessa nel recinto di gioco, qualsiasi altro incidente si sia verificato prima, durante o dopo il termine della gara.

L'arbitro dovrà descrivere in maniera chiara le motivazioni dei provvedimenti disciplinari e fornire una descrizione dettagliata degli incidenti eventualmente verificatisi; è comunque tenuto a menzionare nel proprio rapporto di gara ogni incidente verificatosi anche lontano dal terreno di gioco.

Inoltre deve sempre riferire in merito a qualsiasi infortunio grave che si sia verificato nel corso di un incontro, indicando con la massima precisione possibile i particolari, le modalità, il nome dell'infortunato, nonché quello del calciatore che, anche se involontariamente abbia provocato l'incidente-

L'arbitro deve allegare al proprio rapporto di gara, sul quale ne farà menzione, i rapporti di consegnatigli dal secondo arbitro, dal terzo arbitro e dal cronometrista, laddove presenti, al termine dell'incontro. Detti rapporti dovranno contenere la descrizione degli episodi da



lui non controllati personalmente e dovranno essere compilati anche nel caso non vi sia nulla da segnalare.

Il rapporto di gara deve essere consegnato non oltre la domenica successiva alla gara (o alle gare) disputate, oppure il giorno immediatamente successivo se il determinato giorno è festivo.

7) Tutela dell'ordine pubblico in occasione delle gare

- a. Rispondono di illecito sportivo le società, i loro dirigenti, i soci ed i tesserati in genere, i quali compiono o consentono che altri, a loro nome e nel loro interesse compiano, con qualsiasi mezzo, atti diretti ad alterare lo svolgimento o il risultato di una gara, ovvero ad assicurare a chicchessia un vantaggio in classifica;
- b. le società hanno il dovere di accogliere cortesemente e di ampiamente tutelare i dirigenti dell'Ente e gli ufficiali di gara durante e dopo lo svolgimento della gara.
- c. Le società sono responsabili del mantenimento dell'ordine pubblico sul campo di gioco e del comportamento dei loro sostenitori;
- d. è vietato introdurre e/o utilizzare negli impianti sportivi materiale pirotecnico di qualsiasi genere, strumenti ed oggetti comunque idonei ad offendere, disegni, scritte, simboli, emblemi o simili, recanti espressioni oscene, oltraggiose, minacciose, incitanti alla violenza o discriminatorie per motivi di razza, di colore, di religione, di lingua, di sesso, di nazionalità, di origine territoriale o etnica, ovvero configuranti propaganda ideologica vietata dalla legge o comunque inneggiante comportamenti discriminatori;
- e. le società hanno l'obbligo di adottare tutti i provvedimenti idonei ad impedire che lo svolgimento della gara sia disturbato dal suono di strumenti che comunque rechino molestia, dal lancio e dallo sparo di materiale pirotecnico di qualsiasi genere e che durante la gara si verificano cori, grida ed ogni altra manifestazione espressiva di discriminazione per motivi di razza, di colore, di religione, di lingua, di sesso, di nazionalità, di origine territoriale o etnica, ovvero configuranti propaganda ideologica vietata dalla legge o comunque inneggiante a comportamenti discriminatori nonché di far rimuovere, prima che la gara abbia inizio, qualsiasi disegno o dicitura in qualunque modo esposti, recanti espressioni oscene, oltraggiose, minacciose o incitanti alla violenza o discriminatorie per motivi di razza, di colore, di religione, di lingua, di sesso, di nazionalità, di origine territoriale o etnica, ovvero configuranti propaganda ideologica vietata dalla legge o comunque inneggiante a comportamenti discriminatori;
- f. l'assenza o l'insufficienza della forza pubblica anche se non imputabile alle società, impone alle stesse l'adozione di altre misure di sicurezza, conformi alle disposizioni emanate dall'Ente o dal settore di competenza;
- g. l'arbitro, ove rilevi la completa assenza di responsabili al mantenimento dell'ordine pubblico, può non dare inizio alla gara;
- h. in caso di sospensione della gara, i calciatori dovranno rimanere al centro del campo insieme agli ufficiali di gara. Nel caso di prolungamento della sospensione, in considerazione delle condizioni climatiche ed ambientali, l'arbitro potrà insindacabilmente ordinare alle squadre di rientrare negli spogliatoi;

- i. la sospensione o il mancato inizio della gara non potrà prolungarsi oltre i 45' minuti, trascorsi i quali l'arbitro dichiarerà chiusa la gara, riferendo nel proprio rapporto i fatti verificatisi, e gli organi di giustizia sportiva adotteranno le sanzioni previste dall'*articolo 17 del codice di giustizia sportiva*, ferma restando l'applicazione di altre sanzioni previste dal codice di giustizia sportiva per tali fatti;
- j. le società devono curare che gli ufficiali di gara siano rispettati, impedendo ogni comportamento che possa ledere l'autorità e il prestigio. Devono inoltre proteggerli prima, durante e dopo la gara per consentire loro di svolgere la funzione in completa sicurezza;
- k. la responsabilità di proteggere gli ufficiali di gara incombe principalmente sulla società ospitante (o prima nominata); alla protezione degli ufficiali di gara deve comunque concorrere, ove le circostanze lo richiedano, anche la società ospitata (o seconda nominata).

8) Persone ammesse nel recinto di gioco

- a) Per le gare organizzate dall'Ente in ambito provinciale e regionale, sono ammessi nel recinto di gioco, per ciascuna delle squadre interessate, purché muniti della tessera ASI valida per la stagione in corso:
 - un dirigente accompagnatore ufficiale;
 - un medico sociale provvisto della relativa tessera medica nonché tessera ASI;
 - un allenatore;
 - i calciatori di riserva.

Tutte le persone ammesse nel recinto di gioco devono essere identificate dall'arbitro mediante documento di riconoscimento personale.

- b) Il dirigente accompagnatore ufficiale rappresenta, ad ogni effetto la propria società;
- c) le persone ammesse nel recinto di gioco devono prendere posto sulla panchina assegnata a ciascuna squadra e hanno l'obbligo di mantenere costantemente un corretto comportamento, e quindi anche di non utilizzare un linguaggio offensivo, ingiurioso, minaccioso o blasfemo. L'arbitro esercita nei loro confronti i poteri disciplinari a lui conferiti;
- d) tutte le persone ammesse nel recinto di gioco possono entrare nel terreno di gioco soltanto se autorizzate dall'arbitro, anche nell'eventualità che debbano assistere o rimuovere un calciatore infortunato;
- e) possono pure essere ammessi nel recinto di gioco, oltre ai tesserati di cui sopra, i raccattapalle, i fotografi, gli operatori cinematografici, i radiocronisti e i teleoperatori debitamente autorizzati dalle società, le quali assumono, conseguentemente, la responsabilità del loro comportamento.

Regola 6 - Gli assistenti arbitrali

1) *Compiti degli assistenti arbitrali*

Due assistenti arbitrali possono essere designati (un terzo arbitro ed un cronometrista) e dovranno svolgere i loro compiti in conformità con le regole del gioco del calcio a cinque. Essi saranno posizionati all'esterno del rettangolo di gioco, all'altezza della linea mediana e sullo stesso lato delle zone delle sostituzioni. Il cronometrista rimarrà seduto al proprio tavolo, mentre il terzo arbitro potrà svolgere le sue funzioni sia stando seduto, sia stando in piedi.

Il cronometrista e il terzo arbitro saranno provvisti di un adeguato cronometro e dell'equipaggiamento necessario per indicare il numero dei falli cumulativi.

2) **Poteri e doveri**

Il terzo arbitro:

- Coadiuvare gli arbitri ed il cronometrista;
- prende nota dei nomi dei calciatori che partecipano alla gara;
- vigila sulle operazioni di sostituzione del pallone laddove gli arbitri richiedano di farlo;
- controlla l'equipaggiamento dei calciatori di riserva prima che questi entrino sul rettangolo di gioco;
- prende nota del numero dei calciatori che segnano le reti;
- informa il cronometrista della richiesta di un time-out quando formulata dal dirigente di una squadra (vedi *regola 7 – La durata della gara*);
- dà il segnale obbligatorio per il time-out una volta che il cronometrista ha suonato il segnale acustico (ove presente) per informare gli arbitri e le squadre che il time-out è stato accordato;
- registra le richieste di time-out;
- registra i falli cumulativi commessi da ciascuna squadra e rilevati dagli arbitri in ognuno dei due periodi di gioco;
- dà il segnale obbligatorio che una squadra ha commesso cinque falli cumulativi in un periodo di gioco;
- prende nota del nome e del numero dei calciatori che vengono ammoniti o espulsi;
- con la supervisione dell'arbitro e del secondo arbitro, controlla l'ingresso sul rettangolo di gioco di un calciatore che ne è uscito per infortunio;
- segnala agli arbitri i casi in cui la decisione di ammonire o espellere un calciatore sia palesemente errata nonché gli atti di violenza che vengono commessi fuori dal campo visivo degli arbitri stessi. In ogni caso, qualsiasi decisione relativa a fatti collegati al gioco compete agli arbitri
- vigila sulla condotta delle persone che occupano l'area tecnica, se presente, e le panchine delle squadre ed informa gli arbitri di ogni comportamento improprio delle stesse;
- prende nota delle interruzioni di gioco a causa di interferenze esterne e delle relative ragioni;
- fornisce qualsiasi altra informazione attinente alla gara;
- sostituisce il secondo arbitro nel caso in cui s'infortunano o sia indisposto, o nel caso in cui l'arbitro s'infortunano o sia indisposto ed il secondo arbitro lo debba sostituire.

Il cronometrista:

- assicura che la durata della gara corrisponda a quanto prescritto dalla *regola 7*:
 - azionando il cronometro dopo che il calcio d'inizio è stato eseguito correttamente;
 - arrestando il cronometro nel momento in cui il pallone non è in gioco;
 - azionando di nuovo il cronometro dopo che il gioco è correttamente ripreso in seguito ad una rimessa dalla linea laterale, una rimessa dal fondo, un calcio d'angolo o calcio d'inizio, un calcio di punizione, un calcio di rigore o un tiro libero o una rimessa da parte degli arbitri;
- prende nota delle reti segnate, dei falli cumulativi e dei periodi di gioco sul tabellone, se presente;
- verifica il time-out di un minuto;
- verifica il tempo effettivo di due minuti di penalità, in caso di espulsione di un calciatore;
- svolge le funzioni specifiche del terzo arbitro in caso di sua assenza;
- fornisce ogni altra informazione attinente alla gara.

Una gara di campionato o di torneo può comunque essere disputata senza la presenza del cronometrista e/o del terzo arbitro.

Regola 7 - La durata della gara

1) *Periodi di gioco*

La durata della gara è stabilita in due periodi uguali di 20 minuti ciascuno, a meno che una diversa durata sia convenuta da parte dell'Ente prima dell'inizio di ogni competizione e deve essere conforme al regolamento;

2) *Termine dei periodi di gioco*

L'arbitro (o il cronometrista se presente) segnala il termine di ciascuno dei periodi di gioco con il fischio, tenendo a mente quanto segue:

- se un tiro libero scaturente da un fallo cumulativo deve essere eseguito o ripetuto, il periodo di gioco dovrà essere prolungato per consentirne l'esecuzione;
- se un calcio di rigore deve essere eseguito o ripetuto, il periodo di gioco dovrà essere prolungato per consentirne l'esecuzione.

3) *Time-out*

Le squadre hanno la possibilità di richiedere un minuto di time-out per ogni periodo di gioco.

Per un time-out si applicano le seguenti condizioni:

- I dirigenti o gli allenatori delle squadre sono autorizzati a richiedere al terzo arbitro o al cronometrista o in loro assenza all'arbitro, un time-out di un minuto; in caso di assenza dell'allenatore il time-out viene richiesto dal capitano;
- il cronometrista o in sua assenza, l'arbitro segnalerà l'autorizzazione per un time-out quando la squadra che lo ha richiesto è in possesso del pallone e questo non è in gioco;

- quando viene accordato un time-out i calciatori (titolari) possono rimanere all'interno o all'esterno del rettangolo di gioco. Per dissetarsi, i calciatori devono uscire dal rettangolo di gioco.
- quando viene accordato un time-out i calciatori di riserva devono rimanere all'esterno del rettangolo di gioco;
- quando viene accordato un time-out i dirigenti (o gli allenatori) non possono entrare sul rettangolo di gioco per dare istruzioni;
- le sostituzioni possono essere effettuate soltanto dopo l'emissione del fischio che determina la fine del time-out;
- una squadra che non ha richiesto il time-out nel primo periodo di gioco della gara, avrà diritto solamente a un time-out nel secondo periodo di gioco;
- non ci sono time-out durante i tempi supplementari, ove previsti.

4) L'intervallo di metà gara

I calciatori hanno diritto ad un intervallo a metà gara.

La durata dell'intervallo di metà gara non deve superare i 10 minuti.

La durata dell'intervallo di metà gara può essere modificato soltanto con il consenso dell'arbitro.

5) Gara sospesa

Una gara sospesa deve essere rigiocata, a meno che il regolamento della competizione preveda diversamente

L'arbitro deve prolungare ciascun periodo di tutto il tempo che egli giudicherà sia stato perduto a seguito d'incidenti, trasporto di calciatori infortunati fuori dal rettangolo di gioco o per altre cause (time-out). Il termine di attesa in caso di ritardato inizio di una gara è pari a metà di un periodo di gioco della gara stessa.

Regola 8 - L'inizio e la ripresa del gioco

1) Preliminari

La scelta della metà campo del rettangolo di gioco viene stabilita con sorteggio per mezzo di una moneta. La squadra che vince il sorteggio sceglie la porta contro cui attaccherà nel primo periodo di gioco.

L'altra squadra eseguirà il calcio d'inizio della gara.

La squadra che vince il sorteggio eseguirà il calcio d'inizio nel secondo periodo di gioco.

All'inizio del secondo periodo di gioco, le squadre invertono la loro disposizione sul rettangolo di gioco ed attaccano in direzione della porta opposta.

Il calcio d'inizio

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

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

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

2) Procedura

- tutti i calciatori devono essere nella propria metà del rettangolo di gioco;
- gli avversari della squadra che esegue il calcio d'inizio devono essere a non meno di Mt. 3,00 dal pallone fino a quando lo stesso non sia in gioco;
- il pallone deve essere fermo sul punto centrale del rettangolo di gioco;
- l'arbitro emette un fischio che autorizza il calcio d'inizio;
- il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove in avanti.

Dopo che una squadra ha segnato una rete, purché il periodo di gioco non sia terminato il calcio d'inizio viene eseguito dall'altra squadra;

3) Infrazioni e sanzioni

Se il pallone è in gioco e l'esecutore del calcio d'inizio tocca (tranne che con le mani) di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione indiretto viene accordato alla squadra avversaria, nel punto in cui si trovava il pallone quando è stata commessa l'infrazione (vedi *regola 13 – Posizione del calcio di punizione*).

Se il pallone è in gioco e l'esecutore del calcio d'inizio tocca deliberatamente il pallone con le mani prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione diretto sarà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui si trovava il pallone quando è stata commessa l'infrazione (vedi *regola 13 – Posizione del calcio di punizione*) e la sua squadra sarà sanzionata con un fallo cumulativo.

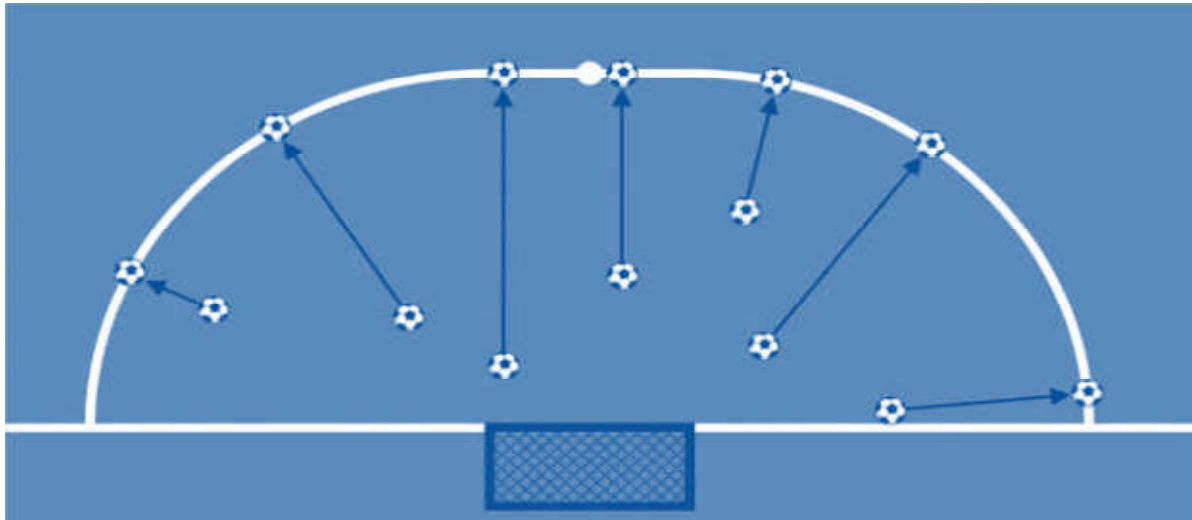
4) Rimessa da parte di uno degli arbitri

Se, mentre il pallone è in gioco, gli arbitri devono interrompere momentaneamente per qualsiasi ragione non altrove menzionata nelle regole del gioco del calcio a cinque, la gara sarà ripresa con una rimessa da parte di uno degli arbitri. La gara sarà ripresa con una rimessa da parte degli arbitri anche negli altri casi previsti dalle regole del gioco del calcio a cinque.

5) Procedura

L'arbitro o il secondo arbitro lascia cadere il pallone a terra nel punto in cui si trovava nel momento in cui il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di rigore; nel qual caso uno degli arbitri lascerà cadere il pallone sulla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

Il gioco riprende quando il pallone tocca il suolo all'interno delle linee perimetrali del rettangolo di gioco. Se il pallone esce dal rettangolo di gioco dopo aver toccato il suolo, senza che un calciatore lo abbia toccato dopo che è stato rimesso in gioco, la rimessa dovrà essere ripetuta nello stesso punto in cui è stata eseguita la prima volta.



6) *Infrazioni e sanzioni*

La rimessa da parte di uno degli arbitri deve essere ripetuta:

- se il pallone viene toccato da un calciatore prima di toccare il suolo;
- se il pallone esce dal rettangolo di gioco dopo che ha toccato il suolo senza che un calciatore lo abbia toccato;
- se qualsiasi altra infrazione viene commessa prima che il pallone tocchi il suolo.

Se un calciatore, dopo che il pallone ha toccato il suolo, lo calcia una volta direttamente verso una delle porte e:

- il pallone entra direttamente nella porta avversaria, deve essere accordata una rimessa dal fondo
- il pallone entra direttamente nella propria porta, deve essere accordato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.

Se un calciatore, dopo che il pallone ha toccato il suolo, lo calcia ripetutamente verso una delle porte e:

- il pallone entra in una delle porte, la rete è accordata.

Regola 9 - Pallone in gioco e non in gioco

1) *Pallone non in gioco*

Il pallone non è in gioco quando:

- ha interamente superato la linea di porta o la linea laterale; sia a terra sia in aria;
- il gioco è stato interrotto dagli arbitri;
- tocca la copertura.

2) *Pallone in gioco*

Il pallone è in gioco in tutti gli altri casi, compreso quando:

- rimbalza sul rettangolo di gioco dopo aver colpito un palo o la traversa;
- rimbalza su uno degli arbitri quando si trovi sul rettangolo di gioco.

3) *Gara disputata al coperto*



L'altezza minima della copertura deve essere di Mt. 4,00 e deve essere stabilita nel regolamento della competizione.

Se mentre il pallone è in gioco tocca la copertura, il gioco dovrà essere ripreso con una rimessa dalla linea laterale in favore della squadra avversaria rispetto a quella che ha toccato per ultimo il pallone. Le rimessa sarà eseguita dal punto della linea laterale più vicino al quello sul suolo in corrispondenza del quale il pallone ha colpito la copertura (vedi *regola 15 – Posizione della rimessa dalla linea laterale*).

Regola 10 - La segnatura di una rete

1) *La segnatura di una rete*

Una rete risulta segnata quando il pallone ha interamente oltrepassato la linea di porta, tra i pali e sotto la traversa, a condizione che nessuna infrazione alle regole del gioco del calcio a cinque sia stata precedentemente commessa dalla squadra che ha segnato la rete.

Una rete non verrà convalidata se il portiere della squadra attaccante lancia o colpisce intenzionalmente il pallone con la mano o con il braccio dall'interno della propria area di rigore ed è l'ultimo calciatore a toccare o giocare il pallone. Il gioco sarà ripreso con una rimessa dal fondo in favore della squadra avversaria.

Se dopo che è stata segnata una rete, gli arbitri si rendono conto, prima che il gioco venga ripreso, che la squadra che ha segnato la rete stava giocando con un calciatore in più o ha effettuato una sostituzione in modo scorretto, essi devono annullare la rete e riprendere il gioco accordando un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria che dovrà essere eseguito da un punto qualsiasi all'interno della propria area di rigore. Se invece è già stato eseguito il calcio d'inizio, gli arbitri prenderanno i provvedimenti previsti nella *regola 3* nei confronti del calciatore che ha commesso l'infrazione, ma la rete sarà comunque accordata. Gli arbitri dovranno riferire tale evento nel proprio rapporto di gara che consegneranno alle autorità competenti. Se la rete è stata segnata dall'altra squadra, gli arbitri dovranno convalidarla.

2) *Squadra vincente*

La squadra che ha segnato il maggior numero di reti durante una gara, risulterà la vincente. Qualora le due abbiano segnato lo stesso numero di reti, o non ne abbiano segnata alcuna, la gara risulterà pari.

3) *Regolamento della competizione*

Quando il regolamento della competizione prevede che una gara o una gara da disputarsi con la formula "andata e ritorno" debba terminare con una squadra vincente, le sole procedure ammesse per determinare la vincente sono le seguenti:

- regola delle reti segnate in trasferta
- tempi supplementari
- tiri di rigore

Regola 11 - Il fuorigioco

Non esiste il fuorigioco nel calcio a cinque

Regola 12 - Falli e scorrettezze

I falli e le scorrettezze sono infrazioni alle regole del gioco sanzionate come segue:

I falli sono sanzionabili con un calcio di punizione diretto, con un calcio di rigore o un calcio di punizione indiretto.

1) **Falli sanzionabili con un calcio di punizione diretto**

Un calcio di punizione diretto è accordato alla squadra avversaria se un calciatore commette una delle infrazioni seguenti in un modo considerato dagli arbitri negligente, imprudente o con vigoria sproporzionata:

- Dà o tenta di dare un calcio ad un avversario;
- sgambetta o tenta di sgambettare un avversario;
- salta su un avversario;
- carica un avversario;
- colpisce o tenta di colpire un avversario;
- spinge un avversario;
- effettua un tackle su un avversario.

Un calcio di punizione diretto è parimenti accordato alla squadra avversaria del calciatore che commette anche una delle seguenti infrazioni:

- trattiene un avversario;
- sputa contro un avversario;
- tocca deliberatamente il pallone con le mani (ad eccezione del portiere nella propria area di rigore).

Il calcio di punizione diretto deve essere eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi *regola 13* – Posizione del calcio di punizione).

Le infrazioni sopra elencate sono falli cumulativi.

2) **Falli sanzionabili con un calcio di rigore**

Un calcio di rigore viene accordato se un calciatore commette una delle suddette infrazioni all'interno della propria area di rigore, indipendentemente dalla posizione del pallone, purché lo stesso sia in gioco.

3) **Falli sanzionabili con un calcio di punizione indiretto**

Un calcio di punizione indiretto è accordato alla squadra avversaria se un portiere commette una delle seguenti infrazioni:

- controlla il pallone con le mani o con i piedi nella propria metà del rettangolo di gioco per più di quattro secondi;
- dopo aver giocato il pallone, lo tocca di nuovo nella propria metà del rettangolo di gioco, dopo che gli è stato passato volontariamente da un compagno di squadra senza che lo stesso sia stato toccato o giocato da un avversario;
- tocca il pallone con le mani all'interno della propria area di rigore dopo che gli è stato volontariamente passato con i piedi da un compagno di squadra;
- tocca il pallone con le mani all'interno della propria area di rigore dopo averlo ricevuto direttamente da una rimessa dalla linea laterale eseguita da un compagno di squadra;



Un calcio di punizione indiretto è parimenti accordato alla squadra avversaria se un calciatore a giudizio degli arbitri:

- gioca in modo pericoloso in presenza di un avversario;
- ostacola la progressione di un avversario;
- ostacola il portiere nell'atto di lanciare il pallone che ha tra le mani;
- commette nei confronti di un compagno di squadra una delle sopra citate infrazioni sanzionabili con un calcio di punizione diretto se commessa nei confronti di un avversario;
- commette qualunque altra infrazione, precedentemente non menzionata nella *regola 12*, o un'un'altra regola per la quale il gioco è stato interrotto per ammonire o espellere un calciatore.

Il calcio di punizione indiretto dovrà essere eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi *regola 13* – Posizione del calcio di punizione), a meno che questa non sia stata commessa all'interno della propria area di rigore; in questo caso il calcio di punizione dovrà essere eseguito dal punto della linea dell'area di rigore più vicino a quello dove è stata commessa l'infrazione.

4) **Sanzioni disciplinari**

Il cartellino giallo è usato per comunicare che un calciatore titolare o di riserva è stato ammonito.

Il cartellino rosso è usato per comunicare che un calciatore titolare o di riserva è stato espulso.

Il cartellino giallo e rosso possono essere mostrati soltanto ai calciatori titolari e di riserva. Tale cartellino deve essere mostrato in modo palese e solo sul rettangolo di gioco una volta che la gara ha avuto inizio. Negli altri casi gli arbitri informano verbalmente i calciatori e dirigenti della sanzione disciplinare presa.

Gli arbitri hanno l'autorità di assumere sanzioni disciplinari dal momento in cui entrano nell'impianto che ospita il rettangolo di gioco prima dell'inizio della gara e fino al momento in cui ne escono.

Un calciatore che commette un'infrazione punibile con un'ammonizione o un'espulsione, all'interno o all'esterno del rettangolo di gioco, che sia diretta verso un avversario, un compagno di squadra, verso gli arbitri o qualsiasi altra persona, è sanzionato in conformità alla natura dell'infrazione commessa.

A. Infrazioni passibili di ammonizione

Un calciatore deve essere ammonito se commette una delle seguenti infrazioni:

- si rende colpevole di comportamento antisportivo;
- protesta con parole e gesti o bestemmia;
- infrange ripetutamente le regole del gioco del calcio a cinque;
- ritarda la ripresa del gioco;
- non rispetta la distanza prescritta quando il gioco viene ripreso con un calcio d'angolo, un calcio di punizione o una rimessa dalla linea laterale (calciatori difendenti);
- entra o rientra sul rettangolo di gioco senza la preventiva autorizzazione degli arbitri o infrange la procedura della sostituzione;

- abbandona deliberatamente il rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri.

B. *Infrazioni passibili di espulsione*

Un calciatore titolare o di riserva deve essere espulso se commette una delle seguenti infrazioni:

- 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 la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete, toccando volontariamente il pallone con le mani (ad eccezione del portiere nella propria area di rigore);
- impedisce un'evidente opportunità di segnare una rete ad un avversario che si dirige verso la porta, commettendo un'infrazione punibile con un calcio di punizione o con un calcio di rigore;
- usa un linguaggio o fa dei gesti offensivi, ingiuriosi minacciosi;
- riceve una seconda ammonizione nella medesima gara.

Un calciatore titolare o di riserva che è stato espulso deve abbandonare il recinto di gioco.

Regola 13 - Calci di punizione

I calci di punizione sono diretti o indiretti.

1) *Il calcio di punizione diretto*

l. Segnale

Uno degli arbitri indica il calcio di punizione diretto mantenendo il braccio orizzontale e puntando nella direzione in cui il calcio di punizione deve essere eseguito.

l. Pallone che entra in porta

- se un calcio di punizione diretto è calciato direttamente nella porta avversaria, la rete deve essere accordata;
- se un calcio di punizione diretto è calciato direttamente nella propria porta, deve essere accordato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.

l. Falli cumulativi

- Sono quelli puniti con un calcio di punizione diretto o di rigore elencati nella *regola 12*;
- i falli cumulativi commessi da ciascuna delle due squadre durante ogni periodo di gioco saranno registrati nell'apposito modulo gara;
- 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 la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete;
- se vengono disputati i tempi supplementari, i falli accumulati nel secondo periodo di gioco regolarmente rimangono validi. Ogni fallo cumulativo commesso durante i tempi supplementari dovrà essere aggiunto al totale dei falli già accumulati dalla squadra nel secondo periodo di gioco regolamentare.

2) **Il calcio di punizione indiretto**

6) Segnale

Gli arbitri dovranno segnalare un calcio di punizione indiretto alzando un braccio al di sopra della propria testa, mantenendolo in tale posizione fino a che il calcio di punizione non sia stato eseguito ed il pallone non abbia toccato un altro calciatore o abbia cessato di essere in gioco.

I. Pallone che entra in porta

Una rete può essere segnata solamente qualora il pallone tocchi successivamente un altro calciatore prima di entrare in porta. Se invece:

- un calcio di punizione indiretto è calciato direttamente nella porta avversaria, viene accordata una rimessa dal fondo;
- un calcio di punizione indiretto è calciato direttamente nella propria porta, deve essere accordato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.

3) **Procedura**

Sia per i calci di punizione diretti che per quelli indiretti il pallone deve essere fermo nel momento in cui viene calciato.

I. Tiro libero (a partire dal sesto fallo cumulativo)

- Il calciatore che esegue il tiro libero deve calciare con l'intenzione di segnare una rete e non può passare il pallone ad un compagno;
- una volta che il tiro libero è stato eseguito, nessun calciatore può toccare il pallone fino a che questo non sia stato toccato dal portiere difendente, non sia rimbalzato sul palo o sulla traversa o non sia uscito dal rettangolo di gioco;
- se un calciatore commette il sesto fallo cumulativo nella metà del rettangolo di gioco avversaria o nella propria metà del rettangolo compresa tra la linea mediana ed una linea parallela immaginaria passante per il punto del tiro libero, il tiro libero dovrà essere eseguito dal punto del tiro libero. Il punto del tiro libero è descritto nella *regola 1*.
- se un calciatore commette il sesto fallo della sua squadra nella propria metà del rettangolo di gioco, tra la linea immaginaria dei Mt.10,00 e la linea di porta, ma all'esterno dell'area di rigore, la squadra alla quale è stato accordato il tiro libero potrà scegliere se eseguirlo dal punto del tiro libero o dal punto in cui è stata commessa l'infrazione;
- la gara deve essere prolungata per consentire l'esecuzione del tiro libero accordato allo scadere di ciascuno dei periodi di gioco regolamentari o supplementari.

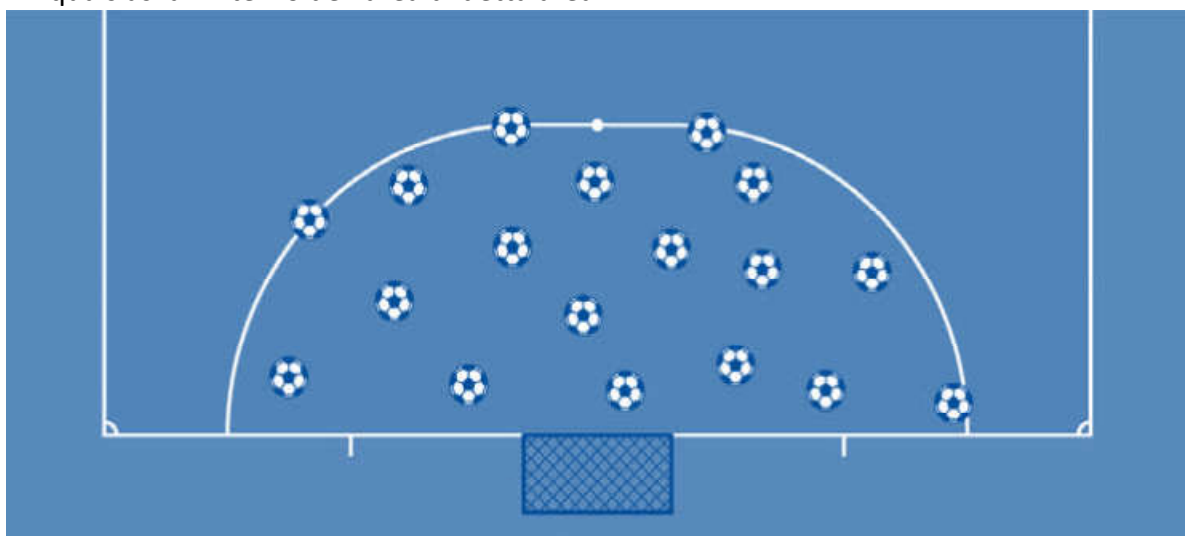
4) **Posizione del calcio di punizione e del tiro libero**

a. Calcio di punizione all'esterno dell'area di rigore

- Tutti i calciatori della squadra avversaria devono posizionarsi ad una distanza di almeno Mt. 5,00 dal pallone fino a che questo non è in gioco;
- il pallone è in gioco nel momento in cui è stato calciato e si muove;
- il calcio di punizione deve essere eseguito dal punto in cui è avvenuta l'infrazione o da dove si trovava il pallone quando l'infrazione è avvenuta (in base all'infrazione) o dal punto del tiro libero.

b. Calcio di punizione diretto o indiretto all'interno dell'area di rigore della squadra difendente

- Tutti i calciatori della squadra avversaria devono posizionarsi ad una distanza di almeno Mt. 5,00 dal pallone fino a che questo non è in gioco;
- tutti i calciatori della squadra avversaria devono rimanere all'esterno dell'area di rigore fino a che il pallone non è in gioco;
- il pallone è in gioco quando è calciato direttamente fuori dall'area di rigore;
- un calcio di punizione accordato nell'area di rigore può essere eseguito da un punto qualsiasi all'interno dell'area di detta area.



c. Tiro libero (a partire dal sesto fallo cumulativo in ciascun periodo di gioco)

- I calciatori della squadra difendente non potranno formare una barriera per ostacolare il tiro libero;
- Il calciatore che esegue il tiro libero dovrà essere debitamente identificato;
- il portiere dovrà rimanere nella propria area di rigore ad almeno Mt. 5,00 dal pallone;
- i calciatori, ad eccezione di colui che calcia e del portiere difendente, dovranno rimanere dietro la linea immaginaria passante per il pallone e parallela alla linea di porta, all'esterno dell'area di rigore ad una distanza di Mt. 5,00 dal pallone. Essi non potranno ostacolare il calciatore che effettua il tiro libero. Nessun calciatore, tranne chi effettua il tiro, può oltrepassare tale linea immaginaria fino a che il pallone non sarà in gioco.

d. Calcio di punizione indiretto in favore della squadra attaccante

- Tutti i calciatori della squadra avversaria devono posizionarsi ad almeno Mt. 5,00 dal pallone fino a che non è in gioco;
- il pallone è in gioco quando è calciato e si muove;
- un calcio di punizione indiretto accordato all'interno dell'area di rigore deve essere eseguito dalla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a dove l'infrazione è stata commessa.

e. Infrazioni e sanzioni

Qualora un calciatore della squadra avversaria non rispetta la distanza prescritta durante l'esecuzione di un calcio di punizione:

- Il calcio di punizione deve essere ripetuto e il calciatore colpevole deve essere ammonito, salvo che non possa essere applicato il vantaggio o venga commessa un'altra infrazione punibile con un calcio di rigore. Se l'infrazione è punibile con un calcio di punizione, gli arbitri decideranno se sanzionare l'infrazione iniziale o quella commessa successivamente. Se la seconda infrazione è sanzionabile con un calcio di rigore o con un calcio di punizione à diretto, sarà registrato un fallo cumulativo contro la squadra che ha commesso l'infrazione.

Quando un calcio di punizione viene eseguito dalla squadra difendente all'interno della propria area di rigore, e il pallone non viene calciato direttamente fuori dall'area di rigore:

- il calcio di punizione deve essere ripetuto.

Se la squadra che esegue il calcio di punizione impiega più di quattro secondi:

- gli arbitri devono accordare un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa.

A partire dal sesto fallo cumulativo, se il calciatore che esegue il tiro libero non calcia in avanti con l'intenzione di segnare una rete:

- gli arbitri assegnano un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.
- se tocca il pallone una seconda volta (eccetto che con le mani) prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore verrà accordato un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione;

A partire dal sesto fallo cumulativo, se un tiro libero viene eseguito da un compagno del calciatore che era stato precedentemente identificato per l'esecuzione:

- gli arbitri interrompono il gioco, lo ammoniscono per comportamento antisportivo e riprendono la gara con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra difendente dal punto in cui il calciatore ha eseguito il tiro.

A partire dal sesto fallo cumulativo, se un calciatore diverso da colui che esegue il tiro libero tocca il pallone (eccetto che con le mani) prima che lo stesso sia stato toccato dal portiere difendente, o sia rimbalzato da uno dei pali o dalla traversa o esca dal rettangolo di gioco:

- un calcio di punizione indiretto verrà accordato alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.

A partire dal sesto fallo cumulativo, un calciatore tocca deliberatamente il pallone con le mani:

- un calcio di punizione diretto verrà accordato alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione e la sua squadra sarà sanzionata con un fallo cumulativo;
- se l'infrazione viene commessa da un calciatore difendente all'interno della propria area di rigore (eccetto che dal portiere difendente), sarà accordato un calcio di rigore e la sua squadra sarà sanzionata con un fallo cumulativo.

Se il pallone è toccato da un elemento esterno dopo che è stato calciato in avanti:

- il tiro libero dovrà essere ripetuto.

Se il pallone rimbalza sul rettangolo di gioco dopo che ha toccato il portiere, la traversa, o i pali, e successivamente è entrato in contatto con un elemento esterno:

- gli arbitri dovranno interrompere il gioco;
- il gioco sarà ripreso con una rimessa da parte di uno degli arbitri nel punto in cui il pallone ha toccato l'agente esterno, a meno che il contatto avvenga all'interno dell'area di rigore, nel qual caso uno degli arbitri effettuerà la rimessa sulla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

Se il pallone scoppia o diviene difettoso quando è in gioco senza aver prima toccato i pali, la traversa o un altro calciatore:

- il tiro dovrà essere ripetuto.

f. Calcio di punizione eseguito da un calciatore diverso dal portiere

Se, dopo che il pallone è in gioco, colui che lo ha calciato lo tocca una seconda volta (eccetto che con le mani) prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione indiretto sarà accordato alla squadra avversaria, dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.

Se, dopo che il pallone è in gioco, colui che lo ha calciato lo tocca deliberatamente con le mani prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione diretto sarà accordato alla squadra avversaria, dal punto in cui è stata commessa l'infrazione e la sua squadra sarà sanzionata con un fallo cumulativo;
- se l'infrazione viene commessa all'interno dell'area di rigore del calciatore che ha eseguito il tiro, verrà accordato un calcio di rigore e la sua squadra sarà sanzionata con un fallo cumulativo.

g. Calcio di punizione eseguito dal portiere

Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere lo tocca una seconda volta (eccetto che con le mani) prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione indiretto sarà accordato alla squadra avversaria, dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.

Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere lo tocca deliberatamente con le mani prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- se l'infrazione viene commessa all'esterno dell'area di rigore del portiere, un calcio di punizione diretto sarà accordato alla squadra avversaria, dal punto in cui è stata commessa l'infrazione e la sua squadra sarà sanzionata con un fallo cumulativo;
- se l'infrazione viene commessa all'interno dell'area di rigore del portiere verrà accordato un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.

Se gli arbitri danno il segnale per autorizzare l'esecuzione di un tiro libero e prima che il pallone sia in gioco un calciatore della squadra che effettua il tiro libero commette un'infrazione alle regole del gioco del calcio a cinque:

- gli arbitri permettono l'esecuzione del tiro;
- se il pallone entra in porta, il tiro libero deve essere ripetuto;

Se gli arbitri danno il segnale per autorizzare l'esecuzione di un tiro libero e prima che il pallone sia in gioco un calciatore della squadra difendente commette un'infrazione alle regole del gioco del calcio a cinque:

- gli arbitri permettono l'esecuzione del tiro;
- se il pallone entra in porta la rete viene accordata;
- se il pallone non entra in porta, il tiro libero deve essere ripetuto.

A partire dal sesto fallo cumulativo, se dopo che il tiro libero è stato eseguito il calciatore che esegue il tiro non calcia in avanti con l'intenzione di segnare una rete:

- gli arbitri interrompono il gioco ed accordano un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.

Il calciatore che esegue il tiro tocca il pallone una seconda volta (eccetto che con le mani) prima. Nessun tiro libero può essere calciato da una distanza inferiore a Mt. 6 dalla linea di porta.

Regola 14 - Calcio di rigore

Un calcio di rigore viene accordato contro la squadra che commette, all'interno della propria area di rigore e mentre il pallone è in gioco, una delle 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 periodi di gioco regolamentari o supplementari.

1) Posizione del pallone e dei calciatori

- I. Il pallone:
 - deve essere posizionato sul punto del calcio di rigore;
- I. il calciatore:
 - deve essere debitamente identificato;
- I. il portiere della squadra difendente:
 - deve restare propria linea di porta, tra i pali, di fronte a chi esegue il tiro, fino a quando il pallone viene calciato;
- I. tutti i calciatori (tranne l'incaricato del tiro devono posizionarsi):
 - all'interno del rettangolo di gioco;
 - all'esterno dell'area di rigore;
 - dietro il punto del calcio di rigore;
 - ad almeno Mt .5,00 dal punto del calcio di rigore.

2) Procedura

Dopo che i calciatori si posizionano in conformità con questa regola, uno degli arbitri fischia affinché il calcio di rigore sia eseguito:

- il calciatore incaricato di eseguire il tiro deve calciare il pallone in avanti;
- il pallone è in gioco quando è calciato e si muove in avanti.

Quando un calcio di rigore è eseguito durante il normale svolgimento del gioco, o si rende necessario prolungare il primo o secondo periodo di gioco regolamentare o supplementare, se previsto, per consentirne l'esecuzione o la ripetizione la rete viene accordata se, prima di oltrepassare la linea di porta, tra i pali e sotto la traversa:

- il pallone tocca uno o entrambi i pali della porta e/o la traversa e/o il portiere.

Gli arbitri decidono quando un calcio di rigore ha esaurito il suo effetto.

3) **Infrazioni e sanzioni**

- a. Se il calciatore che esegue il calcio di rigore non calcia il pallone in avanti:
 - gli arbitri interrompono il gioco e lo riprendono con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra difendente dal punto del calcio di rigore.
- b. Se durante l'esecuzione del calcio di rigore, il pallone viene calciato da un compagno del calciatore che era stato precedentemente identificato per l'esecuzione:
 - gli arbitri interrompono il gioco, lo ammoniscono per comportamento antisportivo e riprendono la gara con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra difendente dal punto del calcio di rigore.
- c. Se dopo che gli arbitri hanno dato il segnale per autorizzare l'esecuzione di un calcio di rigore e prima che il pallone sia in gioco un compagno di squadra del calciatore incaricato del tiro infrange le regole del gioco del calcio a cinque:
 - gli arbitri permettono l'esecuzione del tiro;
 - se il tiro entra in porta, il calcio di rigore deve essere ripetuto;
 - se il pallone non entra in porta, gli arbitri dovranno interrompere il gioco e accordare un calcio di punizione indiretto in favore della squadra difendente dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.
- d. Se dopo che gli arbitri hanno dato il segnale per autorizzare l'esecuzione di un calcio di rigore e prima che il pallone sia in gioco un calciatore della squadra difendente infrange le regole del gioco del calcio a cinque:
 - gli arbitri permettono l'esecuzione del tiro;
 - se il pallone entra in porta, la rete deve essere accordata;
 - se il pallone non entra in porta, il calcio di rigore deve essere ripetuto.
- e. Se dopo che gli arbitri hanno dato il segnale per autorizzare l'esecuzione di un calcio di rigore e prima che il pallone sia in gioco uno o più calciatori della squadra difendente infrangono le regole del gioco del calcio a cinque:
 - il calcio di rigore deve essere ripetuto.
- f. Se dopo che il calcio di rigore è stato eseguito colui che ha calciato il pallone lo tocca una seconda volta (eccetto che con le mani) prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:
 - un calcio di punizione indiretto verrà accordato alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.
- g. Se dopo che il calcio di rigore è stato eseguito colui che ha calciato il pallone lo tocca deliberatamente con le mani prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:
 - un calcio di punizione diretto verrà accordato alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione e la sua squadra sarà sanzionata con un fallo cumulativo;
- h. Se dopo che il calcio di rigore è stato eseguito, il pallone è toccato da un elemento esterno, dopo che è stato calciato in avanti:
 - il calcio di rigore deve essere ripetuto.

- i. Se dopo che il calcio di rigore è stato eseguito, il pallone rimbalza sul rettangolo di gioco, dopo che ha toccato il portiere, la traversa o i pali e successivamente è entrato in contatto con un elemento esterno:
 - gli arbitri dovranno interrompere il gioco; sarà ripreso con una rimessa da parte di uno degli arbitri nel punto in cui il pallone ha toccato l'elemento esterno, a meno che il contatto non sia avvenuto all'interno dell'area di rigore, nel qual caso uno degli arbitri effettuerà la rimessa sulla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.
- j. Se dopo che il calcio di rigore è stato eseguito, il pallone scoppia quando è in gioco senza aver prima toccato i pali, la traversa o un altro calciatore:
 - il calcio di rigore dovrà essere ripetuto.

Regola 15 - La rimessa dalla linea laterale

La rimessa dalla linea laterale è un modo di riprendere il gioco.

La rimessa dalla linea laterale deve essere accordata agli avversari del calciatore che per ultimo ha toccato il pallone quando questo oltrepassa interamente la linea laterale, sia a terra, sia in aria o tocca la copertura.

La sola procedura per la rimessa dalla rimessa laterale è eseguita solamente con i piedi.

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

1) *Posizione dei calciatori*

Gli avversari devono essere:

- sul rettangolo di gioco;
- ad una distanza di almeno Mt. 5,00 dal punto sulla linea laterale in cui viene eseguita la rimessa.

2) *Posizione della rimessa dalla linea laterale*

Al momento di calciare il pallone il calciatore incaricato della rimessa dalla linea laterale:

- deve avere un piede sulla linea laterale o all'esterno del rettangolo di gioco;
- deve calciare il pallone, che deve essere fermo, o dal punto in cui ha oltrepassato la linea laterale o dall'esterno del rettangolo di gioco ad una distanza non superiore a cm. 25 da tale punto;
- deve calciare il pallone entro quattro secondi dal momento in cui è possibile farlo.

Il pallone è in gioco quando entra nel rettangolo di gioco.

3) *Infrazioni e sanzioni*

Se durante l'esecuzione di una rimessa dalla linea laterale, un avversario è più vicino al pallone rispetto alla distanza prevista:

- la rimessa laterale deve essere ripetuta dalla stessa squadra e il calciatore colpevole deve essere ammonito, a meno che non si possa applicare il vantaggio o venga commessa dalla squadra avversaria un'infrazione sanzionabile con un calcio di punizione o di un calcio di rigore.

Se un avversario scorrettamente distrae o ostacola il calciatore che sta effettuando la rimessa dalla linea laterale:

- deve essere ammonito per comportamento antisportivo.

Per qualsiasi altra infrazione della procedura della rimessa laterale, ossia:

- non è stata effettuata regolarmente;
- viene effettuata da un punto diverso da quello in cui il pallone ha oltrepassato la linea laterale;
- è stata effettuata oltre i quattro secondi previsti dal regolamento, dal momento in cui il calciatore ha avuto la possibilità di eseguire la rimessa laterale;

la rimessa dalla linea laterale deve essere eseguita da un calciatore della squadra avversaria.

4) Rimessa dalla linea laterale eseguita da un calciatore diverso dal portiere

Se, dopo che il pallone è in gioco, colui che l'ha calciato lo tocca una seconda volta (eccetto che con le mani) prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione indiretto verrà accordato alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione;

Se, dopo che il pallone è in gioco, colui che l'ha calciato lo tocca deliberatamente con le mani prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione diretto verrà accordato alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione e la sua squadra sarà sanzionata con un fallo cumulativo;
- un calcio di rigore sarà accordato se l'infrazione viene commessa all'interno dell'area di rigore del calciatore che esegue la rimessa, e la sua squadra sarà sanzionata con un fallo cumulativo.

5) Rimessa dalla linea laterale eseguita dal portiere

Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere lo tocca una seconda volta (eccetto che con le mani) prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione indiretto verrà accordato alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione;

Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere lo tocca deliberatamente con le mani prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione diretto verrà accordato alla squadra avversaria se l'infrazione è avvenuta all'esterno dell'area di rigore del portiere dal punto in cui è stata commessa l'infrazione e la sua squadra sarà sanzionata con un fallo cumulativo;
- un calcio di punizione indiretto verrà accordato alla squadra avversaria se l'infrazione è avvenuta all'interno dell'area di rigore del portiere e dovrà essere eseguito dalla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.

Regola 16 - La rimessa dal fondo

La rimessa dal fondo è un modo di riprendere il gioco.

La rimessa dal fondo viene accordata quando il pallone, dopo aver toccato per ultimo un calciatore della squadra attaccante, oltrepassa interamente la linea di porta, sia a terra sia in aria, e non è stata segnata una rete in conformità alla regola 10.

Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dal fondo.

1) Posizione dei calciatori

Gli avversari devono essere:

- sul rettangolo di gioco ed all'esterno dell'area di rigore della squadra che effettua la rimessa dal fondo fino a quando il pallone non è in gioco.

2) **Procedura**

- Il pallone deve essere lanciato con le mani dal portiere della squadra difendente da un punto qualsiasi all'interno dell'area di rigore;
- il portiere della squadra difendente deve eseguire la rimessa dal fondo entro quattro secondi da quando ha la possibilità di farlo;
- il pallone è in gioco quando è stato lanciato direttamente al di fuori dell'area di rigore dal portiere della squadra difendente.

3) **Infrazioni e sanzioni**

Se il pallone non viene lanciato direttamente al di fuori dell'area di rigore:

- la rimessa dal fondo dovrà essere ripetuta, ma il computo dei quattro secondi non è annullato e riprende dal momento in cui il portiere è pronto a ripeterla.

Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere lo tocca una seconda volta (eccetto che con le mani), prima che sia stato toccato da un altro calciatore:

- dovrà essere accordato un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.

Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere lo tocca deliberatamente con le mani, prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione diretto verrà accordato in favore della squadra avversaria se l'infrazione è avvenuta all'esterno dell'area di rigore del portiere, e la sua squadra sarà sanzionata con un fallo cumulativo
- un calcio di punizione indiretto verrà accordato in favore della squadra avversaria se l'infrazione, è avvenuta all'interno dell'area di rigore del portiere e dovrà essere eseguito dalla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.

Se dopo che il pallone è in gioco, il portiere lo tocca di nuovo nella propria metà del rettangolo di gioco, dopo che gli è stato passato volontariamente da un compagno di squadra, senza che lo stesso sia stato toccato o giocato da un avversario:

- dovrà essere accordato un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.

Se la rimessa dal fondo non viene eseguita entro quattro secondi contati dal momento in cui il portiere entra in possesso del pallone:

- dovrà essere accordato un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria dal punto dell'area di rigore più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.

Se la rimessa dal fondo viene eseguita con calciatori attaccanti all'interno dell'area di rigore:

- la rimessa dal fondo viene ripetuta se uno qualsiasi dei giocatori attaccanti tocca il pallone o impedisce al portiere di effettuarla correttamente.

Nel caso di qualsiasi altra infrazione a questa regola:

- la rimessa dal fondo viene ripetuta. Se l'infrazione è stata commessa dalla squadra che effettua la rimessa dal fondo, il computo dei quattro secondi non viene annullato e riprende dal momento in cui il portiere è pronto a ripeterla.

Regola 18 - Il calcio d'angolo

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

Un calcio d'angolo dovrà essere accordato quando il pallone, dopo aver toccato per ultimo un calciatore della squadra difendente, oltrepassa interamente la linea di porta, sia a terra, sia in aria, e non è stata segnata una rete in conformità alla *regola 10*.

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

1) Posizione del pallone e dei calciatori

Il pallone deve essere:

- all'interno dell'arco d'angolo più vicino al punto in cui ha oltrepassato la linea di porta.

Gli avversari devono essere:

- sul rettangolo di gioco ad almeno Mt. 5,00 dall'arco d'angolo fino a che il pallone non è in gioco.

2) Procedura

- Il pallone deve essere calciato da un calciatore della squadra attaccante;
- il calcio d'angolo deve essere eseguito entro quattro secondi da quando è possibile farlo;
- il pallone è in gioco quando è calciato e si muove.

3) Infrazioni e sanzioni

Se durante l'esecuzione di un calcio d'angolo, un avversario è più vicino al pallone rispetto alla distanza prevista:

- Il calcio d'angolo deve essere ripetuto dalla stessa squadra ed il calciatore ammonito, a meno che non si possa applicare il vantaggio o venga commessa dalla squadra avversaria un'infrazione sanzionabile con un calcio di punizione o con un calcio di rigore.

Se un avversario scorrettamente distrae o ostacola il calciatore che sta effettuando il calcio d'angolo:

- deve essere ammonito per comportamento antisportivo

Se un calcio d'angolo non è eseguito entro quattro secondi dal momento in cui il calciatore entra in possesso del pallone:

- una rimessa dal fondo è accordata alla squadra avversaria.

4) Calcio d'angolo eseguito da un calciatore diverso dal portiere

Se il pallone è in gioco ed il calciatore che ha eseguito il calcio d'angolo tocca una seconda volta il pallone (eccetto che con le mani) prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione indiretto verrà accordato alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione;



Se il pallone è in gioco, ed il calciatore che ha eseguito il calcio d'angolo tocca deliberatamente con le mani il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione diretto dovrà essere accordato in favore della squadra avversaria dal punto in cui è avvenuta l'infrazione e la sua squadra sarà sanzionata con un fallo cumulativo;
- un calcio di rigore dovrà essere accordato in favore della squadra avversaria se l'infrazione viene commessa all'interno dell'area di rigore del calciatore che ha eseguito il tiro, e la sua squadra sarà sanzionata con un fallo cumulativo.

5) Calcio d'angolo eseguito dal portiere

Se il pallone è in gioco ed il portiere lo tocca una seconda volta (eccetto che con le mani) prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione indiretto verrà accordato alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione;

Se il pallone è in gioco ed il portiere lo tocca deliberatamente con le mani prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione diretto verrà accordato alla squadra avversaria se l'infrazione è avvenuta all'esterno dell'area di rigore del portiere dal punto in cui è stata commessa l'infrazione e la sua squadra sarà sanzionata con un fallo cumulativo;
- un calcio di punizione indiretto verrà accordato alla squadra avversaria se l'infrazione è avvenuta all'interno dell'area di rigore del portiere e dovrà essere eseguito dalla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.

Procedure per determinare la vincente di una gara o di una gara con andata e ritorno

Le reti segnate in trasferta (ove sussiste la regola), i tempi supplementari ed i tiri di rigore sono tre metodi approvati per determinare la squadra vincente quando il regolamento della competizione prevede che ci debba essere una vincente al termine di una gara che si è conclusa in parità.

1) Tempi supplementari

Il regolamento della competizione può prevedere che siano giocati due ulteriori periodi di gioco della durata di 5' minuti ciascuno. Saranno applicate le condizioni stabilite nella *regola 8*.

2) Tiri di rigore

Il regolamento della competizione può prevedere tiri dal punto del calcio di rigore in conformità con la seguente procedura:

- l'arbitro sceglie la porta verso la quale dovranno essere eseguiti i calci di rigore;
- l'arbitro procede al sorteggio, mediante il lancio di una moneta e il capitano della squadra che vince il sorteggio decide se eseguire il primo o il secondo tiro;
- l'arbitro e/o il secondo arbitro, annotano la sequenza dei rigori eseguiti;
- Le due squadre eseguono ciascuna cinque tiri di rigore, conformemente alle disposizioni di seguito menzionate:
 - i tiri di rigore vengono eseguiti alternativamente da ciascuna squadra;

- se, prima che le due squadre abbiano eseguito i loro cinque tiri di rigore, una di essa segna un numero di reti che l'altra non potrà realizzare terminando la serie dei tiri, l'esecuzione degli stessi sarà interrotta;
 - se dopo che le squadre hanno eseguito i loro cinque tiri di rigore, entrambe hanno segnato lo stesso numero di reti, o non hanno segnato alcuna, si proseguirà con lo stesso ordine fino a quando una squadra avrà segnato una rete in più dell'altra, dopo lo stesso numero di tiri;
 - tutti i calciatori titolari e di riserva sono autorizzati ad eseguire i tiri di rigore;
 - un portiere può essere sostituito da un qualsiasi calciatore mentre i tiri di rigore vengono effettuati purché l'arbitro sia informato ed il suo equipaggiamento sia conforme;
 - ogni tiro di rigore è eseguito da un calciatore diverso e tutti i calciatori aventi diritto ad eseguire i tiri di rigore devono averne eseguito uno prima di batterne un secondo;
 - solo i calciatori aventi diritto ad eseguire i tiri di rigore, inclusi i portieri e gli arbitri, sono autorizzati a restare nel rettangolo di gioco durante l'esecuzione dei tiri di rigore;
 - tutti i calciatori, eccetto colui che esegue il tiro e i due portieri, devono rimanere nella metà campo opposta a quella in cui vengono eseguiti i tiri di rigore;
 - il portiere, il cui compagno esegue il tiro di rigore, deve restare sul terreno di gioco, senza intralciare l'effettuazione dei tiri.
- Se al termine di una gara o dei tempi supplementari e prima dell'inizio dei tiri di rigore, una squadra ha un numero maggiore di calciatori, inclusi i sostituti rispetto a quello della squadra avversaria, è tenuta a ridurre tale numero per eguagliarlo a quello di quest'ultima; al capitano della squadra in superiorità numerica spetta il compito di comunicare all'arbitro il nome ed il numero di ciascun calciatore escluso dai tiri di rigore;
 - se una squadra deve ridurre il numero dei propri calciatori per eguagliarlo a quello della squadra avversaria, essa può escludere i portieri dei calciatori incaricati di eseguire i tiri di rigore;
 - un portiere escluso dall'esecuzione dei tiri di rigore al fine di eguagliare il numero dei calciatori della propria squadra a quello della squadra avversaria, può sostituire il portiere della sua squadra in qualsiasi momento.

3) Reti segnate in trasferta

Il regolamento della competizione può prevedere che se il punteggio complessivo tra le due squadre è in parità al termine di una gara con andata e ritorno, le reti segnate in trasferta valgono doppio.

SEGNALI DELL'ARBITRO

Calcio d'inizio / ripresa del gioco

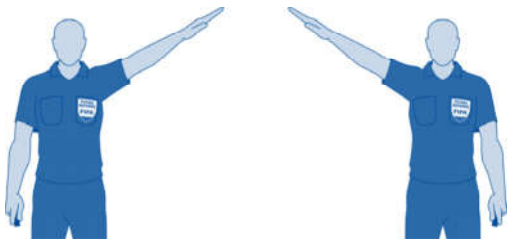
Calcio di punizione diretto / calcio di rigore



Rimessa laterale



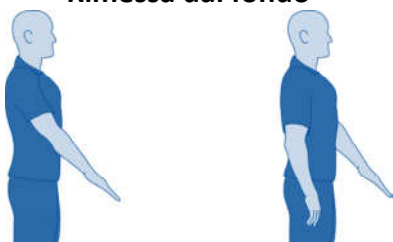
Calcio d'angolo



Rimessa dal fondo



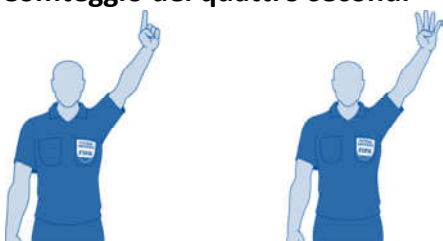
Time-out



Comteggio dei quattro secondi



Quinto fallo cumulativo



Vantaggio a seguito di fallo cumulativo



Vantaggio a seguito di fallo non cumulativo



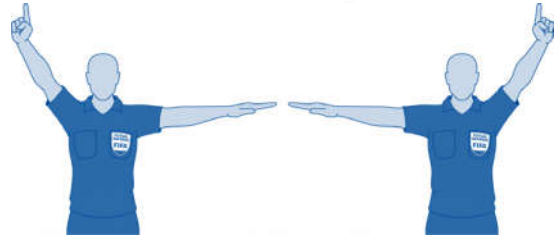
**Cumulo del fallo dopo che il vantaggio è stato applicato
(1 - 2)**



(3 - 4)



Ammonizione / espulsione



Calcio di punizione indiretto

