
REGOLA 1 - IL RETTANGOLO DI GIUOCO

1) DIMENSIONI

Il campo deve essere rettangolare. La lunghezza delle linee laterali deve essere maggiore della lunghezza delle linee di porta.

Lunghezza: minima m. 25 - massima m. 42

Larghezza: minima m. 15 - massima m. 25

Gare internazionali

Lunghezza: minima m. 38 - massima m. 42

Larghezza: minima m. 18 - massima m. 22

2) SEGNAZIONE

Il rettangolo di giuoco è segnato con linee. Tali linee appartengono alle aree da esse delimitate. Le due linee di delimitazione più lunghe sono denominate "linee laterali". Quelle più corte sono denominate "linee di porta".

Tutte le linee hanno una larghezza di cm. 8.

Il rettangolo di giuoco è diviso in due parti dalla "linea mediana".

Nel centro della linea mediana è segnato un punto intorno al quale è tracciata una circonferenza con un raggio di m. 3.

3) AREA DI RIGORE

Da entrambe le linee di porta, facendo centro in ciascun palo e con un raggio di m. 6, sono tracciati, verso l'interno del rettangolo di giuoco, due quarti di circonferenza congiunti nella parte superiore da una retta, parallela alla linea di porta, lunga m. 3.16. Lo spazio racchiuso tra queste linee e quella di porta è denominato "area di rigore".

4) PUNTO DEL CALCIO DI RIGORE

A distanza di m. 6 dal centro di ciascuna linea di porta, misurato lungo una linea immaginaria, perpendicolare ad essa, è segnato un punto, denominato "punto del calcio di rigore".

5) PUNTO DEL TIRO LIBERO

A distanza di m. 10 dal centro di ciascuna linea di porta, misurato lungo una linea immaginaria, perpendicolare ad essa, è segnato un punto, denominato "punto del tiro libero".

6) L'AREA D'ANGOLO

Su ogni angolo, verso l'interno del rettangolo di giuoco, è tracciato un quarto di circonferenza con un raggio di cm. 25.

7) ZONA DELLE SOSTITUZIONI

La zona delle sostituzioni è situata sullo stesso lato in cui sono ubicate le panchine delle squadre, direttamente di fronte ad esse, da dove i calciatori entrano ed escono per le sostituzioni.

a) Le zone delle sostituzioni sono situate direttamente di fronte alle panchine delle squadre e ciascuna deve essere lunga m. 3. Sono segnate, da ogni lato, da una linea, perpendicolare alla linea laterale, larga cm. 8 e lunga cm. 80, di cui cm. 40 all'interno della superficie di giuoco e cm. 40 all'esterno di essa.

b) Ci deve essere una distanza di m. 3 tra l'estremità più vicina di ciascuna delle zone delle sostituzioni e l'intersezione della linea mediana con la linea laterale. Questo spazio aperto, situato proprio di fronte al tavolo del cronometrista, deve essere tenuto libero.

8) LE PORTE

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

Esse sono costituite da due pali verticali, equidistanti da ciascun angolo e congiunti alle loro estremità da una sbarra trasversale.

La distanza (misurazione interna) tra i pali è di m. 3 e la distanza tra il bordo inferiore della sbarra ed il terreno è di m. 2.

Sia i pali che la sbarra trasversale devono avere lo stesso spessore di cm. 8. Le reti, fatte di canapa, di juta o nylon, devono essere fissate ai pali ed alla trasversale, dietro le porte. e la loro parte inferiore deve essere sostenuta da aste ricurve o da altri idonei supporti.

La profondità della porta, intesa come distanza tra il bordo interno dei pali della porta verso l'esterno del rettangolo di giuoco è di almeno cm. 80 nella parte superiore e di cm. 100 al livello del terreno.

9) SICUREZZA

Le porte possono essere portatili ma debbono essere saldamente fissate al suolo durante il giuoco.

10) SUPERFICIE DEL RETTANGOLO DI GIUOCO

La superficie deve essere piana, liscia e priva di asperità. È raccomandato l'uso di ricopertura in legno o di materiale sintetico. Non è consentito il cemento o il catrame.

REGOLA 2 - IL PALLONE

1) Caratteristiche

Il pallone deve essere:

- a) sferico
- b) di cuoio o di altro materiale approvato;
- c) di una circonferenza non inferiore a cm. 62 e non superiore a 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 pari a 0.4 - 0.6 atmosfere (400-600g/cm²) a livello del mare.

2) Sostituzione di un pallone difettoso

- a) Il pallone non può essere cambiato durante la gara senza l'autorizzazione dell'arbitro.
- b) Se il pallone scoppia o diventa difettoso durante lo svolgimento della gara la stessa viene interrotta e verrà ripresa facendo cadere un pallone regolare nel punto dove il primo pallone è diventato difettoso
- c) Se il pallone scoppia o diventa difettoso mentre il giuoco è fermo (in un calcio d'inizio, un calcio di rinvio, un calcio d'angolo, un calcio di punizione, un calcio di rigore un tiro libero o una rimessa laterale) si riprende la gara secondo le Regole del Giuoco

REGOLA 3 - NUMERO DEI CALCIATORI

1) Calciatori

La gara è giocata da due squadre, formate ciascuna da un massimo di 5 calciatori, uno dei quali nel ruolo di portiere.

2) Procedura di sostituzione

a) È consentita l'utilizzazione di calciatori di riserva in qualsiasi gara giocata secondo il Regolamento di una competizione ufficiale sotto la giurisdizione della FIFA, della Confederazione o della Federazione Nazionale.

b) È consentito un numero massimo di 7 calciatori di riserva.

c) È consentito un numero illimitato di sostituzioni effettuate durante una gara.

Un calciatore sostituito può partecipare nuovamente al gioco, sostituendo a sua volta un altro calciatore.

d) Per sostituzione s'intende quella effettuata quando il pallone è in gioco o non in gioco e per la quale devono essere osservate le seguenti condizioni:

- il calciatore sostituito deve uscire dal rettangolo di gioco oltrepassando la linea laterale nella propria zona delle sostituzioni;
- il sostituto deve entrare dalla propria zona delle sostituzioni, non prima che il calciatore sostituito abbia completamente oltrepassato la linea laterale;
- i calciatori di riserva, chiamati o meno a partecipare al gioco, sono sottoposti all'autorità ed alla giurisdizione degli arbitri;
- la sostituzione si concretizza quando il sostituto entra nel rettangolo di gioco. Da quel momento egli diventa un calciatore titolare ed il compagno sostituito cessa di esserlo;
- il portiere può scambiare il proprio ruolo con quello di qualsiasi altro calciatore.

3) Infrazioni e Sanzioni

a) Se, durante l'effettuazione di una sostituzione, un sostituto entra nel rettangolo di gioco prima che il calciatore sostituito ne sia completamente uscito:

- il gioco sarà interrotto;
- il calciatore sostituito dovrà lasciare il rettangolo di gioco;
- il sostituto verrà ammonito con il cartellino giallo;
- il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto che sarà calciato dalla squadra avversaria dal punto in cui era il pallone quando il gioco è stato interrotto. Tuttavia, se questo si trovava all'interno dell'area di rigore, il calcio di punizione indiretto a favore della squadra attaccante, sarà calciato da un punto della linea dell'area di rigore più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

b) Se, durante l'effettuazione di una sostituzione, un sostituto entra nel rettangolo di gioco oppure un suo compagno sostituito ne esce da un punto che non sia quello della zona delle sostituzioni:

- il gioco sarà interrotto;
- il calciatore inadempiente sarà ammonito con il cartellino giallo;
- il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto che sarà calciato dalla squadra avversaria dal punto in cui era il pallone quando il gioco è stato interrotto. Tuttavia, se questo si trovava all'interno dell'area di rigore, il calcio di punizione indiretto a favore della squadra attaccante, sarà calciato da un punto della linea dell'area di rigore più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

REGOLA 4 - EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

1) Sicurezza

Un calciatore non può indossare alcun oggetto che sia pericoloso per se stesso o per un altro calciatore, compresi i gioielli di qualsiasi tipo.

2) Equipaggiamento di base

L'equipaggiamento obbligatorio di un calciatore è costituito da maglia, calzoncini, calzettoni, parastinchi e scarpe. Sono consentite soltanto scarpe da ginnastica, scarpe in tela, scarpe morbide con suola di gomma o materiale simile. L'uso delle scarpe è obbligatorio. Se vengono indossati dei calzoncini termici, devono essere dello stesso colore dei calzoncini.

3) Maglie

Le maglie dei calciatori devono essere numerate ed ogni squadra deve portare maglie di colori differenti. Ogni calciatore della stessa squadra deve essere contrassegnato da un numero differente compreso da 1 a 15; i colori dei numeri devono contrastare chiaramente con i colori delle maglie.

In occasione delle gare internazionali i numeri possono apparire anche sul davanti delle maglie, seppure in misura ridotta.

4) Parastinchi

Dovranno essere completamente ricoperti dai calzettoni; sono fatti di un materiale adeguato (gomma, plastica o sostanze similari) e consentono comunque un adeguato grado di protezione.

5) Portieri

Al portiere è consentito indossare pantaloni lunghi. Egli deve indossare dei colori che consentano di distinguerlo facilmente dagli altri calciatori e dagli arbitri. Se un calciatore in campo sostituisce il portiere, sul dorso della maglia del portiere, indossata dal calciatore, deve essere segnato il numero dello stesso calciatore.

6) Infrazioni e Sanzioni

Per qualsiasi infrazione a questa Regola il calciatore in difetto deve essere allontanato dal rettangolo di giuoco per mettere in ordine il proprio equipaggiamento e non potrà rientrarvi se non dopo essersi presentato ad uno degli arbitri che dovrà assicurarsi della regolarità dell'equipaggiamento. Il rientro del calciatore può avvenire soltanto durante un'interruzione del giuoco.

REGOLA 5 - PRIMO ARBITRO

1) L'autorità dell'Arbitro

Per la direzione di ogni gara deve essere designato un primo arbitro. La sua autorità e l'esercizio dei poteri che gli sono conferiti dalle Regole del Giuoco, iniziano nel momento in cui giunge nel luogo dove è ubicato il campo di giuoco e cessano quando se ne sia allontanato definitivamente.

2) Poteri e compiti

L'Arbitro deve:

- applicare le Regole del Giuoco;
- permettere che il giuoco continui quando la squadra contro la quale è stata commessa un'infrazione, ne risulterebbe avvantaggiata e punire l'infrazione se il previsto vantaggio non si dovesse verificare;
- prendere nota dei fatti relativi alla gara e fornire alle autorità competenti un referto di gara che comprende le informazioni su qualsiasi provvedimento disciplinare preso nei confronti dei calciatori e/o dei dirigenti di squadra e su qualsiasi fatto e incidente occorso prima, durante o dopo la gara;
- svolgere le funzioni di cronometrista in assenza del cronometrista ufficiale;
- interrompere, sospendere o decretare la fine della gara a causa di qualsiasi infrazione delle Regole o di qualsiasi tipo di interferenza esterna;
- prendere provvedimenti disciplinari nei confronti di calciatori colpevoli di infrazioni punibili con l'ammonizione e l'espulsione;
- assicurarsi che non entrino nel rettangolo di giuoco persone non autorizzate;
- interrompere il giuoco se ritiene che un calciatore sia gravemente infortunato ed assicurarsi che venga trasportato fuori dal rettangolo di giuoco;
- lasciare proseguire il giuoco fino a quando il pallone cessa di essere in giuoco se, a suo avviso, un calciatore è lievemente infortunato;
- garantire che ogni pallone usato sia conforme alla Regola 2

3) Decisioni dell'arbitro

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

REGOLA 6 - SECONDO ARBITRO

1) Compiti

a) Per il regolare svolgimento della gara dovrà essere designato un secondo arbitro. Egli opererà dal lato opposto a quello del primo arbitro.

b) Il secondo arbitro assiste il primo nel controllo della gara secondo quanto prescritto dalle Regole del Giuoco.

Inoltre, il secondo arbitro ha il potere discrezionale di interrompere il giuoco per qualsiasi infrazione alle Regole e verifica che le sostituzioni avvengano in modo regolare.

c) In caso di indebita interferenza del secondo arbitro, il primo lo dispenserà dai suoi compiti, disponendone la sostituzione. Di questo il primo arbitro dovrà fare menzione nel referto di gara mettendone a conoscenza le autorità competenti.

REGOLA 7 - CRONOMETRISTA E TERZO ARBITRO

1) Compiti

Per ogni gara sono designati un cronometrista ed un terzo arbitro che avranno la loro posizione all'esterno del rettangolo di giuoco, all'altezza della linea mediana, sullo stesso lato delle zone delle sostituzioni.

Il cronometrista ed il terzo arbitro saranno provvisti, dall'Associazione o dalla Società sul terreno della quale si svolge la gara, di un adeguato cronometro e dell'equipaggiamento necessario per indicare il numero di falli accumulati.

Nel caso di indebito intervento da parte del cronometrista oppure del terzo arbitro, l'arbitro li solleva dai loro incarichi, provvederà a sostituirli e ad informarne le autorità competenti mediante il referto di gara.

In caso di infortunio, il terzo arbitro può sostituire sia il primo arbitro che il secondo arbitro.

2) Il Cronometrista

a) controlla che la durata della gara corrisponda a quanto prescritto dalla Regola 8; cioè:

- aziona il cronometro al fischio d'inizio della gara;
- arresta il cronometro nel momento in cui il pallone non è in giuoco;
- aziona di nuovo il cronometro in seguito ad una rimessa laterale, una rimessa dal fondo, un calcio d'angolo, un calcio di punizione, un calcio dal punto di rigore o dal punto di tiro libero, un timeout o una rimessa in giuoco da parte dell'arbitro;

b) controlla il time-out di un minuto;

c) controlla il tempo effettivo di due minuti di penalità, in caso di espulsione di un calciatore;

d) indica la fine del primo tempo, la fine della gara, la fine dei tempi supplementari e la fine dei time-out per mezzo di un fischietto o di un altro segnale acustico diverso da quello usato dall'arbitro

e) registra tutti i time-out richiesti da ciascuna squadra, informa gli arbitri e le squadre ed indica il permesso per il time-out, se richiesto dall'allenatore di una delle due squadre (Regola 8);

f) registra i primi cinque falli commessi da ciascuna squadra e rilevati dagli arbitri in ognuno dei due tempi e segnala quando viene commesso il quinto fallo da una delle due squadre.

3) Il Terzo Arbitro

Il terzo arbitro assiste il cronometrista. Egli:

- registra i primi cinque falli commessi da ciascuna squadra e rilevati dagli arbitri in ognuno dei due tempi, e segnala quando viene commesso il quinto fallo da una delle due squadre;
- prende nota del numero dei calciatori che segnano delle reti;
- registra il numero di coloro che vengono ammoniti o espulsi;
- fornisce qualsiasi altra informazione attinente al giuoco.

REGOLA 8 - DURATA DELLA GARA

1) Periodi di giuoco

La durata della gara è stabilita in due periodi di 20 minuti effettivi di giuoco ciascuno. Il controllo dei tempi sarà effettuato da un cronometrista le cui funzioni sono stabilite dalla Regola 7 del presente Regolamento.

La durata di ciascun tempo deve essere prolungata per poter effettuare un calcio di rigore.

2) Time-out

Le due squadre hanno la possibilità di richiedere un minuto di time-out per ogni tempo di gara, rispettando le seguenti norme:

- a) gli allenatori delle squadre sono autorizzati a richiedere al cronometrista un time-out di un minuto;
- b) il time-out di un minuto può essere richiesto in qualsiasi momento, ma deve essere concesso soltanto se la squadra è in possesso del pallone;
- c) il cronometrista autorizzerà il permesso di un time-out quando il pallone non è in giuoco, usando un fischietto o un segnale acustico diverso da quelli usati dagli arbitri della gara;
- d) quando viene accordato un time-out i calciatori debbono rimanere all'interno del rettangolo di giuoco. Se devono ricevere istruzioni dal proprio allenatore, ciò può avvenire soltanto dal bordocampo, all'altezza della propria panchina. La persona che darà loro istruzioni non potrà entrare sul terreno di giuoco.
- e) se una squadra non ha richiesto il time-out al quale aveva diritto nel primo tempo di gara, non lo potrà recuperare nel secondo.

3) L'intervallo di metà gara

L'intervallo di metà gara non potrà superare i 15 minuti.

REGOLA 9 - CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIUOCO

1) Preliminari

La scelta della metà del rettangolo di giuoco viene sorteggiata con una moneta. La squadra che vince il sorteggio sceglie la porta contro cui attaccherà nel primo periodo di giuoco. L'altra squadra ha diritto a battere il calcio d'inizio della gara.

La squadra che vince il sorteggio ha diritto a battere il calcio d'inizio del secondo tempo della gara.

Nel secondo periodo della gara le squadre invertono le rispettive metà del rettangolo da giuoco ed attaccano in direzione della porta opposta.

2) Il calcio d'inizio

Il calcio d'inizio è un modo di iniziare la gara o di riprendere il giuoco:

- a) all'inizio della gara;
- b) dopo che una rete è stata segnata;
- c) all'inizio del secondo periodo di giuoco;
- d) all'inizio di ogni tempo supplementare;

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

3) Procedura

La procedura per il calcio d'inizio è la seguente:

- a) tutti i calciatori devono trovarsi nelle rispettive metà del rettangolo di giuoco;
- b) i calciatori della squadra che non batte il calcio d'inizio devono posizionarsi ad una distanza di almeno m. 3 dal pallone fino a quando questo non sia in giuoco;
- c) il pallone deve essere fermo al suolo nel punto centrale del rettangolo di giuoco;
- d) l'arbitro emette il fischio che autorizza il calcio d'inizio;
- e) il pallone è in giuoco quando viene calciato e si muove in avanti;
- f) il calciatore che batte il calcio d'inizio non può toccare nuovamente il pallone prima che lo abbia toccato un altro calciatore;
- g) quando una squadra segna una rete, il calcio d'inizio spetta all'altra squadra.

4) Infrazioni e Sanzioni

Se il calciatore che ha battuto il calcio d'inizio giuoca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato o giuocato da un altro calciatore dovrà essere accordato un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria, dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.

Per qualsiasi altra infrazione commessa nel battere il calcio d'inizio, quest'ultimo deve essere ripetuto.

5) Rimessa in giuoco del pallone

Dopo un'interruzione temporanea di giuoco provocata da una causa non prevista dalle Regole del Giuoco la gara deve essere ripresa con una rimessa in giuoco del pallone da parte dell'arbitro.

6) Procedura per la rimessa in giuoco del pallone

La procedura è la seguente:

- a) uno dei due arbitri lascia cadere il pallone nel punto in cui si trovava al momento dell'interruzione, salvo che si tratti dell'area di rigore; in tale caso deve farlo cadere sulla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui si trovava al momento dell'interruzione.
- b) il giuoco riprende non appena il pallone tocca il suolo.

7) Infrazioni e Sanzioni

La rimessa del pallone deve essere ripetuta:

- a) se il pallone viene toccato da un calciatore prima di entrare in contatto con il suolo;
- b) se il pallone esce dal rettangolo di giuoco dopo il contatto con il suolo, senza essere stato toccato da un calciatore.

REGOLA 10 - PALLONE IN GIUOCO E NON IN GIUOCO

1) Pallone non in giuoco

Il pallone non è in giuoco quando:

- a) ha interamente oltrepassato, sia in terra sia in aria, una linea laterale o una linea di porta;
- b) il giuoco è stato interrotto dall'arbitro;
- c) tocca il soffitto.

2) Pallone in giuoco

Il pallone è in giuoco in tutti gli altri casi ivi compreso quando:

- a) rimbalza nel rettangolo di giuoco dopo aver colpito un palo o la sbarra trasversale della porta;
- b) rimbalza su uno degli arbitri che si trova all'interno del rettangolo di giuoco.

REGOLA 11 - SEGNATURA DI UNA RETE

1) Segnatura di una rete

Salvo le eccezioni previste dalle Regole del Giuoco, una rete risulta segnata quando il pallone ha interamente superato la linea di porta, tra i pali e sotto la sbarra trasversale, sempreché non sia stato lanciato, portato o colpito intenzionalmente con la mano o con il braccio da un calciatore della squadra attaccante, portiere compreso.

2) Squadra vincente

La squadra che ha segnato il maggior numero di reti durante una gara, risulta vincente. Se non è stata segnata nessuna rete o se le squadre hanno segnato un eguale numero di reti, la gara risulta pari.

3) Regole della competizione

Per le partite che si concludono in parità, le regole della competizione possono prevedere l'aggiunta di tempi supplementari o altre procedure per determinare la squadra vincente della gara.

REGOLA 12 - FALLI E COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO

I falli ed i comportamenti antisportivi devono essere puniti come segue:

1) Calcio di punizione diretto

Alla squadra avversaria viene accordato un calcio di punizione diretto quando un calciatore commette uno dei seguenti sei falli in un modo che l'arbitro ritiene imprudente, spericolato o con sproporzionata vigoria:

- 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;
- e) colpire o tentare di colpire un avversario
- f) spingere un avversario.

Alla squadra avversaria viene accordato un calcio di punizione diretto anche quando un calciatore commette una delle seguenti infrazioni:

- g) trattiene un avversario;
- h) sputa contro un avversario;
- i) tenta di giocare il pallone intervenendo in scivolata da tergo su un avversario che sia in possesso del pallone o che sia in procinto di giocarlo (contrasto da tergo scivolato). Questa norma non si applica al portiere che si trova nella propria area di rigore, purché egli non giochi in maniera imprudente, spericolata o con sproporzionata vigoria;
- l) tocca deliberatamente 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 va battuto dal punto in cui è stato commesso il fallo.

I falli sopra elencati sono considerati falli cumulativi.

2) Calcio di rigore

Viene assegnato un calcio di rigore quando un calciatore commette uno dei suddetti falli all'interno della propria area di rigore, indipendentemente dalla posizione del pallone, purché lo stesso sia in giuoco.

3) Calcio di punizione indiretto

Alla squadra avversaria viene assegnato un calcio di punizione indiretto quando il portiere commette una delle seguenti infrazioni:

- a) dopo essersi spossato del pallone, lo riceve di ritorno da un compagno prima che abbia superato la linea mediana o senza che sia stato giocato o toccato da un avversario;
- b) tocca o controlla il pallone con le mani (nella propria area di rigore) dopo che questo gli sia stato volontariamente passato con i piedi, da un compagno di squadra;
- c) tocca o controlla con le mani (nella propria area di rigore) il pallone passatogli direttamente su una rimessa dalla linea laterale, effettuata da un compagno di squadra;
- d) tocca o controlla il pallone con le mani o con i piedi, in qualsiasi parte del rettangolo di giuoco, per più di quattro secondi, tranne quando ciò avviene nella metà del rettangolo di giuoco della squadra avversaria.

Alla squadra avversaria viene assegnato un calcio di punizione indiretto, che dovrà essere battuto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, anche quando, secondo il parere dell'arbitro, un calciatore:

- e) gioca in modo pericoloso;
- f) impedisce intenzionalmente la progressione di un avversario senza che il pallone sia giocato;
- g) ostacola il portiere nell'atto di liberarsi del pallone che ha tra le mani;
- h) commette qualsiasi altra infrazione, non precedentemente menzionata nella Regola 12, per la quale il giuoco viene interrotto per ammonire o espellere un calciatore.

Il calcio di punizione indiretto deve essere battuto nel punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che questa non sia stata commessa all'interno della propria area di rigore. In questo caso il calcio di punizione dovrà essere battuto da un punto della linea dell'area di rigore che sia il più vicino possibile a quello dove è stata commessa l'infrazione.

4) Sanzioni disciplinari

— Falli passibili di ammonizione —

Un calciatore deve essere ammonito con il cartellino giallo quando commette una delle seguenti infrazioni:

- a) si rende colpevole di comportamento antisportivo;
- b) manifesta dissenso con parole e gesti;
- c) trasgredisce ripetutamente le Regole del Giuoco;
- d) ritarda la ripresa del giuoco;
- e) non rispetta la distanza prescritta quando il giuoco viene ripreso con un calcio d'angolo, una rimessa laterale, un calcio di punizione;
- f) entra o rientra nel rettangolo di giuoco senza il permesso dell'arbitro o infrange la procedura della sostituzione;
- g) abbandona deliberatamente il rettangolo di giuoco senza il permesso dell'arbitro.

Per una qualsiasi delle suddette infrazioni, viene accordato, alla squadra avversaria, un calcio di punizione indiretto da battersi nel punto in cui è stata commessa l'infrazione. Se l'infrazione è stata commessa all'interno della propria area di rigore, il calcio di punizione indiretto deve essere battuto sulla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.

— Falli passibili di espulsione —

Un calciatore deve essere espulso con il cartellino rosso quando commette una delle seguenti infrazioni:

- h) si rende colpevole di condotta violenta;
- i) si rende colpevole di un fallo violento di giuoco;
- l) sputa contro un avversario o qualsiasi altra persona;
- m) priva la squadra avversaria di una rete o di una evidente opportunità di segnare una rete, toccando deliberatamente il pallone con le mani. Questo non si applica ad un portiere all'interno della propria area di rigore (condotta gravemente sleale);
- n) priva di una evidente opportunità di segnare una rete un avversario che si dirige verso la porta opposta, mediante un fallo punibile con un calcio di punizione diretto o un calcio di rigore (condotta gravemente sleale);
- o) usa un linguaggio offensivo, ingiurioso o minaccioso;
- p) riceve una seconda ammonizione nella stessa gara.

Se il giuoco viene interrotto perché un calciatore viene espulso per le infrazioni (o) o (p), senza che siano state commesse ulteriori infrazioni alle Regole del Giuoco, il giuoco viene ripreso con un calcio di punizione indiretto, assegnato alla squadra avversaria, dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.

Tuttavia, se l'infrazione viene commessa nella propria area di rigore, il calcio di punizione indiretto viene battuto dalla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.

REGOLA 13 - CALCI DI PUNIZIONE

1) Calci di punizione

I calci di punizione sono diretti ed indiretti.

Nel momento in cui viene battuto il calcio di punizione, il pallone deve essere fermo ed il calciatore che lo ha effettuato non potrà giocarlo una seconda volta fino a quando il pallone stesso non sia stato toccato o giocato da un altro calciatore.

2) Il calcio di punizione diretto

Con un calcio di punizione diretto può essere segnata direttamente una rete contro la squadra che ha commesso il fallo.

3) Il calcio di punizione indiretto

Con un calcio di punizione indiretto può essere segnata una rete soltanto se il pallone tocca un altro calciatore prima di entrare in porta.

4) Posizione del calcio di punizione

a) Quando viene battuto un calcio di punizione, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una distanza di almeno 5 metri dal pallone prima che questo sia giocato.

b) Il pallone è in gioco dopo che è stato toccato e si muove.

5) Infrazioni e Sanzioni

a) Quando un calciatore della squadra avversaria non rispetta la distanza prescritta per l'esecuzione di un calcio di punizione, il calcio di punizione deve essere ripetuto;

b) Se il calciatore che ha battuto il calcio di punizione tocca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato o giocato da un altro calciatore deve essere concesso, a favore della squadra avversaria, un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione. Tuttavia, se quest'ultima è stata commessa all'interno dell'area di rigore, il calcio di punizione indiretto sarà battuto dalla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui l'infrazione è stata commessa;

c) Se la squadra che deve battere il calcio di punizione impiega più di 4 secondi per eseguirlo, sarà accordato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria.

6) Segnali

a) Calcio di punizione diretto: l'arbitro mantiene un braccio orizzontalmente indicando la direzione in cui il calcio deve essere battuto. Nel caso in cui il fallo venga considerato come un fallo cumulativo, l'arbitro punta verso terra con l'indice dell'altro braccio appunto per indicare, al terzo arbitro o al cronometrista, che tale fallo viene considerato come fallo cumulativo.

b) Calcio di punizione indiretto: l'arbitro indica un calcio di punizione indiretto alzando il suo braccio al di sopra della testa. Egli mantiene il braccio in tale posizione fino a quando il calcio di punizione non sia stato battuto ed il pallone non abbia toccato un altro calciatore o cessi di essere in gioco.

REGOLA 14 - FALLI CUMULATIVI

1) Falli cumulativi

- a) Sono quelli puniti con un calcio di punizione diretto ed elencati nella Regola 12, p.to 1 dalla lettera (a) alla lettera (l).
b) I primi cinque falli accumulati da ciascuna delle due squadre durante ogni tempo di gara, saranno registrati sul referto di gara.

2) Posizione del calcio di punizione

- a) Per i primi cinque falli cumulativi registrati per ciascuna delle due squadre durante ogni tempo di gara:
- i calciatori della squadra avversaria possono formare una barriera per difendersi da un calcio di punizione;
 - tutti i calciatori avversari debbono trovarsi ad almeno 5 metri di distanza dal pallone finché esso non è in giuoco;
 - una rete può essere segnata direttamente con un calcio di punizione.
- b) Dal sesto fallo cumulativo per ciascuna delle due squadre in ognuno dei due tempi:
- i calciatori della squadra avversaria non potranno formare una barriera per difendersi dal calcio di punizione;
 - il calciatore che esegue il tiro libero deve essere debitamente identificato;
 - il portiere deve rimanere nella propria area di rigore ad almeno 5 m. dal pallone;
 - tutti gli altri calciatori non devono oltrepassare la linea immaginaria che attraversa il pallone, parallela alla linea di porta, fuori dall'area di rigore. Debbono trovarsi a 5 m. dal pallone e non possono ostacolare il calciatore che effettua il tiro libero. Nessun calciatore può oltrepassare la linea immaginaria fino a quando il pallone non sia regolarmente in giuoco.

3) Procedura

La procedura per l'esecuzione del tiro libero è la seguente:

- a) il calciatore che effettua il tiro libero deve calciare con l'intenzione di segnare una rete e non può passare il pallone ad altri calciatori;
- b) dopo che il tiro libero è stato effettuato, nessun calciatore potrà toccare o giocare il pallone fino a quando questo non sia stato toccato o giocato dal portiere, non sia rimbalzato dal palo o dalla sbarra trasversale;
- c) nessun tiro libero può essere calciato da una distanza inferiore a 6 m. dalla linea della porta (misurato dallo spazio compreso tra i pali della porta - vedi Regola 13);
- d) se un calciatore commette il sesto fallo della sua squadra nella metà del rettangolo di giuoco avversario o nella parte del rettangolo compresa tra la linea mediana e la parallela immaginaria passando per il punto del tiro libero, il tiro libero deve essere battuto nel punto del tiro libero;
- e) se un calciatore commette il sesto fallo della sua squadra nella propria metà del campo, tra la linea da 10 m. e la sua linea di porta, la squadra alla quale è stato assegnato il calcio di punizione può scegliere se batterlo dal secondo punto di rigore o dal punto in cui è stata commessa l'infrazione;
- f) se un incontro si prolunga nei tempi supplementari, tutti i falli (cumulativi) commessi nel secondo tempo regolamentare andranno a sommarsi a quelli (cumulativi) dei tempi supplementari.

4) Infrazioni e Sanzioni

Per una delle seguenti situazioni:

- a) Se un calciatore della squadra difendente commette un'infrazione a questa Regola:
- il tiro libero dovrà essere ripetuto solo se non è stata segnata una rete;
 - il tiro libero non verrà ripetuto se la rete è stata segnata.
- b) Se un calciatore della stessa squadra di quella che batte il tiro libero, commette un'infrazione a questa Regola:
- il tiro libero dovrà essere ripetuto se viene segnata una rete
 - il tiro libero non dovrà essere ripetuto se non è stata segnata una rete
- c) Se il calciatore che batte il tiro libero commette un'infrazione a questa Regola dopo che il pallone è in giuoco:
- verrà assegnato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria che sarà battuto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che ciò sia avvenuto nell'area di rigore, nel qual caso il calcio di punizione indiretto sarà battuto sulla linea dell'area di rigore, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo.

REGOLA 15 - CALCIO DI RIGORE

Un calcio di rigore viene concesso contro una squadra che commette una delle infrazioni punibili con un calcio di punizione diretto, all'interno della propria area di rigore e mentre il pallone è in giuoco.

Una rete può essere segnata direttamente con un calcio di rigore.

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

1) Posizione del pallone e dei calciatori

a) Il pallone viene collocato sul punto del calcio di rigore

b) Il calciatore che batte il calcio di rigore è debitamente identificato

c) Il portiere difendente rimane sulla sua linea di porta, di fronte al calciatore incaricato del tiro, tra i due pali della porta, fino a quando il pallone non viene calciato.

d) Tutti i calciatori, tranne l'incaricato del tiro, devono posizionarsi:

- all'interno del rettangolo di giuoco;
- fuori dall'area di rigore;
- dietro o sulla linea immaginaria passante per il punto del rigore parallela alla linea di porta;
- almeno a 5 m. dal punto del calcio di rigore.

2) Procedura

La procedura è la seguente:

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

b) egli non può giocare una seconda volta il pallone fino a quando lo stesso non è stato toccato o giocato da un altro calciatore;

c) il pallone è in giuoco appena è toccato e si muove in avanti;

d) se il calcio di rigore viene concesso allo scadere di uno dei tempi regolamentari o supplementari la gara deve essere prolungata per consentire l'esecuzione o la ripetizione di un calcio di rigore e la rete sarà considerata valida se, prima di passare tra i pali della porta e sotto la sbarra trasversale, il pallone tocca uno o entrambi i pali della porta oppure la sbarra trasversale o il portiere o una combinazione di uno o più dei suddetti elementi.

3) Infrazioni e Sanzioni

a) Se un calciatore della squadra difendente commette un'infrazione a questa Regola:

- il calcio di rigore dovrà essere ripetuto solo se la rete non è stata segnata;
- il calcio di rigore non dovrà essere ripetuto se è stata segnata una rete.

b) Se un compagno di squadra del calciatore incaricato del tiro commette un'infrazione a questa Regola:

- il calcio di rigore dovrà essere ripetuto se è stata segnata una rete
- il calcio di rigore non dovrà essere ripetuto se non è stata segnata una rete.

c) Se il calciatore che ha battuto il calcio di rigore commette un'infrazione a questa Regola, con il pallone in giuoco, alla squadra avversaria viene concesso un calcio di punizione indiretto che dovrà essere calciato dal punto in cui è stato commesso il fallo. Se il fallo è stato commesso all'interno dell'area di rigore, il calcio di punizione indiretto sarà battuto dalla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello in cui l'infrazione è stata commessa.

REGOLA 16 - RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

La rimessa dalla linea laterale è un modo di riprendere il gioco.
Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dalla linea laterale.

1) La rimessa laterale viene concessa:

- a) quando il pallone oltrepassa interamente una linea laterale, sia a terra sia in aria, o colpisce il soffitto;
- b) dal punto in cui ha oltrepassato la linea laterale;
- c) alla squadra avversaria del calciatore che ha toccato per ultimo il pallone.

2) Posizione del pallone e dei calciatori

- a) Il pallone deve essere fermo sulla linea laterale e deve essere rimesso in gioco in qualsiasi direzione.
- b) Il calciatore che esegue la rimessa dalla linea laterale deve avere una parte di ciascun piede o sulla linea laterale o sul campo per destinazione.
- c) I calciatori della squadra difendente si devono trovare ad almeno 5 m. dal pallone.

3) Procedura

La procedura è la seguente:

- a) Il calciatore che esegue la rimessa dalla linea laterale deve farlo entro 4 secondi dal momento in cui viene in possesso del pallone;
- b) il calciatore che effettua la rimessa dalla linea laterale non può giocare il pallone una seconda volta prima che sia toccato o giocato da un altro calciatore;
- c) il pallone è in gioco immediatamente dopo che è stato calciato o toccato.

4) Infrazioni e Sanzioni

- a) Viene accordato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria se il calciatore che effettua la rimessa dalla linea laterale gioca il pallone una seconda volta prima che sia stato toccato o giocato da un altro calciatore. Il calcio di punizione indiretto viene eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che ciò sia avvenuto nell'area di rigore, nel qual caso il calcio di punizione indiretto sarà battuto dalla linea dell'area di rigore, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso l'infrazione.
- b) La rimessa dalla linea laterale viene ripetuta da un calciatore della squadra avversaria se:
 - la rimessa dalla linea laterale non è stata effettuata regolarmente;
 - la rimessa dalla linea laterale viene effettuata da un punto diverso da quello in cui il pallone ha oltrepassato la linea laterale;
 - la rimessa dalla linea laterale non è stata effettuata entro 4 secondi dal momento in cui il calciatore è entrato in possesso del pallone.

REGOLA 17 - RIMESSA DAL FONDO

La rimessa dal fondo è un modo di riprendere il giuoco.
Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dal fondo.

1) La rimessa dal fondo viene concessa

a) quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, oltrepassa interamente la linea di porta, sia a terra che in aria, e non è stata segnata una rete come prescritto dalla Regola 11.

2) Procedura

La procedura è la seguente:

a) Il portiere lancia il pallone con le mani da un punto qualsiasi all'interno dell'area di rigore;

b) I calciatori della squadra avversaria dovranno rimanere al di fuori dell'area di rigore finché il pallone non è in giuoco;

c) il portiere non dovrà giocare il pallone una seconda volta finché questo non sia stato toccato o giocato da un altro calciatore;

d) il pallone sarà in giuoco quando sarà uscito completamente fuori dall'area di rigore.

3) Infrazione e Sanzioni

a) se il pallone non viene lanciato direttamente fuori dall'area di rigore, viene ripetuta la rimessa dal fondo;

b) se, dopo che il pallone è in giuoco, il portiere tocca il pallone una seconda volta, prima che sia stato toccato o giocato da un altro calciatore, viene concesso un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che ciò sia avvenuto nell'area di rigore,

nel qual caso il calcio di punizione indiretto sarà battuto dalla linea dell'area di rigore, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo.

c) se il portiere, dopo aver rimesso in giuoco il pallone, lo riceve di ritorno da un compagno di squadra, alla squadra avversaria viene concesso un calcio di punizione indiretto dal punto della linea dell'area di rigore più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.

d) se il pallone è giocato dopo 4 secondi, contati dal momento in cui il portiere entra in possesso del pallone, sarà accordato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria che sarà battuto sulla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello in cui l'infrazione è stata commessa.

REGOLA 18 - CALCIO D'ANGOLO

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

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

1) Viene concesso un calcio d'angolo

a) quando il pallone toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, oltrepassa interamente la linea di porta, sia in terra sia in aria, e non è stata segnata una rete come prescritto dalla Regola 11.

2) Procedura

La procedura è la seguente:

a) il pallone deve essere collocato all'interno dell'area d'angolo;

b) i calciatori della squadra avversaria devono rimanere a 5 m. almeno dal pallone finché esso non è in giuoco;

c) il pallone viene calciato da un calciatore della squadra attaccante;

d) il pallone è in giuoco quando viene toccato e si muove;

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

3) Infrazioni e Sanzioni

a) Alla squadra avversaria viene assegnato un calcio di punizione indiretto quando:

- il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo gioca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato o giocato da un altro calciatore. Il calcio di punizione indiretto viene battuto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione;

- il calcio d'angolo non viene battuto entro 4 secondi dal momento in cui il calciatore che lo deve battere entra in possesso del pallone ed il calcio di punizione indiretto viene eseguito dall'arco d'angolo.

IL REGOLAMENTO DEL CALCIO A 5

- 1 Il rettangolo di giuoco
- 2 Il pallone
- 3 Numero dei calciatori
- 4 Equipaggiamento dei calciatori
- 5 Primo arbitro
- 6 Secondo arbitro
- 7 Cronometrista e terzo arbitro
- 8 Durata della gara
- 9 Calcio d'inizio e ripresa del giuoco
- 10 Pallone in giuoco e non in giuoco
- 11 Segnatura di una rete
- 12 Falli e comportamento antisportivo
- 13 Calci di punizione
- 14 Falli cumulativi
- 15 Calcio di rigore
- 16 Rimessa dalla linea laterale
- 17 Rimessa dal fondo
- 18 Calcio d'angolo