

**REGOLE DEL
GIUOCO CALCIO
E
REGOLE DEL GIUOCO
CALCIO A CINQUE**

REGOLE DEL GIUOCO CALCIO

- **Decisioni I.F.A.B.**
- **Decisioni F.I.G.C.**

REGOLA 1

IL TERRENO DI GIUOCO

1) Dimensioni

Il terreno di giuoco deve essere un rettangolo della lunghezza massima di m.120 e minima di m.90; della larghezza massima di m. 90 e minima di m. 45. Per le gare internazionali le misure devono essere: lunghezza massima m.110, minima m.100; larghezza massima m.75, minima m.64. In ogni caso la lunghezza deve essere maggiore della larghezza.

2) Segnatura

Il terreno di giuoco deve essere segnato con linee chiaramente visibili, e non da solchi a forma di «V» la cui larghezza non deve superare cm. 12.

I lati maggiori del rettangolo sono denominati linee laterali, quelli minori linee di porta.

In ogni angolo del terreno di giuoco deve essere fissata una bandierina su di un'asta di altezza non inferiore a m. 1,50, la cui estremità superiore non deve essere appuntita.

Una bandierina analoga potrà essere fissata sui due lati maggiori del terreno, a non meno di un metro di distanza dalla linea laterale, all'altezza della linea mediana. Il centro del terreno di giuoco deve essere visibilmente segnato con un apposito punto del diametro di cm 22, intorno al quale deve essere segnata una circonferenza avente il raggio di m 9,15.

3) Area di porta

Alle due estremità del terreno di giuoco, a distanza di m.5,50 da ciascun palo della porta, verso l'interno, devono essere tracciate due linee perpendicolari alla linea di porta, lunghe m.5,50. Esse devono essere congiunte da una linea parallela alla linea di porta. Entrambe le aree delimitate da dette linee e dalla linea di porta sono denominate «area di porta».

4) Area di rigore

Alle due estremità del terreno di giuoco, a distanza di m.16,50 da ciascun palo della porta, verso l'interno, devono essere tracciate due linee perpendicolari alla linea di porta, lunghe m.16,50. Esse devono essere congiunte da una linea parallela alla linea di porta. Entrambe le aree delimitate da dette linee e dalla linea di porta sono denominate «area di rigore».

Entro ciascuna area di rigore, alla distanza di m. 11 dal centro della linea di porta, lungo una linea immaginaria perpendicolare ad essa, deve essere segnato in modo ben visibile un punto denominato «punto del calcio di rigore» del diametro di cm 22. Da ciascun punto del calcio di rigore deve essere tracciato, all'esterno dell'area di rigore, un arco di circonferenza avente il raggio di m.9,15.

5) Area d'angolo

Da ciascuno dei vertici del terreno, in cui sono infisse le bandierine d'angolo, all'interno del terreno, deve essere tracciato un quarto di circonferenza avente il raggio di m. 1.

6) Le porte

Al centro di ciascuna linea di porta devono essere collocate le porte, costituite da due pali verticali, equidistanti dalle bandierine d'angolo e distanti fra loro m 7,32 (misura interna) e riuniti alle loro estremità

superiori da una sbarra trasversale il cui bordo inferiore deve risultare a m 2,44 dal livello del terreno. Per motivi di sicurezza le porte, incluse quelle mobili, dovranno essere ancorate solidamente al terreno.

La larghezza e lo spessore dei pali e della sbarra trasversale non dovranno essere superiori a 12 cm. I pali della porta e la sbarra trasversale dovranno avere la stessa larghezza.

Dietro le porte debbono essere fissate, ai pali, alle sbarre trasversali ed al terreno, delle reti opportunamente tese e sistemate in modo da non disturbare il portiere.

Nota esplicativa:

Reti delle porte: le reti, in canapa, muta o nylon, sono ammesse a condizione che i fili della rete in nylon non siano più sottili di quelli in canapa o juta.

Decisioni I.F.A.B.

- 1) *Nelle gare internazionali le dimensioni del terreno di giuoco devono essere massimo m. 1 10 x 75, minimo m. 100 x 64.*
- 2) *Le Federazioni nazionali devono attenersi strettamente a tali dimensioni. Ogni Federazione nazionale che organizzi una gara internazionale è tenuta, prima della gara, a fornire informazioni alla Federazione ospitata sulla ubicazione e sulla dimensioni del terreno di giuoco.*

3) *L'I.F.A.B. ha approvato la seguente tabella delle misure per le Regole del Giuoco:*

130 yards	m.	120,00
120 »	»	110,00
110 »	»	100,00
100 »	»	90,00
80 »	»	75,00
70 »	»	64,00
50 »	»	45,00
18 »	»	16,50
12 »	»	11, 00
10 »	»	9,15

8	»	»	7,32
6	»	»	5,50
1 yard		»	0,915
8 feet		»	2,44
5	»	»	1,50
28 inches		»	0,71
27	»	»	0,68
5	»	»	0,12
9	»	»	0,22

(diametro punto di centro campo e del calcio di rigore)

3/4 inches	m.	0,019
------------	-------	----	-------

1/2 »	» 0,0127
3/8 »	» 0,010
14 ounces	gr 396
16 »	» 453
8,5 lb/s. q. in.	gr/cm ² 600
15,6 lb/s. q. in.	gr/cm ² 1100

- 4) *La linea di porta deve essere segnata con la identica larghezza dei pali di porta e della sbarra trasversale, di modo che la linea ed i pali risultino di uguale dimensione.*
- 5) *I m. 5,50 (per la segnatura dell'area di porta) ed i m. 16,50 (per la segnatura dell'area di Rigore), misurati lungo la linea di porta, devono partire dalle facce interne dei pali di porta.*
- 6) *Le aree interne del terreno di giuoco comprendono la larghezza delle linee che le delimitano.*
- 7) *Le Federazioni nazionali, particolarmente per le gare internazionali, devono provvedere all'attrezzatura tipo in modo che le Regole del Giuoco siano rigorosamente osservate, in special modo per ciò che concerne*

la circonferenza ed il peso del pallone. Tutti i casi di inosservanza delle prescrizioni regolamentari devono essere riferiti alla F. 1. F. A.

- 8) *In una gara giocata secondo il Regolamento di un campionato, se la sbarra trasversale viene spostata o rotta, il giuoco deve essere interrotto e la gara avrà termine, salvo che la sbarra trasversale non venga riparata o sostituita e non costituisca ulteriormente causa di pericolo per i calciatori.*

Una corda non può sostituire validamente la sbarra trasversale.

In una gara amichevole, a seguito di reciproco accordo, il giuoco può essere ripreso senza la sbarra trasversale purché questa sia, stata smontata e non costituisca ulteriore pericolo per i calciatori. In tale caso può essere utilizzata una corda per costituire la sbarra trasversale.

Se non si utilizza una corda ed il pallone oltrepassa la linea di porta in un punto che, a giudizio dell'arbitro, si trovi al di sotto di quello ove si sarebbe dovuta trovare la sbarra trasversale, la rete deve essere concessa.

L'arbitro riprenderà il giuoco con una propria rimessa nel punto in cui si trovava il pallone nel momento in cui il giuoco è stato interrotto; se l'interruzione avviene nell'area di porta la rimessa sarà effettuata dalla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta, nel punto più vicino dove si trovava il pallone al momento dell'interruzione.

- 9) *Le Federazioni nazionali possono specificare, per i pali di porta e la sbarra trasversale, le dimensioni massime e minime che esse riterranno appropriata, tenendo conto dei limiti fissati nella Regola 1.*

- 10) *I pali di porta e la sbarra trasversale possono essere di legno, di metallo o di altro materiale ulteriormente approvato dall'I.F.A.B. Essi possono essere di forma quadrata, rettangolare, circolare, semicircolare o*

ellittica. I pali di porta e la sbarra trasversale di altro materiale o di altra forma non sono consentito. I pali della porta e la sbarra trasversale devono essere di colore bianco.

11) E' vietata qualsiasi pubblicità connessa al terreno di giuoco o disposta su di esso. In particolare si vieta l'utilizzazione di qualsiasi tipo di materiale pubblicitario nelle reti delle porte, dei pali delle stesse e delle bandierine d'angolo. Inoltre nessuna attrezzatura o strumento non attinenti al giuoco (macchine da presa, telecamere, microfoni, ecc.) potrà essere collocata sulle strutture utilizzate per il giuoco stesso. Si fa inoltre divieto di riprodurre sul terreno di giuoco (manto erboso) i logo della FIFA, delle Confederazioni Continentali, delle Federazioni Nazionali, delle leghe, delle Società o di qualsiasi altro logo.

12) In relazione allo stato del terreno di giuoco, le gare internazionali devono avere inizio soltanto a seguito di accordo, raggiunto nel giorno fissato per l'incontro, fra i rappresentanti delle due Federazioni e l'arbitro designato.

13) Le Federazioni nazionali, particolarmente in occasione delle gare internazionali, dovrebbero:

- limitare il numero dei fotografi intorno al terreno di giuoco;*
- far tracciare, dietro ciascuna linea di porta, una linea denominata «linea dei fotografi».*

Detta linea dovrà partire da un punto situato ad almeno m. 2 dalla bandierina d'angolo, passare per un punto che si trovi ad almeno m. 3,5 di distanza dalla intersezione della linea di porta con quella che delimita l'area di porta, per terminare in un punto situato ad almeno m. 6 di distanza dai pali di porta;

- vietare ai fotografi di oltrepassare tali linee;*

– vietare l'uso di luci artificiali lampeggianti («flashlights»).

14) *Può essere tracciato un segno al di fuori del terreno di giuoco a 9.15 m di distanza dal quarto cerchio dell'area d'angolo e ad angolo retto con la linea di porta, in modo da facilitare il compito dell'arbitro quando egli debba vigilare sul rispetto della distanza durante l'effettuazione del calcio d'angolo..*

Nota: L'IFAB ha autorizzato le Federazioni nazionali, per gare giocate da calciatori aventi meno di 16 anni, o a veterani aventi più di 35 anni, nonché a calciatrici la modifica di:

- a) dimensioni del terreno di giuoco;
- b) circonferenza, peso e materiale del pallone;
- c) distanza tra i montanti della porta e tra la sbarra trasversale ed il suolo;
- d) durata di ogni periodo di giuoco;
- e) numero delle sostituzioni.

Altre modifiche possono essere effettuate soltanto con l'assenso dell'International Football Association Board.

Decisioni F.I.G.C.

DISPOSIZIONI DI CARATTERE GENERALE SUI CAMPI DI GIUOCO

- 1) I campi di giuoco per essere omologati debbono essere conformi alle prescrizioni delle «Regole del Giuoco» e «Decisioni Ufficiali» ed ai requisiti indicati dalle norme sull'ordinamento interno delle Leghe e del Settore per l'attività Giovanile e Scolastica.
- 2) I terreni di giuoco debbono essere piani, rigorosamente rettangolari ed orizzontali (tollerandosi una pendenza massima dello 0,5 per cento nella direzione degli assi) e possibilmente erbosi.
- 3) Le società ospitanti, responsabili del regolare allestimento del campo di giuoco, sono tenute a mettere a disposizione dell'arbitro idonei strumenti di misura per l'eventuale controllo della regolarità del terreno.
- 4) I recinti di giuoco devono essere obbligatoriamente protetti da una rete metallica dell'altezza minima di m.2,20, o protetti da altro sistema ritenuto idoneo dall'Organo Federale competente. Le protezioni, siano esse costituite da rete metallica o da altri sistemi, devono essere poste ad una distanza minima di m. 1,50 dalle linee laterali e dalle linee di porta per la Lega Nazionale Professionisti di Serie C e per la Lega Nazionale Dilettanti e ad una distanza minima di m.2,50 dalle linee laterali e di m.3,50 dalle linee di porta per la Lega Nazionale Professionisti.

- 5) Il campo di giuoco deve essere munito di spogliatoi con opportuni servizi igienici, gli uni e gli altri separati per i calciatori delle due squadre e per l'arbitro.
- 6) Nelle gare organizzate dalle Leghe Professionistiche, il passaggio riservato all'arbitro ed ai calciatori, sia verso il recinto di giuoco sia verso l'esterno, deve essere separato da quello pubblico.

Per i Campionati della Lega Nazionale Dilettanti e del Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica non vige l'obbligo del passaggio separato verso l'esterno.

- 7) Gli spogliatoi devono essere ubicati all'interno del campo di giuoco e in comunicazione diretta e protetta con il recinto di giuoco.

Tale obbligo non sussiste per le gare della Lega Dilettanti di 2^a e 3^a categoria, 3^a categoria Under 21 e Juniores e Attività Amatoriale e del Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica.

- 8) Il terreno di giuoco per le gare del Settore per l'attività Giovanile e Scolastica, se non con rete metallica, deve essere quanto meno recintato da opportune transenne o da altro mezzo idoneo a separare il campo per destinazione dal pubblico.
- 9) Le società delle Leghe Professionisti Serie C e della Lega Dilettanti devono installare sul proprio recinto di giuoco, ad una distanza non inferiore a metri 1,50 (m 2 per la Lega Nazionale Professionisti) dalle linee laterali, due panchine sulle quali sono tenute a prendere posto le persone ammesse nel recinto di giuoco.

Qualora le prescrizioni suddette in ordine alle panchine non siano state osservate, l'arbitro darà ugualmente inizio alla gara, facendo menzione nel proprio referto della constatata inadempienza.

10) Nelle gare di Serie A, B, C1 e C2 è prescritto che le panchine siano protette verso il pubblico in modo idoneo.

11) Nelle gare di società di Serie A, B, C1 e C2 devono essere disponibili, per eventuali incidenti, due barelle.

DIMENSIONI DEI TERRENI DI GIUOCO

1) I terreni di giuoco debbono avere le seguenti misure minime:

Lega Nazionale Professionisti Serie «A» e «B»: m. 105x68

E' ammesso un ridimensionamento del lato corto sino ad una larghezza minima di m 65 per i soli casi di comprovate difficoltà tecniche dell'impianto.

Lega Professionisti Serie «C»: m. 100x60.

Lega Nazionale Dilettanti:

- Campionato Nazionale Dilettanti, Campionato di Eccellenza e Promozione: m. 100x60;
- Campionato di 1^a e 2^a Categoria: m. 100x50;
- Campionato di 3^a Categoria, 3^a Categoria under 11, Juniores, Attività Amatori e Calcio Femminile: m. 90x45;

Settore per l'attività Giovanile e Scolastica:

– m 90x45.

- 2) E' ammessa una tolleranza non superiore al 4% tanto per la larghezza quanto per la lunghezza delle misure minime regolamentari per i terreni di giuoco delle società dilettanti di 3^a Categoria, 3^a Categoria Under 21, Juniores, Attività Amatori, Calcio Femminile del Settore per l'attività Giovanile e Scolastica.
- 3) Per i tornei dell'attività «Pulcini» le misure possono essere proporzionalmente ridotte entro i seguenti limiti:

Misure dei terreni:

- per squadre di 6 calciatori: m.50x30;
- per squadre di 7 calciatori: m.60x40;
- per squadre di 9 calciatori: m.65-70x40.

Misure delle porte:

Le porte possono essere opportunamente ridotte fino alla misura minima dei metri 6x2.

Misura dell'area di rigore:

m. 11 da ciascun paio x m. 11 verso l'interno del terreno di giuoco.

Punto del calcio di rigore:

m.8 dalla linea di porta.

- 4) Le manifestazioni dell'attività ricreativa possono essere regolate da norme che derogino da quelle relative alle misure dei terreni di giuoco.

«CAMPO» PER DESTINAZIONE

- 1) Tra le linee perimetrali del terreno di giuoco ed il pubblico od un ostacolo qualunque (muro, rete, fossato, alberi od altro) vi deve essere una striscia di terreno piana e al medesimo livello del terreno di giuoco, della larghezza minima di metri 1,50, denominata «campo per destinazione». per la Lega Nazionale Professionisti le distanze minime previste sono:
m 2.50 dalle linee laterali e m 3.50 dalle linee di porta.
- 2) Sia tale spazio sia quello delimitato dalle reti delle porte, devono intendersi «campo» esclusivamente nel senso che possono essere utilizzati dai calciatori in stretta relazione a fatti di giuoco.

SEGNATURE E CARATTERISTICHE DEL TERRENO DI GIUOCO

- 1) Le linee devono essere tracciate con polvere di gesso e devono avere la larghezza massima di cm. 12 e minima di cm. 10.

- 2) In caso di neve, il terreno può essere segnato con polvere di carbone o con altro materiale visibile; in caso di pioggia, se necessario, con segatura. Non è consentito l'uso di materiali diversi per la segnatura del terreno di giuoco.
- 3) Gli eventuali reclami per irregolarità sulle misure del terreno, delle porte, del pallone e per tutto quanto ha attinenza con il terreno di giuoco non saranno presi in considerazione se la squadra reclamante non avrà presentato riserva scritta all'arbitro prima dell'inizio della gara.
- 4) Qualora una squadra intendesse, per irregolarità sopravvenuta, avanzare riserva durante la gara, potrà farlo verbalmente. L'arbitro dovrà prenderne atto alla presenza del capitano della squadra avversaria, facendone immediata annotazione sul cartoncino di gara e riportandone tutti i particolari nel referto.

IMPRATICABILITÀ DEL TERRENO DI GIUOCO

- 1) Il giudizio sulla impraticabilità del terreno di giuoco, per intemperie o per ogni altra causa, è di esclusiva competenza dell'arbitro designato a dirigere la gara.
- 2) L'accertamento, alla presenza dei capitani delle squadre, deve essere eseguito all'ora fissata per l'inizio della gara, dopo la verifica della presenza delle due squadre e l'identificazione dei calciatori indicati nei prescritti elenchi.
- 3) L'arbitro può procedere all'accertamento prima dell'ora fissata per l'inizio della gara ove siano presenti i capitani delle squadre. Qualora l'impraticabilità fosse ritenuta non rimediabile entro l'ora fissata per l'inizio

della gara, l'arbitro può prescindere dalla presenza e, quindi, dall'identificazione dei calciatori delle squadre.

- 4) Le Leghe, il Settore per l'attività Giovanile e Scolastica ed i Comitati possono rinviare d'ufficio le gare che dovrebbero essere disputate su terreni di giuoco la cui impraticabilità, debitamente accertata, sia tale da non rendere comunque possibile la disputa delle stesse.
- 5) L'obbligo dello sgombero della neve dai terreni di giuoco è disciplinato dalle disposizioni emanate dalle Leghe e dal Settore per l'attività Giovanile e Scolastica.

RECUPERO DELLE GARE

- 1) Le gare non iniziate, non portate a termine o annullate sono recuperate con le modalità fissate, con decisione inappellabile, dalle Leghe, dal Settore per l'attività Giovanile e Scolastica e dai Comitati.
- 2) Le gare di Serie A e B non iniziate devono essere recuperati il giorno successivo. Qualora, in tale giorno, permanesse l'impraticabilità - da constatarsi dall'arbitro alla presenza delle due squadre il giorno successivo a quello fissato ed all'ora stabilita per l'inizio della gara, la Lega provvederà a fissare la data del recupero.

PORTE

- 1) I pali della porta e la sbarra trasversale devono essere di colore bianco.

- 2) Le porte dei terreni di giuoco delle società appartenenti alle Leghe Professionistiche, per le gare ufficiali organizzate dalle Leghe stesse, salvo specifica deroga prevista dal Regolamento delle singole manifestazioni, devono essere munite di pali a sezione ellittica il cui asse maggiore, che non può superare i cm. 12, deve essere disposto nel senso della lunghezza del terreno. L'asse minore non potrà essere inferiore a cm. 10.
- 3) Le porte dei terreni sui quali si svolgono le gare organizzate dalle società appartenenti alla Lega Nazionale Dilettanti ed al Settore per l'attività Giovanile e Scolastica devono essere munite di pali che siano conformi alla Decisione I.F.A.B. n. 10, il cui spessore, larghezza, diametro o assi dovranno risultare di misura non superiore a cm. 12 e non inferiore a cm.10.
- 4) Nelle gare ufficiali, dietro alle porte, devono essere appese le reti, le quali devono essere di canapa, juta o nylon; non sono tollerate reti di filo di ferro. Le reti devono essere applicate in modo che siano distanti, nella parte superiore, almeno cm. 50 dalla sbarra trasversale e, nella parte inferiore, almeno m. 1,50 dalla linea di porta. Devono inoltre essere appese ai sostegni e non sovrapposte agli stessi.
- 5) Per le misure delle porte, nelle gare di qualsiasi Categoria, è tollerata una differenza di cm.2 in eccesso e/o in difetto.
- 6) L'arbitro deve ammonire qualsiasi calciatore che sposti intenzionalmente un palo della porta o la sbarra trasversale e, se recidivo, lo deve espellere. Se il giuoco è stato interrotto per tale motivo, sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto.

- 7) Se l'infrazione è commessa da un calciatore nell'area di porta avversaria, il calcio di punizione sarà battuto da un punto qualsiasi dell'area stessa ove l'infrazione si è verificata.
- 8) Se invece l'infrazione è commessa da un calciatore nella propria area di porta, il calcio di punizione dovrà essere battuto dalla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello dove il fallo è stato commesso.

BANDIERINE D'ANGOLO

- 1) Le bandierine d'angolo devono essere di colore giallo.
- 2) L'arbitro deve ammonire qualsiasi calciatore che sposti intenzionalmente una bandierina e, se recidivo, lo deve espellere. Se il giuoco dovesse essere interrotto per tale motivo, sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto.

SVOLGIMENTO DELLE GARE CON LUCE ARTIFICIALE

- 1) Le Leghe ed i Comitati possono fissare l'inizio delle gare in ore che prevedano l'impiego della illuminazione artificiale.
- 2) Le gare iniziate con luce naturale possono essere validamente continuate, in qualsiasi momento, con luce artificiale, senza che ciò possa costituire elemento di irregolarità delle stesse.

- 3) Per l'inizio e la prosecuzione delle gare con la illuminazione artificiale, l'impianto deve essere dotato della potenzialità di illuminamento minimo previsto dalle disposizioni emanate dal Consiglio Federale.
- 4) I valori di illuminamento minimo orizzontale restano così fissati:
- per stadi di capacità inferiore a 3.000 spettatori minimo 100 Lux;
 - per stadi da 3.000 a 5.000 spettatori minimo 150 Lux;
 - per stadi fino a 10.000 spettatori minimo 250 Lux;
 - per stadi fino a 20.000 spettatori minimo 300 Lux;
 - per stadi di capacità superiore a 20.000 spettatori minimo 500 Lux.
- 5) I valori suddetti non riguardano le gare di competizioni internazionali sia di società sia di rappresentative nazionali per le quali valgono, invece, i valori più elevati, che sono stabiliti dagli Organi internazionali competenti.

REGOLA 2

IL PALLONE

- Il pallone deve essere sferico. L'involucro esterno deve essere di cuoio o di altro materiale approvato. Per la sua confezione non potrà essere utilizzato alcun materiale che possa costituire pericolo per i calciatori.
- Il pallone deve avere una circonferenza massima di cm. 70 e minima di cm. 68. All'inizio della gara esso deve avere il peso massimo di gr.450 e minimo di 410.
- La pressione deve essere pari a 0,6-1,1 atmosfere, ossia da 600 a 1.100 gr. per centimetro quadrato al livello del mare.
- Il pallone non potrà essere cambiato durante la gara, senza l'autorizzazione dell'arbitro.

Decisioni I.F.A.B.

- 1) *Il pallone usato per la gara sarà considerato di proprietà della Federazione o della società sul cui terreno ha luogo l'incontro e, alla fine della gara, deve essere consegnato all'arbitro.*
- 2) *L'I.F.A.B. deciderà di volta in volta quali materiali saranno considerati «approvati», dichiarandoli tali. Tutto il materiale approvato dovrà essere certificato come tale dall'I.F.A.B.*

- 3) *L7.F.A.B. ha approvato i seguenti pesi specificati nella regola:
da gr. 410 a gr 450.*
- 4) *Nelle gare disputate nell'ambito di manifestazioni F.I.F.A. o sotto la giurisdizione delle CONFEDERAZIONI potranno essere utilizzati soltanto palloni che riportino una delle seguenti diciture:*
- *logo ufficiale "FIFA APPROVED" (approvato dalla FIFA)*
 - *logo ufficiale "FIFA INSPECTED" (controllato dalla FIFA)*
 - *dicitura "INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD" (standard internazionale pallone da giuoco)*

Queste diciture sul pallone indicano che è stato dovutamente testato e risponde ai requisiti tecnici specifici per ogni categoria: "F.I.F.A. APPROVED", "F.I.F.A. INSPECTED" e "international matchball standard"; quest'ultimo è uno standard tecnico uguale a "F.I.F.A. INSPECTED", oltre ai requisiti minimi indicati nella Regola 2.

Il pallone deve riportare delle diciture appropriate che indicano che è stato testato positivamente. Esigenze aggiuntive, specifiche di ciascuna delle categoria considerate, dovranno essere approvate dalla International F.A. Board.

Gli istituti che effettuano queste analisi devono essere selezionati dalla F.I.F.A.

I palloni utilizzati durante tutte le altre gare devono comunque rispondere alle esigenze fissate dalla Regola 2. Le Federazioni Nazionali o gli organizzatori di talune competizioni possono esigere l'utilizzo esclusivo di palloni muniti di una delle tre denominazioni in precedenza indicate.

- 5) *Se il pallone scoppia o si sgonfia nel corso di una gara, il giuoco deve essere interrotto e successivamente ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro con un nuovo pallone nel punto in cui il primo è divenuto inutilizzabile, a meno che lo stesso, in quel momento, si trovi nell'area di porta. In tal caso sarà rimesso in giuoco sulla linea dell'area di porta, parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il giuoco è stato interrotto.*
- 6) *Se il caso precedente si verifica durante una interruzione del giuoco la cui ripresa prevede: calcio d'inizio, calcio di rinvio, calcio d'angolo, calcio di punizione, calcio di rigore, rimessa dalla linea laterale o rimessa da parte dell'arbitro, il giuoco deve essere ripreso in conformità.*

Nota:

L'I.F.A.B. ha autorizzato le Federazioni nazionali, per gare giocate da calciatori aventi meno di 16 anni, o a veterani aventi più di 35 anni nonché a calciatrici, la modifica della circonferenza, peso e materiale del pallone.

Decisioni F.I.G.C.

- 1) I palloni devono essere sempre forniti dalla società ospitante, gonfiati a pressione regolamentare.
- 2) Sono da ritenersi regolamentari i palloni di qualsiasi colore, od anche bicolori, purché la colorazione non sia fatta mediante applicazione di vernice od altra materia.

- 3) Le società delle Leghe Professionisti e della Lega Dilettanti devono disporre, nel recinto di giuoco, per ogni gara ufficiale, di almeno tre palloni efficienti.
- 4) Le alterazioni al pallone che possono verificarsi nel corso della gara devono essere tali da non pregiudicarne la regolarità. Il giudizio insindacabile al riguardo è devoluto all'arbitro. Le alterazioni di peso dovute alle condizioni del terreno non possono, di norma, dar luogo alla sostituzione del pallone.
- 5) Per l'attività della categoria «pulcini» è ammesso tanto il pallone di cuoio quanto quello di gomma. Il peso del pallone non potrà superare i 350 grammi circa; la circonferenza non potrà superare i 60 cm. circa.

REGOLA 3

NUMERO DEI CALCIATORI

- 1) La gara sarà giocata da due squadre, formate ciascuna da un massimo di 11 calciatori, uno dei quali giocherà da portiere.
- 2) Durante le gare ufficiali disputate sotto la giurisdizione della F.I.F.A., delle Confederazioni o delle Federazioni Nazionali, sono consentite al massimo 3 (tre) sostituzioni.
Il Regolamento della competizione deve precisare il numero dei calciatori di riserva designabili, che può variare da 3 a 7 massimo.
I loro cognomi e nomi dovranno essere comunicati all'arbitro prima dell'inizio della partita.
I sostituti che non sono stati designati in conformità alle disposizioni summenzionate, non potranno partecipare all'incontro.
- 3) Per ogni altro tipo di gare, si potrà fare ricorso a cinque sostituzioni, previo accordo tra le due squadre interessate sul numero massimo di sostituzioni effettuabili e previa comunicazione all'arbitro prima dell'inizio della partita.
qualora prima dell'inizio dell'incontro, le due squadre non trovassero un'intesa e se l'arbitro non fosse stato debitamente informato, sarà possibile effettuare soltanto tre sostituzioni.
Il cognome e nome dei sostituti dovrà essere comunicato all'arbitro prima del calcio d'inizio dell'incontro.
- 4) Uno qualsiasi degli altri calciatori può scambiare il proprio ruolo con il portiere, a condizione che l'arbitro sia preventivamente informato dello scambio e che questo avvenga durante una interruzione del giuoco.

- 5) Nei casi di sostituzione del portiere o di altri calciatori devono essere osservate le seguenti disposizioni:
- a) l'arbitro deve essere informato prima che la sostituzione avvenga;
 - b) il calciatore di riserva non deve entrare nel terreno di giuoco finché il calciatore sostituito non ne sia uscito e soltanto dopo aver ottenuto un cenno di assenso dall'arbitro;
 - c) egli deve entrare nel terreno di giuoco durante una interruzione, all'altezza della linea mediana;
 - d) un calciatore che sia stato sostituito non potrà più prendere parte al giuoco;
 - e) un calciatore di riserva sarà sottoposto all'autorità e giurisdizione dell'arbitro, sia chiamato o meno a partecipare al giuoco;
 - f) la sostituzione ha effetto dal momento in cui il sostituto entra nel terreno di giuoco. Pertanto, egli è considerato partecipante al giuoco, allorché colui che egli sostituisce cessa di esserlo.

Punizione

- a) Il giuoco non deve essere interrotto per una infrazione al comma 4) della regola. I calciatori inadempienti saranno ammoniti immediatamente dopo che il pallone avrà cessato di essere in giuoco.
- b) Se un calciatore di riserva entra nel terreno di giuoco e giuoca senza l'autorizzazione dell'arbitro, il giuoco deve essere interrotto. Il calciatore di riserva dovrà essere ammonito ed allontanato dal terreno di giuoco o espulso a seconda delle circostanze. Il giuoco dovrà essere ripreso dall'arbitro con una propria rimessa nel punto in cui si trovava il pallone quando il giuoco è stato interrotto, a meno che lo stesso, in quel momento, si trovi nell'area di porta, nel qual caso sarà rimesso in giuoco sulla linea dell'area di porta, parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il giuoco è stato interrotto.

- c) Per qualsiasi altra infrazione alla presente Regola, il calciatore inadempiente deve essere ammonito e, se il giuoco è stato interrotto dall'arbitro per infiggere l'ammonizione, dovrà essere ripreso con un calcio di punizione indiretto, battuto da un calciatore della squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone al momento della interruzione con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13.

Decisioni I.F.A.B.

- 1) *Il numero minimo dei calciatori in una squadra è lasciato al giudizio delle Federazioni nazionali.*
- 2) *L'I.F.A.B. ritiene che una gara non debba essere considerata valida se una o l'altra delle due squadre sia composta da un numero di calciatori inferiore a sette.*
- 3) *Un calciatore inibito a prendere parte al giuoco priva dell'inizio della gara non può essere sostituito che da un calciatore di riserva iscritto nell'elenco.
Il calcio di inizio non deve essere ritardato per consentire al calciatore di riserva di unirsi alla sua squadra.
Un calciatore espulso dopo l'inizio della gara non può essere sostituito.
Un calciatore di riserva iscritto nell'elenco, che venga espulso sia priva dell'inizio della gara che dopo, non può essere sostituito (questa decisione concerne soltanto i calciatori espulsi in applicazione della Regola 12. Non si applica ai calciatori che abbiano contravvenuto alla Regola 4).*

Decisioni F.I.G.C.

NUMERO MINIMO DEI CALCIATORI

- 1) Una gara non può essere iniziata o proseguita nel caso in cui una squadra si trovi ad avere meno di sette calciatori partecipanti al giuoco.
- 2) Per l'attività ricreativa e delle Categorie «Pulcini», in deroga alle norme vigenti in ordine al numero dei calciatori componenti ciascuna squadra, sono ammesse norme particolari.

CAPITANO DELLA SQUADRA

- 1) E' 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 giuoco 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.

ADEMPIMENTI PRELIMINARI ALLA GARA

- 1) Prima dell'inizio della gara il dirigente accompagnatore ufficiale deve presentare all'arbitro le tessere dei calciatori, laddove previste, o l'ultimo tabulato dei tesserati ricevuto dalla F.I.G.C., unicamente ai documenti di identificazione e ad un elenco, redatto in duplice copia, nel quale debbono 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 recito di giuoco, con la indicazione delle relative tessere o della matricola del tabulato.

- 2) 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.
- 3) 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.
- 4) 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. Hanno anche diritto, in casi eccezionali, di esigere che l'arbitro ritiri, ai fini dell'inoltro al competente organo federale e per il compimento di eventuali accertamenti, le tessere dei calciatori ed il tabulato presentato.
- 5) Il calciatore sprovvisto di tessera, se prevista, o non ancora registrato nei tabulati, 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 federale, entro il giorno precedente la gara, una regolare richiesta di tesseramento.

- 6) Il possesso della tessera federale, se prevista, o la registrazione nei tabulati, 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.

IDENTIFICAZIONE DEI CALCIATORI

- 1) L'arbitro, prima di ammettere nel recinto di giuoco i calciatori, deve controllare che i dati dei documenti di identificazione corrispondono 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 eventualmente rilasciate dalle Leghe, dal Settore per l'attività Giovanile e Scolastica e dai Comitati.

SOSTITUZIONI DI CALCIATORI

- a) Nel corso delle gare di campionato e nelle altre gare di manifestazioni ufficiali organizzate dalle Leghe, dalle Divisioni e Comitati Regionali della Lega Nazionale Dilettanti, possono essere sostituiti tre calciatori, indipendentemente dal ruolo ricoperto.
- 2) Nel corso delle gare organizzate dal Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica in ambito locale, provinciale e regionale e dai Comitati Provinciali della Lega Nazionale Dilettanti, nonché nel corso delle

gare riservate ai calciatori di sesso femminile organizzate in ambito regionale e provinciale, possono essere sostituiti, in ciascuna squadra, fino ad un massimo di cinque calciatori indipendentemente dal ruolo ricoperto.

- 3) I calciatori espulsi non possono essere sostituiti da quelli di riserva.
- 4) I calciatori di riserva, finché non partecipano al giuoco, debbono prendere posto, indossando una tuta, sulla panchina assegnata alla propria squadra e sono soggetti alla disciplina delle persone ammesse nel recinto di giuoco (possono permanere, alle stesse condizioni, anche i calciatori sostituiti).
- 5) I calciatori eventualmente inibiti a prendere parte al giuoco prima che la gara abbia inizio possono essere sostituiti soltanto da calciatori di riserva iscritti nell'elenco consegnato all'arbitro.
- 6) I calciatori di riserva iscritti nell'elenco consegnato all'arbitro, che vengono inibiti prima che la gara abbia inizio o espulsi durante lo svolgimento della stessa, non possono essere sostituiti.
- 7) Nell'elenco che viene consegnato all'arbitro prima dell'inizio della gara, possono essere indicati sino ad un massimo di sette calciatori di riserva tra i quali saranno scelti gli eventuali sostituti.
Tale norma attualmente in vigore per i Campionati organizzati dalla Lega Nazionale Professionisti, dalla Lega Professionisti Serie C e dalla Lega Nazionale Dilettanti relativamente al Campionato Dilettanti ed ai Campionati Nazionali di Serie A e B della Divisione Calcio Femminile viene estesa, a partire dalla stagione sportiva 1998/99, a tutti i Campionati organizzati dalla Lega Nazionale Dilettanti e dal Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica limitatamente alle categorie Allievi e Giovanissimi.

- 8) La segnalazione all'arbitro dei calciatori che si intendono sostituire sarà effettuata, a giuoco fermo, all'altezza della linea mediana e fuori del terreno di giuoco, a mezzo di cartelli riportanti i numeri di maglia dei calciatori che debbono uscire dal terreno stesso, ove previsti.

CALCIATORI RITARDATARI O RIENTRANTI

- 1) I calciatori ritardatari (anche se non iscritti in elenco) hanno diritto di prendere parte al giuoco in qualsiasi momento della gara, previa identificazione e comunque con l'assenso dell'arbitro.
- 2) I calciatori di riserva ritardatari hanno diritto di prendere parte al giuoco in qualsiasi momento della gara purché già iscritti nell'elenco prima della stessa, previa identificazione.
- 3) Il calciatore uscito dal terreno di giuoco, per cause accidentali o con il consenso dell'arbitro, può rientrare in qualsiasi momento, previo assenso dell'arbitro stesso.

REGOLA 4

EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

- 1) a) L'equipaggiamento di base obbligatorio di un calciatore comprende: maglia o camiciola, calzoncini, calzettoni, parastinchi e calzature.
b) Un calciatore non deve portare alcun oggetto pericoloso per gli altri calciatori.

- 2) I parastinchi, che devono essere completamente coperti dai calzettoni, devono essere di un materiale adeguato (gomma, plastica, poliuretano o sostanze analoghe) e devono garantire un sufficiente livello di protezione.
- 3) Il portiere deve indossare la maglia di un colore che lo distingua dagli altri calciatori e dall'arbitro.

PUNIZIONE

Il calciatore che infrange questa regola dovrà essere invitato dall'arbitro ad uscire dal terreno di giuoco per mettere in ordine il proprio equipaggiamento, o per procurarsi le parti mancanti dell'equipaggiamento stesso.

Un'infrazione a questa Regola non deve comportare l'interruzione immediata del giuoco. Il calciatore che avrà dovuto lasciare il terreno di giuoco per mettere in ordine il proprio equipaggiamento, non potrà farvi ritorno senza il consenso dell'arbitro.

Quest'ultimo dovrà assicurarsi della regolarità dell'equipaggiamento.

Il calciatore potrà rientrare nuovamente sul terreno di giuoco soltanto quando il pallone non sarà in giuoco.

Decisioni I.F.A.B.

- 1) *Nelle competizioni internazionali, a livello di nazionale o di società e gare amichevoli, l'arbitro deve controllare l'equipaggiamento dei calciatori prima dell'inizio della gara ed impedire di prendervi parte a qualsiasi calciatore che non abbia l'equipaggiamento conforme alle prescrizioni di questa Regola fino a*

quando non vi avrà ottemperato. Tale disposizione può essere inclusa nel Regolamento di qualsiasi competizione.

- 2) Se l'arbitro trova che un calciatore porta indumenti non permessi dalle Regole e tali da costituire un eventuale pericolo per gli altri calciatori, deve invitarlo a toglierseli. Se il calciatore non aderisce all'invito, non deve essere ammesso a prendere parte al giuoco od a proseguirlo.*
- 3) Un calciatore che non sia stato autorizzato a prendere parte alla gara, o ne sia stato temporaneamente escluso per infrazione alla Regola 4, deve presentarsi all'arbitro durante una interruzione del giuoco e non potrà entrare o rientrare nel terreno di giuoco se non dopo che l'arbitro abbia personalmente constatato la regolarità dell'equipaggiamento,*
- 4) Se un calciatore non autorizzato a prendere parte alla gara, o temporaneamente escluso dalla stessa per infrazione alla Regola 4, entra o rientra nel terreno di giuoco per unirsi o riunirsi alla propria squadra senza il prescritto assenso dell'arbitro, incorrendo in tale modo in una infrazione alla Regola 12, comma j), deve essere ammonito. Se l'arbitro interrompe il giuoco per infliggere l'ammonizione, dovrà riprenderlo con un calcio di punizione indiretto, battuto da un calciatore della squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone al momento della interruzione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13.*

ISTRUZIONI SUPPLEMENTARI I.F.A.B.

- a) L'arbitro coadiuvato dai suoi assistenti, controllerà i tacchetti delle calzature lungo il percorso che porta i calciatori dagli spogliatoi al terreno di giuoco prima dell'inizio della gara.*
- b) L'arbitro controllerà che i calciatori indossino equipaggiamenti conformi alle disposizioni della Regola 4.*

I calciatori dovranno portare la maglia dentro i calzoncini ed i calzettoni dovranno essere bene alzati. inoltre l'arbitro controllerà che tutti i calciatori portino i parastinchi e vigilerà affinché non portino oggetti che possano ferire gli avversari (orologi, braccialetti metallici, ecc.)

- c) *i calciatori possono indossare i sottoabiti visibili tipo calzoncini ciclisti e scaldamuscoli. questi devono comunque essere dello stesso colore dei calzoncini della squadra del calciatore che li indossa e non possono oltrepassare in lunghezza la parte superiore del ginocchio. Nel caso il calciatore indossi calzoncini multicolori, i sottoabiti debbono essere dello stesso colore di quello predominante. viene inoltre precisato che il portiere può indossare un pantalone da tuta.*

Decisioni F.I.G.C.

TENUTA DI GIUOCO DEI CALCIATORI

- 1) I calciatori sin dall'inizio della gara debbono indossare maglie recanti sul dorso la seguente numerazione progressiva: n. 1 il portiere; dal n. 2 al n. 11 i calciatori degli altri ruoli; dal n. 12 in poi i calciatori di riserva. Per le sole gare della Lega Nazionale Professionisti, i calciatori devono indossare, per tutta la durata di una stagione sportiva, una maglia recante sempre lo stesso numero e personalizzata sul dorso con il cognome del calciatore che la indossa.

- 2) Il Capitano deve portare, quale segno distintivo, un bracciale di colore diverso da quello della maglia.
- 3) Le Leghe ed il Settore per l'attività Giovanile e Scolastica stabiliscono a quale squadra compete cambiare maglia nei casi in cui i colori siano confondibili.
- 4) Non è consentito apporre sugli indumenti di giuoco distintivi o scritte di natura politica e confessionale. E' consentito, invece, apporre sugli stessi non più di due marchi pubblicitari, della natura e delle dimensioni fissate dal Consiglio Federale e con la preventiva autorizzazione dei competenti organi delle Leghe e del Settore per l'attività Giovanile e Scolastica.
- 5) L'eventuale mancanza dei numeri sulle maglie dei calciatori non può provocare la inibizione a partecipare alla gara. L'arbitro, però, dovrà farne menzione nel referto di gara per i provvedimenti dell'organo competente.
- 6) Il calciatore che tenga nascosti oggetti metallici o comunque pericolosi per gli altri calciatori commette grave scorrettezza, comportandosi slealmente, e pertanto deve essere espulso. Se il giuoco non è stato interrotto per altri motivi, verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto contro la squadra alla quale appartiene il calciatore espulso battuto dal punto in cui si trovava il calciatore colpevole (con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13).

REGOLA 5

L'ARBITRO

Per la direzione di ogni gara deve essere designato un arbitro. La sua autorità e l'esercizio dei poteri che gli sono conferiti dalle Regole del Giuoco iniziano nel momento in cui egli arriva al campo di giuoco. Il suo potere di infliggere punizioni si estende alle infrazioni commesse durante le interruzioni del giuoco e anche quando il pallone non è in giuoco. Le sue decisioni per questioni di fatto relative al giuoco includono la decisione secondo cui una rete è segnata oppure no ed il risultato della gara e sono inappellabili.

Egli deve:

- a) imporre la rigorosa osservanza delle Regole del Giuoco;
- b) astenersi dall'infliggere punizioni nei casi in cui ritiene che, facendolo, risulterebbe avvantaggiata la squadra che ha commesso l'infrazione;
- c) prendere nota dei fatti relativi al giuoco; fungere da cronometrista e controllare che la gara abbia la durata stabilita, prolungandola per recuperare tutto il tempo perduto per incidenti o per qualsiasi altra causa;
- d) avere il potere discrezionale di interrompere il giuoco per qualsiasi infrazione alle Regole e di sospendere definitivamente la gara ogni qualvolta lo reputi necessario a motivo delle condizioni atmosferiche, dell'intrusione di estranei o per altre cause. In tali casi, l'arbitro invierà all'organo competente, nelle forme e nei termini fissati dai Regolamenti della Federazione Nazionale sotto la cui giurisdizione ha avuto luogo la gara, un referto particolareggiato dei fatti;
- e) ammonire e mostrare il cartellino giallo dal momento in cui entra sul terreno di giuoco, a qualsiasi calciatore colpevole di condotta scorretta o antisportiva. In tali casi, comunicherà il nome del colpevole

all'organo competente nelle forme e nei termini fissati dai Regolamenti della Federazione Nazionale affiliata sotto la cui giurisdizione la gara ha avuto luogo;

- f) impedire che persone diverse dai calciatori e dai guardalinee entrino nel terreno di giuoco senza il suo consenso;
- g) interrompere il giuoco se ritiene che un calciatore sia gravemente infortunato, farlo trasportare fuori dal terreno di giuoco nel più breve tempo possibile e riprenderlo immediatamente. Se un calciatore resta leggermente infortunato, il giuoco non deve essere interrotto fino a quando il pallone avrà cessato di essere in giuoco. Un calciatore che sia in condizione di portarsi fino alla linea laterale o fino alla linea di porta non può in alcun modo ricevere cure sul terreno di giuoco;
- h) fare in modo che il calciatore che abbia una ferita sanguinante, non continui a prendere parte al giuoco fino a quando l'emorragia non sia stata arrestata;
- i) espellere definitivamente dal terreno, mostrando il cartellino rosso, qualsiasi calciatore che, a suo giudizio, si renda colpevole di condotta violenta, di condotta gravemente sleale, oppure pronunci frasi ingiuriose o volgari, oppure si renda colpevole di una infrazione che comporti una seconda ammonizione;
- j) dare il segnale di ripresa del giuoco - quando previsto - dopo ogni interruzione;
- k) decidere se il pallone fornito per la gara abbia i requisiti stabiliti dalla Regola 2.

Decisioni I.F.A.B.

- 1) *Gli arbitri, nelle gare internazionali, devono indossare una blusa il cui colore si distingua da quelle indossate dalle squadre in gara.*
- 2) *Gli arbitri per le gare internazionali devono essere scelti tra quelli d'una Nazione neutrale, a meno che le Nazioni interessate non convengano di dare l'incarico ad un loro arbitro.*

- 3) *L'arbitro deve essere scelto nell'elenco ufficiale degli arbitri internazionali. Ciò non è richiesto per le gare internazionali delle categorie dilettantistiche e giovanili.*
- 4) *L'arbitro deve riferire all'Organo competente circa il comportamento scorretto o minaccioso di spettatori, dirigenti, cacciatori e riserve iscritte in elenco o di altre persone che si trovino nel terreno di giuoco o nelle immediate vicinanze: comportamento messo in atto in qualsiasi momento prima della gara, durante il suo svolgimento o dopo la fine della stessa, affinché possano essere assunti i provvedimenti del caso.*
- 5) *Gli assistenti sono i collaboratori dell'arbitro il quale non deve, in nessun caso, prendere in considerazione l'intervento di un suo assistente se egli stesso ha osservato il fatto ed ha migliore possibilità di giudizio stante la sua posizione sul terreno di giuoco. Fermo restando quanto sopra, se l'assistente è neutrale, l'arbitro può prendere in considerazione la sua segnalazione e, se questa si riferisce ad una fase di giuoco immediatamente precedente la segnatura di una rete, l'arbitro può annullare la rete.*
- 6) *L'arbitro, tuttavia, può ritornare sulla propria decisione soltanto nel caso in cui il giuoco non sia stato ancora ripreso.*
- 7) *Allorché l'arbitro ha deciso di applicare il vantaggio **ed il vantaggio presunto non si concretizza**, dovrà punire il fallo iniziale.*
- 8) *Nello spirito delle Regole del Giuoco, le gare devono svolgersi con il minor numero possibile di interruzioni ed in questo spirito l'arbitro ha il dovere di punire esclusivamente le infrazioni sancite dalle regole. Se*

l'arbitro interrompe frequentemente il giuoco per lievi o dubbie infrazioni, provoca nervosismo nei calciatore e toglie diletto al pubblico.

- 9) *Ai sensi del paragrafo d) della Regola 5, l'arbitro ha il potere di mettere fine alla gara nell'eventualità di gravi incidenti, ma in tal caso non ha il potere di decidere quale delle due squadre debba essere penalizzata e quindi debba essere considerata perdente. Egli deve trasmettere un referto particolareggiato all'organo competente al quale soltanto spetta ogni decisione in merito.*
- 10) *Se un calciatore commette simultaneamente due infrazioni di diversa entità, l'arbitro deve punire quella più grave.*
- 11) *E' dovere dell'arbitro agire in conformità delle informazioni di un assistente neutrale per quanto riguarda fatti che non abbia potuto rilevare personalmente.*
- 12) *L'arbitro non autorizzerà alcuna persona ad entrare nel terreno di giuoco prima che lo stesso sia stato interrotto e che egli abbia fatto un cenno di assenso.*
- 13) *Un arbitro (o del caso un assistente dell'arbitro o il quarto ufficiale di gara) non potrà essere ritenuto responsabile per:*
 - a) *eventuali infortuni subiti da un calciatore, da un dirigente o da uno spettatore;*
 - b) *danni di qualsiasi specie riportati da strutture di proprietà private o pubbliche;*
 - c) *per perdite lamentate da persone fisiche, società sportive, compagnie, associazioni, Federazioni o altri organismi in seguito o presumibilmente in seguito ad una decisione presa in conformità con le Regole del Giuoco o alle decisioni assunte in caso di svolgimento e/o interruzione di una gara.*

La natura delle decisioni summenzionata può riguardare:

- a) decisione di far disputare o meno una gara in funzione dello stato del terreno di giuoco e delle sue adiacenze a causa delle condizioni meteorologiche;*
- b) decisione di interrompere una gara per qualsiasi motivo;*
- c) decisione relativa alle attrezzature e agli accessori utilizzati durante lo svolgimento di una gara (compresi i pali delle porte, le barre trasversali, le bandierine d'angolo, il pallone);*
- d) decisione di interrompere o meno una gara a causa della interruzione di spettatori o per qualsiasi problema sopravvenuto nella zona riservata agli spettatori;*
- e) decisione di interrompere o meno una gara per consentire ad un calciatore infortunato di ricevere soccorso;*
- f) decisione in base alla quale un arbitro chiedi o esiga con insistenza che un calciatore ferito sia portato fuori dal terreno giuoco per ricevere le cure necessarie;*
- g) decisione per la quale un arbitro autorizza o meno un calciatore di indossare taluni accessori o componenti dell'equipaggiamento;*
- h) decisione per la quale l'arbitro (in quanto responsabile in materia) consenta o meno ad altre persone (compresi i dirigenti, i responsabili della sicurezza, i fotografi e gli altri rappresentanti dei mezzi di comunicazione) di sostare in prossimità del terreno di giuoco;*
- i) qualsiasi altra decisione che l'arbitro possa prendere in base al regolamento di giuoco o in funzione dei suoi doveri così come definiti dai regolamenti della Federazione Internazionale, della Federazione Nazionale e della Lega sotto la cui giurisdizione si disputa la gara.*

14) L'allenatore potrà dare istruzioni tattiche ai suoi giocatori durante la partita, a dovrà rimanere nei limiti della «area tecnica», se detta area esiste e dovrà sempre comportarsi correttamente. La cosiddetta

«area tecnica» è delimitata come segue: lunghezza della panchina più un metro a destra ed un metro a sinistra e fino a 1,50 parallelamente alla linea laterale, davanti alla panchina stessa.

15) Durante i Tornei o le competizioni nei quali è stato designato il IV Ufficiale di gara, il ruolo e i compiti a questi affidati debbono corrispondere alle direttive impartite dall'International Board.

16) Se un calciatore deve essere espulso per una seconda ammonizione comminata durante la partita, l'arbitro dovrà prima mostrargli il cartellino giallo e, subito dopo, quello rosso allo scopo di indicare che l'espulsione è dovuta all'infrazione che ha comportato la seconda ammonizione e non a seguito di una infrazione che meriti, di per sé, un'espulsione immediata.

ISTRUZIONI SUPPLEMENTARI I.F.A.B.

a) Applicazione del vantaggio

L'emendamento alla decisione n. 7 consente all'arbitro di sanzionare il fallo iniziale se il presunto vantaggio non si è verificato.

Il nuovo testo della decisione n. 7 dà ora all'arbitro la possibilità di attendere per controllare come una situazione di vantaggio si sviluppa. Se la stessa non si concretizza in breve tempo (per esempio due/tre secondi) l'arbitro deve immediatamente fermare il giuoco e punire il fallo iniziale, sempreché il pallone sia ancora in giuoco (in caso contrario il giuoco deve essere ripreso secondo le regole).

Inoltre, se un secondo fallo viene commesso da un calciatore della stessa squadra mentre l'arbitro autorizza la prosecuzione del giuoco per il presunto vantaggio, l'arbitro deve in tal caso punire il più grave dei due falli.

b) Incremento del tempo effettivo di giuoco:

- 1) L'I.F.A.B. si è espressa circa la tendenza attuale verso la diminuzione del tempo effettivo di giuoco. Per incrementarlo, ha invitato le Federazioni Nazionali a predisporre sistemi, ovunque sia possibile ma specialmente nei campionati delle categorie superiori, affinché palloni di riserva siano sistemati attorno al terreno di giuoco, con i raccattapalle incaricati di porgerli ai calciatori.
- 2) L'I.F.A.B. desidera che le federazioni Nazionali istruiscano gli arbitri per accelerare le procedure di sostituzione, cosicché non si verifichino perdite di tempo quando devono essere sostituiti i calciatori.
- 3) L'I.F.A.B. insiste sul fatto che gli arbitri devono strettamente applicare la regola secondo cui il portiere deve rinviare il pallone dopo che ha fatto quattro passi in qualsiasi direzione.
- 4) Gli arbitri devono essere sensibilizzati per accelerare la ripresa del giuoco dopo la segnatura delle reti. I calciatori possono dimostrare la loro soddisfazione quando segnano delle reti, ma la manifestazione deve rimanere nei limiti del ragionevole ed i calciatori esultanti non devono sostare per troppo tempo nella metà del terreno di giuoco avversario.
In particolare, gli arbitri devono ammonire i calciatori che corrono introno al terreno di giuoco, si tolgono le maglie, saltano oltre i cartelloni pubblicitari posti a bordo campo, si arrampicano sulle reti di recinzione o tengono, comunque, comportamenti esagerati.

c) L'arbitro deve impedire l'effettuazione di manovre tendenti a far perdere tempo; pertanto deve intervenire con severità quando:

- il calciatore finge di essere ferito;
- batte un calcio di punizione od effettua una ripresa di giuoco da una posizione non corretta, col solo scopo di indurre l'arbitro ad ordinarne la ripetizione;
- fa credere di voler effettuare una ripresa di giuoco e, senza motivo, la lascia ad un compagno;

- si mette davanti al pallone impedendo così l'immediata ripresa dal giuoco allo scopo di consentire la formazione della barriera difensiva;
- rallenta l'uscita dal terreno di giuoco durante la sostituzione;
- i calciatori non rispettano la distanza regolamentare nell'effettuazione di un calcio di punizione;
- il pallone viene calciato lontano o portato via da un calciatore dopo che è stata sanzionata una interruzione del giuoco;
- il portiere copre o trattiene il pallone con il corpo per un tempo superiore al necessario.

In tutti questi casi i calciatori inadempienti dovranno essere ammoniti.

d) Area tecnica

L'area tecnica, come è definita dall'I.F.A.B. alla decisione 14) della regola 5, si riferisce in particolare a gare disputate negli stadi ove un apposito spazio a sedere è riservato per ospitare sul terreno di giuoco, responsabili tecnici e riserve delle due squadre.

E' ammesso che le aree tecniche possano variare da uno stadio all'altro riguardo alla loro collocazione e al loro spazio. A titolo indicativo si citano:

- 1) delimitazioni: lunghezza della panchina più un metro a destra, un metro a sinistra e fino a m. 1,50 dalla linea laterale, davanti alla panchina stessa;
- 2) si raccomanda di provvedere alla demarcazione dell'area tecnica;

- 3) il numero delle persone autorizzate ad occupare l'area tecnica è stabilito dal regolamento della competizione;
- 4) gli occupanti dell'area tecnica devono essere identificati prima dell'inizio della gara, conformemente al regolamento della competizione;
- 5) una sola persona è autorizzata a dare istruzioni tecniche e deve ritornare al proprio posto immediatamente dopo averle date;
- 6) l'allenatore e gli altri dirigenti, devono rimanere all'interno dell'area tecnica, salvo casi speciali, per esempio quando il medico ed il massaggiatore, ricevuta l'autorizzazione dall'arbitro, devono entrare sul terreno di giuoco per constatare le condizioni di un calciatore ferito;
- 7) l'allenatore e gli altri occupanti l'area tecnica devono, durante la gara, comportarsi in modo corretto.

e) Il ruolo del IV ufficiale di gara:

- 1) il IV ufficiale di gara assiste l'arbitro per tutta la gara;
- 2) il IV ufficiale di gara darà la sua collaborazione per tutti i compiti burocratici prima, durante e dopo la gara secondo la richiesta dell'arbitro;
- 3) collaborerà nelle procedure di sostituzione dei calciatori durante la gara;

- 4) se necessario controllerà i palloni di riserva. Se nel corso della gara il pallone deve essere sostituito fornirà, secondo le istruzioni dell'arbitro, un altro pallone facendo in modo che il tempo perso si riduca al minimo;
- 5) avrà il compito di verificare l'equipaggiamento dei calciatori di riserva prima che questi entrino sul terreno di giuoco; se il loro equipaggiamento non corrisponderà alle regole di giuoco informerà l'assistente dell'arbitro il quale lo riferirà all'arbitro;
- 6) sarà designato secondo il regolamento di una competizione ed opererà nel caso in cui uno dei tre ufficiali non possa assumere il suo compito;
- 7) prima dell'inizio della competizione l'organizzazione dovrà indicare chiaramente se - nel caso in cui uno dei tre ufficiali di gara non possa assumere o continuare il suo compito - spetterà al IV ufficiale di gara di assumere o riprendere la direzione della gara oppure se dovrà fungere da assistente dell'arbitro, nel qual caso l'assistente dell'arbitro n. 1 assumerà le funzioni dell'arbitro;
- 8) alla fine della gara il IV ufficiale di gara trasmetterà agli organi competenti un rapporto su tutti i fatti avvenuti fuori dal controllo dell'arbitro e dei suoi assistenti. Il IV ufficiale di gara deve avvertire l'arbitro ed i suoi assistenti del rapporto compilato.

f) Calciatore infortunato:

i Dirigenti delle squadre possono entrare sul terreno di giuoco, con il permesso dell'arbitro, solo per constatare le condizioni del calciatore infortunato, ma non per curarlo poiché in tal caso devono farlo fuori dal terreno di giuoco.

g) Il distintivo F.I.F.A. va usato secondo le seguenti indicazioni:

- un arbitro di calcio non può portare il distintivo "F.I.F.A. FUTSAL" allorché arbitra una gara che non sia di calcio a cinque;
- un assistente internazionale dell'arbitro non può portare il distintivo "F.I.F.A." allorché arbitra gare di categoria inferiore;
- gli arbitri e gli assistenti internazionali dell'arbitro dovranno portare il distintivo "F.I.F.A. REFEREE/F.I.F.A. ASSISTANT" in occasione delle gare internazionali e di Lega Nazionale da loro dirette.

h) Segnalazioni dell'arbitro:

il compito dell'arbitro non è di spiegare o di mimare tutto ciò che lo spinge a prendere una determinata decisione; ci sono momenti in cui un semplice gesto esplicativo può aiutare la collaborazione, facilitare una migliore comprensione o fare ottenere un maggiore rispetto, a vantaggio sia dell'arbitro che dei calciatori. Bisogna incoraggiare una migliore comunicazione. Mimare esageratamente i falli può essere inteso come carenza di personalità o confusione: ciò non deve accadere.

Il grido di "continuare a giocare, vantaggio" conferma al calciatore che l'arbitro non ha semplicemente omesso di fischiare un fallo, ma ha deciso di applicare vantaggio. Allo stesso modo l'indicazione che il pallone è stato deviato, toccato da altro calciatore uscendo dalla linea laterale, può essere utile e rendere più proficua la comprensione tra calciatori e arbitro.

Tutte le indicazioni fatte dall'arbitro devono essere semplici, chiare e immediate.

Devono tendere ad assicurare continuità al giuoco e ad una più efficace direzione di gara.

E' sufficiente, normalmente, estendere il braccio per indicare un calcio d'angolo, una rimessa laterale, o un fallo ed in quale direzione il calcio deve essere battuto. Il braccio alzato chiaramente, indica un calcio

di punizione indiretto. In ogni caso se un calciatore si informa correttamente se si tratta di calcio di punizione diretto o indiretto, l'arbitro dovrà dare risposta adeguata.

L'uso corretto del fischietto e dei segnali manuali da parte dell'arbitro e della bandierina da parte degli assistenti dell'arbitro possono contribuire ad una collaborazione più chiara e comprensibile.

1

Decisioni F.I.G.C.

DIREZIONE DELLE GARE UFFICIALI

- 1) Le gare considerate ufficiali - o comunque autorizzate dalle Leghe, dal Settore per l'attività Giovanile e Scolastica e dai Comitati - devono essere dirette da un arbitro designato dal competente organo tecnico dell'Associazione Italiana Arbitri. Soltanto per le gare delle categorie giovanili «esordienti» e «pulcini» possono essere ammessi ad esercitare la funzione arbitrale i dirigenti delle società.

NOTA

il IV ufficiale di gara ha il compito di segnalare, con apposito cartello luminoso od altri strumenti, i numeri dei calciatori sostituiti e subentranti.

Per le sostituzioni avvenute nell'intervallo, prima dell'inizio del II tempo, il IV ufficiale di gara dovrà segnalare la o le sostituzioni avvenute seguendo le modalità sopradescritte.

Nelle gare dove non è previsto il IV ufficiale di gara spetta all'arbitro comunicare alla società ospitante, che ne darà notizia con mezzi idonei prima dell'inizio del II tempo, le sostituzioni avvenute durante l'intervallo.

- 2) Qualora non sia prevista la designazione degli assistenti dell'arbitro, le società sono tenute a porre a disposizione dell'arbitro, per assolvere a tale funzione, un calciatore o un tecnico tesserato ovvero un dirigente che risulti regolarmente in carica. La funzione di assistente di parte dell'arbitro è considerata, ai fini disciplinari, come partecipazione alla gara.
- 3) Per le gare della Lega Nazionale Professionisti è così disposta l'utilizzazione di più palloni:
 - 1) L'arbitro prima della gara controllerà nello spogliatoio nove palloni;
 - 2) un pallone sarà riservato all'arbitro;
 - 3) due palloni saranno riservati al IV ufficiale di gara;
 - 4) un pallone sarà consegnato a ciascuno dei sei raccattapalle, che riceveranno istruzioni in proposito;
 - 5) ogni volta che il pallone esce dal terreno di giuoco, il raccattapalle più vicino al calciatore che richiede il pallone, deve tirargli quello assegnatogli;
 - 6) il raccattapalle deve essere concentrato sul giuoco in modo da non tirare il pallone al giocatore troppo velocemente, così da evitare di avere due palloni in campo nello stesso momento;
 - 7) il raccattapalle dopo aver lanciato il pallone al giocatore, dovrà recuperare il pallone che è stato calciato fuori del terreno di giuoco;
 - 8) i raccattapalle devono rimanere dietro i cartelloni pubblicitari senza ostacolare la vista dello spettatore;
 - 9) ai raccattapalle non è permesso tirare in campo un pallone quando il pallone di gara si trova tra la linea laterale e i cartelloni pubblicitari. Essi possono dare il pallone al giocatore più vicino solo se possono farlo senza camminare davanti ai cartelloni pubblicitari;
 - 10) per evitare confusione le magliette indossate dai raccattapalle devono essere dello stesso colore ma differenti dai colori di quelle indossate dai giocatori delle squadre in campo.

POTERI E DOVERI DELL'ARBITRO RELATIVI ALLO SVOLGIMENTO DELLE GARE

- 1) Durante la gara l'arbitro esercita i poteri che gli sono conferiti dalle «Disposizioni Federali» e dalle «Regole del Giuoco» e «Decisioni Ufficiali».
- 2) E' nei poteri dell'arbitro astenersi dal far proseguire la gara quando si verifichino fatti o situazioni che, a suo giudizio, appaiono pregiudizievoli della incolumità propria, degli assistenti dell'arbitro o dei calciatori, oppure tali da non consentirgli di dirigere la gara stessa in piena indipendenza di giudizio. In alternativa, l'arbitro ha facoltà di far proseguire la gara, pro forma, per fini cautelativi o di ordine pubblico.
- 3) E' 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, si siano introdotte nel recinto di giuoco persone la cui presenza non sia consentita dalle "Disposizioni Federali". In tal caso, impregiudicato ogni successivo giudizio di parte degli organi disciplinari, la gara non iniziata o sospesa deve essere disputata secondo le disposizioni delle Leghe o dei Comitati competenti.
- 4) L'autorità dell'arbitro e l'esercizio dei poteri che gli sono conferiti, per questioni di carattere disciplinare, iniziano dal momento in cui egli giunge nell'area comprendente il terreno di giuoco, gli spogliatoi, tutti gli impianti e locali annessi, e termina allorquando se ne sarà definitivamente allontanato. L'arbitro, comunque, è tenuto a menzionare nel proprio rapporto qualsiasi infrazione verificatasi anche lontano dal terreno di giuoco o dalla sede della gara.
- 5) L'arbitro deve allegare al proprio referto di gara, sul quale ne farà menzione, i rapporti consegnatigli dagli assistenti ufficiali al termine dell'incontro, compitali sia in riferimento ad episodi da lui non controllati personalmente, sia nel caso che detti rapporti siano in bianco.

- 6) L'arbitro deve comunicare all'organo competente i nominativi dei calciatori inibiti o espulsi e di quelli ammoniti nel corso della gara, prima, durante l'intervallo o al termine della stessa, specificando chiaramente i motivi dei provvedimenti disciplinari assunti. Inoltre deve sempre riferire in merito a qualsiasi infortunio 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 cacciatore che, anche se involontariamente, abbia provocato l'incidente.

L'invio del rapporto di gara sarà considerato operante se trasmesso per via postale ordinaria o con altro mezzo di spedizione concordato tra la F.I.G.C., le rispettive Leghe e la Commissione Arbitri dell'A.I.A. competente.

- 6) E' dovere dell'arbitro, come di ogni dirigente federale o di società e di qualsiasi altro tesserato, informare senza indugio la Federazione di atti o fatti, compiuti da parte di chiunque, contro i principi della lealtà e della probità sportiva e che comunque non siano compatibili con le esigenze agonistiche e la regolarità delle competizioni sportive o con la dignità, il decoro ed il prestigio della Federazione.
- 7) 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 od il risultato di una gara, ovvero ad assicurare a chicchessia un vantaggio in classifica.

ASSENZA DELL'ARBITRO DESIGNATO

- 1) Se all'ora ufficialmente fissata per l'inizio di una gara l'arbitro designato non è presente in campo, le due squadre debbono attenderlo per un periodo limite pari alla durata di un tempo previsto per la gara che deve essere disputata ovvero per un tempo minore disposto dalla Lega, Comitato o Settore di competenza. Nel caso che l'assenza perduri oltre tale termine, le due società interessate debbono affidare la direzione della gara ad altro arbitro effettivo la cui ricerca deve essere attivata a partire dall'ora fissata per l'inizio della gara, seguendo i seguenti inderogabili criteri:
 - un arbitro a disposizione della C.A.N. può essere sostituito da un arbitro che sia quanto meno a disposizione della C.A.N.C.;
 - un arbitro a disposizione della C.A.N.C. può essere sostituito da un arbitro che sia quanto meno a disposizione della C.A.N.D.;
 - un arbitro a disposizione della C.A.N.D. può essere sostituito da un arbitro che sia a disposizione di un Organo Tecnico Regionale;
 - un arbitro a disposizione di un Organo Tecnico Regionale può essere sostituito da altro arbitro effettivo.
- 2) L'obbligo di ricercare un arbitro cui affidare la direzione della gara incombe tanto sulla società ospitante quanto su quella ospitata.
- 3) Qualora non venga reperito un altro arbitro con i requisiti di cui al comma 1), la gara non viene disputata. Qualora siano reperiti più arbitri tra i quali uno a disposizione dello stesso organo tecnico dell'arbitro designato, compete a questi dirigere la gara. Ove invece siano reperiti più arbitri a disposizione di diverso organo tecnico, la direzione della gara è affidata all'arbitro a disposizione dell'organo tecnico superiore.

Nel caso in cui siano reperiti più arbitri a disposizione dello stesso organo tecnico e non si raggiunga tra le società un accordo, la scelta è effettuata per sorteggio.

- 4) La sostituzione deve essere formalizzata in un documento redatto dall'arbitro supplente e sottoscritto dal medesimo e dai capitani e contenente eventualmente la motivazione del rifiuto di taluno a sottoscriverlo. Il documento, unicamente al referto, deve essere inoltrato dall'arbitro supplente alla Lega, al Settore per l'attività Giovanile e Scolastica o al Comitato organizzatore della gara.
- 5) La società che rifiuti di accettare la direzione di un arbitro scelto con le modalità di cui ai precedenti commi del presente articolo è considerata ad ogni effetto rinunciataria a disputare la gara.
- 6) Spetta comunque all'arbitro designato, giunto in ritardo al campo di giuoco e disponibile per dirigere la gara che non ha ancora avuto inizio, la direzione della stessa. Restano validi gli adempimenti relativi al controllo ed alla identificazione dei calciatori, dei tecnici e degli accompagnatori eseguiti dall'arbitro supplente.

COMPORTAMENTO DEI CALCIATORI SUL TERRENO DI GIUOCO

- 1) Prima di iniziare la gara, le squadre devono salutare il pubblico. I capitani devono salutare gli ufficiali di gara.
- 2) Non è consentito ai calciatori rivolgersi agli ufficiali di gara esprimendo apprezzamenti o proteste. Il solo capitano, che è responsabile della condotta dei calciatori della propria squadra, ha diritto di rivolgersi

all'arbitro, a giuoco fermo od a fine gara, per esprimere, in forma corretta ed in modo non ostruzionistico, riserve o per avere chiarimenti.

- 3) E' dovere del capitano coadiuvare gli ufficiali di gara ai fini del regolare svolgimento della gara e provvedere a reprimere ogni intemperanza dei calciatori della propria squadra. Eventuali infrazioni commesse dal capitano nell'adempimento del proprio compito comportano aggravamento delle sanzioni a suo carico.

PERSONE AMMESSE NEL RECINTO DI GIUOCO

- 1) Per le gare organizzate dalla Lega Nazionale Professionisti, dalla Lega Professionisti Serie C e dalla Lega Nazionale Dilettanti in ambito Nazionale sono ammessi nel recinto di giuoco, per ciascuna delle squadre interessate, purché muniti di tessera valida per la stagione in corso:
- a) un dirigente accompagnatore ufficiale;
 - b) un medico sociale;
 - c) un allenatore e, se la società lo ritiene, anche un direttore tecnico o un allenatore in seconda;
 - d) un massaggiatore,
 - e) i calciatori di riserva;
 - f) un dirigente addetto agli ufficiali di gara, solo per la società ospitante.

La presenza nel recinto di giuoco del medico sociale della squadra ospitante è obbligatoria. La violazione di tale obbligo deve essere segnalata nel rapporto di gara ai fini della irrogazione di sanzioni disciplinari a carico delle società.

- 2) Per le gare organizzate dalla Lega Nazionale Dilettanti in ambito Regionale e del Settore per l'attività Giovanile e Scolastica sono ammessi nel recinto di giuoco, per ciascuna delle squadre interessate, purché muniti di tessera valida per la stagione in corso:
- a) un dirigente accompagnatore ufficiale;
 - b) un medico sociale;
 - c) un allenatore ed un massaggiatore ovvero, in mancanza, uno dei due dirigenti;
 - d) i calciatori di riserva.
- 3) Tutte le persone ammesse nel recinto di giuoco debbono essere identificate dall'arbitro mediante documento di riconoscimento personale.
- 4) Il dirigente indicato come accompagnatore ufficiale rappresenta, ad ogni effetto, la propria società.
- 5) Le persone ammesse nel recinto di giuoco devono prendere posto sulla panchina assegnata a ciascuna squadra e hanno l'obbligo di mantenere costantemente un corretto comportamento. L'arbitro esercita nei loro confronti i poteri disciplinari a lui conferiti.
- 6) Qualora il medico sociale di una delle due società sia allontanato dal recinto di giuoco per decisione dell'arbitro, il medico dell'altra società è tenuto a prestare l'assistenza sanitaria ai calciatori di entrambe le società. Il medico, ancorché allontanato, deve tenersi a disposizione fino al termine della gara nei locali degli spogliatoi per eventuali interventi di pronto soccorso ai calciatori infortunati.

- 7) I dirigenti federali che siano anche dirigenti di società non possono, in ogni caso, svolgere funzioni di accompagnatore ufficiale o di dirigente addetto all'arbitro né essere presenti nel recinto di giuoco durante lo svolgimento delle gare in cui sia impegnata la propria società. L'arbitro non può, peraltro, allontanare dal recinto di giuoco dirigenti federali che siedano in panchina ma dovrà limitarsi a farne menzione nel referto di gara.
- 8) Tutte le persone ammesse nel recinto di giuoco possono entrare nel terreno di giuoco soltanto se autorizzate dall'arbitro, anche nella eventualità che debbano assistere o rimuovere un calciatore infortunato.
- 9) Possono pure essere ammessi nel recinto di giuoco, oltre ai tesserati di cui sopra, i raccattapalle, i fotografi, gli operatori cinematografici, i radiocronisti e i teleoperatori debitamente autorizzati dalla società ospitante, la quale assume, conseguentemente, la responsabilità del loro comportamento.

TUTELA DELL'ORDINE PUBBLICO IN OCCASIONE DELLE GARE

- 1) Le società hanno il dovere di accogliere cortesemente e di ampiamente tutelare i dirigenti federali, gli ufficiali di gara e le comitive delle società ospitate prima, durante e dopo lo svolgimento della gara.
- 2) Le società sono responsabili del mantenimento dell'ordine pubblico sui propri campi di giuoco e del comportamento dei loro sostenitori anche su campi diversi dal proprio.
- 3) 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 nonché di far rimuovere, prima che la gara abbia inizio, qualsiasi disegno o dicitura in qualunque modo esposti, recanti espressioni oscene, oltraggiose, minacciose od incitanti alla violenza.

- 4) Le società, in occasione delle gare programmate sui propri campi di giuoco, devono tempestivamente inoltrare richiesta alla competente autorità perché renda disponibile la forza pubblica in misura adeguata. L'assenza o l'insufficienza della forza pubblica, anche se non imputabile alle società, impone alle stesse l'adozione di altre adeguate misure di sicurezza, conformi alle disposizioni emanate dalla Lega o dal Settore di competenza.
- 5) L'arbitro, ove rilevi la completa assenza di responsabili al mantenimento dell'ordine pubblico, può non dare inizio alla gara.

ASSISTENZA AGLI UFFICIALI DI GARA

- 1) Le società devono curare che gli ufficiali di gara siano rispettati, impedendo ogni comportamento che possa lederne l'autorità ed il prestigio. Devono inoltre proteggerli prima, durante e dopo la gara per consentire loro di svolgere la funzione in completa sicurezza.
- 2) Le società ospitanti - o considerate tali - sono tenute a mettere a disposizione degli ufficiali di gara un dirigente incaricato dell'assistenza ai medesimi. Nelle gare della Lega Nazionale Dilettanti in ambito Regionale e del Settore per l'attività Giovanile e Scolastica tale incarico può essere conferito anche al dirigente designato come accompagnatore ufficiale. Il dirigente deve svolgere attività di assistenza agli

ufficiali di gara anche dopo il termine della stessa e fino a quando i medesimi non abbiano lasciato il campo, salvo particolari casi che consiglino una più prolungata assistenza.

- 3) La responsabilità di proteggere gli ufficiali di gara incombe principalmente alla società ospitante - o considerata tale - e cessa soltanto quando i medesimi rinunciano espressamente alle relative misure fuori del campo. Alla protezione degli ufficiali di gara deve comunque concorrere, ove le circostanze lo richiedano, anche la società ospitata.
- 4) In caso di incidenti in campo, è fatto obbligo anche ai calciatori delle due squadre di dare protezione agli ufficiali di gara.

I COMMISSARI DI CAMPO

- 1) Le Leghe, il Settore per l'attività Giovanile e Scolastica ed i Comitati possono conferire a propri incaricati le funzioni di Commissario di campo perché riferiscano sull'andamento delle gare in relazione alla loro organizzazione, alle misure di ordine pubblico, al comportamento del pubblico e dei dirigenti delle due squadre. E' escluso dal rapporto dei Commissari di campo qualsiasi valutazione tecnica sull'operato dell'arbitro.
- 2) I Commissari di campo, qualora lo ritengano opportuno, possono entrare nel recinto di giuoco.
- 3) In caso di necessità, i Commissari di campo debbono concorrere ad assistere e tutelare gli ufficiali di gara ed intervenire presso i dirigenti delle società perché garantiscano il mantenimento dell'ordine pubblico.

- 4) Salvo il caso in cui rilevino l'esigenza di un loro diretto intervento, i Commissari di campo possono astenersi dal qualificarsi.

OSSERVATORI ARBITRALI

- 1) I Osservatori Arbitrali, designati dai rispettivi organi tecnici, possono assolvere anche compiti di relatori su incidenti di una certa gravità dei quali siano stati spettatori che abbiano coinvolto, con i sostenitori della squadra, calciatori e la terna arbitrale non controllati dal direttore di gara o da uno degli assistenti ufficiali dell'arbitro, indirizzando in proposito, la sera stessa della gara, per espresso, dettagliato rapporto alla Lega o Comitato competente per la gara.

REGOLA 6

GLI ASSISTENTI DELL'ARBITRO

Per ogni gara devono essere designati due assistenti dell'arbitro.

Precisando che ogni decisione è riservata all'arbitro, essi hanno il compito di segnalare:

- a) che il pallone è uscito dal terreno di giuoco;
- b) la squadra alla quale deve essere assegnato il calcio d'angolo, il calcio di rinvio o la rimessa dalla linea laterale;
- c) quando un calciatore deve essere punito perché si trova in posizione di fuori giuoco;
- d) quando un fallo o altri fatti si verificano fuori dal controllo dell'arbitro;
- e) la richiesta di una sostituzione.

Essi devono anche coadiuvare l'arbitro nella direzione della gara in conformità alle Regole. In caso di indebita interferenza o di condotta censurabile di un assistente dell'arbitro, l'arbitro rinuncerà alla sua collaborazione e provvederà alla sua sostituzione (tale fatto dovrà essere comunicato all'Organo competente). Gli assistenti dell'arbitro devono essere muniti di bandierine fornite dalla squadra nel cui campo viene disputata la gara.

2

NOTA²

I compiti di cui sopra non sono assegnabili agli assistenti di parte (vedi punto c pag. xxx)

Decisioni I.F.A.B.

- 1) *Gli assistenti dell'arbitro devono attirare l'attenzione dell'arbitro per qualsiasi infrazione alle Regole del Giuoco e che l'arbitro non abbia personalmente rilevato. L'arbitro resta in ogni caso l'unico giudice per le decisioni da prendere.*
- 2) *Nelle gare internazionali di livello 'A ' le Federazioni Nazionali devono fare ricorso ad assistenti dell'arbitro di nazionalità neutrale che figurino nella lista degli internazionali.*
- 3) *Nelle gare internazionali le bandierine degli assistenti dell'arbitro devono essere di un colore rosso brillante o giallo. Si raccomanda l'uso di simili bandierine in tutti gli altri incontri.*
- 4) *Un assistente dell'arbitro può essere oggetto di provvedimenti disciplinari soltanto a seguito di un rapporto dell'arbitro relativo ad ingiustificate interferenze nella direzione di gara o ad insufficiente collaborazione con l'arbitro stesso.*

ISTRUZIONI SUPPLEMENTARI I.F.A.B.

- a) Collaborazione tra l'arbitro e gli assistenti dell'arbitro

Le regole commentate in precedenza non contengono istruzioni circa i criteri della collaborazione tra arbitro e assistenti durante una partita.

Nelle regole 5 e 6, concernenti i diritti ed i doveri degli arbitri e degli assistenti dell'arbitro, si trovano in ogni modo delle istruzioni che, correttamente interpretate, significano collaborazione. La regola 6 stabilisce che devono essere designati due assistenti dell'arbitro, ed i loro doveri sono (sotto la riserva della decisioni dell'arbitro):

- di indicare quando il pallone non è più in giuoco;
- di indicare, quando il pallone è uscito dalla linea di porta, se bisogna assegnare un calcio d'angolo oppure un calcio di rinvio;
- di indicare a quale squadra va assegnata una rimessa dalla linea laterale;
- di aiutare l'arbitro a dirigere il giuoco in applicazione alle Regole.

L'aiuto indicato nell'ultimo punto di cui sopra, consiste:

1. attirare l'attenzione dell'arbitro in caso di condotta violenta consumata tra avversari;
2. indicare all'arbitro la richiesta di una sostituzione;
3. dare la sua opinione in qualsiasi occasione sia richiesta dall'arbitro.

L'aiuto suddetto sarà assicurato in modo migliore da giudici neutrali. Una limitazione è indicata per quello che riguarda gli assistenti dell'arbitro di parte perché i punti 1 e 2 non sono abitualmente richiesti ad assistenti dell'arbitro che non siano neutrali.

Se sono neutrali, devono essere considerati come assistenti dell'arbitro. E' da tenere presente che in questi casi l'atteggiamento dell'arbitro deve essere diverso perché in effetti ci sono tre giudici a sorvegliare il giuoco, ma l'arbitro resta il giudice unico e gli assistenti dell'arbitro hanno il compito di aiutarlo a controllare il rispetto delle regole di giuoco.

b) Particolari momenti di collaborazione tra assistenti dell'arbitro e arbitro

L'assistente dell'arbitro deve collaborare segnalando i fatti di seguito menzionati:

1. **Fuori-gioco.** L'assistente dell'arbitro deve alzare la sua bandiera con il braccio teso e, abbassandola, indicare il punto dove il calcio di punizione deve essere effettuato. La sola eccezione avverrà quando l'arbitro deciderà di mettersi lui stesso in una posizione di controllo dell'azione.
2. **Rimessa laterale.** Quando il pallone esce interamente dal terreno di giuoco dalla linea laterale, l'assistente dell'arbitro deve indicare la direzione della rimessa.
3. **Calcio d'angolo e calcio di rinvio.** Quando il pallone esce interamente dalla linea di porta, l'assistente dell'arbitro deve indicare se trattasi di calcio d'angolo o di calcio di rinvio
4. **Rete.** Quando l'arbitro indica che è stata segnata una rete, l'assistente dell'arbitro deve ritornare in posizione verso la linea centrale del campo.
5. **Sostituzioni.** Se deve essere effettuata una sostituzione, l'assistente dell'arbitro, attirerà l'attenzione dell'arbitro alzando la bandiera tra le due mani.
6. **Falli e scorrettezze (reg. 12).** Se l'assistente dell'arbitro ha l'impressione che l'arbitro non abbia visto un'infrazione, deve alzare la bandiera ben alta. Qualora l'arbitro fermi il giuoco, l'assistente dell'arbitro deve indicare la direzione del calcio di punizione; in caso contrario abbasserà la bandiera.

c) Gli assistenti di parte.

Per ottenere la massima collaborazione dagli assistenti di parte bisogna procedere in questo modo:

1. I due assistenti di parte devono prendere contatto con l'arbitro prima dell'inizio della partita per ricevere le istruzioni ed essere informati che, quali siano le loro opinioni personali, la decisione dell'arbitro è definitiva e non può essere contestata.

2. Il compito loro assegnato, in quanto assistente di parte, è di segnalare quando il pallone è interamente uscito dal terreno di giuoco.

Tenuto conto dei loro doveri, così come sopra definiti, gli arbitri devono specificare che cosa si aspettano dagli assistenti di parte per essere supportati al meglio. L'arbitro deve essere in grado di indicare chiaramente ai suoi collaboratori come possono aiutarlo: le sue istruzioni devono essere precise così da evitare confusione. Da parte loro gli assistenti di parte devono riconoscere interamente l'autorità dell'arbitro ed accettare le sue decisioni senza alcuna riserva, anche se in contrasto con le loro segnalazioni.

Se lo stato del terreno, il vento, il sole o altre condizioni ambientali esigono uno spostamento, l'arbitro deve indicare ad i suoi collaboratori l'intenzione di fare tale cambio e gli assistenti di parte si cambieranno immediatamente il controllo della metà del terreno di giuoco.

Decisioni F.I.G.C.

ASSISTENTI UFFICIALI DELL'ARBITRO

- 1) Gli assistenti ufficiali dell'arbitro sono tenuti a segnalare immediatamente all'arbitro, sventolando in modo ben visibile la bandierina quando un calciatore, anche se di riserva e ammesso in panchina, o persona indicata in elenco, colpisca o tenti di colpire l'assistente dell'arbitro o il IV ufficiale di gara, li faccia oggetto di lancio di sputi oppure rivolga loro gesti o frasi ingiuriose. Qualora l'arbitro non fosse in posizione idonea per rilevare prontamente la segnalazione, l'assistente dell'arbitro continuerà a sventolare la bandierina

collocandosi nella migliore posizione per essere notato dallo stesso, mentre l'altro guardalinee ne attirerà l'attenzione sventolando anch'egli la bandierina.

- 2) Analogamente a quanto sopra stabilito, gli assistenti ufficiali dell'arbitro sono tenuti a segnalare immediatamente gli atti di violenza consumata o il lancio di sputi commessi da calciatore, anche se di riserva e ammesso in panchina, o di persona indicata in elenco.
- 3) Non appena la segnalazione viene immediatamente rilevata ed il fatto è avvenuto nel terreno di giuoco, l'arbitro interromperà il giuoco e provvederà all'espulsione del calciatore anche se di riserva o all'allontanamento se trattasi di persona diversa indicata nell'elenco. Il giuoco verrà ripreso secondo quanto previsto dalla regola 12 del Regolamento del Giuoco del Calcio.
- 4) Qualora l'assistente ufficiale dell'arbitro possa informare l'arbitro soltanto durante l'intervallo per fatti avvenuti in chiusura del primo tempo o dopo la fine del primo tempo, entro o fuori il recinto di giuoco, questi convocherà nel suo spogliatoio il capitano della squadra cui appartiene il colpevole e gliene notificherà l'espulsione (se trattasi di calciatore) o l'inibizione all'ulteriore ammissione nel recinto di giuoco (se trattasi invece di persona diversa), come sopra precisato.
- 5) In relazione ai fatti di cui sopra ed indipendentemente dalle decisioni assunte dall'arbitro, l'assistente dell'arbitro interessato dovrà, al termine della gara, redigere un rapporto che sarà consegnato all'arbitro per essere allegato al referto di gara. Del pari gli assistenti dell'arbitro sono tenuti a riferire su altre eventuali manifestazioni di condotta irregolare tenuta dalle persone autorizzate a rimanere nel recinto di giuoco.

- 6) Le suindicate formalità dovranno essere compiute evitando in modo assoluto la presenza di dirigenti, calciatori o di altre persone. E' interpretazione costante che gli assistenti dell'arbitro debbano svolgere la loro funzione uno per ciascuna linea laterale. Gli assistenti ufficiali dell'arbitro o gli assistenti di parte debbono mantenere la stessa posizione sia nel primo che nel secondo tempo in modo da controllare l'attacco di entrambe le squadre. Soltanto quando particolari fatti estranei al giuoco (intemperanze di tifosi) possono turbare l'operato di un assistente dell'arbitro, l'arbitro ha facoltà di far invertire la posizione.
- 7) Ai fini della individuazione, l'assistente dell'arbitro n. 1 deve considerarsi quello che si posiziona dal lato del terreno dove, di norma, sono collocate le panchine.
- 8) Determinandosi l'assenza di uno degli assistenti ufficiali dell'arbitro designati, il direttore di gara cercherà di reperire sul campo un collega arbitro che lo possa sostituire; qualora non vi riesca dovrà:
 - a) dispensare dalla funzione l'assistente dell'arbitro presente chiedendogli peraltro di non allontanarsi dal campo;
 - b) fruire di assistenti di parte richiedendo a ciascuna società di designare all'uopo un loro tesserato idoneo.
- 9) Se, tuttavia, nel corso della gara sopraggiungesse l'assistente dell'arbitro designato, l'arbitro dovrà provvedere a sostituire i guardalinee di parte con quelli ufficiali.
- 10) Qualora nel corso di una gara un assistente ufficiale non potesse continuare ad espletare il proprio compito a causa di malessere od infortunio, l'arbitro dovrà provvedere alla sua sostituzione in analogia a quanto prescritto in caso di assenza.
- 11) La sostituzione di un assistente ufficiale dell'arbitro nel corso della gara è definitiva.

IV UFFICIALE DI GARA

Limitatamente alle gare organizzate dalla Lega Nazionale Professionisti (campionati di Serie A e B e Coppa Italia) l'Organo Tecnico competente, oltre ai due assistenti dell'arbitro previsti, designa anche un IV ufficiale per ogni gara.

Durante lo svolgimento dell'incontro per il quale è stato designato, il IV ufficiale di gara (riconoscibile dall'abbigliamento con distintivo A.I.A.) prenderà posto sul campo per destinazione tra le due panchine ivi installate.

Egli avrà i compiti di:

- a) sostituire uno degli assistenti dell'arbitro in caso di assenza, malessere o di infortunio;
- b) controllare che sulle panchine prendano posto soltanto gli ammessi nel recinto di giuoco e che persone diverse da quelle indicate dalle vigenti norme non accedano o sostino nel recinto stesso. In caso di inadempienze dovrà essere invitato il dirigente accompagnatore ufficiale della società per la immediata eliminazione degli inconvenienti. Il tutto dovrà essere riportato sul rapporto che redigerà a fine gara;
- c) riferire all'arbitro, se interpellato, su fatti od episodi gravi da addebitarsi agli ammessi nel recinto di giuoco, restando riservata ogni decisione al direttore di gara;
- d) prendere nota del contenuto di striscioni offensivi e/o incitanti alla violenza esposti all'interno dello stadio;
- e) segnalare nel rapporto di fine gara le manifestazioni di intemperanze dei tifosi, di cori ingiuriosi verso chicchessia uditi e il lancio di corpi contundenti controllati;
- f) assicurare, mediante esposizione dei numeri, la corretta esecuzione delle sostituzioni dei calciatori, restando di competenza degli assistenti dell'arbitro le segnalazioni all'arbitro relative alle richieste di sostituzioni;

- g) segnalare, alla fine di ogni tempo (eventuali supplementari compresi), attraverso strumenti idonei, i minuti da recuperare che l'arbitro gli avrà comunicato.

In relazione a quanto sopra ed indipendentemente dalle decisioni di rispettiva competenza assunte dalla terna arbitrale, il IV ufficiale di gara dovrà, anche in assenza di episodi, redigere apposito rapporto da consegnare all'arbitro al termine di ogni incontro per essere allegato al referto di gara. L'eventuale assenza del IV ufficiale di gara non pregiudica l'inizio e la regolarità della gara.

ASSISTENTE DI PARTE DELL'ARBITRO

- 1) Quando non sia prevista la designazione di assistenti ufficiali dell'arbitro, le società sono tenute a porre a disposizione dell'arbitro, per assolvere a tale funzione, un calciatore o un tecnico tesserato ovvero un dirigente che risulti regolarmente in carica. La funzione di assistente di parte dell'arbitro è considerata, ai fini disciplinari, come partecipazione alla gara.
- 2) Non possono fungere da assistenti di parte tesserati di età inferiore a quella stabilita per partecipare alla gara quale calciatore.
- 3) All'arbitro non è consentito sostituire i propri assistenti di parte con colleghi arbitri non designati ufficialmente.
- 4) Un calciatore che inizia una gara con funzioni di assistente di parte non può, nella stessa gara, partecipare al giuoco come calciatore (tale disposizione non ha valore per l'attività ricreativa). Per contro,

un calciatore che abbia già preso parte al giuoco, può essere incaricato delle funzioni di assistente di parte purché non sia stato espulso.

- 5) E' inibito ai dirigenti, ai calciatori ed in genere a tutti i tesserati della F.I.G.C., colpiti da provvedimenti di squalifica o di inibizione, di svolgere le funzioni di assistente di parte dell'arbitro fino a quando risulti regolarmente scontata la sanzione loro inflitta, a pena di inasprimento della stessa.

BANDIERINE

- 1) Le bandierine degli assistenti dell'arbitro, con drappo della misura di cm.45x45 ed asta di cm.75, devono essere, di norma, di colori differenti: rosso brillante e giallo, anche se a scacchi. Per le gare della L.N.D. e del Settore per l'attività Giovanile e Scolastica è consentito anche l'uso di bandierine diverse.
- 2) Le società sul cui campo viene disputata la gara devono fornire agli assistenti dell'arbitro ufficiali o di parte le prescritte bandierine, sempre che a ciò non abbiano provveduto direttamente le Leghe o i Comitati.
- 3) In caso di gara disputata in campo neutro le bandierine devono essere fornite dalla società sul campo della quale si svolge la gara.

REGOLA 7

DURATA DELLA GARA

La gara deve essere suddivisa in due periodi eguali di 45 minuti ciascuno, salvo il caso di preventivo accordo diverso, restando stabilito quanto segue:

- a) l'arbitro deve prolungare ciascun periodo di tutto il tempo che egli giudicherà sia stato perduto per sostituzione, trasporto di calciatori infortunati fuori dal terreno di giuoco, comportamento ostruzionistico o per altre cause;
- b) la durata di ciascun periodo deve essere prolungata per consentire che sia battuto un calcio di rigore.

L'intervallo, a metà gara, non deve superare 15 minuti.

Il regolamento di ogni competizione deve indicare chiaramente la durata dell'intervallo fra i due tempi. La durata fra i due tempi non può essere modificata senza il consenso dell'arbitro.

Decisioni I.F.A.B.

- 1) *Se per uno qualsiasi dei motivi specificati nella Regola 5 la gara è stata definitivamente sospesa dall'arbitro prima dello scadere del tempo regolamentare essa deve essere integralmente rigiucata, salvo il caso in cui il Regolamento della competizione stabilisca che il risultato resti quello acquisito al momento della sospensione dell'incontro.*

2) *I calciatori hanno diritto ad un intervallo fra il primo ed il secondo periodo di giuoco.*

ISTRUZIONI RELATIVE ALLA ESECUZIONE DEI TIRI DAL PUNTO DEL CALCIO DI RIGORE PER LA DETERMINAZIONE DELLA SQUADRA VINCENTE IN GARE DI QUALIFICAZIONE O FINALE DI UNA COMPETIZIONE O TORNEI

Per determinare la squadra vincente, quando al termine della gara o dei tempi supplementari, ove previsti, risulta parità di punteggio, dovranno essere battuti tiri dal punto del calcio di rigore, da ciascuna delle due squadre, secondo le modalità che seguono.

- 1) *L'arbitro deve scegliere la porta verso la quale saranno battuti tutti i tiri.*
- 2) *Egli deve tirare a sorte lanciando in aria una moneta e la squadra il cui capitano vince il sorteggio deve battere il primo tiro.*
- 3) *L'arbitro annoterà il numero di ogni calciatore al momento in cui lo stesso tirerà il calcio di rigore.*
- 4) *a) Osservando le norme indicate nei successivi paragrafi c) e d), ciascuna squadra batterà cinque tiri;*
b) i tiri devono essere battuti alternativamente;
c) se, prima che entrambe le squadre abbiano battuto cinque tiri, una delle due avrà segnato più reti di quante potrebbe segnare l'altra qualora completasse la propria serie di cinque, l'esecuzione dei tiri deve cessare;
d) se, dopo che entrambe le squadre avranno battuto cinque tiri, risulterà che hanno segnato un eguale numero di reti, o nessuna, l'esecuzione dei tiri deve continuare nello stesso ordine fino a quando tutte e

due avranno battuto eguale numero di tiri (non necessariamente cinque) ed una delle due avrà segnato una rete più dell'altra.

- 5) *La squadra che - osservando le norme indicate nei precedenti paragrafi 4a), 4c) o 4d) - avrà segnato il maggior numero di reti, qualunque sia il numero di tiri eseguiti, risulterà qualificata per il turno successivo o sarà dichiarata vincitrice della competizione, a seconda del caso.*
- 6) a) *Salvo l'eccezione specificata al successivo paragrafo b), soltanto i calciatori che alla fine della gara o dei tempi supplementari (se previsti) si trovino nel terreno di giuoco, sono autorizzati a partecipare alla esecuzione dei tiri, nonché i calciatori che, con o senza l'autorizzazione dell'arbitro, ne siano temporaneamente usciti e quindi non vi si trovino nel momento in cui la gara ha fine;*
b) *qualora la propria squadra non abbia utilizzato il numero massimo di sostituti consentito dal regolamento della competizione in base al quale è stata giocata la gara, un portiere che resti infortunato durante la esecuzione dei tiri, per cui non è in grado di mantenere ulteriormente il proprio ruolo, può essere sostituito da un calciatore di riserva.*
- 7) *Ogni tiro deve essere battuto da un calciatore diverso e fino a quando tutti i calciatori di ciascuna squadra a ciò autorizzati, compreso il portiere (o il calciatore di riserva che lo abbia eventualmente sostituito in base alla norma specificata nel paragrafo 6b) abbiano effettuato un tiro ciascuno, un calciatore della stessa squadra non può battere un secondo tiro.*
- 8) *In base alla norma specificata nel paragrafo 6, qualunque calciatore autorizzato può scambiare il ruolo con il portiere della propria squadra in ogni momento, durante l'esecuzione dei tiri.*

- 9) a) *Fatta eccezione per il calciatore che batte il tiro e per i due portieri, tutti gli altri calciatori devono restare all'interno del cerchio centrale durante l'effettuazione dei tiri;*
b) *il portiere, compagno del calciatore che sta eseguendo il tiro di rigore, deve restare all'interno del terreno di giuoco, all'esterno dell'area di rigore in cui vengono battuti i tiri di rigore, sulla linea di porta all'intersezione di questa ultima con la linea dell'area di rigore.*
c) *l'arbitro avviserà il portiere che deve restare sulla linea di porta entro i pali fino a quando il pallone è stato calciato in giuoco.*
- 10) *Salvo che non sia diversamente specificato nei precedenti paragrafi dal n. 1) al n. 9), le Regole del Giuoco e le Decisioni dell'International Board devono, possibilmente, essere applicate alla esecuzione dei tiri.*

ISTRUZIONI SUPPLEMENTARI I.F.A.B.

- 1) Nel caso in cui venga a mancare la luce dopo i tempi supplementari o prima che sia terminata l'esecuzione dei tiri dal punto del calcio di rigore, il risultato della gara sarà deciso mediante il lancio in aria di una moneta, ovvero tirando a sorte.
- 2) Se si dispone della collaborazione di assistenti dell'arbitro, questi possono assumere compiti particolari. Per esempio un assistente dell'arbitro si disporrà nel cerchio di centro campo per controllare i calciatori che devono susseguirsi nell'esecuzione dei tiri e l'altro si disporrà lungo la linea di porta per controllare l'entrata o meno del pallone in rete.
- 3) Una volta che tutti i calciatori hanno effettuato il tiro, non è necessario che seguano lo stesso ordine di battuta della 1^a fase.

- 4) Se un calciatore già ammonito commette una seconda infrazione punibile con ammonizione, durante i tiri di rigore, sarà espulso.
- 5) Quando le due squadre hanno calciato i dieci tiri di rigore, la squadra che ha subito un'espulsione, a completamento dei tiri previsti, può utilizzare un calciatore che ha già effettuato un tiro.

Note

- 1) L'A.I.A. ha disposto che gli arbitri comunichino al IV ufficiale di gara, al termine del 1° e del 2° tempo, i minuti da recuperare che, dallo stesso, debbono essere resi noti tramite il visualizzatore delle sostituzioni. Per le gare ove è assente il IV ufficiale di gara, l'arbitro provvederà direttamente, segnalando con le mani, ad indicare i minuti che intende recuperare. Qualora, durante la fase di recupero si verificassero cause per ulteriore prolungamento, la segnalazione aggiuntiva verrà effettuata con le stesse modalità.
- 2) L'I.F.A.B. ha autorizzato le Federazioni Nazionali, per gare giocate da calciatori aventi meno di 16 anni, o a veterani aventi più di 35 anni, nonché a calciatrici, la modifica della durata di ogni periodo di giuoco.

Decisioni F.I.G.C.

RITARDO NELLA PRESENTAZIONE IN CAMPO DELLE SQUADRE. TEMPO D'ATTESA

- 1) Le squadre hanno l'obbligo di presentarsi in campo all'ora fissata per l'inizio dello svolgimento della gara.

- 2) Nei caso di ritardo, fatte salve le sanzioni irrogabili dagli organi disciplinari ove il ritardo stesso sia ingiustificato, l'arbitro deve dare comunque inizio alla gara purché le squadre si presentino in campo in divisa di giuoco entro un termine pari alla durata di un tempo della gara.
- 3) E' facoltà delle Leghe, del Settore per l'attività Giovanile e Scolastica e dei Comitati ridurre tale termine.

MANCATA PARTECIPAZIONE ALLA GARA PER CAUSA DI FORZA MAGGIORE

- 1) Le squadre che non si presentano in campo nel termine di cui sopra, sono considerate rinunciatarie alla gara con le conseguenze previste dalle norme federali, salvo che non dimostrino la sussistenza di una causa di forza maggiore
- 2) La declaratoria della sussistenza della causa di forza maggiore compete in ogni caso agli Organi della Giustizia Sportiva.

TEMPI SUPPLEMENTARI

- 1) Nel caso di una gara che preveda la disputa di tempi supplementari (la durata dei quali, di norma, è di 15 minuti primi ciascuno) l'arbitro, al termine dei tempi regolamentari, effettuerà un nuovo sorteggio, nel terreno di giuoco, dando subito inizio al giuoco, senza riposo. Del pari nessun riposo dovrà essere accordato alla fine del primo tempo supplementare.

NORME PARTICOLARI

- 1) La durata per le gare dei campionati «allievi» è fissata normalmente in due periodi di giuoco di 40 minuti primi ciascuno.
- 2) La durata delle gare dei campionati della categoria «giovanissimi» è fissata normalmente in due periodi di giuoco di 30 minuti primi ciascuno.
- 3) La durata delle gare dei campionati della categoria «esordienti», è fissata normalmente in due periodi di giuoco di 25 minuti primi ciascuno. Per la categoria pulcini, due periodi di giuoco di 20 minuti primi ciascuno. Nell'ipotesi di tempi supplementari, la durata di ciascuno di essi dovrà essere di 5 muniti primi.
- 4) Per le manifestazioni dell'attività ricreativa sono ammesse deroghe alle norme vigenti in merito alla durata dei tempi regolamentari. Le relative disposizioni saranno emanate di volta in volta dagli organi competenti.

REGOLA 8

CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIUOCO

- a) All'inizio della gara, la scelta del terreno o del calcio d'inizio deve essere sorteggiata con una moneta. La squadra che vince il sorteggio decide verso quale porta attaccherà nel primo tempo. L'altra squadra batterà il calcio d'inizio. Al segnale dell'arbitro, il giuoco avrà inizio con un calcio al pallone fermo a terra al centro del terreno di giuoco (cioè con un calcio effettuato da un calciatore verso l'opposta metà del terreno stesso). Tutti i calciatori devono trovarsi nella propria metà del terreno di giuoco e tutti quelli della squadra opposta a quella che dà inizio al giuoco devono rimanere a non meno di m.9,15 dal pallone, fino a quando questo non sia stato giocato. Il pallone sarà in giuoco dal momento in cui viene calciato in avanti. Il calciatore che batte il calcio d'inizio non può giocare nuovamente il pallone prima che lo abbia giocato o toccato un altro giocatore.
- b) Dopo la segnatura di una rete. Il giuoco deve essere ripreso nel modo sopra indicato da un calciatore della squadra che ha subito una rete.
- c) Dopo l'intervallo. Le squadre devono invertire le rispettive metà del terreno ed il calcio d'inizio deve essere battuto da un calciatore della squadra che non ne ha fruito all'inizio.
- d) Dopo ogni interruzione temporanea. Quando il giuoco riprende dopo una interruzione temporanea, per qualsiasi causa non specificata dal Regolamento, purché il pallone non abbia oltrepassato una linea laterale o di porta immediatamente prima della interruzione, l'arbitro deve far cadere il pallone nel punto in cui esso si trovava al momento della interruzione, salvo che il pallone si trovasse nell'area di porta. In tale caso l'arbitro farà cadere il pallone a terra sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui era il pallone quando il giuoco è stato interrotto. Il pallone sarà considerato in

giuoco non appena avrà toccato terra. Tuttavia, se oltrepassa interamente una linea laterale o di porta prima che lo abbia toccato un calciatore, l'arbitro deve ripetere la propria rimessa. Nessun calciatore potrà giocare il pallone prima che abbia toccato terra. Se tale prescrizione non viene rispettata, l'arbitro dovrà ripetere la rimessa.

- e) Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio e su ripresa del giuoco dopo la segnatura di una rete.

PUNIZIONE

Per qualsiasi infrazione alle lettere a), b) e c) di questa Regola, il calcio d'inizio deve essere ripetuto, salvo il caso in cui il calciatore che ha calciato il pallone (in avanti) lo giochi nuovamente prima che sia stato toccato o giocato da un altro calciatore. Per tale infrazione un calciatore della squadra avversaria batterà un calcio di punizione indiretto dal punto in cui essa è avvenuta, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13.

Decisioni I.F.A.B.

- 1) *Se, in occasione di una rimessa in giuoco da parte dell'arbitro, un calciatore commette una qualsiasi infrazione prima che il pallone abbia toccato il terreno, deve essere ammonito o espulso a seconda della gravità dell'infrazione, ma non può essere accordato un calcio di punizione alla squadra avversaria poiché il pallone non era in giuoco al momento dell'infrazione. Pertanto l'arbitro deve ripetere la rimessa.*
- 2) *Il calcio d'inizio non può essere battuto da persona diversa dai calciatore partecipanti alla gara.*

Decisioni F.I.G.C.

Nei casi in cui siano disposti da parte degli organi competenti prelievi coattivi a norma del Regolamento, l'arbitro è autorizzato a non dare inizio alla gara qualora la società non abbia provveduto a versargli la cifra dovuta, con assegno.

REGOLA 9

PALLONE IN GIUOCO E NON IN GIUOCO

Il pallone non è in giuoco:

- a) quando ha interamente oltrepassato, sia per terra sia in aria, una linea laterale o una linea di porta;
- b) quando la gara è stata interrotta dall'arbitro.

Il pallone è in giuoco in ogni altro momento, dall'inizio alla fine della gara, compresi i casi seguenti:

- a) se rimbalza nel terreno di giuoco dopo aver colpito un paio o la sbarra trasversale della porta o l'asta di una bandierina d'angolo;
- b) se rimbalza nel terreno di giuoco dopo aver colpito l'arbitro o un assistente dell'arbitro che si trovi all'interno del terreno stesso;
- c) nel caso di una presunta infrazione alle Regole del Giuoco, fino a quando l'arbitro non sia intervenuto in merito.

Decisioni I.F.A.B.

- 1) Le linee fanno parte delle aree che delimitano. Di conseguenza, le linee laterali e di porta fanno parte del terreno di giuoco.

REGOLA 10

SEGNATURA DI UNA RETE

Salvo le eccezioni previste dalle Regole del Giuoco, una rete risulta segnata quando il pallone ha interamente oltrepassato 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, fatta eccezione per il portiere che si trovi all'interno della propria area di rigore. La squadra che avrà segnato il maggior numero di reti vincerà la gara. Se non sarà stata segnata alcuna rete o se le squadre hanno segnato eguale numero di reti, la gara risulterà conclusa in parità.

Decisioni I.F.A.B.

- 1) *La Regola 10 stabilisce l'unico metodo secondo il quale una gara risulta vinta o pareggiata; nessuna modifica può essere consentita.*
- 2) *Non può essere in alcun caso accordata una rete se il pallone è stato toccato da qualche corpo estraneo prima di oltrepassare la linea di porta. Se il fatto accade durante il normale svolgimento di una fase di giuoco, salvo durante l'esecuzione di un calcio di rigore, il giuoco deve essere interrotto e successivamente ripreso mediante una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui il pallone è stato toccato dal corpo estraneo, a meno che lo stesso, in quel momento, si trovi nell'area di porta. In tal caso*

sarà rimesso in giuoco sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il giuoco è stato interrotto.

- 3) *Se, mentre il pallone sta per entrare nella porta, ma prima che oltrepassi completamente la linea di porta, uno spettatore entra nel terreno di giuoco e tenta di impedire la realizzazione della rete, l'arbitro deve accordare la rete se il pallone è entrato in porta, salvo che lo spettatore abbia toccato il pallone o arrecato intralcio al giuoco. In tale caso l'arbitro interromperà il giuoco e lo riprenderà con una propria rimessa nel punto in cui si è verificato il contatto o l'intralcio, a meno che lo stesso si sia verificato nell'area di porta. In tal caso il pallone sarà rimesso in giuoco sulla linea dell'area di porta, parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il giuoco è stato interrotto.*

REGOLA 11

FUORI GIUOCO

- 1) Un calciatore è in posizione di fuori giuoco se si trova più vicino del pallone alla linea di porta avversaria, salvo che:
 - a) si trovi nella propria metà del terreno di giuoco;
 - b) non sia più vicino degli ultimi due avversari alla loro linea di porta.
- 2) Essere in posizione di fuori giuoco non costituisce per sé una infrazione. Un calciatore sarà considerato in fuori giuoco e punito per tale motivo solo se, nel momento in cui il pallone tocca o è giocato da un suo compagno, egli - a giudizio dell'arbitro - partecipa attivamente all'azione di giuoco e cioè:
 - a) interferisce sul giuoco;
 - b) influenza un avversario;
 - c) si avvantaggia dall'essere in quella posizione.
- 3) Un calciatore non sarà considerato in fuori giuoco dall'arbitro:
 - a) per il solo fatto di essere in una posizione di fuori giuoco;
 - b) se riceve il pallone direttamente su calcio di rinvio, su calcio d'angolo, su rimessa dalla linea laterale.
- 4) Se un calciatore è considerato in fuori giuoco punibile, l'arbitro deve accordare alla squadra avversaria un calcio di punizione indiretto battuto dal punto in cui è avvenuta l'infrazione, a meno che quest'ultima non

sia stata commessa all'interno dell'area di porta avversaria, nel qual caso il calcio di punizione sarà battuto da un punto qualsiasi all'interno dell'area di porta.

Decisioni I.F.A.B.

- 1) *Il fuori giuoco non deve essere giudicato nel momento in cui il calciatore in posizione irregolare riceve il pallone, bensì nel momento in cui gli viene passato da uno dei suoi compagni. Un calciatore che non si trovi in posizione di fuori giuoco quando uno dei suoi compagni gli passa il pallone o batte un calcio di punizione, non viene a trovarsi in posizione di fuori giuoco se avanza durante la traiettoria del pallone.*
- 2) *Un calciatore che si trovi in linea con il penultimo o con gli ultimi due avversari non è in posizione di fuori giuoco.*

ISTRUZIONI SUPPLEMENTARI I.F.A.B.:

- a) La posizione di fuori giuoco non è di per sé un'infrazione;
- b) un calciatore sarà considerato in fuori giuoco e sanzionato come tale solo se l'arbitro ritiene che, nel momento in cui il pallone tocca od è giocato da un suo compagno di squadra, egli è attivamente coinvolto nel giuoco;
- c) agli assistenti dell'arbitro è richiesto di segnalare una posizione di fuori giuoco solo se sono sicuri che l'infrazione sia punibile. In caso di dubbio, devono evitare di intervenire.

REGOLA 12

FALLI E SCORRETTEZZE

Un calciatore che per negligenza, imprudenza od intervenendo con vigoria sproporzionata commette intenzionalmente uno dei seguenti sei falli:

- a) dare o tentare di dare un calcio all'avversario;
- b) fare uno sgambetto ad un avversario;
- c) saltare su un avversario;
- d) caricare un avversario;
- e) colpire o tentare di colpire un avversario;
- f) spingere un avversario;

oppure commette uno dei seguenti quattro falli:

- g) contrastare un avversario e toccarlo prima che il pallone sia stato giocato;
- h) sputare contro un avversario;
- i) trattenere un avversario;

j) giocare volontariamente il pallone con le mani, cioè toccarlo, spingerlo o lanciarlo con la mano o con il braccio (ad esclusione del portiere quando si trova nella sua area di rigore);

deve essere punito con un calcio di punizione diretto, accordato alla squadra avversaria.

Tale calcio di punizione dovrà essere battuto nel punto in cui è stato commesso il fallo, a meno che quest'ultimo non sia stato commesso nell'area di porta avversaria. In tale caso il calcio di punizione sarà battuto da un punto qualsiasi dell'area di porta.

Se un calciatore della squadra difendente commette uno dei dieci falli sopramenzionati nell'area di rigore, sarà punito con un calcio di rigore.

Un calcio di rigore può essere accordato indipendentemente dalla posizione del pallone, se questo è in giuoco, nel momento in cui uno dei detti falli viene commesso uno dei detti falli all'interno dell'area di rigore.

Un calciatore che commette uno dei seguenti cinque falli:

1) giocare in modo considerato pericoloso dall'arbitro (quando, per esempio, tenta di calciare il pallone già in possesso del portiere);

- 2) caricare lealmente, cioè di spalla, quando il pallone non è a distanza di giuoco dai calciatori interessati e questi non siano chiaramente in procinto di giocarlo;
- 3) impedire la progressione ad un avversario, cioè non giocando il pallone, interpersi tra lo stesso e l'avversario costituendo ostacolo senza contatto fisico;
- 4) carica il portiere salvo quando questi:
 - a) tiene il pallone tra le mani;
 - b) disturba od ostacola un avversario;
 - c) si trova fuori dalla propria area di porta;
- 5) se, giocando da portiere all'interno della propria area di rigore:
 - a) fa, dal momento in cui ha il controllo del pallone con le mani, più di quattro passi in qualsiasi direzione tenendo, facendo rimbalzare oppure lanciando in aria il pallone stesso e riprendendolo senza rilanciarlo in giuoco, o
 - b) avendolo rilanciato in giuoco prima, durante o dopo i quattro passi, lo tocca di nuovo con le mani, prima che il pallone stesso venga toccato o giocato da un altro calciatore della squadra avversaria all'interno o all'esterno dell'area di rigore oppure

da un calciatore della stessa squadra, fatta salva la deroga di cui alla successiva lettera c), oppure

- c) tocca il pallone con le mani dopo che questo gli è stato passato deliberatamente con i piedi (vedi note 2, 3 e 4) o su rimessa laterale da un calciatore della stessa squadra.
- d) compie manovre che, a giudizio dell'arbitro, siano dettate unicamente dal proposito di ritardare il giuoco, perdendo così del tempo per dare uno sleale vantaggio alla propria squadra;

deve essere punito con un calcio di punizione indiretto, accordato alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13.

Un calciatore sarà ammonito, mostrandogli il cartellino giallo, se:

- k) entra o rientra nel terreno di giuoco per unirsi o riunirsi alla propria squadra dopo l'inizio della gara o si allontana dal terreno di giuoco nel corso dell'incontro (salvo il caso di infortunio) senza avere, in ogni caso, ricevuto un gesto di assenso da parte dell'arbitro. Se l'arbitro interrompe il giuoco per infliggere l'ammonizione dovrà riprenderlo con un calcio di punizione indiretto battuto da un calciatore della squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone al momento della interruzione, con

riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13. Tuttavia se il calciatore ha commesso una infrazione più grave sarà punito in conformità;

- l) trasgredisce ripetutamente le Regole del Giuoco e non osserva la prescritta distanza nelle riprese di giuoco e/o ritarda la ripresa stessa;
- m) manifesta con parole o con gesti di dissentire da una qualsiasi decisione dell'arbitro;
- n) si rende colpevole di condotta scorretta e/o antisportiva.

Anche per queste tre ultime infrazioni, se il giuoco è stato interrotto, oltre all'ammonizione dovrà essere accordato alla squadra avversaria un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13, salvo che non sia stata commessa una infrazione più grave alle Regole del Giuoco.

Un calciatore sarà espulso dal terreno di giuoco, mostrandogli il cartellino rosso, se a giudizio dell'arbitro:

- o) si rende colpevole di condotta violenta;
- p) si rende colpevole di condotta gravemente sleale:

- 1) quando impedisce ad un avversario di segnare una rete o di avere una evidente opportunità di segnare deliberatamente il pallone con le mani (ciò non si applica al portiere nella propria area di rigore);
 - 2) quando, commettendo un fallo punibile con un calcio di punizione diretto o di rigore, impedisce ad un avversario, che si dirige verso la sua porta, una chiara ed evidente opportunità di segnare una rete.
- q) tiene un atteggiamento ingiurioso o gravemente offensivo;
- r) si rende colpevole di condotta scorretta dopo essere stato ammonito.

Se il giuoco è stato interrotto a causa della espulsione di un calciatore per una di queste ultime due infrazioni, senza che siano state trasgredite altre norme della presente Regola, dovrà essere ripreso con un calcio di punizione indiretto, concesso a favore della squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13.

- 1) Per adeguamento al testo ufficiale del Regolamento "LOIS DE JEU" (1996) la terminologia "CONDOTTA GRAVEMENTE SCORRETTA" è stata eliminata. I falli classificati in tale dizione, sono stati compresi, a seconda della tipologia, nella CONDOTTA VIOLENTA e, con relativi provvedimenti, sono dettagliati nella seguente tavola:

TERMINOLOGIA	CONDOTTA SCORRETTA	CONDOTTA VIOLENTA O INGIURIOSA		CONDOTTA GRAVEMENTE SLEALE
<i>Motivazione</i>	Atti, gesti o atteggiamenti contrari allo spirito del giuoco e verso gli ufficiali di gara	Atti diretti a provocare un danno fisico all'avversario	Atti violenti, gesti od atteggiamenti gravemente offensivi	Falli tesi ad impedire la evidente opportunità di segnare una rete
<i>Esemplificazioni</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Impedire l'effettuazione di una ripresa del giuoco; - simulare un fallo; - allontanarsi/rientrare sul terreno di giuoco senza il consenso dell'arbitro; - espedienti per perdere tempo (con il pallone non in giuoco); - manovre ostruzionistiche del portiere; 	<ul style="list-style-type: none"> - Dare o tentare di dare un calcio; - colpire o tentare di colpire, anche con lancio di oggetti; - sputare contro; - colpire con un calcio da tergo non avendo reale possibilità di giocare il pallone. 	<ul style="list-style-type: none"> - Linguaggio ingiurioso o blasfemo e offensivo in danno di chiunque (avversari compresi)* - lancio di qualsiasi oggetto verso chiunque (avversari esclusi); - colpire o tentare di colpire, aggredire, sputare verso chiunque (avversari esclusi). 	<ul style="list-style-type: none"> - Sgambetto, trattenuta od altro mezzo illecito su un avversario che, diretto a rete, non ha alcun altro avversario fra sé e la porta (con esclusione del portiere) in grado di intervenire; - fallo di mano volontario su un tiro diretto nello specchio della propria porta; - fallo di mano

	<ul style="list-style-type: none"> - sostituire durante il giuoco un compagno all'insaputa dell'arbitro; - appoggiarsi ad un compagno per saltare più in alto; - prolungate scene di esultanza; - proteste verso gli ufficiali di gara; - recidività nel trasgredire le regole del giuoco. 			volontario, incluso quello del portiere, se fuori area di rigore, su un avversario lanciato a rete.
<i>Provvedimento tecnico (solo a pallone in giuoco)</i>	CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO	CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO o DI RIGORE	CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO	CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO o DI RIGORE
<i>Ripresa del giuoco</i>	DOVE E' STATA COMMESSA L'INFRAZIONE	NEL PUNTO IN CUI SI TROVA IL DESTINATARIO *NEL PUNTO DOVE SI TROVA IL COLPEVOLE		DOVE E' AVVENUTO IL FALLO
<i>Provvedimento disciplinare</i>	AMMONIZIONE	ESPULSIONE	ESPULSIONE	ESPULSIONE

Nota: Si indicano inoltre alcuni falli ed infrazioni che comportano il calcio diretto o di rigore oltre all'ammonizione del colpevole:

- 1) utilizzazione di braccia e gomiti per contrastare il pallone agli avversari;
- 2) colpire da tergo l'avversario nel tentativo di contrastargli il pallone;
- 3) caricare in modo pericoloso l'avversario;
- 4) fare contrasti in scivolata in modo pericoloso sull'avversario, colpendolo;
- 5) colpire con la mano il pallone nel tentativo di segnare una rete.

- 2) L'espressione «passare il pallone», citato nel nuovo testo della regola si riferisce esclusivamente aviazione effettuata da un calciatore sia che stia giocando il pallone con i piedi, per passarlo al proprio portiere.
- 3) La deviazione del pallone verso il proprio portiere con uno o entrambi i piedi è ammessa e non punibile purché non sia intenzionale (deviazione involontaria o tocco di pallone maldestro da parte di un compagno di squadra).
- 4) Quando un compagno di squadra calcia deliberatamente il pallone non in direzione del portiere (per esempio a lato della porta) ma in modo che questi possa impossessarsene, lo spirito della Regola considera quest'azione come un passaggio intenzionale verso il portiere. Di conseguenza se, in una simile circostanza il portiere tocca il pallone con le mani, si dovrà assegnare un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria.

Decisioni I.F.A.B.

- 1) *Se il portiere colpisce un avversario lanciandogli il pallone o lo spinge con il pallone fra le mani, l'arbitro dovrà accordare un calcio di rigore se l'infrazione è stata commessa entro l'area di rigore.*

- 2) *Se un calciatore, allo scopo di colpire il pallone con la testa, si appoggia sulle spalle di un compagno, l'arbitro dovrà interrompere il giuoco, ammonire il calciatore per condotta scorretta e concedere un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria.*
- 3) *L'obbligo, per un calciatore che si unisce o riunisce alla propria squadra dopo l'inizio della gara, di "presentarsi all'arbitro" deve essere interpretato nel senso di "richiamare l'attenzione dell'arbitro dalla linea laterale". Il cenno di assenso dell'arbitro deve consistere in un chiaro gesto che faccia intendere al calciatore l'autorizzazione ad entrare nel terreno di giuoco. Non è necessario che l'arbitro aspetti un'interruzione del giuoco per fare il gesto significativo del suo consenso, ma egli è l'unico giudice del momento più opportuno per farlo. (Questa norma non si applica in riferimento ad una infrazione alla regola 4).*
- 4) *La lettera e lo spirito della Regola 12 non obbligano l'arbitro ad interrompere il giuoco per infliggere un'ammonizione. Se egli lo ritiene opportuno può concedere il vantaggio. In tal caso ammonirà il calciatore quando il giuoco sarà interrotto.*
- 5) *Se un calciatore protegge il pallone senza toccarlo, per impedire ad un avversario di venirne in possesso, frappone ostacolo, ma non contravviene alla Regola 12 paragrafo 3, perché il calciatore è già in possesso del pallone che egli protegge per ragioni tattiche, mentre esso rimane a distanza di giuoco. Di fatto, egli sta realmente giocando il pallone e non commette infrazione, pertanto può essere caricato.*

- 6) *Se un calciatore allarga intenzionalmente le braccia in modo tale da costituire intralcio ad un avversario e si sposta da una parte all'altra, agitando le braccia in alto e basso per rallentare la corsa dell'avversario, costringendolo a cambiare direzione, senza toccarlo, l'arbitro dovrà infliggere un'ammonizione per condotta scorretta ed accordare un calcio di punizione indiretto.*
- 7) *Se un calciatore intralcia la rimessa in giuoco del portiere avversario impedendogli di rilanciare il pallone in giuoco, secondo quanto stabilito dalla Regola 12, paragrafo 5a), l'arbitro dovrà accordare un calcio di punizione indiretto.*
- 8) *Se, dopo che l'arbitro ha concesso un calcio di punizione, un calciatore protesta violentemente, usando un linguaggio ingiurioso o scorretto e viene espulso, il calcio di punizione non deve essere battuto finché detto calciatore non abbia lasciato il recinto di giuoco.*
- 9) *Qualsiasi calciatore il quale, trovandosi all'interno od all'estremo del recinto di giuoco, si renda colpevole di condotta scorretta o atti violenti nei confronti di un avversario, di un compagno, dell'arbitro, di un assistente dell'arbitro o di un'altra persona, oppure pronunci frasi triviali o ingiuriose, sarà ritenuto colpevole e sarà punito secondo la natura del fallo commesso.*

- 10) *Se, a giudizio dell'arbitro, un portiere si mette sopra il pallone per un periodo di tempo più lungo del necessario, deve essere punito per condotta scorretta e, di conseguenza deve:*
- a) essere ammonito e punito con un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria*
 - b) in caso di recidiva, essere espulso.*
- 11) *L'oltraggio costituito dallo sputare contro gli ufficiali di gara od altre persone, così come ogni altro atteggiamento triviale, saranno considerati condotta violenta ai sensi del paragrafo o) della Regola 12.*
- 12) *Se l'arbitro sta per ammonire un calciatore e lo stesso commette un'altra infrazione che comporti anch'essa l'ammonizione, l'arbitro deve espellerlo.*
- 13) *Un portiere nelle circostanze previste dalla Regola 12 punto 5 (comma a), avrà controllato il pallone se lo avrà toccato con una qualsiasi parte delle mani o delle braccia. Il possesso del pallone comprende anche il caso in cui il portiere lo devia intenzionalmente, ma non quelle circostanze in cui, a giudizio dell'arbitro, gli rimbalza addosso accidentalmente, per esempio, dopo che abbia fatto una parata.*
- 14) *In conformità al disposto della Regola 12,. un calciatore può passare il pallone al proprio portiere utilizzando testa, petto o ginocchio, ecc. Tuttavia, se a giudizio dell'arbitro, il calciatore usa deliberatamente un mezzo illecito allo scopo di violare il punto 5c) della*

Regola 12, il calciatore è colpevole di condotta scorretta e deve essere punito secondo il disposto della Regola 12. Pertanto dovrà essere ammonito mostrandogli il cartellino giallo e la squadra avversaria fruirà di un calcio di punizione indiretto nel punto in cui è stato commesso il fallo. In tale circostanza il fatto che poi il portiere prenda o meno il pallone con le mani non è rilevante. Il fallo è stato commesso dal calciatore che ha tentato di violare la lettera e lo spirito della Regola 12.

ISTRUZIONI SUPPLEMENTARI I.F.A.B.:

1) SCONTRI SENZA TROPPI RIGUARDI

E' stato rilevato un aumento nel numero dei calciatori che utilizzano braccia e gomiti senza alcun riguardo nei confronti degli avversari quando sono molto vicini ad essi, con contrasti tendenti al possesso del pallone. Per conseguenza gli arbitri dovranno adottare rigorose misure nei confronti dei calciatori fallosi, applicando a loro carico le sanzioni previste dalla regola 12, eventualmente anche disciplinari.

2) COLPIRE CON UN CALCIO DA TERGO UN AVVERSAIO

La Commissione di Medicina Sportiva della F.I.F.A., in considerazione del numero di incidenti derivati da attacchi violenti sferrati da tergo, quando non esiste una reale possibilità di giocare il pallone, ricorda che il regolamento attuale del giuoco vieta tali comportamenti e li punisce come giuoco violento.

In effetti tali azioni violente possono provocare infortuni gravi. Gli arbitri devono dunque applicare le sanzioni previste dalla regola 12 espellendo ogni calciatore che si sia reso colpevole di un fallo del genere.

3) TACKLES- CONTRASTI

Un tackle scivolato effettuato con uno o entrambi i piedi è consentito se, secondo l'arbitro, non è da ritenersi pericoloso. Comunque se il calciatore che lo effettua, invece di toccare il pallone, fa cadere l'avversario, l'arbitro accorderà un calcio di punizione diretto, o di rigore, in favore della squadra avversaria e ammonirà il calciatore che lo ha effettuato.

4) USO VIETATO DELLE BRACCIA

Un giocatore che tiene a distanza un avversario servendosi delle mani o delle braccia è colpevole di fallo secondo la Regola 12 e sarà punito con un calcio di punizione diretto accordato alla squadra avversaria.

Se nella stessa maniera, quando il pallone non è in giuoco, un calciatore impedisce ad un avversario di raggiungere la sua posizione verrà punito con l'ammonizione.

5) RILANCIO DEL PORTIERE

Gli arbitri, secondo i dettami della regola, non devono consentire ai portieri di effettuare più di quattro passi dal momento che sono in possesso del pallone.

L'arbitro considererà perdita di tempo e quindi decreterà conseguentemente un calcio di punizione indiretto, allorché il portiere trattenga il pallone tra le mani per un tempo superiore a cinque - sei secondi.

Decisioni F.I.G.C.

- 1) La Regola 12 deve essere applicata con il massimo rigore, particolarmente allo scopo di evitare che il giuoco diventi violento. Gli arbitri saranno in ogni modo tutelati nella repressione di qualsiasi manifestazione di violenza. L'arbitro deve intervenire tempestivamente per infliggere punizioni tecniche o disciplinari ogni qualvolta la condotta dei calciatori risulti scorretta o il loro modo di giocare sia pericoloso o deliberatamente volto ad arrecare un danno fisico.

REGOLA 13

CALCI DI PUNIZIONE

I calci di punizione sono distinti in:

- «Diretti» (per mezzo dei quali può essere segnata direttamente una rete contro la squadra che ha commesso il fallo);
- «Indiretti» (per mezzo dei quali una rete non può essere segnata se il pallone, prima di oltrepassare la linea di porta, non sia stato giocato o toccato da un calciatore diverso da quello che ha battuto la punizione).

Quando un calciatore batte un calcio di punizione diretto o indiretto dall'interno della propria area di rigore, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una distanza non inferiore a m.9,15 dal pallone e rimanere al di fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia stato calciato al di fuori della stessa. Il pallone sarà in giuoco dal momento in cui è stato toccato, si è mosso ed è uscito dall'area di rigore verso il terreno di giuoco. Il portiere non potrà ricevere il pallone fra le manial fine di rilanciarlo successivamente in giuoco. Se il pallone non sia stato calciato direttamente in giuoco, fuori dell'area di rigore, il calcio di punizione deve essere ripetuto. Se un calciatore batte un calcio di punizione diretto o

indiretto dall'esterno della propria area di rigore, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una distanza non inferiore a m.9,15 dal pallone fino a quando non sia in giuoco, salvo che si dispongano sulla propria linea di porta, fra i pali della stesa. Il pallone sarà in giuoco quando viene calciato e si muove. Se un calciatore della squadra avversaria entra nell'area di rigore o si avvicina a meno di m.9,15 dal pallone, secondo i casi e comunque prima che il calcio di punizione sia stato battuto, l'arbitro dovrà ritardarne l'esecuzione fino a quando non sia rispettata la regola. Nel momento in cui viene battuto il calcio di punizione, il pallone deve essere fermo ed il calciatore che lo ha calciato non potrà giocarlo una seconda volta fino a quando il pallone stesso non sia stato giocato o toccato da un altro calciatore. Salvo che non esistano altre prescrizioni nelle Regole riguardanti il punto dal quale deve essere battuto un calcio di punizione:

- 1) Ogni calcio di punizione accordato alla squadra difendente all'interno della propria area di porta, può essere battuto da un punto qualsiasi della stessa area di porta.
- 2) Ogni calcio di punizione indiretto accordato alla squadra attaccante, all'interno dell'area di porta avversaria, deve essere battuto dalla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta, dal punto più vicino a quello dove il fallo è stato commesso.

PUNIZIONE

Se il calciatore che ha battuto un calcio di punizione tocca una seconda volta il pallone prima che questo sia giocato da un altro calciatore, deve essere concesso, a favore della squadra avversaria, un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, a

meno che quest'ultima non sia stata commessa da un calciatore all'interno dell'area della porta avversaria, nel qual caso il calcio di punizione sarà battuto da un punto qualsiasi dell'area di porta.

Decisioni I.F.A.B.

- 1) *Per differenziare un calcio di punizione indiretto da uno diretto, l'arbitro- quando accorda un calcio di punizione indiretto- deve segnalarlo alzando un braccio portando la mano al di sopra della testa. Egli manterrà il braccio in tale posizione fino a che il pallone sia stato giocato o toccato da un altro calciatore o abbia cessato di essere in giuoco.*
- 2) *I calciatori che non si dispongono a distanza regolamentare dal pallone quando viene battuto un calcio di punizione devono essere ammoniti e, nel caso di recidiva, espulsi. Agli arbitri viene richiesto in particolare di considerare condotta scorretta ogni tentativo di ritardare l'esecuzione di un calcio di punizione, anche avanzando per ridurre la distanza regolamentare.*
- 3) *Se, quando sta per essere battuto un calcio di punizione, uno o più calciatori difendenti saltellano lateralmente o gesticolano allo scopo di distrarre l'avversario, tale comportamento deve essere considerato condotta scorretta ed i calciatori colpevoli devono essere ammoniti.*

ISTRUZIONI SUPPLEMENTARI I.F.A.B.

- a) Ogni calciatore che esce anticipatamente dalla barriera (cioè prima che il pallone sia stato calciato) sarà ammonito ed in caso di recidività, espulso.
- b) Anche se il regolamento prescrive che la distanza della barriera dal pallone debba essere di almeno 9,15 m, l'arbitro ha il potere discrezionale di non tenerne conto per favorire un'esecuzione rapida del calcio di punizione, salvo che la distanza non venga espressamente richiesta dai calciatori della squadra che usufruisce della punizione.

REGOLA 14

CALCIO DI RIGORE

Il calcio di rigore deve essere battuto dal punto del calcio di rigore. Prima di essere battuto, tutti i calciatori - tranne colui designato al tiro (debitamente identificato) e il portiere avversario - devono rimanere all'interno del terreno di giuoco ma fuori dell'area di rigore, ad almeno m.9,15 (10 yards) dal punto del calcio di rigore e più indietro del punto stesso.

Il portiere avversario deve trovarsi sulla propria linea di porta, fra i pali della stessa di fronte a chi batte, fino a quando non viene calciato il pallone. Colui che batte il calcio di rigore deve calciare il pallone in avanti e non potrà giocarlo una seconda volta fino a quando lo stesso non sarà stato giocato o toccato da un altro calciatore. Il pallone sarà considerato in giuoco non appena avrà percorso una distanza pari alla sua circonferenza. Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rigore. Se il calcio di rigore viene concesso allo scadere di uno dei tempi regolamentari o supplementari e la gara viene prolungata per la sola esecuzione di detto calcio di rigore, la rete sarà considerata valida anche se il pallone tocca uno o entrambi i pali di porta, oppure la sbarra trasversale o il portiere o una combinazione di uno o più suddetti elementi, purché non sia stata commessa alcuna infrazione.

PUNIZIONE

Per qualsiasi infrazione a questa Regola, se commessa:

- a) da parte della squadra difendente: il calcio di rigore deve essere ripetuto se la rete non è stata segnata;
- b) da un calciatore della squadra attaccante, diverso da quello che ha calciato il pallone: se la rete è stata segnata, questa sarà annullata ed il calcio di rigore ripetuto;
- c) dal calciatore che ha battuto il calcio di rigore ed il fallo è stato commesso con il pallone in giuoco: un calciatore della squadra avversaria batterà un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stato commesso il fallo, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13;
- d) i calciatori che entrano nell'area di rigore prima che il pallone sia stato giuocato, non devono essere ammoniti.

DECISIONI I.F.A.B.

- 1) *Quando l'arbitro ha accordato un calcio di rigore non deve dare il segnale della esecuzione finché tutti i calciatori non abbiano assunto la posizione prescritta dalla regola;*

- 2) a) se, dopo che il calcio di rigore è stato battuto, la traiettoria del pallone viene interrotta da un elemento estraneo, il calcio di rigore deve essere ribattuto;;
- b) se, dopo che il calcio di rigore è stato battuto, il pallone rimbalza in giuoco perché respinto dal portiere, dalla barra trasversale o da un palo e successivamente la sua traiettoria viene interrotta da un elemento estraneo, l'arbitro dovrà interrompere il giuoco e lo riprenderà con una propria rimessa del punto in cui si è verificato il contatto fra l'elemento estraneo ed il pallone, a meno che lo stesso, in quel momento, si trovi nell'area di porta. In tal caso il pallone sarà rimesso in giuoco sulla linea di porta, parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello in cui si trovava al momento della interruzione;
- 3) a) se, dopo aver dato il segnale per la esecuzione, l'arbitro rileva che il portiere non si trova nella posizione prescritta sulla linea di porta, lascerà nonostante ciò battere il calcio di rigore. Se non viene segnata una rete, il tiro sarà ripetuto.
- b) se, dopo che l'arbitro ha dato il segnale per la esecuzione ma prima che il pallone sia calciato, il portiere muove i piedi, l'arbitro nonostante ciò lascerà battere il calcio di rigore. Se non viene segnata una rete, il tiro sarà ripetuto;
- c) se, dopo che l'arbitro ha dato il segnale per la esecuzione ma prima che il pallone sia in giuoco, un difensore della squadra difendente entra nell'area di rigore o si avvicina a

meno di m. 9,15 dal punto del calcio di rigore, l'arbitro nonostante ciò lascerà battere il calcio di rigore. Se non viene segnata una rete, il tiro sarà ripetuto. Il calciatore in questione sarà ammonito.

- 4) a) *se il calciatore che batte il calcio di rigore si rende colpevole di condotta scorretta prima di effettuare il tiro e viene segnata una rete, il tiro sarà ripetuto. Il calciatore in questione sarà ammonito;*
- b) *se, dopo che l'arbitro ha dato il segnale per la esecuzione ma prima che il pallone sia in giuoco, un compagno del calciatore incaricato del tiro entra nell'area di rigore o si avvicina a meno di m. 9, 15 dal punto del calcio di rigore, l'arbitro nonostante ciò lascerà battere il calcio di rigore. Se viene segnata una rete questa sarà annullata ed il tiro ripetuto. Il calciatore in questione sarà ammonito;*
- c) *se, nelle circostanze specificate nel paragrafo precedente il pallone rimbalza in giuoco perché respinto dal portiere, dalla sbarra trasversale o da un palo, non essendo stata segnata alcuna rete, l'arbitro interromperà il giuoco, ammonirà il calciatore colpevole ed accorderà un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva alle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13.*

- 5) a) *se, dopo che l'arbitro ha dato il segnale per la esecuzione ma prima che il pallone sia in*

giuoco, il portiere si sposta dalla sua posizione sulla linea di porta o muove i piedi ed un compagno del calciatore che batte il tiro entra nell'area di rigore o si avvicina a meno di m. 9, 15 dal punto del calcio di rigore, il tiro sarà ripetuto. Il compagno del calciatore che ha battuto il calcio di rigore sarà ammonito;

- b) se, dopo che l'arbitro ha dato il segnale per la esecuzione ma prima che il pallone sia in giuoco, calciatori di entrambe le squadre entrano nell'area di rigore o si avvicinano a meno di m. 9,15 dal punto del calcio di rigore, il tiro sarà ripetuto. I calciatori in questione saranno ammoniti.*
- 6) Se il tempo regolamentare viene prolungato, alla fine del primo o del secondo periodo, per consentire che venga battuto o ripetuto un calcio di rigore, il prolungamento durerà fino al momento in cui il calcio di rigore avrà esaurito il suo effetto, cioè finché l'arbitro non avrà deciso se una rete è stata segnata o meno e la gara avrà termine dopo che l'arbitro avrà assunto la sua decisione. Dopo che il calciatore ha effettuato regolarmente il calcio di rigore, nessun calciatore, tranne il portiere, può giocare o toccare il pallone prima che il tiro abbia terminato il suo effetto.*
- 7) Quando un calcio di rigore viene battuto durante il prolungamento del tempo regolamentare:*
 - a) le prescrizioni di cui alle precedenti decisioni devono, di norma, essere applicate ad eccezione della n. 2b) e della n. 4c);*
 - b) nelle circostanze predette (2b) e 4c) la gara ha termine nello stesso istante in cui il pallone viene respinto dal portiere, dalla sbarra trasversale o dal palo.*

REGOLA 15

RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

Quando il pallone oltrepassa interamente, sia a terra sia in aria, una linea laterale, deve essere rimesso in giuoco da un calciatore della squadra opposta a quella cui appartiene il calciatore che lo ha toccato per ultimo, lanciandolo in qualsiasi direzione dal punto in cui ha oltrepassato la linea. Il calciatore che effettua la rimessa, nel momento di lanciare il pallone, deve far fronte al terreno di giuoco ed avere una parte qualsiasi di ciascun piede sulla linea laterale o all'esterno di detta linea. Il calciatore che effettua la rimessa deve usare ambedue le mani e deve lanciare il pallone dal di dietro ed al di sopra della testa. Il pallone è in giuoco immediatamente dopo essere entrato nel terreno di giuoco ma il calciatore che lo ha lanciato non può giocarlo di nuovo fino a quando non sia stato giocato o toccato da un altro calciatore. Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dalla linea laterale.

PUNIZIONE

- a) Se la rimessa dalla linea laterale non è stata effettuata regolarmente ~~de~~ve essere ripetuta da un calciatore della squadra avversaria.
- b) Se il calciatore che ha effettuato la rimessa dalla linea laterale gioca una seconda volta il pallone prima che sia stato giocato o toccato da un altro calciatore, sarà accordato un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13.

DECISIONI I.F.A.B.

- 1) Se un calciatore che effettua una rimessa dalla linea laterale gioca una seconda volta il pallone, toccandolo con le mani, entro il terreno di giuoco e prima che sia stato toccato o giocato da altro calciatore, l'arbitro deve accordare un calcio di punizione diretto alla squadra avversaria.
- 2) Il calciatore che effettua la rimessa dalla linea laterale deve far fronte al terreno di giuoco con una parte del corpo.
- 3) Se, nella effettuazione di una rimessa dalla linea laterale uno o più calciatori della squadra avversaria si mettono a saltellare od a gesticolare allo scopo di ~~distarre~~ o disturbare il

calciatore che effettua la rimessa, si rendono colpevoli di condotta scorretta e devono essere ammoniti.

- 4) Se la rimessa dalla linea laterale viene effettuata da qualsiasi punto diverso da quello in cui il pallone ha oltrepassato la linea laterale sarà considerato irregolare.

REGOLA 16

CALCIO DI RINVIO

Quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, oltrepassa interamente la linea di porta, sia a terra sia in aria, al di fuori del rettangolo compreso tra i pali, dovrà essere collocato in un qualsiasi punto dell'area di porta e verrà calciato direttamente in gioco al di fuori dell'area di rigore da un calciatore della squadra difendente, il quale non potrà rigiocarlo prima che il pallone sia stato giocato o toccato da un altro calciatore. Il portiere non potrà ricevere tra le mani il pallone su calcio di rinvio, al fine di rilanciarlo in gioco. Se il pallone non è stato calciato all'esterno dell'area di rigore, ossia direttamente in gioco, il calcio di rinvio deve essere ripetuto. Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rinvio. I calciatori della squadra avversaria di quella cui appartiene il calciatore che batte il calcio di rinvio, devono restare fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia stato calciato al di fuori della stessa.

PUNIZIONE

Se il calciatore che ha battuto il calcio di rinvio gioca una seconda volta il pallone dopo che questo è uscito dall'area di rigore, ma prima che sia stato toccato o giocato da un altro

calciatore, deve essere accordato un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13.

DECISIONI I.F.A.B.

Quando nell'effettuazione di un calcio di rinvio, il calciatore che ha calciato il pallone lo tocca una seconda volta prima che sia uscito dall'area di rigore, il pallone non è stato rimesso in giuoco in conformità di quanto prescrive la Regola. Pertanto il calciodi rinvio deve essere ripetuto.

REGOLA 17

CALCIO D'ANGOLO

Quando il pallone toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, oltrepassa interamente la linea di porta, sia in terra sia in aria, al di fuori del tratto compreso tra i pali, un calciatore della squadra attaccante batterà il calcio d'angolo. Il pallone dovrà essere collocato interamente all'interno del quarto di cerchio che costituisce l'area d'angolo più prossima al punto in cui esso è uscito dal terreno di giuoco e verrà calciato da tale posizione. La bandierina d'angolo non potrà essere spostata. Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo. I calciatori della squadra opposta a quella cui appartiene il calciatore che batte il calcio d'angolo non possono avvicinarsi a meno di m.9,15 dal pallone fino a quando questo non sia in giuoco, cioè fino a quando viene calciato e si muove. Il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo non può rigiocare il pallone fino a quando lo stesso non è stato giocato o toccato da un altro calciatore.

PUNIZIONE

- a) Se il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo gioca una seconda volta il pallone prima che sia stato giocato o toccato da un altro calciatore, l'arbitro deve accordare un calcio di

punizione indiretto alla squadra avversaria, battuto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13.

b) In caso di qualsiasi altra infrazione, il calcio d'angolo dovrà essere ripetuto.

REGOLE DEL GIUOCO CALCIO A CINQUE

- Decisioni I.F.A.B.**
- Decisioni F.I.G.C.**

REGOLA 1

IL RETTANGOLO DI GIUOCO

1) Dimensioni

Il rettangolo di giuoco deve avere: lunghezza massima m.42 e minima m. 25; larghezza massima m.25 e minima m.15. In ogni caso la lunghezza deve essere maggiore della larghezza.

2) Segnatura

Il rettangolo di giuoco, in conformità alla pianta deve essere segnato con linee chiaramente visibili di cm.8 di larghezza. I lati maggiori del rettangolo sono denominati «linee laterali», quelli minori «linee di porta». Attraverso il rettangolo per tutta la sua larghezza, deve essere tracciata la «linea mediana». Nel centro deve essere chiaramente segnato un punto, intorno al quale deve essere tracciata una circonferenza avente il 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, devono essere tracciati, all'interno del rettangolo, due quarti di circonferenza, congiunti da una retta, parallela alla linea di porta, lunga m.3. Lo spazio racchiuso tra queste linee e quella di porta è denominata «area di rigore».

4) ***Punto del calcio di rigore***

A distanza di m.6 dal centro di ciascuna linea di porta, misurata lungo una linea immaginaria perpendicolare ad essa, deve essere segnato in modo chiaramente visibile un punto denominato «punto del calcio di rigore».

5) ***Punto di tiro libero***

A distanza di 12 m. dal centro di ciascuna linea di porta misurata lungo una linea immaginaria perpendicolare ad essa, deve essere segnato in modo chiaramente visibile un punto denominato «punto del tiro libero».

6) ***Zona delle sostituzioni***

Sulla linea laterale, dal lato dove sono ubicate le panchine dei calciatori di riserva, dovranno essere tracciate, perpendicolarmente alla stessa, due linee di cm.80 di lunghezza (cm. 36 all'interno della superficie del giuoco, cm. 8 di linea laterale e cm. 36 all'esterno). Dette linee devono avere la larghezza di cm. 8 ed essere equidistanti metri 3 dalla linea mediana. In occasione di una sostituzione il calciatore sostituito deve uscire dal rettangolo di giuoco ed il sostituto deve entrarvi oltrepassando la linea laterale soltanto nel tratto compreso tra le due linee di cm.80.

7) Le porte

Al centro di ciascuna linea di porta devono essere collocate le porte, costituite da due pali verticali, equidistanti dagli angoli e distanti tra loro, all'interno, metri 3. I pali debbono essere congiunti alle loro estremità da una sbarra trasversale che deve risultare ad un'altezza del terreno di metri 2 (misurata dal bordo inferiore) e parallela ad esso. I pali e la sbarra trasversale devono avere lo stesso spessore di cm.8. Dietro le porte devono essere fissate, ai pali ed alla trasversale, le reti che, opportunamente montate e sostenute nella parte inferiore da aste ricurve o da altri idonei supporti, non devono costituire intralcio ai calciatori né consentire il passaggio del pallone. Le porte possono essere

bianche, ovvero a tratti alternati bianco-nero o bianco-rosso, purché siano contrastanti con l'ambiente ed il fondo del rettangolo di giuoco.

8) *Rettangolo di giuoco*

Deve essere piano, liscio e privo di asperità. E' raccomandato l'uso di ricopertura in legno o di materiale sintetico.

Nota esplicativa

Reti della porta: le reti, in canapa, iuta o nylon, sono ammesse a condizione che i fili della rete in nylon non siano più sottili di quelli in canapa o juta.

Decisioni I.F.A.B.

- 1) *Nelle gare internazionali le dimensioni del terreno di giuoco devono essere: lunghezza m. 42-38 e larghezza m. 22-18.*
- 2) *Quando la linea di porta sia lunga m. 16-15, il raggio del quarto di circonferenza sarà soltanto di m. 4.*

- 8) *L'uso di manti erbosi, naturali o sintetici, o di terra battuta non è consentito negli incontri internazionali.*

Decisioni F.I.G.C.

- 1) I rettangoli di giuoco devono essere piani, rigorosamente orizzontali con una pendenza massima tollerata dello 0,5% nella direzione degli assi, rispondenti alle «Regole del giuoco» ed aventi le seguente caratteristiche:
- a) PER GARE DEL CAMPIONATO NAZIONALE DI SERIE A
non è consentito l'uso di manti erbosi, naturali o sintetici, o di terra battuta, devono essere coperti ed avere le seguenti misure
lunghezza da m.42 a m.34
larghezza da m.22 a m.16.
- b) PER GARE DEL CAMPIONATO NAZIONALE DI SERIE B

i campi devono avere le seguenti misure:

lunghezza da m.42 a m.35

larghezza da m.22 a m.16.

Non è consentito l'uso di campi in terra battuta

CAMPO PER DESTINAZIONE

Tra le linee perimetrali del rettangolo di giuoco ed un qualunque ostacolo, deve esserci uno spazio piano ed al medesimo livello, della larghezza minima di m. 1,0 denominato «campo per destinazione».

- Per motivi di sicurezza, le porte (incluse quelle portatili) dovranno essere fissate al suolo, o in forma stabile ovvero attraverso idonea attrezzatura che ne impediscano comunque il ribaltamento.

REGOLA 2

IL PALLONE

REGOLA

- a) Il pallone deve essere sferico. Il suo involucro esterno deve essere di cuoio o di altro materiale approvato. Per la sua confezione non è consentito l'uso di materiali che possano costituire pericolo per i calciatori.
- b) Il pallone deve avere una circonferenza massima di cm. 64 e minima di cm. 62. All'inizio della gara esso deve avere il peso massimo di gr.430 e minimo di gr.390.
- c) Il pallone non può essere cambiato durante la gara senza l'autorizzazione dell'~~arbitro~~ arbitro.

Decisioni I.F.A.B.

- a) Negli incontri internazionali non è consentito l'uso di palloni di feltro.

- b) Il primo rimbalzo del pallone, lasciato cadere da un'altezza di 2 metri, non deve superare i 65 cm. e non può essere inferiore a 55 cm. E' consentito l'uso di altri tipi di pallone (n. 5 con minor rimbalzo, più pesante) ma nelle gare internazionali è obbligatorio l'uso del pallone prescritto dalla presente regola.
- c) Durante le partite disputate nell'ambito di manifestazioni FIFA, UEFA, CONFEDERAZIONI CONTNENTALI, potranno essere utilizzati soltanto palloni sottoposti a prove preliminari miranti a verificare la rispondenza alle esigenze tecniche minime definite dalla Regola 2. Le scritte che comprovano che il pallone risponde alle esigenze tecniche minime, sono:
- logo ufficiale "FIFA APPROVED"
(approvato dalla FIFA)
 - logo ufficiale "FIFA INSPECTED"
(controllato dalla FIFA)
 - dicitura "INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD" (standard internazionale pallone da giuoco e altre indicazioni di conformità tecniche che la FIFA ritenga opportune).

I palloni utilizzati durante qualsiasi tipo di gara devono comunque rispondere alle esigenze fissate dalla regola 2. Le Federazioni Nazionali o gli organizzatori di talune

competizioni possono esigere l'uso esclusivo di palloni di una delle denominazioni specificate in precedenza.

Decisioni F.I.G.C.

- E' consentita la sola utilizzazione di palloni aventi le caratteristiche previste dalla presente Regola e dai punti primo e secondo (primo comma) delle Decisioni Ufficiali I.F.A.B.
- La pressione del pallone deve essere pari a 06;1,1 atmosfere, ossia da 600 a 1100 gr. per centimetro quadrato a livello del mare.

REGOLA 3

NUMERO DEI CALCIATORI

REGOLA

- 1) La gara deve essere giocata da due squadre, formate ciascuna da un massimo di 5 calciatori, uno dei quali nel ruolo di portiere.

- 2) E' consentita l'utilizzazione di calciatori di riserva in qualsiasi gara giocata secondo il Regolamento di una competizione ufficiale sotto la giurisdizione della F.I.F.A., della Confederazione o della Federazione Nazionale.
- 3) L'impiego di calciatori che possono sostituire è consentito fino ad un massimo di 7.
- 4) Le sostituzioni «volanti» sono consentite in un numero illimitato. Fa eccezione la sostituzione del portiere che può essere effettuata soltanto durante un'interruzione del giuoco. Un calciatore sostituito può partecipare nuovamente al giuoco, sostituendo a sua volta un altro calciatore.
- 5) Per sostituzione «volante» si intende quella effettuata quando il pallone è in giuoco, osservando le seguenti norme:
 - a) il calciatore sostituito deve uscire dal rettangolo di giuoco oltrepassando la linea laterale nel tratto definito «zona delle sostituzioni»;
 - b) il sostituto vi deve entrare dopo che il compagno sostituito ne sia uscito, oltrepassando anch'egli la linea laterale nel tratto della «zona delle sostituzioni»;
 - c) i calciatori di riserva, chiamati o meno a partecipare al giuoco, sono sottoposti all'autorità ed alla giurisdizione degli arbitri;
 - d) la sostituzione si concretizza quando il sostituto entra nel rettangolo di giuoco. Da quel momento egli diventa un calciatore titolare ed il compagno sostituito cessa di esserlo.

- 6) Il portiere può scambiare il proprio ruolo con qualsiasi altro calciatore, a condizione che uno dei due arbitri ne sia preventivamente informato e che lo scambio dei ruoli avvenga durante una interruzione del giuoco.

PUNIZIONE

- a) Il giuoco non deve essere interrotto per una infrazione al paragrafo 6 della presente Regola. I calciatori inadempienti saranno ammoniti immediatamente dopo che il pallone avrà cessato di essere in giuoco.
- b) Se in occasione di una sostituzione «volante» il calciatore sostituito entra nel rettangolo di giuoco prima che il compagno sostituito ne sia uscito, gli arbitri dovranno interrompere il giuoco, far uscire il calciatore sostituito, ammonire il sostituto ed accordare un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria dal punto in cui il giuoco è stato interrotto. Se questo è all'interno dell'area di rigore, il calcio di punizione sarà battuto sulla linea dei 6 metri, da un punto il più vicino possibile a quello in cui si trovava il pallone quando il giuoco è stato interrotto.
- c) Se in occasione di una sostituzione «volante» il calciatore sostituito entra nel rettangolo di giuoco o un suo compagno ne esce da un punto diverso della «zona delle sostituzioni», gli arbitri interromperanno il giuoco. Gli arbitri ammoniranno l'inadempiente e accorderanno un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria che sarà battuto dal punto in cui

era il pallone quando il giuoco è stato interrotto. Se questo è all'interno dell'area di rigore, il calcio di punizione sarà battuto da un punto, il più vicino possibile ad esso, sulla linea dei 6 metri.

Decisioni I.F.A.B.

- 1) All'inizio della gara ciascuna squadra deve essere composta da almeno cinque calciatori. Se, in conseguenza di espulsioni o di incidenti di giuoco, il numero dei calciatori componenti una o entrambe le squadre sia ridotto a due, la gara deve essere sospesa.

Decisioni F.I.G.C.

1) NUMERO MINIMO DEI CALCIATORI

Una gara non può essere iniziata o proseguita nel caso in cui una squadra si trovi ad avere meno di 3 calciatori partecipanti al giuoco.

2) ADEMPIMENTI PRELIMINARI ALLA GARA E IDENTIFICAZIONE DEI CALCIATORI

Prima dell'inizio di ogni gara il Dirigente accompagnatore ufficiale deve presentare all'arbitro gli elenchi dei calciatori partecipanti con i relativi documenti di identità e le

tessere federali ove previste. Le distinte delle squadre dovranno necessariamente indicare un capitano ed un vice capitano.

REGOLA 4

EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

REGOLA

- 1) Un calciatore non può indossare alcun oggetto che sia pericoloso per gli altri calciatori.
- 2) 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.
- 3) 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.
- 4) Al portiere è consentito indossare pantaloni lunghi. Egli deve indossare una maglia che consenta di distinguerlo facilmente dagli altri calciatori e dagli arbitri.

PUNIZIONE

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 deve avvenire durante una interruzione del giuoco.

Decisioni I.F.A.B.

I parastinchi dovranno essere completamente coperti dai calzettoni e fatti di un materiale appropriato che costituisce adeguata protezione (gomma, plastica, poliuretano o sostanze similari).

Decisioni F.I.G.C.

I calciatori devono indossare maglie numerate dal numero 1 al numero 12. Il portiere titolare indosserà la maglia numero 1.

REGOLA 5

PRIMO ARBITRO

REGOLA

- 1) 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) Il suo potere di infliggere punizioni si estende alle infrazioni commesse durante le interruzioni del giuoco ed anche quando il pallone avrà cessato di essere in giuoco. Le sue decisioni per questioni di fatto relative al giuoco sono inappellabili per quanto concerne il risultato della gara.

Il Primo arbitro deve:

- a) imporre il rigoroso rispetto delle Regole del Giuoco;
- b) astenersi dall'infliggere punizioni nei casi in cui ritiene che, facendolo, risulterebbe avvantaggiata la squadra che ha commesso l'infrazione;

- c) prendere nota dei fatti relativi al giuoco avvenuti prima, durante e dopo la gara;
- d) svolgere le funzioni da cronometrista nel caso in cui non sia stato designato un cronometrista ufficiale;
- e) avere il potere discrezionale di interrompere temporaneamente il giuoco per qualsiasi infrazione alle Regole, di sospendere temporaneamente la gara oppure di decretarne la fine ogni qualvolta lo ritenga necessario per l'inclemenza degli elementi atmosferici, l'intrusione di spettatori od altre cause. In tali casi deve trasmettere all'Organo competente, nel termine stabilito e secondo le modalità fissate dalla Federazione Nazionale sotto la cui giurisdizione è giocata la gara, un referto particolareggiato;
- f) ammonire, dal momento in cui entra nel rettangolo di giuoco, qualsiasi calciatore colpevole di condotta scorretta o antisportiva e, se recidivo, impedirgli l'ulteriore partecipazione al giuoco. In tali casi l'arbitro deve comunicare in nome del colpevole all'Organo competente nelle forme e nei termini fissati dai regolamenti della Federazione nazionale sotto la cui giurisdizione è stata giocata la gara;
- g) non tollerare che nel rettangolo di giuoco entrino persone diverse dai calciatori e dal Secondo arbitro senza il suo consenso;
- h) interrompere il giuoco se ritiene che un calciatore sia gravemente infortunato, farlo trasportare, appena possibile, fuori dal rettangolo di giuoco e riprenderlo immediatamente.

Se un calciatore subisce un lieve infortunio il giuoco non deve essere interrotto fino a quando il pallone non cessi di essere in giuoco. Un calciatore in grado di portarsi oltre

una linea perimetrale per ricevere cure di qualsiasi tipo, non deve essere soccorso nel rettangolo di giuoco;

- i) espellere qualsiasi calciatore che, a suo giudizio, si renda colpevole di condotta gravemente scorretta o violenta, oppure pronunci frasi ingiuriose o volgari;
- l) dare il segnale di ripresa del giuoco dopo ogni sospensione temporanea;
- m) decidere se il pallone fornito per la gara è conforme alle prescrizioni della Regola 2.

Decisioni I.F.A.B.

Se il primo ed il secondo arbitro, fischiano contemporaneamente una interruzione di giuoco, per due diversi motivi in contrasto tra loro, avrà priorità il motivo per il quale ha effettuato l'intervento il primo arbitro.

Il primo e il secondo arbitro hanno il potere discrezionale di ammonire ovvero di espellere un giocatore ma, in caso di disaccordo tra loro, la decisione sarà assunta dal primo arbitro

REGOLA 6

SECONDO ARBITRO

REGOLA

- 1) Per il regolare svolgimento della gara dovrà essere designato un secondo arbitro. Egli opererà generalmente dal lato opposto a quello nel quale opera il Primo arbitro.
- 2) Il secondo arbitro avrà gli stessi poteri del primo arbitro ad eccezione di quelli concessi dal punto d) della Regola 5, avrà quindi i poteri concessigli dall'applicazione della prima parte del punto e) della stessa Regola: avrà il potere discrezionale di interrompere temporaneamente il giuoco per qualsiasi infrazione alle Regole dello stesso. Il secondo arbitro avrà inoltre i seguenti compiti:
 - a) se la gara si disputasse senza la presenza di un cronometrista ufficiale, avrà il compito di verificare il prescritto periodo di 2 minuti di penalità in caso di espulsione di un calciatore.
 - b) controllare che le sostituzioni «volanti» avvengano in modo regolare.
 - c) controllare i periodi di 1 minuto nella concessione di eventuali timeout.

In caso di indebita interferenza del secondo arbitro, il primo arbitro lo dispenserà dai suoi compiti, disponendone la sostituzione. Di questo il primo arbitro dovrà farne menzione nel referto di gara.

Il secondo arbitro sarà munito di fischietto.

Decisioni I.F.A.B.

- 1) Nelle gare internazionali l'uso di un secondo arbitro è obbligatorio.
- 2) Se il primo ed il secondo arbitro, fischiano contemporaneamente una interruzione di gioco, per due diversi motivi in contrasto tra loro, avrà priorità nella decisione il Primo arbitro (Dec. Uff. Reg. 5).

Il primo ed il secondo arbitro hanno il potere discrezionale di ammonire ovvero di espellere un calciatore ma, in caso di disaccordo tra loro, la decisione sarà assunta dal primo arbitro (Decisioni Reg. 5)

Decisioni F.I.G.C.

- 1) Le gare dei Campionati Regionali e le gare dei Tornei organizzati sotto l'egida della F.I.G.C. possono essere disputate anche senza la presenza del secondo arbitro.
- 2) In caso di mancato arrivo ovvero di infortunio di uno dei due arbitri le gare dei Campionati Nazionali potranno proseguire anche con la direzione di un solo arbitro.

REGOLA 7

IL CRONOMETRISTA

REGOLA

- 1) Per ogni gara può essere designato un cronometrista che avrà la sua posizione all'esterno del terreno di giuoco, all'altezza della linea mediana ed adiacente al campo per destinazione.

Questi dovrà:

- a) controllare che la gara abbia la durata fissata dalla Regola 8 del presente Regolamento. Per farlo:

- 1) azionerà il cronometro al fischio d'inizio della gara ed alle riprese di giuoco, in seguito ad una rimessa laterale, un calcio d'angolo, un calcio di punizione, un calcio di rigore, un tiro libero, un «time-out» od una rimessa da parte degli arbitri;
 - 2) arresterà il cronometro nel momento in cui il pallone non è più in giuoco.
- b) controllare i 2 minuti di penalità, in caso di espulsione di un calciatore, come stabilito dalla Regola 12;
 - c) annunciare con un segnale sonoro diverso da quello usato dagli arbitri la fine dei due tempi di gara e dei due tempi supplementari;
 - d) controllare il numero dei «time-out» quando questo è stato richiesto dall'allenatore di una delle due squadre (Reg. 8, 4);
 - e) registrare i primi cinque falli commessi da ciascuna squadra in ognuno dei due tempi di gara e rilevati dagli arbitri;
 - f) registrare le interruzioni di giuoco e le loro motivazioni; annotare i numeri dei calciatori che marcano le reti, degli ammoniti e degli espulsi; tenere nota dei «time-out» concessi e delle altre informazioni relative allo svolgimento della gara.
- 2) Nel caso di indebito intervento da parte del cronometrista, il primo arbitro lo escluderà dal compito ed assumerà le necessarie decisioni per poterlo sostituire facendone poi menzione nel referto di gara.

- 3) Il cronometrista sarà provvisto, dalla Associazione o dalla Squadra sul terreno della quale si svolge la gara, di un adeguato cronometro e quant'altro necessario per indicare il numero dei falli accumulati.

Decisioni I.F.A.B.

- 1) L'utilizzazione di un cronometrista è obbligatoria nelle gare internazionali.
- 2) Nelle gare internazionali il cronometro utilizzato dovrà possedere le funzioni necessarie (cronometro e controllo dei 2 minuti di penalità per 4 giocatori contemporaneamente e visualizzazione del numero dei falli accumulati da ciascuna squadra per ogni tempo di gara).

Decisioni F.I.G.C.

- 1) Per le gare dei campionati regionali, nonché per le gare dei tornei organizzati sotto l'egida della F.I.G.C. non si dà luogo alla designazione ed utilizzazione del cronometrista.

REGOLA 8

DURATA DELLA GARA

REGOLA

- 1) La durata della gara è stabilita in due periodi uguali di 20 minuti ciascuno.
- 2) Il controllo dei tempi sarà effettuato da un cronometrista le cui funzioni sono stabilite dalla Regola 7 del presente Regolamento.
- 3) La durata dei tempi di gara deve essere prolungata per l'effettuazione di un calcio di rigore.
- 4) Le due squadre hanno la possibilità di richiedere un minuto di «time-out» per ogni tempo di gara, rispettando le seguenti misure:
 - a) i tecnici delle due squadre sono autorizzati a richiedere al cronometrista il «time-out»;
 - b) il cronometrista autorizzerà la concessione di un «time-out» da accordarsi durante una interruzione del giuoco, usando un segnale acustico diverso da quelli usati dagli arbitri della gara;
 - c) quando un «time-out» è stato accordato i calciatori potranno riunirsi all'interno del terreno di giuoco. Nel caso in cui questi volessero ricevere istruzioni dall'esterno

questo potrà essere fatto al bordo del terreno di giuoco, all'altezza della propria panchina. I calciatori non potranno abbandonare il terreno di giuoco e nello stesso tempo la persona che darà loro istruzioni non potrà entrare sul terreno di giuoco;

d) se una squadra non ha richiesto il «time-out» al quale aveva diritto nel primo tempo di gara, non lo potrà recuperare nel secondo.

5) L'intervallo di metà gara non potrà superare i 10 minuti.

Decisioni I.F.A.B.

1) Nel caso in cui non sarà designato un cronometrista, il primo arbitro ne assumerà le funzioni.

2) Se non è disponibile un cronometrista ufficiale l'allenatore della squadra richiederà il «time-out» al secondo arbitro.

Se il Regolamento di una competizione prevede lo svolgimento dei tempi supplementari alla fine di una gara, durante questi non potranno essere richiesti «time-out».

Decisioni F.I.G.C.

- 1) La durata della gara limitatamente alle competizioni regionali ed i tornei organizzati sotto l'egida della F.I.G.C., è stabilita in due periodi di 30 minuti ciascuno. Il primo arbitro deve prolungare ciascun periodo di tutto il tempo che egli giudicherà sia stato perduto a seguito di incidenti, trasporto di giocatori infortunati fuori dal rettangolo di giuoco o per altre cause. La durata di ciascun periodo di giuoco deve essere prolungata per consentire che sia battuto un calcio di rigore. L'intervallo a metà gara non deve superare i 10 minuti. Il termine di attesa in caso di ritardato inizio di una gara è pari ad un periodo di giuoco della gara stessa.

REGOLA 9

CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIUOCO

REGOLA

- 1) **All'inizio della gara** la scelta della metà del rettangolo di giuoco o del calcio d'inizio deve essere sorteggiata con una moneta. La squadra che vince il sorteggio ha facoltà di scelta. Al segnale del Primo arbitro la gara deve essere iniziata da un calciatore che batte un calcio piazzato, cioè calcia il pallone fermo al suolo nel punto centrale del rettangolo di

giuoco in direzione della opposta metà. Tutti i calciatori delle due squadre devono trovarsi nelle rispettive metà del rettangolo di giuoco e tutti quelli della squadra che non fruisce del calcio d'inizio devono restare ad una distanza non inferiore a m.3 dal pallone fino a quando non sia stato giocato. Il pallone non deve essere considerato in giuoco fino a quando non abbia percorso una distanza pari alla sua circonferenza. Il calciatore che batte il calcio d'inizio non può giocare nuovamente il pallone prima che lo abbia giocato o toccato un altro giuocatore.

- 2) **Dopo la segnatura di una rete.** Il giuoco deve essere ripreso nell'identico modo specificato al paragrafo precedente ad opera di un calciatore della squadra che ha subito la rete.
- 3) **Dopo l'intervallo di metà gara.** Le squadre devono invertire le rispettive metà del rettangolo di giuoco ed il calcio d'inizio deve essere battuto da un calciatore della squadra opposta a quella che ha iniziato la gara.

PUNIZIONE

Per qualsiasi infrazione ai punti 1), 2) e 3) di questa Regola, il calcio d'inizio deve essere ripetuto. Tuttavia se il calciatore che ha battuto il calcio d'inizio tocca una seconda volta il pallone prima che sia stato toccato o giocato 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.

Qualora l'infrazione sia stata commessa nell'area di rigore della squadra avversaria, il calcio di punizione indiretto dovrà essere battuto dalla linea dei 6 metri, nel punto più vicino a quello in cui si trovava al momento della interruzione. Una rete non può essere segnata direttamente su calcio d'inizio.

- 4) **Dopo ogni interruzione temporanea.** Quando il giuoco viene ripreso dopo una interruzione temporanea, per qualsiasi causa non specificata nel Regolamento, purché il pallone non abbia interamente oltrepassato una linea laterale o di porta immediatamente prima della interruzione, l'arbitro deve far cadere il pallone nel punto in cui si trovava al momento dell'interruzione, salvo che si trovasse in un'area di rigore nel qual caso deve farlo cadere sulla linea di m.6 nel punto più vicino a quello in cui si trovava al momento della interruzione. Il pallone deve essere considerato in giuoco non appena tocca il suolo. Tuttavia se oltrepassa interamente una linea laterale o di porta prima che lo abbia toccato un calciatore l'arbitro deve ripetere la rimessa. Nessun calciatore può giocare il pallone prima che abbia toccato il suolo. Se tale prescrizione non viene rispettata l'arbitro dovrà ripetere la rimessa.

REGOLA 10

PALLONE IN GIUOCO E NON IN GIUOCO

REGOLA

- 1) Il pallone non è in giuoco:
 - a) quando ha interamente oltrepassato, sia in terra sia in aria, una linea laterale o una linea di porta;
 - b) quando il giuoco è stato interrotto dagli arbitri.
- 2) Il pallone è in giuoco in qualsiasi altro momento, dall'inizio alla fine della gara, inclusi i seguenti casi:
 - a) se rimbalza nel rettangolo di giuoco dopo aver colpito un paio o la sbarra trasversale della porta;
 - b) se rimbalza su uno degli arbitri che si trovi nel rettangolo di giuoco;
 - c) nel caso di una presunta infrazione alle Regole del Giuoco, fino a quando gli arbitri non avranno assunto una decisione in merito.

Decisioni I.F.A.B.

- 1) Le linee fanno parte delle aree che delimitano. Di conseguenza le linee laterali e le linee di porta fanno parte del rettangolo di giuoco.
- 2) Quando la gara è disputata al coperto, se il pallone accidentalmente tocca il soffitto, il giuoco deve essere interrotto e successivamente ripreso dagli arbitri mediante una propria rimessa nel punto sottostante quello in cui ha toccato il soffitto. Se tale punto è soprastante l'area di rigore, gli arbitri devono far cadere il pallone sul punto del calcio di rigore.

REGOLA 11

SEGNATURA DI UNA RETE

REGOLA

Salvo le eccezioni previste dalle Regole del Giuoco una rete risulta segnata quando il pallone ha interamente oltrepassato 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. La squadra che avrà segnato il maggior numero di reti vincerà la gara. Se non sarà stata segnata alcuna rete o se le squadre avranno segnato un eguale numero di reti, la gara risulterà conclusa in parità.

REGOLA 12

FALLI E SCORRETTEZZE

REGOLA

- 1) Un calciatore che commetta interzionalmente uno dei seguenti undici falli:
 - a) dà o tenta di dare un calcio ad un avversario;
 - b) fa uno sgambetto ad un avversario, cioè lo fa cadere o tenta di farlo cadere, sia usando le gambe sia curvandosi davanti o dietro di lui;
 - c) salta su un avversario;
 - d) carica un avversario in modo violento e pericoloso,
 - e) carica da tergo un avversario;
 - f) colpisce o tenta di colpire un avversario oppure sputa contro di lui;
 - g) trattiene un avversario;
 - h) spinge un avversario;
 - i) carica un avversario con la spalla;
 - j) scivolare nel tentativo di giocare il pallone quando questo è in possesso dell'avversario o quest'ultimo sta tentando di giocarlo (contrasto scivolato);

k) tocca il pallone con la mano, cioè lo porta, lo colpisce o lo lancia con la mano o con il braccio (questa norma non si applica al portiere che si trova all'interno della propria area di rigore);

deve essere punito con un **calcio di punizione diretto**, accordato alla squadra avversaria nel punto in cui è stato commesso il fallo.

Se un calciatore della squadra difendente commette intenzionalmente, all'interno della propria area di rigore, uno dei suddetti undici falli, deve essere punito con un **calcio di rigore**, indipendentemente dalla posizione del pallone, se lo stesso è in giuoco.

2) Un calciatore che commette uno dei seguenti quattro falli:

- 1) giuoca in modo considerato dall'arbitro pericoloso, per esempio tenta di calciare il pallone quando questo è in possesso del portiere;
- 2) fa intenzionalmente ostruzione, cioè non giocando il pallone si interpone tra lo stesso ed un avversario, costituendo per questi un ostacolo;
- 3) carica il portiere, salvo quando questi si trovi fuori dalla propria area di rigore;

4) quando giocando da portiere:

- a) spossessandosi del pallone con le mani, non lo fa toccare o giocare da un altro giocatore, ovvero non gli fa toccare il suolo all'interno della propria metà campo, sarà punito con un **calcio di punizione indiretto** accordato alla squadra avversaria e calciato da qualsiasi punto della linea mediana;
- b) tocchi o controlli il pallone con le mani (nella propria area di rigore) dopo che questo gli sia stato volontariamente passato da un compagno di squadra;
- c) tocchi o controlli con le mani (nella propria area di rigore) il pallone passatogli direttamente su una qualsiasi ripresa di gioco, effettuata da un compagno di squadra;
- d) tocchi o controlli il pallone con le mani o con i piedi, in qualsiasi parte del campo per più di quattro secondi;
- e) dopo essersi spossessato del pallone, lo riceve di ritorno da un compagno, toccandolo o controllandolo, prima che abbia superato la metà del terreno di giuoco ovvero sia stato toccato da un avversario;

deve essere punito con un **calcio di punizione indiretto**, accordato alla squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che questa non sia stata commessa da un calciatore difendente all'interno dell'area di rigore. In questo

caso il calcio di punizione dovrà essere battuto da un punto, sulla linea dei 6 metri, il più vicino possibile a quello dove è stata commessa l'infrazione.

3) Un giocatore deve essere **ammonito** se:

- a) effettuando una sostituzione «volante» entra nel rettangolo di giuoco prima che il compagno sostituito ne sia uscito oppure entra da una parte diversa dalla «zona delle sostituzioni»;
- b) trasgredisce ripetutamente le Regole del Giuoco;
- c) manifesta, con parole o con gesti, di dissentire da una qualsiasi decisione arbitrale;
- d) si rende colpevole di condotta scorretta.

Per una qualsiasi delle suddette infrazioni gli arbitri devono accordare un **calcio di punizione indiretto** alla squadra avversaria, da battersi nel punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che non si trovi nell'area di rigore. In tale caso il calcio di punizione deve essere battuto dalla linea dei 6 metri, nel punto più vicino a quello in cui si trovava il trasgressore. Tale sanzione viene inflitta in aggiunta all'ammonizione prescritta, a meno che non sia stata commessa una infrazione di maggiore gravità alle Regole del Giuoco.

4) Un calciatore deve essere espulso dal terreno di giuoco se, a giudizio degli arbitri:

- 1) si rende colpevole di condotta gravemente scorretta;
- 2) si rende colpevole di condotta violenta;
- 3) pronuncia frasi ingiuriose o volgari;
- 4) è passibile di una seconda ammonizione.

Se il giuoco viene interrotto per espellere un calciatore colpevole delle infrazioni di cui ai punti 3) e 4) senza che siano state commesse altre infrazioni alle Regole del Giuoco, la gara deve essere ripresa con un calcio di punizione indiretto dal punto in cui si trovava il pallone, salvo che lo stesso si trovasse nell'area di rigore. In tale caso il calcio di punizione indiretto deve essere battuto dalla linea del 6 metri, nel punto più vicino a quello in cui si trovava il calciatore colpevole.

Decisioni I.F.A.B.

Se a giudizio degli arbitri un calciatore si dirige verso la porta avversaria con la evidente opportunità di segnare una rete e ne viene intenzionalmente impedito con mezzi illeciti, cioè con un fallo punibile con un calcio di punizione diretto (o rigore), privando così la squadra del calciatore attaccante della predetta opportunità di segnare una rete, il calciatore colpevole deve essere espulso per condotta gravemente scorretta.

Se a giudizio degli arbitri un calciatore, tranne il portiere nella sua area di rigore, priva la squadra avversaria di una rete o della evidente opportunità di segnare, toccando intenzionalmente il pallone con una mano, deve essere espulso per condotta gravemente scorretta.

Il calciatore espulso non può più prendere parte alla gara e non può sedere sulla panchina dei sostituti.

La sua sostituzione può essere effettuata dopo 2 minuti dalla espulsione ovvero dopo la segnatura di una rete. In quest'ultimo caso dovranno essere osservate le seguenti modalità:

- a) se le squadre stanno giocando 5 calciatori contro 4 e la squadra in superiorità numerica segna una rete, la squadra con 4 calciatori potrà essere completata;*
- b) se le squadre stanno giocando 4 calciatori contro 4 e una rete viene segnata, le due squadre possono essere completate;*
- c) se le squadre stanno giocando 5 calciatore contro 3 ovvero 4 contro 3 e la squadra in superiorità numerica segna una rete, la squadra con 3 calciatori potrà includerne uno;*
- d) se le squadre stanno giocando 3 calciatori contro 3 ed una rete viene segnata le due squadre possono includerne uno;*
- e) se la squadra in inferiorità numerica segna una rete il gioco proseguirà senza modifiche.*

Il controllo dei 2 minuti di penalità sarà effettuato dal cronometrista ovvero, in caso di sua assenza, dal Secondo arbitro.

Il calciatore che entra in campo per sostituire un calciatore espulso dovrà farlo a giuoco fermo o con il consenso degli arbitri.

Decisioni F.I.G.C.

In relazione al punto 3 lett. a) della presente regola, l'infrazione, nel caso di errata sostituzione volante, deve intendersi commessa nel punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione del giuoco da parte degli arbitri.

REGOLA 13

CALCI DI PUNIZIONE

REGOLA

I calci di punizione sono distinti in:

- **Calci di punizione diretti**, per mezzo dei quali può essere segnata direttamente una rete contro la squadra che ha commesso il fallo;
- **Calci di punizione indiretti**, per mezzo dei quali una rete non può essere segnata se il pallone, prima di entrare in porta, non sia stato toccato o giocato da un calciatore diverso da quello che ha battuto il calcio di punizione. Quando un calciatore ~~bate~~ un calcio di punizione tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una distanza non inferiore a metri 5 dal pallone fino a quando questo non sia stato giocato.

Il pallone sarà considerato in giuoco immediatamente dopo che avrà percorso una distanza pari alla sua circonferenza.

Se un calciatore della squadra avversaria si avvicina a meno di metri 5 dal pallone prima che il calcio di punizione sia stato battuto, gli arbitri potranno far ripetere l'esecuzione del calcio di punizione, fino a quando non sia stata rispettata la Regola.

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.

PUNIZIONE

- a) Se il calciatore che batte 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 in 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 dei 6 metri, nel punto più vicino a quello in cui l'infrazione è stata commessa.
- b) Se la squadra che deve battere il calcio di punizione ritarda più di 4 secondi ad eseguirlo, gli arbitri accorderanno un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria.

Decisioni I.F.A.B.

Allo scopo di distinguere tra il calcio di punizione diretto e quello indiretto, gli arbitri, quando accordano un calcio di punizione indiretto, lo segnaleranno alzando il braccio al di sopra della testa. Gli Arbitri manterranno le braccio in tale posizione fino a quando il calcio di

punizione non è stato battuto e finché il pallone sia stato toccato o giocato da un altro calciatore o abbia cessato di essere in giuoco.

REGOLA 14

FALLI CUMULATIVI

REGOLA

- 1) I falli previsti per l'applicazione della seguente Regola sono quelli previsti dalla regola 12 del presente Regolamento.
L'ulteriore infrazione commessa da un calciatore di una squadra che abbia cumulativamente già commesso cinque falli sarà punita con l'assegnazione alla squadra avversaria di un tiro libero indipendentemente dal tipo di fallo commesso.

Con un tiro libero può essere segnata direttamente una rete.

- 2) I primi cinque falli accumulati da ciascuna delle due squadre durante ogni tempo di gara, saranno registrati sul referto di gara.
- 3) I calci di punizione assegnati per i primi cinque falli commessi da ciascuna delle due squadre durante ogni tempo di gara potranno essere protetti da una barriera di giuocatori.
- 4) Ad iniziare dal sesto fallo cumulativo di squadra nessuna barriera di giuocatori potrà essere formata.
 - a) Tutti i calciatori, ad eccezione del portiere della squadra difendente e del calciatore debitamente identificato del tiro, dovranno rimanere sul terreno di giuoco ma al di là, di una linea immaginaria che attraversa il pallone parallelamente alla linea di porta ed al di fuori dell'area di rigore.
 - b) Il portiere della squadra difendente dovrà rimanere nella propria area di rigore ed ad almeno 5 m. dal pallone.
 - c) Tutti i calciatori della squadra difendente dovranno rimanere ad almeno 5 m. dal pallone e non potranno in alcun modo ostacolare il calciatore che effettuerà il tiro libero.

Nessun calciatore potrà oltrepassare la linea immaginaria che attraversa il pallone, parallela alla linea di porta, fino a quando questo non avrà percorso una distanza pari alla sua circonferenza.

- d) 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.
- e) Dopo che il tiro libero sarà stato effettuato nessun calciatore potrà toccare o giocare il pallone fino a quando questo, non sia stato toccato o giocato dal portiere, abbia colpito un palo o la traversa o sia uscito dal terreno di giuoco.
- f) I tiri liberi non possono essere calciati da una distanza inferiore ai 6 m dalla linea della porta (Reg. 13, a). Se un fallo che normalmente avrebbe richiesto un calcio di punizione indiretto viene commesso nell'area di rigore, il tiro libero sarà calciato da un punto sulla linea dei 6 metri, il più vicino possibile a quello dove il fallo è stato commesso.
- g) Dopo che i primi cinque falli cumulativi sono stati commessi da una delle due squadre o da ambedue, un giocatore che commette un ulteriore fallo, nella metà campo avversaria o nella propria metà, di fronte ad una linea immaginaria passante per il punto di tiro libero e parallela alla linea di porta, sarà punito con un tiro libero calciato dal punto di tiro libero situato nella propria metà campo.
Il punto di tiro libero è raffigurato nel disegno del rettangolo di gioco (Reg. 1)
Il tiro libero dovrà rispettare quanto stabilito dal punto 4 della presente Regola.
- h) Se un incontro prevede la disputa dei tempi supplementari, i falli che si verificheranno durante gli stessi, dovranno essere sommati a quelli verificatisi durante il secondo tempo regolamentare.

PUNIZIONE

Per qualsiasi infrazione a questa Regola, commessa:

- a) da un calciatore della squadra difendente: il tiro libero dovrà essere ripetuto se non è stata segnata una rete;
- b) da un calciatore della squadra attaccante diverso da quello che ha calciato il pallone se la rete è stata segnata, questa sarà annullata ed il tiro libero ripetuto;
- c) dal calciatore che ha battuto il tiro libero e l'infrazione è stata commessa con il pallone in gioco: un calciatore della squadra avversaria batterà un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stato commesso il fallo, con riserva delle condizioni di deroga imposta dalla Reg. 12.

DECISIONI UFFICIALI F.I.G.C.

- Quando un tiro libero viene concesso dagli arbitri ed il punto dal quale dovrebbe essere calciato è situato tra la linea immaginaria parallela alla linea di porta passante per il punto di tiro libero e la linea di porta stessa, il calciatore incaricato del tiro può optare per calciarlo da quel punto ovvero dal punto di tiro al centro del campo ed a 12 metri dalla linea di porta.

- Il computo cumulativo dei cinque falli previsti al punto 1 della presente regola si applica ai falli codificati alla Regola 12 - punto 1 dal paragrafo a) al paragrafo k) (calci di punizione diretti).

REGOLA 15

CALCIO DI RIGORE

REGOLA

Il calcio di rigore deve essere battuto dal punto del calcio di rigore e, prima dell'esecuzione, tutti i calciatori, ad eccezione del portiere della squadra che subisce il calcio di rigore, devono stare all'interno del rettangolo di giuoco ma fuori dell'area di rigore e ad una distanza di almeno 5 metri dal punto del calcio di rigore, tranne l'incaricato del tiro. Il portiere difendente deve trovarsi sulla propria linea di porta, tra i pali della stessa e senza muovere i piedi fino a quando il pallone non viene calciato. Colui che batte il calcio di rigore deve calciare il pallone in avanti e non potrà giocarlo una seconda volta fino a quando lo stesso non sarà stato toccato o giocato da un altro calciatore. Il pallone sarà considerato in gioco non appena avrà percorso una distanza pari alla sua circonferenza. Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rigore. La durata del primo e del secondo periodo di giuoco dovrà essere prolungata solamente per consentire l'esecuzione regolare del calcio di rigore. Se il calcio di rigore viene concesso allo scadere di uno dei tempi regolamentari o supplementari e la gara viene prolungata per la sola esecuzione di detto calcio di rigore, la rete sarà

considerata valida anche se il pallone tocca uno o entrambi i pali della porta oppure la sbarra trasversale o il portiere o una combinazione di uno o più dei suddetti elementi, purché non sia stata commessa alcuna infrazione.

Punizione

Per qualsiasi infrazione a questa Regola, se commessa:

- a) da un calciatore della squadra difendente: il calcio di rigore deve essere ripetuto se la rete non è stata segnata;
- b) da un calciatore della squadra attaccante diverso da quello che ha calciato il pallone: se la rete è stata segnata questa sarà annullata ed il calcio di rigore dovrà essere ripetuto;
- c) dal calciatore che ha battuto il calcio di rigore ed il fallo è stato commesso con il pallone in giuoco: un calciatore della squadra avversaria batterà un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stato commesso il fallo, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 12.

REGOLA 16

RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

REGOLA

Quando il pallone oltrepassa interamente, sia in terra sia in aria, una linea laterale, deve essere rimessa in giuoco con i piedi verso l'interno del rettangolo di giuoco in una qualsiasi direzione dal punto in cui ha oltrepassato la linea, da un calciatore della squadra opposta a quella del calciatore che lo ha toccato per ultimo. Il calciatore che effettua la rimessa deve avere una parte qualsiasi di ciascun piede sulla linea laterale o sul campo per destinazione. Nell'effettuazione della rimessa dalla linea laterale il pallone deve essere fermo. Il pallone sarà in giuoco quando avrà percorso una distanza pari alla sua circonferenza e non potrà essere rigiocato dallo stesso calciatore che ha effettuato la rimessa prima di essere toccato o giocato da un altro calciatore. I calciatori della squadra avversaria devono stare a non meno di metri 5 dal pallone. Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa laterale.

PUNIZIONE

- a) Se la rimessa dalla linea laterale non è stata effettuata regolarmente, questa deve essere ripetuta da un calciatore della squadra avversaria.
- b) Se la rimessa laterale viene effettuata da un punto diverso da quello in cui il pallone ha oltrepassato la linea, la rimessa deve essere ripetuta da un calciatore della squadra avversaria.
- c) Se la rimessa dalla linea laterale non è stata effettuata nei 4 secondi dal momento in cui il calciatore che a deve effettuare è in condizioni di eseguirla regolarmente, questa sarà effettuata da un calciatore della squadra avversaria.
- d) Se il calciatore che ha effettuato la rimessa dalla linea laterale giuoca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato o giocato da un altro calciatore, deve essere accordato un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria, dal punto in cui è stata commessa l'infrazione. Se questa è avvenuta all'interno della propria area di rigore, il calcio di punizione indiretto sarà battuto lungo la linea dei 6 metri dal punto più vicino a quello dove è avvenuta l'infrazione.

REGOLA 17

RIMESSA DAL FONDO

REGOLA

Quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, oltrepassa interamente la linea di porta, sia in terra sia in aria, al di fuori del tratto compreso tra i pali, dovrà essere rimesso in giuoco dal portiere con le mani dall'interno della propria area di rigore al di fuori della stessa, ma dentro la propria metà del rettangolo digiuoco. Il pallone sarà in giuoco quando sarà uscito completamente dall'area di rigore.

La rimessa dal fondo si intende effettuata regolarmente quando il pallone sarà toccato o giocato da un calciatore al di fuori dell'area di rigore ma dentro la metà del rettangolo di giuoco del portiere che ha effettuato la rimessa, oppure se toccherà il suolo nella metà campo predetta. I calciatori della squadra avversaria dovranno rimanere al di fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sarà in giuoco.

PUNIZIONE

- 1) Se il pallone attraverserà la metà del rettangolo di giuoco alla quale appartiene il portiere senza essere toccato o giocato da alcun calciatore o senza aver toccato il suolo, l'arbitro accorderà un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria da qualsiasi punto in cui il pallone ha superato la linea mediana.
- 2) Se il pallone sarà toccato o giocato da un compagno della squadra o da un avversario del portiere che ha effettuato la rimessa all'interno della propria area di rigore, la rimessa dovrà essere ripetuta.
- 3) Se il portiere che ha effettuato la rimessa gioca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato o giocato da un altro calciatore, gli arbitri devono accordare alla squadra avversaria un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stato commesso il fallo. Se all'interno dell'area di rigore, il calcio di punizione indiretto sarà battuto sulla linea dei 6 metri, nel punto più vicino a quello dove è stata commessa l'infrazione.
- 4) Se il portiere, dopo aver rimesso in giuoco il pallone, lo riceve di ritorno da un compagno di squadra, lo tocca o lo controlla con le mani, sarà punito con un calcio di punizione indiretto che sarà battuto dal punto in cui il fallo è stato commesso.

Se il fallo è avvenuto all'interno della propria area di rigore, il calcio di punizione sarà battuto dalla linea dei 6 metri, nel punto più vicino a quello nel quale è stata commessa l'infrazione.

REGOLA 18

CALCIO D'ANGOLO

REGOLA

Quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, oltrepassa interamente la linea di porta, sia in terra sia in aria, al di fuori del tratto compreso tra i pali, un calciatore della squadra attaccante batterà un calcio d'angolo. Il pallone dovrà essere collocato dalla parte in cui è uscito dal rettangolo di giuoco esattamente sul punto di intersezione della linea di porta con la linea laterale. I calciatori della squadra avversaria a quella a cui appartiene il calciatore che batte il calcio d'angolo non possono avvicinarsi a meno di metri 5 dal pallone fino a quando questo non è in giuoco, cioè fino a quando non abbia percorso una distanza pari alla sua circonferenza. 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. Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo.

PUNIZIONE

- a) Se il calcio d'angolo non è battuto regolarmente deve essere ripetuto.
- b) Se 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, gli arbitri debbono accordare un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria, dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.
- c) Se il calcio d'angolo non viene battuto nei 4 secondi dal momento in cui il calciatore che lo deve battere è in condizioni di eseguirlo regolarmente, gli arbitri devono accordare un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria, battuto dallo stesso punto.

ISTRUZIONI RELATIVE ALL'EFFETTUAZIONE DEI TIRI DI RIGORE

(per determinare la squadra vincente di una competizione)

Condizioni relative all'effettuazione dei tiri di rigore per determinare la squadra vincente di gare di qualificazione o di una competizione

(rieffettuazione del sorteggio)

Nel caso in cui per individuare la vincitrice di una gara di dovesse procedere all'effettuazione dei tiri di rigore, dovranno essere osservate le seguenti regole:

- a) il Primo arbitro sceglierà la porta verso la quale dovranno essere battuti i tiri;
- b) sarà effettuato un sorteggio per decidere quale squadra effettuerà il primo tiro;
- c) saranno calciati 5 tiri di rigore, alternando le due squadre, da cinque diversi calciatori. I cinque calciatori dovranno essere indicati al Primo arbitro dai capitani delle rispettive squadre, prima che i tiri siano effettuati, scelti tra i nominativi elencati sulla distinta presentata agli arbitri prima dell'inizio della gara;
- d) se al termine della serie di 5 rigori le squadre fossero ancora in parità, si procederà ad oltranza sempre alternativamente fino a quando una squadra avrà realizzato una rete più dell'altra;

- e) i calciatori che dovranno battere i tiri ad oltranza dovranno essere diversi da coloro che hanno calciato i primi cinque tiri utilizzando tutti i calciatori presenti sul rettangolo di giuoco e facenti parte della distinta presentata agli arbitri prima dell'inizio della gara. Esauriti questi si riprenderà secondo quanto indicato dal punto c e seguendo lo stesso precedente ordine;
- f) nessun calciatore espulso potrà prendere parte all'effettuazione dei tiri di rigore;
- g) qualsiasi calciatore può sostituire il portiere;
- h) durante l'esecuzione dei tiri di rigore tutti i calciatori dovranno sostare all'interno della superficie di giuoco, nella metà del rettangolo di giuoco opposta a quella dove i tiri di rigore si stanno svolgendo. Il Secondo arbitro controllerà che questa norma venga rispettata.