

CALCIO A SETTE

Regolamento di gioco

SOMMARIO

REGOLA 1	II RETTANGOLO Di GIUOCO	pag. 4
REGOLA 2	IL PALLONE	pag. 5
REGOLA 3	NUMERO DEI CALCIATORI	pag. 6
REGOLA 4	EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI	pag. 7
REGOLA 5	L'ARBITRO	pag. 7
REGOLA 6	II GUARDALINEE	pag. 8
REGOLA 7	DURATA DELLA GARA	pag. 9
REGOLA 8	CALCIO DI INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO	pag. 10
REGOLA 9	PALLONE IN GIUOCO E NON IN GIUOCO	pag. 11
REGOLA 10	SEGNATURA Di UNA RETE	pag. 11
REGOLA 11	FALLI E SCORRETTEZZE	pag. 11
REGOLA 12	CALCI Di PUNIZIONE	pag. 12
REGOLA 13	CALCI Di RIGORE	pag. 13
REGOLA 14	RIMESSA DALLA LINEA LATERALE	pag. 14
REGOLA 15	CALCIO DI RINVIO	pag. 15
REGOLA 16	CALCIO D'ANGOLO	pag. 16

PREMESSA

Questo regolamento prende spunto dalle Regole del Gioco del calcio, ritenendo opportuno approfondire solo quelle che differiscono in maniera sostanziale dal calcio alle cui regole si rifà anche questo Regolamento, tenendo conto della realtà (soprattutto per l'impiantistica) già esistente.

Questo Regolamento sarà oggetto di aggiornamenti in funzione delle variazioni delle Regole del Gioco del Calcio che interessino anche il Calcio a 7 per cui non può costituire motivo di ricorsi qualora siano sopraggiunte variazioni pubblicate sui Comunicati Ufficiali.

Questo volumetto registra tutte le variazioni e proposte pervenute ed intervenute fino ad oggi e si presenta come strumento di valutazione e riflessione per gli addetti ai lavori e per tutti quanti si interessino al Gioco del Calcio a 7 ricordando che quanto non contemplato nel presente Regolamento precisa e rinvia a quanto previsto dalle Regole del Gioco del Calcio a 11 ed alle disposizioni contenute nella Normativa Generale della Lega Calcio.

REGOLA 1

II RETTANGOLO DI GIUOCO

1) DIMENSIONI

Il terreno di giuoco deve essere un rettangolo della lunghezza massima di mt.70 e minima di mt.50 e della larghezza massima di mt.50 e minima di mt.30. In ogni caso la lunghezza deve essere maggiore della larghezza.

2) **SEGNATURA** Il terreno di giuoco deve essere segnato con linee visibili, la cui larghezza non deve superare i cm.12, e non da solchi a forma di "V". I lati maggiori del rettangolo sono denominati linee laterali, quelli minori linee di porta. In ogni angolo del terreno deve essere fissata una bandierina su di un'asta di altezza non inferiore a mt.1,50 la cui estremità superiore non deve essere appuntita. Attraverso il terreno, per tutta la sua lunghezza, deve essere tracciata la linea mediana. Il centro del terreno di gioco deve essere visibilmente segnato con un apposito punto, intorno al quale deve essere segnata una circonferenza avente il raggio di mt.5.

3) **AREA DI RIGORE** Alle due estremità del terreno di giuoco, a distanza di mt.11 da ciascun paio della porta, verso l'interno, devono essere tracciate due linee perpendicolari alla linea di porta. Esse avranno una lunghezza di mt. 11 e saranno congiunte da una linea parallela alla linea di porta. Ciascuna delle aree incluse fra dette linee e la linea di porta è denominata "area di rigore". Sulla linea parallela alla linea di porta, che delimita l'area di rigore, lungo una linea immaginaria perpendicolare al centro di essa, ed a una distanza di mt.8 dalla linea di porta dovrà essere segnato in modo ben visibile un punto denominato "punto del calcio di rigore". Da ciascun punto del calcio di rigore deve essere tracciato, all'esterno dell'area di rigore, un arco di circonferenza avente il raggio di mt.7. Le dimensioni dell'area di rigore possono essere inferiori a quelle previste con una tollerabilità che non superi, comunque, il 10% delle misure previste.

4) AREA D'ANGOLO

Da ciascuno dei vertici del terreno deve essere tracciato un arco di circonferenza avente il raggio di mt.0,50. Le bandierine del calcio d'angolo, se presenti, devono essere infisse nel terreno di gioco nel punto di intersezione dalla linea laterale e alla linea di porta e non devono avere un'altezza inferiore a mt.1,50

5) **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 massimo mt.6,00 (misura interna) minimo mt.4,00 (misura interna), e riuniti alle loro estremità superiori da una sbarra trasversale il cui bordo inferiore deve risultare a mt.2,00 dal livello del 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 collocate in modo da non disturbare il portiere. (reti delle porte: le reti, in canapa o iuta o nylon, sono ammesse a condizione che i fili della rete in nylon non siano più sottili di quelli di canapa o iuta.

6) RETTANGOLO DI GIUOCO

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

7) CAMPO PER DESTINAZIONE

Tra le linee perimetrali del rettangolo di gioco ed un qualunque ostacolo, deve esserci uno spazio piano ed al medesimo livello, della larghezza minima di mt.1, denominato "campo per destinazione".

DIREZIONE DELLE GARE Le gare considerate ufficiali, o comunque autorizzate dalla Lega calcio, devono essere dirette da un arbitro designato dal competente Organo Tecnico. L'arbitro deve indossare una giacca o blusa il cui colore si distingue da quelle indossate dalle squadre in gara. Se all'ora ufficiale fissata per l'inizio della gara, l'arbitro designato non è presente al campo, le due squadre devono attenderlo per un periodo limite pari alla durata di un tempo di gara o tempo minore se disposto dalla Lega. Si fa riferimento per la sostituzione a quanto prevista dalla Normativa Generale.

POTERI E DOVERI DELL'ARBITRO RELATIVI ALLO SVOLGIMENTO DELLE GARE

- 1) Durante la gara l'arbitro esercita i poteri che gli sono conferiti dalle Regole del Gioco e dalla Normativa Generale
- 2) E' nei poteri dell'arbitro astenersi dal far proseguire la gara quando si verificano fatti o situazioni che, a suo giudizio, appaiono pregiudizievoli della incolumità propria, dei guardalinee e dei calciatori, oppure tali da non consentirgli di dirigere la gara stessa in piena indipendenza di giudizio. In alternativa l'arbitro, ha la facoltà di far proseguire la gara, pro forma, per fini cautelativi o di ordine pubblico.
- 3) L'autorità dell'arbitro e l'esercizio dei poteri che gli sono conferiti, per questioni di carattere disciplinare, iniziano al momento in cui egli giunge nell'area comprendente il terreno di gioco, gli spogliatoi, tutti gli impianti e, locali annessi, e termina allorché se ne sarà definitivamente allontanato. L'arbitro Comunque, è tenuto a menzionare nel proprio referto qualsiasi infrazione verificatasi anche lontano dal terreno di gioco o dalla sede di gara.
- 4) L'arbitro deve allegare al proprio referto di gara, sul quale ne farà menzione, i rapporti consegnatigli dai guardalinee ufficiali al termine dell'incontro, compilati sia in riferimento a fatti riprovevoli da lui non controllati personalmente, sia in caso negativo.
- 5) L'arbitro deve comunicare all'Organo giudicante competente i nominativi dei calciatori inibiti o espulsi e di quelli ammoniti nel corso della gara, prima, durante l'intervallo, o al termine della gara 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 calciatore che, anche se involontariamente, abbia provocato l'incidente.
- 6) E' dovere dell'arbitro, come di ogni dirigente di Lega o di società o di qualsiasi altro tesserato, informare senza indugio la Lega Calcio 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 Lega Calcio.
- 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.

REGOLA 2

IL PALLONE

Il pallone deve essere sferico. L'involucro esterno deve essere di cuoio o di materiale idoneo ed equipollente. 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.71 e minima di cm.68. All'inizio della gara esso deve avere il peso massimo di gr. 453 e minimo di gr. 396. (nr.5). Nr. 4,5 o 5 a rimbalzo normale.

Il pallone non potrà essere cambiato durante la gara, senza l'autorizzazione dell'arbitro. Se il pallone scoppia o si sgonfia nel corso di una gara, il gioco 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 gioco sulla linea dell'area di porta, parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto. Se il caso precedente si verifica durante una interruzione di gioco la cui ripresa prevede: calcio di inizio, calcio di rinvio:, calcio d'angolo, calcio di punizione, calcio di rigore, rimessa dalla linea laterale o rimessa da parte dell'arbitro, il gioco deve essere ripreso in conformità.

Sono da ritenersi regolamentari i palloni di qualsiasi colore, o anche bicolori, purché la colorazione non sia fatta mediante applicazione di vernice o altra materia. 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 dei pallone.

REGOLA 3

NUMERO DEI CALCIATORI

- 1) La gara sarà giocata da due squadre, formate ciascuna da un massimo di 7 giocatori, uno dei quali giocherà da portiere.
- 2) E' Consentita la utilizzazione di calciatori di riserva in qualsiasi gara giocata ed in qualsiasi momento di ciascuna gara. Le sostituzioni sono illimitate e devono avvenire a gioco fermo; non viene considerato "gioco fermo" il rinvio da fallo laterale. (tale circostanza comprende anche i giocatori infortunati che potranno essere sostituiti secondo le modalità previste dalla presente regola). Un giocatore Sostituito, pertanto, potrà nuovamente prendere parte al gioco.
- 3) Uno qualsiasi degli altri calciatori può sostituire il portiere, a condizione che l'arbitro sia preventivamente informato della sostituzione e che questa avvenga durante una interruzione del gioco.

Nei casi di sostituzione dei portieri o d'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 gioco finché il calciatore sostituito non ne sia uscito e soltanto dopo aver ottenuto un cenno d'assenso dall'arbitro;
 - c) Egli deve entrare nel terreno di gioco durante un'interruzione, all'altezza della linea mediana;
 - d) Un calciatore di riserva sarà, sottoposto all'autorità è giurisdizione dell'arbitro, sia chiamato o meno a partecipare al gioco.
- 4) L'impiego dei calciatori di riserva è consentita fino ad un massimo di 7

PUNIZIONE a) il gioco non deve essere interrotto per un'infrazione al paragrafo 3. I calciatori inadempienti saranno ammoniti immediatamente dopo che il pallone avrà cessato di essere in gioco;

b) se un calciatore in panchina (si intendono comunque quei calciatori che in quei momento non sono in campo) entra nel terreno di gioco e gioca senza l'autorizzazione dell'arbitro, il gioco deve essere interrotto. Il giocatore entrato in campo deve essere ammonito o espulso a seconda delle circostanze. Il gioco 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, cori riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13.

NUMERO MINIMO DEI CALCIATORI Il numero minimo di giocatori per squadra per poter dare inizio ad una gara o per poterla proseguire è di 4, di cui un portiere.

REGOLA 4

EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

- a) L'equipaggiamento obbligatorio di un calciatore comprende: maglia calzoncini, calzettoni, parastinchi e calzature. Sono consentite soltanto scarpe di tela o di cuoio soffice oppure scarpe da ginnastica con soles di gomma o materiale simile o scarpe di cuoio (tipo calcio) ma con non meno di 13 tacchetti di gomma sulla suola (le scarpe di tela o tipo tennis o calcetto obbligatorie sui campi in materiale sintetico. La scarpa tipo calcio con 13 tacchetti sulla suola sono ammesse sui terreni in erba naturale, o sintetica di nuova generazione). L'uso delle scarpe è obbligatorio.
- b) Un calciatore non deve portare alcun oggetto pericoloso per gli altri calciatori. I parastinchi, che devono essere completamente coperti dai calzettoni, devono essere di materiali adeguato (gomma, plastica, poliuretano o sostanze analoghe) e devono garantire un sufficiente livello di protezione. Le maglie dei calciatori devono essere numerate dal nr.1 al nr.14 ed ogni squadra deve portare maglie di colori differenti. Ogni calciatore della stessa squadra deve essere contrassegnato da un numero differente. Il portiere deve indossare la maglia di un colore che lo distingua dagli altri calciatori e dall'arbitro.

PUNIZIONE Per qualsiasi infrazione alla presente Regola, il calciatore in difetto deve essere allontanato dal terreno di gioco per mettere in ordine il proprio equipaggiamento e non potrà rientrarvi se non dopo essersi presentato all'arbitro che deve assicurarsi personalmente della regolarità dell'equipaggiamento. Il calciatore deve rientrare nel terreno durante una interruzione del gioco.

TENUTA DI GIOCO DEI CALCIATORI

- 1) I calciatori sin dall'inizio devono indossare maglie recanti sul dorso numeri diversi fra loro e progressivi dal nr. 1 al nr. 99;.
- 2) Il capitano deve portare, quale segno distintivo, una fascia di colore diverso da quello della maglia.
- 3) L'eventuale mancanza dei numeri sulle maglie dei calciatori non può provocare la inibizione a partecipare alla gara. L'arbitro, però, dovrà farne menzione sul referto di gara per i provvedimenti degli organi competenti.

REGOLA 5

L'ARBITRO

Per la direzione d'ogni gara deve essere designato un arbitro, la sua autorità e l'esercizio dei poteri che gli sono conferiti dalle Regole del Gioco del Calcio a 7 iniziano nel momento in cui egli arriva al campo di gioco.

Il suo potere di infliggere punizioni si estende alle infrazioni commesse durante le interruzioni del gioco e anche quando il pallone non è in gioco.

Le sue decisioni per questioni di fatto concernenti, il gioco sono inappellabili per quanto concerne il risultato della gara.

Egli deve:

- a) Imporre la rigorosa osservanza delle Regole del Gioco
- b) Astenersi dall'infliggere punizioni nei casi in cui ritiene che, facendolo, sarebbe avvantaggiata la squadra che ha commesso l'infrazione;

- c) Prendere nota dei fatti riguardanti il gioco; fungere da cronometrista e controllare che la gara abbia. La durata stabilita, prolungandola per recuperare il tempo perduto per incidenti o qualsiasi altra causa;
- d) Avere il potere discrezionale di interrompere il gioco per qualsiasi infrazione alle Regole e di sospendere definitivamente la gara ogni qualvolta la 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 modi fissati dai Regolamenti della Lega Calcio 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 nel terreno di gioco, a qualsiasi calciatore colpevole di condotta scorretta o antisportiva e, se recidivo, impedirgli la ulteriore partecipazione al gioco. In tali casi, l'arbitro comunicherà il nome del colpevole all'Organo competente nelle forme e nei termini fissati dai Regolamenti della Lega Calcio sotto la cui giurisdizione ha avuto luogo la gara;
- f) Impedire che persone diverse dai calciatori e dai guardalinee entrino nel terreno di gioco senza il suo consenso;
- g) Interrompere il gioco se ritiene che un calciatore sia gravemente infortunato, farlo trasportare fuori del terreno di gioco nel più breve tempo possibile e riprenderlo immediatamente. Se un calciatore resta leggermente infortunato, il gioco non deve essere interrotto fino a quando il pallone avrà cessato di essere in gioco. 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 gioco;
- h) Espellere definitivamente dal terreno di gioco, mostrando il cartellino rosso, qualsiasi calciatore che, a suo giudizio, si renda colpevole di condotta gravemente scorretta, di violenze oppure pronunci frasi ingiuriose o volgari oppure continui a comportarsi in maniera scorretta dopo aver ricevuto l'ammonizione. Se un calciatore viene espulso per aver commesso una seconda infrazione soggetta ad ammonizione. l'arbitro deve mostrare contemporaneamente il cartellino giallo ed il cartellino rosso (in questo modo, diventa evidente che il calciatore è stato espulso per aver commesso una seconda infrazione soggetta ad ammonizione e non per aver commesso un fallo che richieda un'immediata espulsione);
- i) Dare il segnale di ripresa del gioco dopo ogni interruzione (ove previsto);
- j) Decidere se il pallone fornito per la gara abbia i requisiti stabiliti dalla Regola 2

REGOLA 6

II GUARDALINEE

Per il regolare svolgimento della gara dovranno essere designati due guardalinee.

Essi, fermo restando la decisione riservata all'arbitro hanno il compito di segnalare:

- a) Se il pallone è uscito dal terreno di gioco;
- b) La squadra alla quale deve essere assegnato il calcio d'angolo, il calcio di rinvio o la rimessa dalla linea laterale;
- c) La richiesta di una sostituzione.

Essi devono anche coadiuvare l'arbitro della gara in conformità delle Regole. In caso di indebita interferenza o di condotta censurabile di un guardalinee, l'arbitro lo dispenserà dai suoi compiti e provvederà alla sua sostituzione (tale fatto dovrà essere comunicato all'Organo competente).

I guardalinee devono essere forniti di bandierine da parte della squadra sul cui campo viene disputata la gara.

Le gare ufficiali possono essere disputate anche senza la presenza dei guardalinee ufficiali quando non sia prevista la designazione. Le società, in tal caso, 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 guardalinee è considerata, ai fini disciplinari, come partecipazione alla gara.

Non possono fungere da guardalinee tesserati d'età inferiore a quella stabilita per partecipare alla gara quale calciatore.

Un calciatore che inizia la gara con funzioni di guardalinee, non può, nella stessa gara, partecipare al gioco come calciatore. Per contro, un calciatore che abbia già preso parte al gioco, non può essere incaricato delle funzioni di guardalinee di parte purché non sia stato espulso.

CAPITANO DELLA SQUADRA 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 nel campo gioco i capitani e che negli elenchi dei calciatori delle squadre siano specificati, oltre a quelli dei capitani, anche i nominativi dei calciatori che eventualmente li sostituiranno. Poiché i giocatori sostituiti possono partecipare nuovamente alla gara, il capitano può sostare in panchina pur conservando le mansioni a lui attribuite. Nel caso di sua espulsione, dovrà essere sostituito nelle mansioni previste dal vice capitano.

ADEMPIMENTI PRELIMINARI ALLA GARA E IDENTIFICAZIONE DEI CALCIATORI E DEI DIRIGENTI

1) L'arbitro, prima di ammettere nel recinto di gioco i calciatori ed i dirigenti, deve controllare che i dati dei documenti d'identificazione corrispondano a quelli trascritti nell'elenco di gara. Deve altresì identificarli mediante l'esibizione di un valido documento d'identità. Valgono, in ogni caso, le norme emanate e contenute nelle Normative Generale della Lega Calcio.

SOSTITUZIONE DI CALCIATORI

1) Le sostituzioni sono illimitate e devono avvenire a gioco fermo, compresa quella dei portieri, con la sola eccezione del fallo laterale. Un giocatore sostituito può prendere parte nuovamente al gioco sostituendo a sua volta con altro giocatore.

2) I calciatori espulsi non possono essere sostituiti.

3) I calciatori di riserva, finché non partecipano al gioco, devono prendere posto, indossando una tuta, sulla panchina assegnata alla propria squadra e sono soggetti alla disciplina delle persone ammesse nel recinto di gioco.

4) I calciatori eventualmente inibiti a prendere parte al gioco prima che la gara abbia inizio possono essere sostituiti soltanto da calciatori iscritti nell'elenco consegnato all'arbitro.

5) Nell'elenco che viene consegnato all'arbitro prima dell'inizio della gara possono essere indicati sino ad un massimo di 14 giocatori e 3 dirigenti. (La società ospitante deve indicare anche il facente funzioni di addetto all'arbitro)

6) La sostituzione si rende concreta quando il sostituto entra nel rettangolo di gioco, solo dietro assenso dell'arbitro, dopo che il sostituto n'è uscito. Da quel momento egli diventa un calciatore titolare ed il compagno sostituito cessa di esserlo.

7) Il portiere può scambiare il proprio ruolo con qualsiasi altro calciatore. a condizione che l'arbitro ne sia preventivamente informato e che lo scambio dei ruoli avvenga durante una interruzione del gioco (ad eccezione del fallo laterale).

CALCIATORI RITARDATARI O RIENTRANTI

1) I calciatori ritardatari (se sono iscritti in elenco) hanno il diritto di prendere parte al gioco in qualsiasi momento della gara, previa identificazione e comunque con l'assenso dell'arbitro.

2) Il calciatore uscito dal terreno di gioco per cause accidentali o con il consenso dell'arbitro, può rientrare in qualsiasi momento, previo assenso dell'arbitro stesso.

REGOLA 7

DURATA DELLA GARA

La gara deve essere suddivisa in due tempi di 25 minuti ciascuno, restando stabilito quanto segue:

a) L'arbitro deve prolungare per massimo 5 minuti ciascun periodo di tutto il tempo che egli giudicherà sia stato perduto a seguito d'incidenti, trasporto di calciatori infortunati fuori del rettangolo di gioco 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 i 5 minuti.

Qualora una gara preveda la disputa di tempi supplementari, la durata di ognuno di essi è di 5 minuti ciascuno. L'arbitro, al termine dei tempi regolamentari, eseguirà un nuovo sorteggio nel rettangolo di gioco, dando inizio entro 5 minuti, al gioco stesso.

Nessun riposo dovrà essere accordato alla fine del primo tempo supplementare.

REGOLA 8

CALCIO DI INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

Inizio della gara:

La scelta della metà del rettangolo di gioco o del calcio d'inizio deve essere sorteggiata con una moneta.

La squadra che vince il sorteggio ha facoltà di scelta.

Al segnale dell'arbitro, la gara viene iniziata da un calciatore che batte un calcio piazzato, cioè calcia il pallone, fermo al suolo nel punto centrale del rettangolo di gioco, in direzione della opposta metà.

Tutti i calciatori delle due squadre devono trovarsi nelle rispettive metà del rettangolo di gioco e tutti quella della squadra che non fruisce del calcio d'inizio devono restare ad una distanza non inferiore a *m. 5* dal pallone fino a quando non sia stato giocato.

Il pallone non deve essere considerato in gioco fino a quando non è toccato da un giocatore.

Il calciatore che batte il calcio d'inizio, non può giocare nuovamente il pallone prima che lo abbia giocato o toccato un altro calciatore. Dopo la segnatura di una rete.

Il gioco deve essere ripreso nell'identico modo specificato nel paragrafo precedente, per opera di un calciatore della squadra che ha subito la rete. Dopo l'intervallo di metà gara.

Le squadre devono invertire le rispettive metà dei rettangoli di gioco ed il calcio d'inizio deve essere battuto da un calciatore della squadra opposta a quella che ha iniziato la gara.

Dopo ogni interruzione temporanea.

Quando il gioco è ripreso dopo ogni interruzione temporanea, per qualsiasi causa non specificata nel Regolamento, purché il pallone non abbia interamente oltrepassato una linea laterale o di porta immediatamente prima dell'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 che delimita l'area di rigore nel punto più vicino a quello in cui si trovava. Il pallone deve essere considerato in gioco 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 è rispettata, l'arbitro dovrà ripetere la rimessa.

PUNIZIONE Per qualsiasi infrazione alle lettere a), b) e c) di questa Regola, il calcio d'inizio deve essere ripetuto. Tuttavia se il calciatore che ha battuto il calcio d'inizio gioca 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 porta della squadra avversaria il calcio di punizione indiretto, dovrà essere battuto dalla linea che delimita l'area di rigore. Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio.

REGOLA 9

PALLONE IN GIUOCO E NON IN GIUOCO

Il pallone non è in giuoco:

- a) Quando ha interamente oltrepassato, sia in terra che in area, una linea laterale o una linea di porta;
- b) Quando il gioco è stato interrotto dall'arbitro. 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 sull'arbitro o sul guardalinee che si trovi nel rettangolo di giuoco;
 - c) Nel caso di una presunta infrazione alle Regole dei Giuoco, fino a quando l'arbitro non avrà assunto una decisione in merito.

REGOLA 10

SEGNATURA Di UNA RETE

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

La squadra che avr  segnato il maggior numero di reti, vincer  la gara. Se non sar  stata segnata alcuna rete o se le squadre avranno segnato un numero uguale di reti, la gara sar  conclusa in parit .

REGOLA 11

FALLI E SCORRETTEZZE

Un calciatore che commetta intenzionalmente uno dei seguenti undici falli:

- a) D  o tenta di dare un calcio ad un avversario;
- b) Fa uno sgambetto ad un avversario, in altre parole o tenta di farlo cadere, sia usando le gambe sia curvandosi davanti o dietro di lui;
- c) Salta un avversario;
- d) Carica un avversario in modo violento o pericoloso;
- e) Carica da tergo un avversario, salvo che questi faccia ostruzione;
- 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) Si lancia in scivolata tentando di giocare il pallone, toccando o non un avversario (tackle scivolato);
- k) Tocca il pallone con la mano, cio  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   stato commesso il fallo.
Se un calciatore della squadra difendente commette intenzionalmente, all'interno della sua area di rigore, uno dei suddetti undici falli, deve essere punito con un calcio di rigore, indipendentemente

dalla posizione del pallone, se lo stesso è in gioco. Un calciatore che commette uno dei seguenti cinque falli:

- 1) Gioca 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 della sua area di rigore; se, giocando da portiere all'interno della propria area di rigore:
- 4) Se, giocando da portiere all'interno della propria area di rigore:
 - fa, dal momento in cui ha il controllo del pallone con le mani, più di quattro passi in qualsiasi direzione, tenendo, facendo rimbalzare oppure gettando in aria il pallone stesso e riprendendolo senza rilanciarlo in gioco o, avendolo rilanciato in gioco prima, durante o dopo i quattro passi, lo tocca di nuovo con le mani, prima che venga giocata o toccato da un altro calciatore della stessa squadra fuori dell'area di rigore, o da un calciatore avversario all'interno o all'esterno dell'area di rigore;
 - compie manovre che, a giudizio dell'arbitro, siano unicamente dettate dal proposito di ritardare il giuoco, perdendo così del tempo, per dare uno sleale vantaggio alla propria squadra;
- 5) Ogni qualvolta che un calciatore colpisca deliberatamente il pallone in direzione dei portiere della sua squadra, quest'ultimo non può toccarla con le mani; deve essere punito con un calcio di punizione indiretto, accordato nel punto in cui è stata commessa l'infrazione alla squadra avversaria, salvo che si trovi all'interno della propria area di rigore. In tal caso il Calcio di punizione deve essere battuto dalla linea delimitante l'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui si trovava il calciatore colpevole.

Un giocatore deve essere ammonito se:

- a) Trasgredisce ripetutamente le regole del gioco;
- b) Entra o rientra nel terreno di gioco per unirsi alla propria squadra dopo l'inizio della gara o si allontana dal terreno di gioco nel corso dell'incontro (salvo il caso di infortunio) senza avere, in ogni caso, ricevuto un gesto di assenso dell'arbitro. Se l'arbitro interrompe il gioco per infliggere l'ammonizione; dovrà riprenderlo con un calcio di punizione indiretto battuto da un giocatore della squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone al momento della interruzione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 12. Tuttavia se il calciatore ha commesso una infrazione più grave sarà punito in conformità;
- c) Manifesta con parole o con gesti di dissentire da una qualsiasi decisione arbitrale;
- d) Si rende colpevole di condotta scorretta.

Un calciatore deve essere espulso dal terreno di gioco se, a giudizio dell'arbitro:

- a) Si rende colpevole di condotta gravemente scorretta;
- b) Si rende colpevole di condotta violenta;
- c) Pronuncia frasi ingiuriose o volgari;
- d) E' passibile di una seconda ammonizione.

Se il gioco 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 Gioco, la gara deve essere ripresa con un calcio di punizione indiretto dal punto in cui si trovava il pallone, salvo che lo stesso si trovi nell'area di rigore. In tale caso il calcio di punizione indiretto deve essere battuto dalla linea che delimita l'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui si trovava il calciatore colpevole. Il calciatore espulso non può più prendere parte alla gara e non può sedere sulla panchina dei sostituti e non può essere sostituito da un altro giocatore della stessa Società, la quale dovrà giocare tutto il resto della partita in inferiorità numerica.

REGOLA 12

CALCI DI PUNIZIONE

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 rete non sia stato toccato o giocato da un calciatore diverso da quello che ha battuto il calcio di punizione.

Quando un calciatore batte 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 gioco immediatamente dopo che avrà percorso una distanza pari alla sua circonferenza.

Se un calciatore della squadra avversaria si avvicina a meno di 7 metri dal pallone, prima che il calcio di punizione sia stato battuto, l'arbitro potrà 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

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 che delimita l'area di rigore stessa, nel punto più vicino a quello in cui l'infrazione è stata commessa.

REGOLA 13

CALCI DI RIGORE

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 gioco ma fuori dell'area di rigore ed ad una distanza di almeno 8 metri dal punto del calcio di rigore, tranne l'incaricato del tiro.

Il portiere difendente deve trovarsi sulla linea di porta stessa e senza muovere i piedi fino a quando il pallone non è calciato. Chi 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 toccato 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 gioco dovrà essere prolungata solamente per consentire l'esecuzione regolare del calcio di rigore.

Se il calcio di rigore è concesso allo scadere di uno dei tempi regolamentari o supplementari e la gara sarà prolungata per la sola esecuzione di detto calcio di rigore, la rete sarà considerata valida anche se il pallone tocca una od entrambi i pali della porta, oppure la sbarra trasversale 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 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 dalla Regola 12.

REGOLA 14

RIMESSA DALLA LINEA LATERALE (Come nel Calcio a 11)

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

La rimessa dalla linea laterale è accordata:

- quando il pallone ha interamente superato la linea laterale sia a terra sia in aria
- nel punto dove il pallone ha superato la linea laterale
- alla squadra avversaria del calciatore che ha toccato per ultimo il pallone

Esecuzione

Al momento della rimessa dalla linea laterale, il calciatore incaricato di eseguirla deve:

- Fare fronte al terreno di giuoco
- Avere, almeno parzialmente, i due piedi sulla linea laterale, o sul campo per destinazione
- Tenere il pallone con le mani
- Lanciare il pallone da dietro la nuca e al di sopra della testa

Il calciatore che ha effettuato la rimessa dalla linea laterale non può giocare nuovamente il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore.

Il pallone è in giuoco nell'istante in cui penetra sul terreno di giuoco.

Infrazioni e sanzioni - Rimessa dalla linea laterale eseguita da un calciatore diverso dal portiere

- Se il pallone è in giuoco e colui che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale gioca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, un calcio di punizione indiretto sarà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui il fallo è stato commesso.

- Se il pallone è in giuoco e colui che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale gioca deliberatamente il pallone con le mani prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- Un calcio di punizione indiretto sarà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui il fallo è stato commesso.
- Un calcio di rigore sarà concesso se il fallo è stato commesso entro l'area di rigore del calciatore che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale

Infrazioni e sanzioni - Rimessa dalla linea laterale eseguita dal portiere

- Se il pallone è in giuoco ed il portiere gioca (non con le mani) una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, un calcio di punizione indiretto sarà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui il fallo è stato commesso.

- Se il pallone è in giuoco ed il portiere gioca deliberatamente il pallone con le mani prima che

questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- Un calcio di punizione diretto sarà accordato alla squadra avversaria se il fallo è stato commesso al di fuori dell'area di rigore del portiere. Questo calcio di punizione dovrà essere battuto nel punto dove il fallo è stato commesso.
 - Un calcio di punizione indiretto sarà accordato alla squadra avversaria se, invece, il fallo è stato commesso nell'area di rigore del portiere. Questo calcio di punizione sarà battuto nel punto dove il fallo è stato commesso. - Se il calciatore che compie una rimessa dalla linea laterale viene disturbato o molestato da un avversario, il calciatore che ha commesso l'infrazione dovrà essere ammonito (cartellino giallo) per comportamento antisportivo
- Per tutte le altre infrazioni a questa regola, la rimessa dalla linea laterale dovrà essere ripetuta da un calciatore della squadra avversaria.

REGOLA 15

CALCIO DI RINVIO (Come il calcio a 11) E/O RIMESSA DAL FONDO.

La Rimessa dal fondo è un modo di riprendere il giuoco.

Può essere eseguito con il calcio di rinvio o dal portiere con i piedi da un punto qualsiasi dall'area di rigore oppure da un proprio compagno.

Come il calcio a 11

Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rinvio ma unicamente contro la squadra avversaria.

Un calcio di rinvio è accordato quando il pallone, giocato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, ha interamente superato la linea di porta, sia a terra sia in aria, senza che una rete sia stata segnata in conformità a quanto stabilito dalla Regola 10.

Esecuzione

Esecuzione del calcio di rinvio:

- Il pallone è calciato da un punto qualsiasi dell'area di porta da un calciatore della squadra difendente
- I calciatori avversari devono restare al di fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia in giuoco
- Il calciatore che ha battuto il calcio di rinvio, non deve giocare il pallone una seconda volta prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore
- Il pallone è in giuoco quando è calciato direttamente al di fuori dell'area di rigore

Infrazioni e sanzioni

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

Infrazioni e sanzioni - Calcio di rinvio eseguito da un calciatore diverso dal portiere

- Se il pallone è in giuoco ed il calciatore che ha eseguito il tiro gioca il pallone una seconda volta prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore, verrà accordato, alla squadra avversaria, un calcio di punizione indiretto nel punto dove è stato commesso il fallo.

- Se il pallone è in giuoco e colui che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale gioca deliberatamente il pallone con le mani prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- Un calcio di punizione diretto sarà battuto nel punto dove è stato commesso il fallo.

- Un calcio di rigore sarà concesso se il fallo è stato commesso nell'area di rigore del calciatore che ha battuto il calcio di rinvio

Infrazioni e sanzioni - Calcio di rinvio eseguito dal portiere

- Se il pallone è in gioco ed il portiere gioca (non con le mani) una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, un calcio di punizione indiretto sarà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui è stato commesso il fallo.

- Se il pallone è in gioco ed il portiere gioca deliberatamente il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- Un calcio di punizione diretto sarà accordato alla squadra avversaria se il fallo è commesso al di fuori dell'area di rigore del portiere. Questo calcio di punizione diretto deve essere battuto nel punto dove il fallo è stato commesso
 - Un calcio di punizione indiretto sarà accordato alla squadra avversaria se il fallo è commesso nell'area di rigore del portiere e sarà battuto nel punto dove è stato commesso il fallo.
- Per tutte le altre infrazioni a questa regola, il calcio di rinvio dovrà essere ripetuto.

RIMESSA DAL FONDO, DA PARTE DEL PORTIERE CON I PIEDI:

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

La rimessa dal fondo è concessa:

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

Procedura

La procedura è la seguente:

- a. Il portiere calcia il pallone con i piedi da un punto qualsiasi all'interno dell'area di rigore
- b. I calciatori della squadra avversaria dovranno rimanere al di fuori dell'area di rigore finché il pallone non è in gioco
- c. Il portiere potrà giocare il pallone una seconda volta, dopo che il pallone è toccato o giocato da un altro calciatore
- d. Il pallone sarà in gioco quando sarà uscito completamente fuori dall'area di rigore

Infrazioni e Sanzioni

- a. Se il pallone non esce interamente dall'area di rigore, sarà ripetuta la rimessa dal fondo
- b. Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere tocca il pallone una seconda volta, prima che sia stato toccato o giocato da un altro calciatore, viene concesso un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che ciò sia avvenuto nell'area di rigore, nel qual caso il calcio di punizione indiretto sarà battuto dalla linea dell'area di rigore, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo

REGOLA 16

CALCIO D'ANGOLO

Quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, oltrepassa interamente la linea di porta, sia in terra che 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 gioco all'interno del quarto di cerchio che costituisce l'area d'angolo. La bandierina d'angolo, se presente, non potrà essere spostata.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo. I calciatori della squadra opposta a quella a cui appartiene il calciatore che batte il calcio d'angolo non possono avvicinarsi a meno di Mt. 7 dal pallone fino a quando questo non sia in gioco, cioè fino a quando non avrà 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 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 12;

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