



TORNEO DI CALCIO A 5 SIETTEN WINTER EDITION 2024

TORNEO SIETTEN : LE REGOLE DEL GIOCO

Regolamento Calcio a 5 - TORNEO SIETTEN WINTER EDITION

1	Numero dei calciatori
2	Arbitro
3	Durata della gara
4	Calcio d'inizio e ripresa del giuoco
5	Pallone in giuoco e non in giuoco
6	Falli e comportamento antisportivo
7	Calci di punizione
8	Falli cumulativi
9	Calcio di rigore
10	Rimessa dalla linea laterale
11	Rimessa dal fondo
12	Calcio d'angolo
13	<u>INTEGRAZIONI</u>

REGOLA 1 - NUMERO DEI CALCIATORI

1) Calciatori

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

2) Procedura di sostituzione

- È consentito un numero massimo di 3 calciatori di riserva.
- È consentito un numero illimitato di sostituzioni effettuate durante una gara. Un calciatore sostituito può partecipare nuovamente al giuoco, sostituendo a sua volta un altro calciatore.
- Per sostituzione s'intende quella effettuata quando il pallone non è in giuoco ed esclusivamente in possesso palla e per la quale devono essere osservate le seguenti condizioni:
 - il sostituto deve entrare dalla propria zona delle sostituzioni, non prima che il calciatore sostituito abbia completamente oltrepassato la linea laterale;
 - i calciatori di riserva, chiamati o meno a partecipare al giuoco, sono sottoposti all'autorità ed alla giurisdizione degli arbitri;
 - 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;
 - il portiere può scambiare il proprio ruolo con quello di qualsiasi altro calciatore.

3) Infrazioni e Sanzioni

- Se, durante l'effettuazione di una sostituzione, un sostituto entra nel rettangolo di giuoco prima che il calciatore sostituito ne sia completamente uscito:
 - il giuoco sarà interrotto;
 - il calciatore sostituito dovrà lasciare il rettangolo di giuoco;
 - il sostituto verrà ammonito con il cartellino giallo;

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

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

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

REGOLA 2 - ARBITRO

1) L'autorità dell'Arbitro

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

2) Poteri e compiti

L'Arbitro deve:

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

3) Decisioni dell'arbitro

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

REGOLA 3 - DURATA DELLA GARA

1) Periodi di giuoco

La durata della gara è stabilita in due periodi di 25 minuti di giuoco ciascuno.

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

2) L'intervallo di metà gara

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

REGOLA 4 - CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIUOCO

1) Preliminari

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

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

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

2) Il calcio d'inizio

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

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

Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio senza che la palla venga toccata una prima volta.

3) Procedura

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

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

4) Infrazioni e Sanzioni

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

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

5) Rimessa in giuoco del pallone

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

6) Procedura per la rimessa in giuoco del pallone

La procedura è la seguente:

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

7) Infrazioni e Sanzioni

La rimessa del pallone deve essere ripetuta:

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

REGOLA 5 - PALLONE IN GIUOCO E NON IN GIUOCO

1) Pallone non in giuoco

Il pallone non è in giuoco quando:

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

2) Pallone in giuoco

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

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

REGOLA 6 - FALLI E COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO

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

1) Calcio di punizione diretto

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

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

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

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

Il calcio di punizione diretto va battuto dal punto in cui è stato commesso il fallo.

I falli sopra elencati sono considerati falli cumulativi.

2) Calcio di rigore

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

3) Calcio di punizione indiretto

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

- a) tocca o controlla il pallone con le mani (nella propria area di rigore) dopo che questo gli sia stato volontariamente passato con i piedi, da un compagno di squadra;
- b) tocca o controlla con le mani (nella propria area di rigore) il pallone passatogli direttamente su una rimessa dalla linea laterale, effettuata da un compagno di squadra;
- c) tocca o controlla il pallone con le mani, in area di rigore, per più di quattro secondi.

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

- d) giuoca in modo pericoloso;

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

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

4) Sanzioni disciplinari

— Falli passibili di ammonizione —

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

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

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

— Falli passibili di espulsione —

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

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

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

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

REGOLA 7 - CALCI DI PUNIZIONE

1) Calci di punizione

I calci di punizione sono diretti ed indiretti.

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

2) Il calcio di punizione diretto

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

3) Il calcio di punizione indiretto

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

4) Posizione del calcio di punizione

- a) Quando viene battuto un calcio di punizione, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una distanza di almeno 5 metri dal pallone prima che questo sia giuocato.
- b) Il pallone è in giuoco dopo che è stato toccato e si muove.

5) Infrazioni e Sanzioni

- a) Quando un calciatore della squadra avversaria non rispetta la distanza prescritta per l'esecuzione di un calcio di punizione, il calcio di punizione deve essere ripetuto;
- b) Se il calciatore che ha battuto il calcio di punizione tocca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato o giuocato da un altro calciatore deve essere concesso, a favore della squadra avversaria, un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione. Tuttavia, se quest'ultima è stata commessa all'interno dell'area di rigore, il calcio di punizione indiretto sarà battuto dalla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui l'infrazione è stata commessa;
- c) Se la squadra che deve battere il calcio di punizione impiega più di 4 secondi per eseguirlo, sarà accordato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria.

REGOLA 8 - FALLI CUMULATIVI**1) Falli cumulativi**

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

2) Posizione del calcio di punizione

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

3) Procedura

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

- a) il calciatore che effettua il tiro libero deve calciare con l'intenzione di segnare una rete e non può passare il pallone ad altri calciatori;

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

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

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

4) Infrazioni e Sanzioni

Per una delle seguenti situazioni:

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

REGOLA 9 - CALCIO DI RIGORE

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

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

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

1) Posizione del pallone e dei calciatori

- a) Il pallone viene collocato sul punto del calcio di rigore
- b) Il calciatore che batte il calcio di rigore è debitamente identificato
- c) Il portiere difendente rimane sulla sua linea di porta, di fronte al calciatore incaricato del tiro, tra i due pali della porta, fino a quando il pallone non viene calciato.
- Tutti i calciatori, tranne l'incaricato del tiro, devono posizionarsi:
- all'interno del rettangolo di giuoco;
 - fuori dall'area di rigore;

- dietro o sulla linea immaginaria passante per il punto del rigore parallela alla linea di porta;
- almeno a 5 m. dal punto del calcio di rigore.

2) Procedura

La procedura è la seguente:

- a) il calciatore che batte il calcio di rigore deve calciare in avanti il pallone;
- b) egli non può giocare una seconda volta il pallone fino a quando lo stesso non è stato toccato o giocato da un altro calciatore;
- c) il pallone è in gioco appena è toccato e si muove in avanti;
- d) se il calcio di rigore viene concesso allo scadere di uno dei tempi regolamentari o supplementari la gara deve essere prolungata per consentire l'esecuzione o la ripetizione di un calcio di rigore e la rete sarà considerata valida se, prima di passare tra i pali della porta e sotto la sbarra trasversale, il pallone tocca uno o entrambi i pali della porta oppure la sbarra trasversale o il portiere o una combinazione di uno o più dei suddetti elementi.

3) Infrazioni e Sanzioni

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

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

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

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

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

REGOLA 10 - RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

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

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

1) La rimessa laterale viene concessa:

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

2) Posizione del pallone e dei calciatori

- a) Il pallone deve essere fermo sulla linea laterale e deve essere rimesso in gioco in qualsiasi direzione.
- b) Il calciatore che esegue la rimessa dalla linea laterale deve avere una parte di ciascun piede o sulla linea laterale o sul campo per destinazione.
- c) I calciatori della squadra difendente si devono trovare ad almeno **3 mt. dal pallone.**

3) Procedura

La procedura è la seguente:

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

4) Infrazioni e Sanzioni

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

REGOLA 11 - RIMESSA DAL FONDO

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

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

1) La rimessa dal fondo viene concessa

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

2) Procedura

La procedura è la seguente:

- a) Il portiere lancia il pallone con le mani da un punto qualsiasi all'interno dell'area di rigore;
- b) I calciatori della squadra avversaria dovranno rimanere al di fuori dell'area di rigore finché il pallone non è in gioco;
- c) il portiere non dovrà giocare il pallone una seconda volta finché questo non sia stato toccato o giocato da un altro calciatore;
- d) il pallone sarà in gioco quando sarà uscito completamente fuori dall'area di rigore.

3) Infrazione e Sanzioni

- a) se il pallone non viene lanciato direttamente fuori dall'area di rigore, viene ripetuta la rimessa dal fondo;
- b) se, dopo che il pallone è in 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 12 - CALCIO D'ANGOLO

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

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

1) Viene concesso un calcio d'angolo

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

In caso di perdite di tempo per casi straordinari, quali infortuni gravi o sospensioni della partita per qualunque motivo eccezionale, l'arbitro fermerà il cronometro comunicandolo ai capitani, per cui l'eventuale recupero dato a fine gara dal giudice gara sarà solo in virtù delle normali perdite di tempo.

Si raccomanda ai giocatori che su tutti i calci da fermo (punizioni, calci d'angolo, falli laterali), di mantenere una **distanza obbligatoria di metri 2 dalla linea della porta avversaria**; sarà cura dell'arbitro far rispettare questa distanza, al fine di evitare contatti inutili tra portiere e giocatore che possono alimentare nervosismo durante la gara.

Sarà possibile usufruire di un **TIME OUT** di 1 minuto a partita per squadra, avvisando il direttore di gara su palla inattiva.

Il calcio d'angolo può essere battuto con la palla all'interno del perimetro dell'angolo, al massimo perfettamente sulla linea che delimita l'area dell'angolo stesso; si ricorda inoltre che in caso di errore, il calcio d'angolo va ripetuto, l'unico caso di controrimessa sul corner è quando si superano i 4 secondi per l'esecuzione.

Il **"LASCIA"**, detto dai giocatori, sarà considerato fallo **SOLO SE** procura danno all'avversario, come da **REGOLAMENTO UFFICIALE GIOCO CALCIO (regola 12 pag. 126)**. In caso contrario, se detto tra compagni di squadra senza trarre in inganno l'avversario, non sarà fischiato fallo. Per quanto riguarda il portiere, lo stesso potrà dire **"lascia"** solo se c'è anche il compagno di squadra, mentre se c'è **SOLO** l'avversario l'arbitro potrà considerarlo comportamento scorretto per trarlo in inganno e fischierà una punizione indiretta.

La **"norma del vantaggio"**, in quanto tale, è a discrezione dell'arbitro fino al raggiungimento del quinto fallo, ma in linea generale deve essere accordata fino a che il vantaggio si concretizza, per cui l'arbitro può avere qualche attimo di tempo per valutare se realmente ciò avviene, viceversa fischierà il fallo. Se viene accordato il vantaggio il fallo **NON SARA' CUMULATO**. Dal quinto fallo in poi non c'è più vantaggio, fatta eccezione in caso di una chiara occasione da rete.

In caso di **CALCI DI RIGORE**, se prima di iniziare i tiri di rigore una squadra ha un numero di calciatori maggiore dell'altra, deve escludere alcuni dei propri calciatori dal prendere parte ai tiri al fine di eguagliare il numero a quello della squadra avversaria. Eventuali serie di tiri ad **oltranza** possono venire effettuate con un **ordine di tiratori diverso**, ma calciando sempre giocatori diversi e non lo stesso due volte.

L'arbitro procede al sorteggio mediante il lancio di una moneta e il capitano della squadra che vince il sorteggio decide se eseguire il primo o il secondo tiro.

Un portiere può essere sostituito da un qualsiasi calciatore mentre i tiri di rigore vengono effettuati.

Se una squadra deve ridurre il numero dei propri calciatori per eguagliarlo a quello della squadra avversaria, essa può escludere i portieri dai calciatori incaricati di eseguire i tiri di rigore.

Un portiere escluso dall'esecuzione dei tiri di rigore al fine di eguagliare il numero dei calciatori della propria squadra a quello della squadra avversaria, può sostituire il portiere della sua squadra in ogni momento

Si ricorda a tutti i giocatori che **imprecare** in campo è passibile di **ammonizione** da parte del giudice di gara. Pertanto, come da regolamento e per uno svolgimento sempre più civile del torneo, si raccomanda di evitare le bestemmie di qualsiasi genere.

Si raccomanda infine a tutti i partecipanti al torneo di *lasciare il pallone* quando l'arbitro decreta una punizione o un fallo laterale a sfavore, onde evitare inutili perdite di tempo e controversie tra i giocatori, pena l'ammonizione o, dai casi, l'espulsione.