

Valido a partire dalla stagione 2020/21

Regolamento di gioco

recepimento del 08/09/2020



Sportware

Settore Arbitrale

Introduzione

Questo regolamento viene aggiornato in maniera da essere più uniforme possibile con le regole IFAB, FIFA e federali. Eventuali variazioni saranno comunicate nelle specifiche manifestazioni in base alle esigenze tecniche. Questo regolamento sostituisce ogni regolamento precedente.

Entrata in vigore

Il regolamento entra in vigore a partire dal 01 ottobre 2020.

Sommario regole di gioco

Regola 1 – Il rettangolo di gioco	3
Regola 2 – Il pallone	14
Regola 3 - I calciatori	17
Regola 4 - L'equipaggiamento dei calciatori	24
Regola 5 - Gli arbitri	31
Regola 6 - Gli altri ufficiali di gara	38
Regola 7 - La durata della gara	42
Regola 8 - L'inizio e la ripresa del gioco	46
Regola 9 - Il pallone in gioco e non in gioco	49
Regola 10 - L'esito di una gara	50
Regola 11 - Fuorigioco	55
Regola 12 - Falli e scorrettezze	56
Regola 13 - i calci di punizione	71
Regola 14 - Il calcio di rigore	81
Regola 15 - La rimessa dalla linea laterale	86
Regola 16 - La rimessa dal fondo	88
Regola 17 - Il calcio d'angolo	90

Regola 1 – Il rettangolo di gioco

1. Superficie del rettangolo di gioco

La superficie del rettangolo di gioco deve essere piana e liscia, priva di asperità, preferibilmente fatta di legno o di materiale sintetico, in conformità con il regolamento della competizione. Non sono ammesse superfici pericolose per calciatori, staff delle squadre, arbitri ed ufficiali di gara.

Nelle competizioni tra squadre nazionali affiliate alla FIFA o nelle competizioni internazionali per squadre di club, si raccomanda che la superficie di gioco sia prodotta ed installata da società ufficialmente autorizzate nell'ambito del "FIFA Quality Programme for Futsal Surfaces" che evidenziano uno dei seguenti marchi di qualità:



FIFA Quality



IMS – International Match Standard

2. Segnatura del rettangolo di gioco

Il rettangolo di gioco deve essere segnato con linee continue (non sono consentite linee interrotte), che non devono costituire pericolo (non devono essere scivolose).

Queste linee appartengono alle aree che delimitano e devono essere chiaramente distinguibili dal colore del rettangolo di gioco.

Sul rettangolo di gioco devono essere segnate soltanto le linee indicate nella Regola 1.

Quando viene utilizzato un impianto polivalente, sono ammesse altre linee purché siano di colore diverso e chiaramente distinguibili dalle linee utilizzate per il rettangolo di gioco di Calcio a Cinque.

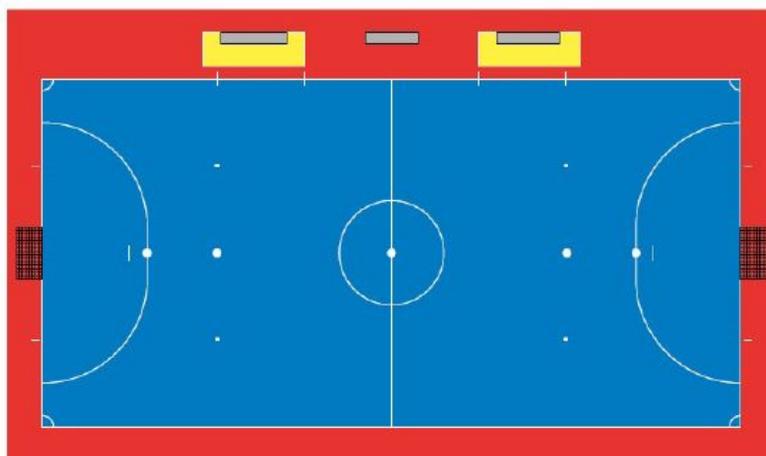
Se un calciatore traccia segni non autorizzati sul rettangolo di gioco, dovrà essere ammonito per comportamento antisportivo. Se gli arbitri notano che ciò accade durante la gara, interromperanno il gioco, salvo l'applicazione del vantaggio, e ammoniranno il calciatore colpevole per comportamento antisportivo. Il gioco dovrà essere ripreso con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il pallone si trovasse all'interno dell'area di rigore (vedi Regola 13).

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

Il rettangolo di gioco è diviso in due metà dalla linea mediana, che unisce i punti medi delle due linee laterali.

Nel centro della linea mediana, con un raggio di 6 cm, è segnato un punto intorno al quale è tracciata una circonferenza con un raggio di 3 m.

Si deve tracciare un segmento di linea all'esterno del rettangolo di gioco, a 5 m dall'arco d'angolo, perpendicolare alla linea di porta e separato dalla stessa linea di porta di 5 cm, per garantire che calciatori della squadra difendente rispettino la distanza prescritta (5 m) durante l'esecuzione del calcio d'angolo. La larghezza di questo segmento di linea deve essere di 8 cm e la lunghezza di 40 cm.

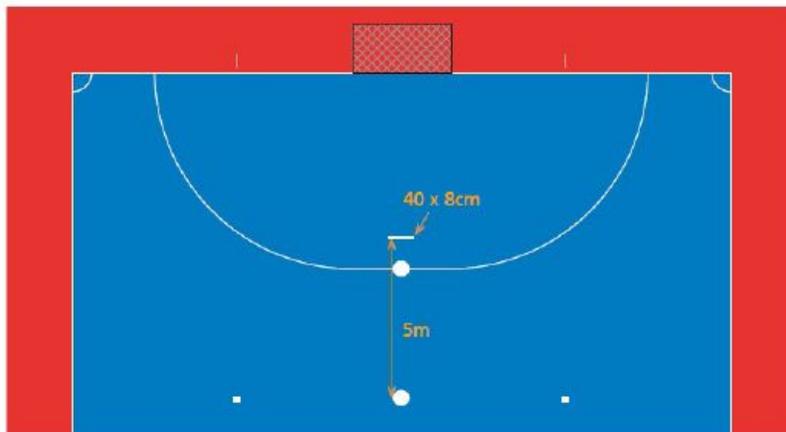


4. L'area di rigore

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

All'interno di ciascuna area di rigore, a 6 m dalla linea di porta ed equidistante dai pali, è segnato il punto del calcio di rigore. Questo deve essere circolare con un raggio di 6 cm.

Un segno aggiuntivo (segmento di linea) deve essere tracciato all'interno dell'area di rigore, a 5 m dal punto del tiro libero (10 m), per garantire che il portiere difendente osservi questa distanza in occasione di un tiro libero. Questo segno è largo 8 cm e lungo 40 cm.



5. Il punto del tiro libero

Un secondo segno deve essere tracciato sul rettangolo di gioco a 10 m dal punto centrale tra i pali della porta ed equidistante da essi. Questo segno deve essere circolare con un raggio di 6 cm.

Devono essere tracciati sul rettangolo di gioco due segni aggiuntivi, ognuno a distanza di 5 m, rispettivamente a destra e a sinistra dal punto del tiro libero, per indicare la distanza

minima che i calciatori devono rispettare quando viene eseguito un tiro libero. Questi segni devono essere circolari con un raggio di 4 cm ciascuno.

Una linea immaginaria che passa attraverso questi segni, a 10 m dalla linea di porta e parallela ad essa, indica il limite dell'area in cui, se un'infrazione punibile con un tiro libero viene commessa al proprio interno, le squadre possono scegliere se eseguire il tiro libero dal punto a 10 m o dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.

6. Le zone delle sostituzioni

Le zone delle sostituzioni sono gli spazi sulla linea laterale davanti alle panchine delle squadre:

- Esse sono situate davanti alle aree tecniche, posizionate a 5 m dalla linea mediana e ciascuna zona deve essere lunga 5 m. Devono essere segnate da ogni estremità, con una linea, perpendicolare alla linea laterale, larga 8 cm e lunga 80 cm, di cui 40 cm all'interno del rettangolo di gioco e 40 cm all'esterno di esso
- La zona delle sostituzioni di una squadra è ubicata nella metà del rettangolo di gioco difesa da detta squadra e deve essere invertita nel secondo periodo di gioco e nei tempi supplementari, ove previsti.

Maggiori dettagli su sostituzioni e relativa procedura sono forniti nella Regola 3.

7. L'area d'angolo

Da ciascun angolo è tracciato verso l'interno del rettangolo di gioco, un quarto di cerchio con un raggio di 25 cm. La linea (arco d'angolo) ha larghezza 8 cm.

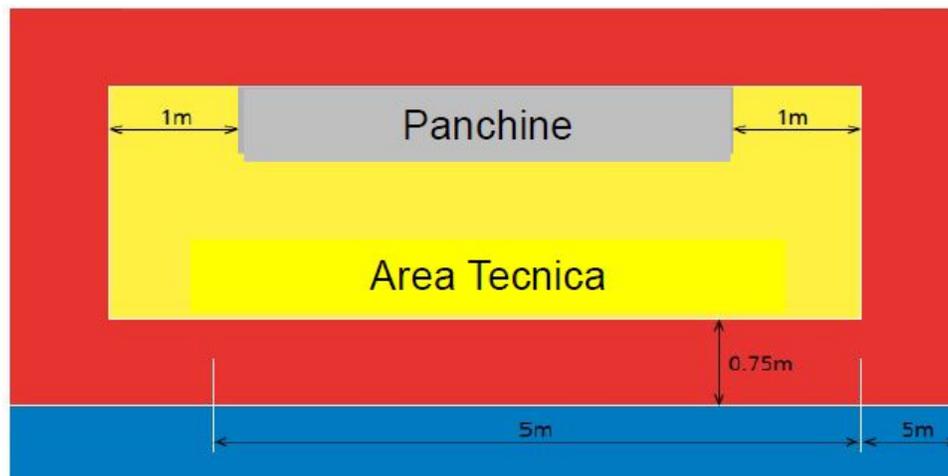
8. L'area tecnica

L'area tecnica è un'area, con posti a sedere definiti, destinata ai dirigenti ed ai calciatori di riserva. Sebbene la dimensione e la posizione delle aree tecniche possono differire da un impianto all'altro, si applicano le seguenti linee guida:

- L'area tecnica si estende lateralmente solamente un metro per parte oltre le panchine e, in avanti, fino ad una distanza di 75 cm dalla linea laterale;
- Dovrebbe essere utilizzata della segnatura per delimitare l'area tecnica;

- Il numero delle persone autorizzate a prendere posto nell'area tecnica è definito dal regolamento della competizione;
- Le persone autorizzate a prendere posto nell'area tecnica:
 - devono essere identificate prima della gara in conformità con il regolamento della competizione;
 - devono mantenere un comportamento responsabile;
 - devono rimanere all'interno della stessa, salvo casi particolari, quali ad esempio, l'intervento, previa autorizzazione degli arbitri, dell'operatore sanitario o del medico sul rettangolo di gioco per soccorrere un calciatore infortunato;
- Una sola persona alla volta è autorizzata a rimanere in piedi e dare istruzioni tattiche dall'interno dell'area tecnica;
- I calciatori di riserva coadiuvati dal preparatore atletico, possono effettuare il riscaldamento durante una gara nella zona prevista per questo scopo dietro l'area tecnica. Laddove questa zona non fosse disponibile, potranno riscaldarsi nei pressi della linea laterale sempre che non ostacolino i movimenti dei calciatori e degli arbitri e si comportino in modo responsabile.

La zona delle sostituzioni e l'area tecnica:



Sicurezza

I regolamenti delle competizioni devono stabilire la distanza minima tra le linee perimetrali del rettangolo di gioco (linee laterali e linee di porta) e le barriere di separazione dagli spettatori (incluse barriere con pubblicità, ecc.), ma la distanza deve essere sempre tale da garantire l'incolumità dei partecipanti.

9. Le porte

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

Le porte consistono di due pali verticali, equidistanti da ciascun angolo del rettangolo di gioco e congiunti alla sommità da una barra orizzontale (traversa). I pali delle porte e le traverse devono essere di materiale adeguato. Devono essere di forma quadrata (con bordi arrotondati per garantire la sicurezza dei calciatori) o di forma rotonda e non devono costituire pericolo per i calciatori.

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

I pali e la traversa devono avere uguale larghezza e spessore della linea di porta, ovvero 8 cm. Le reti devono essere fatte di materiale adeguato e devono essere fissate dietro ai pali ed alla traversa con supporti idonei. Devono essere adeguatamente sostenute e non devono essere di intralcio al portiere.

Se la traversa viene spostata o si rompe, il gioco deve essere sospeso fino a quando la stessa non sarà riparata o rimessa nella sua posizione. Se la riparazione dovesse essere impossibile, la gara dovrà essere sospesa definitivamente. L'uso di una corda per sostituire la traversa non è consentito. Se la traversa è riparabile, la gara riprenderà con una rimessa degli arbitri nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il pallone non si trovasse all'interno dell'area di rigore (vedi Regola 8).

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



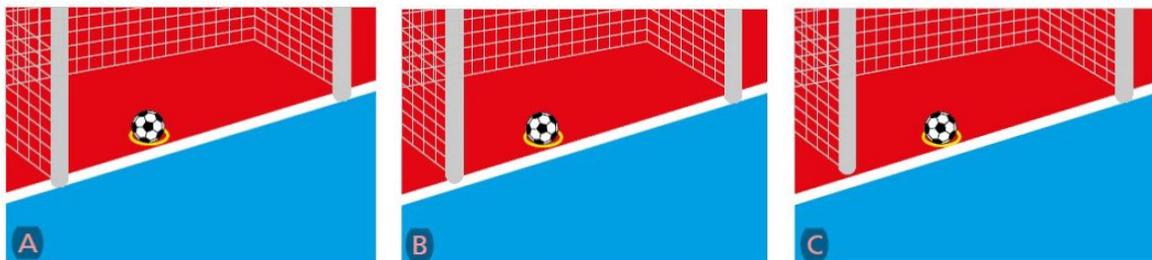
Le porte devono avere un sistema di fissaggio che impedisca loro di rovesciarsi.

Non devono essere fissate al suolo, ma devono avere un peso adeguato sul retro in modo da consentire ai pali di muoversi ragionevolmente senza mettere in pericolo la sicurezza dei partecipanti.

Possono essere utilizzate porte mobili a condizione che soddisfino questo requisito.

10. Spostamento della porta

Gli arbitri sono tenuti ad utilizzare le seguenti linee guida riguardo al posizionamento delle porte lungo la linea di porta e la segnatura di una rete:



A = Rete segnata

B = Se entrambi i pali toccano la linea di porta, gli arbitri devono convalidare la rete se il pallone ha attraversato completamente la linea di porta

C = Una porta è considerata spostata quando almeno uno dei pali non tocca la linea di porta

Nel caso in cui una porta venga spostata o ribaltata, volontariamente o accidentalmente da un calciatore difendente (compreso il portiere), prima che il pallone oltrepassi la linea di porta, gli arbitri dovranno convalidare la rete se il pallone sarebbe entrato in porta tra la normale posizione dei pali.

Se un attaccante sposta o ribalta la porta accidentalmente o volontariamente, la rete non dovrà essere convalidata e:

- se ciò avviene accidentalmente, il gioco sarà ripreso con una rimessa degli arbitri;
- se ciò avviene volontariamente, il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto ed il calciatore colpevole dovrà essere ammonito.

11.Pubblicità sul rettangolo di gioco

Se il regolamento della competizione non lo proibisce, è consentito l'uso di pubblicità sulla superficie di gioco, a condizione che ciò non confonda i calciatori o gli arbitri o non impedisca di distinguere le linee perimetrali.

12.Pubblicità sulle reti di porta

Se il regolamento della competizione non lo proibisce, è consentito l'uso di pubblicità sulle reti di porta, a condizione che ciò non confonda o ostruisca la visuale dei calciatori o degli arbitri.

13.Pubblicità nelle aree tecniche

Se il regolamento della competizione non lo proibisce, è consentito l'uso di pubblicità sulla superficie delle aree tecniche, a condizione che ciò non confonda gli occupanti delle stesse o qualsiasi altro partecipanti.

14. Pubblicità attorno al rettangolo di gioco

La pubblicità verticale dovrà essere collocata ad almeno:

- un metro dalle linee laterali del rettangolo di gioco, tranne che nelle aree tecniche e nelle zone delle sostituzioni, nelle quali ogni forma di pubblicità verticale è vietata;
- una distanza dalla linea di porta pari alla profondità della rete della porta;
- un metro dalla rete della porta.

Regola 2 – Il pallone

1. Caratteristiche e dimensioni

Il pallone deve essere:

- di forma sferica;
- fatto di materiale approvato;
- di circonferenza compresa tra i 62 cm e 64 cm;
- di peso compreso tra i 400 g ed i 440 g all'inizio della gara;
- di pressione pari 0.6 - 0.9 atmosfere (pari a 600-900g/cm²) a livello del mare.

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

Tutti i palloni utilizzati in gare di competizioni ufficiali organizzate sotto l'egida della FIFA o delle Confederazioni, devono riportare uno dei seguenti loghi:

- FIFA Quality PRO
- FIFA Quality
- IMS – INTERNATIONAL MATCH STANDARD



La presenza di uno di questi loghi sul pallone garantisce che lo stesso è stato ufficialmente testato e che risponde ai requisiti tecnici specifici, differenti per ciascun logo, approvati dalla FIFA, oltre a quelli minimi indicati dalla Regola 2.

Gli istituti abilitati ad effettuare tali test devono essere autorizzati dalla FIFA.

2. Pubblicità sul pallone

In gare disputate nell'ambito di competizioni ufficiali organizzate sotto l'egida della FIFA, delle Confederazioni o delle Federazioni Nazionali, è vietata ogni forma di pubblicità commerciale sul pallone, eccetto il logo della competizione, il nome dell'organizzatore ed il marchio del fabbricante del pallone. I regolamenti delle competizioni possono imporre delle restrizioni circa il formato ed il numero di queste diciture.

3. Sostituzione di un pallone scoppiato/difettoso

Se il pallone scoppia o diviene difettoso durante il gioco, la gara deve essere interrotta e ripresa con una rimessa degli arbitri nel punto in cui il primo pallone è divenuto difettoso, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di rigore (vedi Regola 8). La sola eccezione si ha quando il pallone scoppia o diviene difettoso nell'impatto con un palo o la traversa per poi entrare direttamente in rete (vedi sezione 6 di questa Regola).

Se il pallone scoppia o diviene difettoso in occasione di un calcio d'inizio, di una rimessa dal fondo, di un calcio d'angolo, un calcio di punizione, di un calcio di rigore o di una rimessa dalla linea laterale, la ripresa del gioco viene ripetuta.

Se il pallone scoppia o diviene difettoso durante l'esecuzione di un calcio di rigore o durante i tiri di rigore, appena si muove in avanti e prima che tocchi un calciatore, la traversa o i pali della porta, il calcio di rigore deve essere ripetuto.

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

4. palloni di riserva

Palloni di riserva, che soddisfino i requisiti previsti dalla Regola 2, possono essere posti attorno al rettangolo di gioco. Tutti i palloni sono soggetti al controllo degli arbitri.

5. altri palloni sul rettangolo di gioco

Se un secondo pallone entra sul rettangolo di gioco mentre il pallone è in gioco, gli arbitri interromperanno il gioco solamente se interferisce con il gioco stesso. La gara dovrà essere ripresa con una rimessa degli arbitri nel punto cui si trovava il pallone di gara quando il

gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di rigore (vedi Regola 8).

Se un secondo pallone entra sul rettangolo di gioco mentre il pallone è in gioco senza interferire con il gioco, gli arbitri faranno proseguire il gioco, facendo rimuovere il secondo pallone alla prima occasione possibile.

6. rete segnata con il pallone che scoppia o diviene difettoso

Se il pallone scoppia o diviene difettoso, dopo aver colpito uno dei pali o la traversa ed entra direttamente in porta, gli arbitri accorderanno la rete.

Regola 3 - I calciatori

1. Numero di calciatori

Una gara è giocata da due squadre, composte ciascuna da un massimo di 5 calciatori, uno dei quali deve essere il portiere. Una gara non potrà avere inizio o proseguire se l'una o l'altra squadra dispone di meno di tre calciatori.

Se una squadra ha meno di tre calciatori perché uno o più calciatori sono usciti intenzionalmente dal rettangolo di gioco, gli arbitri non sono obbligati ad interrompere il gioco e possono applicare il vantaggio, tuttavia la gara non dovrà riprendere se, alla prima interruzione di gioco, una squadra non ha il numero minimo di tre calciatori.

Se il regolamento della competizione prevede che tutti i calciatori (titolari e di riserva) debbano essere iscritti in elenco prima del calcio d'inizio e una squadra inizia una gara con meno di 5 calciatori, soltanto i calciatori (titolari e di riserva) iscritti nell'elenco iniziale potranno prendere parte alla gara al loro arrivo.

2. Numero di sostituzioni e calciatori di riserva

Il numero di sostituzioni ammesse durante una gara è illimitato.

Competizioni ufficiali

In tutte le gare di competizioni ufficiali disputate sotto l'egida della FIFA, delle Confederazioni o delle Federazioni nazionali, possono essere utilizzati fino ad un massimo di nove calciatori di riserva. Il Regolamento della competizione deve stabilire quanti calciatori di riserva possono essere iscritti in elenco.

Altre gare

Nelle gare non ufficiali delle squadre nazionali "A" possono essere utilizzati fino ad un massimo di dieci calciatori di riserva.

In tutte le altre gare, può essere iscritto ad elenco ed utilizzato un maggior numero di calciatori di riserva, purché:

- le squadre in questione raggiungano un accordo sul numero massimo;
- gli arbitri ne siano informati prima della gara.

Se gli arbitri non ne vengono informati, o se un accordo non viene raggiunto prima della gara, non saranno consentiti più di dieci calciatori di riserva.

3. CONSEGNA DELLA LISTA DEI CALCIATORI TITOLARI E DI RISERVA

In tutte le gare, i nomi dei calciatori titolari e dei calciatori di riserva devono essere comunicati agli arbitri prima dell'inizio della gara, che siano presenti o meno. I calciatori titolari e di riserva i cui nomi non sono comunicati agli arbitri prima dell'inizio della gara non potranno partecipare alla stessa.

4. PROCEDURA DELLA SOSTITUZIONE

Una sostituzione si può eseguire in qualsiasi momento, con il pallone in gioco o meno, eccetto durante un time-out. Per sostituire un calciatore deve essere osservata la seguente procedura:

- il calciatore deve uscire dal rettangolo di gioco dalla propria zona delle sostituzioni, fatte salve le eccezioni previste dalle Regole del Gioco del Calcio a Cinque;
- il calciatore sostituito non deve ottenere l'autorizzazione degli arbitri per uscire dal rettangolo di gioco;
- il calciatore subentrante non necessita di autorizzazione degli arbitri per entrare nel rettangolo di gioco;
- il calciatore subentrante deve entrare soltanto dopo che il calciatore sostituito abbia completamente oltrepassato la linea laterale;
- il calciatore subentrante deve entrare dalla propria zona delle sostituzioni;
- la sostituzione si concretizza nel momento in cui il calciatore subentrante entra nel rettangolo di gioco attraverso la propria zona delle sostituzioni, dopo aver consegnato la pettorina al calciatore che sta sostituendo, a meno che questi sia uscito dal rettangolo di gioco attraverso un'altra zona per qualsiasi ragione prevista

dalle Regole del Gioco del Calcio a Cinque, nel qual caso il calciatore subentrante consegnerà la pettorina al terzo arbitro;

- da quel momento egli diventa un calciatore titolare ed il compagno da lui sostituito cessa di esserlo;
- in talune circostanze può essere rifiutato l'autorizzazione a procedere con la sostituzione, ad esempio se il calciatore subentrante indossa equipaggiamento non in linea con le Regole del Gioco del Calcio a Cinque;
- un calciatore subentrante che non abbia completato correttamente la procedura di sostituzione non può riprendere il gioco eseguendo una rimessa dalla linea laterale, un calcio di rigore, un calcio di punizione (o un tiro libero), un calcio d'angolo o una rimessa dal fondo, o ricevere un pallone da una rimessa degli arbitri i calciatori sostituiti possono ulteriormente prendere parte alla gara;
- ogni calciatore di riserva è sottoposto all'autorità ed alla giurisdizione degli arbitri, indipendentemente dal fatto che sia chiamato o meno a partecipare al gioco.

5. RISCALDAMENTO

Un massimo di 5 calciatori possono riscaldarsi contemporaneamente per ciascuna squadra.

6. CAMBIO DEL PORTIERE

- ciascun calciatore di riserva può prendere il posto del portiere senza informare gli arbitri o attendere un'interruzione di gioco;
- ciascun calciatore titolare può prendere il posto del portiere; tuttavia, il calciatore titolare che cambia il ruolo con il portiere deve farlo durante un'interruzione di gioco e deve informare gli arbitri prima che il cambio venga eseguito;
- un calciatore titolare o di riserva che cambia il ruolo con il portiere deve indossare una maglia da portiere con il proprio numero sulle spalle.
- Il Regolamento della competizione può anche prevedere che il calciatore che opera come "portiere di movimento" indossi una maglia del medesimo colore di quella del portiere.

7. INFRAZIONI E SANZIONI

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

- gli arbitri interrompono il gioco (ma non immediatamente se possono applicare il vantaggio)
- gli arbitri ammoniscono il calciatore che entra nel rettangolo di gioco infrangendo la procedura della sostituzione e gli ordinano di lasciare il rettangolo di gioco

Se gli arbitri hanno interrotto il gioco, questo sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria. Se il calciatore di riserva o la sua squadra commettono un'ulteriore infrazione, il gioco sarà ripreso in conformità con il paragrafo dedicato alla Regola 3 all'interno della parte "Linee Guida pratiche per Arbitri e gli altri Ufficiali di gara".

Se, durante una sostituzione, il calciatore che sta per essere sostituito esce dal rettangolo di gioco per ragioni non previste dalle Regole del Gioco del Calcio a Cinque da un punto che non sia quello della propria zona delle sostituzioni, gli arbitri interrompono il gioco (ma non immediatamente se possono applicare il vantaggio) ed ammoniscono il calciatore per aver infranto la procedura della sostituzione.

Se gli arbitri hanno interrotto il gioco, questo sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria.

Nel caso di ogni altra infrazione a questa Regola:

- i calciatori in questione devono essere ammoniti
- il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria. In casi particolari, il gioco sarà ripreso in conformità con il paragrafo dedicato alla Regola 3 all'interno della parte "Linee Guida Pratiche per Arbitri e altri Ufficiali di Gara".

8. CALCIATORI TITOLARI E DI RISERVA ESPULSI

Un calciatore titolare che viene espulso:

- prima della consegna all'arbitro dell'elenco dei partecipanti alla gara, non può esservi inserito a nessun titolo
- dopo la consegna dell'elenco dei partecipanti alla gara e prima del calcio d'inizio della gara, può essere rimpiazzato solo da un calciatore di riserva indicato in elenco, che a sua volta non può essere rimpiazzato

Un calciatore di riserva iscritto in elenco che è stato espulso prima o dopo l'inizio della gara non può essere sostituito.

Un calciatore di riserva può sostituire un calciatore espulso dopo il calcio d'inizio ed entrare sul rettangolo di gioco dopo due minuti effettivi dall'espulsione (cioè dopo che la sua squadra ha osservato i due minuti di inferiorità numerica), a condizione che sia stato autorizzato dal cronometrista o dal terzo arbitro, a meno che una rete sia stata segnata prima che i due minuti siano trascorsi, nel qual caso si applicano le seguenti condizioni:

- se le squadre stanno giocando con cinque calciatori contro quattro, o quattro contro tre, e la squadra numericamente superiore segna una rete, la squadra con un minor numero di calciatori potrà essere integrata con un altro calciatore
- se entrambe le squadre stanno giocando con tre o quattro calciatori e viene segnata una rete, nessuna squadra può reintegrare un calciatore finché non siano trascorsi i rispettivi due minuti di inferiorità numerica
- se le squadre stanno giocando con cinque calciatori contro tre e la squadra numericamente superiore segna una rete, la squadra con tre calciatori potrà aggiungerne soltanto un altro
- se la squadra che segna la rete è quella numericamente inferiore, il gioco prosegue senza modificare il numero di calciatori finché non saranno trascorsi i due minuti di inferiorità numerica, a meno che, nel frattempo, la squadra numericamente superiore non segni una rete

9. ALTRE PERSONE SUL RETTANGOLO DI GIOCO

L'allenatore e le altre persone indicate sull'elenco dei partecipanti alla gara sono da considerarsi compresi nella dicitura "dirigenti". Chiunque non indicato sull'elenco della

squadra come calciatore titolare, di riserva o dirigente sarà considerato un “corpo estraneo”.

Se un dirigente, un calciatore di riserva (a meno che non subentrato tramite corretta procedura di sostituzione), un calciatore espulso o un corpo estraneo entra sul rettangolo di gioco, gli arbitri devono:

- interrompere il gioco soltanto se c'è un'interferenza con il gioco
- fare uscire la persona alla prima interruzione di gioco
- assumere i provvedimenti disciplinari appropriati

Se il gioco viene interrotto e l'interferenza era da parte di:

- un dirigente, un calciatore di riserva o espulso, il gioco riprende con un calcio di punizione diretto o di rigore
- un corpo estraneo, il gioco riprende con una rimessa degli arbitri

Gli arbitri dovranno riportare l'episodio alle autorità competenti (nel rapporto di gara).

10. RETE SEGNATA CON UNA PERSONA IN PIÙ SUL RETTANGOLO DI GIOCO

Se il pallone sta entrando in porta e l'interferenza non impedisce ad un calciatore difendente di giocare il pallone, la rete sarà convalidata se il pallone entra in porta (anche se c'è stato contatto con il pallone) a meno che l'interferenza non sia stata causata dalla squadra attaccante.

Se, dopo che è stata segnata una rete e il gioco è ripreso, gli arbitri si avvedono che c'era una persona in più sul rettangolo di gioco quando la rete è stata segnata, questa non può essere annullata.

Se la persona in più è ancora sul rettangolo di gioco, gli arbitri dovranno:

- interrompere il gioco
- fare allontanare la persona
- riprendere il gioco con una propria rimessa o con un calcio di punizione, in base alla situazione

Gli arbitri dovranno riportare l'episodio alle autorità competenti (nel rapporto di gara).

Se, dopo che è stata segnata una rete, gli arbitri si accorgono, prima che il gioco riprenda, che c'era una persona in più sul rettangolo di gioco nel momento in cui la rete è stata segnata:

- gli arbitri non convalidano la rete se la persona in più era:
 - un calciatore titolare, di riserva, espulso o un dirigente della squadra che ha segnato la rete; il gioco viene ripreso con un calcio di punizione diretto dal punto in cui si trovava la persona in più
 - un corpo estraneo che ha interferito con il gioco deviando il pallone nella porta o impendendo ad un calciatore della squadra difendente di giocare il pallone; il gioco viene ripreso con una rimessa degli arbitri

- gli arbitri dovranno convalidare la rete se la persona in più era:
 - un calciatore titolare, di riserva, espulso o un dirigente della squadra che ha subito la rete
 - un corpo estraneo che non ha interferito con il gioco

In tutti i casi, gli arbitri devono fare allontanare dal rettangolo di gioco la persona in più

11. INGRESSO IRREGOLARE DI UN CALCIATORE TITOLARE CHE SI TROVA FUORI DAL RETTANGOLO DI GIOCO

Se un calciatore che necessita dell'autorizzazione dell'arbitro per rientrare sul rettangolo di gioco rientra senza autorizzazione degli arbitri, questi ultimi dovranno:

- interrompere il gioco (ma non immediatamente, se il calciatore non interferisce con il gioco o con un ufficiale di gara o se il vantaggio può essere applicato)
- ammonire il calciatore per essere entrato sul rettangolo di gioco senza autorizzazione

Se gli arbitri interrompono il gioco, questo sarà ripreso:

- con un calcio di punizione diretto dal punto in cui c'è stata l'interferenza
- se non c'è stata interferenza, con un calcio di punizione indiretto

Un calciatore che oltrepassa una linea perimetrale come parte di un'azione di gioco non commette un'infrazione.

12. IL CAPITANO DI UNA SQUADRA

Il capitano di una squadra non gode di uno status speciale o di privilegi, ma ha un grado di responsabilità per il comportamento della propria squadra.

Regola 4 - L'equipaggiamento dei calciatori

1. Sicurezza

Ogni calciatore non deve utilizzare un equipaggiamento o indossare qualunque cosa che sia pericolosa.

Tutti i tipi di accessori di gioielleria o di bigiotteria (collane, anelli, braccialetti, orecchini, strisce di cuoio o di gomma, ecc.) sono vietati e devono essere tolti. Non è consentito usare nastro adesivo per coprirli.

L'equipaggiamento dei calciatori deve essere controllato prima dell'inizio della gara. Se un calciatore sul rettangolo di gioco sta indossando o usando equipaggiamento non autorizzato e/o pericoloso o accessori di gioielleria o di bigiotteria, gli arbitri devono ordinare al calciatore di:

- togliere l'oggetto in questione
- uscire dal rettangolo di gioco alla prima interruzione se questi non è in grado di toglierlo o è restio ad attenersi

Un calciatore che si rifiuta di attenersi o indossa di nuovo l'oggetto deve essere ammonito.

2. EQUIPAGGIAMENTO OBBLIGATORIO

L'equipaggiamento obbligatorio di un calciatore comprende i seguenti e separati indumenti:

-
- maglia con maniche
 - calzoncini; il portiere può indossare pantaloni di tuta
 - calzettoni; nastro adesivo o altro materiale applicato o indossato esternamente, dovrà essere dello stesso colore di quella parte dei calzettoni che copre o su cui viene applicato
 - parastinchi; devono essere di materiale idoneo ad offrire un adeguato grado di protezione e devono essere coperti dai calzettoni
 - scarpe

Se un calciatore perde accidentalmente una scarpa o un parastinchi deve rindossarli appena possibile e non più tardi della prima interruzione di gioco; se prima di ciò segna una rete oppure è coinvolto nell'azione che porta alla segnatura di una rete, questa deve essere convalidata.

3. COLORI

- Le due squadre devono indossare colori che le distinguano una dall'altra e dagli ufficiali di gara
- Ciascun portiere deve indossare colori che lo distinguano dagli altri calciatori e dagli ufficiali di gara
- Se le maglie dei due portieri dovessero essere dello stesso colore e nessuno di loro avesse un'altra maglia, gli arbitri consentiranno che la gara venga giocata

Le sottomaglie devono essere monocolori, lo stesso del colore principale delle maniche della maglia, oppure a motivi/più colori, che riproducano esattamente quelli delle maniche della maglia.

Scaldamuscoli/calzamaglie devono essere del colore principale dei calzoncini o della parte inferiore di questi – i calciatori della stessa squadra devono indossare i medesimi colori.

Il regolamento della competizione può obbligare gli occupanti dell'area tecnica, diversi dai calciatori di riserva, ad indossare indumenti di diverso colore rispetto a quelli indossati dai calciatori titolari e dagli ufficiali di gara.

4. ALTRO EQUIPAGGIAMENTO

È consentito l'uso di equipaggiamento protettivo non pericoloso, per esempio caschi, maschere facciali, ginocchiere e protettori del braccio, fatti di materiale soffice, leggero, imbottito, come pure cappellini per i portieri ed occhiali per lo sport.

Pettorine

Deve essere indossata una pettorina sopra la maglia per identificare i calciatori di riserva. La pettorina deve essere di un colore diverso da quello delle maglie di ambedue le squadre e della pettorina della squadra avversaria.

Copricapo

Laddove vengano indossati copricapo (esclusi i berretti dei portieri), questi devono

- essere neri o dello stesso colore predominante della maglia (a condizione che i calciatori della stessa squadra li indossino del medesimo colore)
- essere conformi all'aspetto professionale dell'equipaggiamento del calciatore
- non essere uniti con la maglia
- non costituire alcun pericolo per il calciatore che lo indossa o per qualsiasi altro calciatore (ad esempio, con un meccanismo di apertura/chiusura intorno al collo)
- non avere alcuna parte che si protenda fuori della superficie (elementi sporgenti)

Ginocchiere e protezioni per le braccia

Laddove vengano indossate protezioni per ginocchia e braccia, le stesse devono essere del medesimo colore della maglia (protezioni del braccio) oppure dei calzoncini/pantaloni (ginocchiere), e non possono sporgere in maniera eccessiva.

Comunicazione elettronica

Ai calciatori (inclusi quelli di riserva e gli espulsi) non è consentito indossare o utilizzare qualsiasi tipo di apparecchiatura elettronica o per la comunicazione (eccetto laddove siano consentiti sistemi di monitoraggio e rilevamento delle performance).

È consentito l'uso di apparecchiature di comunicazione elettronica da parte di dirigenti, laddove sia correlato direttamente alla salute o all'incolumità dei calciatori o per ragioni

tecnico/tattiche, ma solo se si tratta di apparecchiature piccole, mobili e portatili (ad esempio: microfoni, cuffie, auricolari, telefoni mobili/smartphone, smartwatch, tablet, computer portatili). Un dirigente che utilizza apparecchiature non autorizzate o che si comporta in modo inappropriato a seguito dell'uso di apparecchiature elettroniche o di comunicazione sarà espulso.

Sistemi elettronici di monitoraggio e rilevamento delle performance (EPTS)

Laddove (previo consenso della Federazione interessata o dell'organizzatore della competizione), vengano utilizzati in gare ufficiali sistemi elettronici di monitoraggio e rilevamento delle performance (EPTS), gli organizzatori della competizione devono assicurare che le informazioni ed i dati trasmessi da questi dispositivi/sistemi all'area tecnica durante le gare disputate in una competizione ufficiale siano affidabili e accurati.

Uno standard professionale è stato sviluppato dalla FIFA per assistere gli organizzatori della competizione nel processo di approvazione di EPTS, affidabili e accurati.

Il seguente logo indica che un dispositivo/sistema EPTS è stato ufficialmente testato e soddisfa i requisiti in termini di affidabilità e precisione di dati relativi alla posizione/distanza percorsa dai calciatori di calcio a Cinque:



Laddove in gare di competizioni ufficiali sotto l'egida della FIFA, delle Confederazioni o di Federazioni nazionali, vengano indossate apparecchiature tecnologiche quali parti di EPTS, l'organizzatore della competizione deve assicurare che tali apparecchiature facenti parte dell'equipaggiamento del calciatore non siano pericolose e dovranno riportare il seguente logo:



Questo logo indica che l'apparecchiatura è stata ufficialmente testata e possiede i requisiti minimi di sicurezza dell'International Match Standard previsti dalla FIFA. Gli istituti che conducono tali test sono soggetti all'approvazione della FIFA.

5. SLOGAN, SCRITTE, IMMAGINI E PUBBLICITÀ

L'equipaggiamento non deve contenere alcuno slogan, scritta o immagine di natura politica, religiosa o personale. I calciatori non devono esibire indumenti indossati sotto l'equipaggiamento che contengano slogan, scritte o immagini di natura politica, religiosa, personale, o pubblicità diversa dal logo del fabbricante.

Per qualsiasi infrazione il calciatore e/o la sua squadra saranno sanzionati dall'organizzatore della competizione o dalla Federazione nazionale o dalla FIFA.

Principi

La Regola 4 si applica a tutto l'equipaggiamento (compresi gli indumenti) indossato da calciatori titolari e di riserva; i suoi principi si applicano anche a tutti i dirigenti presenti nell'area tecnica.

- in generale, è consentito quanto segue:
 - numero e nome del calciatore, stemma/logo della squadra, slogan/emblemi di iniziative che promuovono il gioco del calcio a Cinque, il rispetto e l'integrità, nonché qualsiasi pubblicità consentita dal regolamento della competizione o da quello della Federazione nazionale, della Confederazione o della FIFA
 - i dettagli della gara: squadre, data, competizione/evento, luogo
- L'apposizione di slogan, scritte o immagini consentiti, deve limitarsi alla parte anteriore della maglia e/o ad una fascia da braccio
- In alcuni casi, slogan, scritte o immagini potranno apparire solo sulla fascia del capitano

Interpretazione della Regola

Al fine di determinare se uno slogan, una scritta o un'immagine è ammissibile, si dovrà tenere presente la Regola 12 (Falli e scorrettezze), che richiede agli arbitri di sanzionare un calciatore che:

- usa un linguaggio e/o fa gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi
- gesticola in modo provocatorio o derisorio

Non sono consentiti slogan, scritte o immagini che rientrino in uno di questi casi

Mentre quelli "religiosi" e "personali" sono relativamente facili da definire, quelli "politici" sono più complessi; in ogni caso non sono consentiti slogan, scritte o immagini relativi a:

- persone, vive o morte (salvo che siano parte del nome della competizione ufficiale)
- partiti, organizzazioni/gruppi politici locali, regionali, nazionali o internazionali

ecc.

- governi locali, regionali o nazionali o loro dipartimenti, enti o uffici
- organizzazioni di carattere discriminatorio
- organizzazioni i cui intenti/le cui azioni siano offensivi per un notevole numero di persone
- atti/eventi di carattere prettamente politico

Quando si commemora un evento nazionale o internazionale di particolare rilevanza, dovrebbe essere considerata attentamente la sensibilità della squadra avversaria (inclusi i suoi sostenitori) e del pubblico in generale.

Il Regolamento della competizione potrebbe prevedere ulteriori restrizioni/limitazioni, in particolare per quanto riguarda la dimensione, il numero e la posizione di slogan, scritte, immagini e pubblicità autorizzati. Si raccomanda di risolvere le dispute relative a slogan, scritte o immagini prima che la gara/competizione abbia luogo.

7. NUMERAZIONE DEI CALCIATORI

Il regolamento della competizione deve stabilire la numerazione dei calciatori, che normalmente deve essere da 1 a 15, con il numero 1 riservato al portiere.

Gli organizzatori devono tenere conto che è molto difficile e inappropriato per gli arbitri segnalare numeri superiori al 15.

Il numero di ciascun calciatore deve essere visibile sulla schiena e distinguibile rispetto al colore dominante della maglia. Il regolamento della competizione deve determinare la dimensione dei numeri e se gli stessi sono obbligatori, così come la loro presenza e dimensione su altri indumenti dell'equipaggiamento di base.

Regola 5 - Gli arbitri

1. L'autorità degli arbitri

Ogni gara deve essere diretta da due arbitri, l'arbitro ed il secondo arbitro, ai quali è conferita la piena autorità ad applicare le Regole del Gioco del Calcio a Cinque nell'ambito della gara che sono chiamati a dirigere.

2. decisioni degli arbitri

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

Gli arbitri non possono cambiare una decisione relativa ad una ripresa di gioco se si rendono conto che è errata o su indicazione degli altri ufficiali di gara, se il gioco è stato ripreso o gli arbitri hanno segnalato la fine dei periodi di gioco (compresi i tempi supplementari) e hanno lasciato il rettangolo di gioco o hanno sospeso definitivamente la gara.

Nel caso in cui uno degli assistenti arbitrali comunichi o indichi un'infrazione punibile con un'ammonizione o un'espulsione, ma gli arbitri si avvedono della segnalazione solo dopo la ripresa del gioco, gli arbitri potranno prendere il provvedimento disciplinare appropriato, ma non potrà essere assegnata la ripresa di gioco relativa all'infrazione commessa.

Le decisioni dell'arbitro prevalgono su quelle del secondo arbitro, ogni volta che ci sia disaccordo tra loro.

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

3. Poteri e doveri

Gli arbitri devono:

- applicare le Regole del Gioco del Calcio a Cinque;
- dirigere la gara in collaborazione con gli altri ufficiali di gara, ove previsti;
- assicurare che ogni pallone usato sia conforme alla Regola 2;
- assicurare che l'equipaggiamento dei calciatori soddisfi i requisiti della Regola 4;
- prendere nota dei fatti relativi alla gara;
- interrompere il gioco, a loro discrezione, per qualsiasi infrazione alle Regole del Gioco del Calcio a Cinque;
- interrompere, sospendere temporaneamente o definitivamente la gara per qualsiasi altra ragione, come ad esempio un'interferenza esterna, se:
 - l'illuminazione artificiale risulta inadeguata;
 - un oggetto lanciato da uno spettatore colpisce uno degli ufficiali di gara o un calciatore o un dirigente; l'arbitro può consentire che la gara prosegua, interromperla, sospenderla temporaneamente o definitivamente secondo la gravità dell'episodio;
 - uno spettatore emette un fischio che interferisce col gioco; l'arbitro interromperà il gioco e lo riprenderà con una propria rimessa;
 - un secondo pallone, un altro oggetto o un animale entrano sul rettangolo di gioco durante la gara; l'arbitro deve:
 - interrompere il gioco (e riprenderlo con una propria rimessa) soltanto se l'elemento esterno interferisce con il gioco, tranne che il pallone stia entrando in porta e l'interferenza non impedisca ad un difendente di giocare il pallone, in tali casi la rete sarà convalidata se il pallone entra in porta (anche se c'è contatto con il pallone) a meno che l'interferenza non sia stata causata dalla squadra attaccante;
 - lasciare proseguire il gioco se l'elemento esterno non interferisce con il gioco e farlo rimuovere il prima possibile;

- interrompere il gioco se, a loro giudizio, un calciatore è gravemente infortunato ed assicurarsi che il calciatore venga trasportato fuori dal rettangolo di gioco.
- Un calciatore infortunato, incluso il portiere, non può ricevere cure sul rettangolo di gioco e può ritornarvi soltanto dopo che la gara è ripresa; egli dovrà fare rientro sul rettangolo di gioco esclusivamente dalla zona delle sostituzioni della propria squadra. Le sole eccezioni all'obbligo di uscire dal rettangolo di gioco sono ammesse quando:
 - un portiere ed un calciatore si scontrano e si rendono necessarie cure immediate;
 - calciatori della stessa squadra si scontrano e si rendono necessarie cure immediate;
 - si verifica un infortunio grave;
 - un calciatore si infortuna a seguito di un'infrazione con contatto fisico per la quale l'avversario viene ammonito o espulso (ad esempio: contrasto imprudente o grave fallo di gioco), se l'accertamento / le cure vengono completate rapidamente;
 - è stato assegnato un calcio di rigore e il calciatore infortunato è l'incaricato del tiro;
- assicurare che ogni calciatore che sanguina esca dal rettangolo di gioco. Il calciatore potrà rientrare soltanto dopo aver ricevuto un segnale dagli arbitri, che dovranno essere sicuri che la perdita di sangue sia stata arrestata e che l'equipaggiamento non sia macchiato di sangue;
- assicurare che, se i sanitari e/o i barellieri sono stati autorizzati ad entrare sul rettangolo di gioco, il calciatore esca dal rettangolo di gioco in barella oppure a piedi. Se un calciatore si rifiuta, deve essere ammonito per comportamento antisportivo;
- esibire il cartellino appropriato, se hanno deciso di ammonire o espellere un calciatore infortunato e che deve uscire dal rettangolo di gioco per essere curato, prima che il calciatore esca;
- riprendere il gioco con una propria rimessa, se il gioco non è stato interrotto per un'altra ragione o se l'infortunio subito dal calciatore non è stato provocato da un'infrazione alle Regole del Gioco del Calcio a Cinque;

-
- lasciare proseguire il gioco fino a quando il pallone cessa di essere in gioco se, a loro giudizio, un calciatore è solo lievemente infortunato;
 - consentire che il gioco prosegua quando la squadra contro cui viene commessa un'infrazione trarrà beneficio da tale vantaggio e sanzionare l'infrazione se il vantaggio previsto non si concretizza nell'immediatezza o entro pochi secondi;
 - punire l'infrazione più grave quando più infrazioni si verificano contemporaneamente;
 - adottare i provvedimenti disciplinari nei confronti di calciatori colpevoli d'infrazioni passibili di ammonizione e di espulsione. Non sono obbligati a comminare il provvedimento immediatamente, ma devono farlo alla prima interruzione di gioco;
 - adottare i provvedimenti nei confronti di dirigenti che non si comportano in maniera responsabile, richiamandoli, ammonendoli o espellendoli dal recinto di gioco. Se il colpevole non può essere individuato, il primo allenatore presente nell'area tecnica riceverà il provvedimento. Un medico che commette un'infrazione passibile di espulsione può rimanere in panchina;
 - prendere una decisione con l'assistenza degli altri ufficiali di gara per episodi che non sono stati visti dagli arbitri;
 - assicurarsi che non entrino sul rettangolo di gioco persone non autorizzate;
 - indicare la ripresa di gioco dopo che il gioco è stato interrotto;
 - usare i segnali descritti nel paragrafo intitolato "Segnali dell'Arbitro e degli altri Ufficiali di Gara";
 - posizionarsi sul rettangolo di gioco o nei suoi pressi come descritto nella sezione "Linee Guida Pratiche per Arbitri e altri Ufficiali di Gara", quando il gioco lo richiede;
 - inviare alle autorità competenti un rapporto di gara contenente le informazioni relative ai provvedimenti disciplinari adottati nei confronti dei calciatori e/o dei dirigenti di squadra e ogni altro incidente verificatosi prima, durante o dopo la gara.

L'arbitro deve:

-
- svolgere le funzioni di cronometrista e terzo arbitro nel caso in cui questi due ufficiali di gara non siano presenti;
 - sospendere temporaneamente o definitivamente la gara, a sua discrezione, per ogni infrazione alle Regole del Gioco del Calcio a Cinque;
 - sospendere temporaneamente o definitivamente la gara per qualsiasi tipo d'interferenza esterna.

Il secondo arbitro:

- sostituisce l'arbitro nel caso in cui questi si infortuni o sia indisposto.

4. Responsabilità degli ufficiali di gara

Gli arbitri (o dove applicabile, gli altri ufficiali di gara) non possono essere ritenuti responsabili per:

- alcun infortunio subito da un calciatore, da un dirigente (inclusi allenatori, medici, operatori sanitari e collaboratori in genere) o da uno spettatore
- alcun danno materiale di qualunque genere
- alcun danno subito da una persona fisica, da una Società sportiva o non, da un'impresa, da un'associazione o da qualunque altro organismo, che sia imputabile ad una decisione presa in base alle Regole del Gioco del Calcio a Cinque o alle normali procedure previste per organizzare una gara, disputarla o dirigerla

Quanto sopra può riferirsi:

- alla decisione di consentire o di impedire lo svolgimento della gara in conseguenza dello stato del rettangolo di gioco e dell'impianto dove si disputa la gara, o in ragione delle condizioni meteorologiche
- alla decisione di sospendere definitivamente una gara quali che siano i motivi

-
- a tutte le decisioni relative allo stato delle attrezzature e dell'equipaggiamento del rettangolo di gioco e del pallone utilizzato durante la gara
 - alla decisione di interrompere o meno la gara per ragioni imputabili alle interferenze degli spettatori o a problemi creatisi nelle zone riservate ai medesimi
 - alla decisione di interrompere o meno il gioco per consentire che un calciatore infortunato sia fatto uscire fuori dal rettangolo di gioco per ricevere le cure necessarie
 - alla decisione di richiedere che un calciatore infortunato sia fatto uscire fuori dal rettangolo di gioco per ricevere le cure necessarie (oltre alle eccezioni sopra elencate);
 - alla decisione di consentire o di vietare ad un calciatore di indossare determinati indumenti o equipaggiamenti
 - alla decisione (per quanto possa rientrare nella sua competenza) di consentire o impedire a qualsiasi persona (compresi i dirigenti di Società o i responsabili dell'impianto, forze dell'ordine, fotografi o altri rappresentanti dei mezzi di comunicazione) di posizionarsi in prossimità del rettangolo di gioco
 - a tutte le altre decisioni che l'arbitro può prendere in conformità alle Regole del Gioco del Calcio a Cinque o ai suoi doveri così come sono definiti nei regolamenti e nelle norme della FIFA, delle Confederazioni, delle Federazioni Nazionali o delle competizioni sotto la cui responsabilità si disputa la gara

5. GARE INTERNAZIONALI

Il secondo arbitro è obbligatorio nelle gare internazionali.

6. EQUIPAGGIAMENTO DEGLI ARBITRI

Equipaggiamento obbligatorio:

Gli arbitri devono avere il seguente equipaggiamento:

- almeno un fischietto
- cartellino/i rosso/i e cartellino/i giallo/i
- taccuino (o altro strumento per annotare i fatti di gara)
- almeno un orologio

Altro equipaggiamento

Agli arbitri può essere consentito l'uso

- di equipaggiamento per comunicare con gli altri ufficiali di gara – auricolari, ecc.
- EPTS o altro equipaggiamento per il monitoraggio e rilevamento della performance

Gli arbitri non possono indossare altra apparecchiatura elettronica, incluse telecamere.

Anche agli arbitri e agli altri ufficiali di gara è proibito indossare gioielli (sebbene all'arbitro è consentito indossare un orologio o apparecchiature similari per cronometrare la gara se il cronometrista è assente).

Regola 6 - Gli altri ufficiali di gara

1. Gli assistenti arbitrali

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

Il cronometrista e il terzo arbitro sono provvisti dalla Federazione o dalla Società sotto la cui giurisdizione si disputa la gara, di un adeguato cronometro e dell'attrezzatura necessaria per tenere nota dei falli cumulativi.

Saranno dotati di un tavolo per svolgere i loro compiti correttamente.

2. Poteri e doveri

Il terzo arbitro:

- coadiuva gli arbitri ed il cronometrista;
- prende nota dei nomi dei calciatori che partecipano alla gara;
- vigila sulle operazioni di sostituzione del pallone su richiesta degli arbitri;
- controlla l'equipaggiamento dei calciatori di riserva prima che questi entrino sul rettangolo di gioco;
- prende nota del numero dei calciatori che segnano le reti;
- informa gli arbitri presenti sul rettangolo di gioco in merito a eventuali infrazioni, scorrettezze o comportamenti antisportivi da parte di qualsiasi partecipante alla gara, che gli arbitri possono decidere di prendere in considerazione o meno;
- informa il cronometrista della richiesta di time-out quando formulata dal dirigente di una squadra;
- dà il segnale obbligatorio per il time-out una volta che il cronometrista ha suonato il segnale acustico, per informare gli arbitri e le squadre che il time-out è stato accordato;

- registra le richieste di time-out;
- registra i falli cumulativi commessi da ciascuna squadra e rilevati dagli arbitri in ognuno dei due periodi di gioco;
- dà il segnale obbligatorio che una squadra ha commesso cinque falli cumulativi in un periodo di gioco;
- posiziona un segnale chiaramente visibile sul tavolo del cronometrista per rendere noto che una squadra ha commesso cinque falli cumulativi in un periodo di gioco;
- prende nota del nome e del numero dei calciatori che vengono ammoniti o espulsi;
- consegna un documento ai dirigenti di ciascuna squadra prima dell'inizio di ogni periodo di gioco con il quale essi possono richiedere il time-out e se lo fa riconsegnare al termine di ogni periodo di gioco se nessun time-out è stato richiesto;

FIFATIMEOUT
TEMPS MORT
TIEMPO MUERTO
AUSZEIT

- consegna un documento ai dirigenti di ciascuna squadra che segnala quando un sostituto può entrare sul rettangolo di gioco per sostituire un calciatore che è stato espulso;

FIFATHE SUBSTITUTE MAY ENTER THE PITCH WHEN THERE
IS/ARE ___ MINUTE(S) AND ___ SECOND(S) LEFT ON THE CHRONOMETER
BEFORE THE END OF THE ___ PERIOD.LE REMPLAÇANT POURRA ENTRER SUR LE TERRAIN QUAND
LE CHRONOMÈTRE INDIQUERA ___ MINUTE(S) ET ___ SECONDE(S) ___
AVANT LA FIN DE LA ___ PÉRIODE.EL SUPLENTE PODRÁ ENTRAR EN EL TERRENO DE JUEGO CUANDO
EL CRONÓMETRO INDIQUE ___ MINUTO(S) Y ___ SEGUNDO(S) PARA
FINALIZAR EL ___ PERIODO.DER AUSWECHSELSPIELER DARF DAS SPIELFELD BETRETEN,
WENN IN DER ___ HALBZEIT NOCH ___ MINUTE(N) UND ___ SEKUNDE(N)
ZU SPIELEN SIND.

-
- con la supervisione dell'arbitro e del secondo arbitro, controlla il reingresso sul rettangolo di gioco di un calciatore che ne è uscito per regolarizzare il proprio equipaggiamento;
 - con la supervisione dell'arbitro e del secondo arbitro, controlla il reingresso sul rettangolo di gioco di un calciatore che ne è uscito per infortunio;
 - segnala agli arbitri quando viene commesso un evidente errore nell'ammonire o espellere un calciatore nonché se un atto violento è stato commesso fuori del campo visivo degli arbitri stessi. In ogni caso, qualsiasi decisione relativa a fatti inerenti al gioco compete agli arbitri;
 - vigila sulla condotta delle persone ammesse nell'area tecnica e sulle panchine delle squadre ed informa gli arbitri di ogni comportamento inappropriato;
 - prende nota delle interruzioni di gioco causate da interferenze esterne e delle relative ragioni;
 - assiste gli arbitri fornendo qualsiasi altra informazione attinente alla gara;
 - si posiziona sul rettangolo di gioco come descritto nel paragrafo di questa pubblicazione intitolato "Linee Guida Pratiche per Arbitri e altri Ufficiali di Gara" quando così è richiesto;
 - sostituisce il secondo arbitro nel caso in cui questi si infortuni o sia indisposto, o nel caso in cui l'arbitro si infortuni o sia indisposto ed il secondo arbitro lo sostituisca.

Il cronometrista:

assicura che la durata della gara corrisponda a quanto prescritto dalla Regola 7:

- azionando il cronometro dopo che il calcio d'inizio è stato eseguito correttamente;
- arrestando il cronometro nel momento in cui il pallone non è in gioco;
- azionando di nuovo il cronometro dopo che il gioco è correttamente ripreso in seguito ad una rimessa dalla linea laterale, una rimessa dal fondo, un calcio d'angolo o calcio d'inizio, un calcio di punizione, un calcio di rigore o un tiro libero o una rimessa degli arbitri;

- prende nota delle reti segnate, dei falli cumulativi e dei periodi di gioco sul tabellone, se presente;
- segnala la richiesta di time-out da parte di una squadra utilizzando un segnale acustico o un fischio diverso da quello utilizzato dagli arbitri, dopo esserne stato informato dal terzo arbitro o da uno degli arbitri presenti sul rettangolo di gioco;
- verifica il time-out di un minuto;
- segnala la fine del minuto di time-out utilizzando un segnale acustico o un fischio diverso da quello utilizzato dagli arbitri;
- segnala il quinto fallo cumulativo commesso da una squadra utilizzando un segnale acustico o un fischio diverso da quello utilizzato dagli arbitri, dopo esserne stato informato dal terzo arbitro;
- verifica i due minuti di inferiorità numerica;
- segnala la fine del primo periodo di gioco, la fine della gara, la fine dei tempi supplementari, se previsti, utilizzando un segnale acustico o un fischio diverso da quello utilizzato dagli arbitri;
- si posiziona sul rettangolo di gioco come descritto nel paragrafo di questa pubblicazione intitolato “Linee Guida Pratiche per Arbitri e altri Ufficiali di Gara”;
- svolge le funzioni specifiche del terzo arbitro in caso di sua assenza, laddove non sia designato un assistente arbitrale di riserva;
- fornisce ogni altra informazione attinente alla gara.

3. GARE INTERNAZIONALI

Nelle gare internazionali, la presenza di un cronometrista e di un terzo arbitro è obbligatoria.

Nelle gare internazionali, il cronometro utilizzato dovrà possedere tutte le funzioni necessarie (cronometraggio preciso del tempo e un dispositivo per il simultaneo conteggio dei due minuti per una o più inferiorità numeriche e per controllare il numero di falli accumulati da ogni squadra durante ciascun periodo di gioco).

4. L'ASSISTENTE ARBITRALE DI RISERVA (RAR)

Nei tornei o nelle competizioni dove è prevista la designazione di un assistente arbitrale di riserva, i ruoli e doveri devono essere in conformità con le disposizioni previste dalle Regole del Calcio a Cinque

L'Assistente arbitrale di riserva:

- deve essere designato in conformità al regolamento della competizione e sostituisce il terzo arbitro se uno degli arbitri è impossibilitato a continuare a dirigere la gara;
- assiste gli arbitri ad ogni momento, inclusi gli adempimenti amministrativi prima, durante e dopo la gara, come richiesto dagli arbitri;
- dopo la gara, redige un rapporto per le autorità competenti in merito ad ogni scorrettezza o altro incidente avvenuto fuori della visuale degli arbitri, ed inoltre avvisa gli arbitri di ogni rapporto redatto;
- prende nota di tutti gli incidenti verificatisi prima, durante e dopo la gara;
- porta un cronometro manuale alternativo in caso vi sia necessità a seguito di qualsiasi genere di imprevisto;
- si posiziona in modo tale da assistere gli arbitri fornendo loro ogni informazione inerente alla gara.

Regola 7 - La durata della gara

1. periodi di gioco

La durata della gara è stabilita in due periodi di gioco uguali di 20 minuti effettivi ciascuno, che possono essere ridotti solo se è consentito dal Regolamento della competizione.

2. TERMINE DEI PERIODI DI GIOCO

Il cronometrista segnala il termine di ciascuno dei periodi di gioco (e dei tempi supplementari) con un segnale acustico.

- Il periodo di gioco si considera terminato quando viene emesso il segnale acustico, anche se gli arbitri non segnalano la fine con il proprio fischio.
- Se un calcio di punizione diretto a partire dal sesto fallo cumulativo (tiro libero) o un calcio di rigore viene assegnato quando un periodo di gioco sta per terminare, il periodo sarà considerato terminato una volta che il tiro libero o di rigore sarà completato. Entrambi sono considerati completati quando, dopo che il pallone è in gioco, si verifica una delle seguenti condizioni:
 - il pallone termina il proprio movimento o non è più in gioco;
 - il pallone è giocato da qualsiasi calciatore (incluso colui che esegue il calcio di punizione o di rigore) diverso dal portiere difendente;
 - gli arbitri interrompono il gioco per un'infrazione commessa da chi esegue il tiro o dalla sua squadra.
- Una rete segnata in conformità con le Regole 1 e 10 ma dopo la fine del periodo, come indicato dal cronometrista con il segnale acustico, sarà convalidata solo nelle situazioni di cui sopra.

I periodi di gioco non saranno prolungati in nessun altro caso.

3. TIME OUT

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

Per un time-out si applicano le seguenti condizioni:

- I dirigenti (o gli allenatori) delle squadre sono autorizzati a presentare una richiesta per un time-out di un minuto al terzo arbitro, o al cronometrista laddove non sia presente il terzo arbitro, usando il documento consegnatogli.

- Il cronometrista accorda un time-out quando la squadra che lo ha richiesto è in possesso del pallone e questo non è in gioco, utilizzando un segnale acustico o un fischio diverso da quello utilizzato dagli arbitri.
- Durante un time-out:
 - i calciatori (titolari) possono rimanere all'interno o all'esterno del rettangolo di gioco. Per dissetarsi, devono uscire dal rettangolo di gioco;
 - i calciatori di riserva devono rimanere all'esterno del rettangolo di gioco;
 - i dirigenti (o gli allenatori) non possono entrare sul rettangolo di gioco per dare istruzioni.
- Le sostituzioni possono essere effettuate soltanto dopo il segnale acustico o l'emissione del fischio che determina la fine del time-out.
- Una squadra che non ha richiesto il time-out nel primo periodo di gioco della gara, avrà comunque diritto soltanto a un time-out nel secondo periodo di gioco.
- Se non sono presenti né il terzo arbitro né il cronometrista, un dirigente (o l'allenatore) della squadra può richiedere il time-out agli arbitri;
- Non sono consentiti time-out durante i tempi supplementari, laddove disputati.

4. L'INTERVALLO DI META' GARA

I calciatori hanno diritto ad un intervallo a metà gara, non superiore a 15 minuti. Se si disputano i tempi supplementari, non è previsto l'intervallo tra i due periodi di gioco: le squadre cambiano semplicemente la "metà campo" ed i dirigenti e i calciatori di riserva invertono le panchine. Tuttavia è permessa una breve pausa per dissetarsi (che non dovrebbe superare un minuto) nell'intervallo tra i due tempi supplementari.

Il regolamento della competizione deve stabilire la durata dell'intervallo che può essere modificata solo con il consenso degli arbitri.

5. SOSPENSIONE DEFINITIVA DELLA GARA

Una gara sospesa definitivamente deve essere rigiocata, salvo che il regolamento della competizione o gli organizzatori della stessa prevedano altrimenti.

Regola 8 - L'inizio e la ripresa del gioco

Un calcio d'inizio è il modo di iniziare entrambi i periodi di gioco, entrambi i tempi supplementari e riprendere il gioco dopo che una rete è stata segnata. I calci di punizione (diretti ed indiretti), i calci di rigore, le rimesse dalla linea laterale, le rimesse dal fondo ed i calci d'angolo sono le altre riprese di gioco.

Una rimessa dell'arbitro è la ripresa di gioco quando gli arbitri interrompono il gioco e le Regole non prevedono una delle riprese sopra menzionate.

Se, quando il pallone non è in gioco, viene commessa un'infrazione, questa non modifica il modo in cui il gioco deve essere ripreso.

1. CALCIO D'INIZIO

Procedura

- La squadra che vince il sorteggio per mezzo di una moneta decide la porta da attaccare nel primo periodo di gioco o se eseguire il calcio d'inizio.
- In base alla scelta precedente, l'altra squadra eseguirà il calcio d'inizio della gara o deciderà quale porta attaccare nel primo periodo di gioco.
- La squadra che decide quale porta attaccare nel primo periodo di gioco eseguirà il calcio d'inizio del secondo periodo di gioco.
- All'inizio del secondo periodo di gioco, le squadre invertono la loro disposizione sul rettangolo di gioco ed attaccano in direzione delle porte opposte.
- A metà gara ogni squadra cambia panchina in modo che la propria si trovi dal lato difensivo del rettangolo di gioco.
- Dopo che una squadra ha segnato una rete, l'altra squadra riprenderà il gioco con un calcio d'inizio.
- Tutti i calciatori, ad eccezione di chi effettua il calcio d'inizio, devono rimanere nella propria metà del rettangolo di gioco.
- Gli avversari della squadra che esegue il calcio d'inizio devono essere a non meno di 3 m dal pallone fino a quando lo stesso non sia in gioco.

- Il pallone deve essere fermo sul punto centrale del rettangolo di gioco.
- L'arbitro che si trova dal lato delle panchine emette un fischio per indicare che il calcio d'inizio può essere eseguito.
- Il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente.
- Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio contro la squadra avversaria; se il pallone entra direttamente nella porta della squadra che lo esegue, verrà assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.

Infrazioni e sanzioni

- Se il calciatore che esegue un calcio d'inizio tocca di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore, sarà assegnato un calcio di punizione indiretto; se, però, commette un fallo di mano sarà assegnato un calcio di punizione diretto.

Nel caso di ogni altra infrazione alla procedura del calcio d'inizio, questo deve essere ripetuto.

2. RIMESSA DELL'ARBITRO

Procedura

- L'arbitro lascia cadere il pallone a terra per il portiere della squadra difendente nella propria area di rigore se, quando il gioco è stato interrotto:
 - il pallone era nell'area di rigore oppure
 - l'ultimo tocco del pallone è avvenuto nell'area di rigore
- In tutti gli altri casi, uno degli arbitri lascia cadere il pallone a terra per un calciatore della squadra che per ultima ha toccato il pallone nel punto in cui questo è stato toccato per ultimo da un calciatore, da un "corpo estraneo" o da un ufficiale di gara.
- tutti gli altri calciatori (di entrambe le squadre), devono rimanere ad almeno 2 m dal pallone fino a quando esso non sia in gioco
- il pallone è in gioco non appena tocca il suolo

Infrazioni e sanzioni

- Una rimessa dell'arbitro deve essere ripetuta se il pallone:

-
- viene toccato da un calciatore prima di toccare il suolo
 - esce dal rettangolo di gioco, dopo essere rimbalzato sullo stesso, senza che nessun calciatore lo abbia toccato
 - Se, su rimessa dell'arbitro, il pallone entra in porta senza essere stato toccato da almeno due calciatori il gioco verrà ripreso con:
 - una rimessa dal fondo se è entrato nella porta avversaria
 - un calcio d'angolo se è entrato nella porta del calciatore a favore del quale era stata effettuata la rimessa.

Tuttavia, se su rimessa dell'arbitro, il pallone entra in porta senza essere stato toccato da almeno due calciatori per circostanze esterne al controllo della squadra per la quale era stata eseguita (ad esempio per le condizioni meteorologiche o per un'errata esecuzione della rimessa), la stessa dovrà essere ripetuta.

Regola 9 - Il pallone in gioco e non in gioco

1. PALLONE NON IN GIOCO

Il pallone non è in gioco quando:

- ha interamente oltrepassato una linea di porta o una linea laterale, sia a terra sia in aria;
- il gioco è stato interrotto dagli arbitri;
- tocca il soffitto.

Il pallone non è inoltre in gioco, quando tocca un ufficiale di gara, rimane all'interno del rettangolo di gioco e:

- una squadra inizia un attacco promettente; o
- il pallone entra direttamente in porta; o
- cambia la squadra in possesso del pallone.

In tutti questi casi, che riguardano il tocco di un ufficiale di gara, il gioco verrà ripreso con una rimessa dell'arbitro.

2. PALLONE IN GIOCO

Il pallone è in gioco in tutti gli altri casi quando tocca un ufficiale di gara, nonché quando rimbalza su un palo della porta, o sulla traversa, senza uscire dal rettangolo di gioco.

3. GARA DISPUTATA AL COPERTO

L'altezza minima del soffitto deve essere stabilita nel Regolamento della competizione.

Se mentre il pallone è in gioco tocca il soffitto, il gioco dovrà essere ripreso con una rimessa dalla linea laterale in favore della squadra avversaria rispetto a quella che ha toccato per ultimo il pallone. La rimessa sarà eseguita dal punto della linea laterale più vicino a quello sul suolo in corrispondenza del quale il pallone ha colpito il soffitto.

Regola 10 - L'esito di una gara

1. SEGNATURA DI UNA RETE

Una rete è segnata quando il pallone ha interamente oltrepassato la linea di porta tra i pali e sotto la traversa, a condizione che nessuna infrazione sia stata commessa dalla squadra che ha segnato la rete.

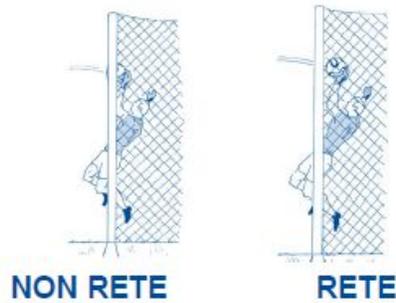
Se la porta è spostata o ribaltata da un calciatore difendente (incluso il portiere), sia in maniera volontaria che accidentale, e gli arbitri si avvedono che il pallone ha superato la linea di porta e sarebbe entrato in porta fra i pali nella loro normale posizione (come previsto dalla Regola 1), gli arbitri convalidano la rete. Se la porta è stata spostata o ribaltata deliberatamente, gli arbitri dovranno ammonire il calciatore che ha commesso l'infrazione.

Se un calciatore attaccante, incluso il portiere, sposta o ribalta la porta, gli arbitri non dovranno convalidare la rete. Se è stato fatto in maniera deliberata, il calciatore dovrà essere ammonito.

Se un portiere lancia direttamente il pallone nella porta avversaria, dovrà essere assegnata una rimessa dal fondo; laddove per le gare giovanili, tra veterani, disabili e le categorie di base le regole nazionali vietino il lancio del pallone direttamente oltre la linea mediana, verrà assegnato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria, nel punto in cui il pallone ha superato la linea mediana.

Rete non segnata

Se uno degli arbitri convalida una rete prima che il pallone abbia oltrepassato interamente la linea di porta (fra i pali, come stabilito dalla Regola 1), e si rende immediatamente conto del proprio errore, il gioco viene ripreso con una rimessa dell'arbitro.



2. SQUADRA VINCENTE

La squadra che segna il maggior numero di reti sarà la vincente. Se entrambe le squadre segnano lo stesso numero di reti o non ne segnano alcuna, la gara risulterà pari.

Quando il Regolamento della competizione prescrive che una squadra venga dichiarata vincente al termine di una gara o di una eliminatória di andata e ritorno conclusasi in parità di punteggio, le sole procedure ammesse per determinare la vincente sono:

- regola delle reti segnate in trasferta;
- due uguali periodi di gioco supplementari della durata massima di 5 minuti ciascuno. Le Regole della competizione devono stabilire la durata massima dei due uguali tempi supplementari;
- tiri di rigore.

Una combinazione delle suddette procedure può essere utilizzata.

3. I TIRI DI RIGORE

I tiri di rigore vengono eseguiti dopo che la gara è terminata e, salvo disposizioni contrarie, si applicano le pertinenti Regole del gioco del Calcio a Cinque.

I tiri di rigore non fanno parte della gara.

Procedura

Prima dell'inizio dei tiri di rigore

- A meno che non ci siano altri elementi da prendere in considerazione (ad esempio: condizioni del rettangolo di gioco, sicurezza, posizionamento delle telecamere ecc.) oppure le regole della competizione prevedano altrimenti, l'arbitro effettua il sorteggio per determinare la porta verso la quale eseguire i tiri.
- L'arbitro procede ad un altro sorteggio lanciando una moneta e il capitano della squadra che lo vince decide se eseguire il primo o il secondo tiro.
- Tutti i calciatori titolari e di riserva possono eseguire i tiri di rigore, ad eccezione di coloro i quali, al termine dei tempi supplementari, siano infortunati oppure siano stati espulsi.
- Ciascuna squadra è responsabile di scegliere, tra i calciatori aventi titolo, l'ordine nel quale eseguiranno i tiri. Gli arbitri non devono essere informati dell'ordine.
- Se, al termine di una gara o dei tempi supplementari, e prima dell'esecuzione dei tiri, una squadra ha un numero di calciatori maggiore di quello della squadra avversaria (inclusi i calciatori di riserva) può scegliere di ridurre tale numero per eguagliarlo a quest'ultima e gli avversari e gli arbitri devono essere informati del nome e del numero di ciascun calciatore escluso. Ogni calciatore così escluso non potrà partecipare ai tiri (con l'eccezione di seguito descritta).

- Un portiere, che prima o durante l'esecuzione dei tiri non è in condizione di continuare potrà essere sostituito da un calciatore titolare o di riserva escluso per eguagliare il numero degli avversari ma il portiere rimpiazzato non potrà più prendere parte ai tiri né eseguirne uno.
- Se il portiere ha già eseguito un tiro, il sostituto non potrà eseguirne uno fino alla successiva sequenza di tiri.

Durante l'esecuzione dei tiri di rigore

- Soltanto i calciatori aventi titolo ad eseguire i tiri e gli ufficiali di gara sono autorizzati a rimanere sul rettangolo di gioco

- Tutti i calciatori aventi titolo, eccetto colui che esegue il tiro e i due portieri, devono restare all'interno del cerchio di centrocampo o sulla linea mediana o immediatamente dietro ad essa;
- Il portiere, il cui compagno esegue il tiro, deve rimanere sul rettangolo di gioco all'esterno dell'area di rigore in cui si eseguono i tiri, approssimativamente in linea ma ad almeno a 5 metri dal punto del calcio di rigore, dalla parte opposta rispetto alle panchine e al secondo arbitro.
- Ogni calciatore avente titolo ad eseguire un tiro può in qualsiasi momento assumere il ruolo di portiere.
- Il tiro è completato quando il pallone cessa di muoversi, esce fuori dal rettangolo di gioco o l'arbitro interrompe il gioco per qualsiasi infrazione alle Regole; chi esegue il tiro non può giocare il pallone una seconda volta.
- L'arbitro annota i tiri eseguiti.
- Il portiere che commette un'infrazione che causa la ripetizione del tiro deve essere ammonito.
- Se chi esegue il tiro viene sanzionato per un'infrazione commessa dopo che gli arbitri hanno fischiato per l'esecuzione del tiro, quest'ultimo viene annotato come "non realizzato" e il calciatore ammonito.
- Se sia il portiere sia chi esegue il tiro commettono un'infrazione allo stesso tempo:
 - se il tiro viene sbagliato (non entra in porta) o parato, deve essere ripetuto ed entrambi i calciatori ammoniti;
 - se il tiro è segnato (entra in porta), la rete non viene convalidata, il tiro annotato come "non realizzato" e chi ha eseguito il tiro ammonito.
- Se durante l'esecuzione dei tiri di rigore, viene ridotto il numero di calciatori di una squadra, la squadra con un numero maggiore di calciatori può scegliere di ridurre tale numero per eguagliarlo a quest'ultima e gli arbitri devono essere informati del nome e del numero di ciascun calciatore escluso. Ogni calciatore così escluso non potrà partecipare ai tiri (con l'eccezione di quanto sopra descritto)

Entrambe le squadre eseguono cinque tiri, in conformità con le condizioni seguenti:

- I tiri vengono eseguiti alternativamente dalle squadre

- Ogni tiro viene eseguito da un calciatore diverso e tutti i calciatori aventi titolo devono eseguirne uno prima che ciascuno ne possa eseguire un secondo.
- Il precedente principio si applica per ogni successiva sequenza di tiri, ma una squadra può cambiare l'ordine di chi esegue i tiri.
- Se, prima che entrambe le squadre abbiano eseguito i loro cinque tiri, una di esse ha segnato più reti di quelle che l'altra potrebbe realizzare terminando la serie dei tiri, l'esecuzione sarà interrotta
- Se, dopo che le due squadre hanno eseguito i cinque tiri, entrambe hanno segnato lo stesso numero di reti o non ne hanno segnata alcuna, si proseguirà fino a quando una squadra avrà segnato una rete in più dell'altra, dopo lo stesso numero di tiri.
- L'esecuzione dei tiri non deve essere ritardata a causa di un calciatore che esce dal rettangolo di gioco. Il tiro del calciatore sarà considerato non realizzato se egli non ritornerà in tempo per eseguirne uno.

4. RETI SEGNATE IN TRASFERTA

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

Regola 11 - Fuorigioco

Non esiste il fuorigioco nel Calcio a Cinque

Regola 12 - Falli e scorrettezze

I calci di punizione diretti e indiretti e i calci di rigore possono essere assegnati soltanto per infrazioni commesse quando il pallone è in gioco.

1. CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO

Un calcio di punizione diretto è assegnato se un calciatore commette una delle seguenti infrazioni contro un avversario in un modo considerato dagli arbitri negligente, imprudente o con vigoria sproporzionata:

- caricare
- saltare addosso
- dare o tentare di dare un calcio
- spingere
- colpire o tentare di colpire (compreso con la testa)
- effettuare un tackle o un contrasto
- sgambettare o tentare di sgambettare

Se un'infrazione comporta un contatto è punita con un calcio di punizione diretto o di rigore.

- “Negligenza”: significa che il calciatore mostra una mancanza di attenzione o considerazione nell'effettuare un contrasto o che agisce senza precauzione. Non è necessario alcun provvedimento disciplinare.
- “Imprudenza”: significa che il calciatore agisce con noncuranza del pericolo o delle conseguenze per l'avversario e per questo deve essere ammonito.
- Con “vigoria sproporzionata”: significa che il calciatore eccede nell'uso della forza necessaria e mette in pericolo l'incolumità di un avversario e per questo deve essere espulso.

Un calcio di punizione diretto è parimenti assegnato se un calciatore commette una delle seguenti infrazioni:

-
- un fallo di mano (ad eccezione del portiere nella propria area di rigore)
 - trattiene un avversario
 - ostacola un avversario venendo a contatto con lui
 - morde o sputa a qualcuno
 - lancia/calcia un oggetto contro il pallone, un avversario o un ufficiale di gara o tocca il pallone con un oggetto tenuto in mano

Tutte le infrazioni elencate in questa sezione sono da considerare falli cumulativi.

Il fallo di mano

Eccetto per i portieri nella loro area di rigore, è un'infrazione se un calciatore:

- tocca intenzionalmente il pallone con la mano o il braccio, compreso se muove la mano o il braccio verso il pallone
- ottiene il possesso/controllo del pallone dopo che questo ha toccato le sue mani/braccia e poi:
 - segna nella porta avversaria
 - crea un'opportunità di segnare una rete

Eccetto per i portieri nella loro area di rigore, è di solito un'infrazione se un calciatore:

- tocca il pallone con le mani/braccia quando:
 - queste sono posizionate in modo innaturale, aumentando lo spazio occupato dal corpo
 - queste sono al di sopra dell'altezza delle sue spalle (a meno che il calciatore non giochi intenzionalmente con un'altra parte del corpo il pallone che poi tocca le mani/braccia)

Le suddette infrazioni si concretizzano anche se il pallone tocca le mani/braccia del calciatore provenendo direttamente dalla testa o dal corpo (compresi i piedi) di un altro calciatore che è vicino.

È una infrazione se qualsiasi calciatore, incluso il portiere, segna nella porta avversaria direttamente con le mani o con le braccia, anche se accidentalmente.

Ad eccezione delle suddette infrazioni, di solito non è un'infrazione se il pallone tocca le mani/braccia del calciatore:

- se proviene direttamente dalla testa o dal corpo (compresi i piedi) del calciatore stesso
- se proviene direttamente dalla testa o dal corpo (compresi i piedi) di un altro calciatore che è vicino
- se mani/braccia sono vicine al corpo e non si trovano in posizione innaturale tale da aumentare lo spazio occupato dal corpo quando un calciatore cade a terra e mani/braccia sono tra corpo e rettangolo di gioco per sostenere il corpo, ma non estese lateralmente o verticalmente lontane dal corpo

Fuori della propria area di rigore, il portiere è soggetto alle stesse restrizioni degli altri calciatori per quanto riguarda il contatto tra pallone e mani/braccia. Se il portiere tocca il pallone con le mani/braccia all'interno della propria area di rigore, quando ciò non è consentito, verrà assegnato un calcio di punizione indiretto, ma non sarà assunto alcun provvedimento disciplinare.

2. CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO

Un calcio di punizione indiretto è assegnato se un calciatore:

- gioca in modo pericoloso (come definito qui di seguito);
- ostacola la progressione di un avversario senza che ci sia contatto fisico;
- protesta, usa un linguaggio e/o dei gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi o compie altre infrazioni verbali;
- impedisce al portiere di liberarsi del pallone che ha tra le mani oppure calcia o tenta di calciare il pallone quando il portiere è in procinto di spossarsene o lanciarlo;
- commette qualunque altra infrazione, non menzionata nelle Regole del Calcio a Cinque, per la quale il gioco viene interrotto per ammonire o espellere un calciatore.

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

- controlla il pallone con le mani o con i piedi nella propria metà del rettangolo di gioco per più di quattro secondi
- dopo aver giocato il pallone, in qualsiasi punto del rettangolo di gioco, lo tocca di nuovo nella propria metà del rettangolo di gioco, dopo che gli è stato passato volontariamente da un compagno di squadra senza che sia stato toccato o giocato da un avversario
- tocca il pallone con le mani o con le braccia all'interno della propria area di rigore dopo che gli è stato volontariamente passato con i piedi da un compagno di squadra
- tocca il pallone con le mani o con le braccia all'interno della propria area di rigore dopo averlo ricevuto direttamente da una rimessa laterale eseguita da un compagno di squadra
- laddove ciò sia vietato dalle Regole della competizione, lancia il pallone oltre la linea mediana, (il calcio di punizione deve essere eseguito dal punto in cui il pallone ha oltrepassato la linea mediana).

Si considera che un portiere abbia il controllo del pallone quando:

- il pallone è tra le sue mani o tra la mano e una superficie qualsiasi (ad esempio: il rettangolo di gioco, il proprio corpo) o toccandolo con qualsiasi parte delle braccia o delle mani:
- tiene il pallone sulla mano aperta
- fa rimbalzare il pallone sul rettangolo di gioco o lo lancia in aria.

Giocare in modo pericoloso

Per "giocare in modo pericoloso" si intende una qualsiasi azione di un calciatore che, nel tentativo di giocare il pallone, mette in pericolo l'incolumità di qualcuno (incluso sé stesso) o impedisce ad un avversario vicino di giocare il pallone per timore di infortunarsi. Una sforbiciata o una rovesciata sono permesse purché, a giudizio degli arbitri, non costituiscano pericolo per un avversario.

Ostacolare la progressione di un avversario senza contatto

“Ostacolare la progressione di un avversario” significa mettersi sulla traiettoria dell’avversario per ostruirlo, bloccarlo, farlo rallentare o costringerlo ad un cambio di direzione quando il pallone non è a distanza di gioco da entrambi i calciatori.

Tutti i calciatori hanno diritto a prendere una posizione sul rettangolo di gioco; trovarsi nella traiettoria di un avversario non è lo stesso che ostacolare la sua progressione mettendosi nella traiettoria.

Un calciatore può proteggere il pallone interponendosi tra un avversario e il pallone stesso, se quest’ultimo è a distanza di gioco e l’avversario non è tenuto lontano utilizzando le braccia o il corpo. Se il pallone si trova a distanza di gioco, il calciatore può essere caricato da un avversario nei limiti previsti dalle Regole.

Bloccare un avversario

Il “blocco” di un avversario può essere considerato una tattica legittima nel Calcio a Cinque, a condizione che il calciatore che blocca l'avversario sia fermo al momento del contatto e non causi deliberatamente un contatto muovendosi o estendendo il proprio corpo sulla traiettoria dell'avversario, e l'avversario abbia l'opportunità di eludere il blocco stesso. Un blocco può essere effettuato contro un avversario sia che abbia o non abbia il possesso del pallone.

3. PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

Gli arbitri hanno l'autorità di assumere provvedimenti disciplinari dal momento in cui entrano sul rettangolo di gioco per il sopralluogo pre-gara fino al momento in cui lo abbandonano, dopo la fine della gara (compresi i tiri di rigore).

Se, prima di entrare sul rettangolo di gioco per l'inizio della gara, un calciatore o un dirigente commette un'infrazione da espulsione, gli arbitri hanno l'autorità di inibire al calciatore o al dirigente di prendere parte alla gara; gli arbitri riporteranno ogni altra scorrettezza nel rapporto di gara.

Un calciatore o un dirigente che si trova sul rettangolo di gioco o al di fuori dello stesso e commette un'infrazione contro qualsiasi altra persona o contro le Regole del Gioco del Calcio a Cinque, deve essere sanzionato in base all'infrazione commessa.

Il cartellino giallo è utilizzato per comunicare un'ammonizione e il cartellino rosso è utilizzato per comunicare un'espulsione.

Il cartellino rosso o giallo può essere mostrato soltanto ad un calciatore titolare, di riserva o ad un dirigente.

CALCIATORI TITOLARI E DI RISERVA

Ritardare la ripresa del gioco per mostrare un cartellino

Una volta che gli arbitri hanno deciso di ammonire o espellere un calciatore, il gioco non dovrà essere ripreso fino a che il provvedimento non sia stato notificato.

Vantaggio

Se gli arbitri applicano il vantaggio per un'infrazione per la quale un'ammonizione o un'espulsione sarebbe stata comminata se avessero interrotto il gioco, questa ammonizione o espulsione deve essere notificata alla prima interruzione di gioco, tranne per il tentativo non riuscito di negare un'evidente opportunità di segnare una rete, nel qual caso il calciatore sarà ammonito per comportamento antisportivo anziché essere espulso.

Il vantaggio non deve essere applicato in situazioni concernenti un grave fallo di gioco, una condotta violenta o un'infrazione che comporta una seconda ammonizione o il sesto (o successivi) falli cumulativi, a meno che ci sia una chiara opportunità di segnare una rete. In questo caso, gli arbitri dovranno espellere il calciatore alla prima interruzione di gioco. Se, però, il calciatore gioca il pallone o contrasta/interferisce con un avversario, gli arbitri interromperanno il gioco, espelleranno il calciatore e riprenderanno il gioco con un calcio di punizione indiretto, a meno che il calciatore commetta un'infrazione più grave.

Se viene applicato il vantaggio e, dopo che è stata segnata una rete, viene comminata una seconda ammonizione o una espulsione diretta, la squadra sanzionata continuerà con lo

stesso numero di calciatori, con un calciatore che sostituirà il calciatore espulso. Se non viene segnata una rete, la squadra continuerà con un calciatore in meno.

Se un difendente inizia a trattenere un attaccante fuori dell'area di rigore e prosegue a trattenerlo all'interno di questa, gli arbitri devono assegnare un calcio di rigore.

Infrazioni passibili di ammonizione

Un calciatore deve essere ammonito se:

- ritarda la ripresa del gioco;
- protesta con parole e gesti;
- entra o rientra sul rettangolo di gioco senza la preventiva autorizzazione degli arbitri o infrange la procedura della sostituzione;
- non rispetta la distanza prescritta quando il gioco viene ripreso con un calcio d'angolo, un calcio di punizione o una rimessa dalla linea laterale;
- infrange ripetutamente le regole del gioco (non è definito un numero specifico di infrazioni che definiscono la "ripetività") è colpevole di comportamento antisportivo.

Un calciatore di riserva deve essere ammonito se:

- ritarda la ripresa del gioco;
- protesta con parole o gesti;
- entra sul rettangolo di gioco infrangendo la procedura della sostituzione;
- è colpevole di comportamento antisportivo

Laddove vengano commesse due distinte infrazioni da ammonizione (anche in rapida successione), devono essere sanzionate con due ammonizioni, ad esempio se un calciatore non entra sul rettangolo di gioco dall'area delle sostituzioni e commette un contrasto imprudente o interrompe un attacco promettente con un fallo/fallo di mano, ecc.

Ammonizioni per comportamento antisportivo

Ci sono differenti circostanze nelle quali un calciatore deve essere ammonito per comportamento antisportivo, compreso se:

- tenta di ingannare gli arbitri, ad esempio fingendo un infortunio o di aver subito un fallo (simulazione);
- commette in modo imprudente una delle infrazioni sanzionabili con un calcio di punizione diretto;
- tocca deliberatamente il pallone con le mani per interferire o interrompere una promettente azione d'attacco;
- commette un fallo che interferisce o interrompe una promettente azione d'attacco, eccetto il caso in cui gli arbitri assegnano un calcio di rigore per un'infrazione derivante da un tentativo di giocare il pallone;
- nega ad un avversario un'evidente opportunità di segnare una rete con un'infrazione derivante da un tentativo di giocare il pallone e gli arbitri assegnano un calcio di rigore;
- tocca intenzionalmente il pallone con la mano nel tentativo (indipendentemente che abbia successo o no) di segnare una rete o nel tentativo senza successo di evitare la segnatura di una rete;
- traccia dei segni non autorizzati sul rettangolo di gioco;
- mentre sta uscendo dal rettangolo di gioco, dopo aver ricevuto questa indicazione dagli arbitri, gioca il pallone;
- mostra una mancanza di rispetto nei riguardi dello spirito del gioco;
- usa intenzionalmente un espediente per passare il pallone (anche da calcio di punizione) al proprio portiere con la testa, il torace, il ginocchio, ecc. con lo scopo di aggirare la Regola;
- distrae verbalmente un avversario durante il gioco;
- sposta deliberatamente o ribalta la porta (senza negare alla squadra avversaria una rete o un'opportunità di segnare una rete)

Festeggiamenti di una rete

I calciatori possono festeggiare la segnatura di una rete, ma tale festeggiamento non deve essere eccessivo; i festeggiamenti con coreografie non devono essere incoraggiati e non devono causare eccessiva perdita di tempo.

Uscire dal rettangolo di gioco per festeggiare una rete non è di per sé un'infrazione passibile di ammonizione, ma i calciatori devono ritornare sul rettangolo di gioco il più rapidamente possibile.

Un calciatore deve essere ammonito, anche se la rete non viene convalidata, se:

- si avvicina agli spettatori in un modo che causa problemi di sicurezza e/o di incolumità
- fa gesti o agisce in un modo provocatorio o derisorio
- si copre la testa o il volto con una maschera o altro oggetto simile
- si toglie la maglia o copre la testa con la maglia

Infrazioni passibili di espulsione

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

- nega alla squadra avversaria la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete, con un fallo di mano (eccetto il portiere all'interno della propria area di rigore) o muovendo o ribaltando la porta (impedendo in tal modo al pallone di superare la linea di porta)
- nega la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete (qualora la porta non sia presidiata dal portiere difendente) ad un avversario il cui movimento complessivo è verso la porta, commettendo un'infrazione punibile con un calcio di punizione (a meno che non si verifichi quanto sotto riportato)
- è colpevole di un grave fallo di gioco
- morde o sputa a qualcuno
- è colpevole di condotta violenta
- usa un linguaggio o fa dei gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi
- riceve una seconda ammonizione nella medesima gara

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

Negare la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete (D.O.G.S.O.)

Se un calciatore nega alla squadra avversaria la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete con un fallo di mano, il calciatore dovrà essere espulso, a prescindere dal punto in cui avviene l'infrazione.

Se un calciatore, all'interno della propria area di rigore, commette un'infrazione contro un avversario, al quale nega un'evidente opportunità di segnare una rete e gli arbitri assegnano un calcio di rigore, il calciatore colpevole dovrà essere ammonito se l'infrazione deriva da un tentativo di giocare il pallone; in tutte le altre circostanze (ad esempio: trattenere, spingere, tirare, mancanza di possibilità di giocare il pallone, ecc.) il calciatore colpevole dovrà essere espulso.

Un calciatore titolare o di riserva o un dirigente, che entra sul rettangolo di gioco senza la necessaria autorizzazione degli arbitri, o in violazione della procedura della sostituzione ed interferisce con il gioco, commettendo un'infrazione che nega alla squadra avversaria la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete, è colpevole di un'infrazione da espulsione.

I seguenti criteri devono essere presi in considerazione nel determinare se si tratta di una situazione di DOGSO:

- La distanza tra il punto in cui è stata commessa l'infrazione e la porta
- La direzione generale dell'azione di gioco
- La probabilità di mantenere o guadagnare il controllo del pallone
- La posizione, ed il numero dei calciatori di movimento difendenti, e del portiere
- Se la porta è presidiata oppure meno

Se un portiere si trova proprio davanti alla propria porta a difesa di essa, si considera che non possa essere commessa un'infrazione di DOGSO, anche se la situazione di gioco soddisfa gli altri criteri per la DOGSO.

Se un portiere commette un'infrazione che nega alla squadra avversaria un'evidente opportunità di segnare una rete, oppure nega alla squadra avversaria una rete o un'evidente opportunità di segnarla toccando il pallone con le mani fuori dall'area di rigore quando la sua porta è incustodita o presidiata solo da un calciatore difendente di movimento, che si trova dietro il portiere, il portiere è considerato colpevole di un'infrazione di DOGSO.

Se il numero dei calciatori della squadra attaccante è maggiore del numero di calciatori della squadra difendente (eccetto il portiere) a difesa della porta, questa sarà considerata una situazione di DOGSO.

Grave fallo di gioco

Un tackle o un contrasto che mette in pericolo l'incolumità di un avversario o è commesso con vigoria sproporzionata o brutalità deve essere sanzionato come grave fallo di gioco.

Qualsiasi calciatore che, in un contrasto per il possesso del pallone, colpisca un avversario da davanti, di lato o da dietro, utilizzando una o entrambe le gambe, con vigoria sproporzionata o che metta in pericolo l'incolumità di un avversario, si rende colpevole di un grave fallo di gioco.

Condotta violenta

Un calciatore si rende colpevole di condotta violenta quando usa o tenta di usare vigoria sproporzionata o brutalità contro un avversario in mancanza di contesa per il pallone, o contro qualsiasi altra persona, a prescindere dal fatto che si concretizzi o no un contatto.

La condotta violenta si può verificare sul rettangolo di gioco o al di fuori di esso, con il pallone in gioco o non in gioco.

Il vantaggio non deve essere applicato in situazioni che implicano una condotta violenta, a meno che ci sia una chiara opportunità di segnare una rete. In quest'ultimo caso gli arbitri dovranno espellere il calciatore reo di condotta violenta alla prima interruzione di gioco.

Si ricorda agli arbitri che la condotta violenta spesso conduce a scontri tra più calciatori e, pertanto, devono impegnarsi attivamente al fine di impedire che ciò accada.

Un calciatore titolare o di riserva che si rende colpevole di condotta violenta deve essere espulso.

DIRIGENTI (allenatori, medici, fisioterapisti,...)

Laddove l'infrazione venga commessa e il colpevole non possa essere individuato, il primo allenatore della squadra, presente nell'area tecnica riceverà il provvedimento.

Richiamo ufficiale

Le seguenti infrazioni devono di solito comportare un richiamo ufficiale; infrazioni ripetute o plateali devono essere sanzionate con un'ammonizione o un'espulsione:

- entrare sul rettangolo di gioco in modo rispettoso/non aggressivo né provocatorio
- non cooperare con un ufficiale di gara, ad esempio ignorare una richiesta/istruzione da un assistente
- lieve dissenso (con parole o gesti) nei confronti di una decisione
- uscire occasionalmente dall'area tecnica senza commettere un'altra infrazione

Ammonizione

Le infrazioni da parte dei dirigenti passibili di ammonizione includono (ma non sono limitate a):

- non rispettare chiaramente/ripetutamente i confini della propria area tecnica
- ritardare la ripresa di gioco della propria squadra
- entrare intenzionalmente nell'area tecnica avversaria (in modo non aggressivo né provocatorio)
- dissentire con parole o gesti compreso:
 - lanciare/calciare bottigliette o altri oggetti
 - gesticolare mostrando chiara mancanza di rispetto per gli ufficiali di gara (ad esempio applausi sarcastici)

- gesticolare eccessivamente/ripetutamente per richiedere un cartellino rosso o giallo
- gesticolare o agire in modo provocatorio
- tenere un continuo comportamento inaccettabile (comprese ripetute infrazioni passibili di richiamo)
- mostrare una mancanza di rispetto per il gioco

Espulsione

Le infrazioni passibili di espulsione includono (ma non sono limitate a):

- ritardare la ripresa di gioco della squadra avversaria, ad esempio trattenendo il pallone, calciandolo lontano, ostacolando il movimento di un calciatore
- uscire intenzionalmente dall'area tecnica per
 - mostrare dissenso o protestare nei confronti di un ufficiale di gara
 - comportarsi in modo provocatorio
- entrare nell'area tecnica avversaria in modo aggressivo o provocatorio
- lanciare/calciaare intenzionalmente un oggetto nel rettangolo di gioco
- entrare sul rettangolo di gioco per
 - affrontare un ufficiale di gara (compreso alla fine del primo o del secondo periodo di gioco)
 - interferire con il gioco, con un calciatore avversario o con un ufficiale di gara
- tenere un comportamento aggressivo (compreso sputare o mordere) nei confronti di qualsiasi altra persona
- ricevere una seconda ammonizione nella stessa gara
- usare un linguaggio o fare dei gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi
- comportarsi in modo inappropriato come conseguenza dell'uso di strumenti di comunicazione/elettronici o utilizzare strumenti di comunicazione/elettronici non autorizzati
- condotta violenta

Infrazioni relative al lancio di un oggetto (o del pallone)

In tutti i casi, gli arbitri assumono il provvedimento disciplinare appropriato:

- imprudenza, ammonisce il colpevole per comportamento antisportivo
- vigoria sproporzionata, espelle il colpevole per condotta violenta

4. RIPRESA DI GIOCO DOPO FALLI E SCORRETTEZZE

Se il pallone non è in gioco, il gioco sarà ripreso secondo la decisione precedente.

Le seguenti riprese di gioco si applicano se il pallone è in gioco e un calciatore (titolare) commette un'infrazione fisica all'interno del rettangolo di gioco contro:

- un avversario – calcio di punizione indiretto, diretto o di rigore
- un compagno, un calciatore di riserva o espulso, un dirigente o un ufficiale di gara – calcio di punizione diretto o di rigore
- un'altra persona – rimessa dell'arbitro

Tutte le infrazioni verbali sono sanzionate con un calcio di punizione indiretto.

Se quando il pallone è in gioco:

- un calciatore (titolare) commette fuori del rettangolo di gioco un'infrazione contro un ufficiale di gara o un calciatore avversario titolare o di riserva o espulso, o un dirigente;

oppure

- un calciatore di riserva sostituito o espulso, o un dirigente commette fuori del rettangolo di gioco un'infrazione contro, o interferisce con, un calciatore titolare avversario o un ufficiale di gara;

il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione eseguito dalla linea perimetrale nel punto più vicino a quello in cui è accaduta l'infrazione/interferenza; sarà assegnato un calcio di rigore se è un'infrazione punibile con un calcio di punizione diretto e il punto più vicino si trova sulla parte della linea di porta che appartiene all'area di rigore della squadra del calciatore colpevole.

Se un'infrazione viene commessa fuori del rettangolo di gioco da un calciatore titolare contro un calciatore titolare o di riserva o un dirigente della propria squadra, il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto sulla linea perimetrale più vicina al punto in cui si è verificata l'infrazione.

Se un calciatore tocca il pallone con un oggetto (scarpa, parastinchi, ecc.) tenuto in mano, il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione diretto (o calcio di rigore).

Se un calciatore titolare, che è all'interno o all'esterno del rettangolo di gioco lancia o calcia un oggetto (diverso dal pallone di gara) contro un calciatore avversario titolare, o lancia o calcia un oggetto (compreso il pallone) contro un calciatore di riserva o espulso o un dirigente avversario, o un ufficiale di gara o contro il pallone di gara, il gioco viene ripreso con un calcio di punizione diretto dal punto in cui l'oggetto ha colpito o stava per colpire la persona o il pallone, o con un calcio di rigore, se tale punto è all'interno dell'area di rigore del calciatore colpevole. Se questa posizione è fuori del rettangolo di gioco il calcio di punizione verrà eseguito dal punto più vicino sulla linea perimetrale; sarà assegnato un calcio di rigore se il punto più vicino sulla linea perimetrale si trova sulla parte della linea di porta che appartiene all'area di rigore della squadra del calciatore colpevole.

Se un calciatore di riserva o espulso, un calciatore titolare temporaneamente fuori dal rettangolo di gioco o un dirigente lancia o calcia un oggetto sul rettangolo di gioco e interferisce con il gioco, con un avversario o con un ufficiale di gara, il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione diretto dal punto in cui l'oggetto ha interferito con il gioco o ha colpito o stava per colpire l'avversario, l'ufficiale di gara o il pallone (o con un calcio di rigore se questo è all'interno dell'area di rigore del colpevole).

Regola 13 - i calci di punizione

1. TIPI DI CALCI DI PUNIZIONE

I calci di punizione diretti e indiretti vengono assegnati alla squadra avversaria di un calciatore titolare, di riserva o espulso, o di un dirigente colpevole di un'infrazione.

Il conteggio dei quattro secondi deve essere segnalato in maniera evidente da uno degli arbitri durante l'esecuzione di un calcio di punizione diretto o indiretto.

L'indicazione del calcio di punizione indiretto

Gli arbitri indicano un calcio di punizione indiretto sollevando un braccio al di sopra della testa e mantenendolo in questa posizione durante l'esecuzione e fino a che il pallone non tocchi un altro calciatore o cessi di essere in gioco.

Un calcio di punizione indiretto deve essere ripetuto se gli arbitri omettono di effettuare tale segnalazione e il pallone viene calciato direttamente in porta.

Il pallone entra in porta

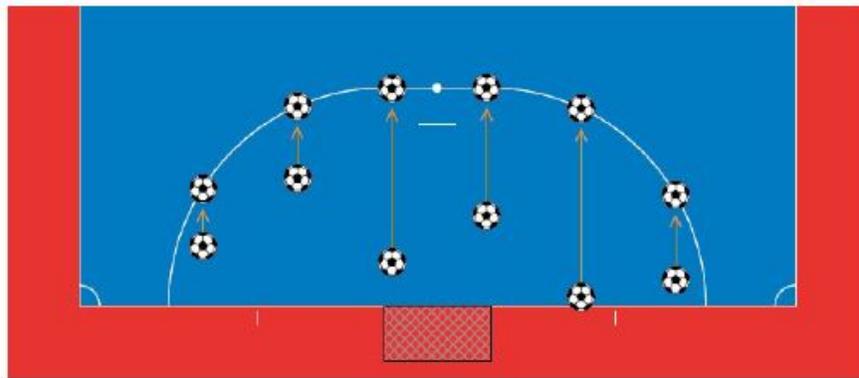
- Se un calcio di punizione diretto è calciato direttamente nella porta avversaria, la rete è valida.
- Se un calcio di punizione indiretto è calciato direttamente nella porta avversaria, verrà assegnata una rimessa dal fondo alla squadra avversaria (a meno che gli arbitri omettono di effettuare il segnale previsto per il calcio di punizione indiretto).
- Se un calcio di punizione diretto o indiretto è calciato direttamente nella propria porta, viene assegnato un calcio d'angolo.

2. PROCEDURA

Tutti i calci di punizione vengono eseguiti:

- entro quattro secondi;
- dal punto in cui viene commessa l'infrazione, tranne:

- un calcio di punizione diretto a favore della squadra difendente all'interno della propria area di rigore, che può essere eseguito da un punto qualsiasi di detta area;
- un calcio di punizione indiretto, per una infrazione commessa all'interno dell'area di rigore o per una infrazione sanzionata quando il gioco è stato interrotto con il pallone all'interno dell'area di rigore, che verrà eseguito sulla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello dove l'infrazione è stata commessa o dove il pallone si trovava, seguendo la linea immaginaria parallela alla linea laterale (come illustrato nell'immagine seguente);



- calci di punizione per infrazioni commesse da un calciatore che entra, rientra o abbandona il rettangolo di gioco senza autorizzazione, che verranno eseguiti nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che lo stesso non sia stato interrotto con il pallone all'interno dell'area di rigore, nel qual caso il calcio di punizione sarà eseguito sulla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello dove si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, seguendo la linea immaginaria parallela alla linea laterale (vedi l'immagine sopra).

In ogni caso, se il calciatore commette un'infrazione al di fuori del rettangolo di gioco, il gioco riprenderà con un calcio di punizione sulla linea perimetrale più vicina al punto dove l'infrazione è stata commessa; viene assegnato un calcio di rigore se questa è una infrazione punibile con un calcio di punizione diretto e il punto della linea perimetrale più vicino si trova sulla parte della linea di porta appartenente all'area di rigore di colui che ha commesso l'infrazione.

- che le regole stabiliscano una diversa posizione.

Il pallone

- deve essere fermo e chi lo calcia non deve toccarlo di nuovo prima che sia stato toccato da un altro calciatore;
- è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente;

Finché il pallone non è in gioco, tutti gli avversari devono rimanere:

- ad almeno 5 m dal pallone;
- all'esterno dell'area di rigore per i calci di punizione che sono eseguiti all'interno dell'area di rigore avversaria.

Laddove due o più calciatori della squadra difendente formino una "barriera", tutti i calciatori della squadra attaccante devono rimanere ad almeno un metro dalla "barriera" fino a che il pallone non sia in gioco.

Un calcio di punizione può essere eseguito alzando il pallone con un piede o con entrambi i piedi simultaneamente.

Fare una finta durante l'esecuzione di un calcio di punizione per confondere gli avversari è consentito in quanto parte del gioco.

Se un calciatore, mentre sta eseguendo correttamente un calcio di punizione, calcia intenzionalmente il pallone contro un avversario al fine di poterlo rigiocare, ma non lo fa in modo negligente, imprudente o usando vigoria sproporzionata, gli arbitri consentiranno che il gioco prosegua.

3. INFRAZIONI E SANZIONI

Se, quando un calcio di punizione viene eseguito, un avversario è più vicino al pallone rispetto alla distanza prescritta, il calcio di punizione deve essere ripetuto, salvo che possa essere applicato il vantaggio; se, però, un calciatore esegue rapidamente un calcio di punizione ed un avversario che si trova a meno di 5 m dal pallone lo intercetta, gli arbitri consentiranno che il gioco prosegua. Tuttavia, un avversario che intenzionalmente

impedisce di eseguire rapidamente un calcio di punizione, dovrà essere ammonito per aver ritardato la ripresa di gioco.

Se, quando un calcio di punizione viene eseguito, un calciatore della squadra attaccante si trova a meno di un metro dalla "barriera" formata da due o più calciatori della squadra difendente, verrà assegnato un calcio di punizione indiretto.

Se, quando un calcio di punizione viene eseguito da una squadra all'interno della propria area di rigore, un avversario si trova ancora all'interno di essa perché non ha avuto il tempo di uscirne, gli arbitri consentiranno che il gioco prosegua.

Se un avversario che si trova nell'area di rigore, quando il calcio di punizione viene eseguito, o che entra in area di rigore, prima che il pallone sia in gioco, tocca o contende il pallone prima che sia in gioco, il calcio di punizione dovrà essere ripetuto.

Se, dopo che il pallone è in gioco, colui che ha eseguito il calcio di punizione tocca il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, sarà assegnato un calcio di punizione indiretto; se, però, commette un fallo di mano:

- sarà assegnato un calcio di punizione diretto;
- sarà assegnato un calcio di rigore, se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore della squadra del calciatore che ha eseguito il calcio di punizione, salvo che si tratti del portiere, nel qual caso sarà assegnato un calcio di punizione indiretto.
- Se un calcio di punizione non viene eseguito entro i quattro secondi, viene assegnato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria nel punto dove il calcio di punizione doveva essere eseguito, tranne nel caso in cui una squadra commetta l'infrazione all'interno della propria area di rigore; in questo caso il calcio di punizione indiretto sarà assegnato alla squadra avversaria sulla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quella in cui l'infrazione è stata commessa, seguendo la linea immaginaria parallela alla linea laterale (vedi l'immagine nella sezione 2 di questa Regola).

4. FALLI CUMULATIVI

- I falli cumulativi sono quelli puniti con un calcio di punizione diretto o di rigore elencati nella Regola 12.
- I falli cumulativi commessi da ciascuna delle due squadre durante ogni periodo di gioco saranno registrati nel rapporto di gara.
- Gli arbitri possono consentire al gioco di proseguire, applicando il vantaggio, se la squadra non ha già commesso cinque falli cumulativi e se alla squadra avversaria non viene negata la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete.
- Se applicano il vantaggio, gli arbitri dovranno, non appena il pallone non è più in gioco, utilizzare i segnali obbligatori per indicare, al cronometrista e al terzo arbitro, che è stato commesso un fallo cumulativo.
- Se vengono disputati i tempi supplementari, i falli accumulati nel secondo periodo di gioco regolamentare rimangono validi ai fini del conteggio.

5. CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO A PARTIRE DAL SESTO FALLO CUMULATIVO DI CIASCUNA SQUADRA PER CIASCUN PERIODO DI GIOCO (TIRO LIBERO)

Un tiro libero viene assegnato a partire dal sesto fallo cumulativo e per tutti i successivi falli commessi dalla stessa squadra in ogni periodo di gioco. In ogni caso, se il sesto fallo o i successivi falli cumulativi sono commessi all'interno della propria area di rigore, verrà invece assegnato un calcio di rigore.

Una rete può essere segnata direttamente da tiro libero e il calciatore che lo esegue deve calciare con l'intenzione di segnare una rete.

I calciatori della squadra difendente non possono formare la barriera a difesa del tiro libero.

Procedura

- Il pallone deve essere posizionato sul punto del tiro libero o nel punto dove è stata commessa l'infrazione (purché si trovi tra la linea di porta della squadra difendente e la linea immaginaria che passa dal punto del tiro libero parallela alla linea di porta e al di fuori dell'area di rigore).

-
- Se il fallo viene commesso all'interno di questa zona, il calciatore può scegliere indifferentemente di eseguire il tiro libero dal punto del tiro libero o dal punto in cui è stato commesso il fallo.
 - I pali, la traversa e la rete della porta non devono essere mossi.
 - Il calciatore che esegue il tiro libero deve essere chiaramente identificato.
 - Il portiere difendente deve essere ad una distanza minima di 5 m dal pallone finché questo non è stato calciato.
 - I calciatori, tranne colui che esegue il tiro libero, devono essere:
 - all'interno del rettangolo di gioco;
 - ad almeno 5 m dal pallone;
 - dietro il pallone;
 - fuori dall'area di rigore.
 - Dopo che i calciatori hanno preso posizione in conformità con questa Regola, gli arbitri emetteranno il fischio per l'esecuzione del tiro libero.
 - Il calciatore che esegue il tiro libero deve calciare il pallone verso la porta avversaria con l'intenzione di segnare direttamente una rete; è consentita l'esecuzione con un colpo di tacca a condizione che il pallone si muova verso la porta avversaria e vi è l'intenzione di segnare direttamente una rete.
 - Il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente.
 - Il calciatore che ha eseguito il tiro libero non può toccare di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore.
 - Se un tiro libero viene assegnato quando un periodo di gioco sta per concludersi, questo sarà considerato terminato quando il tiro libero è stato completato. Il tiro libero si considera completato quando, dopo che il pallone è in gioco, si verifica una delle seguenti situazioni:
 - Il pallone si ferma o esce dal rettangolo di gioco;
 - Il pallone viene giocato da qualsiasi calciatore (incluso colui che ha eseguito il tiro libero) ad eccezione del portiere difendente;
 - Gli arbitri fermano il gioco per una infrazione commessa da colui che esegue il tiro libero o da un suo compagno di squadra.

-
- Se un calciatore della squadra difendente (incluso il portiere) commette una infrazione ed il tiro libero viene sbagliato/parato, il tiro libero deve essere ripetuto.

Infrazioni e sanzioni

- Una volta che gli arbitri hanno autorizzato l'esecuzione del tiro libero, con l'apposito segnale, questo deve essere eseguito entro quattro secondi. Se il tiro libero non viene eseguito entro quattro secondi, un calcio di punizione indiretto è assegnato alla squadra avversaria nel punto in cui il tiro libero doveva essere eseguito.
- Se, prima che il pallone sia in gioco, si verifica una delle seguenti situazioni: calciatore che esegue il tiro o un suo compagno commette una infrazione:
 - Se il pallone entra in rete, il tiro libero deve essere ripetuto;
 - Se il pallone non entra in rete, gli arbitri fermano il gioco e lo riprendono con un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria.

Fanno eccezione le seguenti infrazioni, per le quali il gioco dovrà essere interrotto e ripreso con un calcio di punizione indiretto indipendentemente dal fatto che la rete venga segnata o meno:

- Un tiro libero non è calciato verso la porta avversaria e con l'intenzione di segnare direttamente una rete;
- Un compagno del calciatore identificato esegue al suo posto il tiro libero; gli arbitri ammoniscono il calciatore che ha eseguito il tiro;
- Il calciatore che esegue il tiro libero finge di calciare il pallone dopo che ha completato la rincorsa (fintare durante la rincorsa è permesso); gli arbitri ammoniscono il calciatore.

Il portiere difendente o un suo compagno commettono una infrazione:

- Se il pallone entra in rete, la rete viene convalidata;
- Se il pallone non entra in rete, il tiro libero deve essere ripetuto ed il calciatore reo dell'infrazione deve essere ammonito.

Un calciatore di entrambe le squadre commette una infrazione, il tiro libero deve essere ripetuto, a meno che un calciatore commetta una infrazione più grave (es. finta irregolare);

se il portiere difendente e colui che esegue il tiro libero, commettono contemporaneamente una infrazione:

- Se il tiro libero viene sbagliato o parato, deve essere ripetuto ed entrambi i calciatori devono essere ammoniti;
- Se il tiro libero viene segnato, la rete non dovrà essere convalidata, colui che ha eseguito il tiro libero deve essere ammonito ed il gioco riprenderà con un calcio di punizione indiretto a favore della squadra difendente.

Un avversario che ostacola colui che esegue il tiro libero dal dirigersi verso il pallone durante l'esecuzione del tiro libero deve essere ammonito, anche se il calciatore reo dell'infrazione rispettava la distanza minima dei 5 m. Se, dopo che il tiro libero è stato eseguito:

- Il calciatore che ha eseguito il tiro libero tocca nuovamente il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:
 - un calcio di punizione indiretto (anche in caso di fallo di mano) verrà assegnato alla squadra avversaria.
- Il pallone è toccato da un "corpo estraneo" mentre si muove verso la porta avversaria:
 - Il tiro libero sarà ripetuto, tranne che il pallone non stia entrando in porta e l'interferenza non impedisca al portiere o ad un difendente di giocarlo, nel qual caso la rete sarà convalidata se il pallone entra in porta (anche se c'è contatto con il pallone), a meno che l'interferenza non sia stata causata dalla squadra attaccante.
- Il pallone rimbalza sul rettangolo di gioco dopo che è stato respinto dal portiere, dai pali o dalla traversa e viene poi toccato da un "corpo estraneo":
 - gli arbitri interromperanno il gioco;
 - il gioco verrà ripreso con una rimessa degli arbitri nel punto in cui si trovava il pallone al momento del contatto;

Tabella riassuntiva

Esito del tiro libero		
Infrazione	Il pallone entra in rete	Il pallone non entra in rete
Invasione* di un calciatore attaccante	Il tiro libero si ripete	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente
Invasione* di un calciatore difendente	Rete valida	Il tiro libero si ripete e ammonizione del calciatore difendente
Invasione* di un calciatore difendente e di un attaccante	Il tiro libero si ripete	Il tiro libero si ripete
Infrazione del portiere difendente	Rete valida	Il tiro libero si ripete e ammonizione del portiere
Pallone calciato indietro	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente
Finta non regolamentare	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente e ammonizione del calciatore	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente e ammonizione del calciatore
Calciatore diverso da quello identificato	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente e ammonizione del calciatore non identificato	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente e ammonizione del calciatore non identificato
Infrazioni contemporanee del portiere e di chi esegue il tiro	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente e ammonizione del calciatore	Ripetizione del tiro libero ed ammonizione di entrambi i calciatori

Invasione* = calciatore che, prima che il pallone sia in gioco, si avvicina a meno di 5 m dal punto del calcio del tiro libero oppure sopravanza la linea del pallone oppure entra nell'area di rigore

Regola 14 - Il calcio di rigore

Un calcio di rigore viene assegnato se un calciatore commette una delle infrazioni punibili con un calcio di punizione diretto, all'interno della propria area di rigore o fuori dal rettangolo di gioco, secondo quanto previsto nelle Regole 12.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rigore.

1. PROCEDURA

Il pallone deve essere fermo sul punto del calcio di rigore e i pali della porta, la traversa e la rete della porta non devono essere mossi.

Il calciatore incaricato di eseguire il calcio di rigore deve essere chiaramente identificato.

Il portiere difendente deve rimanere sulla linea di porta, tra i pali, senza toccare la traversa, i pali o la rete della porta, facendo fronte a chi esegue il tiro, fino a quando il pallone non sia stato calciato.

Tutti i calciatori, tranne l'incaricato del tiro e il portiere, devono posizionarsi:

- sul rettangolo di gioco;
- ad almeno 5 m dal punto del calcio di rigore;
- dietro il punto del calcio di rigore;
- fuori dell'area di rigore.

Dopo che i calciatori hanno preso posizione in conformità con questa Regola, uno degli arbitri emette il fischio per l'esecuzione del calcio di rigore.

Il calciatore che esegue il calcio di rigore deve calciare il pallone in avanti; è consentita l'esecuzione con un colpo di tacco purché il pallone si muova in avanti.

Quando il pallone viene calciato, il portiere difendente deve avere almeno parte di un piede che tocca la linea di porta o che sia in linea con essa.

Il pallone è in gioco quando viene calciato in avanti e si muove chiaramente.

Il calciatore che ha eseguito il tiro non può toccare di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore.

Se un calcio di rigore viene assegnato quando un periodo di gioco sta per terminare, il periodo verrà considerato concluso una volta completato il calcio di rigore.

Il tiro è considerato completato quando, dopo che il pallone è in gioco, si verifichi una delle seguenti condizioni:

- il pallone cessa di muoversi o esce dal rettangolo di gioco;
- il pallone è giocato da qualsiasi calciatore (incluso colui che ha eseguito il tiro) diverso dal portiere difendente;
- gli arbitri interrompono il gioco per un'infrazione commessa dal calciatore che ha eseguito il tiro o da un altro calciatore appartenente alla squadra che ha eseguito il tiro.

Se un calciatore della squadra difendente (incluso il portiere) commette un'infrazione e la rete non viene segnata, il calcio di rigore sarà ripetuto.

2. INFRAZIONI E SANZIONI

Una volta che gli arbitri hanno emesso il fischio per l'esecuzione di un calcio di rigore, il tiro deve essere eseguito; se non viene eseguito, uno degli arbitri può assumere provvedimenti disciplinari prima di emettere il nuovo fischio per l'esecuzione del calcio di rigore.

Se, prima che il pallone sia in gioco, si verifica una delle seguenti situazioni:

- il calciatore che esegue il calcio di rigore o un suo compagno commettono un'infrazione:
 - se il pallone entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto se il pallone non entra in porta, gli arbitri dovranno interrompere il gioco e assegnare un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria;
 - fanno eccezione le seguenti infrazioni, per le quali il gioco dovrà essere interrotto e ripreso con un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria, indipendentemente dal fatto che la rete venga segnata o no:

- un calcio di rigore viene calciato all'indietro;
- un compagno del calciatore identificato esegue il calcio di rigore; gli arbitri ammoniscono il calciatore che ha eseguito il tiro;
- una volta che il calciatore ha completato la rincorsa fa finta di calciare il pallone; gli arbitri ammoniscono il calciatore (è consentito, però, fare una finta durante la rincorsa).
- il portiere o un suo compagno commettono un'infrazione:
 - se il pallone entra in porta, la rete dovrà essere convalidata;
 - se il pallone non entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto ed il reo verrà ammonito.
- uno o più calciatori di ciascuna squadra commettono un'infrazione, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto, a meno che un calciatore commetta un'infrazione più grave (ad esempio, fa una finta irregolare); nel caso in cui sia il portiere, sia chi esegue il tiro commettono un'infrazione allo stesso tempo:
 - se la rete non viene segnata, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto ed entrambi i calciatori ammoniti;
 - se la rete viene segnata, non dovrà essere convalidata, colui che ha eseguito il tiro verrà ammonito ed il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto per la squadra difendente.

Un avversario che impedisce al calciatore incaricato del tiro di muoversi verso il pallone quando deve essere eseguito un calcio di rigore deve essere ammonito, anche se l'autore dell'infrazione stava rispettando la distanza minima di 5 m

Se, dopo l'esecuzione del calcio di rigore:

- chi lo ha eseguito tocca il pallone di nuovo, prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore;
 - sarà assegnato un calcio di punizione indiretto (o diretto, in caso di fallo di mano) alla squadra avversaria;
- il pallone viene toccato da un "corpo estraneo" mentre si muove in avanti:
 - il calcio di rigore dovrà essere ripetuto tranne che il pallone non stia entrando in porta e l'interferenza non impedisca al portiere o ad un

difendente di giocarlo, nel qual caso la rete sarà convalidata se il pallone entra in porta (anche se c'è contatto con il pallone), a meno che l'interferenza non sia stata causata dalla squadra attaccante;

- il pallone rimbalza sul rettangolo di gioco, dopo essere stato respinto dal portiere o dai pali o dalla traversa e viene poi toccato da un "corpo estraneo":
 - gli arbitri interromperanno il gioco;
 - il gioco verrà ripreso con una rimessa degli arbitri nel punto in cui si trovava il pallone al momento del contatto.

3. TABELLA RIASSUNTIVA

Esito del calcio di rigore		
Infrazione	Rete segnata	Rete non segnata
Invasione* di un calciatore attaccante	Il calcio di rigore si ripete	Calcio di punizione indiretto a favore dei difendenti
Invasione* di un calciatore difendente	Rete valida	Il calcio di rigore si ripete ed ammonizione del difendente
Invasione* di un calciatore difendente e di un attaccante	Il calcio di rigore si ripete	Il calcio di rigore si ripete
Infrazione commessa dal portiere difendente	Rete valida	Il calcio di rigore si ripete ed ammonizione del portiere
Pallone calciato all'indietro	Calcio di punizione indiretto a favore dei difendenti	Calcio di punizione indiretto a favore dei difendenti
Chi calcia fa una finta non regolamentare	Calcio di punizione indiretto a favore dei difendenti ed ammonizione per l'incaricato del tiro	Calcio di punizione indiretto a favore dei difendenti ed ammonizione per l'incaricato del tiro
Calcchia un compagno	Calcio di punizione	Calcio di punizione

diverso da chi era stato identificato	indiretto a favore dei difendenti ed ammonizione di colui che calcia	indiretto a favore dei difendenti ed ammonizione di colui che calcia
Infrazioni commesse contemporaneamente dal portiere difendente e da chi esegue il tiro	Calcio di punizione indiretto a favore dei difendenti ed ammonizione di colui che calcia	Ripetizione del calcio di rigore ed ammonizione per l'incaricato del tiro e per il portiere

Invasione* = calciatore che, prima che il pallone sia in gioco, si avvicina a meno di 5 m dal punto del calcio di rigore o a meno di 10 m dalla linea di porta avversaria oppure entra nell'area di rigore

Regola 15 - La rimessa dalla linea laterale

Una rimessa dalla linea laterale viene assegnata alla squadra avversaria del calciatore che per ultimo ha toccato il pallone prima che questo abbia interamente superato la linea laterale, sia a terra sia in aria, o quando il pallone colpisce il soffitto mentre è in gioco.

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

- se il pallone entra nella porta avversaria, sarà assegnato una rimessa dal fondo;
- se il pallone entra nella porta di chi ha eseguito la rimessa dalla linea laterale, sarà assegnato un calcio d'angolo.

1. PROCEDURA

Al momento di calciare il pallone:

- il pallone deve essere fermo sul punto della linea laterale dove è uscito dal rettangolo di gioco o sul punto più vicino a quello dove ha toccato il soffitto;
- tutti gli avversari devono stare ad almeno 5 m dal punto in cui la rimessa laterale deve essere eseguita.

Il pallone è in gioco quando è calciato e si muove chiaramente.

La rimessa dalla linea laterale deve essere eseguita entro quattro secondi dal momento in cui la squadra è pronta ad eseguirla o da quando l'arbitro segnala che la squadra è pronta a rimettere il pallone in gioco.

Se il pallone viene calciato e, dopo essere stato in gioco, esce dal rettangolo di gioco dalla medesima linea laterale dove è stata effettuata la rimessa senza che il pallone sia stato toccato da un altro calciatore, la rimessa deve essere ripetuta dalla squadra avversaria nello stesso punto dove quella originaria è stata eseguita.

Se un calciatore, mentre sta eseguendo correttamente una rimessa dalla linea laterale, calcia intenzionalmente il pallone contro un avversario al fine di poterlo rigiocare ma non lo

fa in maniera negligente, imprudente, o usando vigoria sproporzionata, gli arbitri lasceranno che il gioco prosegua.

Il calciatore che ha eseguito la rimessa non deve toccare di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore.

2. INFRAZIONI E SANZIONI

Se, dopo che il pallone è in gioco, colui che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale tocca di nuovo il pallone, prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, sarà assegnato un calcio di punizione indiretto; se, però, commette un fallo di mano:

- sarà assegnato un calcio di punizione diretto;
- sarà assegnato un calcio di rigore, se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore del calciatore che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale, salvo che si tratti del portiere, nel qual caso sarà assegnato un calcio di punizione indiretto.

Un avversario che distrae oppure ostacola scorrettamente il calciatore che esegue una rimessa dalla linea laterale (anche non rispettando la distanza di 5 m dal punto in cui viene eseguita) deve essere ammonito per comportamento antisportivo e se la rimessa dalla linea laterale è stata eseguita, verrà assegnato un calcio di punizione indiretto.

Per ogni altra infrazione, la rimessa dalla linea laterale dovrà essere assegnata alla squadra avversaria.

La rimessa dalla linea laterale deve essere effettuata con i piedi.

Regola 16 - La rimessa dal fondo

Una rimessa dal fondo viene assegnata quando il pallone, toccato 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.

Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dal fondo. Se il pallone entra direttamente nella porta della squadra il cui portiere ha effettuato la rimessa dal fondo, sarà assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria. Se il pallone entra direttamente nella porta della squadra che non ha effettuato la rimessa dal fondo, a questa sarà assegnata una nuova rimessa dal fondo.

1. PROCEDURA

- Il pallone deve essere lanciato o rilasciato dal portiere della squadra difendente da un punto qualsiasi all'interno dell'area di rigore.
- Il pallone è in gioco quando è stato lanciato o rilasciato e si muove chiaramente.
- La rimessa dal fondo deve essere eseguita entro quattro secondi dal momento in cui la squadra è pronta ad eseguirla o da quando l'arbitro segnala che la squadra è pronta a rimettere il pallone in gioco.
- I calciatori avversari devono restare fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia in gioco.

2. INFRAZIONI E SANZIONI

Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere che ha eseguito la rimessa dal fondo lo tocca di nuovo, prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, sarà assegnato un calcio di punizione indiretto; se il portiere commette un fallo di mano:

- sarà assegnato un calcio di punizione diretto;
- sarà assegnato un calcio di punizione indiretto se l'infrazione è commessa all'interno dell'area di rigore.

Se, quando una rimessa dal fondo viene eseguita, uno o più avversari sono all'interno dell'area di rigore perché non hanno avuto tempo di uscire, gli arbitri lasceranno

proseguire il gioco. Se un avversario, che si trova nell'area di rigore quando la rimessa dal fondo viene eseguita, o che vi fa ingresso prima che il pallone sia in gioco, tocca o contende il pallone prima che questo sia in gioco, la rimessa dal fondo dovrà essere ripetuta.

Se un calciatore entra nell'area di rigore prima che il pallone sia in gioco e commette o subisce un fallo da un avversario, la rimessa dal fondo verrà ripetuta ed il colpevole potrà essere ammonito o espulso, secondo la natura dell'infrazione.

Laddove sia vietato dal Regolamento della competizione, se il portiere lancia il pallone direttamente oltre la linea mediana, sarà assegnato alla squadra avversaria un calcio di punizione indiretto, da eseguirsi dal punto in cui il pallone ha attraversato la linea mediana.

Per ogni altra infrazione, la rimessa dal fondo dovrà essere ripetuta.

Regola 17 - Il calcio d'angolo

Un calcio d'angolo viene assegnato quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, ha interamente superato la linea di porta, sia a terra sia in aria, senza che una rete sia stata segnata.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo, ma soltanto contro la squadra avversaria; se il pallone entra direttamente nella propria porta sarà assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.

1. PROCEDURA

- Il pallone deve essere posto nell'area d'angolo più vicina al punto in cui il pallone ha oltrepassato la linea di porta.
- Il pallone deve essere fermo e viene calciato da un calciatore della squadra attaccante.
- Il calcio d'angolo deve essere eseguito entro quattro secondi dal momento in cui la squadra è pronta ad eseguirlo o da quando l'arbitro segnala che la squadra è pronta a rimettere il pallone in gioco.
- Il pallone è in gioco quando è calciato e si muove chiaramente; non è necessario che esca dall'area d'angolo.
- I calciatori della squadra avversaria devono rimanere ad almeno 5 m dall'arco d'angolo fino a quando il pallone non sia in gioco.

2. INFRAZIONI E SANZIONI

Se, dopo che il pallone è in gioco, il calciatore che ha eseguito il calcio d'angolo tocca il pallone di nuovo prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore sarà assegnato un calcio di punizione indiretto; se, però, commette un fallo di mano:

- sarà assegnato un calcio di punizione diretto;
- sarà assegnato un calcio di rigore, se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore del calciatore che ha eseguito il calcio d'angolo, salvo che si tratti del portiere, nel qual caso sarà assegnato un calcio di punizione indiretto.

Se un calciatore, mentre sta eseguendo correttamente un calcio d'angolo, calcia intenzionalmente il pallone contro un avversario al fine di poterlo rigiocare, ma non lo fa in modo negligente, imprudente o usando vigoria sproporzionata, l'arbitro consentirà che il gioco di prosegua.

Per qualsiasi altra infrazione della squadra che sta eseguendo il calcio d'angolo, sarà assegnata una rimessa dal fondo alla squadra difendente. Per qualsiasi altra infrazione della squadra difendente, il calcio d'angolo dovrà essere ripetuto.