



REGOLAMENTO

DI

GIOCO

[REGOLA N° 1 Il Terreno di Gioco](#)

[REGOLA N° 2 Il Pallone](#)

[REGOLA N° 3 Numero dei Giocatori](#)

[REGOLA N° 4 Divisa dei Partecipanti](#)

[REGOLA N° 5 Sostituzione dei Giocatori](#)

[REGOLA N° 6 Time Out e recupero del tempo](#)

[REGOLA N° 7 Durata della partita](#)

[REGOLA N° 8 Il Goal](#)

[REGOLA N° 9 Infrazioni:](#)

Falli Tecnici

Falli Personali

Falli Disciplinari

[REGOLA N° 10 Falli cumulativi](#)

[REGOLA N° 11 Penalizzazione Massima](#)

[REGOLA N° 12 Rimessa dal Fondo](#)

[REGOLA N° 13 Rimesse in Gioco](#)

[REGOLA N° 14 Arbitri e controllo della partita](#)

REGOLA N° 1 - IL TERRENO DI GIOCO

FORMA E DIMENSIONI DEL TERRENO

Il Terreno di Gioco deve avere una superficie rettangolare, le cui dimensioni di base sono: Lunghezza: **da 42 a 25 mt.**
Larghezza: **da 25 a 15 mt.**

CARATTERISTICHE DELLA SUPERFICIE DI GIOCO

La superficie del Terreno di Gioco deve essere omogenea, liscia, piana e priva di asperità; deve permettere un rimbalzo regolare del pallone e un leggero spostamento controllato dei Giocatori; non deve essere sdruciolevole.

Il materiale del Terreno di Gioco può essere in Cemento, Piastrelle, Parquet, in Superfici Sintetiche od Artificiali.
Deroga: i Comitati Provinciali o Locali possono concedere deroghe sull'utilizzo delle superfici in erba sintetica.

LINEE DEL TERRENO DI GIOCO

Le linee fanno parte del Terreno di Gioco e devono essere di 8 cm di larghezza. Il loro colore deve essere diverso e distinguibile dalla superficie di Gioco.

Dette Linee hanno le seguenti specifiche denominazioni:

- a) In lunghezza si chiameranno Linee Laterali e in larghezza Linee di Fondo; il tratto compreso fra i pali della porta si chiamerà linea del Goal;
- b) La Linea Centrale o di Metà Terreno di Gioco divide in due parti uguali il Terreno di Gioco;
- c) Nel centro della Linea Centrale è segnato un punto intorno al quale è tracciato il Cerchio Centrale, una circonferenza di metri 3 (tre);
- d) Area di Porta o Area del Goal: si tratterà un perimetro intorno a entrambe le porte mediante linee equidistanti a 6 metri dalla linea del Goal di ogni porta. Detto perimetro sarà formato da 3 tracce: una linea retta di 3 metri di longitudine parallela alla linea di porta tracciata a 6 metri da essa, e altre due linee curve tracciate prendendo come centro le basi del palo della porta, unendo gli estremi della linea retta anteriore ortogonale con la linea di fondo;
- e) Punto di Penalizzazione Massima (Rigore): a una distanza di 6 metri davanti a ogni porta, da un punto medio della linea di fondo rispettiva e una proiezione perpendicolare si marcherà un cerchio di 10 cm di raggio da dove si effettuerà il Tiro di Rigore;
- f) Punto del Tiro Libero: a una distanza di 9 metri davanti a ogni porta, da un punto medio della linea di fondo rispettiva e una proiezione perpendicolare, si marcherà un cerchio di 5 cm di raggio, da dove si effettuerà il Tiro Libero;
- g) Zona per la Sostituzione dei Giocatori: sulla linea laterale occupata dalla panchina, e a 3 metri dalla intersezione con la linea centrale e in ogni lato si tratteranno due linee di 15 cm di longitudine che delimitano lo spazio destinato a effettuare le sostituzioni dei Giocatori per ogni squadra, in assenza per la sostituzione si entra dalla linea mediana.

FASCIA ESTERNA DI SICUREZZA o CAMPO PER DESTINAZIONE

Per la sicurezza dei Giocatori ci deve essere una zona libera da ostacoli di almeno 1 metro di larghezza lungo la linea laterale, e almeno 2 metri dietro la linea di fondo.

ALTEZZA LIBERA DA OSTACOLI

Nel perimetro del Terreno di Gioco coperto, l'altezza minima consentita del tetto sopra il suolo è di 5 metri.

TAVOLO DI CONTROLLO

Il Terreno di Gioco deve disporre obbligatoriamente di un luogo vicino a una delle linee laterali e inaccessibile al pubblico, di un tavolo con gli elementi necessari per il controllo della partita dove il Segnapunti/Cronometrista e il Refertista possano esercitare la loro funzione in modo adeguato. Deve essere posta almeno a 1 metro dalla linea laterale corrispondente.

LE PORTE

Situate centralmente sulla linea di fondo, le porte devono essere di legno, metalliche o sintetiche, di sezione quadrata o circolare, di 8 cm di spessore; devono essere colorate di bianco o bicolore, devono essere visibili chiaramente dal fondo del recinto del Terreno di Gioco.

La distanza (misurazione interna) tra i pali è di metri 3 e la distanza fra il bordo inferiore della sbarra ed il Terreno di Gioco è di metri 2.

Devono essere dotate di rete a maglia per ricevere il pallone e la segnatura del Goal in ogni porta.

Le misure delle porte sono obbligatorie 3 x 2 .

RETE

Deve essere di materiale morbido, corda o materiale sintetico, di maglia quadrata che impedisca il passaggio del pallone; collocata sui ganci dei pali e traversa in maniera che non impedisca l'azione del Portiere, deve essere messa in modo che il pallone rimbalzando non ritorni bruscamente sul Terreno di Gioco.

REGOLA N° 2 - IL PALLONE

Il Pallone deve essere un oggetto sferico di cuoio, materiale simile o sintetico leggero, con camera d'aria e rivestimento interno in spugna o altro materiale denso e uniforme.

Deve avere le seguenti caratteristiche fisiche e dinamiche:

- Dinamicità: colpo ammortizzato massimo 30 cm. lasciato cadere a terra da un'altezza di 2 metri.
- Circonferenza: da 58 a 60 cm. - Peso da 410 a 450 grammi per tutte le competizioni ufficiali e campionati Nazionali della F.I.F.S. per le categorie Maschile e Femminile.

Sono omologati per alcune manifestazioni e/o campionati i seguenti palloni :

- Circonferenza: da 53 a 55 cm. - Peso da 330 a 350 grammi per la categoria allievi sotto 11 anni e bambini

Per l'omologazione nelle competizioni ufficiali, i palloni devono essere chiaramente identificati per ogni categoria.

REGOLA N° 3 - NUMERO DEI GIOCATORI

1. Ogni squadra può inserire in distinta un massimo di 12 Giocatori. Sul Terreno sono ammessi un massimo di 5 Giocatori ed un minimo di quattro (di cui uno con il ruolo di Portiere). Sulla distinta devono essere indicati il Capitano e il Vice Capitano.

2. Il Capitano ha le seguenti funzioni:

- a) Rappresenta la sua squadra, essendo il responsabile del comportamento dei suoi Giocatori prima, durante e dopo la partita;
- b) Deve comunicare lealmente e onestamente al Segnapunti/Cronometrista prima dell'inizio della partita il nome e il numero dei Giocatori della sua squadra e dei componenti della squadra tecnica autorizzata a rimanere in panchina, firmando il Referto della partita alla fine della stessa, Garantendo che tutti gli iscritti sono presenti in sala;
- c) Solo lui può dirigersi verso l'Arbitro per ricevere informazioni essenziali, sempre in modi cortesi, incluso comunicare al Segnapunti/Cronometrista le sostituzioni dei Giocatori o il cambio di posizione del Portiere quando questo è necessario. Nessun altro Giocatore può dirigersi verso l'Arbitro e il Segnapunti/Cronometrista;
- d) Deve essere identificato con una fascia ben visibile sul braccio sinistro. Deve identificare anche il suo eventuale sostituto sul Terreno di Gioco.

3. La partita non avrà inizio o non proseguirà se una delle due squadre si troverà con meno di 4 Giocatori: in questo caso l'Arbitro fischierà la fine della partita.

REGOLA N° 4 - DIVISA DEI PARTECIPANTI

I - DIVISA DEI GIOCATORI

1. La divisa del Giocatore deve essere composta da maglietta di manica lunga o corta; pantalone corto, medio lungo o $\frac{3}{4}$ sopra il ginocchio; scarpe di tela o di cuoio leggero con la suola rivestita di gomma o caucciù. Si possono usare elementi elastici o ortopedici, parastinchi, ma in ogni caso non devono alterare l'uniforme del Giocatore e devono integrarsi completamente con il colore o tonalità della divisa, senza offrire contrasti cromatici o estetici apprezzabili.
2. Il Portiere deve usare una divisa di colore differente dal resto dei Giocatori. E' permesso l'uso del Jersey e pantalone lungo fino alle caviglie, ginocchiere, ma nessun elemento metallico o lesivo.
3. Si devono usare obbligatoriamente magliette numerate sul dorso con cifre da 15 cm a 20 cm in altezza, con numeri compresi fra 1 e 99; è necessaria una chiara diversità di colore del numero e della maglietta, evitando ripetizioni di numero per ogni squadra. In determinate competizioni di alto livello, le entità competenti possono determinare nella loro giurisdizione che il numero sia segnato sia sul dorso che nel lato destro del petto della maglietta di tutti i Giocatori delle squadre. Non è permesso al Giocatore l'uso di oggetti pericolosi o sconvenienti per la pratica del Gioco.
4. Non possono essere indossati dagli atleti indumenti sotto la divisa di gara di colore diverso dalla stessa, né altresì decorazioni quali braccialetti, cerchietti o ferma capelli anche se di tessuto. Non possono essere fasciate le caviglie con nastro adesivo di colore diverso dai calzoncini o polsini di alcun colore.

II - DIVISA DEGLI ARBITRI; SEGNAPUNTI / CRONOMETRISTA

1. La divisa dell'Arbitro deve essere composta da: maglietta di manica lunga o corta di colore giallo, arancio, (con queste base di colori le associazioni nazionali potranno determinare disegni specifici per competizioni di alto livello nazionale e internazionale); pantalone lungo e cintura di colore bianco, calzoncini bianchi e scarpe dello stesso colore senza segni particolari.
2. Il Segnapunti/Cronometrista deve usare una maglietta di colore azzurro
3. L'Arbitro dovrebbe avere sul lato sinistro del petto della maglietta lo stemma dell'entità che rappresenta, secondo le norme di ogni nazione. Gli Arbitri dell'Associazione Continentale e Federazione Internazionale devono utilizzare lo stemma rispettivo a queste istituzioni;
4. In periodi estivi o invernali, o zone di clima con condizioni estreme, è permesso agli Arbitri e al Segnapunti/Cronometrista di utilizzare magliette adatte alla temperatura, conservando le caratteristiche fondamentali del suo disegno autorizzato dalla rispettiva entità di appartenenza.

REGOLA N° 5 - SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI

1. Durante la partita ogni squadra può effettuare sostituzioni o cambi illimitati dei Giocatori ma a gioco fermo e chiedendo l'autorizzazione all'arbitro o al personale a bordo del Terreno di Gioco. Non è necessaria nessuna annotazione a Referto;
2. Il Giocatore **ESPULSO** con il cartellino **ROSSO** per Condotta Violenta dall'Arbitro durante la partita non potrà essere sostituito; potrà invece essere sostituito il Giocatore allontanato con doppio cartellino **GIALLO** (al quale sarà poi mostrato il cartellino **AZZURRO**); potrà altresì essere sostituito il Giocatore che avrà commesso 5 falli personali durante la partita e espulso con cartellino **AZZURRO**;
3. Il cambio di posizione fra il **PORTIERE** e un altro Giocatore sul Terreno di Gioco non è ritenuta come sostituzione, ma deve essere comunicata e autorizzata dall'Arbitro. Questo scambio può essere realizzato solo a Gioco fermo;
4. Non è permesso lo scambio di posizione o sostituzione del Portiere nel caso di un Tiro di Punizione Massima: tale sostituzione sarà permessa solo in caso d'infortunio verificato dall'Arbitro e/o comprovato da un Medico qualificato;
5. Il Giocatore sostituito prima di entrare nel Terreno di Gioco deve aspettare l'uscita del compagno di squadra. L'infrazione a questa regola comporta l'ammonizione del Giocatore che entra nel Terreno di Gioco;
6. La sostituzione dei Giocatori si deve effettuare a gioco fermo;
7. Il Capitano della squadra mantiene la sua qualifica fin tanto che resta sul Terreno di Gioco, quando viene sostituito: il grado di Capitano passerà al Giocatore che entrerà sul Terreno di Gioco al momento della sostituzione, quest'ultimo dovrà avere al braccio una nuova Fascia da Capitano, in questo modo sul Terreno di Gioco sarà sempre presente un Capitano.

REGOLA N° 6 - TIME OUT E RECUPERO DEL TEMPO

1. Ogni squadra ha diritto a un minuto di tempo (time-out) sia nel primo che nel secondo tempo della partita, dove i cronometri si fermeranno. Questo tempo può essere richiesto dal Dirigente delegato della squadra, per dare modo all'Allenatore o al Capitano di dare istruzioni alla squadra o in assenza dal capitano stesso. Il time-out si concede in questo ordine di priorità: al Dirigente delegato o all'Allenatore, che lo richiedono al Segnapunti/Cronometrista, oppure al Capitano che lo richiede direttamente all'Arbitro;
2. Il time-out si concede effettivamente quando il pallone non è in Gioco ed lo può chiedere una qualsiasi delle due squadre anche NON in possesso di palla;
3. La facoltà per l'Allenatore di dare istruzioni ai suoi Giocatori non gli permette di entrare sul Terreno di Gioco, sebbene è permesso ai Giocatori di uscire dal Terreno di Gioco per ricevere istruzioni, ma solo durante il time-out, e nella zona della panchina riservata;
4. All'Allenatore è consentito parlare e dirigere i suoi Giocatori durante la partita, sia seduto in panchina che alzandosi occasionalmente, ma non deve restare permanentemente in piedi, sempre che lo faccia in modo discreto, senza disturbare lo svolgimento della partita. In questa azione l'Allenatore non può superare la distanza di due metri dalla sua panchina, e non deve interferire, ostacolare o molestare le funzioni del tavolo di controllo;
5. Se una squadra rimane senza Allenatore per qualunque causa, in occasione del time-out non è permesso ai suoi Giocatori di accedere alla panchina per ricevere istruzioni, ma questi devono rimanere riuniti nel cerchio di metà Terreno di Gioco ricevendo istruzioni solo dal loro Capitano. L'Arbitro in questo caso concederà al Medico o Massaggiatore della squadra di entrare nel Terreno di Gioco per l'assistenza ai Giocatori;
6. I tempi di Gioco fermo della partita si possono recuperare mediante la pausa del cronometro nelle seguenti occasioni: ogni qualvolta la palla esce dal Terreno di Gioco, in caso di avvertenze, misure disciplinari a Giocatori o Allenatori, Gioco fermo per istruzioni dell'Arbitro, infortunio o lesioni o qualsiasi altra sospensione del Gioco determinata dall'Arbitro. Il cronometro verrà fatto ripartire non appena l'Arbitro avrà dato il fischio di ripresa del Gioco.

REGOLA N° 7 - DURATA DELLA PARTITA

1. La partita ha una durata di quaranta (40) minuti di Gioco effettivo, divisa in due tempi di venti (20) minuti ciascuno, con un intervallo di dieci (10) minuti.
 - a) Durante gare relative alle Coppe e Tornei che prevedono gironi all'italiana di solo andata con unica giornata, la durata della partita deve essere da dieci a quindici (10/15) minuti di Gioco effettivo ed intervallo di 10 minuti.
 - b) Nella categoria di base o minori, sotto i dodici (12) anni di età, le donne sotto i sedici (16) anni di età, la durata della partita deve essere di trenta (30) minuti di Gioco effettivo divisi in quindici (15) minuti per tempo con un intervallo di dieci (10) minuti;
2. La durata di entrambi i tempi sarà prorogata per permettere l'esecuzione di un tiro di punizione massimo, terminando il Gioco quando l'azione è stata completata;
3. Prima dell'inizio della partita, l'Arbitro procede con il sorteggio mediante lancio in aria di una moneta fra i due Capitani per decidere la parte di Terreno di Gioco.
4. La partita comincia con il fischio dell'Arbitro: un Giocatore della squadra che ha conquistato il diritto a mettere il pallone in Gioco lo calcerà con i piedi verso la metà Terreno di Gioco avversaria; simultaneamente il Segnapunti/Cronometrista farà partire il cronometro;
5. Ogni squadra prima di cominciare il Gioco occupa la propria metà del Terreno di Gioco; i Giocatori della squadra avversaria devono rimanere fuori dal cerchio di centro Terreno di Gioco, e in ogni caso a una distanza di almeno tre (3) metri dal pallone fino a che il pallone non è in Gioco;
6. Il Giocatore che ha dato il calcio d'inizio non può toccare nuovamente il pallone sino a quando non sia stato toccato o giocato da un altro Giocatore. L'infrazione a questa regola determina la ripetizione del calcio d'inizio;
7. All'inizio del secondo tempo della partita le squadre ricominciano il Gioco a campi invertiti;
8. Rimessa da parte dell'Arbitro: dopo qualsiasi interruzione del Gioco, rimanendo il pallone dentro al Terreno di Gioco, per motivi eccezionali non citati da queste regole, l'Arbitro farà ricominciare la partita mediante la Rimessa da parte dell'Arbitro nel punto in cui si trovava il pallone prima dell'interruzione del Gioco, salvo che sia fuori dall'area del Portiere, e lo stesso non sarà in Gioco fino a che, lasciato cadere dall'Arbitro, il pallone non abbia toccato il suolo. Nessun Giocatore potrà trovarsi a meno di un (1) metro dal punto di contatto dal suolo né potrà anticipare il pallone fino a che tocca il suolo. In caso d'irregolarità, l'Arbitro ripeterà la Rimessa da parte dell'Arbitro. Se l'interruzione fosse avvenuta con il pallone nell'area di porta, l'Arbitro effettuerà la Rimessa da parte dell'Arbitro sulla linea dell'area di porta più vicina alla posizione del pallone.

9. Il pallone non è in Gioco quando:

- a) Ha interamente oltrepassato sia in terra sia in aria una linea laterale o di porta o di fondo;
- b) Il Gioco è stato interrotto dal fischio dell'Arbitro;
- c) Tocca il soffitto o parti sporgenti sul Terreno di Gioco (tabellone di pallacanestro, segnapunti, etc..)
- d) Alla sirena che stabilisce la fine del primo tempo o della Gara, si ferma il Gioco e se la palla dovesse entrare in rete durante e dopo il suono della sirena, il gol non verrà assegnato in quanto a Gioco fermo per fine Gara, il gol (rete) verrà convalidato se la palla oltrepassa la linea di porta prima dell'inizio del suono della sirena.

10. Il pallone è in Gioco in tutti gli altri casi ivi compreso quando:

- a) Rimbalza nel rettangolo di Gioco dopo aver colpito un palo o la sbarra trasversale della porta;
- b) Rimbalza su uno degli Arbitri sul Terreno di Gioco.

11. Le informazioni sul tempo restante di Gioco per terminare la partita (di qualsiasi tempo regolamentare o supplementare) possono essere chiesti dal Dirigente Delegato / Team Manager o dall'Allenatore delle squadre accreditata dal tavolo del Segnapunti/Cronometrista, unicamente a Gioco fermo e, in assenza, dal Capitano della squadra agli Arbitri, nella stessa circostanza regolamentare come sopra.

12. In caso di partite di Finale (Campionato Italiano, Coppa Italia, etc..) o di partite ad eliminazione diretta, se al termine dei tempi regolamentari le due squadre si troveranno con risultato di parità, si procederà con l'effettuazione di due (2) tempi supplementari della durata di cinque (5) minuti effettivi durante i quali i falli personali e di squadra raggiunti nei tempi regolamentari non verranno azzerati ma si continuerà il conteggio fino al raggiungimento dei bonus previsti. Se al termine dei supplementari persisterà il risultato di parità si procederà con l'effettuazione di tre (3) calci di rigore per squadra ed eventualmente ad oltranza.

Potranno effettuare i rigori solo i N.5 giocatori in campo di ogni squadra al termine dei Tempi Regolamentari o se previsti dei Tempi Supplementari, prima verranno scelti i N.3 giocatori di ogni squadra richiesti se dopo l'effettuazione dei calci di rigore persisterà il risultato di parità si proseguirà con i giocatori rimanenti uno alla volta fino a quando una squadra avrà segnato una rete in più dell'altra dopo lo stesso numero di tiri e quando tutti avranno effettuato il proprio calcio di rigore se si avrà ancora un risultato di parità si ricomincerà da capo sempre seguendo lo stesso ordine.

REGOLA N° 8 - IL GOAL (RETE)

1. Il Goal (rete) è valido quando il pallone oltrepassa completamente la linea di porta delimitata sulla linea di fondo e fra i pali e la traversa delle porte, sempre che non sia spinto, diretto o toccato con la mano o il braccio del Giocatore attaccante che lo materializza. In generale si userà il termine Goal "Realizzato" o Goal "Conseguito";
2. Il Goal è valido anche se il tiro è stato effettuato da dentro l'area di porta avversaria;
3. E' valido anche se provocato da un tiro calciato dentro l'area di rigore e teso intenzionalmente a causare una autorete;
4. Non è valido se effettuato direttamente da Rimessa laterale, da Rimessa dall'angolo o da Calcio d'inizio;
5. Nelle occasioni delle azioni definite al punto 2 precedente, il Gioco si riprende mediante Rimessa dal Fondo da parte della squadra che ha subito il Goal irregolare;
6. Il Goal è valido se il Portiere, nell'intenzione di giocare, raggiungere o prendere nella sua area il pallone, permette che il pallone oltrepassi la linea del Goal;
7. Il Goal sarà valido anche se, rimesso dalla propria area, il pallone oltrepassa la linea del Goal, toccato o no da un Giocatore della stessa squadra, incluso il Portiere;
8. Se durante la partita, per qualsiasi causa accidentale, una porta si muove, coincidendo con il suo spostamento un'azione da Goal effettiva, gli Arbitri potranno considerarlo valido, se a loro giudizio il pallone ha oltrepassato la linea del Goal regolarmente, e nell'ipotetica posizione normale regolamentare;
9. Risultato della partita: è il calcolo totale dei Goal segnati e subiti rispettivamente per ogni squadra durante il Gioco. Vince la squadra che realizza il maggior numero di Goal. Se nessuna delle squadre segna un Goal, o entrambe ne realizzano lo stesso numero, la partita si considera impattata (pareggio), quindi si procederà se previsto a tirare tre (3) calci di rigore per parte e poi ad oltranza.

DISPOSIZIONI COMPLEMENTARI

A criterio arbitrale e in determinate circostanze emotive e sportive, ai Giocatori è permesso esultare per pochi secondi per un Goal realizzato, ma sempre nel debito rispetto dell'avversario, degli Arbitri, del pubblico e dello spettacolo sportivo in generale.

REGOLA N° 9 - INFRAZIONI

1. Si classificano in questa regola e si dividono in :

- A) FALLI TECNICI
- B) FALLI PERSONALI
- C) FALLI DISCIPLINARI

Saranno sanzionati come infrazione del Giocatore, o tecnico nel suo caso, che commetta qualcuno dei falli alla regola seguente:

FALLI TECNICI (A)

I Falli Tecnici sono cumulativi per ogni Squadra che li commette, e sono annotati obbligatoriamente nel Referto di Gara. Essi sono:

- a) Dare o tentare di dare un calcio a un avversario;
- b) Sgambettare un avversario, abbatteolo o tentare di farlo intenzionalmente con le gambe, sia davanti che lateralmente o da dietro;
- c) Saltare o appoggiarsi su un avversario;
- d) Caricare un avversario da dietro, salvo che esso non ostruisca o renda difficile una giocata;
- e) Caricare un avversario in maniera violenta e pericolosa;
- f) Attaccare o avere l'intenzione di attaccare o aggredire un avversario, sputare, insultare;
- g) Trattenere un avversario con le mani e impedire l'azione con qualsiasi parte del braccio o le gambe;
- h) Spingere un avversario con le mani o le braccia;
- i) Impedire di giocare il pallone entrando con la pianta di uno o tutti e due i piedi sul corpo, per impedirne l'azione;
- j) Toccare, deviare, sostenere o spingere il pallone con la mano o con il braccio; questa norma non si applica al Portiere all'interno della sua area di porta.

PENALIZZAZIONE delle infrazioni della norma A dal punto "a" sino a "j":

Si puniscono con un Calcio di Punizione Diretto contro la squadra che ha commesso il fallo nel punto in cui è stato commesso il fallo e, se commessi nella propria area di porta, vengono sanzionati con la penalità massima (Tiro di Rigore).

- k) Togliere il pallone dalle mani del Portiere avversario.

PENALIZZAZIONE delle infrazioni della norma A punto "k"

Si punisce con un Calcio di Punizione Diretto contro la squadra avversaria nel punto dove è stato commesso il fallo.

- l) Intervento del Portiere nella metà campo avversaria: è caratterizzato dal momento e punto esatto in cui tocca il pallone, un Giocatore avversario, o interviene in qualsiasi azione o possibilità di azione di Gioco.

PENALIZZAZIONE delle infrazioni della norma A punto "l"

Si punisce con un Calcio di Punizione Diretto contro la squadra che infrange nel punto in cui il Portiere ha partecipato all'azione.

- m) Caricare con spalla l'avversario quando la palla non è a distanza di Gioco;
- n) Intromettersi fra il pallone e un Giocatore avversario per impedire il suo normale spostamento e ostacolare intenzionalmente la visione dell'avversario per evitare l'evoluzione del Gioco;
- o) Scalcia da dietro alzando i piedi (bicicletta), entrare a piedi uniti da dietro nelle prossimità di un avversario con rischio di creare pericolo;
- p) Gioco pericoloso involontario;
- q) Calpestare o trattenere il pallone con i piedi sul suolo, per più di cinque (5) secondi, impedendo che sia giocato liberamente, con il proposito di perdere tempo.

- r) Ricevendo il pallone da un compagno, il portiere potrà toccarlo con le mani solo da una Rimessa Laterale, se invece riceverà il pallone da un passaggio indietro con i piedi e lo toccherà con le mani il fallo sarà assegnato al portiere.

PENALIZZAZIONE delle infrazioni della norma A dal punto "m" al "r"

Si puniscono con un Calcio di Punizione Diretto contro la squadra che ha commesso il fallo nel punto dove è stato commesso il fallo. Se viene commesso nella propria area di porta, la punizione viene battuta fuori dall'area nel punto più vicino della stessa in direzione al punto dove è stato commesso il fallo.

FALLI PERSONALI (B)

I Falli Personali sono cumulativi per ogni Squadra che li commette; vengono annotati obbligatoriamente nel Referto arbitrale, e sono:

- a) Ostruire o impedire un'azione, trattenendo il pallone con i piedi, gambe o con il corpo, contro il suolo impedendo che il pallone possa essere giocato liberamente, eccetto il Portiere nella propria area di porta, per le quali vedere punto "q" (infrazioni del Portiere);
- b) Toccare il pallone due volte di seguito dopo l'esecuzione di una Rimessa Laterale, dall'Angolo o Rimessa del Portiere, Tiro Libero, prima che un altro Giocatore lo tocchi;
- c) Toccare il pallone da parte di qualsiasi Giocatore che non sia debitamente uniformato;
- d) Alzare la voce, fare movimenti di braccia per tentare di distrarre o ingannare l'avversario, fingendo di essere un compagno di squadra per ottenere vantaggi e pretendere di trattenere il pallone con le mani per ritardare la ripresa del Gioco ottenendo vantaggi strategici nell'azione di Gioco;
- e) Se il Portiere riceve un passaggio indietro da un suo compagno e lo raccoglie con le mani commette un'infrazione;
- f) Ogni squadra dispone di quindici (15) secondi di tempo di possesso del pallone per passare la linea centrale di metà Terreno di Gioco dalla sua zona difensiva; il conteggio dei quindici secondi si calcola tutte le volte che il pallone oltrepassa la linea centrale o quando è toccato da un Giocatore avversario o accidentalmente dagli Arbitri. Per le categorie sotto i 15 anni si applicherà un periodo di 30 secondi come limite di tempo.

PENALIZZAZIONE delle infrazioni della norma B dal punto "a" al punto "f"

Si sanzionano con la rimessa laterale per la squadra avversaria, dal punto più vicino dove è stata commessa l'infrazione, nel punto e) se il Portiere commette tale infrazione la prima volta sarà redarguito dall'Arbitro che successivamente al ripetersi dell'infrazione da parte dello stesso Portiere provvederà ad infliggere l'ammonizione e di conseguenza nel proseguo della gara ad re-ammonire e quindi allontanare il Portiere con il Cartellino Azzurro.

g) Il Portiere che rimette il pallone direttamente oltre la linea centrale di metà Terreno di Gioco senza fargli toccare il suolo della sua metà Terreno di Gioco o qualsiasi Giocatore situato nella propria metà Terreno di Gioco verrà fischiata una Rimessa Laterale dalla metà Terreno di Gioco, dal lato della linea centrale. Il fallo non è cumulativo e non verrà annotato nel Referto della partita.

N.B.) Applicazione del vantaggio: se nel caso di questa infrazione il pallone finisce in possesso di un Giocatore avversario che direttamente senza alcun avversario di fronte, eccetto il portiere, si possa dirigere verso la porta con una chiara occasione da rete, gli Arbitri faranno continuare il Gioco senza intervenire.

h) Se un Giocatore compreso il Portiere trattiene per più di cinque (5) secondi la rimessa in Gioco del pallone sia con le mani sia con i piedi e l'esecuzione di qualsiasi Calcio d'inizio, Tiro Libero o di Rigore dopo che l'Arbitro abbia fischiato l'esecuzione, questo fallo non è cumulativo e non verrà annotato nel Referto della partita e si riprenderà con una Rimessa laterale nel punto più vicino all'infrazione.

DISPOSIZIONI COMPLEMENTARI CALCOLO DEI FALLI

1. Il Giocatore che commette cinque (5) falli Tecnici o Personali con segnalazione **Cartellino Azzurro** viene allontanato dalla partita: non può più rientrare sul Terreno di Gioco ma può essere sostituito.
2. I falli Tecnici o Personali, cumulativi per l'allontanamento dei Giocatori, sono annotati obbligatoriamente nel Referto della partita, dovendo il Segnapunti/Cronometrista avvisare gli Arbitri quando si raggiunge il numero di quattro (4) falli dello stesso Giocatore, in modo che il suo Capitano ne venga informato; dovrà avvisare ugualmente gli Arbitri quando un Giocatore commette il suo quinto (5°) fallo in modo che lo stesso abbandoni immediatamente il Terreno di Gioco mostrando il **Cartellino Azzurro**.
3. Il Giocatore allontanato non può rimanere in panchina, ma deve andare direttamente nello spogliatoio;
4. Gli Arbitri possono determinare l'allontanamento (espulsione) dalla partita, senza nessun preavviso, del Giocatore che commette un fallo grave e pericoloso, infrange le regole di Gioco, o attua un Gioco violento.
5. Gli Arbitri possono espellere con **Cartellino Azzurro senza nessun preavviso il giocatore che con parole o gesti si rivolga contro Arbitro, Refertista e Cronometrista, Giocatori e Dirigenti avversari o della propria squadra perdendo il controllo, e non essendo più in grado di rimanere in campo potrà quindi essere sostituito ma non rientrerà per tutto l'incontro.**

FALLI DISCIPLINARI (C)

Si definiscono così i falli Disciplinari individuali del Gioco, e si classificano in tre (3) classi di infrazioni seguenti:

1. DEI GIOCATORI:

- a) Un Giocatore si unisce al resto della squadra dopo che la partita è iniziata, senza informare l'Arbitro e senza ricevere nessuna autorizzazione per farlo;
- b) Infrange ripetutamente le regole del Gioco;

- c) Contesta con parole o gesti non appropriati le decisioni arbitrali;
- d) Si rende colpevole di atti di indisciplina;
- e) Tenta di confondere l'avversario mediante strategie antisportive, o cambia il numero di maglia senza prima avvisare gli Arbitri e il Segnapunti/Cronometrista;
- f) Si dirige durante o dopo la partita verso gli Arbitri, il Segnapunti/Cronometrista o verso il pubblico per protestare o discutere le decisioni arbitrali.

PENALIZZAZIONE delle infrazioni della norma C dal punto "a" al "f"

Possono essere sanzionate gradatamente nel modo seguente:

- I) Ammonizione disciplinare – Allontanamento (espulsione) in caso di recidività o direttamente;
- II) I comportamenti inadeguati o leggermente scorretti, senza costituire infrazione, possono essere redarguiti dagli Arbitri mediante un avvertimento verbale, prima dell'Ammonizione;
- III) Il Gioco ricomincia, se questo è stato interrotto per applicare le precedenti disposizioni, mediante Rimessa da parte dell'Arbitro dal punto più vicino dove è stata ravvisata l'infrazione da parte degli Arbitri;
- IV) L'interruzione del Gioco non deve avvantaggiare l'autore dell'infrazione: nell'applicazione del vantaggio, gli Arbitri faranno terminare l'azione di Gioco applicando le loro decisioni disciplinari alla conclusione dell'azione di Gioco secondo il loro criterio, non esistendo in questo caso la Rimessa da parte dell'Arbitro.

2. DELL'ALLENATORE O TECNICO.

- a) Un Allenatore o Tecnico entra nel Terreno di Gioco per istruire i Giocatori, o soccorrerli senza autorizzazione arbitrale;
- b) Si dirige verso gli Arbitri, il Segnapunti/Cronometrista, i suoi avversari o il pubblico in modo inadeguato;
- c) Raccomanda ostinatamente o istruisce in forma plateale i suoi Giocatori nella pratica del Gioco sleale, violento e antisportivo.

PENALIZZAZIONE delle infrazioni della norma C/2 dal punto "a" al "c" - Si sanzioneranno come nel punto precedente.

3. FALLI DISCIPLINARI GRAVI

Sarà a criterio arbitrale allontanare o espellere dalla partita, senza avviso o Ammonizione l'elemento che incorre intenzionalmente e slealmente in:

- a) Azione violenta, pericolosa o aggressiva che causa danno o lesioni, o si manifesta mediante gesti, parole, insulti o atti offensivi contro la integrità dei Giocatori, Tecnici, Arbitri, Segnapunti/Cronometrista o Pubblico;
- b) Qualsiasi reazione smisurata prodotta mediante atti similari per tali azioni;

Il Giocatore verrà espulso con cartellino rosso e non potrà essere sostituito.

INTERPRETAZIONI PENALIZZAZIONI delle infrazioni norma 3 "a" e "b"

I) Una volta applicata la sanzione disciplinare dell'allontanamento o nel caso estremo dell'Espulsione, il Gioco si riprende mediante calcio di punizione diretto o calcio di rigore se avvenuta in area di rigore stessa.

DISPOSIZIONI COMPLEMENTARI - ELEMENTI DI CONTROLLO DISCIPLINARE

Gli Arbitri, per migliorare il controllo tecnico - disciplinare della partita, in forma complementare nella effettività e informazione dei Giocatori, squadre, tavolo di controllo e pubblico, possono fare uso dei seguenti elementi regolatori della disciplina:

Richiamo Verbale come semplice avviso correttivo in caso di condotta inadeguata, senza arrivare all'infrazione delle regole, né commettere fallo effettivo qualificabile come infrazione;

I) Ammonizione con Cartellino Giallo: nei falli Disciplinari Tecnici scritti nella regola 9 norma "2" punto "a", con significati speciali (infrazioni in generale distruttive del Gioco o contro un avversario senza avere volontà di giocare il pallone: fallo di mano volontario, trattenuta, fallo violento o pericoloso sull'avversario);

II) Espulsione per doppia Ammonizione (2° Cartellino Giallo + Azzurro): nel perseguire la condotta o Gioco scorretto come al punto "I". **In questo caso il Giocatore espulso può essere sostituito;**

III) Espulsione con Cartellino Rosso "diretto": per espellere definitivamente dal Terreno di Gioco, **senza sostituzione**, chi si comporta violentemente, senza desistere dalla sua azione, causando gravi danni o lesioni evidenti di grande entità.

IV) L'Espulsione e l'allontanamento saranno menzionate nel Referto arbitrale insieme alle cause e le circostanze che resteranno nella relazione dell'Arbitro, come semplice spiegazione, evitando la sua opinione soggettiva. Eccezione nel caso in cui la squalifica è stata data per cause esclusivamente tecniche, già contenute nel Referto della partita (**doppia ammonizione o secondo Cartellino Giallo e quindi Cartellino Azzurro o Cartellino Azzurro per 5° fallo tecnico dello stesso Giocatore oppure per Cartellino Azzurro diretto: il Giocatore allontanato viene sempre sostituito**).

REGOLA N° 10 - FALLI CUMULATIVI

1. Si considerano falli cumulativi tutte le infrazioni tecniche e personali, descritte nella regola 9 norma "A" e "B";
2. Tutti i falli cumulativi sono annotati nel Referto di Gara, sia individualmente per ogni Giocatore, sia collettivamente per il calcolo congiunto di ogni squadra;
3. Tutti i Falli Tecnici si puniscono con un Calcio di Punizione Diretto mediante il quale si può direttamente segnare il Goal (oppure se dentro l'area di porta si puniscono con un calcio di rigore);
4. Nei Falli Personali si riprende il Gioco mediante rimessa Laterale;
5. Nell'esecuzione del Tiro Libero, nessun Giocatore avversario può avvicinarsi a meno di tre (3) metri dal pallone (ciascun Arbitro misurando la distanza dovrà fare N.3 passi allungando adeguatamente il proprio passo), fino a che lo stesso è messo in Gioco, né ostacolare o interrompere la traiettoria del Giocatore che lo va ad eseguire;
6. Se un Giocatore avversario non rispetta questa distanza prima dell'esecuzione del tiro libero, l'Arbitro arretrerà il Giocatore fino a che non ci siano le condizioni regolari. Se il Giocatore persiste nel non mantenere la distanza verrà ammonito dall'Arbitro e, se continua nella sua condotta irregolare, sarà allontanato dal Terreno di Gioco con il cartellino azzurro;
7. Il calcio di punizione effettuato dalla squadra difendente nella propria area di porta, è valido se il pallone esce direttamente da essa. Se ciò non si rispetta, o il Portiere riceve il pallone senza essere uscito dall'area, il tiro deve essere ripetuto. Se l'infrazione si ripete, si ammonirà l'inadempiente; se si ripete nuovamente, il Giocatore sarà squalificato se esiste evidenza di Gioco passivo o sleale;
8. Il Portiere non può effettuare i tiri liberi né eseguire calci di rigore durante l'incontro. Mentre potrà calciare quelli che eventualmente saranno battuti a fine gara per decidere l'eventuale vincente dell'incontro.
9. Ogni squadra può incorrere fino a cinque (5) falli cumulativi per ogni tempo di Gioco della partita, conservando il suo diritto di formare la barriera con i suoi Giocatori prima dell'esecuzione della punizione da parte dell'avversario;
10. In assenza di tabellone luminoso, il Refertista utilizzerà dei cartelli numerati dal 1 al 5, alzandoli visibilmente verso le squadre che commettono i falli cumulativi;
11. Quando si sanziona il 5° fallo cumulativo di qualsiasi squadra, il Segnapunti/Cronometrista avviserà l'Arbitro, dopo di che collocherà sul tavolo di controllo una bandierina o indicatore visibile, verso il lato della squadra che ha commesso il 5° fallo cumulativo;
12. Al momento dell'esecuzione di un calcio di punizione con diritto di formazione della barriera, l'Arbitro corrispondente alzerà il braccio per formare la barriera, e una volta formata l'Arbitro abbasserà il braccio che autorizza l'esecuzione del tiro;
13. Nel caso di prolungamento extra del tempo regolamentare, si intenderà questo come una continuazione del secondo tempo di Gioco, conservando le condizioni tecniche fino alla conclusione, in quanto i falli individuali, cumulativi di ogni squadra, time out concessi, ammonizioni sanzionate e cartellini mostrati, sostituzioni, etc. vengono mantenuti;
14. Al compimento del sesto (6°) fallo cumulativo incluso, la squadra verrà punita con un Tiro Libero dai nove (9) metri, nella cui esecuzione non è permessa la formazione della barriera da parte della squadra avversaria, né la presenza di Giocatori dentro la porta della squadra punita, eccetto naturalmente il Portiere Difensore. Il pallone deve essere immobile per l'esecuzione del Tiro Libero, il Portiere si posizionerà con i piedi sulla linea di porta fra i pali della stessa, fino a che il tiro sia effettuato, potendo al massimo saltare sui piedi verso l'alto senza potersi muovere a destra o sinistra;
 - a) Tutti i Giocatori, eccetto il Portiere Difensore, si devono trovare dietro la linea orizzontale immaginaria del punto dove sta per essere eseguito il Tiro Libero, inoltre gli avversari devono posizionarsi a una distanza minima di tre (3) metri dal pallone senza ostacolare la rincorsa dell'esecutore del tiro né impedire in nessun modo la sua azione;
 - b) Non potranno sostare né invadere la zona fraposta tra la citata (immaginaria) linea orizzontale del pallone e la linea di fondo corrispondente, fino a che il pallone non è giocato: in questa zona potrà permanere solo il Portiere Difensore;
 - c) Il Tiro Libero è un tiro diretto verso la porta avversaria, senza possibilità di passare il pallone ad un compagno di squadra per effettuare il tiro in seconda istanza: se ciò avvenisse, l'Arbitro annullerà il tiro e farà riprendere il Gioco con la Rimessa da parte dell'Arbitro nel punto dell'esecuzione del tiro;
 - d) Dopo l'effettuazione del Tiro Libero il pallone sarà in condizione di essere giocato solo dopo che sia stato respinto dal Portiere, da un palo o traversa della porta, o toccato accidentalmente dall'Arbitro;
 - e) Se durante o dopo il fischio dell'Arbitro, ma prima che il pallone sia in condizione di essere giocato, qualsiasi Giocatore invade la zona neutralizzata, si applicano i seguenti provvedimenti:
 - I) Se si tratta di un Difensore, e nel Tiro Libero è stato realizzato un Goal, questo sarà convalidato;
 - II) Se si tratta di un Attaccante, e nel Tiro Libero è stato realizzato un Goal, il Goal verrà annullato: il Gioco sarà ripreso con una rimessa dalla linea di porta;
 - III) Nel caso del Difensore, se nel Tiro Libero non è stato realizzato il Goal, il Tiro Libero sarà ripetuto;

IV) Nel caso dell'Attaccante, se nel Tiro Libero non è stato segnato il Goal, il Gioco proseguirà normalmente.

V) Nel caso entrassero nella zona neutralizzata sia un Difendente che un Attaccante a prescindere da ciò che accade verrà ripetuta l'esecuzione del Tiro Libero.

REGOLA N° 11 - PENALIZZAZIONE MASSIMA (CALCIO DI RIGORE)

1. Il Tiro di Rigore è un Tiro Libero diretto che si effettua dal punto di sei (6) metri segnalato davanti a ogni porta. Nella sua esecuzione tutti i Giocatori, eccetto il Portiere Difensore ed il Giocatore designato al tiro, devono trovarsi sul Terreno di Gioco a una distanza di almeno tre (3) metri dal pallone e dietro la (immaginaria) linea orizzontale che determina il pallone nella sua posizione di tiro;

2. Il Portiere si posizionerà con i piedi sulla linea di porta fra i pali della stessa, fino a che il tiro sia effettuato, potendo al massimo saltare sui piedi verso l'alto senza potersi muovere a destra o sinistra;

3. Il Giocatore incaricato effettuerà il tiro proiettato in avanti, senza toccarlo una seconda volta prima che un altro Giocatore lo faccia;

4. Alla fine del primo o secondo tempo di Gioco, o tempo supplementare, la partita dovrà essere prolungata per consentire l'esecuzione di un Calcio di Rigore che sia stato assegnato durante il tempo regolamentare di Gioco.

REGOLA N° 12 - RIMESSA DAL FONDO

1. Se il pallone esce dal Terreno di Gioco (linea di fondo), eccetto nel caso di una segnatura, calciato da un Giocatore attaccante, il Gioco si riprenderà mediante rimessa dal fondo, effettuata dal Portiere da qualsiasi punto dell'area;

2. La rimessa dal fondo potrà essere effettuata solo con le mani ed in 5 secondi mediante una rimessa del Portiere.

3. Dalla rimessa dal fondo non può essere realizzato direttamente un Goal, eccetto che il pallone non sia toccato da un altro Giocatore **escluso** il Portiere.

4. I Giocatori della squadra avversaria di chi effettua la rimessa dal fondo devono rimanere al di fuori dell'area e a una distanza di almeno tre (3) metri dal pallone, la palla sarà in gioco quando uscirà dall'area.

REGOLA N° 13 - RIMESSE IN GIOCO

1. Le rimesse si effettuano per riprendere il Gioco quando il pallone esce completamente dal Terreno di Gioco. Questa regola si divide in tre tipi di Rimesse: Laterale, dall'Angolo e del Portiere (quest'ultimo come estensione della regola 12 punto 2).

a) Rimessa Laterale: si esegue quando il pallone esce da qualsiasi punto della linea laterale del Terreno di Gioco, dal punto in cui è uscita;

b) Rimessa dall'Angolo: si esegue quando il pallone esce da qualsiasi punto della linea di fondo, toccata da un Giocatore in difesa della sua porta;

c) Rimessa del Portiere: da qualsiasi azione di parata o intercettazione del pallone in Gioco da parte del Portiere, con le mani, dopo averlo controllato;

d) In tutte le rimesse l'esecutore dispone di cinque (5) secondi di tempo per effettuarla, dal momento che il pallone è pronto per essere rimesso, o ordinato dall'Arbitro corrispondente. Su queste azioni non può essere direttamente realizzato un Goal.

2. LA RIMESSA LATERALE si esegue nei seguenti modi :

a) Il Giocatore che rimette si posizionerà fuori dalla linea laterale, nel punto in cui il pallone è uscito dal Terreno di Gioco, con i piedi paralleli fra di loro e perpendicolari alla linea laterale, che devono entrambi rimanere in contatto con il suolo;

b) Il pallone sarà rimesso con entrambe le mani partendo da dietro la testa, disegnando un arco circolare sopra di essa e a quel punto lanciata all'interno del Terreno di Gioco con una traiettoria a parabola verso l'alto e poi a scendere;

c) Il pallone è in Gioco quando perde il contatto con le mani del Giocatore; questi non potrà toccarlo nuovamente fino a

che non sarà toccato o giocato da un altro Giocatore;

d) Dalla rimessa laterale non si può segnare direttamente un Goal, neanche se il pallone fosse toccato dal Portiere. Se il Giocatore che rimette in Gioco dirigerà il pallone direttamente all'interno della propria porta, il Gioco verrà ripreso con un Calcio d'Angolo effettuato dalla squadra avversaria; se il pallone entrerà direttamente nella porta avversaria, il Gioco si riprenderà con una Rimessa dal Fondo.

3. RIMESSA DALL'ANGOLO

a) la Rimessa si esegue dall'angolo corrispondente al lato della porta da dove è uscito il pallone dal Terreno di Gioco; se il pallone esce da sopra la traversa della porta, l'Arbitro deciderà da quale angolo far effettuare la rimessa;

b) Si effettua nella stessa maniera della rimessa laterale, ma con i piedi situati in angolo retto coincidente con la direzione della linea laterale e linea di fondo che coincidono con il vertice dell'angolo corrispondente, appoggiando entrambi i piedi fuori dal Terreno di Gioco, rimanendo soggetto alla stessa limitazione dell'articolo 2, punto "a";

c) Se la rimessa d'Angolo viene effettuata in maniera irregolare, verrà data una Rimessa dal Fondo al Portiere della squadra avversaria;

Se per la sua effettuazione il Giocatore impiegherà più di cinque (5) secondi l'Arbitro accorderà una Rimessa Laterale alla squadra avversaria;

Se la Rimessa d'Angolo verrà effettuata lanciando direttamente il pallone dentro la porta avversaria senza che alcuno, anche involontariamente, l'abbia toccato (ad eccezione del Portiere), il Gioco verrà ripreso con una Rimessa da Fondo Campo dalla squadra avversaria.

4. RIMESSA DEL PORTIERE

a) Se la palla esce dalla Linea di Fondo, la Rimessa del Portiere si effettua esclusivamente con le mani: non può passare direttamente il pallone sui piedi per calciarlo né poggiarlo a terra per poi calciarlo; ha a disposizione cinque (5) secondi per rimetterlo in Gioco (senza fargli oltrepassare la linea centrale);

b) Il Portiere, in seguito ad una parata, dopo aver controllato e assicurato il pallone tra le mani, può liberarsene sia con le mani (senza fargli oltrepassare la linea centrale) che mettendo il pallone sul suolo, sia immobile che lasciandolo scorrere, in questo modo lo potrà calciare facendogli superare la metà campo, e questo sarà in Gioco per essere giocato o respinto da qualsiasi altro Giocatore, ed il Portiere non potrà toccarlo nuovamente con le mani a meno che non sia toccato da un avversario, ma potrà giocarlo con i piedi e dovrà comunque liberarsene entro cinque secondi. La trasgressione a questa norma si risolve con la perdita del pallone per il Portiere accordando una Rimessa Laterale a favore della squadra avversaria;

c) Il Portiere può usare i piedi nelle azioni di Gioco, per dare continuità a una giocata o per troncare, ribattere o rinviare il pallone e potrà anche restando nella sua metà del terreno di gioco tentare di segnare una rete.

REGOLA N° 14 - ARBITRI E CONTROLLO DELLA PARTITA

In panchina possono sedere le riserve (massimo 7), l'Allenatore, il Medico, il Dirigente delegato della squadra, i quali non devono essere superiori alle 5 persone.

Le panchine devono essere situate al margine della linea laterale del tavolo di controllo: queste devono essere a una distanza di 2 metri dai suoi estremi, e devono essere inaccessibili al pubblico.

Eventualmente si può tracciare una zona perimetrale di ogni panchina di 2 metri lateralmente dal suo estremo e di 1 metro davanti e dietro la stessa, come area limitata dell'Allenatore o tecnico principale di ogni squadra.

All'inizio della Partita le panchine saranno occupate dalle squadre seguendo l'ordine in campo. Nell'intervallo fra il 1° e il 2° tempo verrà effettuato il cambio delle panchine in modo che dalla parte difendente ci sia la corrispondenza della squadra difendente.

1. RESPONSABILI DELLA PARTITA E PERSONALE ABILITATO AL TAVOLO DI CONTROLLO

Al tavolo di controllo della partita possono essere presenti solo coloro che ufficialmente sono delegati dalla Federazione al ruolo di Segnapunti/Cronometrista, il Refertista, il Giudice Unico designato, l'Osservatore di Campo (o Commissario di Campo) ed eventuali dirigenti della Federazione presenti e gli Arbitri sul campo. Tutte le persone presenti dovranno essere in possesso di tessera Ufficiale della Federazione o in possesso di tessere provvisorie. Non sono ammesse al tavolo di controllo altre persone che non siano in possesso di tessera identificativa o permesso numerato di ingresso. Suddette tessere vengono rilasciate dalla Federazione Nazionale all'Ente locale per la disputa di eventi sia Nazionali che Regionali o eventi promozionali.

a) I responsabili della direzione e controllo di una partita sono un (1) Arbitro singolo o due (2) Arbitri, designati come

Arbitro 1 e Arbitro 2, assistiti dal Segnapunti/Cronometrista e dal Refertista;

b) La principale responsabilità corrisponde agli Arbitri, che dirigono e giudicano le azioni di Gara sul Terreno di Gioco rappresentando l'autorità massima della partita;

c) Entrambi sono responsabili della partita in misura uguale, seguendo e giudicando le fasi che contravvengono le Regole della Gara sul Terreno di Gioco, nel suo insieme, sebbene la designazione tecnica di Arbitro 1 e Arbitro 2 permette di dare una soluzione effettiva a determinati aspetti contenuti nella regola 14. La designazione A-1 e A-2 sarà predeterminata per ragioni diverse di qualifica, livello o esperienze per la Entità Nazionale o Internazionale da cui dipendono;

d) Sono assistiti per l'annotazione del Referto della partita e il suo cronometraggio dal Segnapunti/Cronometrista, le cui funzioni dovranno essere effettuate da due persone o eccezionalmente da una sola, posizionandosi in un posto preferibilmente vicino al Terreno di Gioco sulla linea esterna di una delle due fasce laterali, dovendo disporre di un tavolo per annotare e avere perfetta visibilità del Terreno di Gioco.

2. FACOLTA' E DOVERI DEGLI ARBITRI.

L'Arbitro deve:

a) Applicare le Regole e decidere su qualsiasi azione originata durante la partita, nei suoi aspetti tecnici e disciplinari. Le sue decisioni tecniche e disciplinari sui fatti sono finali e inappellabili, in relazione al Gioco e al risultato della partita.

Le sue funzioni cominciano dalla sua entrata nel recinto di Gioco fino alla sua uscita, e estensivamente termineranno con la compilazione del Referto delle entità che le dipendono.

Dall'inizio della partita le sue decisioni sono estensive alle infrazioni commesse prima e dopo il Gioco e durante qualsiasi sua interruzione.

In termini generali, per l'applicazione del vantaggio deve evitare di sanzionare quando il Gioco è in corso, quando la penalizzazione o le sue conseguenze immediate potrebbero beneficiare l'autore dell'infrazione;

b) Annotare e ordinare l'annotazione dei dati tecnici e i fatti rilevanti della partita nel Referto, e assicurare la consegna dello stesso alle entità competenti, essendo il responsabile di tutti questi estremi;

c) Interrompere il Gioco con un fischio in virtù delle infrazioni della Regole del Gioco; sospendere la partita per le irregolari condizioni del Terreno di Gioco, incluso le condizioni atmosferiche, interferenza degli spettatori o cause di forza maggiore che impongono tale misura, per concorrere a suo criterio circostanze insuperabili;

d) Avvertire verbalmente o ammonire i Giocatori colpevoli di irregolarità o atti incorretti e, in caso di persistenza, impedire di continuare il Gioco conforme alle Regole. Nei casi stabiliti deve trascrivere nel Referto il nome del colpevole e indicare in breve, ma con precisione, i fatti accaduti in forma oggettiva, senza qualificarli né emettere giudizi di valore;

e) Allontanare e/o espellere dalla partita, senza avviso o ammonizione previa, tutti i colpevoli di comportamento violento e intenzionalmente attentatore alla altrui integrità fisica;

f) Espellere definitivamente, senza possibilità di sostituzione, il Giocatore o altra persona seduta in panchina, che si comporta in modo violento causando gravi danni o lesioni evidenti di nota entità, e come autore dell'atto o condotta gravemente provocatoria alla morale dell'etica sportiva;

g) Impedire l'entrata nel Terreno di Gioco senza autorizzazione, a qualsiasi persona diversa dai Giocatori, e eccezionalmente dei medici o assistenti;

h) Dare il segnale con il fischietto per la ripresa del Gioco dopo tutte le interruzioni;

i) Segnalare il numero dell'autore dell'infrazione di un fallo cumulativo in forma visibile al tavolo di controllo, ordinando la registrazione nel Referto di Gara;

j) Verificare la distanza di tre (3) metri (mediante passi) e la ripresa del Gioco, in caso di infrazioni;

k) Non accettare nessuna proposta per alterare le Regole di Gioco ufficiali;

l) Ispezionare prima della partita lo stato del Terreno di Gioco e i suoi accessori, e controllare che la divisa dei Giocatori sia adeguata;

- m) Decidere in caso estremo qualsiasi altro elemento personale di segnalazione e controllo della partita, in caso di fallo o avaria del fischietto;
- n) Comprovare e decidere se il pallone proposto per la partita abbia le condizioni stabilite dalle Regole del Gioco;
- o) Fermare il Gioco se secondo le sue opinioni un Giocatore risulta gravemente infortunato, autorizzando l'immediata attenzione necessaria: ordinare la sua conduzione fuori dalle linee laterali o di fondo per la sua assistenza e recupero o sostituzione; per il Portiere si ferma il Gioco in attesa del suo recupero o sostituzione;
- p) Lasciare continuare il Gioco, se ritiene che l'incidente sia lieve, fino alla prima interruzione del Gioco, in modo che l'infortunato sia assistito, sempre fuori dalle linee laterali o di fondo del Terreno di Gioco.

3. TECNICHE E COMPITI ARBITRALI

- a) Ogni Arbitro copre, segue, giudica e risolve gli incidenti e infrazioni del Gioco in entrambe le due metà del Terreno di Gioco, controllando la sua linea laterale in tutta la sua estensione e corrispettiva linea di fondo, area di porta, aiutandosi con il suo Collega in modo di essere più preciso, attuando in diagonale e situandosi in modo contrapposto sul limite del Terreno di Gioco, entrando quando necessario;
- b) Ognuno dei due Arbitri lavora nella sua metà Terreno di Gioco, controllando le sue linee laterali e di fondo aiutando il suo collega in merito alle uscite del pallone dal Terreno di Gioco per le linee laterali e di Fondo;
- c) In caso di segnalazione contraddittoria simultanea di entrambi prevale automaticamente la decisione dell'Arbitro A-1, eccetto decisioni finali di entrambi. Se eccezionalmente è necessario un consulto verbale fra i due Arbitri, sarà questa la linea da seguire;
- d) L'Arbitro A-1 effettua il sorteggio della partita, e segnala il fischio d'inizio di ogni tempo ed ogni ripresa di Gioco dopo una rete segnata, mettendosi all'inizio di entrambi sulla linea laterale occupata dal tavolo di controllo e nel suo lato destro. Alla fine dell'incontro l'Arbitro A1 riassumerà gli eventuali episodi gravi della partita annotandoli sul Referto, ed entrambi gli Arbitri firmeranno il Referto della partita;
- e) Quando un Arbitro segnala un'infrazione, segnalerà il punto di ripresa del Gioco attenderà che il collega Arbitro arrivi a meno di 2 metri dal punto ove sarà posizionato il pallone e si dirigerà verso il tavolo di controllo per segnalare il numero del Giocatore che ha commesso il fallo.

4. IL SEGNAPIUNTI/CRONOMETRISTA E IL REFERTISTA

Le entità preposte all'incarico di segnare le annotazioni sul Referto e la gestione del cronometraccio della partita saranno una o due persone qualificate dalla rispettiva organizzazione arbitrale, e avranno il compito di:

Compilare prima dell'inizio della partita i dati iniziali della stessa, registrare i Giocatori con i relativi numeri, identificare il Capitano ed il Vice, ed i responsabili tecnici accreditati di ogni squadra; firmare il Referto che sarà verificato da parte degli Arbitri, se ritengono necessaria questa compilazione del Referto della partita;

- b) Verificare che le sostituzioni siano effettuate in modo regolamentare (se sono assenti gli Arbitri di Panchina obbligatori invece nelle partite internazionali);
- c) Annotare nel Referto della partita i Goal segnati legalmente, segnalati dagli Arbitri per ogni tempo della partita e il risultato finale;
- d) Annotare i falli cumulativi, tecnici e personali, dei Giocatori, segnalati dagli Arbitri, i time-out, gli autori dei Goal e tutto quanto concerne tecnicamente il Gioco e sia ordinato dall'Arbitro;
- e) Usare una segnalazione sonora differente dal fischietto dell'Arbitro;
- f) Usarlo unicamente quando il pallone non è in Gioco, in modo che la sua segnalazione non interrompa la partita. Con attenzione al punto "h";
- g) Avvisare gli Arbitri del numero e squadra dei Giocatori che compiono il quarto fallo individuale e cumulativo ed il quinto (5°) ed il successivo sesto (6°) fallo di squadra, dovendo per questo richiamare l'attenzione degli Arbitri mediante segnalazione sonora;
- h) Avvisare gli Arbitri mediante segnale acustico, la commissione del quinto (5°) fallo cumulativo di ogni Giocatore, per procedere alla sua sostituzione per allontanamento;
- j) In caso di tempo effettivo, controllare con precisione il tempo di Gioco tenendo conto delle interruzioni previste dalle

Regole del Gioco, fermando e riattivando il cronometro in occasione delle uscite del pallone dal Terreno di Gioco laterale o di fondo, segnalare e annotare i falli commessi, richiesta del time out da parte delle squadre e gli Arbitri, assistenza medica per i Giocatori infortunati autorizzata dagli Arbitri, e tutte le interruzioni del Gioco permesse dalle Regole di Gioco segnalate dagli Arbitri;

l) Attivare il cronometro nel momento in cui l'Arbitro fischia l'inizio della partita, e in qualunque altra occasione in cui il Gioco sia sospeso dagli Arbitri; dopo qualsiasi interruzione regolamentare, e in generale tutte le volte che il pallone abbia percorso una distanza corrispondente alla sua circonferenza;

m) Attivare il cronometro, con particolare attenzione alla regola 10 punto 9.c e 9.e, ossia in caso di Tiro Libero per falli cumulativi, considerando che il Gioco si riprende tutte le volte che il pallone è in condizioni di essere giocato una volta conclusa l'azione del Tiro Libero: quando il pallone, dopo essere stato calciato, tocca il Portiere avversario, i pali o la traversa, esce fuori dal Terreno di Gioco, oppure sia segnato un Goal. In questi due ultimi casi, si attiverà il cronometro nel momento della rimessa laterale, di fondo o dal centro del Terreno di Gioco, in base a ogni situazione;

n) A criterio delle Entità Nazionali, non è assolutamente necessaria la partecipazione di due Arbitri nelle categorie di base o minori, potendo affidare la direzione arbitrale a una sola persona, con pieno rispetto delle Regole di Gioco. Vale lo stesso discorso per il Segnapunti/Cronometrista e il Refertista.

 <p>T. AMARILLA (PROTESTA) Cartellino Giallo (protesta)</p>	 <p>CONFIRMACIÓN CRONO Segnale Cronometro</p>	 <p>PARALIZACIÓN O MEDIR BARRERA Stop o misura distanza della barriera</p>
 <p>CARTULINAS: AM. AZ. Cartellino Giallo</p>	 <p>FALTAS ACUMULATIVAS (5) 5° Fallo Cumulativo</p>	 <p>NO VALE Non valido</p>
 <p>T. LIBRE CON BARRERA Tiro libero con barriera</p>	 <p>NÚMERO 10 Numero 10</p>	 <p>INDICACIÓN DIRECCIÓN Indicazione di direzione</p>
 <p>FINAL 1.º O 2.º TIEMPO Fine Primo e Secondo tempo</p>	 <p>TIEMPO MUERTO Time Out</p>	 <p>FALTA ACUMULATIVA Fallo Cumulativo</p>
 <p>MANO Mani</p>	 <p>PATADA O ZANGADILLA Calcio o Sgambetto</p>	 <p>AGARRÓN Trattenuta</p>
 <p>EMPUJÓN Spinta</p>		 <p>CUENTA DE 5 SEGUNDOS Conteggio 5 secondi</p>

I SEGNALI
ARBITRALI