Sport Insieme – Associazione di Volontariato

Calcetto in rosa

Regolamento del torneo

Sport Insieme

09/06/2009

Sport Insieme O.d.V.
Via P. Familiari, 7
89063 Melito di Porto Salvo (RC)
www.sport-insieme.it

Sommario

Introduzione 6
Regolamento del torneo 6
Partecipazione 6
Eccezioni al regolamento UISP 6
Formula 6
Premi 6
Regolamento UISP 6
REGOLA 1 - IL RETTANGOLO DI GIOCO 6
1) Dimensioni 6
2) Segnatura 6
3) Area di rigore 7
4) Punto del calcio di rigore 7
5) L'arco d'angolo 7
6) Zona delle sostituzioni 7
7) Le porte 7
8) Sicurezza 7
9) Superficie del rettangolo di gioco 7
REGOLA 2 - IL PALLONE 7
1) Caratteristiche 7
2) Sostituzione di un pallone difettoso 7
REGOLA 3 - NUMERO DEI CALCIATORI 8
1) Calciatori 8
2) Procedura di sostituzione 8
3) Infrazioni e Sanzioni 8
NUMERO MINIMO DI GIOCATORI 8
REGOLA 4 - EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI 8
1) Sicurezza 8
2) Equipaggiamento di base 8
3) Maglie o casacche 9
4) Parastinchi 9
5) Portieri 9
6) Infrazioni e Sanzioni 9
REGOLA 5 - PRIMO ARBITRO 9
1) L'autorità dell'Arbitro 9
2) Poteri e compiti 9
3) Decisioni dell'arbitro 9
REGOLA 6 - SECONDO ARBITRO 10
1) Compiti 10
REGOLA 7 - CRONOMETRISTA E TERZO ARBITRO 10

REGOLA 8 - DURATA DELLA GARA 10
1) Periodi di gioco 10
2) Time-out 10
3) L'intervallo di metà gara 10
REGOLA 9 - CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO 10
1) Preliminari 10
2) Il calcio d'inizio 10
3) Procedura 11
4) Infrazioni e Sanzioni 11
5) Rimessa in gioco del pallone 11
6) Procedura per la rimessa in gioco del pallone 11
7) Infrazioni e Sanzioni 11
REGOLA 10 - PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO 11
1) Pallone non in gioco 11
2) Pallone in gioco 11
REGOLA 11 - SEGNATURA DI UNA RETE 12
1) Segnatura di una rete 12
2) Squadra vincente 12
3) Regole della competizione 12
REGOLA 12 - FALLI E COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO 12
1) Calcio di punizione diretto 12
2) Calcio di rigore 12
3) Calcio di punizione indiretto 12
4) Sanzioni disciplinari 13
REGOLA 13 - CALCI DI PUNIZIONE 14
1) Calci di punizione 14
2) Il calcio di punizione diretto 14
3) Il calcio di punizione indiretto 14
4) Posizione del calcio di punizione 14
5) Infrazioni e Sanzioni 14
6) Segnali 14
REGOLA 14 - FALLI CUMULATIVI 14
REGOLA 15 - CALCIO DI RIGORE 14
1) Posizione del pallone e dei calciatori 14
2) Procedura 15
3) Infrazioni e Sanzioni 15
REGOLA 16 - RIMESSA DALLA LINEA LATERALE 15
1) La rimessa laterale viene concessa: 15
2) Posizione del pallone e dei calciatori 15
3) Procedura 15
4) Infrazioni e Sanzioni 15
REGOLA 17 - RIMESSA DAL FONDO 16
1) La rimessa dal fondo viene concessa 16

2) Procedura..... 16
3) Infrazione e Sanzioni..... 16
REGOLA 18 - CALCIO D'ANGOLO..... 16
1) Viene concesso un calcio d'angolo..... 16
2) Procedura..... 16
3) Infrazioni e Sanzioni..... 16
EFFETTUAZIONE DEI TIRI DI RIGORE..... 17
Procedura..... 17

Introduzione

Regolamento per il torneo di calcetto misto "Calcetto In Rosa" Ed. 2009

Regolamento del torneo

Seguono le regole particolari per il torneo di calcetto misto "Calcetto In Rosa" ed. 2009. Per tutto quello che non viene previsto dal regolamento del torneo si rimanda al regolamento UISP per il calcio a 5 (di seguito riportato).

Partecipazione

La partecipazione al torneo è libera.

I Partecipanti devono organizzarsi in squadre; saranno ammesse al massimo 10 squadre; ogni squadra dovrà essere composta da un numero massimo di 12 atleti/e.

L'iscrizione delle squadre dovrà avvenire entro a non oltre le ore 24.00 di martedì 23 giugno 2009.

Eccezioni al regolamento UISP

Ogni squadra, durante le gare disputate, dovrà avere sempre in campo almeno due giocatrici.

Per ogni gara, il numero massimo di reti segnate dai giocatori non può superare le 4 unità. Le reti saranno convalidate se, e solo se, al momento del tiro la palla si trova dentro l'area avversaria (la linea di delimitazione fa parte integrante dell'area).

Il tempo massimo d'attesa è di 25 minuti, al termine del quale verrà assegnata gara persa a tavolino alla/e squadra/e mancante/i.

Formula

Le squadre disputeranno una prima fase di qualificazione a gironi, incontrandosi in gare di sola andata. Al termine di questa fase, le migliori accederanno alla fase eliminatoria finale, incontrandosi in gare di sola andata per determinare la classifica finale del torneo.

Una volta stilato il calendario degli incontri, le gare non potranno più essere spostate.

Premi

Verranno premiati:

- La squadra prima classificata
- La squadra seconda classificata
- La squadra terza classificata
- Il miglior portiere
- Il capocannoniere

Regolamento UISP

REGOLA 1 - IL RETTANGOLO DI GIOCO

1) Dimensioni

Il campo deve essere rettangolare. La lunghezza delle linee laterali deve essere maggiore della lunghezza delle linee di porta.

Lunghezza: minima m. 25 - massima m. 42

Larghezza: minima m. 15 - massima m. 25

2) Segnatura

Il rettangolo di gioco è segnato con linee. Tali linee appartengono alle aree da esse delimitate. Le due linee di delimitazione più lunghe sono denominate "linee laterali". Quelle più corte sono denominate "linee di porta".

Tutte le linee hanno una larghezza di cm. 8.

Il rettangolo di gioco è diviso in due parti dalla "linea mediana". Nel centro della linea mediana è segnato un punto intorno al quale è tracciata una circonferenza con un raggio di m. 3.

3) Area di rigore

Da entrambe le linee di porta, facendo centro in ciascun palo e con un raggio di m. 6, sono tracciati, verso l'interno, due quarti di circonferenza congiunti nella parte superiore da una retta, parallela alla linea di porta, lunga m. 3.16. Lo spazio racchiuso tra queste linee e quella di porta è denominato "area di rigore".

4) Punto del calcio di rigore

A distanza di m. 6 dal centro di ciascuna linea di porta, misurato lungo una linea immaginaria, perpendicolare ad essa, è segnato un punto, denominato "punto del calcio di rigore".

5) L'arco d'angolo

Su ogni angolo, verso l'interno del campo, è tracciato un quarto di circonferenza con un raggio di cm. 25.

6) Zona delle sostituzioni

La zona delle sostituzioni è situata sullo stesso lato in cui sono ubicate le panchine delle squadre, direttamente di fronte ad esse, da dove i calciatori entrano ed escono per le sostituzioni.

a) Le zone di sostituzione sono situate direttamente di fronte alle panchine delle squadre e ciascuna deve essere lunga m. 3. Sono segnate, da ogni lato, da una linea, perpendicolare alla linea laterale, larga cm. 8 e lunga cm. 80, di cui cm. 40 all'interno della superficie di gioco e cm. 40 all'esterno di essa.

b) Ci deve essere una distanza di m. 3 tra l'estremità più vicina di ciascuna delle zone delle sostituzioni e l'intersezione della linea mediana con la linea laterale. Questo spazio aperto, situato proprio di fronte al tavolo del cronometrista, deve essere tenuto libero.

7) Le porte

Le porte devono essere ubicate al centro di ciascuna linea di porta. Esse sono costituite da due pali verticali, equidistanti da ciascun angolo e congiunti alle loro estremità da una sbarra trasversale. La distanza (misurazione interna) tra i pali è di m. 3 e la distanza tra il bordo inferiore della sbarra ed il terreno è di m. 2.Sia i pali che la sbarra trasversale devono avere lo stesso spessore di cm. 8. Le reti, fatte di canapa, di juta o nylon, devono essere fissate ai pali ed alla trasversale, dietro le porte. e la loro parte inferiore deve essere sostenuta da aste ricurve o da altri idonei supporti. La profondità della porta, intesa come distanza tra il bordo interno dei pali della porta verso l'esterno del rettangolo di gioco è di almeno cm. 80 nella parte superiore e di cm. 100 al livello del terreno.

8) Sicurezza

Le porte debbono essere saldamente fissate al suolo durante il gioco tramite ganci o cose similari, che non siano di intralcio o pericolo per i giocatori.

9) Superficie del rettangolo di gioco

La superficie deve essere piana, liscia e priva di asperità. È raccomandato l'uso di ricopertura in legno o di materiale sintetico. Non è consentito il cemento o il catrame.

REGOLA 2 - IL PALLONE

1) Caratteristiche

Il pallone deve essere:

a) sferico

b) di cuoio o di altro materiale approvato;

c) di una circonferenza di cm. 68;

d) di un peso non inferiore a gr. 400 all'inizio della gara;

e) di una pressione pari a 0.8 - 10 atmosfere a livello del mare;

f) modello **bola uisp** calcio a 5, con sistema di rimbalzo **semicontrollato.**

2) Sostituzione di un pallone difettoso

a) Il pallone non può essere cambiato durante la gara senza l'autorizzazione dell'arbitro.

b) Se il pallone scoppia o diventa difettoso durante lo svolgimento della gara viene arrestata la gara e si riprende la gara facendo cadere il pallone sostitutivo nel punto dove il primo pallone è diventato difettoso

c) Se il pallone scoppia o diventa difettoso mentre è fuori gioco, in un calcio d'inizio, un calcio di rinvio, un calcio d'angolo, un calcio di punizione, un calcio di rigore o una rimessa laterale si riprende la gara secondo le Regole del Gioco

REGOLA 3 - NUMERO DEI CALCIATORI

1) Calciatori

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

2) Procedura di sostituzione

a) È consentita l'utilizzazione di calciatori di riserva.

b) È consentito un numero massimo di 7 calciatori di riserva.

c) È consentito un numero illimitato di sostituzioni effettuate durante una gara. Un calciatore sostituito può partecipare nuovamente al gioco, sostituendo a sua volta un altro calciatore.

d) Per sostituzione s'intende quella effettuata quando il pallone è in gioco o non in gioco e per la quale devono essere osservate le seguenti condizioni:

• il calciatore sostituito deve uscire dal rettangolo di gioco oltrepassando la linea laterale della propria zona delle sostituzioni;

• il sostituto deve entrare dalla propria zona delle sostituzioni, non prima che il calciatore sostituito abbia completamente oltrepassato la linea laterale;

• i calciatori di riserva, chiamati o meno a partecipare al gioco, sono sottoposti all'autorità ed alla giurisdizione degli arbitri;

• la sostituzione si concretizza quando il sostituto entra nel rettangolo di gioco. Da quel momento egli diventa un calciatore titolare ed il compagno sostituito cessa di esserlo;

• il portiere può scambiare il proprio ruolo con quello di qualsiasi altro calciatore, ma la sua sostituzione può avvenire solo durante una interruzione di gioco.

3) Infrazioni e Sanzioni

a) Se, durante l'effettuazione di una sostituzione, un sostituto entra nel rettangolo di gioco prima che il calciatore sostituito ne sia completamente uscito:

• il gioco sarà interrotto;

• il calciatore sostituito dovrà lasciare il rettangolo di gioco;

• il sostituto verrà ammonito con il cartellino giallo;

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

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

• il gioco sarà interrotto;

• il calciatore inadempiente sarà ammonito con il cartellino giallo;

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

NUMERO MINIMO DI GIOCATORI

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

REGOLA 4 - EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

1) Sicurezza

Un calciatore non può indossare alcun oggetto che sia pericoloso per se stesso o per un altro calciatore, compresi i gioielli di qualsiasi tipo.

2) Equipaggiamento di base

L'equipaggiamento obbligatorio di un calciatore è costituito da maglia, calzoncini, calzettoni, parastinchi e scarpe. Sono consentite soltanto scarpe da ginnastica, scarpe in tela, scarpe morbide con suola di gomma o materiale similare. L'uso delle scarpe è obbligatorio. Se vengono indossati dei calzoncini termici, devono essere dello stesso colore dei calzoncini.

3) Maglie o casacche

Le maglie dei calciatori devono essere numerate ed ogni squadra deve portare maglie di colori differenti. Ogni calciatore della stessa squadra deve essere contrassegnato da un numero differente; i colori dei numeri devono contrastare chiaramente con i colori delle maglie.

4) Parastinchi

L'uso dei parastinchi non è obbligatorio.

5) Portieri

Al portiere è consentito indossare pantaloni lunghi. Egli deve indossare dei colori che consentano di distinguerlo facilmente dagli altri calciatori e dagli arbitri. Se un calciatore in campo sostituisce il portiere, sul dorso della maglia del portiere, indossata dal calciatore, deve essere segnato il numero dello stesso calciatore.

6) Infrazioni e Sanzioni

Per qualsiasi infrazione a questa Regola il calciatore in difetto deve essere allontanato dal rettangolo di gioco per mettere in ordine il proprio equipaggiamento e non potrà rientrarvi se non dopo essersi presentato ad uno degli arbitri che dovrà assicurarsi della regolarità dell'equipaggiamento. Il rientro del calciatore può avvenire soltanto durante un'interruzione del gioco.

REGOLA 5 - PRIMO ARBITRO

1) L'autorità dell'Arbitro

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

2) Poteri e compiti

L'Arbitro deve:

• applicare le Regole del Gioco;

• permettere che il gioco continui quando la squadra contro la quale è stata commessa un'infrazione, ne risulterebbe avvantaggiata e punire l'infrazione se il previsto vantaggio non si dovesse verificare;

• prendere nota dei fatti relativi alla gara e fornire alle autorità competenti un referto di gara che comprende le informazioni su qualsiasi provvedimento disciplinare preso nei confronti dei calciatori e / o dei dirigenti di squadra e su qualsiasi fatto e incidente occorso prima, durante o dopo la gara;

• svolgere le funzioni di cronometrista;

• interrompere, sospendere o decretare la fine della gara a causa di qualsiasi infrazione delle Regole o di qualsiasi tipo di interferenza esterna;

• prendere provvedimenti disciplinari nei confronti di calciatori colpevoli di infrazioni punibili con l'ammonizione e l'espulsione;

• assicurarsi che non entrino nel rettangolo di gioco persone non autorizzate;

• interrompere il gioco se ritiene che un calciatore sia gravemente infortunato ed assicurarsi che venga trasportato fuori dal rettangolo di gioco;

• lasciare proseguire il gioco fino a quando il pallone cessa di essere in gioco se, a suo avviso, un calciatore è lievemente infortunato;

• garantire che ogni pallone usato sia conforme alla Regola 2.

3) Decisioni dell'arbitro

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

Decisione 1

L'utilizzo del secondo arbitro è facoltativo.

Decisione 2

In caso di direzione con due arbitri, se il primo arbitro ed il secondo arbitro segnalano contemporaneamente un fallo e sono in disaccordo su quale delle due squadre vada penalizzata, prevarrà la decisione del primo arbitro.

Decisione 3

Sia il primo arbitro che il secondo arbitro hanno il diritto di ammonire o di espellere un calciatore ma, in caso di disaccordo tra loro, prevarrà la decisione del primo arbitro.

REGOLA 6 - SECONDO ARBITRO

1) Compiti

a) Per lo svolgimento della gara potrà essere designato un secondo arbitro. Egli opererà dal lato opposto a quello del primo arbitro.

b) Il secondo arbitro assiste il primo nel controllo della gara secondo quanto prescritto dalle Regole del Gioco. Inoltre, il secondo arbitro ha il potere discrezionale di interrompere il gioco per qualsiasi infrazione alle Regole e verifica che le sostituzioni avvengano in modo regolare.

c) In caso di indebita interferenza del secondo arbitro, il primo lo dispenserà dai suoi compiti, disponendone la sostituzione. Di questo il primo arbitro dovrà fare menzione nel referto di gara mettendone a conoscenza le autorità competenti.

REGOLA 7 - CRONOMETRISTA E TERZO ARBITRO

NON APPLICATA DALLA LEGA CALCIO UISP

REGOLA 8 - DURATA DELLA GARA

1) Periodi di gioco

La durata della gara è stabilita in due periodi di 25 minuti effettivi di gioco ciascuno. Il controllo dei tempi sarà effettuato dall'arbitro della gara.

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

2) Time-out

Le due squadre hanno la possibilità di richiedere un minuto di time-out per ogni tempo di gara, rispettando le seguenti norme:

a) gli allenatori delle squadre sono autorizzati a richiedere un time-out di un minuto;

b) un time-out di un minuto può essere richiesto in qualsiasi momento, ma deve essere concesso soltanto se la squadra è in possesso del pallone;

c) l'arbitro autorizzerà il permesso di un time-out quando il pallone non è in gioco;

d) quando viene accordato un time-out i calciatori debbono rimanere all'interno del rettangolo di gioco. Se devono ricevere istruzioni dal proprio allenatore, ciò può avvenire soltanto dal bordo del campo, all'altezza della propria panchina. La persona che darà loro istruzioni non potrà entrare sul terreno di gioco.

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

3) L'intervallo di metà gara

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

Decisione 1

La durata dei tempi supplementari è stabilita in 5 minuti ciascuno.

Decisione 2

Se il regolamento della competizione prevede dei tempi supplementari non potranno essere richiesti time out durante il loro svolgimento.

Decisione 3

Il termine di attesa in caso di ritardato inizio della gara, è pari ad un periodo di 25 minuti limitatamente alle varie deroghe delle Leghe Calcio di competenza.

REGOLA 9 - CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

1) Preliminari

La scelta della metà del rettangolo di gioco viene sorteggiata con una moneta. La squadra che vince il sorteggio sceglie la porta contro cui attaccherà nel primo periodo di gioco. L'altra squadra ha diritto a battere il calcio d'inizio della gara. La squadra che vince il sorteggio ha diritto a battere il calcio d'inizio del secondo tempo della gara. Nel secondo periodo della gara le squadre invertono le rispettive metà del rettangolo da gioco ed attaccano in direzione della porta opposta.

2) Il calcio d'inizio

Il calcio d'inizio è un modo di iniziare o di riprendere il gioco:

a) all'inizio della gara;

b) dopo la segnatura di una rete;

c) dopo l'intervallo di metà gara;

d) all'inizio di ogni tempo supplementare;

Una rete non può essere segnata direttamente su calcio d'inizio.

3) Procedura

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

a) tutti i calciatori devono trovarsi nelle rispettive metà del rettangolo di gioco;

b) i calciatori della squadra che non batte il calcio d'inizio devono posizionarsi ad una distanza di almeno m. 3 dal pallone fino a quando questo non sia in gioco;

c) il pallone deve essere fermo al suolo nel punto centrale del rettangolo di gioco;

d) l'arbitro emette il fischio che autorizza il calcio d'inizio;

e) il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove in avanti;

f) il calciatore che batte il calcio d'inizio non può toccare nuovamente il pallone prima che lo abbia toccato un altro calciatore;

g) quando una squadra segna una rete, il calcio d'inizio spetta all'altra squadra.

4) Infrazioni e Sanzioni

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

deve essere ripetuto.

5) Rimessa in gioco del pallone

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

6) Procedura per la rimessa in gioco del pallone

La procedura è la seguente:

a) l'arbitro fa cadere il pallone nel punto in cui si trovava al momento dell'interruzione, salvo che si tratti dell'area di rigore; in tale caso deve farlo cadere sulla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui si trovava al momento dell'interruzione.

b) il gioco riprende non appena il pallone tocca il suolo.

7) Infrazioni e Sanzioni

La rimessa del pallone deve essere ripetuta:

a) se il pallone viene giuocato da un calciatore prima di entrare in contatto con il suolo;

b) se il pallone esce dal rettangolo di gioco dopo il contatto con il suolo, senza essere stato toccato da un calciatore.

REGOLA 10 - PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO

1) Pallone non in gioco

Il pallone non è in gioco quando:

a) ha interamente oltrepassato, sia in terra sia in aria, una linea laterale o una linea di porta;

b) il gioco è stato interrotto dall'arbitro;

c) tocca il soffitto.

2) Pallone in gioco

Il pallone è in gioco in tutti gli altri casi ivi compresi quando:

a) rimbalza nel rettangolo di gioco dopo aver colpito un palo o la sbarra trasversale della porta;

b) rimbalza su uno degli arbitri che si trova all'interno del rettangolo di gioco.

Decisione 1

a) Quando la gara è disputata al coperto e il pallone tocca accidentalmente il soffitto, il gioco deve essere interrotto e successivamente ripreso con una rimessa dalla linea laterale a favore della squadra avversarie di quella che ha toccato il pallone per ultima.

b) La rimessa viene effettuata da un punto sulla linea laterale più vicina all'intersezione tra ciascuna linea laterale e l'immaginaria linea che scorre parallelamente alla linea di porta ed al luogo sotto il quale il pallone ha colpito il soffitto.

REGOLA 11 - SEGNATURA DI UNA RETE

1) Segnatura di una rete

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

Il portiere, su rimessa dal fondo o dopo una parata efficace, lanciando il pallone con le mani nella metà campo avversaria, non può segnare una rete in questo modo.

2) Squadra vincente

La squadra che ha segnato il maggior numero di reti durante una gara, risulta vincente. Se non è stata segnata nessuna rete o se le squadre hanno segnato un eguale numero di reti, la gara risulta pari.

3) Regole della competizione

Per le partite che si concludono in parità, le regole della competizione possono prevedere l'aggiunta di tempi supplementari o altre procedure per determinare la squadra vincente della gara.

REGOLA 12 - FALLI E COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO

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

1) Calcio di punizione diretto

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

a) dare o tentare di dare un calcio ad un avversario;

b) fare o tentare di fare uno sgambetto all'avversario;

c) saltare su un avversario;

d) caricare un avversario, anche con la spalla;

e) colpire o tentare di colpire un avversario

f) spingere un avversario.

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

g) trattiene un avversario;

h) sputa contro un avversario;

i) tenta di giocare il pallone intervenendo in scivolata su un avversario che sia in possesso del pallone o che sia in procinto di giocarlo **(contrasto scivolato);**

l) tocca deliberatamente il pallone con le mani. Questa norma non si applica al portiere che si trova nella propria area di rigore.

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

2) Calcio di rigore

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

3) Calcio di punizione indiretto

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

a) dopo essersi spossessato del pallone, lo riceve di ritorno da un compagno prima che abbia superato la linea mediana o senza che sia stato giocato o toccato da un avversario;

b) tocca o controlla il pallone con le mani (nella propria area di rigore) dopo che questo gli sia stato volontariamente passato da un compagno di squadra;

c) tocca o controlla con le mani (nella propria area di rigore) il pallone passatogli direttamente su una rimessa dalla linea laterale, effettuata da un compagno di squadra;

d) tocca o controlla il pallone con le mani o con i piedi, in qualsiasi parte del campo, per più di quattro secondi, **tranne quando ciò avviene nella metà del rettangolo di gioco della squadra avversaria.**

Il portiere su rimessa dal fondo o dopo una parata efficace, può rilanciare il pallone, con le mani, oltre la linea mediana.

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

e) giuoca in modo pericoloso;

f) impedisce intenzionalmente la progressione di un avversario senza che il pallone sia giocato;

g) ostacola il portiere nell'atto di liberarsi del pallone che ha tra le mani;

h) commette qualsiasi altra infrazione, non precedentemente menzionata nella Regola 12, per la quale il gioco viene interrotto per ammonire o espellere un calciatore. Il calcio di punizione indiretto deve essere battuto nel punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che questa non sia stata commessa all'interno della propria area di rigore. In questo caso il calcio di punizione dovrà essere battuto da un punto della linea di rigore che sia il più vicino possibile a quello dove è stata commessa l'infrazione.

4) Sanzioni disciplinari

Falli passibili di ammonizione

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

a) si rende colpevole di comportamento antisportivo;

b) manifesta dissenso con parole e gesti;

c) trasgredisce ripetutamente le Regole del Gioco;

d) ritarda la ripresa del gioco;

e) non rispetta la distanza prescritta quando il gioco viene ripreso con un calcio d'angolo, una rimessa laterale, un calcio di punizione;

f) entra o rientra nel campo senza il permesso dell'arbitro o infrange la procedura della sostituzione;

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

Falli passibili di espulsione

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

h) si rende colpevole di condotta gravemente scorretta;

i) si rende colpevole di un fallo violento;

l) sputa contro un avversario o qualsiasi altra persona;

m) priva la squadra avversaria di una rete o di una evidente opportunità di segnare una rete, toccando deliberatamente il pallone con le mani. Questo non si applica ad un portiere all'interno della propria area di rigore;

n) priva di una evidente opportunità di segnare una rete un avversario che si dirige verso la porta opposta, mediante un fallo punibile con un calcio di punizione o un calcio di rigore;

o) pronuncia frasi ingiuriose o volgari;

p) riceve una seconda ammonizione nella stessa gara.

Se il gioco viene interrotto perché un calciatore viene espulso per le infrazioni (o) o (p), senza che siano state commesse ulteriori infrazioni alle Regole del Gioco, il gioco viene ripreso con un calcio di punizione indiretto, assegnato alla squadra avversaria, dal punto in cui è stata commessa l'infrazione. Tuttavia, se l'infrazione viene commessa nella propria area di rigore, il calcio di punizione indiretto viene battuto dalla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.

Decisioni

Un calciatore espulso non può più prendere parte alla gara in corso e non può sedere sulla panchina dei sostituti. La sua sostituzione può essere effettuata dopo due minuti dall'espulsione, a meno che non venga segnata una rete prima che siano trascorsi i due minuti. In questo caso dovranno essere osservate le seguenti modalità:

- se le squadre stanno giocando con 5 calciatori contro 4 e la squadra numericamente superiore segna una rete, la squadra con soli 4 calciatori può essere completata con un quinto calciatore;
- se le squadre stanno giocando 4 calciatori contro 4 e viene segnata una rete, ambedue le squadre rimangono con lo stesso numero di calciatori;
- se le squadre stanno giocando con 5 calciatori contro 3, oppure 4 contro 3 e la squadra numericamente superiore segna una rete, alla squadra con 3 calciatori se ne può aggiungere soltanto un altro;

• se ambedue le squadre stanno giocando con 3 calciatori e viene segnata una rete, le squadre rimangono con lo stesso numero di calciatori;

• se la squadra che segna la rete è quella numericamente inferiore, il gioco proseguirà senza modificare il numero di calciatori.

REGOLA 13 - CALCI DI PUNIZIONE

1) Calci di punizione

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

2) Il calcio di punizione diretto

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

3) Il calcio di punizione indiretto

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

4) Posizione del calcio di punizione

a) Quando viene battuto un calcio di punizione, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una distanza di almeno 5 metri dal pallone prima che questo sia giuocato.

b) Il pallone è in gioco dopo che è stato toccato e si muove.

5) Infrazioni e Sanzioni

a) Quando un calciatore della squadra avversaria non rispetta la distanza prescritta per l'esecuzione di un calcio di punizione il calcio di punizione deve essere ripetuto;

b) Se il calciatore che ha battuto il calcio di punizione tocca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato o giuocato da un altro calciatore deve essere concesso, a favore della squadra avversaria, un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione. Tuttavia, se quest'ultima è stata commessa all'interno dell'area di rigore, il calcio di punizione indiretto sarà battuto dalla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui l'infrazione è stata commessa;

c) Se la squadra che deve battere il calcio di punizione impiega più di 4 secondi per eseguirlo, sarà accordato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria.

6) Segnali

a) Calcio di punizione diretto: l'arbitro mantiene un braccio orizzontalmente indicando nella direzione in cui il calcio deve essere battuto.

b) Calcio di punizione indiretto: l'arbitro indica un calcio di punizione indiretto alzando il suo braccio al di sopra della testa. Egli mantiene il braccio in tale posizione fino a quando il calcio di punizione non sia stato battuto ed il pallone non abbia toccato un altro calciatore o cessi di essere in gioco.

REGOLA 14 - FALLI CUMULATIVI

NON APPLICATA DALLA LEGA CALCIO UISP

REGOLA 15 - CALCIO DI RIGORE

Un calcio di rigore viene concesso contro una squadra che commette una delle infrazioni punibili con un calcio di punizione diretto, all'interno della propria area di rigore e mentre il pallone è in gioco. Una rete può essere segnata direttamente con un calcio di rigore. La durata del primo e del secondo tempo di gioco o dei tempi supplementari deve essere prolungata per consentire l'esecuzione di un calcio di rigore.

1) Posizione del pallone e dei calciatori

a) Il pallone viene collocato sul punto di rigore

b) Il calciatore che batte il calcio di rigore è debitamente identificato

c) Il portiere difendente rimane sulla sua linea di porta, di fronte al calciatore incaricato del tiro, tra i due pali della porta, fino a quando il pallone non viene calciato.

d) Tutti i calciatori, tranne l'incaricato del tiro, devono posizionarsi:

• all'interno del rettangolo di gioco;

• fuori dall'area di rigore;

• dietro o sulla linea immaginaria passante per il punto del rigore parallela alla linea di porta;

• almeno a 5 m. dal punto di rigore.

2) Procedura

La procedura è la seguente:

a) il calciatore che batte il calcio di rigore deve calciare in avanti il pallone;

b) egli non può giuocare una seconda volta il pallone fino a quando lo stesso non è stato toccato o giuocato da un altro calciatore;

c) il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove in avanti;

d) se il calcio di rigore viene concesso allo scadere di uno dei tempi regolamentari o supplementari la gara deve essere prolungata per consentire l'esecuzione o la ripetizione di un calcio di rigore e la rete sarà considerata valida se, prima di passare tra i pali della porta e sotto la sbarra trasversale, il pallone tocca uno o entrambi i pali della porta oppure la sbarra trasversale o il portiere o una combinazione di uno o più dei suddetti elementi.

3) Infrazioni e Sanzioni

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

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

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

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

• il calcio di rigore dovrà essere ripetuto se è stata segnata una rete

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

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

REGOLA 16 - RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

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

1) La rimessa laterale viene concessa:

a) quando il pallone oltrepassa interamente una linea laterale, sia a terra sia in aria, o colpisce il soffitto;

b) dal punto in cui ha oltrepassato la linea laterale;

c) alla squadra avversaria del calciatore che ha toccato per ultimo il pallone.

2) Posizione del pallone e dei calciatori

a) Il pallone deve essere collocato sulla linea laterale e deve essere rimesso in gioco in qualsiasi direzione.

b) Il calciatore che esegue la rimessa dalla linea laterale deve avere una parte di ciascun piede o sulla linea laterale o sul campo per destinazione.

c) I calciatori della squadra difendente si devono trovare ad almeno 5 m. dal pallone.

3) Procedura

La procedura è la seguente:

a) Il calciatore che esegue la rimessa dalla linea laterale deve farlo entro 4 secondi dal momento in cui viene in possesso del pallone;

b) il calciatore che effettua la rimessa dalla linea laterale non può giuocare il pallone una seconda volta prima che sia toccato o giocato da un altro calciatore;

c) il pallone è in gioco immediatamente dopo che è stato calciato o toccato.

4) Infrazioni e Sanzioni

a) Viene accordato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria se il calciatore che effettua la rimessa dalla linea laterale giuoca il pallone una seconda volta prima che sia stato toccato o giocato da un altro calciatore. Il calcio di punizione indiretto viene eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che ciò sia avvenuto nell'area di rigore, nel qual

caso il calcio di punizione indiretto sarà battuto dalla linea dell'area di rigore, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo.

b) La rimessa dalla linea laterale viene ripetuta da un calciatore della squadra avversaria se:

• la rimessa dalla linea laterale non è stata effettuata regolarmente;

• la rimessa dalla linea laterale viene effettuata da un punto diverso da quello in cui il pallone ha oltrepassato la linea laterale;

• la rimessa dalla linea laterale non è stata effettuata entro 4 secondi dal momento in cui il calciatore è entrato in possesso del pallone.

REGOLA 17 - RIMESSA DAL FONDO

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

1) La rimessa dal fondo viene concessa

a) quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, oltrepassa interamente la linea di porta, sia a terra che in aria, e non è stata segnata una rete come prescritto dalla Regola 11.

2) Procedura

La procedura è la seguente:

a) Il portiere lancia il pallone con le mani da un punto qualsiasi all'interno dell'area di rigore;

b) I calciatori della squadra avversaria dovranno rimanere al di fuori dell'area di rigore finché il pallone non è in gioco;

c) il portiere non dovrà giuocare il pallone una seconda volta finché questo non sia stato toccato o giuocato da un altro calciatore;

d) il pallone sarà in gioco quando sarà uscito completamente fuori dall'area di rigore.

3) Infrazione e Sanzioni

a) se il pallone non viene lanciato direttamente fuori dall'area di rigore, viene ripetuta la rimessa dal fondo;

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

c) esclusivamente a seguito di una rimessa dal fondo, il portiere può ricevere di nuovo il pallone **per una sola volta** da un compagno di squadra, prima che attraversi la linea di metà campo o sia stato toccato da un calciatore avversario. I**l portiere, su rimessa dal fondo, può lanciare, con le mani, il pallone oltre la linea mediana.**

REGOLA 18 - CALCIO D'ANGOLO

Un calcio d'angolo è un modo di riprendere il gioco. Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo, **ma soltanto contro la squadra avversaria.**

1) Viene concesso un calcio d'angolo

a) quando il pallone toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, oltrepassa interamente la linea di porta, sia in terra sia in aria, e non è stata segnata una rete come prescritto dalla Regola 11.

2) Procedura

La procedura è la seguente:

a) il pallone deve essere collocato precisamente all'interno dell'arco d'angolo, il più vicino possibile all'angolo;

b) i calciatori della squadra avversaria devono rimanere a 5 m. almeno dal pallone finché esso non è in gioco;

c) il pallone viene calciato da un calciatore della squadra attaccante;

d) il pallone è in gioco quando viene toccato e si muove;

e) il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo non può giuocare una seconda volta il pallone fino a quando lo stesso non sia stato toccato o giuocato da un altro calciatore.

3) Infrazioni e Sanzioni

a) Alla squadra avversaria viene assegnato un calcio di punizione indiretto quando:

• il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo giuoca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato o giuocato da un altro calciatore. Il calcio di punizione indiretto viene battuto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione;

• il calcio d’angolo non viene battuto entro 4 secondi dal momento in cui il calciatore che lo deve battere entra in possesso del pallone ed il calcio di punizione indiretto viene eseguito dall’arco d’angolo.

EFFETTUAZIONE DEI TIRI DI RIGORE

I tiri di rigore rappresentano un metodo per determinare la squadra vincente quando il regolamento della competizione richiede che ci sia una squadra vincente dopo che la gara si è conclusa in pareggio.

Procedura

La procedura è la seguente:

a) il primo arbitro sceglierà la porta verso la quale dovranno essere battuti i tiri;

b) il primo arbitro procede, con i capitani, al sorteggio per stabilire quale squadra effettuerà il primo tiro;

c) il primo arbitro annota per scritto la sequenza di ciascun tiro battuto;

d) ciascuna delle due squadre esegue cinque tiri di rigore conformemente alle seguenti procedure:

1) saranno calciati 5 tiri di rigore, alternativamente dalle due squadre, da cinque diversi calciatori;

2) i nomi ed i numeri dei giocatori che battono i primi cinque tiri di rigore devono essere comunicati all’arbitro dai capitani delle rispettive squadre, prima dell’esecuzione dei tiri di rigore e debbono essere compresi nella lista dei 12 nominativi presentata all’inizio della gara;

3) ove si verifichi che una squadra abbia concluso in inferiorità numerica la gara, l'altra squadra, senza aver terminato la rotazione, quando la prima ricomincia il giro, potrà scegliere di far ribattere ad un giocatore che ha già tirato;

4) se prima che le due squadre abbiano eseguito i loro cinque tiri di rigore, una di esse segna un numero di reti che l’altra non potrà mai realizzare pur terminando la serie dei cinque tiri, l’esecuzione dei tiri non dovrà essere proseguita;

5) se al termine della serie di 5 rigori le squadre fossero ancora in parità si procederà ad oltranza, sempre alternativamente e con lo stesso ordine, fino a quando una squadra avrà realizzato una rete più dell’altra a parità di tiri;

6) i calciatori che dovranno battere i tiri ad oltranza dovranno essere diversi da coloro che hanno calciato i primi cinque tiri utilizzando tutti i calciatori indicati nella distinta e presenti sul rettangolo di gioco (con l’esclusione prevista dalla procedura indicata al punto 3). Esauriti questi riprenderanno a tirare i calciatori che hanno battuto i primi cinque tiri (punto 1), seguendo lo stesso precedente ordine;

7) nessun calciatore espulso potrà prendere parte all’effettuazione dei tiri di rigore;

8) qualsiasi calciatore utilizzabile può sostituire il portiere;

9) soltanto i calciatori indicati e gli ufficiali di gara sono autorizzati a sostare sul terreno di gioco durante l’esecuzione dei tiri di rigore;

10) tutti i calciatori eccetto colui che esegue il tiro ed i due portieri, devono sostare nella metà campo opposta a quella in cui vengono eseguiti i tiri di rigore. Spetta al secondo arbitro il controllo di questa parte del campo e dei calciatori che vi sostano;

11) il portiere, il cui compagno esegue il tiro di rigore, deve restare sul terreno di gioco, senza intralciare lo sviluppo del gioco.