

# ASSOCIAZIONE ITALIANA ARBITRI

## Il Regolamento del Giuoco del Calcio

### Edizione 2008/2009

#### **FEDERATION INTERNATIONALE DE FOOTBALL ASSOCIATION (FIFA)**

FIFA-Strasse 20, Apdo. postal  
8044 Zurich, Suisse  
**Telefono: 41 - (0) 43-222 7777**  
**Fax: 41 - (0) 43-222 7878**  
Internet: [www.fifa.com](http://www.fifa.com)

#### **FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO (FIGC)**

Via Gregorio Allegri, 14  
00198 ROMA  
Telefono: 06 84911  
Internet: [www.figc.it](http://www.figc.it)

#### **ASSOCIAZIONE ITALIANA ARBITRI (AIA)**

Via Tevere, 9  
00198 ROMA  
Telefono: 06 84911  
Fax: 06 8491 5039 – 5029  
Internet: [www.aia-figc.it](http://www.aia-figc.it)  
[segreteria@aia-figc.it](mailto:segreteria@aia-figc.it)

A cura dell'Associazione Italiana Arbitri  
Settore Tecnico – Modulo Revisione Regolamento e Guida Pratica

L'edizione de "Il Regolamento del Giuoco del Calcio" è autorizzata dall'International Football Association Board (I.F.A.B.). La riproduzione o traduzione completa o parziale soltanto con l'autorizzazione speciale della F.I.F.A.

# Osservazioni sulle Regole del Gioco

## Modifiche

Le Regole del Gioco, con il consenso della Federazione Nazionale interessata e purché i loro principi fondamentali siano mantenuti, possono essere modificate nella loro applicazione per le gare fra calciatori di età inferiore ai 16 anni, fra squadre femminili, fra calciatori veterani (con più di 35 anni di età) e tra calciatori disabili.

Sono consentite le seguenti deroghe:

- dimensione del terreno di gioco;
- dimensione, peso e materiale del pallone;
- dimensioni delle porte;
- durata dei periodi di gioco;
- sostituzioni.

Ulteriori modifiche sono permesse soltanto con il consenso dell'IFAB.

## Maschile e femminile

Il genere maschile utilizzato nel testo del Regolamento, trattando di arbitri, di assistenti dell'arbitro, di calciatori e di dirigenti, è stato adottato per ragioni di semplificazione e si intende riferito sia a donne sia a uomini.

## Note:

Nella presente pubblicazione si utilizzeranno le seguenti convenzioni:

Qualora il vocabolo ASSISTENTE non sia accompagnato da altra dicitura, ci si riferisce esclusivamente ad un Assistente ufficiale dell'arbitro;

La dicitura "fallo di mano" deve intendersi riferita a qualsiasi infrazione commessa con l'uso delle mani, delle braccia o di una estensione di queste;

Qualora il vocabolo CALCIATORE non sia accompagnato da altra dicitura, ci si riferisce ad un calciatore titolare;

L'asterisco (\*) intende richiamare l'attenzione sul fatto che:

- un calcio di punizione assegnato ad una squadra all'interno della propria area di porta può essere eseguito da un punto qualsiasi della stessa area;
- un calcio di punizione indiretto assegnato ad una squadra all'interno dell'area di porta avversaria deve essere eseguito dalla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione;
- l'arbitro non potrà mai effettuare una propria rimessa all'interno di un'area di porta, ma dovrà effettuarla sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando egli ha interrotto il gioco per cause che non prevedono una diversa ripresa del gioco.

# REGOLA 1

## Il terreno di gioco

# REGOLAMENTO

### Superficie del terreno

Le gare possono essere giocate su superfici naturali o artificiali, secondo quanto prevede il Regolamento della competizione.

Il colore delle superfici artificiali deve essere verde.

Quando si utilizzano superfici artificiali in gare di competizioni tra squadre rappresentative di Federazioni affiliate alla FIFA o in gare internazionali di competizioni per club, la superficie deve soddisfare i requisiti del "FIFA Quality Concept for Artificial Turf" o del "International Artificial Turf Standard", salvo che la FIFA non accordi una speciale deroga.

### Segnatura del terreno

Il terreno di gioco deve essere rettangolare e segnato con linee che fanno parte delle superfici che delimitano.

Le linee che delimitano i lati più lunghi del terreno sono denominate "linee laterali"; quelle che delimitano i lati più corti "linee di porta".

Il terreno di gioco è diviso in due metà dalla "linea mediana", che congiunge il punto medio delle due linee laterali.

Il centro del terreno di gioco è posto alla metà della linea mediana. Attorno a questo punto è tracciata una circonferenza di m. 9,15 di raggio.

È possibile tracciare un segmento di linea al di fuori del terreno di gioco a m. 9,15 dall'arco dell'area d'angolo, sia perpendicolarmente alla linea di porta sia alla linea laterale, al fine di rendere esplicita la distanza che gli avversari devono rispettare nell'esecuzione di un calcio d'angolo.

### Dimensioni

La lunghezza delle linee laterali deve essere superiore alla lunghezza delle linee di porta.

Lunghezza: minimo m. 90 massimo m. 120

Larghezza: minimo m. 45 massimo m. 90

Tutte le linee devono essere della stessa larghezza, che non deve essere superiore a cm. 12.

### Gare internazionali

Lunghezza:	Minimo	100 metri
	Massimo	110 metri

Larghezza:	Minimo	64 metri
	Massimo	75 metri

### L'area di porta

Due linee sono tracciate perpendicolarmente alla linea di porta, a m. 5,50 dall'interno di ciascun palo.

Queste due linee hanno una lunghezza di m. 5,50 verso l'interno del terreno di gioco e sono congiunte da una linea parallela alla linea di porta.

La superficie delimitata da queste linee e dalla linea di porta è denominata area di porta.

## L'area di rigore

Due linee sono tracciate perpendicolarmente alla linea di porta, a m.16,50 dall'interno di ciascun palo.

Queste due linee hanno una lunghezza di m.16,50 verso l'interno del terreno di gioco e sono congiunte da una linea tracciata parallela alla linea di porta.

La superficie delimitata da queste linee e dalla linea di porta è denominata area di rigore.

All'interno di ciascuna area di rigore, a m. 11 dalla linea di porta ed equidistante dai pali, è segnato il punto del calcio di rigore. Con centro in tale punto deve essere tracciato all'esterno dell'area di rigore un arco di circonferenza di m. 9,15 di raggio.

## Le bandierine

A ciascun angolo del terreno deve essere infissa un'asta con bandierina. L'asta non deve essere appuntita in alto e deve avere un'altezza non inferiore a m. 1,50 dal terreno.

Bandierine simili possono ugualmente essere infisse a ciascuna estremità della linea mediana, all'esterno del terreno di gioco e ad almeno m. 1 dalla linea laterale.



**Le bandierine d'angolo sono obbligatorie**

## L'arco d'angolo

Da ciascuna bandierina d'angolo è tracciato all'interno del terreno di gioco un quarto di cerchio di un metro di raggio.

## Le porte

Una porta deve essere posta al centro di ciascuna linea di porta.

Le porte consistono di due pali verticali infissi ad uguale distanza dalle bandierine d'angolo e congiunti alla sommità da una traversa.

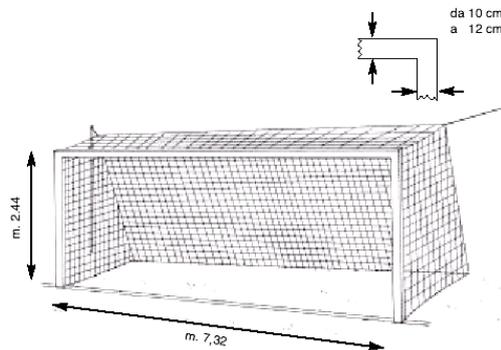
I pali delle porte e le traverse devono essere in legno, in metallo o in altro materiale approvato. La loro forma può essere quadrata, rettangolare, circolare o ellittica, e non devono costituire alcun pericolo per i calciatori.

La distanza che separa i due pali è di m. 7,32 ed il bordo inferiore della traversa è situato a m. 2,44 dal suolo.

Entrambi i pali e la traversa devono avere un'uguale larghezza e spessore, di misura non superiore a cm. 12. La linea di porta deve avere la stessa larghezza dei pali e della traversa.

Delle reti possono essere fissate alle porte ed al suolo dietro le porte a condizione che siano adeguatamente sostenute e non disturbino il portiere.

I pali delle porte e la traversa devono essere di colore bianco.



## Sicurezza

Le porte devono essere fissate al suolo in modo sicuro. Porte mobili possono essere utilizzate soltanto se rispondono a tale requisito.

# Decisioni IFAB

## Decisione n. 1

Laddove siano previste aree tecniche, queste devono rispondere ai requisiti fissati dall'IFAB, che sono contenuti nella sezione di questa pubblicazione avente per oggetto "L'Area Tecnica".

## Interpretazione delle Regole del Gioco e linee guida per arbitri

### SEGNATURA DEL TERRENO DI GIOCO

Non può essere consentito tracciare il terreno di gioco con linee discontinue o solchi.

Se un calciatore traccia con i piedi segni non autorizzati sul terreno di gioco, sarà ammonito per comportamento antisportivo. Se l'arbitro nota che ciò accade durante la gara, ammonirà il calciatore colpevole per comportamento antisportivo alla prima interruzione di gioco.

Devono essere tracciate sul terreno di gioco solamente le linee indicate nella Regola 1.

### PORTE

Se la traversa viene spostata o si rompe, il gioco deve essere sospeso fino a quando la stessa non sarà riparata o rimessa nella sua posizione. Se la riparazione dovesse essere impossibile, la gara dovrà essere sospesa definitivamente. L'impiego di una corda per sostituire la traversa non è consentito. Se la traversa è riparabile, la gara riprenderà con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

## **PUBBLICITÀ COMMERCIALE**

La pubblicità commerciale deve essere posta ad almeno un metro dalle linee perimetrali del terreno di gioco.

Ogni forma di pubblicità commerciale, reale o virtuale, è vietata sul terreno di gioco, sulla superficie compresa tra la linea di porta e la rete della porta o all'interno dell'area tecnica o entro un metro dalla linea laterale, dal momento in cui le squadre entrano sul terreno di gioco fino a quando lo lasciano per l'intervallo, e dal momento in cui rientrano sullo stesso fino al termine della gara.

Allo stesso modo, nessuna forma di pubblicità è consentita sulle porte, sulle reti, sulle aste delle bandierine d'angolo o sui loro drappi e nessuno strumento estraneo (telecamere, microfoni, ecc.) può essere collocato su dette strutture.

## **LOGHI ED EMBLEMI**

La riproduzione reale o virtuale di loghi o emblemi della FIFA, delle Confederazioni, delle Federazioni, delle Leghe, delle Società o di altri organismi è vietata sul terreno di gioco, sulle reti delle porte e sulle superfici che esse delimitano al suolo, sulle porte, sulle aste delle bandiere d'angolo e sui loro drappi durante tutta la durata del gioco.





## REGOLA 2

### Il pallone

## REGOLAMENTO

### Caratteristiche e dimensioni

Il pallone deve essere:

- di forma sferica;
- di cuoio o altro materiale approvato;
- di circonferenza massima di cm. 70 e minima di cm. 68;
- di peso massimo di gr.450 e minimo di gr.410 all'inizio della gara;
- di pressione fra 0,6 e 1,1 atmosfere (pari a 600 - 1100 gr./cm<sup>2</sup>) a livello del mare.

### Sostituzione di un pallone difettoso

Se il pallone scoppia o diviene difettoso nel corso della gara:

- la gara deve essere interrotta;
- la gara riprenderà, con un nuovo pallone, con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone nel momento in cui si è reso inutilizzabile, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

Se il pallone scoppia o diviene difettoso quando non è in gioco, durante l'esecuzione di un calcio d'inizio, di un calcio di rinvio, di un calcio d'angolo, di un calcio di punizione, di un calcio di rigore o di una rimessa dalla linea laterale:

- la relativa ripresa di gioco deve essere ripetuta.

Il pallone non può essere sostituito durante la gara senza l'autorizzazione dell'arbitro.

## Decisioni IFAB

### Decisione n. 1

In aggiunta ai requisiti prevista dalla Regola 2, un pallone potrà essere utilizzato in gare di competizioni ufficiali organizzate sotto l'egida della FIFA o delle Confederazioni, solo se riporterà uno dei tre seguenti loghi:

- il logo ufficiale "FIFA APPROVED",
- il logo ufficiale "FIFA INSPECTED",
- il logo "INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD".

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

La lista dei requisiti aggiuntivi specifici per ciascun logo deve essere approvata dall'IFAB.

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

Le Federazioni Nazionali possono richiedere l'utilizzo di palloni muniti di uno dei tre loghi nelle competizioni da esse organizzate.



## **Decisione n. 2**

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

## **Interpretazione delle regole del gioco e linee guida per arbitri**

### **PALLONI DI RISERVA**

I palloni di riserva possono essere posti intorno al terreno di gioco per essere usati durante una gara, purché soddisfino i requisiti prevista dalla Regola 2 e il loro utilizzo sia sotto il controllo dell'arbitro.

### **ALTRI PALLONI SUL TERRENO DI GIOCO**

Se un secondo pallone entra sul terreno di gioco durante la gara, l'arbitro interromperà il gioco solamente se questo pallone interferisce con il gioco stesso. La gara verrà ripresa con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto cui si trovava il pallone utilizzato quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

Se un secondo pallone entra sul terreno di gioco durante la gara senza interferire con il gioco, l'arbitro dovrà farlo rimuovere prima possibile.

## **REGOLA 3**

### **Il numero dei calciatori**

## **REGOLAMENTO**

### **Calciatori**

Ogni gara è disputata da due squadre, ciascuna composta da non più di undici calciatori, uno dei quali giocherà da portiere.

Nessuna gara potrà iniziare se l'una o l'altra squadra dispone di meno di sette calciatori.

### **Competizioni ufficiali**

In tutte le gare disputate in competizioni ufficiali sotto l'egida della FIFA, delle Confederazioni o delle Federazioni Nazionali, è consentita la sostituzione di non più di tre calciatori.

Il regolamento della competizione deve precisare il numero dei calciatori di riserva che è possibile inserire negli elenchi ufficiali di gara, da un minimo di tre ad un massimo di sette.

### **Altre gare**

Nelle gare delle squadre nazionali A possono essere effettuate fino ad un massimo di sei sostituzioni.

In tutte le altre gare può essere effettuato un maggior numero di sostituzioni, purché:

- *le squadre in questione raggiungano un accordo sul numero massimo;*
- *l'arbitro ne sia informato prima della gara.*

Se l'arbitro non ne viene informato, o se un accordo non viene raggiunto prima della gara, non saranno consentite più di sei sostituzioni.

### **Tutte le gare**

In tutte le gare, i nominativi dei calciatori di riserva devono essere comunicati all'arbitro prima dell'inizio dell'incontro.

Un calciatore di riserva il cui nome non è stato comunicato all'arbitro prima dell'inizio della gara, non potrà partecipare alla stessa.

### **Procedura della sostituzione**

Per sostituire un calciatore titolare con uno di riserva, devono essere osservate le seguenti procedure:

- *l'arbitro deve essere informato prima che la sostituzione avvenga;*
- *il subentrante entrerà sul terreno di gioco solo dopo che ne sia uscito il calciatore sostituito e dopo aver ricevuto l'autorizzazione da parte dell'arbitro;*
- *il subentrante deve entrare sul terreno di gioco in corrispondenza della linea mediana e durante un'interruzione di gioco;*
- *la sostituzione si concretizza nel momento in cui il subentrante entra sul terreno di gioco;*
- *da quel momento, il subentrante diventa un titolare e quello sostituito cessa di esserlo;*
- *il calciatore che è stato sostituito non potrà più partecipare alla gara;*
- *ogni calciatore di riserva è sottoposto all'autorità e alla giurisdizione dell'arbitro, che sia chiamato o meno a partecipare al gioco.*

### **Cambio del portiere**

Ciascun calciatore partecipante al gioco può scambiare il ruolo con il portiere a condizione che:

- *l'arbitro ne sia informato prima che avvenga il cambio;*
- *lo scambio di ruolo venga effettuato durante un'interruzione di gioco.*

## **Infrazioni e sanzioni**

Se un calciatore di riserva o sostituito entra sul terreno di gioco senza l'autorizzazione dell'arbitro:

- l'arbitro interrompe il gioco (ma non immediatamente se il calciatore di riserva o sostituito non interferisce con il gioco);
- l'arbitro lo ammonirà per comportamento antisportivo e lo farà uscire dal terreno di gioco;
- se l'arbitro ha interrotto il gioco, questo dovrà essere ripreso con un calcio di punizione indiretto per la squadra avversaria nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione).

Se un calciatore scambia il ruolo con il portiere senza la preventiva autorizzazione dell'arbitro:

- l'arbitro lascerà che il gioco prosegua;
- l'arbitro ammonirà i calciatori in questione alla prima interruzione di gioco.

Nel caso di ogni altra infrazione a questa regola:

- *i calciatori in questione devono essere ammoniti;*
- *la gara verrà ripresa con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).*

## **Espulsione dei calciatori titolari e di riserva**

Un calciatore titolare che è stato espulso prima del calcio d'inizio della gara (inibizione a prendere parte alla gara) potrà essere reintegrato solo da un calciatore di riserva indicato in elenco.

Un calciatore di riserva che sia stato espulso prima del calcio d'inizio della gara (inibizione a prendere parte alla gara) o dopo che la gara è iniziata, non potrà essere reintegrato.

# **Interpretazione delle Regole del gioco e linee guida per arbitri**

## **PROCEDURA DELLA SOSTITUZIONE**

- Una sostituzione può essere effettuata solamente durante un'interruzione di gioco;
- L'assistente segnala all'arbitro che è stata richiesta una sostituzione;
- Il calciatore che viene sostituito riceve l'autorizzazione da parte dell'arbitro a lasciare il terreno di gioco, a meno che il calciatore stesso sia già fuori del terreno di gioco per ragioni che sono conformi alle Regole del Gioco;
- L'arbitro autorizza il calciatore di riserva ad entrare sul terreno di gioco;
- Prima di entrare sul terreno di gioco, il calciatore di riserva aspetta che il calciatore che sta per essere sostituito lasci il terreno di gioco;
- Il calciatore sostituito non è obbligato a lasciare il terreno di gioco all'altezza della linea mediana;
- L'autorizzazione a procedere a una sostituzione può essere rifiutata in alcune circostanze, ad esempio se il calciatore di riserva non è pronto per entrare sul terreno di gioco;
- Un calciatore di riserva che non ha completato la procedura di sostituzione, entrando sul terreno di gioco, non può riprendere il gioco eseguendo una rimessa laterale o un calcio d'angolo;
- Se un calciatore che sta per essere sostituito rifiuta di lasciare il terreno di gioco, l'arbitro lascerà che la gara prosegua;
- Se una sostituzione viene effettuata durante l'intervallo di metà gara o prima dei tempi supplementari, la procedura di sostituzione deve essere completata prima del calcio d'inizio del secondo tempo o del tempo supplementare.

## **ALTRE PERSONE SUL TERRENO DI GIOCO**

### ***Persone estranee***

Chiunque non indicato sull'elenco della squadra come calciatore titolare, di riserva o dirigente (inclusi allenatori, medici, operatori sanitari o collaboratori in genere) sarà considerato una persona estranea, alla stregua di un calciatore che sia stato espulso.

Se una persona estranea entra sul terreno di gioco:

- l'arbitro interromperà il gioco (ma non immediatamente, se la persona estranea non interferisce con il gioco);
- l'arbitro la farà allontanare dal recinto di gioco;
- se l'arbitro interrompe il gioco, lo riprenderà con una propria rimessa nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

***Dirigenti delle squadre (inclusi allenatori, medici, operatori sanitari e collaboratori in genere)***

Se un dirigente di una squadra entra sul terreno di gioco:

- l'arbitro interromperà il gioco (ma non immediatamente, se il dirigente non interferisce con il gioco o se il vantaggio può essere applicato);
- l'arbitro lo farà uscire dal terreno di gioco e, se ritenesse il suo comportamento irresponsabile, lo allontanerà dal recinto di gioco;
- se l'arbitro interrompe il gioco, lo riprenderà con una propria rimessa nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

***Calciatore fuori dal terreno di gioco***

Se un calciatore uscito dal terreno di gioco con l'autorizzazione dell'arbitro per correggere l'equipaggiamento, per essere soccorso in seguito ad un infortunio, o poiché sta sanguinando, o poiché il suo equipaggiamento presenta macchie di sangue, o per qualsiasi altra ragione, dovesse rientrare sullo stesso senza l'autorizzazione dell'arbitro, quest'ultimo dovrà:

- interrompere il gioco (ma non immediatamente, se il calciatore non interferisce con il gioco o se il vantaggio può essere applicato);
- ammonire il calciatore per essere entrato sul terreno di gioco senza autorizzazione;
- ordinare al calciatore di uscire dal terreno di gioco, se necessario (ad esempio, in caso di infrazione alla Regola 4).

Se l'arbitro interrompe il gioco, questo sarà ripreso

- in assenza di altra infrazione con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria eseguito dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione);
- in conformità alla Regola 12, se il calciatore infrange questa Regola.

Se un calciatore oltrepassa accidentalmente una delle linee perimetrali del terreno di gioco, non si ritiene che abbia commesso un'infrazione.

L'uscire dal terreno di gioco può considerarsi come parte di un'azione di gioco.

***Calciatore di riserva o sostituito***

Se un calciatore di riserva o sostituito entra sul terreno di gioco senza permesso:

- l'arbitro interromperà il gioco (ma non immediatamente, se il calciatore in questione non interferisce con il gioco o se il vantaggio può essere applicato);
- l'arbitro lo ammonirà per comportamento antisportivo;
- il calciatore dovrà uscire dal terreno di gioco.

Se l'arbitro interrompe il gioco, questo sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria eseguito dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

**RETE SEGNATA CON UNA PERSONA IN PIU' SUL TERRENO DI GIOCO**

Se, dopo la segnatura di una rete, l'arbitro si accorge, prima che il gioco riprenda, che c'era una persona in più sul terreno di gioco nel momento in cui la rete è stata segnata:

- l'arbitro non convaliderà la rete se:
  - la persona in più era una persona estranea e ha interferito con il gioco.
  - la persona in più era un calciatore titolare, di riserva o sostituito, o un dirigente (inclusi allenatori, medici, operatori sanitari e collaboratori in genere) della squadra che ha segnato la rete.
- l'arbitro convaliderà la rete se:
  - la persona in più era una persona estranea che non ha interferito con il gioco.
  - la persona in più era un calciatore titolare (uscito dal terreno di gioco e non autorizzato dall'arbitro a farvi rientro), di riserva o sostituito, o un dirigente (inclusi allenatori, medici, operatori sanitari e collaboratori in genere) della squadra che ha subito la rete.

### **NUMERO MINIMO DI CALCIATORI**

Se le regole di una competizione prevedono che tutti i calciatori, titolari e di riserva, debbano essere iscritti in elenco prima del calcio d'inizio e una squadra inizia una gara con meno di undici calciatori, solamente i calciatori che figurano nell'elenco iniziale potranno integrare la squadra al loro arrivo.

Anche se una gara non può INIZIARE qualora ciascuna squadra non disponga di almeno sette calciatori, il numero minimo di calciatori richiesto per ciascuna squadra affinché una gara CONTINUI è lasciato alla discrezionalità delle Federazioni. Comunque, è opinione dell'IFAB che una gara non debba continuare se in una o in entrambe le squadre ci siano meno di sette calciatori.

Se una squadra ha meno di sette calciatori perché uno (o più calciatori) ha lasciato volontariamente il terreno di gioco, l'arbitro non è obbligato ad interrompere il gioco ed il vantaggio può essere applicato. In tali casi, alla prima interruzione di gioco, l'arbitro non dovrà più far riprendere la gara se una squadra non ha il numero minimo di sette calciatori.

## REGOLA 4

### L'equipaggiamento dei calciatori

## REGOLAMENTO

### Sicurezza

Ogni calciatore non deve utilizzare un equipaggiamento o indossare qualunque cosa che sia pericolosa per sé o per gli altri calciatori (incluso ogni tipo di gioiello - monile).

### Equipaggiamento di base

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

- *maglia con maniche (se si indossa una sottomaglia, il colore delle maniche deve essere dello stesso colore dominante delle maniche della maglia);*
- *calzoncini (se si indossano cosciali o scaldamuscoli questi devono essere dello stesso colore dominante dei calzoncini);*
- *calzettoni;*
- *parastinchi;*
- *scarpe.*

### Parastinchi

- *devono essere coperti completamente dai calzettoni;*
- *devono essere di materiale idoneo (gomma, plastica o materiali simili);*
- *devono offrire un grado di protezione adeguato.*

### Colori

- *le due squadre devono indossare colori che le distinguano una dall'altra e anche dagli ufficiali di gara;*
- *ciascun portiere deve indossare colori che lo distinguano dagli altri calciatori e anche dagli ufficiali di gara.*

### Infrazioni e sanzioni

Nel caso di un'infrazione a questa regola:

- *non è necessario interrompere il gioco;*
- *il calciatore non in regola deve essere invitato dall'arbitro ad uscire dal terreno di gioco per regolarizzare il suo equipaggiamento;*
- *il calciatore dovrà uscire dal terreno alla prima interruzione di gioco, a meno che non abbia già provveduto a regolarizzare il suo equipaggiamento;*
- *un calciatore uscito dal terreno di gioco per regolarizzare il suo equipaggiamento non potrà rientrarvi senza l'autorizzazione dell'arbitro;*
- *l'arbitro controllerà la regolarità dell'equipaggiamento del calciatore prima di autorizzarlo a rientrare sul terreno di gioco;*
- *il calciatore potrà rientrare sul terreno di gioco solo durante un' interruzione di gioco.*

Un calciatore, invitato ad uscire dal terreno di gioco per una infrazione a questa regola, che rientra sul terreno stesso senza la preventiva autorizzazione dell'arbitro, dovrà essere ammonito.

### Ripresa del gioco

Se il gioco è stato interrotto dall'arbitro per comminare un'ammonizione:

- *la gara riprenderà con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria eseguito dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).*

# Decisioni I.F.A.B.

## Decisione n. 1

I calciatori non devono esibire sottomaglie che contengano slogan o pubblicità.

L'equipaggiamento di base obbligatorio non deve contenere alcuna espressione politica, religiosa o personale.

Un calciatore che sollevi la propria maglia per esporre degli slogan o delle pubblicità sarà sanzionato dagli organizzatori della competizione.

La squadra di un calciatore il cui equipaggiamento di base obbligatorio contenga scritte o slogan politici, religiosi o personali sarà sanzionata dall'organizzatore della competizione o dalla FIFA.

## Interpretazione delle Regole del gioco e linee guida per arbitri

### EQUIPAGGIAMENTO DI BASE

Colori:

- Se le maglie dei due portieri dovessero essere dello stesso colore e nessuno di loro avesse un'altra maglia, l'arbitro darà comunque inizio alla gara.

I portieri possono indossare pantaloni di tuta come parte del loro equipaggiamento di base.

Se un calciatore perde accidentalmente una scarpa ed immediatamente dopo gioca il pallone e/o segna una rete, non c'è infrazione (e la rete eventualmente segnata deve essere convalidata) poiché la perdita della scarpa è stata accidentale.

### ALTRO EQUIPAGGIAMENTO

Un calciatore può usare ulteriore equipaggiamento rispetto a quello di base, a condizione che esso abbia la finalità di proteggerlo fisicamente e non costituisca pericolo per lui o per gli altri calciatori.

Ogni indumento o equipaggiamento, diverso da quello di base, deve essere sottoposto al controllo dell'arbitro per determinarne la non pericolosità.

Gli equipaggiamenti protettivi moderni, come caschi, maschere facciali, ginocchiere e protettori del braccio, fatti di materiale soffice, leggero, imbottito, non sono da considerare pericolosi e sono perciò ammessi.



Con le nuove tecnologie, sono prodotti occhiali da sport più sicuri, sia per chi li indossa, sia per gli altri calciatori; gli arbitri devono mostrarsi tolleranti in merito all'autorizzazione per il loro uso, particolarmente nel caso dei giovani calciatori.



Se un indumento o un equipaggiamento ispezionato prima della gara e considerato non pericoloso, dovesse divenire tale durante la stessa o fosse usato in una maniera pericolosa, il suo uso non dovrà più essere consentito dall'arbitro.

L'uso di sistemi di radio comunicazione tra calciatori e/o lo staff tecnico non è consentito.

### **ACCESSORI DI GIOIELLERIA - MONILI**

Tutti i gioielli (collane, anelli, braccialetti, orecchini, strisce di cuoio o di gomma ecc.) sono severamente vietati e devono essere tolti. Usare nastro adesivo per coprire i gioielli non è consentito.



Anche agli arbitri è proibito indossare gioielli (a parte un orologio o apparecchiature similari necessari alla direzione di gara).

### **SANZIONI DISCIPLINARI**

L'equipaggiamento dei calciatori titolari deve essere controllato prima dell'inizio della gara e quello dei calciatori di riserva prima che entrino sul terreno di gioco. Se durante la gara l'arbitro si accorge che un calciatore sta indossando indumenti non autorizzati o gioielli dovrà:

- informare il calciatore che l'oggetto in questione deve essere tolto.
- invitare il calciatore a lasciare il terreno di gioco alla prima interruzione se questi non è in grado di toglierlo o è restio ad ottemperare al punto precedente.
- ammonire il calciatore se questi si rifiuta di ottemperare o se, dopo che gli ha intimato di togliere l'oggetto vietato, si accorge che lo sta ancora indossando.

Se il gioco è stato interrotto per ammonire il calciatore, verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria eseguito dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto (vedi Regola 13 – Posizione del Calcio di punizione).

## **REGOLA 5**

### **L'arbitro**

## **REGOLAMENTO**

### **L'autorità dell'arbitro**

Ogni gara si disputa sotto il controllo di un arbitro, al quale è conferita tutta l'autorità necessaria per far osservare le Regole del Gioco nell'ambito della gara che è chiamato a dirigere.

### **Poteri e doveri**

L'arbitro:

- *fa osservare le Regole del Gioco;*
- *assicura il controllo della gara in collaborazione con gli assistenti e, laddove previsto, con il quarto ufficiale di gara;*
- *si assicura che ogni pallone utilizzato rispetti i requisiti previsti dalla Regola 2;*
- *si assicura che l'equipaggiamento dei calciatori rispetti i requisiti previsti dalla Regola 4;*
- *funge da cronometrista e prende nota degli episodi accaduti nel corso della gara;*
- *interrompe temporaneamente la gara, la sospende o la interrompe definitivamente, a sua discrezione, al verificarsi di ogni infrazione alle regole;*
- *interrompe temporaneamente la gara, la sospende o la interrompe definitivamente a seguito di interferenze esterne, di qualunque genere;*
- *interrompe la gara se, a suo giudizio, un calciatore è gravemente infortunato e si assicura che sia trasportato al di fuori del terreno di gioco; tale calciatore potrà rientrare sul terreno di gioco solo quando il gioco sarà ripreso e dopo aver ricevuto l'autorizzazione da parte dell'arbitro;*
- *lascia proseguire il gioco fino a quando il pallone cessa di essere in gioco se, a suo giudizio, un calciatore è solo lievemente infortunato;*
- *si assicura che un calciatore che presenti una ferita sanguinante esca dal terreno di gioco. Il calciatore potrà rientrare solo dopo aver ricevuto l'autorizzazione da parte dell'arbitro, il quale deve accertarsi che a perdita di sangue sia stata arrestata;*
- *lascia proseguire il gioco quando la squadra contro la quale è stata commessa un'infrazione beneficerà da ciò di un vantaggio e punisce l'infrazione iniziale se il vantaggio accordato non si è concretizzato nell'immediatezza;*
- *punisce l'infrazione più grave quando un calciatore commette simultaneamente più infrazioni;*
- *adotta provvedimenti disciplinari nei confronti dei calciatori che hanno commesso un'infrazione passibile di ammonizione o di espulsione; l'arbitro non è tenuto ad intervenire immediatamente, ma deve farlo alla prima interruzione di gioco;*
- *adotta provvedimenti nei confronti dei dirigenti (inclusi allenatori, medici, operatori sanitari e collaboratori in genere) che non tengono un comportamento responsabile e, a sua discrezione, li allontana dal recinto di gioco;*
- *interviene su segnalazione degli assistenti dell'arbitro per quanto concerne incidenti non direttamente controllati;*
- *fa in modo che nessuna persona non autorizzata entri sul terreno di gioco;*
- *indica la ripresa della gara dopo un'interruzione del gioco;*
- *invia alle autorità competenti un rapporto con le informazioni relative a tutti i provvedimenti disciplinari adottati nei confronti dei calciatori e/o dirigenti (inclusi allenatori, medici, operatori sanitari e collaboratori in genere), e a tutti gli altri incidenti eventualmente accaduti prima, durante e dopo la gara.*

### **Decisioni dell'arbitro**

Le decisioni dell'arbitro su fatti relativi al gioco, incluso se un rete è stata segnata o no ed il risultato della gara, sono inappellabili.

L'arbitro può cambiare una sua decisione soltanto se si rende conto che la stessa è errata o, a sua discrezione, a seguito della segnalazione di un assistente o del quarto ufficiale, sempre che il gioco non sia stato ripreso o la gara non sia terminata.

# Decisioni IFAB

## Decisione n. 1

L'arbitro (o nel caso un assistente o il quarto ufficiale) non può essere ritenuto responsabile per:

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

### Quanto sopra può riferirsi:

- alla decisione di consentire o di impedire lo svolgimento della gara in conseguenza dello stato del terreno di gioco e del campo di gioco, o in ragione delle condizioni meteorologiche;
- alla decisione di sospendere definitivamente una gara quali che siano i motivi;
- a tutte le decisioni relative allo stato delle attrezzature e dell'equipaggiamento del terreno di gioco e del pallone utilizzati durante la gara;
- alla decisione di interrompere o meno la gara per ragioni imputabili alle interferenze degli spettatori o a problemi creatisi nelle zone riservate ai medesimi;
- alla decisione di interrompere o meno il gioco per consentire che un calciatore infortunato sia trasportato fuori dal terreno di gioco per ricevere le cure necessarie;
- alla decisione di richiedere il trasporto di un calciatore infortunato fuori dal terreno di gioco per ricevere le cure necessarie;
- alla decisione di consentire o di vietare ad un calciatore di indossare determinati accessori o equipaggiamenti;
- alla decisione (per quanto possa rientrare nella sua competenza) di consentire o impedire a qualsiasi persona (compresi i dirigenti di Società o i responsabili dello stadio, le forze dell'ordine, i fotografi o altri rappresentanti dei mezzi di comunicazione) di sistemarsi in prossimità del terreno di gioco;
- a tutte le altre decisioni che l'arbitro può prendere in base alle Regole del Gioco o ai suoi doveri così come sono definiti nei Regolamenti e nelle norme della FIFA, delle Confederazioni, delle Federazioni Nazionali o delle Leghe sotto la cui responsabilità si disputa la gara.

## Decisione n. 2

Nei tornei e nelle competizioni in cui viene designato un quarto ufficiale, il ruolo ed i doveri di quest'ultimo devono essere conformi alle direttive approvate dall'IFAB, che sono contenute in questa pubblicazione.

## Interpretazione delle Regole del gioco e linee guida per arbitri

### POTERI E DOVERI

L'arbitro è autorizzato ad interrompere la gara se, a suo giudizio, l'illuminazione artificiale risulta inadeguata.

Se un oggetto lanciato da uno spettatore colpisce l'arbitro o uno degli assistenti o un calciatore o un dirigente (inclusi allenatori, medici, operatori sanitari e collaboratori in genere), l'arbitro, secondo la gravità dell'incidente, può decidere di proseguire, di sospendere momentaneamente o definitivamente la gara. Dovrà, in tutti i casi, riportare i fatti nel rapporto di gara.

L'arbitro ha il potere di mostrare cartellini gialli o rossi durante l'intervallo di metà gara e dopo che la gara è finita, così come durante i tempi supplementari ed i tiri di rigore, in quanto la gara rimane sotto la sua giurisdizione anche in tali momenti.

Se un arbitro è temporaneamente impossibilitato a svolgere la propria funzione per una qualsiasi ragione, il gioco può continuare sotto il controllo degli assistenti fino a quando il pallone non sarà più in gioco.

Se uno spettatore emette un fischio e l'arbitro considera che tale fischio abbia interferito col gioco (ad esempio, inducendo un calciatore a raccogliere il pallone con le mani presumendo che il gioco sia stato interrotto), l'arbitro interromperà il gioco e lo riprenderà con una propria rimessa dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

## **VANTAGGIO**

L'arbitro può applicare il vantaggio ogni volta che si verifica un'infrazione o viene commesso un fallo.

L'arbitro deve considerare le seguenti circostanze nel decidere se applicare il vantaggio o interrompere il gioco:

- la gravità dell'infrazione: se l'infrazione è meritevole di un'espulsione, l'arbitro interromperà il gioco ed espellerà il calciatore a meno che non si delinei un'evidente opportunità di segnare una rete;
- il punto in cui viene commessa l'infrazione: quanto più questa viene commessa vicino alla porta avversaria, tanto più efficace può essere il vantaggio;
- le possibilità di sviluppo di un attacco immediato e pericoloso verso la porta avversaria;
- il livello agonistico della gara.

La decisione di punire l'infrazione originaria deve essere presa entro pochi secondi.

Se l'infrazione è meritevole di ammonizione, il cartellino verrà mostrato alla prima interruzione del gioco. Tuttavia, a meno che non ci sia un vantaggio evidente, si raccomanda all'arbitro di interrompere il gioco e ammonire immediatamente il calciatore. Se l'ammonizione NON viene notificata alla prima interruzione, essa NON potrà essere notificata in seguito.

## **CALCIATORI INFORTUNATI**

L'arbitro deve rispettare le seguenti disposizioni in caso di calciatori infortunati:

- lasciare proseguire il gioco se, a suo giudizio, un calciatore è solo leggermente infortunato;
- interrompere il gioco se, a suo giudizio, un calciatore è gravemente infortunato;
- dopo aver sentito il calciatore infortunato, l'arbitro può autorizzare uno o, al massimo due sanitari ad entrare sul terreno di gioco per valutare l'infortunio e fare in modo che il calciatore esca dal terreno di gioco rapidamente e con la massima sicurezza;
- i barellieri devono entrare sul terreno di gioco con una barella in contemporanea con i sanitari per consentire che il calciatore sia portato fuori dallo stesso il più rapidamente possibile;
- l'arbitro farà in modo che un calciatore infortunato sia portato fuori dal terreno di gioco in tutta sicurezza;
- un calciatore non è autorizzato a ricevere cure sul terreno di gioco;
- un calciatore che ha una ferita sanguinante deve uscire dal terreno di gioco e vi potrà tornare solo a seguito di autorizzazione dell'arbitro che dovrà anche accertarsi che la perdita di sangue sia stata arrestata; un calciatore non può indossare equipaggiamento macchiato di sangue;
- dopo che l'arbitro ha autorizzato i sanitari ad entrare sul terreno di gioco, il calciatore deve uscire dal terreno di gioco in barella oppure a piedi; se un calciatore non rispetta le istruzioni dell'arbitro, deve essere ammonito per comportamento antisportivo;
- il calciatore infortunato può ritornare sul terreno di gioco solamente dopo che la gara sarà ripresa;
- se il pallone è in gioco, il calciatore infortunato può rientrare sul terreno di gioco solo dalla linea laterale; se il pallone non è in gioco, il calciatore infortunato può rientrare da qualsiasi linea perimetrale;
- indipendentemente dal fatto che il pallone sia in gioco o meno, solo l'arbitro può autorizzare il calciatore infortunato a rientrare sul terreno di gioco;
- l'arbitro può autorizzare il calciatore infortunato a rientrare sul terreno di gioco se un assistente o il quarto ufficiale hanno verificato che il calciatore è in condizione di rientrare;
- se il gioco non è stato interrotto per un'altra ragione, o se l'infortunio subito dal calciatore non è stato provocato da un'infrazione delle Regole del Gioco, l'arbitro riprenderà il gioco con una propria rimessa nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area

- di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto;
- l'arbitro, al termine di ciascun periodo di gioco, deve recuperare tutto il tempo perduto per infortuni;
  - se l'arbitro ha deciso di sanzionare un calciatore infortunato e quest'ultimo deve uscire dal terreno di gioco per ricevere le cure mediche, l'arbitro dovrà mostrargli il cartellino prima che esca dal terreno di gioco.

Eccezioni a queste disposizioni sono ammesse solo in caso di:

- infortunio di un portiere;
- scontro tra un portiere ed un calciatore sul terreno di gioco per i quali si rendano necessarie cure immediate;
- infortuni gravi, ad esempio inghiottire la lingua, trauma cranico, arto fratturato, ecc.

In questi casi il calciatore può ricevere le cure necessarie direttamente sul terreno di gioco.

### **INFRAZIONI CONTEMPORANEE**

*Infrazioni commesse da due calciatori della stessa squadra:*

- quando i calciatori commettono più di un'infrazione nello stesso momento, l'arbitro punirà quella più grave;
- il gioco verrà ripreso nel modo stabilito dalle Regole del Gioco per l'infrazione più grave.

*Infrazioni commesse da calciatori di entrambe le squadre:*

- l'arbitro interromperà il gioco e lo riprenderà con una propria rimessa dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

### **POSIZIONAMENTO DELL'ARBITRO CON IL PALLONE IN GIOCO**

Raccomandazioni

- L'azione di gioco deve svolgersi tra l'arbitro e l'assistente nella cui metà del terreno di gioco si sta sviluppando l'azione.
- Lo stesso assistente deve essere nel campo visivo dell'arbitro. L'arbitro nel suo spostamento sul terreno di gioco deve utilizzare un sistema a diagonale ampia.
- Stare esternamente rispetto all'azione di gioco, renderà più facile mantenere l'assistente e l'azione stessa all'interno del proprio campo visivo.
- L'arbitro deve essere sufficientemente vicino all'azione di gioco per controllarla senza interferire col gioco stesso.
- "Ciò che va visto" non sempre si svolge vicino al pallone.

L'arbitro deve anche prestare attenzione a:

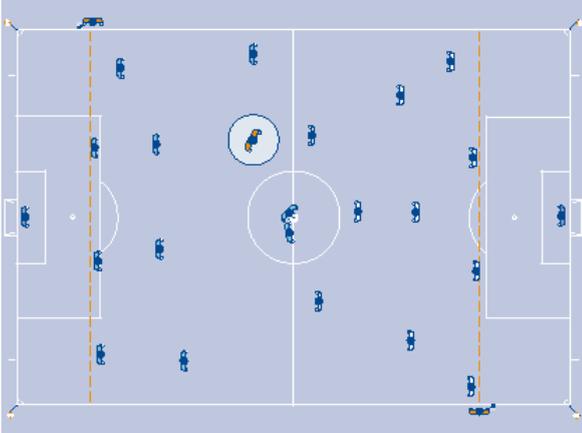
- l'aggressività nei confronti tra calciatori che si trovano lontano dal pallone.
- possibili infrazioni nella zona verso la quale si sta sviluppando l'azione di gioco.
- infrazioni che avvengono dopo che il pallone è stato calciato.

### **POSIZIONAMENTO DELL'ARBITRO SU CALCI DA FERMO**

La migliore posizione è quella dalla quale l'arbitro può prendere la decisione giusta. Tutte le raccomandazioni circa il posizionamento sono basate su delle probabilità e devono essere adeguate e all'occorrenza in funzione di informazioni specifiche sulle squadre, sui calciatori, e sui fatti accaduti fino a quel momento durante la partita.

Le posizioni proposte nelle illustrazioni seguenti sono di base e vengono raccomandate agli arbitri. Il riferimento ad una "zona" tende a porre in risalto che ogni posizione raccomandata è in realtà un'area all'interno della quale l'arbitro ha maggiore probabilità di ottimizzare le proprie decisioni. Questa zona può essere più o meno ampia o avere forma differente a seconda delle circostanze che si producono al momento.

### 1. Posizionamento sul calcio d'inizio



### 2. Posizionamento sul calcio di rinvio



### 3. Posizionamento sul calcio d'angolo (1)



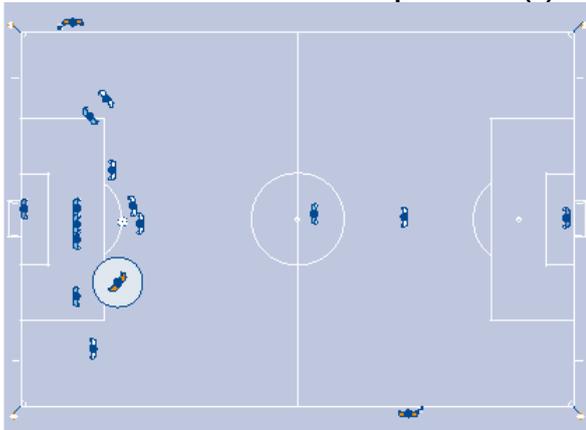
#### 4. Posizionamento sul calcio d'angolo (2)



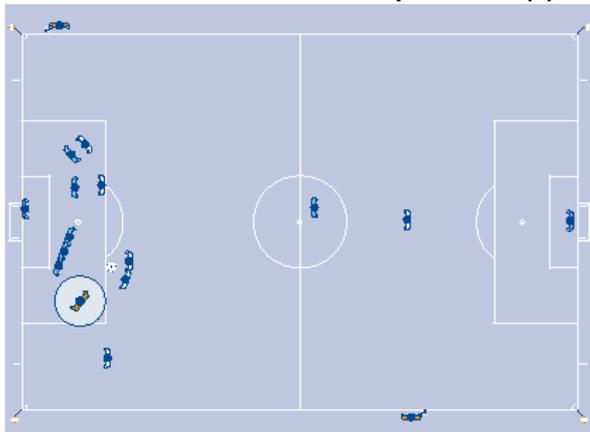
#### 5. Posizionamento sul calcio di punizione (1)



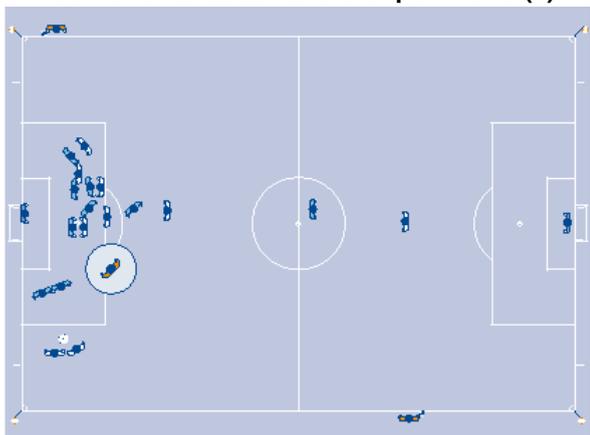
#### 6. Posizionamento sul calcio di punizione (2)



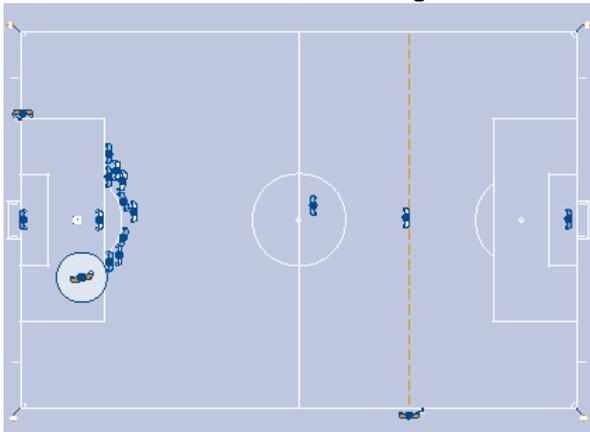
### 7. Posizionamento sul calcio di punizione (3)



### 8. Posizionamento sul calcio di punizione (4)



### 9. Posizionamento sul calcio di rigore



## USO DEL FISCHIETTO

### L'uso del fischietto è necessario per:

- il calcio d'inizio (1°, 2° tempo) e la ripresa di gioco dopo una rete.
- convalidare la segnatura di una rete.
- interrompere il gioco:
  - per accordare un calcio di punizione o un calcio di rigore.
  - per sospendere temporaneamente o definitivamente una gara.
  - alla fine di un periodo di gioco perché il tempo è terminato.
- riprendere il gioco:
  - su calci di punizione, dopo che l'arbitro ha fatto rispettare la distanza regolamentare.
  - su calci di rigore.
- riprendere il gioco dopo che è stato interrotto per:
  - mostrare un cartellino giallo o rosso a seguito di una scorrettezza
  - un infortunio
  - una sostituzione

### L'uso del fischietto NON è necessario per segnalare

- l'interruzione di gioco per:
  - un calcio di rinvio, un calcio d'angolo o una rimessa laterale.
- la ripresa del gioco in caso di:
  - un calcio di punizione, un calcio di rinvio, un calcio d'angolo, una rimessa laterale.

L'uso troppo frequente del fischietto ne diminuirà il suo impatto quando sarà necessario. Quando una ripresa del gioco necessita del fischio da parte dell'arbitro, quest'ultimo dovrà annunciare chiaramente ai calciatori che dovranno attendere tale segnale.

## LINGUAGGIO DEL CORPO

Il linguaggio del corpo è uno strumento che l'arbitro utilizzerà per:

- aiutarlo a dirigere la gara.
- mostrare autorità e auto-controllo.

Il linguaggio del corpo non serve per:

- spiegare una decisione.

## **REGOLA 6**

### **Gli assistenti dell'arbitro**

## **REGOLAMENTO**

### **Doveri**

Possono essere designati due assistenti, i cui compiti, soggetti alla decisione dell'arbitro, sono di segnalare:

- *quando il pallone è uscito interamente dal terreno di gioco;*
- *a quale squadra spetta la rimessa dalla linea laterale, il calcio d'angolo o il calcio di rinvio;*
- *quando un calciatore può essere punito perché si trova in posizione di fuorigioco;*
- *quando viene richiesta una sostituzione;*
- *quando una scorrettezza o altri incidenti avvengono al di fuori del campo visivo dell'arbitro;*
- *quando delle infrazioni vengono commesse se gli assistenti dell'arbitro hanno una migliore visuale rispetto all'arbitro (comprese, in alcune circostanze, le infrazioni commesse nell'area di rigore);*
- *se, nell'esecuzione del calcio di rigore, il portiere si muove dalla linea di porta prima che il pallone sia stato calciato e se il pallone ha superato la linea di porta.*

### **Collaborazione**

Gli assistenti coadiuvano l'arbitro anche nel controllo della gara in conformità con le Regole del Gioco. In particolare, essi possono entrare sul terreno di gioco per verificare la distanza di m. 9,15.

In caso di ingerenza o di comportamento improprio, l'arbitro dispenserà l'assistente dai suoi doveri e farà un rapporto all'autorità competente.

## **Interpretazione delle Regole del gioco e linee guida per arbitri**

### **DOVERI E RESPONSABILITÀ**

Gli assistenti coadiuvano l'arbitro nella direzione di gara in con alle Regole del Gioco. Lo assistono anche in tutti gli altri aspetti che riguardano la gestione della gara su richiesta dell'arbitro e secondo le istruzioni da lui date. Questo include, di solito, aspetti come:

- ispezionare il terreno di gioco, i palloni e l'equipaggiamento dei calciatori;
- verificare che se siano stati risolte problematiche riguardanti l'equipaggiamento o perdite di sangue;
- controllare la procedura delle sostituzioni;
- tenere nota del tempo, delle reti segnate e dei provvedimenti disciplinari.

## POSIZIONAMENTO DELL'ASSISTENTE E COOPERAZIONE CON L'ARBITRO

### 1. Calcio d'inizio

Gli assistenti devono stare in linea con il penultimo difendente



### 2. Posizionamento generale durante la gara

Gli assistenti devono stare in linea con il penultimo difendente o con il pallone, se questo è più vicino alla linea di porta rispetto al penultimo difendente. Gli assistenti devono sempre essere rivolti al terreno di gioco.



### 3. Calcio di rinvio

1. Gli assistenti devono controllare prima di tutto se il pallone è all'interno dell'area di porta:

- se il pallone non è posizionato correttamente, l'assistente non si muoverà dalla sua posizione, entrerà in contatto visivo con l'arbitro ed alzerà la bandierina.

2. Una volta che il pallone è posizionato correttamente all'interno dell'area di porta, l'assistente si muoverà verso il limite dell'area di rigore per verificare che il pallone esca da quest'ultima (pallone in gioco) e che gli avversari siano al di fuori della stessa:

- Se il penultimo difendente esegue il calcio di invio, l'assistente deve muoversi direttamente verso il limite dell'area di rigore.

3. Infine l'assistente si posizionerà in maniera da poter controllare la linea del fuorigioco, che rimane la priorità assoluta.



#### 4. Portiere che rilancia il pallone

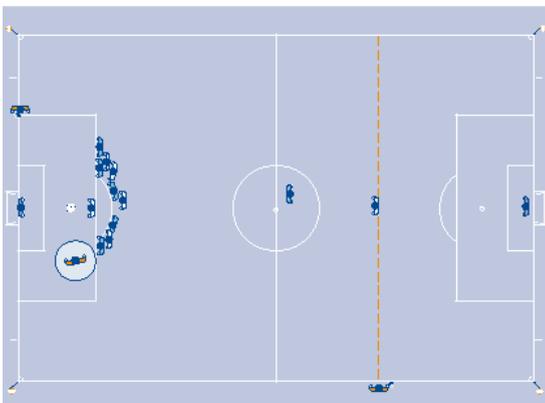
L'assistente deve posizionarsi in linea con il limite dell'area di rigore e controllare che il portiere non tocchi il pallone con le mani fuori dell'area di rigore.

Una volta che il portiere ha rilanciato il pallone, l'assistente si posizionerà in maniera da poter controllare la linea del fuorigioco, che rimane la priorità assoluta.



#### 5. Calcio di rigore

L'assistente deve posizionarsi nel punto di intersezione tra la linea di porta e l'area di rigore. Se il portiere si muove visibilmente prima che il pallone venga calciato e non fosse segnata una rete, l'assistente dovrà alzare la bandierina.

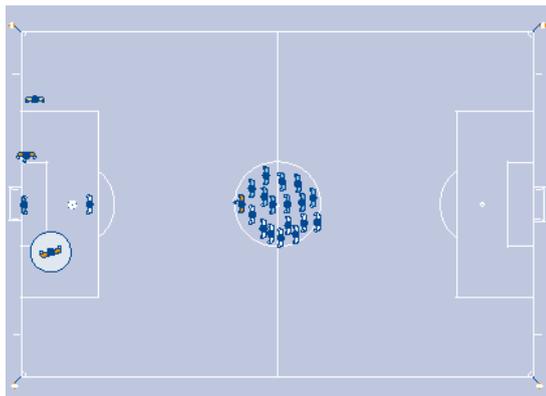


## 6. Tiri di rigore

Un assistente deve posizionarsi nel punto di intersezione tra la linea di porta e l'area di porta. Suo compito principale è di controllare se il pallone oltrepassa la linea di porta.

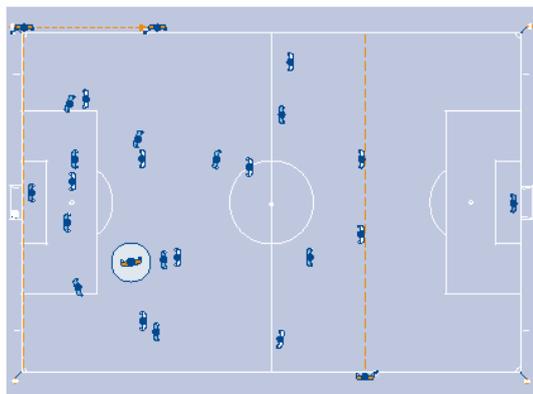
- se il pallone oltrepassa chiaramente la linea di porta, l'assistente entrerà in contatto visivo con l'arbitro senza dare alcun segnale supplementare.
- se viene segnata una rete ma non è chiaro se il pallone abbia oltrepassato la linea, l'assistente dovrà prima alzare la bandierina per attirare l'attenzione dell'arbitro e successivamente confermare la rete.

L'altro assistente deve posizionarsi nel cerchio centrale per controllare i rimanenti calciatori di entrambe squadre.

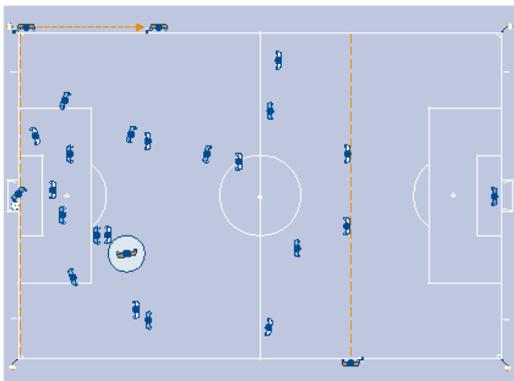


## 7. Situazioni di “rete – non rete”

Se una rete viene segnata senza che vi siano dubbi in merito alla decisione, l'arbitro e l'assistente entreranno in contatto visivo e successivamente l'assistente dovrà correre rapidamente per 25-30 metri lungo la linea laterale verso la linea mediana senza alzare la bandierina.



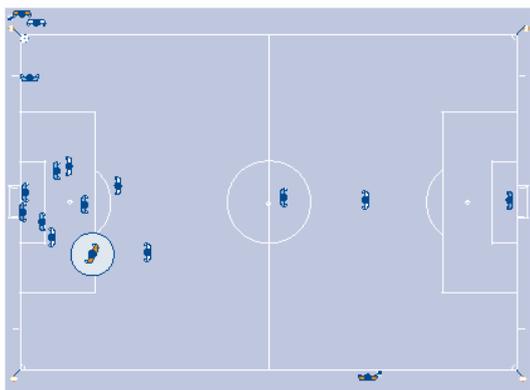
Se una rete viene stata segnata ma il pallone sembra essere ancora in gioco, l'assistente prima dovrà alzare la bandierina per attirare l'attenzione dell'arbitro e poi proseguire con la normale procedura, ovvero correre rapidamente per 25-30 metri lungo la linea laterale verso la linea mediana.



Quando il pallone non ha oltrepassato interamente la linea di porta ed il gioco continua normalmente poiché la rete non è stata segnata, l'arbitro dovrà entrare in contatto visivo con l'assistente e, se necessario, gli farà un gesto discreto con la mano.

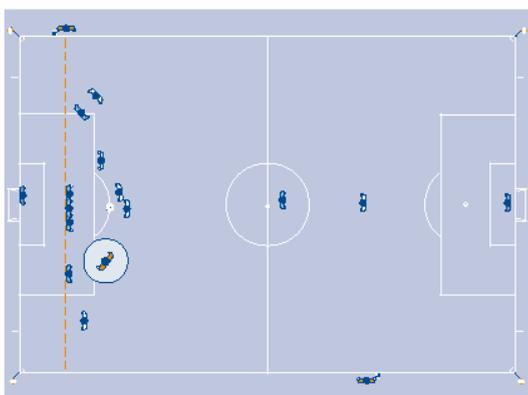
### 8. Calcio d'angolo

Durante l'esecuzione di un calcio d'angolo, la posizione dell'assistente deve essere dietro la bandierina d'angolo in linea con la linea di porta. In questa posizione non deve interferire col calciatore che esegue il calcio d'angolo. Deve controllare che il pallone venga posto correttamente nell'arco d'angolo.



### 9. Calcio di punizione

Durante l'esecuzione di un calcio di punizione, la posizione dell'assistente deve essere in linea col penultimo difendente per controllare la linea del fuorigioco che rimane la priorità assoluta. Comunque, dovrà essere pronto a seguire il pallone muovendosi lungo la linea laterale in direzione della bandierina d'angolo nel caso ci fosse un tiro diretto in porta.



## **GESTUALITA'**

Di regola l'assistente deve astenersi dal fare gesti evidenti con la mano. Tuttavia, in alcune circostanze, un gesto discreto della mano può dare un valido aiuto all'arbitro. Il gesto della mano deve avere un significato chiaro, che deve essere stato discusso e concordato nella discussione pre-gara.

## **TECNICA NELLO SPOSTAMENTO**

Di regola l'assistente deve correre facendo fronte al terreno di gioco. Sulle distanze brevi deve essere utilizzato la corsa laterale. Ciò è particolarmente importante per la valutazione del fuorigioco e per garantire una migliore visuale.

## **SEGNALE ACUSTICO**

Si rammenta agli arbitri che il segnale acustico della bandierina elettronica è uno strumento supplementare, da usare solo quando necessario per attirare l'attenzione dell'arbitro.

Il segnale acustico della bandierina elettronica è particolarmente utile nei casi di:

- fuorigioco;
- falli (fuori del campo visivo dell'arbitro);
- rimessa laterale, calcio d'angolo o calcio di rinvio (quando il pallone ha oltrepassato, ma non in modo evidente, le linee perimetrali);
- in caso della segnatura di una rete (quando il pallone ha oltrepassato, ma non in modo evidente, la linea di porta).

## **USO DELLA BANDIERINA E COOPERAZIONE**

Le bandierine degli assistenti devono essere sempre visibili per l'arbitro, stare dispiegate anche durante la corsa.

Quando effettua una segnalazione, l'assistente deve arrestarsi, far fronte al terreno di gioco, entrare in contatto visivo con l'arbitro ed alzare la bandierina con movimento equilibrato (non frettoloso o esagerato). La bandierina deve apparire come un'estensione del braccio.

Gli assistenti devono alzare la bandierina e tenerla nella medesima mano anche per segnalare la direzione. Se la circostanza lo richiedesse e dovesse essere usata l'altra mano per indicare la direzione, l'assistente dovrà passare la bandierina da una mano all'altra facendolo al di sotto dei fianchi.

Ogni qualvolta l'assistente segnala che il pallone non è più in gioco, continuerà a farlo fino a quando l'arbitro non se ne sarà avveduto.

Ogni qualvolta l'assistente segnala una condotta violenta e il segnale non è visto immediatamente dall'arbitro:

- se il gioco è stato interrotto per assumere il provvedimento disciplinare, sarà ripreso in conformità alle Regole di Gioco (calcio di punizione, calcio di rigore, eccetera);
- se il gioco è già stato ripreso, l'arbitro potrà assumere il provvedimento disciplinare, ma non potrà punire l'infrazione con un calcio di punizione o di rigore.

### ***Rimessa laterale***

Quando il pallone oltrepassa la linea laterale vicino alla posizione dell'assistente, questi segnalerà direttamente la direzione della rimessa laterale.

Quando il pallone oltrepassa la linea laterale lontano dalla posizione dell'assistente e la decisione in merito alla rimessa laterale appare chiara, l'assistente segnalerà direttamente la direzione della rimessa laterale.

Quando il pallone oltrepassa la linea laterale lontano dalla posizione dell'assistente e il pallone sembra essere ancora in gioco, o se l'assistente è in dubbio sulla direzione della rimessa laterale, l'assistente dovrà alzare la

bandierina per informare l'arbitro che il pallone non è più in gioco, entrare in contatto visivo con l'arbitro e seguirne la decisione.

### **Calcio d'Angolo / Calcio di rinvio**

Quando il pallone oltrepassa la linea di porta vicino alla posizione dell'assistente, questi segnalerà direttamente per indicare se il gioco verrà ripreso con un calcio di rinvio o un calcio d'angolo, usando la mano destra (per avere una migliore visuale).

Quando il pallone oltrepassa la linea di porta vicino alla posizione dell'assistente ma il pallone sembra essere ancora in gioco, l'assistente dovrà prima alzare la bandierina per informare l'arbitro che il pallone non è più in gioco, poi indicare se il gioco verrà ripreso con un calcio di rinvio o un calcio d'angolo.

Quando il pallone oltrepassa la linea di porta lontano dalla posizione dell'assistente, l'assistente dovrà alzare la bandierina per informare l'arbitro che il pallone non è più in gioco, entrare in contatto visivo con l'arbitro e seguirne la decisione. L'assistente può effettuare una segnalazione diretta se la decisione appare chiara.

### **Fuorigioco**

In caso di fuorigioco l'assistente dovrà prima di tutto alzare la bandierina. Dopodiché usarla per indicare la zona del terreno di gioco nella quale si è verificata l'infrazione.

Se l'arbitro non vede immediatamente la bandierina alzata, l'assistente dovrà mantenere la segnalazione finché verrà visto dall'arbitro o finché il pallone sarà tornato chiaramente in possesso della squadra difendente.

L'assistente alzerà la bandierina con la mano destra per disporre di una migliore visuale.

### **Sostituzione**

Nel caso di una sostituzione, l'assistente dovrà essere informato prima dal quarto ufficiale. L'assistente deve poi fare una segnalazione all'arbitro alla prima interruzione di gioco. L'assistente non deve recarsi all'altezza della linea mediana poiché il quarto ufficiale seguirà la procedura per la sostituzione.

Se non è stato designato un quarto ufficiale, l'assistente prenderà parte alle procedure per la sostituzione. In questo caso, l'arbitro aspetterà che l'assistente ritorni in posizione prima di far riprendere il gioco.

### **Falli**

L'assistente deve alzare la bandierina quando un fallo o una scorrettezza vengono commessi nella sue immediate vicinanze o fuori della visuale dell'arbitro. In tutte le altre situazioni, deve attendere e fornire il suo giudizio solo se gli verrà richiesto.

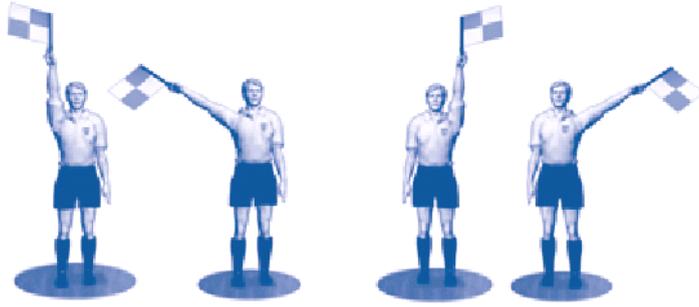
In questo caso, l'assistente deve riferire all'arbitro quello che ha visto e ha sentito e quali calciatori sono coinvolti.

Prima di segnalare un'infrazione, l'assistente deve assicurarsi che:

- l'infrazione sia avvenuta fuori della visuale dell'arbitro o la visuale dell'arbitro era ostruita;
- l'arbitro non avrebbe applicato il vantaggio se avesse visto tale infrazione.

Quando viene commesso un fallo o una scorrettezza, l'assistente deve:

- alzare la bandierina con la stessa mano che userà anche per il resto della segnalazione, in maniera da poter poi indicare chiaramente all'arbitro chi ha subito il fallo;
- entrare in contatto visivo con l'arbitro;
- agitare leggermente la bandierina avanti ed indietro (evitando qualsiasi movimento eccessivo o irruento);
- usare il segnale acustico, se necessario.



Fallo commesso da un difendente

Fallo commesso da un attaccante

L'assistente deve usare la cosiddetta tecnica del *wait and see* (aspetta e vedi) al fine di permettere che il gioco continui e non alzare la bandierina quando la squadra contro la quale viene commessa un'infrazione può beneficiare del vantaggio.

In questo caso, è molto importante per l'assistente entrare in contatto visivo con l'arbitro.

#### **Falli all'esterno dell'area di rigore**

Quando un fallo è commesso all'esterno dell'area di rigore vicino al limite della stessa, l'assistente deve entrare in contatto visivo con l'arbitro per vedere dove è posizionato e che decisione ha preso. L'assistente dovrà mantenersi in linea con il limite dell'area di rigore ed alzerà la bandierina se necessario.

In situazioni di contropiede, l'assistente deve essere in grado di indicare all'arbitro se sia stato commesso un fallo o meno, se il fallo è stato commesso all'interno o all'esterno dell'area di rigore, il che rappresenta per lui una priorità, e quale provvedimento disciplinare dovrà essere preso.

#### **Falli all'interno dell'area di rigore**

Quando un fallo viene commesso all'interno dell'area di rigore, fuori dalla visuale dell'arbitro, in particolare se vicino alla posizione dell'assistente, l'assistente entrerà prima in contatto visivo con l'arbitro per vedere dove è posizionato e che decisione ha preso. Se l'arbitro non ha preso alcuna decisione, l'assistente dovrà alzare la bandierina ed usare il segnale acustico e poi si muoverà in modo evidente lungo la linea laterale verso la bandierina d'angolo.

#### **Confronti tra calciatori**

In tali situazioni, l'assistente più vicino può entrare sul terreno di gioco per supportare l'arbitro. L'altro assistente osserverà e prenderà nota degli incidenti.

#### **Consultazione**

In merito a questioni disciplinari, un contatto visivo ed un gesto discreto della mano dell'assistente all'arbitro possono in alcuni casi essere sufficienti.

L'assistente, nel caso in cui fosse necessario consultarsi direttamente con l'arbitro, può entrare due o tre metri sul terreno di gioco. In questo caso, l'arbitro e l'assistente devono entrambi girarsi verso il terreno di gioco.

#### **Distanza della barriera**

Quando un calcio di punizione viene accordato in prossimità della linea laterale e della posizione dell'assistente, questi può entrare sul terreno di gioco per far posizionare la barriera alla distanza prescritta. In questo caso l'arbitro attenderà che l'assistente sia ritornato in posizione prima di riprendere il gioco.

## REGOLA 7

### La durata della gara

## REGOLAMENTO

### Periodi di gioco

La gara si compone di due periodi di gioco di 45 minuti ciascuno, a meno che una diversa durata sia stata convenuta di comune accordo tra l'arbitro e le due squadre.

Ogni accordo relativo ad una variazione della durata della gara (per esempio una riduzione di ciascun periodo a 40 minuti per via di una visibilità insufficiente) deve obbligatoriamente intercorrere prima dell'inizio della gara ed essere conforme con il regolamento della competizione.

### Intervallo di metà gara

I calciatori hanno diritto ad un intervallo tra i due periodi di gioco.

La durata dell'intervallo non deve superare i 15 minuti.

Il regolamento della competizione deve definire la durata dell'intervallo tra i due periodi di gioco.

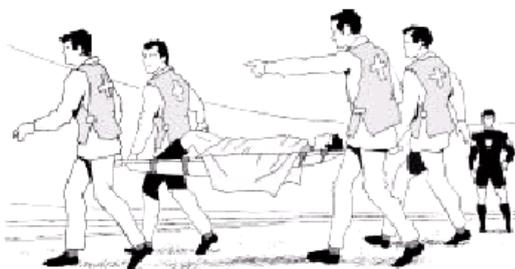
La durata dell'intervallo può essere modificata solo con il consenso dell'arbitro.

### Recupero delle perdite di tempo per le interruzioni di gioco

Ciascun periodo di gioco deve essere prolungato per recuperare tutto il tempo perduto per:

- *le sostituzioni;*
- *l'accertamento degli infortuni dei calciatori;*
- *il trasporto dei calciatori infortunati fuori dal terreno di gioco per i soccorsi;*
- *le manovre tendenti a perdere tempo;*
- *ogni altra causa.*

La durata del recupero è a discrezione dell'arbitro.



### Calcio di rigore

Se un calcio di rigore deve essere eseguito o ripetuto, la durata di ciascun periodo di gioco deve essere prolungata fino a che il calcio di rigore avrà prodotto il proprio effetto.

### Sospensione definitiva della gara

Una gara sospesa definitivamente deve essere rigiocata, a meno che il regolamento della competizione preveda altrimenti.

## Interpretazione delle Regole del gioco e linee guida per arbitri

### RECUPERO DELLE PERDITE DI TEMPO PER LE INTERRUZIONI DI GIOCO

Molte interruzioni di gioco sono del tutto normali (ad esempio, rimesse laterali, calci di rinvio). Un recupero deve essere quindi accordato solamente quando queste interruzioni sono in numero eccessivo.

Il quarto ufficiale indica il recupero minimo deciso dall'arbitro al termine dell'ultimo minuto regolamentare di ciascun periodo di gioco.

L'annuncio del recupero non indica necessariamente l'ammontare esatto del tempo che rimane da giocare. Il recupero può essere incrementato se l'arbitro lo ritiene appropriato, ma in nessun caso esso può essere ridotto.

L'arbitro non deve compensare un errore di cronometraggio avvenuto nel primo tempo, aumentando o riducendo la durata del secondo tempo.



## REGOLA 8

### L'inizio e la ripresa del gioco

## REGOLAMENTO

### Preliminari

La scelta del terreno viene stabilita con sorteggio per mezzo di una moneta. La squadra che vince il sorteggio sceglie la porta contro cui attaccherà nel primo periodo di gioco.

L'altra squadra eseguirà il calcio d'inizio della gara.

La squadra che ha vinto il sorteggio eseguirà il calcio d'inizio del secondo periodo di gioco.

All'inizio del secondo periodo di gioco, le squadre invertono la loro disposizione sul terreno di gioco ed attaccano in direzione della porta opposta.

### Calcio d'inizio

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

- *all'inizio della gara;*
- *dopo che una rete è stata segnata;*
- *all'inizio del secondo periodo di gioco;*
- *all'inizio di ciascun tempo supplementare, ove previsto.*

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

### Procedura

- *tutti i calciatori devono essere all'interno della propria metà del terreno di gioco;*
- *gli avversari della squadra che esegue il calcio d'inizio devono essere a non meno di m. 9,15 dal pallone, fino a quando lo stesso non sia in gioco;*
- *il pallone è posto sul punto centrale del terreno di gioco;*
- *l'arbitro emette il fischio che autorizza il calcio d'inizio;*
- *il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove in avanti;*
- *l'esecutore del calcio d'inizio non deve toccare di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore.*

Dopo che una squadra ha segnato una rete, l'altra squadra riprenderà il gioco con un nuovo calcio d'inizio.

### Infrazioni e sanzioni

Se l'esecutore del calcio d'inizio tocca di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- *un calcio di punizione indiretto viene accordato alla squadra avversaria nel punto in cui si trovava il pallone quando è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).*

Nel caso di ogni altra infrazione nella procedura del calcio d'inizio:

- *il calcio d'inizio deve essere ripetuto.*

## Rimessa da parte dell'arbitro

Se, mentre il pallone è ancora in gioco, l'arbitro deve interrompere momentaneamente il gioco per qualsiasi ragione non altrove menzionata nelle Regole del Gioco, la gara verrà ripresa con una rimessa da parte dell'arbitro.

## Procedura

L'arbitro lascia cadere il pallone a terra nel punto in cui si trovava al momento in cui il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta, nel punto più vicino in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

Il gioco riprende non appena il pallone tocca il terreno di gioco.

## Infrazioni

La rimessa da parte dell'arbitro deve essere ripetuta se:

- *il pallone viene toccato da un calciatore prima di toccare il terreno;*
- *il pallone esce dal terreno di gioco, dopo essere rimbalzato sullo stesso, senza che nessun calciatore lo abbia toccato.*

# Interpretazione delle Regole del gioco e linee guida per arbitri

## RIMESSA DA PARTE DELL'ARBITRO

Qualsiasi calciatore può partecipare ad una rimessa da parte dell'arbitro (incluso il portiere). Non esiste un numero minimo o massimo di calciatori che possono contendersi il pallone su una rimessa da parte dell'arbitro. Quest'ultimo non può decidere chi può o non può prendervi parte.



RIPRESA	CALCIO D'INIZIO	CALCIO DI PUNIZIONE		CALCIO DI RIGORE	RIMESSA LATERALE	CALCIO DI RINVIO	CALCIO D'ANGOLO	RIMESSA DA PARTE DELL'ARBITRO
		DIRETTO	INDIRETTO					
<b>Regola di riferimento</b>	Regola 8	Regola 13	Regola 13	Regola 14	Regola 15	Regola 16	Regola 17	Regola 8
<b>Motivo per il quale si effettua la specifica ripresa</b>	Inizio gara o inizio secondo periodo di gioco; segnatura di una rete (eventuale inizio dei tempi supplementari)	Un calciatore ha commesso, fuori della propria area di rigore, uno dei primi dieci falli della regola 12	È stato commesso uno dei falli della 2° parte della regola 12; fuori gioco; infrazioni alle riprese di gioco	Un calciatore ha commesso dentro la propria area di rigore uno dei primi dieci falli della regola 12	Il pallone ha oltrepassato interamente una linea laterale	Il pallone ha oltrepassato interamente la linea di porta, senza che sia stata segnata una rete, toccato per ultimo da un attaccante   da un difendente		Qualsiasi altra temporanea interruzione del gioco, non prima menzionata nella presente tabella
<b>Da dove è eseguita</b>	Punto centrale del terreno di gioco	Dove l'infrazione è accaduta (punto di contatto) **	Dove l'infrazione è accaduta**	Punto del calcio di rigore	Punto in cui il pallone ha oltrepassato la linea laterale	Punto qualsiasi dell'area di porta	Da un punto dell'arco d'angolo più vicino a dove è uscito il pallone	Dove era il pallone quando il gioco è stato interrotto**
<b>Distanza prescritta per gli avversari</b>	m 9,15 (e nella propria metà del terreno di gioco)	m 9,15 o sulla propria linea di porta tra i pali, anche se la distanza è inferiore. Nel caso in cui sia calciato dall'interno della propria area di rigore, devono rimanere a m 9,15 e fuori da quest'ultima		m 9,15; fuori dell'area di rigore; dietro la linea del pallone	m 2; senza ostacolare la rimessa	Fuori dell'area di rigore	m 9,15 dall'arco d'angolo	Tutti i calciatori devono posizionarsi in modo da consentirne l'esecuzione
<b>Il pallone è in gioco quando...</b>	È calciato e si è mosso in avanti	È calciato e si è mosso (deve, inoltre, uscire dall'area di rigore verso il terreno di gioco, se calciato dall'interno della propria area di rigore)		È calciato e si è mosso in avanti	È stato correttamente lanciato ed è entrato sul terreno di gioco	È uscito dall'area di rigore verso il terreno di gioco	È calciato e si è mosso	Tocca il terreno di gioco
<b>Può essere segnata una rete DIRETTAMENTE nella porta avversaria?</b>	SI	SI	NO: eventualmente, calcio di rinvio	SI	NO: eventualmente, calcio di rinvio	SI	SI	NO: eventualmente, si ripete la rimessa
<b>Può essere segnata una rete DIRETTAMENTE nella propria porta ?</b>	In nessuna di queste riprese di gioco può essere segnata direttamente una rete nella propria porta: se ciò accadesse, la rete non dovrà essere convalidata e, qualora il pallone fosse entrato nella propria porta direttamente <b>dopo essere stato regolarmente messo in gioco</b> , dovrà essere accordato un calcio d'angolo alla squadra avversaria							NO: eventualmente, si ripete la rimessa
<b>Il fuori gioco...</b>	Non può esistere	Può esistere	Può esistere	Non può esistere	Non è punibile	Non è punibile	Non è punibile	Non può esistere
<b>La ripresa deve essere ripetuta quando...</b>	il pallone non si muove in avanti; i calciatori di entrambe le squadre non sono nella propria metà del terreno; gli avversari sono a meno di m.9,15	il pallone è calciato essendo già in movimento o da punto sbagliato; gli avversari non rispettano distanza prescritta		Vedi i diversi casi della tabella contenuta nelle seguenti "Istruzioni supplementari e direttive per Arbitri"	è eseguita da posizione sopra-elevata; il pallone non entra sul terreno di gioco; involontariamente interferisce un assistente dell'arbitro	il pallone non è calciato dall'area di porta o non esce dall'area di rigore verso il terreno di gioco; gli avversari non restano fuori dell'area di rigore	il pallone non è calciato dall'arco d'angolo; gli avversari non rispettano la prescritta distanza	il pallone è toccato da un calciatore prima di toccare il terreno o esce dal terreno di gioco senza essere toccato da un calciatore
<b>** con riserva delle condizioni relative alle riprese di gioco all'interno delle aree di porta</b>								

## REGOLA 9

### Pallone in gioco e non in gioco

## REGOLAMENTO

### Pallone non in gioco

Il pallone non è in gioco quando:

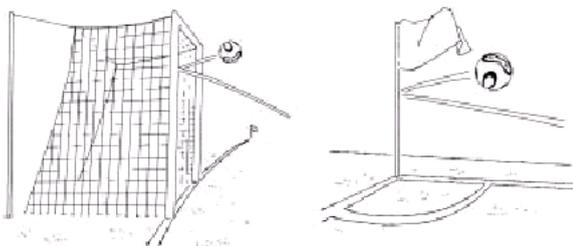
- ha interamente superato la linea di porta o la linea laterale, sia a terra, sia in aria;
- il gioco è stato interrotto dall'arbitro.



### Pallone in gioco

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

- rimbalza sul terreno di gioco dopo aver toccato un palo della porta, la traversa o una bandierina d'angolo;
- rimbalza sul terreno di gioco dopo aver toccato l'arbitro o un assistente, quando essi si trovino sul terreno di gioco.



## **Interpretazione delle Regole del gioco e linee guida per arbitri**

### **PALLONE CHE TOCCA UNA PERSONA DIVERSA DA UN CALCIATORE ALL'INTERNO DEL TERRENO DI GIOCO**

Se, mentre è in gioco, il pallone tocca l'arbitro o un assistente che è momentaneamente sul terreno di gioco, il gioco prosegue perché l'arbitro e gli assistenti fanno parte del gioco.

## Quali interruzioni e riprese di gioco l'Arbitro deve o non deve fischiare?

### L'arbitro deve fischiare in questi casi:

**Calcio d'inizio:** per autorizzarne l'esecuzione [all'inizio di ciascun periodo di gioco (regolamentare e supplementare, quando previsto) e per riprendere il gioco dopo la segnatura di una rete]

**Calcio di rigore:** per autorizzarne l'esecuzione

**Segnatura di una rete:** per convalidarla

**Decretare la fine della gara** [al termine di ciascun periodo di gioco (regolamentare o supplementare, quando previsto)] o la sospensione definitiva della gara

**Per sanzionare un fallo e/o una scorrettezza e comminare la relativa sanzione tecnica (calcio di punizione o di rigore) e/o disciplinare (ammonizione o espulsione)**

**Sopravvenuta irregolarità del pallone o del terreno di gioco:** per consentire la sostituzione del pallone o per eliminare un'irregolarità del terreno di gioco (ad esempio, bandierina d'angolo che cade in terra)

**Altre interruzioni non menzionate in precedenza per le quali è necessario interrompere il gioco:** grave infortunio o malessere di un calciatore, che deve essere soccorso; ingresso sul terreno di gioco di un "agente esterno" che interferisce col gioco; impraticabilità momentanea del terreno di gioco

### L'arbitro non deve fischiare...

quando il pallone esce dal terreno di gioco, oltrepassando interamente le linee perimetrali, salvo il caso in cui i calciatori non se ne avvedano o sia segnata una rete

per autorizzare l'esecuzione delle seguenti riprese di gioco:

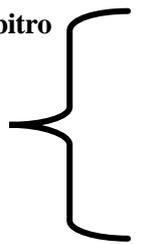
Rimessa da parte dell'arbitro

Calcio di punizione

Rimessa laterale

Calcio di rinvio

Calcio d'angolo



purché non intercorra molto tempo tra l'assegnazione della ripresa e la sua esecuzione (ad esempio, per soccorrere un calciatore infortunato, per effettuare una sostituzione, per verificare la distanza regolamentare)

## **REGOLA 10**

### **La segnatura di una rete**

## **REGOLAMENTO**

#### **Segnatura di una rete**

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

#### **Squadra vincente**

La squadra che ha segnato il maggior numero di reti durante la gara risulterà la vincente.

Quando le due squadre hanno segnato lo stesso numero di reti, o non ne hanno segnata alcuna, la gara risulterà pari.

#### **Regolamento della competizione**

Quando il regolamento della competizione prevede che una squadra sia dichiarata vincente al termine di una gara o di una eliminatória di andata e ritorno conclusasi in parità di punteggio, le sole procedure ammesse per determinare la vincente sono quelle approvate dall'IFAB e cioè:

- *Regola delle reti segnate in trasferta;*
- *Tempi supplementari;*
- *Tiri di rigore.*

### **Interpretazione delle Regole del gioco e linee guida per arbitri**

#### **RETE NON SEGNATA**

Se un arbitro convalida una rete prima che il pallone abbia oltrepassato interamente la linea di porta e si rende immediatamente conto del suo errore, il gioco verrà ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

# REGOLA 11

## Il fuorigioco

# REGOLAMENTO

### Posizione di fuorigioco

Essere in posizione di fuorigioco non è di per sé un'infrazione.

Un calciatore si trova in posizione di fuorigioco quando:

- è più vicino alla linea di porta avversaria rispetto sia al pallone, sia al penultimo avversario.

Un calciatore non si trova in posizione di fuorigioco quando:

- si trova nella propria metà del terreno di gioco;
- oppure
- si trova in linea con il penultimo avversario;
- oppure
- si trova in linea con i due ultimi avversari.

### Infrazione

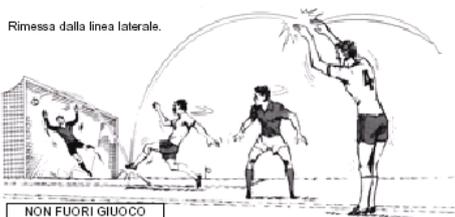
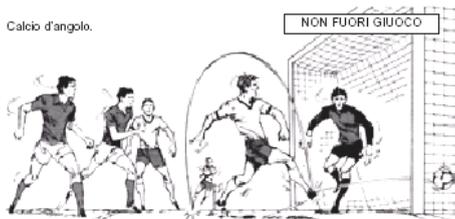
Un calciatore in posizione di fuorigioco deve essere punito solo se, a giudizio dell'arbitro, nel momento in cui un suo compagno gioca il pallone o è da questo toccato, egli prende parte attiva al gioco:

- intervenendo nel gioco;
- oppure
- influenzando un avversario;
- oppure
- traendo vantaggio da tale posizione.

### Non infrazione

Non vi è infrazione di fuorigioco quando un calciatore riceve direttamente il pallone:

- su calcio di rinvio;
- su rimessa dalla linea laterale;
- su calcio d'angolo.



### Infrazioni e sanzioni

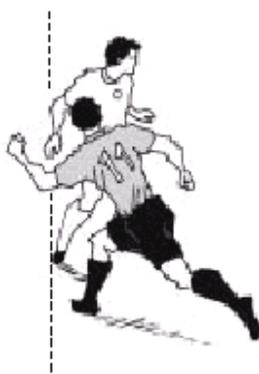
Nel caso di un'infrazione di fuorigioco, l'arbitro accorda alla squadra avversaria un calcio di punizione indiretto, che deve essere eseguito dal punto in cui l'infrazione si è verificata (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

## Interpretazione delle Regole del gioco e linee guida per arbitri

### DEFINIZIONI

Nell'ambito della Regola 11 si applicano le seguenti definizioni:

- "più vicino alla linea di porta avversaria" significa che qualsiasi parte della testa, del corpo o dei piedi del calciatore è più vicina alla linea di porta avversaria sia rispetto al pallone, sia al penultimo avversario. Le braccia non sono incluse in questa definizione.



**Non fuorigioco: il braccio non deve essere considerato**

- "intervenire nel gioco" significa giocare o toccare il pallone passato o toccato da un compagno;
- "influenzare un avversario" significa impedire ad un avversario di giocare o di essere in grado di giocare il pallone, ostruendogli chiaramente la visuale o i movimenti o fare gesti o movimenti che, a giudizio dell'arbitro, ingannino o distraggano un avversario;
- "trarre vantaggio da tale posizione" significa giocare un pallone che rimbalza dal palo o dalla traversa o giocare un pallone rimbalzato da un avversario, essendo stati in posizione di fuorigioco.

### INFRAZIONI

Quando il gioco viene interrotto per un'infrazione di fuorigioco, l'arbitro accorderà un calcio di punizione indiretto che dovrà essere eseguito dal punto in cui si trovava il calciatore quando il pallone è stato toccato per ultimo da uno dei suoi compagni.

Se un difendente varca la propria linea di porta per mettere un avversario in posizione di fuorigioco, l'arbitro lascerà proseguire il gioco e, alla prima interruzione, ammonirà il difendente per aver lasciato intenzionalmente il terreno di gioco senza l'autorizzazione dell'arbitro.



Di contro un calciatore che è in posizione di fuorigioco non commette un'infrazione se esce dal terreno di gioco per mostrare all'arbitro che non prende parte all'azione di gioco. Tuttavia, se l'arbitro considera che è uscito dal terreno di gioco per ragioni tattiche e ha guadagnato un indebito vantaggio nel rientrare sul terreno di gioco, il calciatore deve essere ammonito per comportamento antisportivo. Il calciatore deve chiedere l'autorizzazione dell'arbitro per rientrare sul terreno di gioco.

Se un attaccante rimane immobile dentro la porta mentre il pallone supera la linea di porta, la rete dovrà essere convalidata.

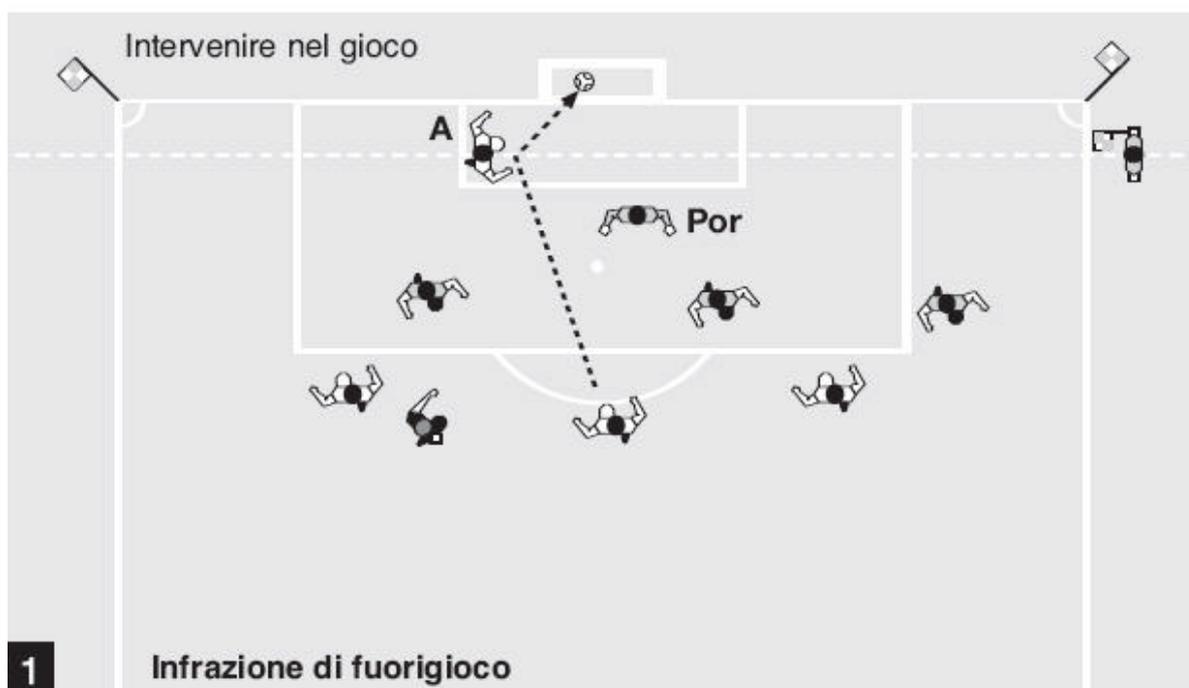
Tuttavia, se tale attaccante distrae un avversario, la rete non dovrà essere convalidata, ed il calciatore ammonito per comportamento antisportivo; il gioco dovrà essere ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.



# ILLUSTRAZIONI REGOLA 11

## Legenda

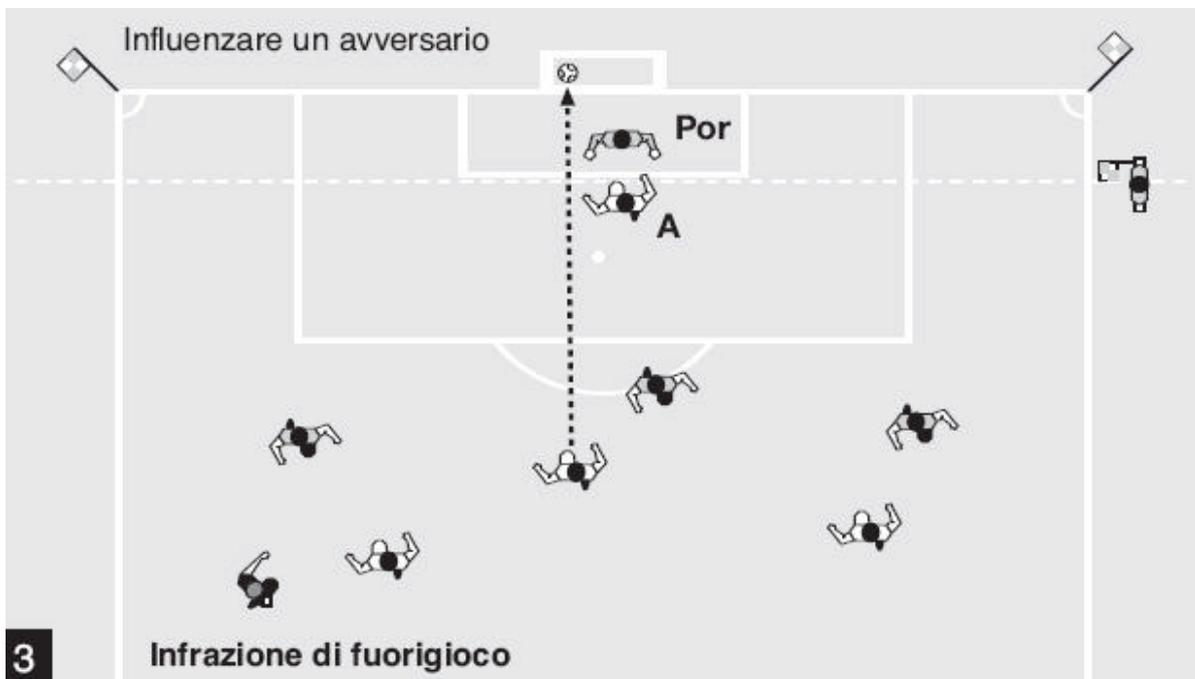
	Portiere		Assistente
	Difensore		Assistente in segnalaz.
	Attaccante		Movimento del pallone
	Arbitro		Movimento del calciatore
	Arbitro in segnalaz.		



Un attaccante (A) in posizione di fuorigioco, che non influenza un avversario, tocca il pallone. L'assistente dovrà segnalare il fuorigioco quando il calciatore tocca il pallone.



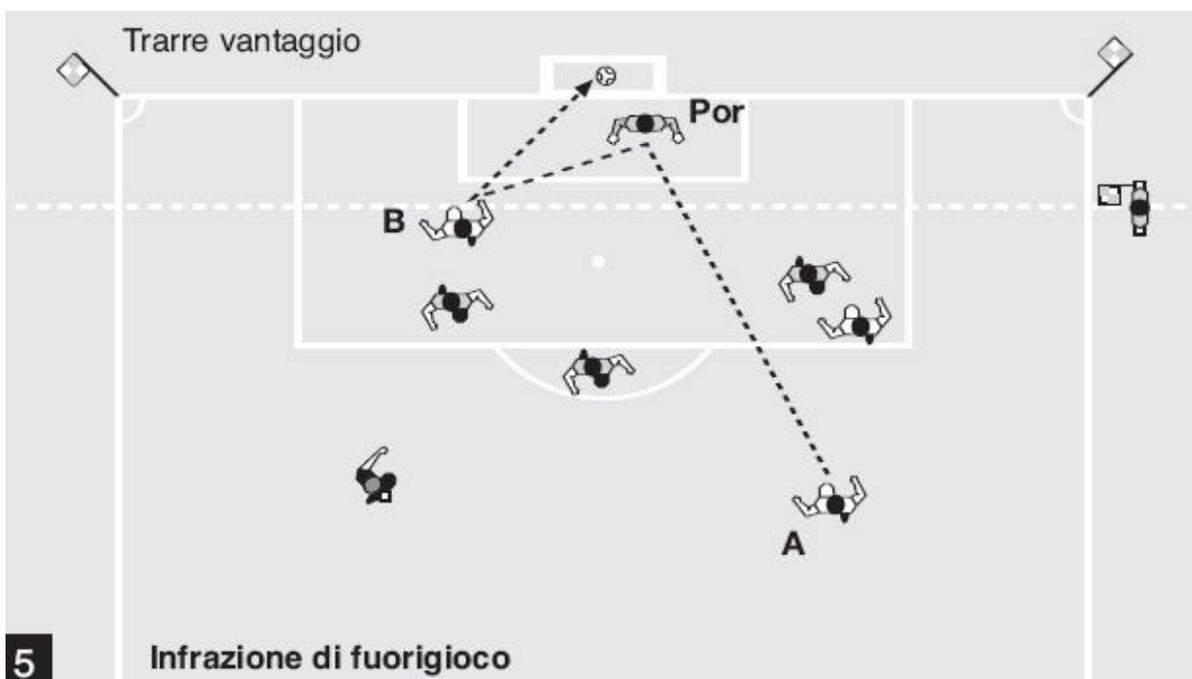
Un calciatore (A) in posizione di fuorigioco può essere considerato punibile prima di toccare il pallone se, a giudizio dell'arbitro, nessun altro compagno in posizione regolare ha l'opportunità di giocare il pallone.



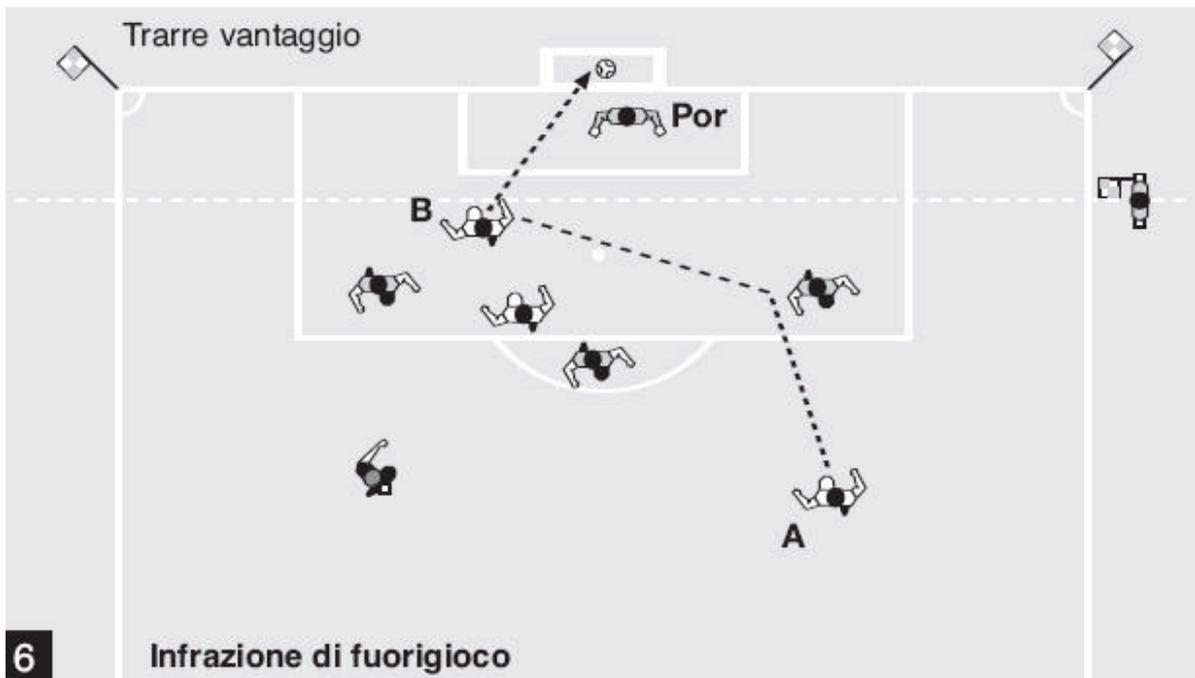
Un attaccante (A) in posizione di fuorigioco ostruisce la visuale del portiere. Il calciatore dovrà essere considerato punibile perché impedisce ad un avversario di giocare o essere in grado di giocare il pallone.



Un attaccante (A) in posizione di fuorigioco corre verso il pallone impedendo all'avversario (B) di giocare o di essere in grado di giocare il pallone. L'attaccante (A) compie un gesto o un movimento che inganna o distrae l'avversario (B).



Il tiro del calciatore (A) viene respinto dal portiere verso il calciatore (B), compagno di (A). (B) deve essere considerato punibile perché gioca il pallone essendo stato precedentemente in posizione di fuorigioco.



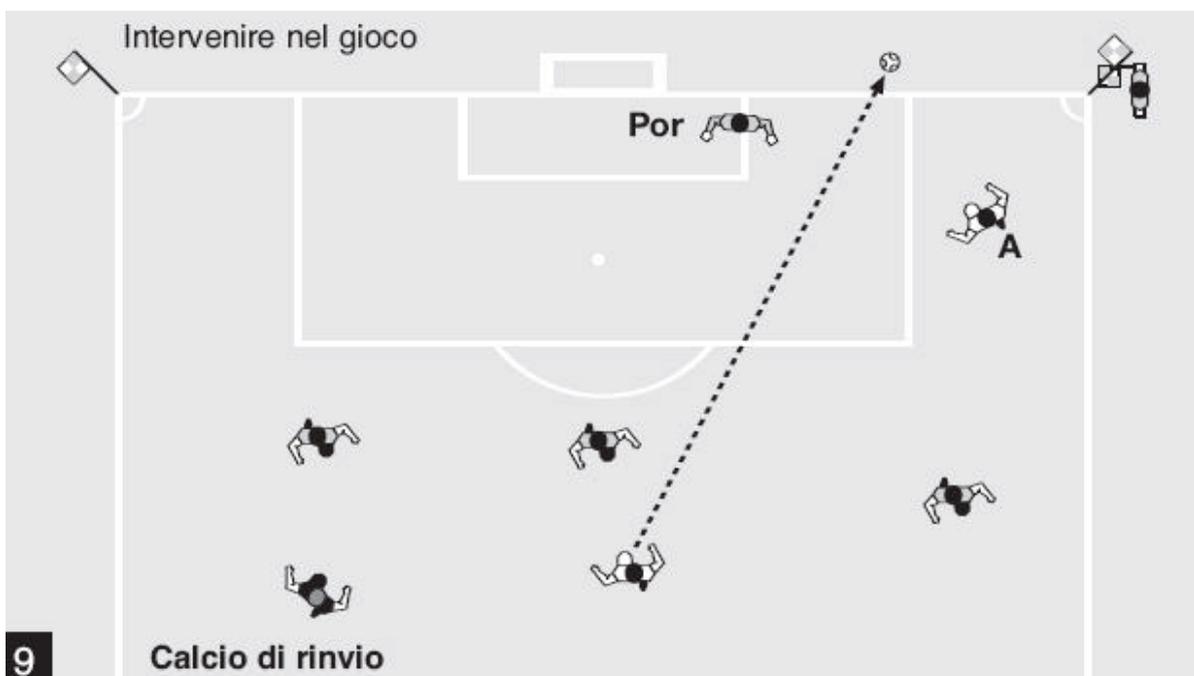
Il tiro del calciatore (A) rimbalza da un avversario verso il calciatore (B), compagno di (A). (B) deve essere considerato punibile perché gioca il pallone essendo stato precedentemente in posizione di fuorigioco.



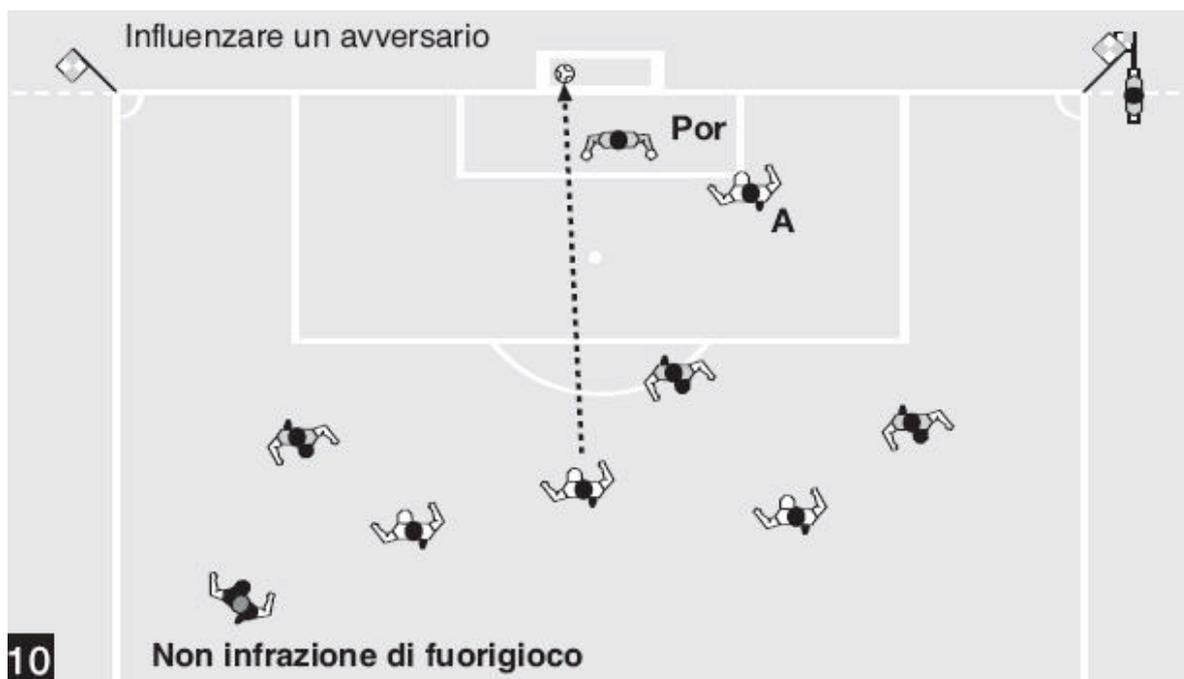
Un attaccante (A) in posizione di fuorigioco, che non influenza un avversario, non tocca il pallone. Il calciatore non può essere considerato punibile perché non ha toccato il pallone.



Un attaccante (A) in posizione di fuorigioco corre verso il pallone e un suo compagno in posizione regolare (B) corre anche lui verso il pallone e lo gioca. Il calciatore (A) non può essere considerato punibile perché non ha toccato il pallone.



Un attaccante (A) in posizione di fuorigioco corre verso il pallone ma non lo tocca. L'assistente dovrà segnalare che il gioco riprenderà con un calcio di rinvio.



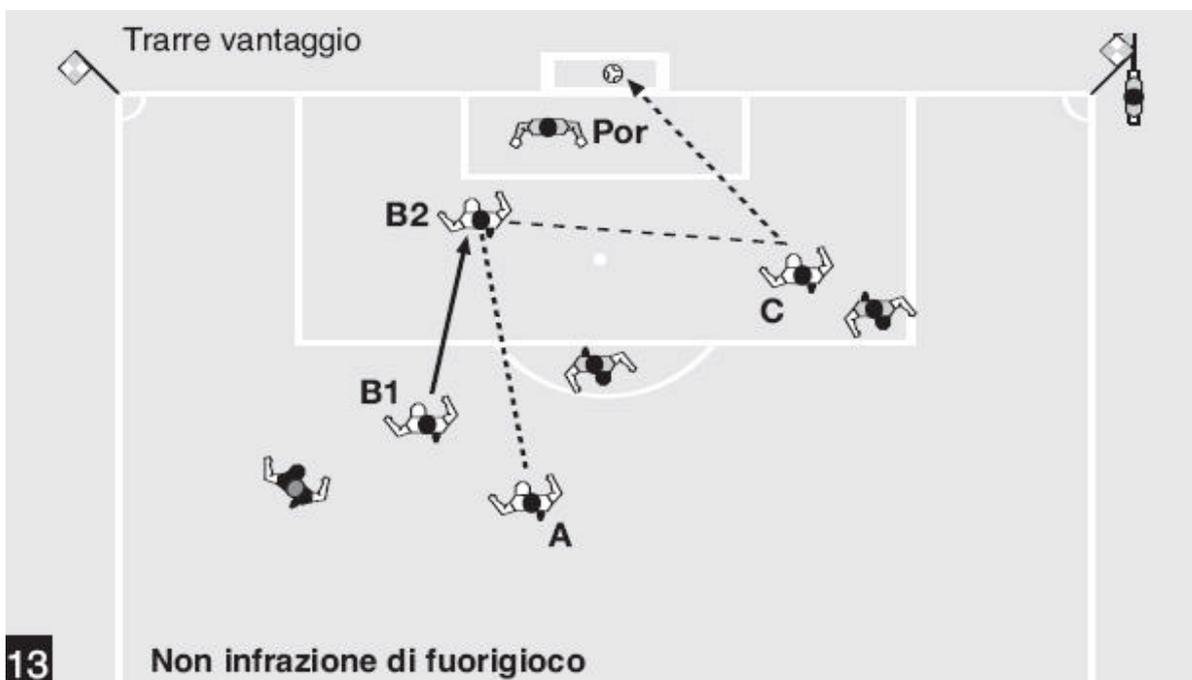
Un attaccante (A) in posizione di fuorigioco non ostruisce la visuale del portiere, né sta compiendo gesti o movimenti che lo ingannano o lo distraggono.



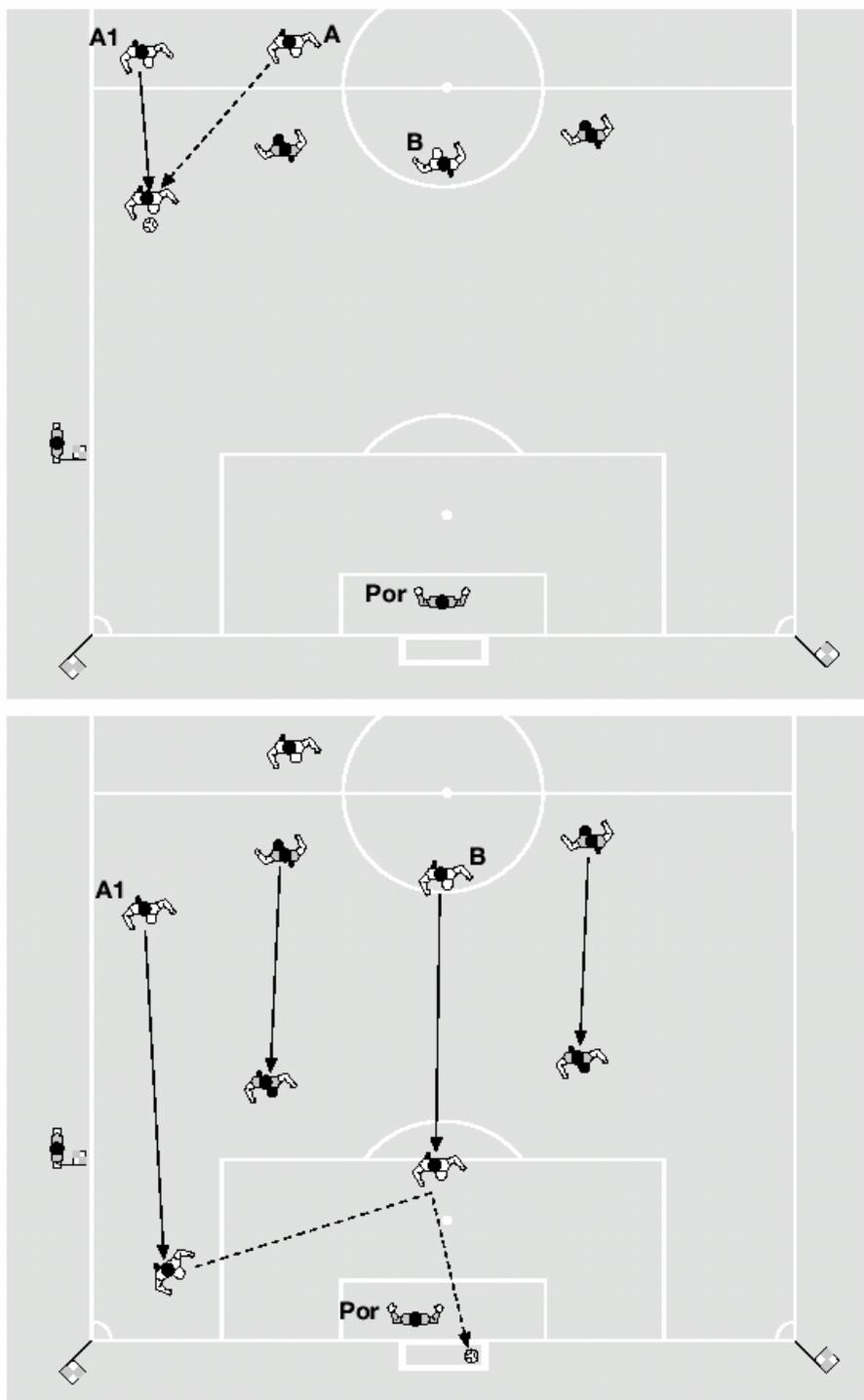
Un attaccante (A) in posizione di fuorigioco corre verso il pallone ma non impedisce ad un avversario di giocare o essere in grado di giocare il pallone. (A) non sta compiendo alcun gesto o movimento che inganni o distraiga (B).



Il tiro del calciatore (A) viene respinto dal portiere. Il calciatore (B), compagno di (A), si trova in posizione regolare e gioca il pallone. Il calciatore (C) in posizione di fuorigioco non è considerato punibile perché non trae un vantaggio dall'essere in tale posizione, in quanto non tocca il pallone.



Un attaccante (C) si trova in posizione di fuorigioco e non influenza un avversario, quando un compagno (A) passa il pallone al calciatore (B) in posizione regolare (1) che corre verso la porta avversaria e passa il pallone (2) al compagno (C). Il calciatore (C) non può essere considerato punibile perché nel momento in cui gli è stato passato pallone, si trovava in posizione regolare.



Il calciatore "A1" si appresta a raccogliere il passaggio dal compagno "A", mentre il calciatore "B", al centro, non partecipa all'azione. Successivamente il calciatore "A1", corre lungo la fascia laterale e quando il calciatore "A1" effettua il cross non esiste posizione di fuorigioco perché il calciatore "B" è più indietro della linea del pallone.

## REGOLA 12

### Falli e scorrettezze

## REGOLAMENTO

I falli e le scorrettezze devono essere puniti come segue:

### Calcio di punizione diretto

Un calcio di punizione diretto è accordato alla squadra avversaria se un calciatore commette una delle sette infrazioni seguenti in un modo considerato dall'arbitro negligente, imprudente o con vigoria sproporzionata:

- *dà o tenta di dare un calcio ad un avversario;*
- *fa o tenta di fare uno sgambetto ad un avversario;*
- *salta su un avversario;*
- *carica un avversario;*
- *colpisce o tenta di colpire un avversario;*
- *spinge un avversario;*
- *effettua un tackle su un avversario.*

Un calcio di punizione diretto è parimenti accordato alla squadra avversaria del calciatore che commette una delle tre infrazioni seguenti:

- *trattiene un avversario;*
- *sputa contro un avversario;*
- *tocca volontariamente il pallone con le mani (ad eccezione del portiere nella propria area di rigore).*

Il calcio di punizione diretto deve essere eseguito dal punto in cui l'infrazione è stata commessa (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

### Calcio di rigore

Un calcio di rigore è accordato se una di queste dieci infrazioni è commessa da un calciatore all'interno della propria area di rigore, indipendentemente dalla posizione del pallone, purché lo stesso sia in gioco.

### Calcio di punizione indiretto

Un calcio di punizione indiretto è accordato alla squadra avversaria se un portiere, all'interno della propria area di rigore, commette una delle quattro infrazioni seguenti:

- *controlla il pallone con le mani per più di sei secondi prima di spossessarsene;*
- *tocca di nuovo il pallone con le mani, dopo essersene spossessato e prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore;*
- *tocca con le mani il pallone dopo che è stato volontariamente calciato verso di lui da un compagno di squadra;*
- *tocca con le mani il pallone dopo averlo ricevuto direttamente da un compagno di squadra su rimessa dalla linea laterale.*

Un calcio di punizione indiretto è parimenti accordato alla squadra avversaria se un calciatore, a giudizio dell'arbitro:

- *gioca in modo pericoloso;*
- *ostacola la progressione di un avversario (senza contatto fisico);*
- *ostacola il portiere nell'atto di liberarsi del pallone che ha tra le mani;*
- *commette qualunque altra infrazione non prima menzionata nella Regola 12, per la quale la gara è stata interrotta per ammonire od espellere un calciatore.*

Il calcio di punizione indiretto deve essere eseguito dal punto in cui l'infrazione è stata commessa (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

## **Sanzioni disciplinari**

Il cartellino giallo è usato per comunicare che un calciatore titolare, di riserva o sostituito è stato ammonito.

Il cartellino rosso è usato per comunicare che un calciatore titolare, di riserva o sostituito è stato espulso.

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

L'arbitro ha l'autorità di assumere sanzioni disciplinari dal momento in cui entra sul terreno di gioco fino al momento in cui lo abbandona dopo il fischio finale.

Un calciatore che si trova sul terreno di gioco o al di fuori dello stesso e commette un'infrazione punibile con un'ammonizione o un'espulsione nei riguardi di un avversario, di un compagno, dell'arbitro, di un assistente o di qualunque altra persona, deve essere punito in conformità alla natura dell'infrazione commessa.

## **Infrazioni passibili di ammonizione**

Un calciatore titolare deve essere ammonito, mostrandogli il cartellino giallo, se commette una delle sette infrazioni seguenti:

- 1) è colpevole di un comportamento antisportivo;
- 2) protesta con parole o gesti nei confronti degli ufficiali di gara;
- 3) infrange ripetutamente le Regole del Gioco;
- 4) ritarda la ripresa del gioco;
- 5) non rispetta la distanza prescritta durante l'esecuzione di un calcio d'angolo, di un calcio di punizione o di una rimessa dalla linea laterale;
- 6) entra o rientra sul terreno di gioco senza la preventiva autorizzazione dell'arbitro;
- 7) esce volontariamente dal terreno di gioco senza la preventiva autorizzazione dell'arbitro.

Un calciatore di riserva o sostituito deve essere ammonito, mostrandogli il cartellino giallo, se commette una delle tre infrazioni seguenti:

- 1) si rende colpevole di un comportamento antisportivo;
- 2) protesta con parole o gesti nei confronti degli ufficiali di gara;
- 3) ritarda la ripresa del gioco.

## **Infrazioni passibili di espulsione**

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

- 1) è colpevole di un grave fallo di gioco;
- 2) è colpevole di condotta violenta;
- 3) sputa contro un avversario o qualsiasi altra persona;
- 4) impedisce alla squadra avversaria la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete, toccando volontariamente il pallone con le mani (ciò non si applica al portiere dentro la propria area di rigore);
- 5) impedisce un'evidente opportunità di segnare una rete ad un avversario che si dirige verso la porta, commettendo un'infrazione punibile con un calcio di punizione o di rigore;
- 6) usa un linguaggio o fa dei gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi;
- 7) riceve una seconda ammonizione nella medesima gara.

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



# Interpretazione delle Regole del gioco e linee guida per Arbitri

## CONDIZIONI DI BASE PER UN FALLO

Affinché un'infrazione sia considerata un fallo devono verificarsi le seguenti condizioni

- deve essere commessa da un calciatore;
- deve essere commessa sul terreno di gioco;
- deve essere commessa mentre il pallone è in gioco.

Se l'arbitro interrompe il gioco a causa di un'infrazione commessa fuori del terreno di gioco (mentre il pallone è in gioco), il gioco sarà ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

## NEGLIGENZA, IMPRUDENZA, VIGORIA SPROPORZIONATA

“Negligenza” significa che il calciatore ha mostrato una mancanza di attenzione o considerazione nell'effettuare un contrasto o che ha agito senza precauzione.

- Non c'è bisogno di sanzione disciplinare se un fallo è valutato come commesso con negligenza.

“Imprudenza” significa che il calciatore ha agito con totale noncuranza del pericolo o delle conseguenze per l'avversario.

- Un calciatore che gioca in una maniera imprudente deve essere ammonito.

Con “vigoria sproporzionata” si intende che il calciatore ha ecceduto di molto nell'uso della forza necessaria, correndo il pericolo di provocare un infortunio all'avversario.

- Un calciatore che usa vigoria sproporzionata deve essere espulso.

## CARICARE UN AVVERSARIO

L'atto di caricare un avversario consiste nel tentativo di conquistare lo spazio usando il contatto fisico con il pallone a distanza di gioco senza fare uso di braccia o gomiti.



È un'infrazione caricare un avversario se l'azione è commessa con:

- negligenza
- imprudenza
- vigoria sproporzionata

## TRATTENERE UN AVVERSARIO

Trattenere un avversario consiste nell'atto di impedirgli di avanzare o di muoversi, facendo uso delle mani, delle braccia o del corpo.

Agli arbitri si rammenta di intervenire prontamente e con fermezza nei confronti dei calciatori che trattengono l'avversario, in particolare all'interno dell'area di rigore in occasione di calci d'angolo e di calci di punizione.

In queste situazioni l'arbitro deve:

- richiamare verbalmente ogni calciatore che trattiene un avversario prima che il pallone sia in gioco;
- ammonire il calciatore se continua a trattenere l'avversario prima che il pallone sia in gioco;
- accordare un calcio di punizione diretto o di rigore ed ammonire il calciatore se ciò avviene dopo che il pallone è in gioco.

Se un difensore comincia a trattenere un avversario all'esterno dell'area di rigore e continua a trattenerlo all'interno dell'area di rigore, l'arbitro accorderà un calcio di rigore.



### **Sanzioni disciplinari**

- Se un calciatore trattiene un avversario per impedirgli di impossessarsi del pallone o di raggiungere una posizione vantaggiosa deve essere ammonito per comportamento antisportivo
- Se un calciatore impedisce un'evidente opportunità di segnare una rete trattenendo un avversario deve essere espulso
- Nessun provvedimento disciplinare deve essere assunto nelle altre situazioni di trattenuta dell'avversario.

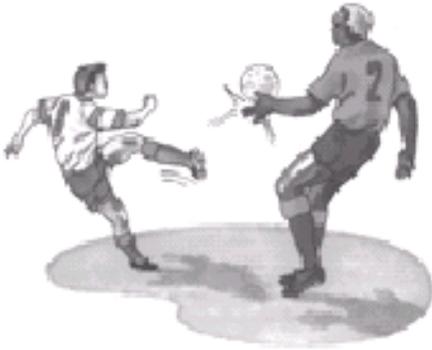
### **Ripresa del gioco**

- Calcio di punizione diretto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione) o calcio di rigore, se l'infrazione è avvenuta all'interno dell'area di rigore.

## TOCCARE IL PALLONE CON LE MANI

Il fallo di mano implica un contatto volontario tra il pallone e la mano o il braccio di un calciatore. Per stabilire la volontarietà, l'arbitro deve prendere in considerazione i seguenti criteri:

- il movimento della mano in direzione del pallone (non del pallone in direzione della mano);
- la distanza tra l'avversario e il pallone (pallone inaspettato);
- la posizione della mano, che non implica necessariamente che ci sia un'infrazione
- il toccare il pallone con un oggetto tenuto nella mano (come indumenti, parastinchi ecc.) è considerato come un'infrazione alla stregua di un fallo di mano;
- il colpire il pallone lanciando un oggetto (scarpa, parastinchi ecc.) è da considerarsi un'infrazione alla stregua di un fallo di mano.



### **Sanzioni disciplinari**

Un calciatore che tocca volontariamente il pallone con la mano deve essere ammonito per comportamento antisportivo se ad esempio:

- tocca il pallone volontariamente e platealmente con la mano per impedire ad un avversario di entrarne in possesso.
- tenta di segnare una rete toccando volontariamente il pallone con la mano.

Tuttavia un calciatore sarà espulso se impedisce la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete toccando volontariamente il pallone con la mano. La sanzione non è dettata dal fatto che il calciatore ha toccato volontariamente il pallone con la mano, ma dall'intervento inaccettabile e sleale che ha impedito la segnatura di una rete alla squadra avversaria.

### **Ripresa di gioco**

- Calcio di punizione diretto dal punto in cui è avvenuta l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione) o calcio di rigore.

All'esterno della propria area di rigore, il portiere è soggetto alle medesime restrizioni come gli altri calciatori per quanto riguarda il contatto tra il pallone e la mano. All'interno della propria area di rigore, il portiere non può essere colpevole di un fallo di mano sanzionabile con un calcio di punizione diretto né di qualsiasi altra scorrettezza riguardante il contatto tra la mano ed il pallone. Può essere tuttavia colpevole di diverse altre infrazioni sanzionabili con un calcio di punizione indiretto in merito al contatto tra il pallone e le mani.

## **INFRAZIONI COMMESSE DAL PORTIERE**

Al portiere non è consentito mantenere il controllo del pallone tra le mani per più di sei secondi. Si considera che il portiere abbia il controllo del pallone:

- quando mantiene il pallone tra le mani o tra la mano ed una superficie qualsiasi (ad esempio, il terreno, il proprio corpo)
- quando tiene il pallone sulla mano aperta
- quando fa rimbalzare il pallone sul terreno o lo lancia in aria per calciarlo

Quando un portiere è entrato in possesso del pallone con le mani, non può essere contrastato da un avversario.

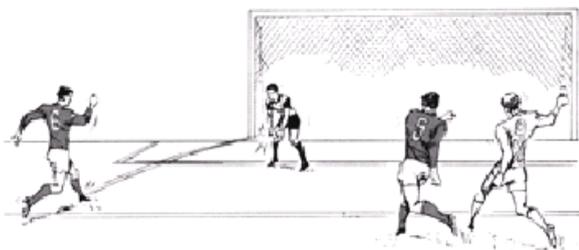
Nelle seguenti circostanze al portiere non è consentito toccare il pallone con le mani all'interno della propria area di rigore:

- se dopo essersene spossessato lo tocca di nuovo con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore.
- Si considera che un portiere abbia il controllo del pallone da quando lo tocca con qualsiasi parte delle mani o braccia, salvo che il pallone non rimbalzi accidentalmente sul portiere, per esempio durante una parata;

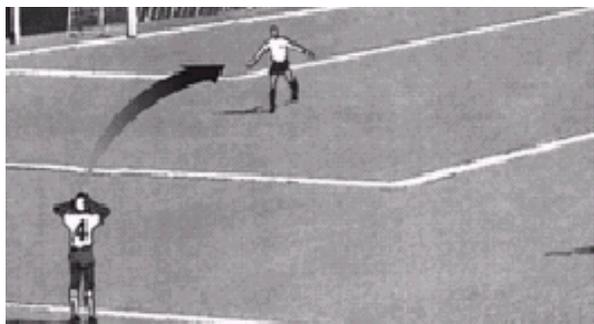
- Il possesso del pallone include il portiere che intenzionalmente respinge con le mani il pallone allo scopo di mantenerne il controllo.



- Se tocca il pallone con le mani dopo che quest'ultimo è stato calciato volontariamente verso di lui da un compagno.



- Se tocca il pallone con le mani dopo che lo ha ricevuto direttamente da una rimessa laterale eseguita da un compagno.



### ***Ripresa di gioco***

- calcio di punizione indiretto nel punto in cui è avvenuta l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

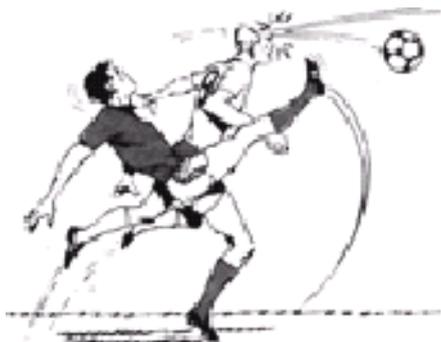
### **INFRAZIONI COMMESSE CONTRO I PORTIERI**

- è un'infrazione se un calciatore ostacola un portiere al momento in cui rilancia il pallone con le mani;
- un calciatore deve essere punito per gioco pericoloso se calcia o tenta di calciare il pallone mentre il portiere è in procinto di rilanciarlo;
- è un'infrazione limitare il movimento del portiere tentando scorrettamente di ostacolarlo, ad esempio durante l'esecuzione di un calcio d'angolo.

## GIOCO PERICOLOSO

Per "gioco pericoloso" si intende una qualsiasi azione di un calciatore che, nel tentativo di giocare il pallone, mette in pericolo l'incolumità di qualcuno (incluso se stesso). Il gioco pericoloso viene commesso quando c'è un nelle vicinanze un avversario, al quale si impedisce di giocare il pallone per timore di infortunarsi.

Una sforbiciata o una rovesciata sono ammesse purché, a giudizio dell'arbitro, non costituiscano un pericolo per l'avversario.



Il gioco pericoloso non prevede il contatto fisico tra i calciatori. Se vi è contatto fisico, l'azione diviene un'infrazione punibile con un calcio di punizione diretto o con un calcio di rigore. In caso di contatto fisico, l'arbitro dovrà considerare attentamente la probabilità che sia stata commessa una scorrettezza.

### **Sanzioni disciplinari**

- Se un calciatore gioca in modo pericoloso in un "normale" contrasto, l'arbitro non deve assumere alcun provvedimento disciplinare. Se l'azione comporta un evidente rischio di procurare un infortunio, l'arbitro dovrà ammonire il calciatore;
- Se un calciatore nega un'evidente opportunità di segnare una rete giocando in modo pericoloso, l'arbitro dovrà espellere il calciatore.

### **Ripresa di gioco**

- calcio di punizione indiretto dal punto in cui è avvenuta l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione);
- se vi è stato contatto è stata commessa un'infrazione di natura differente, punibile con un calcio di punizione diretto o con un calcio di rigore.

## OSTACOLARE LA PROGRESSIONE DI UN AVVERSARIO

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

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



Proteggere il pallone è consentito. Un calciatore che si interpone tra un avversario e il pallone per ragioni tattiche non commette un'infrazione finché il pallone è tenuto a distanza di gioco e il calciatore non tiene a distanza l'avversario utilizzando le braccia o il corpo. Se il pallone si trova a distanza di gioco, il calciatore può essere caricato da un avversario nei limiti previsti dalle Regole del Gioco.

### **RITARDARE LA RIPRESA DEL GIOCO PER MOSTRARE UN CARTELLINO**

Una volta che l'arbitro ha deciso di assumere un provvedimento disciplinare, sia per ammonire o per espellere un calciatore, il gioco non dovrà essere ripreso fino a che il provvedimento sia stato notificato.

### **AMMONIZIONI PER COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO**

Un calciatore dovrà essere ammonito per comportamento antisportivo se ad esempio:

- commette in un modo imprudente una delle sette infrazioni sanzionabili con un calcio di punizione diretto o con un calcio di rigore;
- commette un fallo con il fine tattico di interferire o di interrompere una promettente azione d'attacco;
- trattiene un avversario con il fine tattico di allontanarlo dal pallone o di impedirgli di entrarne in possesso;
- tocca volontariamente il pallone con la mano per impedire che un avversario ne entri in possesso o per interrompere gli sviluppi di un'azione d'attacco (ad eccezione del portiere all'interno della propria area di rigore);
- tocca volontariamente il pallone con la mano nel tentativo di segnare una rete (indipendentemente dal fatto che il tentativo abbia successo o meno);
- tenta di ingannare l'arbitro fingendo un infortunio o di aver subito un fallo (simulazione);
- scambia il ruolo con il portiere con il gioco in svolgimento o senza l'autorizzazione dell'arbitro;
- si comporta in maniera irrispettosa nei riguardi del gioco;
- gioca il pallone mentre sta uscendo dal terreno di gioco dopo aver ricevuto l'autorizzazione dell'arbitro a lasciare il terreno di gioco;
- distrae verbalmente un avversario durante il gioco o una ripresa di gioco;
- traccia dei segni non autorizzati sul terreno di gioco;
- usa deliberatamente un espediente, mentre il pallone è in gioco, per passarlo al proprio portiere con la testa, il torace, il ginocchio ecc. con lo scopo di aggirare il contenuto e lo spirito della Regola 12, indipendentemente dal fatto che il portiere tocchi o meno il pallone con le mani. Il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto;
- usa deliberatamente un espediente al momento di eseguire un calcio di punizione per passare il pallone al proprio portiere con lo scopo di aggirare la Regola 12 (dopo che il calciatore è stato ammonito, il calcio di punizione dovrà essere ripetuto).

## FESTEGGIAMENTI IN OCCASIONE DI UNA RETE

Ai giocatori è consentito esprimere la propria gioia dopo la segnatura di una rete, ma tale manifestazione non deve essere eccessiva.

Le manifestazioni di gioia non eccessive sono consentite, ma la pratica di celebrazioni coreografiche non deve essere incoraggiata quando causa eccessiva perdita di tempo; in tali casi gli arbitri devono intervenire.

Un calciatore deve essere ammonito se:

- a giudizio dell'arbitro, fa gesti che sono provocatori o derisori;
- si arrampica sulla recinzione per festeggiare la segnatura di una rete;
- si toglie la maglia o si copre la testa con la maglia;
- copre la propria testa o il proprio volto con una maschera o un altro oggetto simile.



Lasciare il terreno di gioco per festeggiare una rete non è di per sé un'infrazione passibile di ammonizione ma è essenziale che i calciatori rientrino sul terreno di gioco il più rapidamente possibile.

Ci si aspetta che gli arbitri agiscano in maniera preventiva e utilizzino il buon senso in occasione dei festeggiamenti di una rete.

## MOSTRARE DISSENSO CON PAROLE O AZIONI

Un calciatore che manifesta dissenso protestando (verbalmente o non) contro una decisione dell'arbitro deve essere ammonito.

Le Regole del Gioco non conferiscono al capitano di una squadra uno status speciale o dei privilegi particolari ma egli è responsabile per il comportamento della propria squadra.

## RITARDARE LA RIPRESA DI GIOCO

Gli arbitri devono ammonire i calciatori che ritardano la ripresa del gioco ricorrendo ad espedienti come:

- eseguire un calcio di punizione da una posizione errata con il solo intento di costringere l'arbitro ad ordinarne la ripetizione;
- far finta di voler eseguire una rimessa dalla linea laterale per poi passare improvvisamente il pallone ad un compagno perché la esegua quest'ultimo;
- calciare lontano il pallone o portarlo via con le mani dopo che l'arbitro ha interrotto il gioco;
- ritardare eccessivamente l'esecuzione di una ripresa di gioco;
- ritardare l'uscita dal terreno al momento di essere sostituiti;
- provocare una situazione conflittuale toccando volontariamente il pallone dopo che l'arbitro ha interrotto il gioco.

## INFRAZIONI PERSISTENTI

Gli arbitri devono sempre prestare la massima attenzione ai calciatori che infrangono ripetutamente le Regole del Gioco. In particolare, essi devono essere consapevoli che, anche se un calciatore commette un certo numero di infrazioni di diverso tipo, deve essere comunque ammonito per aver violato ripetutamente le Regole del Gioco.

Non esiste un numero specifico a partire dal quale si può parlare di “persistenza”. Questo aspetto è lasciato al giudizio dell’arbitro e deve essere valutato nel contesto di una gestione efficace della gara.

## GRAVI FALLI DI GIOCO

Un calciatore si rende colpevole di un grave fallo di gioco se, a gioco in svolgimento, usa vigoria sproporzionata o brutalità nei confronti di un avversario durante un contrasto per il possesso del pallone.

Un *tackle* che metta in pericolo l’integrità fisica di un avversario deve essere punito come grave fallo di gioco.

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

Il vantaggio non deve essere applicato in situazioni che implicano un grave fallo di gioco a meno che non ci sia una evidente opportunità di segnare una rete. In quest’ultimo caso l’arbitro dovrà espellere il calciatore reo di un grave fallo di gioco alla prima interruzione di gioco, , salvo che questi non partecipi al gioco stesso nel qual caso l’arbitro dovrà interrompere il gioco per espellere il calciatore; il gioco riprenderà con una rimessa da parte dell’arbitro nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all’interno dell’area di porta, nel qual caso l’arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell’area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

Un calciatore che si rende colpevole di un grave fallo di gioco deve essere espulso ed il gioco viene ripreso con un calcio di punizione diretto dal punto in cui è avvenuta l’infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione) o con un calcio di rigore (se l’infrazione è avvenuta all’interno dell’area di rigore del calciatore reo del grave fallo di gioco).



## CONDOTTA VIOLENTA

Un calciatore si rende colpevole di condotta violenta se, in mancanza di alcuna contesa per il pallone, usa vigoria sproporzionata o brutalità nei confronti un avversario.



Esso si rende ugualmente colpevole di condotta violenta se agisce con vigoria sproporzionata o brutalità nei confronti di un proprio compagno, di uno spettatore, di un ufficiale di gara o di qualsiasi altra persona.

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

Il vantaggio non deve essere applicato in situazioni che implicano una condotta violenta, a meno che non ci sia una evidente opportunità di segnare una rete. In quest'ultimo caso l'arbitro dovrà espellere il calciatore reo di condotta violenta alla prima interruzione di gioco, salvo che questi non partecipi al gioco stesso nel qual caso l'arbitro dovrà interrompere il gioco per espellere il calciatore; il gioco riprenderà con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

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

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

#### ***Ripresa di gioco:***

- Se il pallone non è in gioco, questo sarà ripreso secondo la decisione precedentemente presa.
- Se il pallone è in gioco e l'infrazione è stata commessa fuori del terreno di gioco:
  - se il calciatore è già fuori del terreno di gioco e commette l'infrazione, il gioco verrà ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto;
  - se il calciatore lascia il terreno di gioco per commettere l'infrazione, il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).
- Se il pallone è in gioco e un calciatore commette l'infrazione all'interno del terreno di gioco:
  - contro un avversario, il gioco dovrà essere ripreso con un calcio di punizione diretto dal punto in cui è avvenuta l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione) o con un calcio di rigore (se l'infrazione è avvenuta all'interno dell'area di rigore del calciatore reo della condotta violenta);
  - contro un compagno, il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è avvenuta l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione);
  - contro un calciatore di riserva o sostituito, il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

- contro l'arbitro o un assistente, il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è avvenuta l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione);
- contro un'altra persona, il gioco verrà ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

### **LANCIO DI UN OGGETTO (O DEL PALLONE)**

Se mentre il pallone è in gioco, un calciatore titolare, di riserva, o sostituito lancia un oggetto contro un avversario o un'altra persona in una maniera imprudente, l'arbitro interromperà il gioco ed ammonirà il colpevole.

Se mentre il pallone è in gioco, un calciatore titolare, di riserva o sostituito lancia un oggetto contro un avversario o un'altra persona usando vigoria sproporzionata, l'arbitro interromperà il gioco e lo espellerà per condotta violenta.



#### ***Ripresa di gioco:***

- Se un calciatore che si trova all'interno della propria area di rigore lancia un oggetto contro un avversario che si trova all'esterno dell'area di rigore, l'arbitro riprenderà il gioco con un calcio di punizione diretto a favore della squadra avversaria dal punto in cui l'oggetto ha colpito o stava per colpire l'avversario;
- Se un calciatore che si trova all'esterno della propria area di rigore lancia un oggetto contro un avversario che si trova all'interno dell'area di rigore, l'arbitro riprenderà il gioco con un calcio di rigore;
- Se un calciatore che si trova all'interno del terreno di gioco lancia un oggetto contro una persona che si trova all'esterno del terreno di gioco, l'arbitro riprenderà il gioco con un calcio di punizione indiretto dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione);
- Se un calciatore che si trova all'esterno del terreno di gioco lancia un oggetto contro un avversario che si trova all'interno del terreno di gioco, l'arbitro riprenderà il gioco con un calcio di punizione diretto per la squadra avversaria dal punto in cui l'oggetto ha colpito o stava per colpire l'avversario, o con un calcio di rigore se quest'ultimo si trovava all'interno dell'area di rigore del calciatore reo;
- Se un calciatore di riserva o sostituito che si trova all'esterno del terreno di gioco lancia un oggetto contro un avversario che si trova all'interno del terreno di gioco, l'arbitro riprenderà il gioco con un calcio di punizione indiretto per la squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

## **IMPEDIRE LA SEGNATURA O UN'EVIDENTE OPPORTUNITÀ DI SEGNARE UNA RETE**

Ci sono due infrazioni punibili con l'espulsione relative all'atto di impedire ad un avversario l'evidente opportunità di segnare una rete. Non è necessario che l'infrazione si verifichi all'interno dell'area di rigore.

Se l'arbitro applica il vantaggio durante un'evidente opportunità di segnare una rete e nell'immediatezza questa viene segnata nonostante un calciatore si renda colpevole di un fallo di mano o di un fallo ai danni dell'avversario, egli non dovrà essere espulso ma dovrà essere comunque ammonito, salvo che non si tratti di un grave fallo di gioco.

Gli arbitri per decidere se espellere un calciatore per aver impedito la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete devono considerare i seguenti fattori:

- La distanza tra il punto in cui è stata commessa l'infrazione e la porta;
- La probabilità di mantenere o entrare in possesso del pallone;
- La direzione dello sviluppo dell'azione di gioco;
- La posizione ed il numero dei difensori;
- L'infrazione che impedisce ad un avversario un'evidente opportunità di segnare una rete può essere un'infrazione sanzionabile con un calcio di punizione diretto o un calcio di punizione indiretto.

## **LA CONDOTTA GRAVEMENTE SLEALE**

Racchiuse nell'espressione "condotta gravemente sleale", la Regola 12 prevede due diverse infrazioni punibili con l'espulsione del calciatore, che...

A) impedisce alla squadra avversaria, toccando volontariamente il pallone con le mani:

1. la segnatura di una rete
2. un'evidente opportunità di segnare una rete (ciò non si considera un'infrazione per il portiere all'interno della propria area di rigore)

B) impedisce ad un calciatore avversario che si dirige verso la porta, mediante un'infrazione punibile con un calcio di punizione o di rigore, un'evidente opportunità di segnare una rete.

Analizziamo ora nel dettaglio i due casi:

- L'infrazione (A) contiene al proprio interno due diverse ipotesi: una prima di più immediata comprensione ed una seconda che si può accostare all'infrazione (B) per via dell'espressione comune "un'evidente opportunità di segnare una rete".
- L'infrazione (A 1) si riferisce ad un caso facilmente identificabile: mentre il pallone sta per entrare in porta (a seguito di un tiro, di un colpo di testa, di una deviazione qualsiasi), un difendente per evitare che sia segnata la rete, impedisce al pallone di oltrepassare la linea di porta con un "fallo di mano".
- Le infrazioni (A 2) e (B), invece, comprendono una vastissima moltitudine di ipotesi contemplate appunto nell'espressione che le accomuna.

È necessario, quindi, al fine di assicurare la maggiore uniformità di giudizio e la minore discrezionalità di valutazione indicare gli elementi che consentono di definire EVIDENTE un'opportunità di segnare una rete:

- 1) la direzione dell'azione: il calciatore deve dirigersi verso la porta avversaria e non genericamente verso la linea di porta o ancora peggio verso un angolo del terreno;
- 2) la probabilità di controllare il pallone: il calciatore deve essere in possesso del pallone o deve poterlo controllare facilmente;

3) il numero dei difendenti capaci di intervenire nell'azione e la loro posizione sul terreno di gioco (al più uno tra il calciatore e la porta, oltre a chi commette il fallo);

4) il punto dove è commesso il fallo (più lontano è dalla porta, meno probabile che l'opportunità sia EVIDENTE);

In conclusione: c'era una concreta probabilità che l'attacco producesse un tiro in porta e, quindi, una rete se non fosse stato interrotto scorrettamente?

Se manca uno qualunque di questi elementi, l'opportunità di segnare una rete non può definirsi EVIDENTE. Inoltre, la presenza di ciascuno di questi elementi deve essere "chiara" affinché l'espulsione sia appropriata secondo la Regola 12.

Bisogna ricordare che la condotta gravemente sleale si concretizza sia con i falli punibili con un calcio di punizione diretto (o di rigore) sia con quelli punibili con un calcio di punizione indiretto.

Se l'arbitro applica il vantaggio durante un'evidente opportunità di segnare una rete, il calciatore colpevole alla prima interruzione del gioco non sarà espulso, ma ammonito. Se, però, l'infrazione commessa merita di per sé l'espulsione, il calciatore sarà espulso non per condotta gravemente sleale, ma per il tipo di fallo.



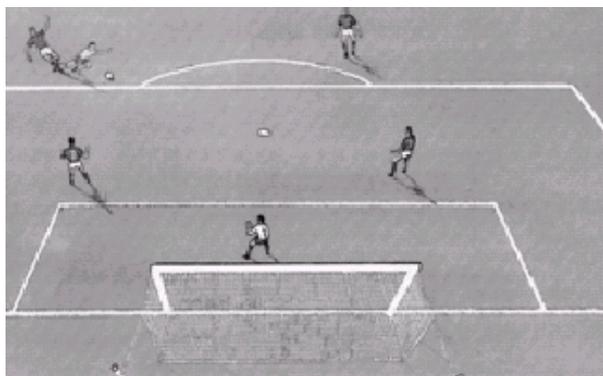
Il pallone è calciato verso la porta dalla squadra attaccante e un difendente, scavalcato, salta e tocca volontariamente il pallone con le mani mentre un attaccante sta per raggiungere il pallone. Il difendente deve essere espulso per aver impedito un'evidente opportunità di segnare una rete.



Un calciatore si sta dirigendo verso la porta avversaria quando è trattenuto dal portiere. Il portiere deve essere espulso per aver impedito un'evidente opportunità di segnare una rete.



Un attaccante è sgambettato da un difendente all'interno dell'area di rigore e un calcio di rigore è accordato. Il difendente non deve essere espulso perché l'attaccante si sta allontanando dalla porta e, quindi, non ha un'evidente opportunità di segnare una rete.



Un attaccante si sta dirigendo verso la porta avversaria quando è sgambettato da un difendente. L'attaccante, comunque, non ha un'evidente opportunità di segnare una rete, poiché altri due avversari oltre al portiere potrebbero intervenire nell'azione. Il difendente non deve essere espulso.

<b>SCORRETTEZZE</b>	
<b>da AMMONIZIONE</b>	<b>da ESPULSIONE</b>
<p><b>1. COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO:</b> falli, atti, gesti o atteggiamenti contrari allo spirito del gioco.</p> <p><b>Ad esempio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trattenere prolungatamente il pallone tra gli arti inferiori con lo scopo di impedire agli avversari di giocarlo;</li> <li>- Appoggiarsi su un compagno per saltare più in alto;</li> <li>- Trarre gli avversari in inganno con parole;</li> <li>- Compiere intenzionalmente qualsiasi atto teso ad aggirare i divieti imposti dalle Regole: per esempio, alzarsi il pallone coi piedi per passarlo di testa al proprio portiere;</li> <li>- Compiere qualsiasi atto simulatorio per ingannare l'arbitro;</li> <li>- Segnare o tentare di segnare una rete toccando volontariamente il pallone con una mano;</li> <li>- Interrompere con un fallo un'importante azione di gioco;</li> <li>- Esultare in modo eccessivo e/o provocatorio nei confronti degli avversari e/o del pubblico, come togliendosi la maglia, arrampicandosi sulle recinzioni, ecc...</li> </ul>	<p><b>1. CONDOTTA VIOLENTA</b> (può verificarsi sia con il pallone in gioco sia con il pallone non in gioco): falli, atti o gesti che arrechino o tendano ad arrecare un danno fisico a chicchessia</p> <p><b>Ad esempio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dare o tentare di dare un calcio, un pugno, uno schiaffo, ...</li> <li>- Colpire o tentare di colpire, anche usando o lanciando oggetti (non è indispensabile che l'oggetto colpisca effettivamente il destinatario, che per ipotesi, potrebbe scansarlo)</li> </ul>
<p><b>2. PROTESTARE CON PAROLE O GESTI</b> (nei confronti degli ufficiali di gara)</p>	<p><b>2. GRAVE FALLO DI GIOCO</b> (può avvenire soltanto con il pallone in gioco): si ha quando un calciatore fa uso di forza eccessiva nei confronti di un avversario, cercando di giocare il pallone e compiendo un intervento di fronte, di lato o di dietro, con una o entrambe le gambe, mettendo in pericolo l'integrità fisica dell'avversario.</p>
<p><b>3. TRASGREDIRRE RIPETUTAMENTE LE REGOLE DEL GIOCO</b> (l'infrazione è riferita soltanto ai calciatori titolari)</p>	<p><b>3. SPUTARE CONTRO UN AVVERSARIO o QUALSIASI ALTRA PERSONA</b> (non è indispensabile che lo sputo colpisca effettivamente il destinatario che, ad esempio, potrebbe scansarlo)</p>
<p><b>4. RITARDARE LA RIPRESA DEL GIOCO</b> (eventualmente anche creando una situazione di contrasto con gli avversari dopo che una rete è stata segnata)</p>	<p><b>4. USARE UN LINGUAGGIO O FARE GESTI OFFENSIVI, INGIURIOSI, OLTRAGGIOSI O MINACCIOSI</b></p>
<p><b>5. NON RISPETTARE LA DISTANZA PRESCRITTA PER I CALCI D'ANGOLO, I CALCI DI PUNIZIONE E LE RIMESSE LATERALI</b> (l'infrazione è riferita soltanto ai calciatori titolari)</p>	<p><b>5. CONDOTTA GRAVEMENTE SLEALE:</b> falli che neghino alla squadra avversaria una rete o ad un calciatore della squadra avversaria l'evidente opportunità di segnare una rete</p>

<b>6. ENTRARE O RIENTRARE SUL TERRENO DI GIOCO SENZA L'AUTORIZZAZIONE DELL'ARBITRO</b> (l'infrazione è riferita soltanto ai calciatori titolari; per i calciatori di riserva rientra nel concetto di comportamento antisportivo)						
<b>7. USCIRE VOLONTARIAMENTE DAL TERRENO DI GIOCO SENZA L'AUTORIZZAZIONE DELL'ARBITRO</b> (l'infrazione è riferita soltanto ai calciatori titolari)		<b>6. RICEVERE UNA SECONDA AMMONIZIONE NELLA STESSA GARA</b>				
<b>Se il gioco viene interrotto per assumere un provvedimento disciplinare, dovrà essere ripreso...</b>						
<p>Con un calcio di punizione indiretto dove si trovava il colpevole, nel caso 2 oppure il pallone, nei casi 6 e 7.  Con un calcio di punizione diretto o indiretto nei casi 1 e 3, in base alla specifica infrazione compiuta.  Nei casi 4 e 5 l'infrazione avviene con il pallone non in gioco e pertanto dovrà essere ripreso in conformità all'interruzione.</p>			<p>Per i casi 1, 3 vedi sotto; nel caso 2, con un calcio di punizione diretto o di rigore; nel caso 4 calcio di punizione indiretto dove si trovava il colpevole; nel caso 5 in base al fallo commesso; nel caso 6, in base alla motivazione della seconda ammonizione.</p>			
<b>Ripresa di gioco per condotta violenta (anche a mezzo di lancio di oggetti o sputo)</b>						
Chi commette la condotta violenta	calciatore titolare <b>dentro o fuori</b> dal terreno di gioco	calciatore titolare <b>dentro o fuori</b> dal terreno di gioco	calciatore titolare sul terreno di gioco	calciatore di riserva <b>dentro o fuori</b> dal terreno di gioco	chiunque si trovi fuori dal terreno di gioco (nel rispetto delle Regole)	dirigente, allenatore fuori dal terreno di gioco
Chi subisce la condotta violenta	avversario titolare sul terreno di gioco	ufficiale di gara o compagno di squadra sul terreno di gioco	chiunque fuori dal terreno di gioco	avversario titolare o ufficiale di gara sul terreno di gioco	chiunque si trovi fuori dal terreno di gioco (nel rispetto delle Regole)	chiunque sul terreno di gioco
Ripresa del gioco (se la condotta violenta è commessa con il pallone in gioco)	calcio di punizione diretto o di rigore**	calcio di punizione indiretto	calcio di punizione indiretto		rimessa da parte dell'arbitro	
Da dove	<b>si trovava il destinatario (o dal punto del calcio di rigore**)</b>		<b>si trovava il pallone</b>			

## REGOLA 13 Calci di punizione

### REGOLAMENTO

#### Tipi di calci di punizione

I calci di punizione sono diretti e indiretti.

#### Il calcio di punizione diretto

*IL PALLONE ENTRA IN PORTA*

- se un calcio di punizione diretto è calciato direttamente nella porta avversaria, la rete è valida;
- se un calcio di punizione diretto è calciato direttamente nella propria porta deve essere accordato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.



#### Il calcio di punizione indiretto

*SEGNALAZIONE*

L'arbitro indica il calcio di punizione indiretto sollevando il proprio braccio al di sopra della testa. Egli mantiene il braccio in questa posizione durante l'esecuzione del calcio di punizione e fino a che il pallone abbia toccato un altro calciatore o cessi di essere in gioco.

*IL PALLONE ENTRA IN PORTA*

Una rete può essere segnata soltanto se il pallone entra in porta dopo aver toccato un altro calciatore:

- se un calcio di punizione viene calciato direttamente nella porta della squadra avversaria, il gioco sarà ripreso con un calcio di rinvio;
- se un calcio di punizione viene calciato direttamente nella propria porta, il gioco dovrà essere ripreso con un calcio d'angolo in favore della squadra avversaria.

#### Procedura

Sia per il calcio di punizione diretto che per quello indiretto, il pallone deve essere fermo nel momento in cui viene calciato e chi lo calcia non deve toccarlo di nuovo prima che sia stato toccato da un altro calciatore.

#### Punto di esecuzione del calcio di punizione

*CALCIO DI PUNIZIONE ALL'INTERNO DELL'AREA DI RIGORE*

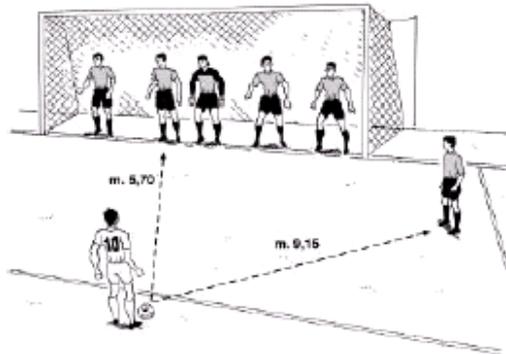
Calcio di punizione diretto o indiretto in favore della squadra difendente:

- tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad almeno m. 9,15 dal pallone;

- tutti i calciatori della squadra avversaria devono rimanere al di fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia in gioco;
- il pallone è in gioco non appena è calciato fuori dall'area di rigore verso il terreno di gioco;
- un calcio di punizione accordato all'interno dell'area di porta può essere eseguito da qualsiasi punto di tale area.

**Calcio di punizione indiretto in favore della squadra attaccante:**

- tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad almeno m. 9,15 dal pallone fino a quando questo non sia in gioco, fatto salvo il caso che essi si trovino sulla propria linea di porta fra i pali;



- il pallone è in gioco quando è calciato e si muove;
- un calcio di punizione indiretto, accordato all'interno dell'area di porta, deve essere eseguito dalla linea dell'area di porta, parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.

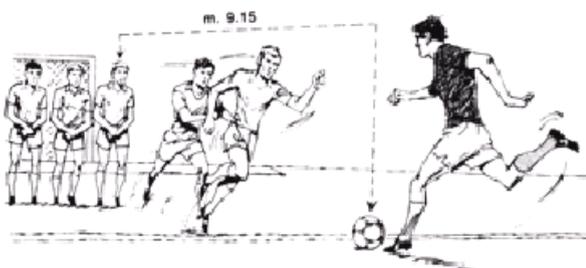
**CALCIO DI PUNIZIONE ALL'ESTERNO DELL'AREA DI RIGORE**

- tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad almeno m. 9,15 dal pallone fino a quando questo non sia in gioco;
- il pallone è in gioco non appena è calciato e si muove;
- il calcio di punizione deve essere eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione o dalla posizione in cui si trovava il pallone quando si è verificata l'infrazione (a seconda del tipo di infrazione)

**Infrazioni e sanzioni**

Quando un calciatore della squadra avversaria non rispetta la distanza prescritta durante l'esecuzione di un calcio di punizione:

- il calcio di punizione deve essere ripetuto.



Quando il pallone non è uscito dall'area di rigore durante l'esecuzione di un calcio di punizione accordato ai difendenti all'interno della propria area di rigore:

- il calcio di punizione deve essere ripetuto.

#### **CALCIO DI PUNIZIONE ESEGUITO DA UN CALCIATORE DIVERSO DAL PORTIERE**

Se, dopo che il pallone è in gioco, colui che lo ha calciato lo tocca una seconda volta (non con le mani) prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- *un calcio di punizione indiretto viene accordato alla squadra avversaria e deve essere eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).*

Se, dopo che il pallone è in gioco, colui che lo ha calciato tocca volontariamente il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- *un calcio di punizione diretto viene accordato alla squadra avversaria nel punto in cui l'infrazione è stata commessa (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).*
- *un calcio di rigore viene accordato se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore della squadra del calciatore che ha eseguito il calcio di punizione.*

#### **CALCIO DI PUNIZIONE ESEGUITO DAL PORTIERE**

Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere lo tocca una seconda volta (non con le mani) prima che lo stesso sia toccato da un altro calciatore:

- *un calcio di punizione indiretto viene accordato alla squadra avversaria nel punto in cui l'infrazione è stata commessa (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).*

Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere lo tocca volontariamente con le mani prima che sia toccato da un altro calciatore:

- *un calcio di punizione diretto viene accordato alla squadra avversaria se l'infrazione è stata commessa all'esterno dell'area di rigore. Questo calcio di punizione diretto deve essere eseguito dal punto in cui l'infrazione è stata commessa (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).*
- *un calcio di punizione indiretto viene accordato alla squadra avversaria se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore del portiere stesso. Questo calcio di punizione indiretto deve essere eseguito dal punto in cui l'infrazione è stata commessa (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).*

## **Interpretazione delle Regole del gioco e linee guida per Arbitri**

### **PROCEDURA**

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

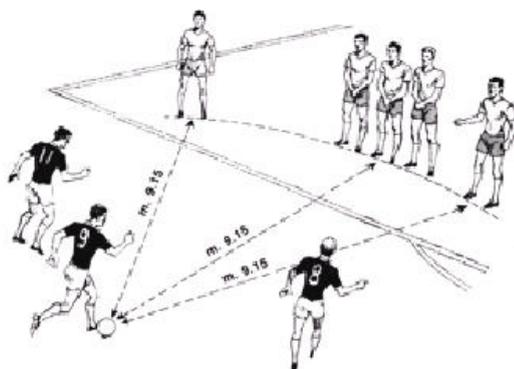
Un calcio di punizione può essere eseguito alzando il pallone con un piede o con entrambi i piedi simultaneamente.

Fare una finta durante l'esecuzione di un calcio di punizione per confondere gli avversari è consentito in quanto parte del gioco. Tuttavia, se a giudizio dell'arbitro la finta è considerata come un atto di comportamento antisportivo, il calciatore dovrà essere ammonito.

Se un calciatore, mentre sta eseguendo correttamente un calcio di punizione, calcia volontariamente il pallone contro un avversario al fine di poterlo rigiocare, ma non lo fa in maniera negligente, imprudente o usando vigoria sproporzionata, l'arbitro dovrà lasciare che il gioco prosegua.

Un calcio di punizione indiretto deve essere ripetuto se l'arbitro omette di alzare il braccio per indicare che il calcio è indiretto e il pallone è calciato direttamente in porta. Il carattere indiretto del calcio di punizione non è annullato dall'errore dell'arbitro.

## DISTANZA



Se un calciatore decide di eseguire rapidamente un calcio di punizione ed un avversario che si trova a meno di 9.15 m dal pallone lo intercetta, l'arbitro lascerà che il gioco prosegua.

Se un calciatore decide di eseguire rapidamente un calcio di punizione ed un avversario che è vicino al pallone gli impedisce intenzionalmente di effettuare il calcio di punizione, l'arbitro dovrà ammonire il calciatore per aver ritardato la ripresa di gioco.

Se la squadra difendente esegue un calcio di punizione all'interno della propria area di rigore e uno o più avversari si trovano ancora all'interno di essa perché il difensore decide di eseguire rapidamente la punizione e gli avversari non hanno avuto il tempo di uscirne, l'arbitro lascerà che il gioco prosegua.

## REGOLA 14

### Il calcio di rigore

## REGOLAMENTO

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

Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rigore.

La gara deve essere prolungata per consentire l'esecuzione del calcio di rigore accordato allo scadere di ciascuno dei tempi regolamentari o supplementari.

### Posizione del pallone e dei calciatori

Il pallone:

- *deve essere posizionato sul punto del calcio di rigore.*

Il calciatore incaricato di eseguire il calcio di rigore:

- *deve essere chiaramente identificato.*

Il portiere della squadra difendente:

- *deve restare sulla linea di porta, all'interno dei pali, facendo fronte a chi esegue il tiro fino a quando il pallone è stato calciato.*

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

- *all'interno del terreno di gioco;*
- *al di fuori dell'area di rigore;*
- *dietro il punto del calcio di rigore;*
- *ad almeno m. 9,15 dal punto del calcio di rigore.*



### Procedura

- *dopo che i calciatori hanno preso posizione in conformità con questa Regola, l'arbitro emette il fischio per dare il segnale per l'esecuzione del calcio di rigore*
- *il calciatore incaricato di eseguire il calcio di rigore deve calciare il pallone in avanti;*
- *egli non può toccare di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore;*
- *il pallone è in gioco quando è calciato e si muove in avanti.*

Quando un calcio di rigore è eseguito durante il normale svolgimento del gioco, o si rende necessario prolungare il tempo al termine di un periodo di gioco per consentirne l'esecuzione o la ripetizione, la rete viene accordata se, prima di varcare la linea di porta, tra i pali e sotto la traversa:

- *il pallone tocca uno o entrambi i pali e/o la traversa e/o il portiere.*

L'Arbitro decide quando il calcio di rigore ha prodotto il proprio effetto.

## **Infrazioni e sanzioni**

*SE L'ARBITRO EMETTE IL FISCHIO PER L'ESECUZIONE DEL CALCIO DI RIGORE E, PRIMA CHE IL PALLONE SIA IN GIOCO, SI VERIFICA UNA DELLE SEGUENTI SITUAZIONI:*

Il calciatore incaricato di eseguire il calcio di rigore infrange le Regole del Gioco:

- *l'arbitro permette l'esecuzione del tiro.*
- *se il pallone entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto.*
- *se il pallone non entra in porta, l'arbitro dovrà interrompere il gioco e la gara sarà ripresa con un calcio di punizione indiretto per la squadra difendente dal punto in cui è avvenuta l'infrazione.*

Il portiere infrange le Regole del Gioco:

- *l'arbitro permette l'esecuzione del tiro.*
- *se il pallone entra in porta, la rete dovrà essere accordata.*
- *se il pallone non entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto.*

Un compagno del calciatore incaricato del tiro infrange le Regole del Gioco:

- *l'arbitro permette l'esecuzione del tiro.*
- *se il pallone entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto.*
- *se il pallone non entra in porta, l'arbitro dovrà interrompere il gioco e la gara sarà ripresa con un calcio di punizione indiretto per la squadra difendente dal punto in cui è avvenuta l'infrazione.*

Un compagno del portiere infrange le Regole del Gioco:

- *l'arbitro permette l'esecuzione del tiro;*
- *se il pallone entra in porta, la rete dovrà essere accordata.*
- *se il pallone non entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto.*

Uno o più calciatori di entrambe le squadre infrangono le Regole del Gioco:

- *il calcio di rigore dovrà essere ripetuto.*

### **SE DOPO CHE IL PALLONE È STATO CALCIATO:**

l'esecutore del calcio di rigore tocca il pallone di nuovo (ma non con le mani) prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- *un calcio di punizione indiretto sarà accordato in favore della squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).*

l'esecutore del calcio di rigore tocca volontariamente il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- *un calcio di punizione diretto sarà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).*

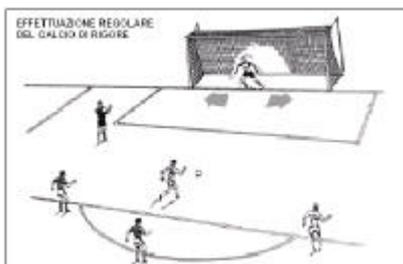
il pallone entra in contatto con un corpo estraneo durante la sua traiettoria:

- *il calcio di rigore dovrà essere ripetuto.*

il pallone, dopo essere stato respinto dal portiere o dai pali o dalla traversa, ricade sul terreno di gioco e viene quindi in contatto con un corpo estraneo:

- *l'arbitro interrompe il gioco;*
- *il gioco verrà ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone al momento del contatto con il corpo estraneo, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di porta, nel qual*

caso l'arbitro effettuerà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.



Spostamento del portiere lateralmente sulla linea di porta, tra i pali, prima che il pallone sia colpito.

## Interpretazione delle Regole del gioco e linee guida per Arbitri

### PROCEDURA

Fare una finta durante l'esecuzione di un calcio di rigore per confondere gli avversari è consentito in quanto fa parte del gioco. Tuttavia, se a giudizio dell'arbitro la finta è considerata come un atto di comportamento antisportivo, il calciatore sarà ammonito.

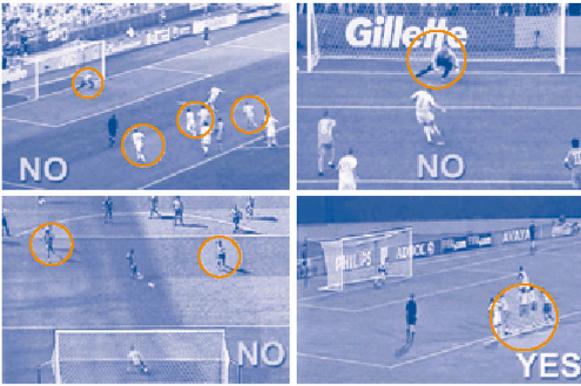
### PREPARATIVI PER IL CALCIO DI RIGORE

Prima che il calcio di rigore sia eseguito l'arbitro deve assicurarsi che:

- il calciatore incaricato di eseguirlo sia chiaramente identificato;
- il pallone sia posizionato correttamente sul punto del calcio di rigore;
- il portiere si trovi sulla linea di porta tra i pali e faccia fronte a chi è incaricato di eseguirlo;
- i compagni, compreso il portiere, di chi esegue il calcio di rigore siano:
  - all'esterno dell'area di rigore;
  - all'esterno dell'arco dell'area di rigore;
  - dietro la linea del pallone.

### INFRAZIONI – DOPO IL FISCHIO DELL'ARBITRO E PRIMA CHE IL PALLONE SIA IN GIOCO

INFRAZIONE COMMESSA DA	ESITO DEL TIRO	
	RETE	NON RETE
Attaccante (chi tira o un compagno)	Il calcio di rigore si ripete	Calcio di punizione indiretto
Difendente (chi para o un compagno)	Rete valida	Il calcio di rigore si ripete
Entrambi	Il calcio di rigore si ripete	Il calcio di rigore si ripete



**Esempio di infrazione durante l'esecuzione di un calcio di rigore**

## REGOLA 15

### La rimessa dalla linea laterale

## REGOLAMENTO

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

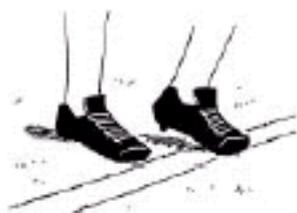
Una rimessa dalla linea laterale viene accordata alla squadra avversaria del calciatore che per ultimo ha toccato il pallone prima che questo abbia interamente superato la linea laterale, sia a terra sia in aria.

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

### Procedura

Al momento di lanciare il pallone, il calciatore incaricato della rimessa deve:

- fare fronte al terreno di gioco;
- avere, almeno parzialmente, i due piedi sulla linea laterale o all'esterno di questa;



- tenere il pallone con entrambe mani;
- lanciare il pallone da dietro la nuca ed al di sopra della testa;



- lanciare il pallone dal punto in cui è uscito dal terreno di gioco.

Tutti gli avversari devono stare ad almeno due metri dal punto in cui la rimessa dalla linea laterale viene eseguita.

Il pallone è in gioco nell'istante in cui entra sul terreno di gioco.

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

### Infrazioni e sanzioni

*RIMESSA DALLA LINEA LATERALE ESEGUITA DA UN CALCIATORE DIVERSO DAL PORTIERE:*

se, dopo che il pallone è in gioco, colui che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale tocca di nuovo il pallone (non con le mani) prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- *un calcio di punizione indiretto sarà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).*

se, dopo che il pallone è in gioco, colui che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale tocca volontariamente il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- *un calcio di punizione diretto sarà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).*
- *un calcio di rigore sarà accordato se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore del calciatore che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale.*

#### *RIMESSA DALLA LINEA LATERALE ESEGUITA DAL PORTIERE:*

se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere tocca di nuovo il pallone (non con le mani) prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- *un calcio di punizione indiretto sarà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).*

se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere tocca volontariamente il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- *un calcio di punizione diretto sarà accordato alla squadra avversaria se l'infrazione è stata commessa all'esterno dell'area di rigore del portiere. Questo calcio di punizione dovrà essere eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).*
- *un calcio di punizione indiretto sarà accordato alla squadra avversaria se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore del portiere. Questo calcio di punizione sarà eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).*

se un avversario distrae o ostacola scorrettamente il calciatore che esegue una rimessa dalla linea laterale:

- *deve essere ammonito per comportamento antisportivo.*

Per ogni altra infrazioni a questa regola:

- *la rimessa dalla linea laterale dovrà essere eseguita da un calciatore della squadra avversaria.*

### **Esempio di rimessa laterale irregolare**



Lasciar cadere il pallone anziché lanciartelo.

## Interpretazione delle Regole del gioco e linee guida per Arbitri

### PROCEDURE – INFRAZIONI

Si ricorda agli arbitri che gli avversari devono rimanere ad almeno due metri dal punto in cui viene eseguita la rimessa laterale. Ove necessario, l'arbitro deve richiamare ogni calciatore che non rispetti tale distanza prima che la rimessa laterale venga eseguita ed ammonirlo se successivamente omette di arretrare alla distanza regolamentare. Il gioco verrà ripreso con una rimessa dalla linea laterale.

Se un calciatore, mentre sta eseguendo correttamente una rimessa laterale, lancia intenzionalmente il pallone contro un avversario al fine di poterlo rigiocare ma non lo fa in maniera negligente, imprudente, o usando vigoria sproporzionata, l'arbitro lascerà che il gioco prosegua.

Se il pallone entra direttamente nella porta avversaria in seguito ad una rimessa laterale, l'arbitro dovrà accordare un calcio di rinvio. Se il pallone entra direttamente nella porta di chi ha eseguito la rimessa laterale, l'arbitro dovrà accordare un calcio d'angolo.

Se il pallone tocca il suolo prima di entrare sul terreno di gioco, la rimessa laterale dovrà essere ripetuta dalla medesima squadra e dalla medesima posizione a condizione che sia stata eseguita conformemente alla procedura corretta. Se la rimessa laterale non viene eseguita conformemente alla procedura corretta, dovrà essere eseguita dalla squadra avversaria.

## REGOLA 16

### Il calcio di rinvio

## REGOLAMENTO

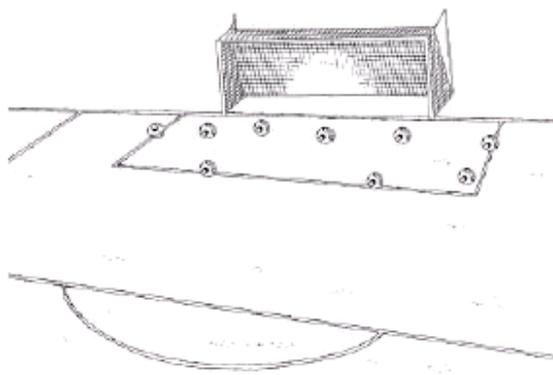
Il calcio di rinvio è un modo di riprendere il gioco.

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

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

### Procedura

- *il pallone è calciato da un punto qualsiasi dell'area di porta da un calciatore della squadra difendente;*



- *i calciatori avversari devono restare al di fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia in gioco;*
- *il calciatore che ha eseguito il calcio di rinvio non deve toccare il pallone di nuovo prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore;*
- *il pallone è in gioco quando è calciato direttamente al di fuori dell'area di rigore verso il terreno di gioco.*

### Infrazioni e sanzioni

Se il pallone non è stato calciato direttamente fuori dall'area di rigore:

- *il calcio di rinvio dovrà essere ripetuto.*

#### **CALCIO DI RINVIO ESEGUITO DA UN CALCIATORE DIVERSO DAL PORTIERE:**

se, dopo che il pallone è in gioco, il calciatore che ha eseguito il tiro tocca di nuovo il pallone (non con le mani) prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- *un calcio di punizione indiretto verrà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).*

se, dopo che il pallone è in gioco, il calciatore che ha eseguito il tiro tocca volontariamente il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- *un calcio di punizione diretto verrà accordato alla squadra avversaria e dovrà essere eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).*
- *un calcio di rigore verrà accordato se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore del calciatore che ha eseguito il calcio di rinvio.*

#### **CALCIO DI RINVIO ESEGUITO DAL PORTIERE:**

se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere tocca di nuovo il pallone (non con le mani) prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione indiretto verrà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere tocca volontariamente il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione diretto verrà accordato alla squadra avversaria se l'infrazione è stata commessa all'esterno dell'area di rigore del portiere e dovrà essere eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).
- un calcio di punizione indiretto verrà accordato alla squadra avversaria se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore del portiere e dovrà essere eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

Per tutte le altre infrazioni a questa regola:

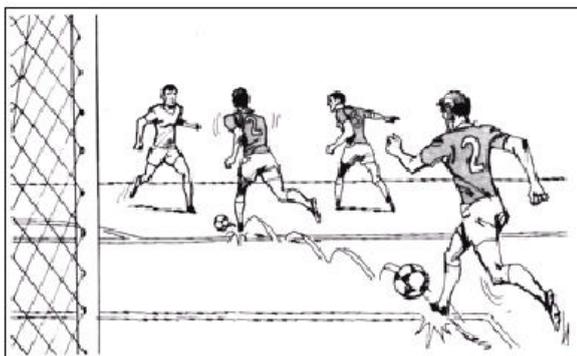
- il calcio di rinvio dovrà essere ripetuto.

## **Interpretazione delle Regole del gioco e linee guida per Arbitri**

### **PROCEDURE – INFRAZIONI**

Se un calciatore che ha eseguito correttamente un calcio di rinvio, tocca il pallone una seconda volta quando questo è uscito dall'area di rigore e prima che sia stato toccato da un altro calciatore, verrà accordato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria dal punto in cui il calciatore ha toccato di nuovo il pallone (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione). Tuttavia, se il calciatore tocca il pallone con la mano, dovrà essere sanzionato con un calcio di punizione diretto in favore della squadra avversaria e con un provvedimento disciplinare, se necessario.

Se un avversario entra nell'area di rigore prima che il pallone sia in gioco e subisce un fallo da parte di un difensore, il calcio di rinvio verrà ripetuto e il difensore potrà essere ammonito o espulso, secondo la natura dell'infrazione.



Dopo che il pallone è in gioco, il calciatore che ha eseguito il calcio di rinvio calcia il pallone una seconda volta prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

**CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO**

## REGOLA 17

### Il calcio d'angolo

## REGOLAMENTO

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

Un calcio d'angolo è accordato quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, ha interamente superato la linea di porta, sia a terra sia in aria, senza che una rete sia stata segnata in conformità a quanto stabilito nella Regola 10.

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

### Procedura

- *il pallone deve essere posto all'interno dell'arco d'angolo più vicino al punto in cui il pallone stesso ha oltrepassato la linea di porta;*
- *la bandierina d'angolo non deve essere rimossa;*
- *i calciatori della squadra avversaria devono rimanere ad almeno a m. 9,15 dall'arco d'angolo fino a quando il pallone non sia in gioco;*
- *il pallone deve essere calciato da un calciatore della squadra attaccante;*
- *il pallone è in gioco quando è calciato e si muove;*
- *il calciatore che ha eseguito il calcio d'angolo non deve toccare il pallone di nuovo prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore.*

### Infrazioni e sanzioni

#### *CALCIO D'ANGOLO ESEGUITO DA UN CALCIATORE DIVERSO DAL PORTIERE:*

se, dopo che il pallone è in gioco, il calciatore che ha eseguito il tiro tocca il pallone di nuovo (non con le mani) prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- *un calcio di punizione indiretto verrà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione)*

se, dopo che il pallone è in gioco, il calciatore che ha eseguito il tiro tocca volontariamente il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- *un calcio di punizione diretto verrà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui l'infrazione è stata commessa (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).*
- *un calcio di rigore verrà accordato se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore del calciatore che ha eseguito il calcio d'angolo.*

#### *CALCIO D'ANGOLO ESEGUITO DAL PORTIERE:*

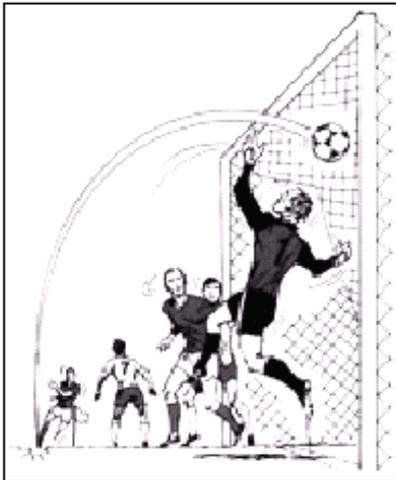
se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere tocca di nuovo (non con le mani) il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- *un calcio di punizione indiretto verrà accordato alla squadra avversaria, nel punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione)*

se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere tocca volontariamente il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- *un calcio di punizione diretto verrà accordato alla squadra avversaria se l'infrazione è stata commessa all'esterno dell'area di rigore del portiere. Questo calcio di punizione diretto dovrà essere eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione)*
- *un calcio di punizione indiretto verrà accordato alla squadra avversaria se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore del portiere. Questo calcio di punizione indiretto dovrà essere eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).*

Per tutte le altre infrazioni a questa regola:  
*il calcio d'angolo dovrà essere ripetuto.*



Su calcio d'angolo una rete può essere segnata solo contro la squadra avversaria.

## Interpretazione delle Regole del gioco e linee guida per Arbitri

### PROCEDURE – INFRAZIONI

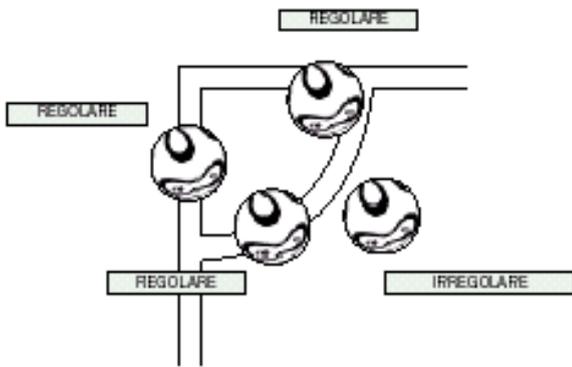
Si ricorda agli arbitri che gli avversari devono rimanere ad almeno m. 9.15 all'arco d'angolo fino a che il pallone non sia in gioco (i segmenti di linea opzionali al di fuori del terreno di gioco possono essere usati come riferimento). Ove necessario, l'arbitro deve richiamare ogni calciatore che non rispetti tale distanza prima che il calcio d'angolo venga eseguito ed ammonirlo se successivamente omette di arretrare alla distanza regolamentare.

Se chi esegue il calcio d'angolo tocca il pallone una seconda volta prima che lo abbia toccato un altro calciatore, un calcio di punizione indiretto verrà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui il pallone è stato toccato una seconda volta (vedi Regola 13 – Punto di esecuzione del calcio di punizione).

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

Il pallone deve essere posto nell'arco d'angolo ed è in gioco quando è calciato, pertanto il pallone non deve necessariamente uscire dall'arco d'angolo per essere in gioco.

L'illustrazione mostra alcune posizioni corrette e non corrette.



# Procedure per determinare la squadra vincente di una gara

## REGOLAMENTO

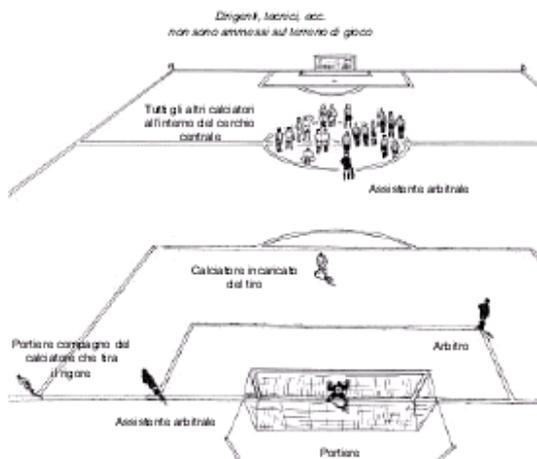
Le reti segnate in trasferta, i tempi supplementari ed i tiri di rigore sono i tre metodi approvati per determinare la squadra vincente quando il regolamento della competizione prevede che ci debba essere una vincente al termine di una gara che si è conclusa in parità.

### Reti segnate in trasferta

Il regolamento della competizione può prevedere che, laddove le squadre giochino "in casa" dell'una e dell'altra, se il risultato complessivo delle reti segnate e subite è in parità al termine della seconda gara, le reti segnate in trasferta valgono il doppio.

### Supplementari

Il regolamento della competizione può prevedere di giocare due ulteriori periodi di gioco uguali (tempi supplementari) che non superino i 15 minuti ciascuno. In tal caso, valgono le condizioni stabilite dalla Regola 8.



### I tiri di rigore

#### Procedura

- L'arbitro sceglie la porta verso la quale i tiri di rigore devono essere eseguiti.
- L'arbitro procede al sorteggio lanciando una moneta e il capitano della squadra che vince il sorteggio decide se eseguire il primo o il secondo tiro.
- L'arbitro annota i tiri eseguiti.
- Le due squadre eseguono ciascuna cinque tiri, conformemente alle disposizioni menzionate qui di seguito.
- I tiri di rigore vengono eseguiti alternativamente da ciascuna squadra.
- 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 realizzare terminando la serie dei tiri, l'esecuzione degli stessi sarà interrotta.
- Se dopo che le squadre hanno eseguito i loro cinque tiri di rigore, entrambe hanno segnato lo stesso numero di reti o non ne hanno segnata alcuna, si proseguirà con lo stesso ordine fino a quando una squadra avrà segnato una rete in più dell'altra, dopo lo stesso numero di tiri.
- Un portiere che si infortuna durante l'esecuzione dei tiri di rigore e non è più in condizione di continuare, potrà essere sostituito da un calciatore di riserva, sempre che la squadra non abbia già usufruito del numero massimo di sostituzioni consentite dalla competizione.
- Ad eccezione del caso precedente, solo i calciatori presenti sul terreno di gioco al termine della gara o, nell'eventualità, dei tempi supplementari, sono autorizzati ad eseguire i tiri di rigore.
- Ogni tiro di rigore è eseguito da un calciatore diverso e tutti i calciatori aventi diritto ad eseguire i tiri di rigore devono averne eseguito uno prima di eseguirne un secondo.

- Ogni calciatore avente diritto ad eseguire un tiro di rigore può in qualsiasi momento assumere il ruolo di portiere durante l'esecuzione dei tiri di rigore.
- Solo i calciatori aventi diritto ad eseguire i tiri di rigore e gli ufficiali di gara sono autorizzati a restare sul terreno di gioco durante l'esecuzione dei tiri di rigore.
- Tutti i calciatori, eccetto colui che esegue il tiro e i due portieri, devono restare all'interno del cerchio di centrocampo durante l'esecuzione dei tiri di rigore.
- Il portiere, il cui compagno esegue il tiro, deve restare sul terreno di gioco, all'esterno dell'area di rigore in cui si svolge l'esecuzione dei tiri, nel punto ove la linea dell'area di rigore interseca quella di porta.
- Se, al termine di una gara e prima dell'inizio dei tiri di rigore, una squadra ha un numero di calciatori maggiore di quello della squadra avversaria è tenuta a ridurre tale numero per eguagliarlo a quest'ultima ed il capitano della squadra spetta il compito di comunicare all'arbitro il nome e il numero di ciascun calciatore escluso dai tiri di rigore.
- Prima di dare inizio all'esecuzione dei tiri di rigore, l'arbitro deve assicurarsi che per ciascuna squadra un numero uguale di calciatori aventi diritto ad eseguire i tiri si trovi all'interno del cerchio di centrocampo.
- Salvo disposizioni contrarie, queste sono le Regole di Gioco e le decisioni dell'IFAB, che devono essere applicate in occasione dei tiri di rigore.

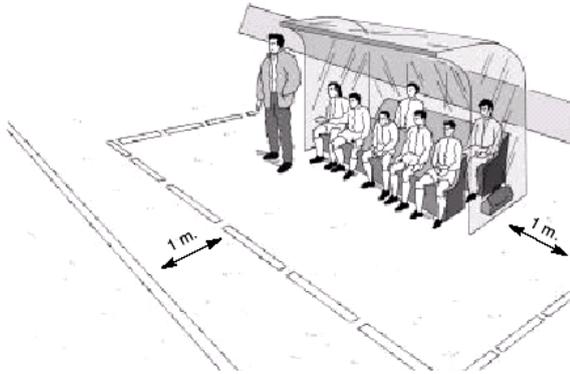
## **Interpretazione delle Regole del gioco e linee guida per Arbitri**

### **TIRI DI RIGORE**

#### **Procedura**

- I tiri di rigore non fanno parte della gara.
- L'area di rigore in cui sono eseguiti i tiri di rigore può essere cambiata solamente se la porta o il terreno di gioco divengono inutilizzabili.
- Una volta che tutti i calciatori aventi diritto ad eseguire i tiri di rigore ne hanno eseguito uno, le successive sequenze possono essere eseguite con un ordine diverso rispetto alla prima serie di tiri.
- Ciascuna squadra deve scegliere i calciatori incaricati di eseguire i tiri di rigore e l'ordine nel quale li eseguiranno, selezionandoli tra quelli che si trovavano sul terreno di gioco al termine della gara.
- Fatta eccezione per il portiere che sia infortunato, nessun calciatore può essere sostituito durante l'esecuzione dei tiri di rigore.
- Se il portiere è espulso durante l'esecuzione dei tiri di rigore, dovrà essere rimpiazzato da un calciatore che si trovava sul terreno di gioco al termine della gara.
- Un calciatore titolare, di riserva o sostituito può essere ammonito o espulso durante l'esecuzione dei tiri di rigore.
- L'arbitro non deve sospendere la gara se una squadra è ridotta a meno di sette calciatori durante l'esecuzione dei tiri di rigore.
- Se un calciatore si infortuna o viene espulso durante l'esecuzione dei tiri di rigore e la squadra si trova così in inferiorità numerica, l'arbitro non dovrà ridurre il numero di calciatori dell'altra squadra che eseguono i tiri di rigore. Un numero uguale di calciatori per ciascuna squadra è richiesto solamente all'inizio dell'esecuzione dei tiri di rigore.

## L'area tecnica



L'area tecnica si riferisce a gare che si disputano in stadi che dispongano di panchine per lo staff tecnico ed i calciatori di riserva, come descritto qui di seguito.

Mentre la dimensione o la posizione delle aree tecniche può differire da uno stadio all'altro, le seguenti disposizioni forniscono un'indicazione di carattere generale:

- *L'area tecnica si estende lateralmente un metro per parte oltre le panchine e, in avanti, fino ad un metro dalla linea laterale.*
- *Si raccomanda di provvedere alla segnatura dell'area tecnica.*
- *Il numero delle persone autorizzate a prendere posto nell'area tecnica è definito nel Regolamento della competizione.*
- *Le persone autorizzate a prendere posto nell'area tecnica devono essere identificate prima della gara in conformità a quanto stabilito nel Regolamento della competizione.*
- *Una sola persona alla volta è autorizzata a dare istruzioni tecniche e deve ritornare al proprio posto dopo averlo fatto.*
- *L'allenatore e le altre persone autorizzate a prendere posto nell'area tecnica devono rimanere all'interno della stessa, salvo casi particolari quali, ad esempio, l'intervento, previa autorizzazione dell'arbitro, dell'operatore sanitario o del medico sul terreno di gioco per soccorrere un calciatore infortunato.*
- *L'allenatore e le altre persone presenti nell'area tecnica devono mantenere un comportamento corretto.*

## Il 4° ufficiale e l'assistente di riserva

- Un quarto ufficiale può essere designato se previsto dal Regolamento della competizione e sostituisce uno dei tre ufficiali di gara qualora non dovesse essere in grado di proseguirla, a meno che sia stato designato anche un assistente dell'arbitro di riserva. Il 4° ufficiale coadiuva l'arbitro in ogni momento.
- Gli organizzatori devono indicare chiaramente prima dell'inizio della competizione, chi tra il quarto ufficiale e l'assistente più qualificato dovrà sostituire l'arbitro in caso quest'ultimo sia impossibilitato a continuare. Nel secondo caso il quarto ufficiale diventerà assistente.
- Il quarto ufficiale ha il compito di coadiuvare l'arbitro, su richiesta dello stesso, in tutte le funzioni burocratiche prima, durante e dopo la gara.
- Ha il compito di assistere l'arbitro nelle procedure delle sostituzioni dei calciatori durante la gara.
- Ha il compito di controllare l'equipaggiamento dei calciatori di riserva prima che essi entrino sul terreno di gioco. Se il loro equipaggiamento non è conforme alle Regole di Gioco, informerà l'arbitro.
- Controlla i palloni di riserva, laddove necessario. Se il pallone deve essere sostituito durante la gara, egli fornisce, su richiesta dell'arbitro, un altro pallone facendo in modo che la perdita di tempo si riduca al minimo.
- Deve segnalare all'arbitro se un'ammonizione viene inflitta erroneamente ad un calciatore a seguito di una errata identificazione; se un calciatore non viene espulso benché abbia ricevuto una seconda ammonizione; se un calciatore si rende colpevole di condotta violenta al di fuori del campo visivo dell'arbitro e dei suoi assistenti. L'arbitro conserva comunque l'autorità di decidere su tutti i fatti relativi al gioco.
- Dopo la gara, il quarto ufficiale deve inviare all'autorità competente un rapporto su tutte le scorrettezze o altri incidenti accaduti fuori dal campo visivo dell'arbitro e degli assistenti mettendo al corrente sia l'arbitro, sia i suoi assistenti, del contenuto del rapporto redatto.
- Ha il compito di informare l'arbitro in caso di comportamento non corretto di qualsiasi occupante l'area tecnica.
- Se previsto dal Regolamento della competizione può essere designato anche un assistente di riserva. Suo unico compito sarà quello di sostituire un assistente impossibilitato a continuare la gara o di sostituire il quarto ufficiale se necessario.