- ESTRATTO OPES -

REGOLAMENTO

CALCIO A 5

*[Il presente Regolamento è un estratto esemplificativo del Regolamento FIGC, valido a tutti gli effetti come **Regolamento OPES** per le manifestazioni relative al calcio a 5 nella stagione **2019-20**. Per tutto ciò non espressamente previsto si rimanda alle disposizioni, laddove compatibili, riportate nel Regolamento FIGC]*

REGOLA 1 – IL RETTANGOLO DI GIOCO

I RETTANGOLI DI GIOCO

I campi di gioco sono assegnati dall'organizzazione e pertanto omologati dal Settore Tecnico. La distanza dalla linea di porta del punto da cui battere il "tiro libero" sarà indicata dal segno a ciò deputato realmente presente sul terreno di gioco. Laddove detto segno non fosse stato apposto per non creare confusione con le linee del campo da tennis, l'òa posizione da cui battere il tiro libero deve essere individuata nel punto in cui si incrociano le linee (del campo da tennis) alla distanza dei 10 metri circa rispetto alla linea di porta avversaria.

IMPRATICABILITÀ DEL CAMPO

Nell'ipotesi di impraticabilità di campo, iniziale o sopravvenuta, dovuta a fattori atmosferici o a problemi tecnici dell'impianto, la decisione finale dell'eventuale sospensione o rinvio della gara, spetta esclusivamente all'arbitro, che riporterà tutto sul referto di gara. Le squadre sono in ogni caso tenute a presentarsi sull'impianto sportivo entro l'orario previsto dal calendario per il riconoscimento dei giocatori e non possono rifiutarsi di prendere parte al gioco anche se deciso di comune accordo. Nel caso di rinvio della gara, sarà cura dell'organizzazione decidere tempestivamente la data del recupero.

REGOLA 2 – IL PALLONE

CARATTERISTICHE

Nei campionati e tornei organizzati dal OPES – Toscana è obbligatorio l'utilizzo di palloni n° 4 a rimbalzo controllato. Nel caso eccezionale in cui le due squadre non siano in possesso del pallone con le predette caratteristiche, è consentito l'utilizzo del pallone n° 4 a rimbalzo normale. L'arbitro in questo caso, prendendone atto, dovrà riportare ciò sul referto di gara.

ADEMPIMENTI PRELIMINARI ALLA GARA

I palloni dovranno essere forniti dalle due squadre che prendono parte alla gara con le seguenti modalità:

- A) Per le **gare di campionato** le due squadre dovranno fornire all'arbitro 3 palloni regolamentari prima dell'inizio della gara:
- la squadra prima nominata dovrà fornire 2 palloni regolamentari.
 - la squadra seconda nominata dovrà fornire 1 pallone regolamentare.
- B) Per le **gare di torneo** le due squadre dovranno fornire all'arbitro 2 palloni regolamentari prima dell'inizio della gara, e precisamente:
- ogni squadra dovrà fornire 1 pallone regolamentare.

REGOLA 3 – IL NUMERO DEI CALCIATORI

ADEMPIMENTI PRELIMINARI ALLA GARA

- A) Il dirigente accompagnatore ufficiale di ogni squadra deve presentarsi all'arbitro con gli elenchi dei calciatori partecipanti e la quota campo relativa alla gara, senza ritardo, per permettere il regolare inizio della gara all'orario ufficiale prefissato dal calendario. Nel caso l'arbitro sia impegnato nella direzione di una gara precedente, il dirigente dovrà in ogni caso attendere la fine dell'incontro e solo allora consegnare al direttore di gare le proprie note.
- B) Le distinte delle squadre devono essere necessariamente consegnate in duplice copia, complete in tutte le parti, indicando per ciascun tesserato quanto segue:
- cognome e nome
 - n° del documento di riconoscimento
 - cognome e nome del Dirigente Accompagnatore o del capitano con la relativa firma
 - è obbligatorio segnalare eventuali tesserati FIGC Calcio a 5 e le rispettive categorie di appartenenza.
- C) Le distinte delle squadre devono essere necessariamente compilate su apposito modulo omologato dal Settore Tecnico.

ACCESSO AL RECINTO DI GIOCO

- A) L'ingresso nel recinto di gioco è consentito ai tesserati in numero illimitato, purché riportati sulle distinte e disposti seduti in panchina. Nel caso in cui la panchina non contenga tutti, potranno sostare fuori ed alternarsi durante la gara con il consenso dell'arbitro e a gioco fermo.
- B) Per gli impianti sportivi al coperto, non omologati per ospitare il pubblico vale quanto detto al punto precedente. Le Società sono responsabili di eventuali infrazioni.
- C) E' vietato l'ingresso nel recinto di gioco alle persone sprovviste della tessera associativa, compreso amici, parenti e bambini.
- D) I calciatori ritardatari hanno diritto di partecipare al gioco in qualsiasi momento della gara, purché già indicati nella distinta di gioco, previo regolare riconoscimento da parte dell'arbitro.
- E) Nel caso manchi una o entrambe le squadre, il tempo di attesa massimo consentito è di 10 minuti dall'orario ufficiale di calendario, trascorso tale termine l'arbitro decreterà la fine dell'incontro.
- F) E' consentito alle squadre di poter usufruire di un periodo di "comporto" al fine di procrastinare l'inizio della gara fino 10 minuti oltre rispetto all'orario ufficiale previsto. Il dirigente/capitano della squadra interessata deve prima pagare la sanzione di 10,00 euro, poi fare specifica richiesta all'arbitro, il quale provvederà ad informare la squadra avversaria ed a farne menzione nel referto di gara.

La sostituzione del portiere con altro portiere deve sempre avvenire a gioco fermo.

REGOLA 4 – L'EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

MAGLIE O CASACCHE

Le maglie dei calciatori devono essere tutte numerate con la facoltà di poter scegliere la relativa numerazione e l'ordine di sequenza. Tutti i calciatori di una squadra dovranno presentarsi in campo con la divisa in ordine e dello stesso colore. (Il portiere dovrà indossare una maglia di colore diverso rispetto ai compagni, ai giocatori della squadra avversaria e all'arbitro).

L'organizzazione consiglia alle squadre che ogni giocatore indossi sempre la maglia con lo stesso numero.

Nel caso in cui le due squadre si presentino in campo entrambe con la maglia dello stesso colore, dovrà provvedere alla relativa sostituzione o ad indossare una casacca:

- PER LE GARE DI CAMPIONATO **la squadra 1° nominata** (in casa)
- PER LE GARE DI TORNEO **si procederà al sorteggio.**

PARASTINCHI

L'uso dei parastinchi non è obbligatorio; in ogni caso l'organizzazione ne consiglia l'utilizzo.

REGOLA 5 - GLI ARBITRI

POTERI E COMPITI

Per la direzione di tutte le gare ufficiali, normalmente viene designato solo il primo arbitro con funzioni di:

- PRIMO ARBITRO (Reg. 5)
- SECONDO ARBITRO (Reg. 6)
- CRONOMETRISTA E TERZO ARBITRO (Reg. 7)
- DELEGATO OPES

IL DELEGATO OPES

Il delegato, laddove previsto, è una figura promossa dall'organizzazione con funzioni di assistenza alle squadre, prima e durante le gare ufficiali. Le funzioni principali conferitegli sono:

- assistenza alle squadre negli adempimenti pre-gara inerenti al ritiro dell'elenco dei giocatori con le rispettive tessere associative, al ritiro della quota campo e al riconoscimento dei giocatori;
- consegna del bollettino ufficiale;
- prendere atto del verificarsi di particolari accadimenti nell'ambito dell'impianto sportivo da parte dei tesserati prima, durante e dopo la gara.

REGOLA 6 – GLI ASSISTENTI ARBITRALI

COMPITI DEL SECONDO ARBITRO

Per la direzione delle gare ufficiali OPES normalmente viene designato solo il primo arbitro, i cui compiti sono stabiliti dalle "Decisioni Ufficiali OPES" della (Reg. 5). Nel caso in cui venga designato anche un secondo arbitro, svolgerà tutti i compiti dettati dalla (Reg. 6). Ogni qualvolta l'organizzazione lo ritiene opportuno, il secondo arbitro in alternativa all'utilizzo del fischietto, potrà operare con l'ausilio della bandierina sulla fascia laterale del rettangolo di gioco.

CRONOMETRISTA E TERZO ARBITRO

Per la direzione delle gare ufficiali OPES normalmente viene designato solo il primo arbitro con compiti individuati dalle "Decisioni Ufficiali OPES" della (Reg. 5). Nel caso in cui vengano designati anche un cronometrista e terzo arbitro, svolgeranno tutti i compiti dettati dalla (Reg. 6).

REGOLA 7 – LA DURATA DELLA GARA PERIODI DI GIOCO

PERIODI DI GIOCO

La durata dei tempi di gioco viene decisa dall'organizzazione in base alla modalità e alla strutturazione di ogni singola categoria. L'intervallo di metà gara non potrà superare i 5 minuti. I tempi di gioco non saranno effettivi e nessun recupero sarà accordato dall'arbitro, tranne casi eccezionali dovuti ad infortuni particolarmente gravi. Non esiste la possibilità di accordo tra le due squadre per ritardare o rinviare l'inizio di un incontro se non comunicato espressamente da un responsabile dell'organizzazione.

Nelle gare delle fasi finali: play-off, play-out e tornei, in caso di parità, per definire la squadra vincente al termine dei tempi regolamentari, si ricorrerà direttamente ai calci di rigore. Nel caso in cui l'organizzazione abbia dato direttive in merito, potranno essere disputati i tempi supplementari.

TIME OUT

Gli allenatori, o i capitani, delle squadre sono autorizzati a richiedere un time-out di un minuto (per tempo e non cumulabile), che verrà concesso dal direttore di gara a gioco fermo a favore della squadra che dovrà riprendere il gioco.

A) Per le gare con tempi di giuoco di 20 minuti, il time-out dovrà essere recuperato e si potrà richiedere all'arbitro fino al 20° di ciascun tempo di giuoco.

B) Per le gare con tempi di 25 minuti, il time-out non dovrà essere recuperato e si potrà richiedere all'arbitro solo fino al 20° di ciascun tempo di giuoco, trascorso tale termine si perde ogni diritto.

Durante il time-out è possibile effettuare cambi. Ne deriva che laddove un giocatore dovesse subire un provvedimento disciplinare di espulsione durante il time-out, la squadra a cui appartiene potrà comunque riprendere in cinque sostituendo il giocatore espulso con altro giocatore individuato nella distinta di gioco. Il giocatore espulso dovrà conseguentemente abbandonare il recinto di gioco

REGOLA 8 – L’INIZIO E LA RIPRESA DEL GIOCO

La scelta della metà del rettangolo di gioco viene stabilita con sorteggio per mezzo di una moneta o altro mezzo idoneo.

Una rete non può essere segnata direttamente su calcio d’inizio o di ripresa del gioco susseguente alla realizzazione di una rete avversaria

REGOLA 9 – PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO

Quando la gara è disputata al coperto e il pallone tocca accidentalmente il soffitto, il gioco deve essere interrotto e successivamente ripreso con una rimessa dalla linea laterale, una rimessa dal fondo oppure un calcio d’angolo a favore della squadra avversarie a quella che ha toccato il pallone per ultimo.

Nel caso della rimessa laterale il gioco verrà ripreso dal punto, sulla linea laterale, più vicino possibile all’intersezione tra ciascuna linea laterale e l’immaginaria linea che scorre parallelamente alla linea di porta ed al luogo sotto il quale il pallone ha colpito il soffitto.

REGOLA 10 – SEGNATURA DI UNA RETE

SEGNATURA DI UNA RETE

Una rete **non può essere segnata** direttamente su rimessa dal fondo, fallo laterale, calcio di punizione indiretto e direttamente su calcio d’inizio o di ripresa del gioco susseguente alla realizzazione di una rete avversaria.

AUTORETE

Nel caso in cui un giocatore che batte un calcio di punizione, erroneamente, lo calcia direttamente nella propria porta, la rete non sarà considerata valida e il gioco si riprenderà con un calcio d’angolo a favore della squadra avversaria.

REGOLA 11 – IL FUORIGIOCO

Non vi è “fuorigioco” nel Calcio a Cinque.

REGOLA 12 - FALLI E SCORRETTEZZE

SCIVOLATA

L’arbitro deve sanzionare la scivolata , intendendo per scivolata:

<<scivolare frontalmente, lateralmente o da dietro, volontariamente o non, nel tentativo di giocare il pallone, quando questo è in possesso dell’avversario che lo sta giocando o si trova nella migliore possibilità di giocarlo>>.

I casi di entrata in scivolata sono:

A) Giocatore che scivola nel tentativo di giocare il pallone con l’avversario che si trova a distanza non giocabile dal pallone (**La scivolata è permessa**). Come si comporterà l’arbitro?

- Nessuna sanzione tecnica.
- Nessuna sanzione disciplinare.

B) Giocatore che scivola e senza colpire l’avversario gioca il pallone che era in possesso dell’avversario (**La scivolata non è permessa**). Come si comporterà l’arbitro?

- **Calcio di punizione indiretto** a favore della squadra avversaria (**punizione di seconda dal limite dell’area se il fallo è avvenuto in area**).
- Nessuna sanzione disciplinare.

Questa norma si applica anche al portiere che si trova nella propria area di rigore, qualora egli giochi in maniera pericolosa o con sproporzionata vigoria.

C) Giocatore che scivola nel tentativo di prendere il pallone e colpisce l’avversario senza riuscire ad intercettare il pallone (**La scivolata non è permessa**). Come si comporterà l’arbitro?

- **Calcio di punizione diretto** a favore della squadra avversaria (rigore se il fallo è avvenuto in area).
- Se il fallo fosse compiuto con particolare veemenza e in modo pericoloso per chi subisca detto intervento, il giocatore reo del fallo potrà essere passibile di CARTELLINO GIALLO se non addirittura ROSSO (fallo effettuato da dietro ad esempio).

PORTIERE

Qualora il portiere, dopo essersi spossessato del pallone, proceda a rigiocarlo una seconda volta senza che il pallone medesimo sia stato toccato (o giocato) da un giocatore avversario, a prescindere dal fatto che il pallone abbia superato o

meno la linea mediana del terreno di gioco, dovrà essere interrotto il gioco e si dovrà concedere un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria nel punto in cui il portiere ha toccato il pallone per la seconda volta. Laddove invece il portiere si portasse al di là della linea mediana nella metà campo avversaria, questi potrà giocare (e scambiare con i propri compagni) il pallone liberamente e non sarà condizionato dal computo dei 4 secondi.

FALLO DI MANO

Il fallo di mano deve essere sanzionato **solo se reputato dall'arbitro volontario**.

Il fallo di mano NON COMPORTA L'AUTOMATICA APPLICAZIONE DELLA SANZIONE DISCIPLINARE DEL CARTELLINO GIALLO, a meno che non interrompa un'azione di gioco avversaria comportando un vantaggio evidente per la squadra difendente.

Nel caso in cui venisse effettuato un fallo di mano da parte di un giocatore difendente con il fine di impedire la sicura realizzazione di una rete, si dovrà procedere con **l'espulsione** da parte di colui che abbia commesso il fallo. Altrimenti, nel caso in cui fosse interrotta solo una chiara (ma non sicura) azione da gol, il giocatore reo dell'intervento dovrà subire il provvedimento disciplinare del CARTELLINO GIALLO.

Quanto sopra si riferisce anche al **portiere** il quale quindi dovrà:

- **essere espulso** nel caso in cui, parando con le mani fuori dall'area, dovesse deviare la traiettoria del pallone che altrimenti sarebbe entrato nella propria porta, evitando così una rete sicura;
- **essere ammonito** laddove colpisca il pallone con le mani fuori dall'area di rigore senza che ci sia l'immediatezza della realizzazione della rete da parte della squadra avversaria.

IL VANTAGGIO

L'arbitro deve interrompere il gioco ogni volta che viene meno lo spirito che anima il gioco del calcio a cinque ed in particolare deve impedire il gioco eccessivamente maschio e ostruzionistico pur cercando di concedere il vantaggio.

Il vantaggio deve essere concesso solo nei casi realmente palesi (es. azione importante in prossimità dell'area di rigore), ed è a discrezione dell'arbitro. Nel caso in cui il vantaggio non si concretizzasse nell'immediata frazione di tempo (massimo circa 2 secondi), l'arbitro potrà interrompere il gioco e concedere un calcio di punizione, nel punto in cui il fallo è stato commesso, a favore della squadra che non sia stata in grado di trarre profitto dal vantaggio concesso.

CARTELLINO GIALLO

Il cartellino giallo sarà conteggiato ai fini disciplinari per le diffide dei giocatori. Dopo il quarto cartellino giallo, il giocatore sconterà una giornata di squalifica. Nel caso in cui l'organizzazione, in determinate manifestazioni sportive, decidesse di non conteggiare i cartellini gialli ai fini disciplinari per le diffide, ne darà comunicazione alle Società interessate.

Nel caso in cui un giocatore venisse ammonito due volte nella stessa gara, sarà espulso per somma di ammonizione.

CARTELLINO ROSSO

Con la sanzione disciplinare cartellino rosso, il giocatore espulso dovrà abbandonare definitivamente il terreno di gioco, lasciando la squadra in inferiorità numerica per 2 minuti effettivi. Con la ripresa del gioco potranno verificarsi le seguenti situazioni:

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

Con la sanzione disciplinare CARTELLINO ROSSO, il giocatore espulso salterà automaticamente la gara successiva indipendentemente dall'uscita del Bollettino Ufficiale emanato dagli organi competenti.

Nel caso in cui venga espulso un giocatore in panchina o nell'intervallo di gioco, la squadra non subirà la penalizzazione rimanendo con 5 giocatori sul terreno di gioco.

REGOLA 13 – CALCI DI PUNIZIONE

INFRAZIONI E SANZIONI

I calci di punizione sono a **fischio unico**, intendendosi con questa definizione che fin dal momento del fischio dell'arbitro con cui viene sanzionato un fallo, i giocatori della squadra che usufruisce del relativo calcio di punizione dovranno posizionare il pallone nel punto in cui è avvenuto il fallo e a scelta:

- o **riprendere il gioco nel computo dei 4 secondi** (*laddove tale computo dovesse trascorrere senza che si sia provveduto a riprendere il gioco, si riprenderà con una punizione indiretta a favore della squadra avversaria la squadra avversaria*)
- o **chiedere "distanza"**. In tal caso il gioco verrà ripreso con un ulteriore fischio da parte dell'arbitro dopo che i giocatori avversari, tutti, verranno posizionati ad una distanza di 5 metri rispetto al punto del calcio di punizione accordato e dopo che il portiere abbia provveduto a sistemare la barriera nel tempo strettamente necessario. Laddove detto portiere impiegasse oggettivamente un tempo eccessivo per effettuare tale operazione, dando l'impressione di indugiare al fine di perdere tempo, potrà essere passibile di cartellino giallo.

Nel caso in cui il giocatore che avesse richiesto la distanza battesse prima che l'arbitro avesse fischiato, dovrà essere interrotto nuovamente il gioco, richiamato il giocatore e, quindi, fatto ripetere il calcio di punizione. Se il giocatore si rendesse recidivo, l'arbitro dovrà interromperà il gioco, ammonire il giocatore e far ripetere il calcio di punizione.

NEL CASO IN CUI UN GIOCATORE DELLA SQUADRA AVVERSARIA DOVESSE AVVICINARSI A MENO DEI 5 METRI RISPETTO AL PUNTO DEL CALCIO DI PUNIZIONE, LA SQUADRA CHE USUFRUISCE DELLA PUNIZIONE DOVRÀ COMUNQUE BATTERE NEL COMPUTO DEI 4 SECONDI E LADDOVE L'ARBITRO RAVVISASSE CHE LA MINORE DISTANZA DELL'AVVERSARIO ABBA IN QUALCHE MODO INTERFERITO CON LA RIPRESA DEL GIOCO, SENZA CHE SI SIA VERIFICATO UN VANTAGGIO PER LA SQUADRA CHE AVESSE BATTUTO, SI DOVRÀ:

- AMMONIRE IL GIOCATORE REO DI NON AVER RISPETTATO LA DISTANZA,
- FAR RIPETERE IL CALCIO DI PUNIZIONE.

FALLI CUMULATIVI

Si tratta di quei falli puniti con un calcio di punizione diretto o di rigore elencati nella Regola 12 (elenco dettagliato riportato nel Reg. FIGC):

- gli arbitri possono consentire al gioco di proseguire, applicando il vantaggio, se la squadra non ha già commesso cinque falli cumulativi e se alla squadra avversaria non viene impedita la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete;
- se vengono disputati i tempi supplementari, i falli accumulati nel secondo periodo di gioco regolamentare rimangono validi. Ogni fallo cumulativo commesso durante i tempi supplementari dovrà essere aggiunto al totale dei falli già accumulati dalla squadra nel secondo periodo di gioco regolamentare.

IL CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO

Segnale

Gli arbitri dovranno segnalare un calcio di punizione indiretto alzando un braccio al di sopra della propria testa, mantenendolo in tale posizione fino a che il calcio di punizione non sia stato eseguito ed il pallone non abbia toccato un altro calciatore o abbia cessato di essere in gioco.

Pallone che entra in porta

Una rete può essere segnata solamente qualora il pallone tocchi successivamente un altro calciatore prima di entrare in porta. Se invece:

- un calcio di punizione indiretto è calciato direttamente nella porta avversaria, viene accordata una rimessa dal fondo;
- un calcio di punizione indiretto è calciato direttamente nella propria porta, viene accordato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.

TIRO LIBERO (A PARTIRE DAL SESTO FALLO CUMULATIVO)

Il calciatore che esegue il tiro libero deve calciare con l'intenzione di segnare una rete e non può passare il pallone ad un compagno.

Una volta che il tiro libero è stato eseguito, nessun calciatore può toccare il pallone fino a che questo non sia stato toccato dal portiere difendente. Nel caso in cui il pallone venga calciato su uno dei pali della porta avversaria, il medesimo pallone potrà essere giocato da tutti i giocatori sul terreno di gioco eccezion fatta per colui che ha battuto il tiro libero; nel caso in cui quest'ultimo, infatti, ritocasse il pallone, si dovrà riprendere con un calcio di punizione indiretto a favore della squadra difendente.

Se un calciatore commette il sesto fallo della sua squadra nella propria metà del rettangolo di gioco, tra la linea immaginaria dei m. 10 e la linea di porta, ma all'esterno dell'area di rigore, la squadra alla quale è stato accordato il tiro libero potrà scegliere se eseguirlo dal punto del tiro libero o dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.

- Tutti i calciatori devono posizionarsi ad una distanza di almeno m. 5 dal pallone fino a che questo non è in gioco
- Il pallone è in gioco nel momento in cui è stato calciato e si muove
- il calciatore che esegue il tiro libero **dovrà essere debitamente identificato**
- **il portiere dovrà rimanere nella propria area di rigore ad almeno m. 5 dal pallone**

REGOLA 14 – IL CALCIO DI RIGORE

POSIZIONE DEI CALCIATORI

Durante l'esecuzione del calcio di rigore il portiere potrà muoversi solo orizzontalmente sulla linea di porta.

REGOLA 15 – LA RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

POSIZIONE DELLA RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

Al momento di calciare il pallone, il calciatore incaricato della rimessa dalla linea laterale:

- deve avere un piede sulla linea laterale o all'esterno del rettangolo di gioco;
- deve calciare il pallone, che deve essere fermo, posizionato sulla linea laterale nel punto in cui è uscito dal rettangolo di gioco, **oppure all'esterno del rettangolo di gioco purché ad una distanza non superiore a cm. 25 da tale punto sulla linea;**
- deve calciare il pallone entro 4 secondi dal momento in cui è possibile farlo. Il pallone è in gioco quando entra nel rettangolo di gioco.

INFRAZIONI E SANZIONI

Se, durante l'esecuzione di una rimessa dalla linea laterale, un avversario è più vicino al pallone rispetto alla

distanza di 3 metri:

· la rimessa dalla linea laterale deve essere ripetuta dalla stessa squadra e il calciatore colpevole deve essere ammonito, a meno che non si possa applicare il vantaggio o venga commessa dalla squadra avversaria un'infrazione sanzionabile con un calcio di punizione o un calcio di rigore. Quindi detto giocatore dovrà essere ammonito se dovesse impossessarsi del pallone (regolarmente battuto) approfittando proprio dell'immediata vicinanza rispetto a colui che avesse ripreso il gioco.

Se un avversario scorrettamente distrae o ostacola il calciatore che sta effettuando la rimessa dalla linea laterale:

· deve essere ammonito per comportamento antisportivo

REGOLA 16 – LA RIMESSA DAL FONDO

INFRAZIONI E SANZIONI

Se il pallone non viene lanciato direttamente al di fuori dell'area di rigore e viene, quindi, giocato da un giocatore compagno o avversario prima che la palla abbia superato la linea dell'area, **si dovrà semplicemente far ripetere la rimessa dal fondo.** Laddove l'arbitro ravvisasse un atteggiamento da parte del portiere della squadra che deve riprendere il gioco finalizzato a perdere tempo, il portiere medesimo sarà passibile del provvedimento disciplinare del cartellino giallo. Non è comunque prevista una sanzione di natura tecnica.

Si ha “rimessa dal fondo” quando il pallone è uscito e deve essere rimesso in gioco esclusivamente dal portiere con le mani.

Si ha “parata efficace” quando il pallone è stato bloccato dal portiere rimanendo quindi in gioco. In tal caso il portiere, sempre nel computo dei 4 secondi, potrà giocare il pallone sia con le mani che con i piedi.

REGOLA 17 - IL CALCIO D'ANGOLO

Se il calcio d'angolo non è eseguito entro 4 secondi:

- dovrà essere accordata una rimessa dal fondo alla squadra difendente

POSIZIONE DEL PALLONE

Il calcio d'angolo dovrà essere battuto dalla parte in cui il pallone è uscito dal rettangolo di gioco rispetto alla porta. Al momento della battuta il pallone dovrà essere collocato sul punto di intersezione della linea di porta con la linea laterale. Se durante l'esecuzione il pallone:

- non è stato posizionato correttamente oppure
- si muove,

il “calcio d'angolo” dovrà essere semplicemente ripetuto; il direttore di gara, quindi, riprenderà il conteggio dei 4 secondi.

Tuttavia, nel caso in cui il giocatore che batte irregolarmente il calcio d'angolo si renda recidivo, questi dovrà essere richiamato ed eventualmente ammonito.

UNA RETE **PUO'** ESSERE SEGNATA **DIRETTAMENTE** SU CALCIO D'ANGOLO

PROCEDURE PER DETERMINARE LA VINCENTE DI UNA GARA O DI UNA GARA CON ANDATA E RITORNO

Ogni calciatore avente diritto ad eseguire i tiri di rigore può, in qualsiasi momento, assumere il ruolo di portiere durante l'esecuzione dei tiri di rigore, purché l'arbitro sia informato ed il suo equipaggiamento sia conforme.

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

PROSPETTO

Regola 1	IL RETTANGOLO DI GIOCO	- I rettangoli di gioco - Impraticabilita' del campo
Regola 2	IL PALLONE	- Caratteristiche - Adempimenti preliminari alla gara
Regola 3	IL NUMERO DEI CALCIATORI	- Adempimenti preliminari alla gara - Accesso al recinto di gioco
Regola 4	L'EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI	- Maglie o casacche - Parastinchi
Regola 5	GLI ARBITRI	- Poteri e compiti - Il delegato opes
Regola 6	GLI ASSISTENTI ARBITRALI	- Compiti del secondo arbitro - Cronometrista e terzo arbitro
Regola 7	LA DURATA DELLA GARA PERIODI DI GIOCO	- Periodi di gioco - Time out
Regola 8	L'INIZIO E LA RIPRESA DEL GIOCO	
Regola 9	PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO	
Regola 10	SEGNATURA DI UNA RETE	- Segnatura di una rete - Autorete
Regola 11	IL FUORIGIOCO	
Regola 12	FALLI E SCORRETTEZZE	- Scivolata - Portiere - Fallo di mano - Il vantaggio - Cartellino giallo - Cartellino rosso
Regola 13	CALCI DI PUNIZIONE	- Infrazioni e sanzioni - Falli cumulativi - Il calcio di punizione indiretto - Tiro libero
Regola 14	IL CALCIO DI RIGORE	- Posizione dei calciatori
Regola 15	LA RIMESSA DALLA LINEA LATERALE	- Posizione della rimessa - Richiesta del rispetto della distanza
Regola 16	LA RIMESSA DAL FONDO	- Infrazioni e sanzioni
Regola 17	IL CALCIO D'ANGOLO	- Posizione del pallone - Richiesta del rispetto della distanza