



Centro Sportivo Italiano

Via De La Comina 31/a

33170 Pordenone

Tel 3519091754

e-mail: segreteria@csipordenone.it

REGOLAMENTO CAMPIONATO DI CALCIO A 11

2019-2020

Il Centro Sportivo Italiano comitato Provinciale di Pordenone, indice ed organizza la fase Provinciale del campionato di calcio a 11.

Regolamento tecnico di gioco

1. Le norme tecniche per il calcio della presente sezione integrano le Norme per l'Attività Sportiva.
2. Fino alla pubblicazione dell'edizione propria del CSI del Regolamento Tecnico, si applicano i Regolamenti Tecnici della IFAB-FIGC con le limitazioni, le esclusioni, le integrazioni e le precisazioni di cui alle presenti Norme.

Categorie e limiti d'età

Il Centro Sportivo Italiano comitato Provinciale di Pordenone, indice ed organizza la fase Provinciale del campionato di calcio a 11 OPEN per atleti **che abbiano compiuto il 22° anno di età.**

Ogni Società potrà tesserare al massimo 6 giocatori di età inferiore ai 22 anni, tali atleti devono comunque avere compiuto il 18° anno di età.

INDICE

- Art. 1 - Pre Gara
- Art. 1.1 - Distinta di gara
- Art. 1.2 - Dirigente Responsabile e tutela sanitaria
- Art. 1.3 - Riconoscimento
- Art. 1.4 - Giocatore e/o altro soggetto non presente all'appello
- Art. 1.5 - Verifica elenchi
- Art. 1.6 - Accertamenti

Regolamento Tecnico

- Art. 1 - Il terreno di gioco
- Art. 2 - Il pallone
- Art. 3 - Il numero dei giocatori
- Art. 4 - L'equipaggiamento
- Art. 5 - L'arbitro
- Art. 6 - Gli assistenti dell'arbitro
- Art. 7 - La durata della gara, tempi di gioco e time out
- Art. 8 - L'inizio e la ripresa del gioco
- Art. 9 - Il pallone in gioco e non in gioco
- Art. 10 - La segnatura di una rete
- Art. 11 - Il fuorigioco
- Art. 12 - Falli e scorrettezze e espulsione temporanea
- Art. 13 - I calci di punizione
- Art. 14 - Il calcio di rigore
- Art. 15 - La rimessa dalla linea laterale

ART 1 - PRE GARA

Art 1.1 - Distinta di gara

1. La distinta di gara deve essere consegnata all'arbitro, in triplice copia, **almeno 20 minuti prima dell'orario d'inizio previsto e deve riportare la denominazione della squadra, quella della squadra avversaria, la data, l'orario, il luogo e l'impianto sul quale si disputa la gara, può contenere fino a un massimo di 20 giocatori. I calciatori dai 18 ai 21 anni d'età inseribili in distinta possono essere sei (6), ma durante l'intera durata della gara ivi compresi gli eventuali tempi supplementari, in campo potranno essere al massimo quattro (4) giocatori senza distinzione di ruolo. Nella distinta la società ospitante dovrà inserire l'addetto al defibrillatore. (disposizioni tecnico-regolamentari sulla dotazione e l'impiego da parte di società sportive CSI di defibrillatori semiautomatici esterni "Sport in Regola Edizione 2019"**
2. Di essi va trascritto il numero di maglia, cognome e nome, anno di nascita, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento. Nella prima colonna "T", della distinta dovranno essere indicati i primi 11 giocatori che iniziano il gioco come titolari; nella seconda colonna "R" i 9 giocatori di riserva. **Ogni squadra può sostituire durante l'intera durata della gara, ivi compresi gli eventuali tempi supplementari, sette (7) giocatori senza distinzione di ruolo, scegliendoli tra i giocatori di riserva iscritti come tali nell'elenco consegnato all'arbitro prima della gara.**
3. Vanno pure segnalati nell'elenco, prima della consegna dello stesso all'arbitro della gara, i giocatori che svolgono i ruoli di capitano e di vice-capitano nonché il nominativo "dell'assistente di parte" che, sempreché non sia stato allontanato dall'arbitro, può prendere parte al gioco.
4. Possono partecipare alla gara, secondo le norme previste, solo ed esclusivamente i giocatori riportati nella distinta presentata all'arbitro.
5. Almeno 20 minuti prima dell'orario fissato per l'inizio della gara, il dirigente accompagnatore di ciascuna squadra o, in mancanza, l'allenatore o, qualora manchi pure questi, il capitano, deve presentare all'arbitro l'elenco degli atleti partecipanti alla gara e dei dirigenti e tecnici da ammettere sul terreno di gioco, da lui debitamente sottoscritto.
6. L'elenco va compilato in tre copie, due delle quali da consegnare all'arbitro e una da trattenere agli atti della Società stessa.
7. L'arbitro, all'atto del riconoscimento, consegnerà una copia alla squadra avversaria, e trasmetterà l'altra copia al CSI unitamente al referto ed al rapporto arbitrale.

Nella distinta dei partecipanti vanno indicati inoltre:

- a) **la persona "addetta all'arbitro";**
- b) il dirigente accompagnatore, indicandone il cognome e nome, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento;
- c) "l'assistente di parte" indicando il cognome e nome, numero di tessera CSI, tipo e numero del documento di riconoscimento;
- d) Gli incarichi di cui sopra, allenatore compreso, possono essere ricoperti da un medesimo tesserato;
- e) L'assistente di parte, previa sostituzione con altro tesserato può prendere parte alla gara. **I dirigenti presenti in distinta (dirigente responsabile, allenatore, addetto all'arbitro ecc.) per le squadre ospitanti potranno essere al massimo quattro (4), per le squadre ospitate potranno essere tre (3).**

Il calciatore sprovvisto di tessera per smarrimento o deterioramento della stessa e/o attesa di remissione, può prendere parte alla gara purché munito di un regolare documento di identità valido.

I giocatori di riserva che siedono in panchina, possono partecipare alla gara in qualsiasi momento se regolarmente inseriti nell'elenco dei giocatori ammessi alla gara e muniti di regolare tessera del Centro Sportivo Italiano e preventivamente identificati.

La lista dovrà essere integrata dalla firma del dirigente responsabile con la quale egli attesta:

ai sensi di quanto previsto dal D.M. 18.2.1982 (5.3.1982 n°63), la manifestazione è considerata come attività agonistica in tutte le sue fasi. Gli atleti, pertanto, dovranno essere in possesso dell'idoneità sanitaria prevista per le attività agonistiche; è a conoscenza delle disposizioni di materia di tutela sportiva.

L'effettiva partecipazione alla gara è così regolamentata:

la presenza di un atleta squalificato indicato in distinta ma non entrato effettivamente in campo non crea posizione irregolare e quindi non inficia il risultato della gara stessa; nei confronti dell'atleta squalificato potranno essere assunti ulteriori provvedimenti disciplinari;

I dirigenti squalificati indicati in distinta si devono intendere non partecipanti alla gara e pertanto la loro presenza non inficia la regolarità della stessa. Nei confronti del dirigente inibito potranno essere assunti ulteriori provvedimenti disciplinari e in caso di recidività anche la perdita della gara.

Art. 1.2 - Dirigente responsabile

Ogni squadra OSPITANTE deve indicare obbligatoriamente in elenco un Dirigente Responsabile e un Addetto all'arbitro.

Questa funzione può essere svolta anche da uno dei giocatori in elenco.

Al Dirigente Responsabile andranno attribuite le responsabilità in caso di inadempienza. Egli ha l'obbligo di accertarsi che il/i direttori di gara possano essere tutelati e non minacciati nell'esercizio delle loro funzioni, che possano serenamente svolgere il loro operato e al termine lasciare l'impianto in tranquillità.

ACCOGLIENZA

- 1 In occasione della disputa di una gara, con congruo anticipo la Società ospitante deve: **consegnare al direttore di gara designato il referto arbitrale è il rapporto gara. Entrambi i modelli si possono ritirare presso la segreteria del CSI in orario di ufficio.** Inoltre la Società ospitante deve:
 - a) verificare l'effettiva disponibilità del terreno di gioco di gioco;
 - b) verificare la regolarità degli impianti e delle attrezzature necessari per la disputa della gara;
 - c) verificare l'agibilità, l'igiene e la funzionalità degli spogliatoi per le squadre e per gli arbitri;
 - d) prendere tutte le misure necessarie per un corretto e sereno svolgimento della gara;
 - e) accogliere la Società ospitata attuando, se necessario, ogni utile intervento connesso al dovere di ospitalità;
 - f) accogliere gli arbitri e mettere a loro disposizione, un dirigente addetto agli arbitri: quest'ultimo per potere svolgere i suoi compiti deve essere inserito in distinta ed ha accesso al terreno di gioco.
- 2 Durante lo svolgimento della gara la Società ospitante deve curare che tutto si svolga normalmente e secondo le eventuali disposizioni impartite dagli arbitri. In particolare deve far sì che al terreno di gioco accedano solo ed esclusivamente coloro che ne sono autorizzati ai sensi di quanto prescritto dalle presenti Norme.
- 3 Nessuna responsabilità incombe alla Società ospitante in merito alla sicurezza negli spogliatoi, fatte salve le misure di normale sicurezza e prevenzione che deve prendere e le relative informazioni da dare alla Società ospitata e agli arbitri.
- 4 Al termine della gara la Società ospitante deve mettere in atto quanto necessario per una serena conclusione della manifestazione mettendosi a disposizione della Società ospitata per qualunque problema o necessità.
- 5 La Società ospitante deve sempre accertarsi che gli arbitri possano lasciare senza problemi l'impianto sportivo dove si è disputata la gara; a tal proposito la Società ospitante ha l'obbligo di compiere quanto nelle sue possibilità.

Le gare devono avere inizio all'orario fissato nel Calendario e pubblicato sul Comunicato Ufficiale. Pertanto, le squadre devono presentarsi sul campo di gioco in tempo utile per prepararsi alla disputa della gara, consentire agli atleti di indossare la tenuta di gioco e compiere gli adempimenti e le formalità pre-viste dagli articoli seguenti in modo da dare inizio all'incontro all'orario stabilito dal calendario

Le squadre devono essere pronte ad iniziare la gara all'orario previsto, dopo aver compiuto gli adempimenti e le formalità di cui ai seguenti articoli e senza tenere conto dell'eventualità che il terreno di gioco sia a quell'orario ancora impegnato per il protrarsi di gare precedenti o per altro motivo.

Art. 1.3 - Documenti di riconoscimento

- 1 Oltre che il loro tesseramento al CSI, i partecipanti alla gara - atleti, dirigenti, tecnici - devono comprovare all'arbitro anche la loro identità.
- 2 Il riconoscimento dei partecipanti alla gara può avvenire con una delle seguenti modalità:

attraverso uno dei seguenti documenti con foto (anche stampata): carta di identità; passaporto; patente di guida; porto d'armi; tessera di riconoscimento militare; tessera di riconoscimento d'una pubblica amministrazione; libretto o tessera universitaria; permesso di soggiorno; foto autenticata rilasciata dalla scuola frequentata, dal Comune di residenza o da un Notaio; tessera dell'azienda della quale si è dipendenti munita di foto e riportante i dati anagrafici. In questi casi l'indicazione del tipo e numero del documento di riconoscimento devono essere riportati nell'apposita sezione degli elenchi;

attraverso la tessera CSI con foto; la tessera di riconoscimento sportiva rilasciata dal Comitato CSI di appartenenza; la tessera con foto e dati anagrafici rilasciata da una Federazione Sportiva Nazionale o da una Disciplina Associata del CONI;

mediante conoscenza personale dell'atleta da parte dell'arbitro o di uno degli arbitri o degli ufficiali di gara ufficialmente designati. In tal caso l'arbitro o l'ufficiale di gara che riconosce l'atleta, il dirigente o il tecnico firmerà nell'elenco accanto al nome dell'interessato nello spazio riservato all'indicazione del documento di riconoscimento.

Art 1.4 - Giocatore e/o altro soggetto non presente all'appello

Qualora un giocatore e/o altro soggetto sia assente al momento del riconoscimento, l'arbitro non lo depennerà dall'elenco, ma provvederà ad identificarlo al momento del suo effettivo arrivo, facendosi consegnare la tessera del C.S.I., il tutto dovrà avvenire a gioco fermo.

Art. 1.5 – Verifica degli elenchi e dei documenti

- 1 Gli arbitri, ricevuti gli elenchi e i documenti, provvederanno a verificarne l'esatta e completa compilazione, la corrispondenza tra i nomi riportati negli elenchi, i documenti esibiti, nonché l'esatta indicazione e il numero di ciascuno di essi. In caso di non corretta o incompleta compilazione degli elenchi inviteranno il dirigente interessato a regolarizzare e completare gli stessi.

- 2 In caso di mancanza di tessere CSI o di documenti di riconoscimento inviteranno il dirigente interessato a produrli subito e a regolarizzare la posizione dei suoi tesserati con le modalità di cui agli articoli precedenti.
- 3 Gli arbitri riconsegneranno le tessere CSI e i documenti al dirigente accompagnatore di ciascuna squadra, o in mancanza al capitano, al termine dell'incontro.
- 4 Ad insindacabile giudizio dell'arbitro, qualora la tessera CSI munita di foto (o il documento di riconoscimento pur essendo lo stesso non più in corso di validità) non consentisse un inequivocabile riconoscimento della persona, l'atleta o il dirigente non potrà prendere parte alla gara.

Art 1.6 – Accertamenti

Il Dirigente Responsabile e/o il capitano hanno diritto di avere in visione dall'arbitro le tessere dei componenti della squadra avversaria, prima ed anche dopo lo svolgimento della gara.

Hanno anche diritto di esigere che l'arbitro ritiri, ai fini dell'inoltro al competente comitato organizzatore per il compimento di eventuali accertamenti, le tessere dei calciatori e l'elenco.

Art. REGOLAMENTO TECNICO

REGOLA 1

il terreno di gioco

1. il **terreno di gioco** è il rettangolo artificiali e naturale (sistema ibrido) entro il quale si svolge effettivamente il gioco, cioè quello delimitato dalle 2 linee laterali e dalle 2 linee di porta.

2. le dimensioni minime previste dal regolamento FIGC sono derogabili dal CSI che, pertanto, ne dispone l'omologazione a suo insindacabile giudizio.

Gli organizzatori del campionato open CSI, possono stabilire la lunghezza delle linee di porta e delle linee laterali entro le dimensioni sopra indicate.

3. le **linee** fanno parte delle superfici che delimitano.

4. le linee hanno la seguente denominazione:

- ❖ linee laterali (quelle dei lati più lunghi del terreno di gioco);
- ❖ linee di porta (quelle in corrispondenza delle quali sono collocate le porte);
- ❖ linea mediana (quella che divide il terreno di gioco in 2 parti uguali).

REGOLA 2

il pallone

1. devono essere almeno tre:

- Almeno 2 forniti dalla società ospitante;
- Almeno 1 messo a disposizione dalla società ospitata;

2. deve essere di cuoio e di forma sferica.

3. non spetta all'arbitro la scelta del pallone, ma soltanto il controllo di corrispondenza ai requisiti previsti.

REGOLA 3

il numero dei calciatori

1. prima dell'inizio della gara l'accompagnatore ufficiale di ogni squadra, deve presentare all'arbitro un elenco redatto in triplice copia "distinta di gara" completa delle indicazioni della gara (Luogo, data, squadre partecipanti alla gara, orario località e dei relativi documenti identificativi di tutti coloro che sono autorizzati ad entrare nel recinto di gioco.
2. specificando oltre ai nominativi dei calciatori (titolari e riserve) quelli che ricoprono le funzioni di capitano, vice capitano, assistente di parte, accompagnatore ufficiale e, se presenti, allenatore e massaggiatore.

3. Il numero minimo per poter iniziare o proseguire una gara è fissato in **7 giocatori**.

4. Il CSI – comitato di Pordenone - **ha fissato in 20 il numero massimo dei calciatori inseribili in distinta.**

Il Comitato Provinciale di PORDENONE, ha fissato in numero di 7 le sostituzioni dei calciatori durante la gara.

5. L'arbitro deve controllare che i dati dei documenti di identificazione corrispondano a quelli trascritti nell'elenco di gara e procedere all'identificazione di ogni persona.

6. è ammessa l'identificazione in uno dei seguenti modi:

a) personale conoscenza da parte dell'arbitro (da attestare in modo specifico a fianco del nominativo dell'interessato);

b) mediante apposite tessere rilasciate dal CSI;

c) mediante un documento di riconoscimento ufficiale rilasciato dalle autorità competenti (in tal caso, però, il dirigente accompagnatore ufficiale deve attestare per iscritto che il calciatore è regolarmente tesserato per quella società per la stagione sportiva in corso).

- ❖ una copia deve essere subito restituita allo stesso dirigente dopo che nell'apposito spazio l'arbitro avrà apposto l'orario di presentazione della distinta;
- ❖ un'altra deve essere controfirmata dall'arbitro e consegnata al capitano o al dirigente dell'altra squadra, di norma ad avvenuta verifica e prima dell'inizio della gara
- ❖ la terza, anch'essa controfirmata, dovrà essere consegnata al CSI (assieme al "referto" e al "rapporto").
- ❖ al termine della gara ogni squadra riceverà anche una copia del "rapporto" (quello in cui sono indicati, solo ed esclusivamente, il risultato della gara e i numeri di maglia di coloro che, eventualmente, hanno subito provvedimenti disciplinari).

7. Ove richiesto, il dirigente o il capitano hanno il diritto di visionare la documentazione della squadra avversaria.

8. Il CSI comitato provinciale di Pordenone, ha stabilito quale tempo massimo di attesa **20 minuti** a decorrere dall'orario previsto per l'inizio della gara:

- ❖ entro tale termine i giocatori devono essere almeno **7**, in tenuta di gioco e pronti per l'identificazione (in caso contrario la gara sarà rinviata).

9. Ovviamente la numerazione delle maglie deve corrispondere fedelmente a quella della lista.

l'eventuale assenza di numero su una maglia va indicata in modo specifico, con la dicitura: "s.n." (senza numero) per un solo giocatore.

10. Eventuali ritardatari dovranno essere identificati **prima** di sedersi in panchina (se calciatori di riserva) o di entrare sul terreno di gioco (se titolari).

11. Il capitano deve portare, quale segno distintivo, un bracciale di colore diverso da quello della maglia.

12. In occasione di una sostituzione il calciatore subentrante deve entrare sul terreno di gioco all'altezza della linea mediana, a gioco fermo, previo assenso dell'arbitro e soltanto dopo che il suo compagno ne sia uscito.

13. Il CSI ha introdotto – oltre ai consueti provvedimenti disciplinari – l'**"espulsione temporanea"**, da notificarsi mediante il cartellino azzurro, esclusivamente in caso di "*condotta gravemente sleale*"

14. Nel recinto di gioco possono sostare solo le persone iscritte in lista.

15. Chi non è iscritto in lista è considerato "persona estranea" e non potrà in nessun caso entrare nel recinto di gioco; lo stesso dicasi nel caso di un calciatore che sia stato espulso o inibito.

(Se il gioco viene interrotto e l'interferenza era da parte di un dirigente, un calciatore di riserva, sostituito o espulso il gioco riprende con un calcio di punizione diretto o di rigore)

REGOLA 4

l'equipaggiamento dei calciatori

1. l'equipaggiamento obbligatorio dei calciatori è costituito da:

- maglia;
- calzoncini;
- calzettoni;
- parastinchi;
- scarpe.

2. I calzettoni devono coprire i parastinchi.

3. eventuali protezioni (fasciature rigide, ginocchiere, ecc.) non devono essere pericolose.

4. collane, anelli, orecchini, orologi, bracciali, ecc. sono vietati.

5. un calciatore eventualmente invitato ad uscire per mettersi in regola con l'equipaggiamento, può rientrare solo a gioco fermo e previo consenso dell'arbitro.

6. Se, a giudizio dell'arbitro, i colori delle maglie sono confondibili, spetta alla squadra di casa cambiare maglia.

7. Il portiere deve indossare colori che lo distinguano sia dagli altri calciatori, sia dall'arbitro.

REGOLA 5

L'arbitro

1. è dovere dell'arbitro fare osservare le regole del gioco.

2. egli ha facoltà di interrompere o sospendere anche definitivamente la gara, per qualsiasi motivo e a sua totale discrezione.

3. può applicare il vantaggio e poi adottare i conseguenti provvedimenti disciplinari ogni volta che si verifica un'infrazione, anche nel caso in cui la stessa sia meritevole di espulsione:

4. tranne nei casi di infortunio del portiere o di grave infortunio di qualsiasi altro calciatore, di norma nessun calciatore è autorizzato a ricevere cure sul terreno di gioco. pertanto, se è stato soccorso dovrà uscire dal terreno di gioco (tranne, ovviamente, il caso in cui l'infortunato sia il portiere!) e potrà rientrarvi solamente dopo che la gara sarà ripresa e previo assenso dell'arbitro:

5. l'uso del fischietto **non è necessario** nei seguenti casi di interruzione o di ripresa del gioco, purché non intercorra molto tempo tra l'assegnazione della ripresa e la sua esecuzione:

- rimessa dell'arbitro;
- calcio di rinvio;
- calcio d'angolo;
- rimessa laterale
- calcio di punizione

6. al termine della gara l'arbitro è tenuto a redigere e consegnare al C.S.I.:

il “*referto*”, nel quale dovrà indicare, tra l’altro, il risultato della stessa, le sostituzioni, i marcatori delle reti, i provvedimenti disciplinari assunti e gli incidenti eventualmente verificatisi prima, durante e dopo il termine della gara, fornendo del tutto una descrizione chiara, obiettiva, fedele e dettagliata; copia del “*rapporto*” consegnato alle squadre;

REGOLA 6

gli assistenti dell’arbitro

1. in assenza di assistenti ufficiali (designati direttamente dal “*CSI*”) ogni squadra deve porre a disposizione dell’arbitro un proprio tesserato con funzioni di “*assistente di parte*”, il cui compito, ovviamente soggetto sempre e comunque alla definitiva decisione dell’arbitro, è **soltanto** quello di segnalare quando il pallone è uscito interamente dal terreno di gioco.
2. le bandierine devono essere fornite dalla società ospitante.
3. se manca (anche momentaneamente) un assistente, non si può iniziare o proseguire una gara.
4. un calciatore che inizia la gara con funzioni di “*assistente di parte*” **può**, nella stessa gara, partecipare al gioco come calciatore (purché non sia stato allontanato).
5. inoltre, come già specificato precedentemente, un calciatore che abbia già preso parte al gioco **può** svolgere le funzioni di “*assistente di parte*” (purché non sia stato espulso).

REGOLA 7

la durata della gara

1. le gare del campionato “*amatori*” organizzato dal CSI. sono fissate in due tempi di **40** minuti ciascuno. i tempi **supplementari**, ove previsti, hanno la durata di **10** minuti.
2. il cronometraggio di ciascun tempo di gara decorre dal momento in cui il calcio d’inizio è stato regolarmente eseguito, cioè da quando il pallone è stato calciato e si è mosso in avanti.
3. nel corso di ogni tempo di gara ogni squadra, purché sia in possesso di palla, ha il diritto di chiedere un “*time out*” di **2** minuti (da recuperare al termine di ogni tempo di gara). **Nelle gare del campionato Provinciale CSI di Pordenone l’utilizzo del “time out” non è consentito.**
4. qualora richiesto nel corso di “*un’espulsione temporanea*”, la sospensione del gioco dovuta all’utilizzo del “*time out*” **non** si computa negli **8** minuti previsti:
in tale ipotesi, quindi, il calciatore dovrà restare fuori **10** minuti
5. la durata del recupero è a discrezione dell’arbitro.
6. una volta indicato il recupero da effettuare, questo può essere ulteriormente incrementato se l’arbitro lo ritiene opportuno, ma in nessun caso può essere ridotto.

REGOLA 8

l’inizio e la ripresa del gioco

1. tutti i calciatori devono salutare il pubblico e salutarsi tra loro.
2. i capitani delle squadre devono salutare gli ufficiali di gara.
3. il sorteggio, obbligatorio, deve essere effettuato a centrocampo dall’arbitro alla presenza dei due capitani, preferibilmente con una moneta.
4. la scelta sul “*testa o croce*” spetta al capitano della squadra ospitata.
5. la squadra che vince il sorteggio è obbligata a scegliere la metà campo, l’altra dovrà battere il calcio d’inizio.
6. gli avversari della squadra che esegue il calcio d’inizio devono restare a non meno di mt. 9,15 dal pallone (distanza indicata dal cerchio di centrocampo) fino a quando lo stesso non è in gioco.
7. **Il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente**
8. Su calcio d’inizio **può** essere segnata direttamente una rete.
9. Sulla rimessa dell’arbitro, **non** si può segnare direttamente una rete, né un’autorete.
- se viene calciata direttamente nella propria porta si riprende con un calcio d’angolo per la squadra avversaria.
- se viene calciata direttamente nella porta avversaria si riprende con un calcio di rinvio.

REGOLA 9

pallone in gioco e non in gioco

1. il pallone **non** è in gioco quando:
ha interamente superato una linea perimetrale del terreno di gioco, sia a terra, sia in aria;
il gioco è stato interrotto dall’arbitro.

2. il pallone è in gioco quando rimbalza sul terreno di gioco dopo aver toccato:
un palo, la traversa, la bandierina d'angolo;
l'arbitro o un assistente, quando questi si trovino sul terreno di gioco.

REGOLA 10

la segnatura di una rete

1 una rete è segnata quando il pallone, regolarmente in gioco, ha **interamente** superato la linea di porta tra i pali e sotto la traversa, a condizione che nessuna infrazione sia stata commessa dalla squadra che ha segnato la rete.

3 una rete **può** essere segnata direttamente su rinvio con le mani del portiere dall'interno della propria area di rigore (a condizione, ovviamente, che il pallone sia regolarmente in gioco!).

REGOLA 11

il fuorigioco

1. un calciatore è in posizione di "*fuorigioco*" punibile quando, **nel preciso istante in cui parte il passaggio da parte di un proprio compagno** è più vicino alla linea di porta avversaria rispetto sia al pallone, sia al penultimo avversario:

3. un calciatore che al momento del tocco o del passaggio da parte di un proprio compagno si trovi **in linea** con il pallone, o con il penultimo avversario, o nella propria metà campo (inclusa la linea mediana) **non** è in posizione di fuorigioco.

4. inoltre, anche se in posizione di fuorigioco, la stessa **non è punibile** se il calciatore riceve direttamente il pallone:
su calcio di rinvio;
su calcio d'angolo;
su rimessa laterale.

[Nell'ambito della Regola 11 si applicano le seguenti definizioni:](#)

- "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 linea di visione o contendendogli il pallone;
- "trarre vantaggio da tale posizione" significa giocare un pallone

1) che rimbalza o è deviato dal palo o dalla traversa o da un avversario, essendo stati in posizione di fuorigioco;

2) che rimbalza, è deviato o è giocato da un avversario su di una parata (o un salvataggio) intenzionale, essendo stati in posizione di fuorigioco;

Un calciatore in posizione di fuorigioco che riceve il pallone da un avversario, che gioca deliberatamente il pallone (tranne su una parata o un salvataggio intenzionale), non si deve ritenere che abbia tratto un vantaggio.

REGOLA 12

falli e scorrettezze

1. il "**fallo**" è un'infrazione che, oltre ad essere sempre punita con un calcio di punizione (diretto o indiretto) **può** anche comportare un provvedimento disciplinare.

2. affinché si possa tecnicamente parlare di "*fallo*" è necessario, però, che coesistano le seguenti **4** condizioni, ossia deve essere commesso:

- da un calciatore titolare;
- contro un avversario titolare o l'intera squadra avversaria (es.: fallo di mano, o infrazione del portiere);
- sul terreno di gioco;
- con il pallone in gioco.

In mancanza di uno o più di questi 4 requisiti l'infrazione non è un "*fallo*", ma può costituire una "*scorrettezza*".

3. il calcio di punizione concesso per un fallo o per una scorrettezza deve essere eseguito nel punto in cui è avvenuto il contatto o l'infrazione è stata commessa, **indipendentemente dalla posizione del pallone ma purché questo sia in gioco**, salvo quanto previsto:

Alla "*regola 13*", punto 2 lettera **a** (calcio di punizione diretto all'interno della propria area di porta);

Alla "*regola 13*", punto 6 – lett. "**b**" e "**c**" (calcio di punizione indiretto all'interno di un'area di porta);

5. se un fallo punibile con un calcio di punizione diretto è commesso da un calciatore nella propria area di rigore, si accorderà un calcio di rigore in favore della squadra avversaria, **indipendentemente dalla posizione del pallone (ma purché questo sia in gioco)**.

Si intende commesso in area di rigore anche il fallo (ad esempio, trattenere l'avversario) iniziato all'esterno dell'area e continuato in area di rigore.

6. l'elemento indispensabile affinché si possa concedere un calcio di punizione **diretto** (o di rigore) è il **contatto fisico** (ovviamente falloso!) o anche il semplice tentativo di colpire **deliberatamente** l'avversario (con qualsiasi parte del corpo, oppure con il pallone o con qualsiasi altro oggetto) così come di seguito indicato:

- dare o tentare di dare un calcio ad un avversario;
- fare o tentare di fare uno sgambetto ad un avversario;
- saltare su un avversario;
- caricare un avversario;
- colpire o tentare di colpire un avversario;
- spingere un avversario;
- effettuare un "tackle" su un avversario.

Con il termine "tentare", ci si riferisce a quei casi in cui è evidente e preminente la volontà di arrecare innanzitutto un danno fisico all'avversario (con o senza una reale contesa per il possesso del pallone) ossia a quei gesti che configurano chiaramente un vero e proprio tentativo di usare deliberatamente violenza ("condotta violenta")

ESPULSIONE TEMPORANEA

fatti che determinano l' "espulsione temporanea" o definitiva

1. Oltre ai consueti provvedimenti disciplinari – l' "espulsione temporanea", da notificare all'interessato mediante esibizione del cartellino azzurro.

2. L' "espulsione temporanea" è prevista soltanto per quei fatti che configurino un comportamento "gravemente sleale", ossia quelli che neghino alla squadra avversaria una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete, purché non siano ravvisabili gli estremi della "condotta violenta":

Per questi ultimi, si applicherà l' "espulsione" (cartellino rosso).

(Ferma restando la valutazione dell'arbitro sulla gravità del fallo e sulla sua punibilità con l'espulsione definitiva, di norma l'espulsione temporanea sostituisce a tutti gli effetti l'espulsione definitiva).

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

Se un calciatore, all'interno della propria area di rigore, commette un'infrazione contro un avversario, al quale nega un'evidente opportunità di segnare una rete e l'arbitro assegna un calcio di rigore, il calciatore colpevole dovrà essere **ammonito, solo salvo che l'infrazione sia dovuta all'atto di trattenere, spingere, tirare.**

In queste citate circostanze il calciatore dovrà essere espulso temporaneamente.

Nel caso in cui:

1. il calciatore non tenti di giocare il pallone o non abbia la possibilità, nell'effettuare il contrasto, di giocare il pallone oppure
2. l'infrazione sia tra quelle punibili con l'espulsione a prescindere dal punto del terreno di gioco in cui avviene (ad esempio, grave fallo di gioco, condotta violenta, ecc.) In entrambe queste ultime circostanze il calciatore dovrà essere espulso.

Affinché l'occasione da rete sia "chiara", bisogna considerare:

- la direzione dell'azione: il calciatore deve dirigersi verso la porta avversaria e non genericamente verso la linea di porta o verso un angolo del terreno di gioco;
- Il possesso del pallone e/o la concreta possibilità di controllare il pallone;

Il numero di difendenti in grado di intervenire nell'azione **oltre** al calciatore che ha commesso il fallo: se ce ne sono altri due non è mai considerata evidente la possibilità di segnare una rete;

Il punto dove è stato commesso il fallo più lontano è dalla porta, meno evidente è l'opportunità

di segnare una rete.

d) frase blasfema

procedura per l' "espulsione temporanea"

1. L' "espulsione temporanea" deve essere notificata dall'arbitro mediante esibizione del cartellino azzurro.

2. il calciatore colpito dalla sanzione deve lasciare il **terreno** di gioco per **8 (otto) minuti**.

Eventuali interruzioni della gara (infortuni, sostituzioni,

ecc.) durante un' "espulsione temporanea" **non** ne sospendono il cronometraggio:

ciò vuol dire che si considera tutto il tempo comunque trascorso (intervallo compreso) e **non** soltanto quello effettivo di gioco, **ad eccezione del "time out" eventualmente accordato, che, in caso di concomitante "espulsione temporanea", ne prolunga la durata.**

3. trascorsi otto minuti (quindi 10 in caso di concomitante fruizione del “time out”) previo interruzione del gioco e conseguente assenso del direttore di gara, il giocatore potrà essere:

riammesso al gioco e/o sostituito

3. eventuali minuti di espulsione ancora da scontare al termine di un tempo di gara si intendono scontati durante l'intervallo:

falli e scorrettezze che determinano l'“espulsione”:

1. commettere un grave fallo di gioco, ad esempio:

colpire volontariamente con un calcio da tergo l'avversario in possesso di palla, senza la reale possibilità di giocare il pallone e mettendone a repentaglio l'integrità fisica;

2. rendersi colpevole di “condotta violenta”, ossia:

colpire, o tentare di colpire volontariamente l'avversario con il solo intento di arrecargli un danno fisico, con il pallone non in gioco o, comunque, non a distanza di gioco;

venire alle mani con chiunque;

colpire, o tentare di colpire chiunque, in qualunque modo e con qualsiasi mezzo;

lanciare un oggetto (o il pallone) contro chiunque, con intento lesivo o in maniera violenta (anche se il destinatario non viene colpito).

3. usare un linguaggio o fare gesti offensivi, ingiuriosi, oltraggiosi o minacciosi verso chiunque;

4. sputare contro chiunque (anche senza colpire);

5. fare gesti offensivi o irrispettosi verso l'arbitro, ad esempio:

applaudire ironicamente;

abbandonare il terreno di gioco in segno di protesta per una sua decisione;

togliersi la maglia in segno di protesta per una sua decisione.

REGOLA 13

calci di punizione

1. i calci di punizione sono di 2 tipi: diretti e indiretti.

2. il calcio di punizione **diretto** è accordato quando un calciatore commette, fuori della propria area di rigore e con il pallone in gioco, uno dei falli riportati alla “regola 12”:

a) il calcio di punizione diretto va eseguito nel punto in cui è avvenuta l'infrazione tranne nel caso in cui sia accordato a favore dei difendenti all'interno della propria area di porta. In questo caso il calcio di punizione diretto può essere eseguito in qualsiasi punto all'interno dell'area di porta.

3. le infrazioni che prevedono il calcio di punizione **indiretto** sono tutte quelle commesse:

a) sul terreno di gioco;

b) con il pallone in gioco;

c) in assenza di contatto fisico.

Gli unici casi in cui è previsto il calcio di punizione indiretto in presenza di contatto fisico, sono i seguenti:

- L'infrazione è commessa tra compagni di squadra;
 - La scorrettezza è compiuta ai danni dell'arbitro o di un assistente da parte di un calciatore (titolare o di riserva) che si trova dentro o fuori del terreno di gioco;
 - La scorrettezza è compiuta da un calciatore di riserva, dentro o fuori dal terreno di gioco, contro un avversario titolare sul terreno di gioco;
 - La scorrettezza è compiuta contro un giocatore di riserva o sostituito;
 - La scorrettezza è compiuta da un calciatore titolare sul terreno di gioco ai danni di una persona che si trova all'esterno del terreno di gioco.
2. il calcio di punizione indiretto deve essere segnalato dall'arbitro alzando un braccio al di sopra della testa:

Tale posizione va mantenuta fino a quando il pallone non tocca un altro calciatore.

5. la distanza prescritta per gli avversari è di mt. 9,15.

6. il calcio di punizione indiretto deve essere eseguito dal punto in cui l'infrazione è stata commessa, tranne quando:

a) un calciatore entri o rientri sul terreno di gioco senza permesso ed il gioco sia stato per questo motivo interrotto:

In tal caso, infatti, verrà accordato un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione.

b) se il calcio di punizione indiretto è accordato a favore della squadra difendente all'interno della propria area di porta potrà essere eseguito in qualsiasi punto all'interno della stessa.

c) se il calcio di punizione indiretto è accordato a favore della squadra attaccante 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.

7. il pallone deve essere fermo nel momento in cui viene calciato.

8. il pallone è in gioco appena viene calciato e si muove.

9. colui che batte un calcio di punizione indiretto non può toccare di nuovo il pallone se questo non è stato prima toccato da un altro calciatore:

se ciò accade si accorderà un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria dal punto in cui il pallone è stato toccato la seconda volta.

10. sul calcio di punizione indiretto **non** si può segnare direttamente una rete, compreso il caso in cui il pallone una volta calciato venisse deviato o toccato dall'arbitro (se ciò dovesse accadere, si assegnerà un calcio di rinvio).

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

1. tocca di nuovo il pallone con le mani, dopo essersene spossessato e prima che lo stesso sia toccato da un altro calciatore;
2. tocca volontariamente il pallone con le mani dopo che è stato volontariamente calciato verso di lui da un compagno di squadra;
3. tocca volontariamente il pallone con le mani dopo averlo ricevuto direttamente da un compagno di squadra su rimessa dalla linea laterale.
4. controlla il pallone con le mani per più di **6** secondi prima di spossessarsene.

REGOLA 14

il calcio di rigore

1. il calcio di rigore è concesso alla squadra avversaria quando all'interno della propria area di rigore viene commessa un'infrazione punibile con un calcio di punizione diretto.
2. se un calcio di rigore viene accordato al termine di un periodo di gioco (siano essi regolamentari o supplementari) la gara deve essere prolungata fino a quando il calcio di rigore non sia stato regolarmente eseguito ed abbia esaurito il suo effetto.
3. il pallone deve essere collocato esattamente sul punto segnato e non può essere spostato per nessun motivo.
4. l'incaricato del tiro deve essere chiaramente identificato.

5. tutti i calciatori devono restare all'interno del terreno di gioco; al di fuori dell'area di rigore e dell'arco di circonferenza tracciato al di fuori della stessa; dietro la linea del pallone: solo a questo punto, soddisfatte queste condizioni, si può fischiare per autorizzare l'esecuzione del calcio di rigore.

6. il portiere si può muovere solo lungo la linea di porta.

7. il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove in avanti:

8. dopo il fischio, il calcio di rigore deve essere comunque battuto, anche se nel frattempo (ossia tra il fischio e l'esecuzione) si verifica un'infrazione, così come di seguito indicato:

a) se tra il fischio dell'arbitro e l'esecuzione del calcio di rigore viene commessa un'infrazione da parte di un componente della squadra attaccante:

se la rete è stata segnata il calcio di rigore si ripete;

se la rete non è stata segnata si accorda un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione.

b) se, invece, è stata commessa un'infrazione da parte di un componente della squadra difendente:

se la rete non è stata segnata il calcio di rigore si ripete

se la rete è stata segnata, è valida.

c) nel caso in cui siano commesse infrazioni da parte di componenti di entrambe le squadre:

Il calcio di rigore si ripete comunque.

8. nel caso in cui il calcio di rigore debba essere ripetuto, lo stesso può essere battuto anche da un altro calciatore.

REGOLA 15

la rimessa dalla linea laterale

1. viene accordata alla squadra avversaria del giocatore che per ultimo ha toccato il pallone prima che uscisse dalla linea laterale.

2. il pallone si intende uscito dalla linea laterale quando ha **interamente** oltrepassato la stessa, per terra o per aria.

3. tutti gli avversari devono restare ad una distanza minima di due metri.

4. il calciatore incaricato della rimessa deve:

effettuare la rimessa dal punto in cui il pallone era uscito dal terreno di gioco;

avere di fronte il terreno di gioco;

avere i piedi all'esterno della linea laterale, o anche all'interno del terreno di gioco a condizione che almeno una parte di essi si trovi comunque sulla linea;

tenere il pallone con entrambe le mani;

avere entrambi i piedi a terra (non può alzare un piede da terra nel momento in cui lancia il pallone);

lanciare il pallone da dietro la nuca e al di sopra della testa;

5. su rimessa laterale effettuata da un proprio compagno, il portiere non può toccare il pallone con le mani:

a) se il portiere tocca il pallone con le mani all'interno dell'area di rigore:

si dovrà accordare un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.

b) se il portiere tocca il pallone con le mani all'interno della propria area di porta:

si dovrà accordare un calcio di punizione indiretto, a favore della squadra avversaria, che dovrà essere battuto sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.

c) se il portiere tocca il pallone con le mani e questo finisce in rete:

la rete deve essere accordata (si applica il vantaggio).

6. sulla rimessa laterale:

non è punibile l'eventuale posizione di fuorigioco;

non si può segnare direttamente una rete: in caso contrario si accorda un calcio di rinvio alla squadra avversaria;

non si può segnare direttamente un'autorete: in caso contrario si accorda un calcio d'angolo alla squadra avversaria.

REGOLA 16

il calcio di rinvio

1. il calcio di rinvio è accordato quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, ha **interamente** oltrepassato, per terra o per aria, la linea di porta della squadra difendente.

2. il pallone può essere collocato in un punto qualsiasi dell'area di porta.

3. i calciatori avversari devono restare fuori dell'area di rigore e non vi possono entrare fino a quando il pallone non ne sia uscito interamente:

in caso contrario, il calcio di rinvio deve essere ripetuto.

4. il pallone è in gioco quando oltrepassa interamente una delle linee delimitanti l'area di rigore, verso l'interno del terreno di gioco.

5. nessuno (né compagni, né avversari) può toccare il pallone se questo non è uscito dall'area di rigore:

in caso contrario il calcio di rinvio deve essere ripetuto.

6. il calciatore che ha eseguito il calcio di rinvio non può toccare di nuovo il pallone se questo non è stato prima toccato da un altro calciatore fuori dell'area di rigore.

7. su calcio di rinvio:

non è punibile l'eventuale posizione di fuorigioco;

non si può segnare direttamente un'autorete (in caso contrario il calcio di rinvio deve essere ripetuto).

si può segnare direttamente una rete.

REGOLA 17

il calcio d'angolo

1. il calcio d'angolo è accordato quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore difendente, oltrepassa la linea di porta.

2. il pallone deve essere posto all'interno (o sulla linea) dell'arco d'angolo più vicino al punto in cui il pallone ha oltrepassato la linea di porta.

3. la bandierina non può essere rimossa (eventualmente: "ammonizione").

4. i calciatori avversari devono restare ad almeno 9,15 m. dall'arco d'angolo.

5. il pallone è in gioco quando è calciato e si muove, anche se non esce dall'arco d'angolo.

6. il calciatore che ha eseguito la battuta non può toccare di nuovo il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

7. su calcio d'angolo:

si può segnare direttamente una rete;

non si può segnare un'autorete (eventualmente: calcio d'angolo);

non esiste il fuorigioco.