REGOLAMENTO 6 FUTSAL
TORNEO CON SQUADRE ELITE REGIONALE

INDICE

1. PREMESSA
2. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE
3. ISCRIZIONE
4. IL TORNEO
5. REGOLE DISCIPLINARI
6. VAR E MULTE
7. TIFOSERIE
8. MEDIA E DIRITTI IMMAGINE
9. REGOLAMENTO DI GIOCO

1. PREMESSA

L'Associazione Sportiva Dilettantistica Ourway (OWAY), in collaborazione con il Centro Sportivo M6 e la ASD Futsei Milano, organizza la competizione open di calcio a 5 denominata "6 FUTSAL" Con squadre di Futsal Elite Regionale.

Il centro sportivo designato per ospitare le partite della competizione è il seguente:

- M6 Sport, Via Luigi Mengoni 5, 20152 Milano (MI).

Le partite verranno disputate in Due giorni, Sabato 5 e Sabato 12 Giugno Dal Mattino.

OWAY provvede direttamente alla formazione dei calendari delle competizioni ufficiali. Una volta che il calendario viene pubblicato, non sono ammessi reclami né sulle date dello stesso, né sull'ora d'inizio delle partite.

Compatibilmente con le esigenze di tutte le squadre, OWAY si impegna a stilare il calendario cercando di soddisfare le preferenze di orario espresse da ciascuna squadra, tenendo ovviamente conto dei limiti matematici dovuti ai vari incroci. L'Organizzazione definisce in base ad esigenze logistiche e promozionali le sedi dei playoff indipendentemente dalle squadre che debbono prendere parte agli incontri.

Una volta definite le calendarizzazioni dei match, salvo casi specificati, **NON E' POSSIBILE RINVIARE O SPOSTARE UN INCONTRO** (leggasi punto 6).

La data stabilita per l'inizio della competizione è Sabato 5 Giugno, quando si terrà la prima giornata della fase a gironi.

Sabato 5 Giugno, due gironi verranno disputati al mattino e due al pomeriggio (La data di chiusura della competizione, invece, è fissata Sabato 12 Giugno, salvo ritardi in itinere o diverse disposizioni da parte dell'organizzazione).

Verrà costituita un'assemblea dei Dirigenti (tramite gruppo Whatsapp e/o Instagram) nell'ambito della quale sarà possibile mantenere un dialogo costante con le squadre partecipanti onde evitare imprevisti di qualsivoglia genere.

OWAY agisce nel rispetto dei principi di piena indipendenza, autonomia, terzietà e riservatezza.

2. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE

2.1 L'iscrizione è aperta a tutte le Squadre (ASD/FC/AC) che partecipano ai vari campionati regionali.

Oltre ai propri atleti, le squadre potranno avere a disposizione 4 Slot liberi per giocatori in prova.

3. ISCRIZIONE

L'iscrizione alla 6 FUTSAL è così organizzata:

3.1 Dal 20/05/2021 al 5/06/2021 Aprono le iscrizioni, fino ad esaurimento posti.

3.2 Ciascuna squadra, entro e non oltre la data di chiusura delle iscrizioni, deve adempiere ai seguenti obblighi:

- Compilare e firmare il *Contratto d'Iscrizione*.
- Eseguire il pagamento dell'iscrizione a favore di OWAY nei termini richiesti e previsti dal contratto.
- Inviare una copia della contabile di via "Whatsapp" al n° 351 6151626; in alternativa a 3409483136 e 3331060181.

- Presentare il logo e Nome ufficiale della squadra ed approvarne l'uso da parte dell'Organizzazione;
- Nominare un responsabile squadra (Dirigente/ Allenatore / Capitano);
- Registrare i giocatori e la propria squadra sull'app *Futsal League*, completandone il profilo ed inserendo le informazioni richieste (n° di maglia e ruolo).

3.3 Per consentire che ciascun giocatore, allenatore e dirigente, possa accedere al rettangolo di gioco, ogni squadra deve adempiere ai seguenti obblighi entro e non oltre le ore 18:00 del giorno precedente rispetto alla gara da disputarsi:

- Registrarsi al sito e completare il profilo (vedi punto 3.2);
- Procedere al pagamento tramite *Satispay* o bonifico della "My Card" per ciascuno dei propri giocatori (il tesseramento è obbligatorio per tutti i giocatori e comprende: l'assicurazione, il consenso al trattamento dei dati, di immagine e del copyright, così come previsto dall'art. 96 della Legge base del diritto d'autore, oltre alle promozioni annesse).

3.4 Ciascuna squadra dovrà essere composta da massimo N° 12 Giocatori, dovrà indicare un capitano (Fascia) ed un vice capitano che rappresenteranno la squadra al cospetto del direttore di gara.

3.5 Una partita non potrà cominciare o proseguire nel caso in cui una squadra si ritrovi ad avere meno di n° 5 (cinque) giocatori sul terreno di gioco (portiere incluso).

3.6 È consentito un numero massimo di n° 7 (Sette) giocatori di riserva.

4. IL TORNEO

4.1 Le partite hanno la durata di 30 (trenta) minuti, suddivisi in due tempi da 15 (quindici) minuti ciascuno. Viene previsto un intervallo tra i due tempi di con durata di 2 (Due) minuti. Le squadre hanno a disposizione un Time out a testa a gara di 1 (Uno) minuto. L'eventuale recupero è ad esclusiva discrezione del direttore di gara.

4.2 Al torneo partecipano in totale n° 16 (sedici) squadre.

4.3 Le competizioni in programma sono:

- Fase a gironi (tre partite garantite).
- Fase finale, le prime 3 classificate di ogni girone accedono alla fase finale.

4.4 Fase a gironi:

La fase a gironi prevede 16 squadre partecipanti. Nella prima fase, le squadre vengono suddivise casualmente in 4 (quattro) gironi da 4 (quattro) squadre ciascuno. Si giocano partite di sola andata ed il punteggio di ciascuna viene così calcolato: la vittoria vale 3 (tre) punti, il pareggio 1 (uno) punto e la sconfitta 0 (zero) punti.

In caso di parità di punteggio tra 2 (due) squadre, il miglior posizionamento sarà assegnato secondo il seguente metodo:

- Alla squadra vincente nello scontro diretto;
- Qualora il criterio precedente non risulti applicabile, alla squadra avente la migliore differenza reti;
- Qualora il criterio precedente non risulti applicabile, alla squadra con il maggior numero di reti

segnate;

- Qualora il criterio precedente non risulti applicabile, attraverso sorteggio.

Nel caso vi sia un punteggio di parità tra più di 2 (due) squadre al termine della competizione, si ricorrerà al calcolo della classifica avulsa tra le squadre interessate, attribuendo il miglior posizionamento alla squadra secondo il seguente metodo:

- Alla squadra avente maggior numero di punti nella classifica avulsa;

- Qualora il criterio precedente non risulti applicabile, alla squadra avente miglior differenza reti nella classifica avulsa;

- Qualora il criterio precedente non risulti applicabile, alla squadra avente maggior numero di reti segnate nella classifica avulsa;

- Qualora il criterio precedente non risulti applicabile, attraverso sorteggio.

Al termine della fase a gironi, la classifica finale determinerà l'accesso delle squadre alla fase finale.

4.5 FASE FINALE

Alla fase finale accedono le prime tre squadre classificate di ogni girone di 6 FUTSAL e vengono suddivise in maniera meritocratica in 4 gironi da 3 squadre ciascuno.

Alla fine del girone, semifinali sorteggiate in maniera meritocratica e finale.

In caso di parità nelle partite della fase finale ad eliminazione diretta (quarti, semifinali e finale), al termine del tempo regolamentare, verranno disputati n°2 (due) tempi supplementari da 5 (cinque) minuti ciascuno. In caso di ulteriore parità si procederà con i calci di rigore come da regolamento F.I.G.C. (n° 5 rigori).

5. REGOLE DISCIPLINARI

5.1 Le date ufficiali di tutte le competizioni del torneo sono contenute all'intero del palinsesto ufficiale.

5.2 Dopo la pubblicazione del calendario ufficiale, data, orario e luogo degli incontri non potranno in alcun modo essere modificati, salvo diversa indicazione da parte dell'Organizzazione.

5.3 Eventuali cambi di orario delle partite devono essere concordati tra le squadre interessate prima che la richiesta ufficiale pervenga all'Organizzazione entro e non oltre le h.18:00 del giorno antecedente la gara.

L'eventuale modifica dell'orario potrà avvenire solo tramite la formula dello "scambio gara", ovvero scambiandosi di orario con un'altra partita in programma la stessa sera. L'eventuale cambio orario verrà ufficializzato solo e soltanto in caso di riscontro positivo da parte di tutte le squadre coinvolte. Non è possibile in alcun modo cambiare il giorno di gioco se non previo accordo tra le due squadre coinvolte, le quali dovranno, di comune accordo ed indipendentemente dall'Organizzazione, stabilire il giorno dell'eventuale recupero, oltre a sostenere direttamente il costo extra del campo da gioco e dell'arbitro, consapevoli che il servizio video e giornalistico non potrà essere garantito per quella gara.

Tutti i recuperi dovranno disputarsi in uno dei centri sportivi in cui si disputa la competizione.

Dovranno essere inoltre organizzati in maniera tale da non intralciare il regolare svolgimento del torneo.

Una volta trovato l'accordo, le squadre devono comunicare all'Organizzazione la data e l'orario per consentire la prenotazione del centro sportivo e l'invio del direttore di gara. Qualora le squadre vogliano usufruire dei servizi media offerti (video, telecronaca, pagelle, hostess e foto), possono comunque consultare il listino presente all'interno del sito e richiedere il servizio direttamente a OWAY.

Nel caso in cui le due squadre non dovessero trovare un accordo entro la scadenza richiesta dall'Organizzazione, la squadra in deficit si vedrà assegnata la sconfitta a tavolino ed una sanzione a discrezione dell'Organizzazione.

5.4 Un ritardo alla gara inferiore a 10 (dieci) minuti comporta una multa per la squadra in ritardo. Nel caso il ritardo dovesse superare i 10 (dieci) minuti, oltre a una multa, viene assegnata alla squadra in ritardo la sconfitta a tavolino per quattro reti a zero e la conseguente penalità in classifica di un punto (-1).

5.5 Per le gare interrotte in conseguenza di fatti o situazioni che non comportano l'irrogazione delle sanzioni, deve essere disposta la prosecuzione, in altra data utile, dei soli minuti non giocati. La quantificazione dei minuti non giocati è determinata con decisione inappellabile dall'arbitro.

Nello specifico, la prosecuzione delle gare interrotte avviene con le seguenti modalità:

- a) Nella prosecuzione della gara possono essere schierati tutti i calciatori che erano già tesserati per le due società al momento dell'interruzione, indipendentemente dal fatto che fossero o meno sulla distinta dell'arbitro il giorno dell'interruzione;
- b) I calciatori che erano squalificati per la partita interrotta non possono essere schierati nella prosecuzione;
- c) Possono essere schierati nella prosecuzione i calciatori squalificati con decisione relativa ad una gara disputata successivamente alla partita interrotta;
- d) Le ammonizioni singole assegnate dall'arbitro nel corso della gara interrotta non vengono prese in esame dagli organi disciplinari fino a quando non sia stata giocata anche la prosecuzione;

5.6 Ogni squadra dovrà presentarsi al campo almeno 30 minuti prima dell'inizio della gara, così da poter espletare le faccende preliminari, effettuare la chiama con la hostess fuori dal recinto di gioco e sottoporsi a eventuali controlli documentali.

5.7 Ogni squadra è obbligatoriamente tenuta a presentare la propria distinta, compilata accuratamente in ogni suo campo attraverso l'app o il sito dedicati. Qualora giocatori o dirigenti non correttamente identificati dovessero scendere in campo, la rispettiva squadra di appartenenza sarà sanzionata e perderà a tavolino per quattro reti a zero. Alla squadra viene inoltre inflitta una penalità in classifica di un punto (-1).

5.8 Ogni squadra dovrà obbligatoriamente scendere in campo con pantaloncini, calzettoni e magliette numerate dello stesso colore e forma.

5.9 Un giocatore che subisce n°2 (due) ammonizioni nella stessa partita o n°4 (quattro) ammonizioni in partite successive anche non consecutive, viene squalificato automaticamente per una giornata.

5.10 In caso di espulsione diretta, un giocatore verrà automaticamente squalificato per la partita successiva, salvo diversa indicazione arbitrale. La decisione sarà insindacabile. Se il giocatore verrà espulso dal campo, la squadra non potrà sostituire in alcuna maniera il giocatore espulso.

5.11 Se un giocatore squalificato prende parte ad una gara, la sua squadra interessata viene sanzionata con la sconfitta a tavolino per quattro reti a zero ed una penalità in classifica di un punto (-1).

5.12 La rimessa in gioco dalla linea laterale va eseguita con i piedi. Una rete non può essere inoltre

segnata direttamente da rimessa laterale, a meno che vi sia deviazione di qualsiasi giocatore di movimento prima che il pallone entri in porta.

5.13 Si può segnare una rete direttamente dalla rimessa dal fondo.

5.14 Per il retropassaggio al portiere si applica la regola di gioco del calcio a 11 (undici).

5.15 Il numero possibile di cambi è illimitato. Ogni cambio deve essere effettuato a centrocampo e l'ingresso di un giocatore deve avvenire contestualmente all'uscita di un altro della stessa squadra, pena la sanzione con ammonizione del giocatore entrante

5.16 Alla fine di ogni partita le squadre dovranno presentare un giocatore o un allenatore/dirigente per l'intervista post gara, la quale potrà tenersi solo ed esclusivamente con la divisa ufficiale della squadra e/o altro merchandising (che l'Organizzazione potrà fornire previa richiesta) del club stesso. Qualora nessun rappresentante della squadra dovesse presentarsi all'intervista, la squadra riceverà una sanzione.

5.17 Qualora una squadra schierasse in campo una formazione irregolare e non conforme ai requisiti sopra citati, si vedrà assegnata una sanzione decisa in autonomia dal Comitato Organizzativo. Attraverso l'analisi dei video delle gare precedenti sarà inoltre verificata la regolarità delle partite precedentemente disputate.

6. VAR E MULTE

6.1 L'utilizzo della prova televisiva è a discrezione dell'Organizzazione. Qualora le immagini registrate non siano sufficienti a valutare l'episodio, ci si attiene al referto dell'arbitro. Attraverso la prova Tv è possibile contestare ammonizioni ed espulsioni da infliggere o da annullare.

6.2 La moviola in campo è disponibile solo per le partite ad eliminazione diretta delle varie competizioni.

6.3 La moviola può essere richiesta da una squadra solo una volta a partita. Questa deve essere richiesta dal capitano a gioco fermo e deve necessariamente riferirsi all'azione immediatamente precedente all'interruzione del gioco. Solo l'arbitro è autorizzato a consultare le immagini. Qualora il direttore di gara dovesse decretare la mancanza di elementi sufficienti a valutare l'episodio, la decisione sarà a sua esclusiva discrezione.

6.4 Il direttore di gara, se lo riterrà necessario, potrà consultare la moviola anche in altre occasioni.

6.5 L'eventuale modifica della decisione arbitrale a seguito dell'applicazione della moviola in campo sarà da considerarsi retroattiva. Potrà quindi modificare la decisione presa in precedenza dall'arbitro.

6.6 All'interno del sito, nella sezione "multe" saranno specificate le sanzioni previste qualora una squadra o un giocatore non seguiranno i punti del regolamento sopra citati. La multa inflitta dovrà essere saldata entro e non oltre 48 ore dalla notifica mezzo comunicato, pena un'ulteriore ammenda e l'ammonizione della stessa. Segue l'eliminazione dal torneo.

7. TIFOSERIE

7.1 Episodi di razzismo da parte delle tifoserie non sono tollerati e comportano automaticamente la sospensione della partita. I colpevoli saranno perseguiti per legge e la squadra perderà a tavolino per quattro reti a zero. Viene inoltre inflitta una penalità in classifica di un punto (-1) ed una multa pecuniaria.

7.2 Eventuali danni arrecati dalla tifoseria al terreno di gioco o alla manifestazione sono addebitati al club di appartenenza della stessa e dovranno essere rimborsati entro e non oltre la partita seguente.

7.3 Tifosi e sostenitori devono restare nell'apposito spazio a loro dedicato e comunque fuori dall'intero perimetro identificato come terreno di gioco.

7.4 Sono vietati striscioni contenenti insulti rivolti a un singolo giocatore di una squadra. I colpevoli saranno perseguiti per legge e la squadra perderà a tavolino per quattro reti a zero. Viene inoltre inflitta una penalità in classifica di un punto (-1) ed una multa pecuniaria

7.5 E' vietato l'uso di prodotti e sostanze infiammabili o infiammanti prima, durante e dopo la disputa delle gare, pena una sanzione a discrezione dell'Organizzazione.

8. MEDIA E DIRITTI IMMAGINE

8.1 Tutte le immagini prodotte, video, foto, clip e sintesi delle gare sono di esclusiva proprietà di OWAY , che si riserva la possibilità di cederle a terzi (Give me Futsal – Futsal Podcast – La Prealpina del Lunedì)

8.2 Non è possibile sostare nei pressi dell'area del campo destinata alle riprese e alla presa della telecronaca per non inficiare e disturbare il lavoro di operatori video, tecnici del suono e giornalisti.

8.3 Tutti i giocatori che prendono parte alla competizione acconsentono al trattamento dei dati personali e all'utilizzo, da parte dell'Organizzazione, dei diritti di immagine secondo la normativa vigente.

N.B. Tutte le sanzioni e le multe sono specificate nell'allegato "Sanzioni" all'interno del sito.

Il palinsesto è parte integrante del presente regolamento.

Qualora una condotta minacci il regolare svolgimento della competizione o l'annullamento dello stesso, il comitato organizzativo si riserva la possibilità di modificare unilateralmente il regolamento.

La Asd Ourway declina qualsiasi responsabilità civile o penale per eventuali danni a cose o infortuni agli atleti, dirigenti o terzi che dovessero accadere prima durante e dopo la disputa delle partite. Per altri punti del regolamento non citati, si farà fede ad un regolamento interno.

9. REGOLAMENTO DI GIOCO

1. CALCIO D'INIZIO

Procedura

- La squadra che vince il sorteggio per mezzo di una moneta decide la porta da

attaccare nel primo periodo di gioco o se eseguire il calcio d'inizio.

- In base alla scelta precedente, l'altra squadra eseguirà il calcio d'inizio della gara o deciderà quale porta attaccare nel primo periodo di gioco.
- La squadra che decide quale porta attaccare nel primo periodo di gioco eseguirà il calcio d'inizio del secondo periodo di gioco.
- All'inizio del secondo periodo di gioco, le squadre invertono la loro disposizione sul rettangolo di gioco ed attaccano in direzione delle porte opposte.
- A metà gara ogni squadra cambia panchina in modo che la propria si trovi dal lato difensivo del rettangolo di gioco.
- Dopo che una squadra ha segnato una rete, l'altra squadra riprenderà il gioco con un calcio d'inizio.
- Tutti i calciatori, ad eccezione di chi effettua il calcio d'inizio, devono rimanere nella propria metà del rettangolo di gioco.
- Gli avversari della squadra che esegue il calcio d'inizio devono essere a non meno di 3 m dal pallone fino a quando lo stesso non sia in gioco.
- Il pallone deve essere fermo sul punto centrale del rettangolo di gioco.
- L'arbitro che si trova dal lato delle panchine emette un fischio per indicare che il calcio d'inizio può essere eseguito.
- Il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente.
- Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio contro la squadra avversaria; se il pallone entra direttamente nella porta della squadra che lo esegue, verrà assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.

Infrazioni e sanzioni

- Se il calciatore che esegue un calcio d'inizio tocca di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore, sarà assegnato un calcio di punizione indiretto; se, però, commette un fallo di mano sarà assegnato un calcio di punizione diretto.

Nel caso di ogni altra infrazione alla procedura del calcio d'inizio, questo deve essere ripetuto.

2. RIMESSA DELL'ARBITRO

Procedura

- L'arbitro lascia cadere il pallone a terra per il portiere della squadra difendente nella propria area di rigore se, quando il gioco è stato interrotto:
 - o il pallone era nell'area di rigore oppure
 - o all'ultimo tocco del pallone è avvenuto nell'area di rigore
- In tutti gli altri casi, uno degli arbitri lascia cadere il pallone a terra per un calciatore della squadra che per ultima ha toccato il pallone nel punto in cui questo è stato toccato per ultimo da un calciatore, da un "corpo estraneo" o da un ufficiale di gara.
- tutti gli altri calciatori (di entrambe le squadre), devono rimanere ad almeno 2 m dal pallone fino a quando esso non sia in gioco
- il pallone è in gioco non appena tocca il suolo

Infrazioni e sanzioni

- Una rimessa dell'arbitro deve essere ripetuta se il pallone:
 - o viene toccato da un calciatore prima di toccare il suolo
 - o esce dal rettangolo di gioco, dopo essere rimbalzato sullo stesso, senza che nessun calciatore lo abbia toccato
- Se, su rimessa dell'arbitro, il pallone entra in porta senza essere stato toccato da almeno due calciatori il gioco verrà ripreso con:
 - o una rimessa dal fondo se è entrato nella porta avversaria
 - o un calcio d'angolo se è entrato nella porta del calciatore a favore del quale era stata effettuata la rimessa.

Tuttavia, se su rimessa dell'arbitro, il pallone entra in porta senza essere stato toccato da almeno due calciatori per circostanze esterne al controllo della squadra per la quale era stata eseguita (ad esempio per le condizioni metereologiche o per un'errata esecuzione della rimessa), la stessa dovrà essere ripetuta.

1. PALLONE NON IN GIOCO

Il pallone non è in gioco quando:

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

- il gioco è stato interrotto dagli arbitri;

Il pallone non è inoltre in gioco, quando tocca un ufficiale di gara, rimane

all'interno del rettangolo di gioco e:

- una squadra inizia un attacco promettente; o
- il pallone entra direttamente in porta; o
- cambia la squadra in possesso del pallone.

In tutti questi casi, che riguardano il tocco di un ufficiale di gara, il gioco verrà ripreso con una rimessa dell'arbitro

1. CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO

Un calcio di punizione diretto è assegnato se un calciatore commette una delle seguenti infrazioni contro un avversario in un modo considerato dagli arbitri negligente, imprudente o con vigoria sproporzionata:

- caricare
- saltare addosso
- dare o tentare di dare un calcio
- spingere
- colpire o tentare di colpire (compreso con la testa)
- effettuare un tackle o un contrasto
- sgambettare o tentare di sgambettare

Se un'infrazione comporta un contatto è punita con un calcio di punizione diretto o di rigore.

- “Negligenza”: significa che il calciatore mostra una mancanza di attenzione o considerazione nell'effettuare un contrasto o che agisce senza precauzione. Non è necessario alcun provvedimento disciplinare.
- “Imprudenza”: significa che il calciatore agisce con noncuranza del pericolo o delle conseguenze per l'avversario e per questo deve essere ammonito.
- Con “vigoria sproporzionata”: significa che il calciatore eccede nell'uso della forza necessaria e mette in pericolo l'incolumità di un avversario e per questo deve essere espulso.

Un calcio di punizione diretto è parimenti assegnato se un calciatore commette

una delle seguenti infrazioni:

- un fallo di mano (ad eccezione del portiere nella propria area di rigore)
- trattiene un avversario
- ostacola un avversario venendo a contatto con lui
- morde o sputa a qualcuno
- lancia/calcia un oggetto contro il pallone, un avversario o un ufficiale di gara o tocca il pallone con un oggetto tenuto in mano

Tutte le infrazioni elencate in questa sezione sono da considerare falli cumulativi.

Il fallo di mano

Eccetto per i portieri nella loro area di rigore, è un'infrazione se un calciatore:

- tocca intenzionalmente il pallone con la mano o il braccio, compreso se muove la mano o il braccio verso il pallone
- ottiene il possesso/controllo del pallone dopo che questo ha toccato le sue mani/braccia e poi:
 - segna nella porta avversaria
 - crea un'opportunità di segnare una rete

Eccetto per i portieri nella loro area di rigore, è di solito un'infrazione se un calciatore:

- tocca il pallone con le mani/braccia quando:
 - queste sono posizionate in modo innaturale, aumentando lo spazio occupato dal corpo
 - queste sono al di sopra dell'altezza delle sue spalle (a meno che il calciatore non giochi intenzionalmente con un'altra parte del corpo il pallone che poi tocca le mani/braccia)

Le suddette infrazioni si concretizzano anche se il pallone tocca le mani/braccia del calciatore provenendo direttamente dalla testa o dal corpo (compresi i piedi) di un altro calciatore che è vicino.

È una infrazione se qualsiasi calciatore, incluso il portiere, segna nella porta avversaria direttamente con le mani o con le braccia, anche se accidentalmente.

Ad eccezione delle suddette infrazioni, di solito non è un'infrazione se il pallone

tocca le mani/braccia del calciatore:

- se proviene direttamente dalla testa o dal corpo (compresi i piedi) del calciatore stesso
- se proviene direttamente dalla testa o dal corpo (compresi i piedi) di un altro calciatore che è vicino
- se mani/braccia sono vicine al corpo e non si trovano in posizione innaturale tale da aumentare lo spazio occupato dal corpo
- quando un calciatore cade a terra e mani/braccia sono tra corpo e rettangolo di gioco per sostenere il corpo, ma non estese lateralmente o verticalmente lontane dal corpo

Fuori della propria area di rigore, il portiere è soggetto alle stesse restrizioni degli altri calciatori per quanto riguarda il contatto tra pallone e mani/braccia. Se il portiere tocca il pallone con le mani/braccia all'interno della propria area di rigore, quando ciò non è consentito, verrà assegnato un calcio di punizione indiretto, ma non sarà assunto alcun provvedimento disciplinare.

2. CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO

Un calcio di punizione indiretto è assegnato se un calciatore:

- gioca in modo pericoloso (come definito qui di seguito);
- ostacola la progressione di un avversario senza che ci sia contatto fisico;
- protesta, usa un linguaggio e/o dei gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi o compie altre infrazioni verbali;
- impedisce al portiere di liberarsi del pallone che ha tra le mani oppure calcia o tenta di calciare il pallone quando il portiere è in procinto di spossarsene o lanciarlo;
- commette qualunque altra infrazione, non menzionata nelle Regole del Calcio a Cinque, per la quale il gioco viene interrotto per ammonire o espellere un calciatore.

Un calcio di punizione indiretto è parimenti accordato se un portiere commette una delle seguenti infrazioni:

- controlla il pallone con le mani o con i piedi nella propria metà del rettangolo di

gioco per più di quattro secondi

- dopo aver giocato il pallone, in qualsiasi punto del rettangolo di gioco, lo tocca di nuovo nella propria metà del rettangolo di gioco, dopo che gli è stato passato volontariamente da un compagno di squadra senza che sia stato toccato o giocato da un avversario
- tocca il pallone con le mani o con le braccia all'interno della propria area di rigore dopo che gli è stato volontariamente passato con i piedi da un compagno di squadra
- tocca il pallone con le mani o con le braccia all'interno della propria area di rigore dopo averlo ricevuto direttamente da una rimessa laterale eseguita da un compagno di squadra
- laddove ciò sia vietato dalle Regole della competizione, lancia il pallone oltre la linea mediana, (il calcio di punizione deve essere eseguito dal punto in cui il pallone ha oltrepassato la linea mediana).

Si considera che un portiere abbia il controllo del pallone quando:

- il pallone è tra le sue mani o tra la mano e una superficie qualsiasi (ad esempio: il rettangolo di gioco, il proprio corpo) o toccandolo con qualsiasi parte delle braccia o delle mani:
- tiene il pallone sulla mano aperta
- fa rimbalzare il pallone sul rettangolo di gioco o lo lancia in aria.

Giocare in modo pericoloso

Per “giocare in modo pericoloso” si intende una qualsiasi azione di un calciatore che, nel tentativo di giocare il pallone, mette in pericolo l'incolumità di qualcuno (incluso sé stesso) o impedisce ad un avversario vicino di giocare il pallone per timore di infortunarsi.

Una sforciciata o una rovesciata sono permesse purché, a giudizio degli arbitri, non costituiscano pericolo per un avversario.

Regola 12 | 96

Ostacolare la progressione di un avversario senza contatto

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

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

Un calciatore può proteggere il pallone interponendosi tra un avversario e il pallone stesso, se quest’ultimo è a distanza di gioco e l’avversario non è tenuto lontano 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.

Bloccare un avversario

Il “blocco” di un avversario può essere considerato una tattica legittima nel Calcio a Cinque, a condizione che il calciatore che blocca l’avversario sia fermo al momento del contatto e non causi deliberatamente un contatto muovendosi o estendendo il proprio corpo sulla traiettoria dell’avversario, e l’avversario abbia l’opportunità di eludere il blocco stesso. Un blocco può essere effettuato contro un avversario sia che abbia o non abbia il possesso del pallone.

3. PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

Gli arbitri hanno l’autorità di assumere provvedimenti disciplinari dal momento in cui entrano sul rettangolo di gioco per il sopralluogo pre-gara fino al momento in cui lo abbandonano, dopo la fine della gara (compresi i tiri di rigore).

Se, prima di entrare sul rettangolo di gioco per l’inizio della gara, un calciatore o un dirigente commette un’infrazione da espulsione, gli arbitri hanno l’autorità di inibire al calciatore o al dirigente di prendere parte alla gara; gli arbitri riporteranno ogni altra scorrettezza nel rapporto di gara.

Un calciatore o un dirigente che si trova sul rettangolo di gioco o al di fuori dello stesso e commette un’infrazione contro qualsiasi altra persona o contro le Regole

del Gioco del Calcio a Cinque, deve essere sanzionato in base all'infrazione commessa.

Il cartellino giallo è utilizzato per comunicare un'ammonizione e il cartellino rosso è utilizzato per comunicare un'espulsione.

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

Regola 12 | 97

CALCIATORI TITOLARI E DI RISERVA

Ritardare la ripresa del gioco per mostrare un cartellino

Una volta che gli arbitri hanno deciso di ammonire o espellere un calciatore, il gioco non dovrà essere ripreso fino a che il provvedimento non sia stato notificato.

Vantaggio

Se gli arbitri applicano il vantaggio per un'infrazione per la quale un'ammonizione o un'espulsione sarebbe stata comminata se avessero interrotto il gioco, questa ammonizione o espulsione deve essere notificata alla prima interruzione di gioco, tranne per il tentativo non riuscito di negare un'evidente opportunità di segnare una rete, nel qual caso il calciatore sarà ammonito per comportamento antisportivo anziché essere espulso.

Il vantaggio non deve essere applicato in situazioni concernenti un grave fallo di gioco, una condotta violenta o un'infrazione che comporta una seconda ammonizione o il sesto (o successivi) falli cumulativi, a meno che ci sia una chiara opportunità di segnare una rete. In questo caso, gli arbitri dovranno espellere il calciatore alla prima interruzione di gioco. Se, però, il calciatore gioca il pallone o contrasta/interferisce con un avversario, gli arbitri interromperanno il gioco, espelleranno il calciatore e riprenderanno il gioco con un calcio di punizione indiretto, a meno che il calciatore commetta un'infrazione più grave.

Se viene applicato il vantaggio e, dopo che è stata segnata una rete, viene comminata una seconda ammonizione o una espulsione diretta, la squadra sanzionata continuerà con lo stesso numero di calciatori, con un calciatore che sostituirà il calciatore espulso. Se non viene segnata una rete, la squadra

continuerà con un calciatore in meno.

Se un difendente inizia a trattenere un attaccante fuori dell'area di rigore e prosegue a trattenerlo all'interno di questa, gli arbitri devono assegnare un calcio di rigore.

Infrazioni passibili di ammonizione

Un calciatore deve essere ammonito se:

- ritarda la ripresa del gioco;
- protesta con parole e gesti;
- entra o rientra sul rettangolo di gioco senza la preventiva autorizzazione degli arbitri o infrange la procedura della sostituzione;
- non rispetta la distanza prescritta quando il gioco viene ripreso con un calcio d'angolo, un calcio di punizione o una rimessa dalla linea laterale;
- infrange ripetutamente le regole del gioco (non è definito un numero specifico di infrazioni che definiscono la "ripetitività")
- è colpevole di comportamento antisportivo.

Un calciatore di riserva deve essere ammonito se:

- ritarda la ripresa del gioco;
- protesta con parole o gesti;
- entra sul rettangolo di gioco infrangendo la procedura della sostituzione;
- è colpevole di comportamento antisportivo.

Laddove vengano commesse due distinte infrazioni da ammonizione (anche in rapida successione), devono essere sanzionate con due ammonizioni, ad esempio se un calciatore non entra sul rettangolo di gioco dall'area delle sostituzioni e commette un contrasto imprudente o interrompe un attacco promettente con un fallo/fallo di mano, ecc.

Ammonizioni per comportamento antisportivo

Ci sono differenti circostanze nelle quali un calciatore deve essere ammonito per comportamento antisportivo, compreso se:

- tenta di ingannare gli arbitri, ad esempio fingendo un infortunio o di aver subito un fallo (simulazione);

- commette in modo imprudente una delle infrazioni sanzionabili con un calcio di punizione diretto;
- tocca deliberatamente il pallone con le mani per interferire o interrompere una promettente azione d'attacco;
- commette un fallo che interferisce o interrompe una promettente azione d'attacco, eccetto il caso in cui gli arbitri assegnano un calcio di rigore per un'infrazione derivante da un tentativo di giocare il pallone;
- nega ad un avversario un'evidente opportunità di segnare una rete con un'infrazione derivante da un tentativo di giocare il pallone e gli arbitri assegnano un calcio di rigore;
- tocca intenzionalmente il pallone con la mano nel tentativo (indipendentemente che abbia successo o no) di segnare una rete o nel tentativo senza successo di evitare la segnatura di una rete;
- traccia dei segni non autorizzati sul rettangolo di gioco;
- mentre sta uscendo dal rettangolo di gioco, dopo aver ricevuto questa indicazione dagli arbitri, gioca il pallone;
- mostra una mancanza di rispetto nei riguardi dello spirito del gioco;
- usa intenzionalmente un espediente per passare il pallone (anche da calcio di punizione) al proprio portiere con la testa, il torace, il ginocchio, ecc. con lo scopo di aggirare la Regola;
- distrae verbalmente un avversario durante il gioco;
- sposta deliberatamente o ribalta la porta (senza negare alla squadra avversaria una rete o un'opportunità di segnare una rete)

Tentare di ingannare un avversario Trattenerne il pallone

Festeggiamenti di una rete

I calciatori possono festeggiare la segnatura di una rete, ma tale festeggiamento non deve essere eccessivo; i festeggiamenti con coreografie non devono essere incoraggiati e non devono causare eccessiva perdita di tempo.

Uscire dal rettangolo di gioco per festeggiare una rete non è di per sé un'infrazione passibile di ammonizione, ma i calciatori devono ritornare sul

rettangolo di gioco il più rapidamente possibile.

Un calciatore deve essere ammonito, anche se la rete non viene convalidata, se:

- si avvicina agli spettatori in un modo che causa problemi di sicurezza e/o di incolumità
- fa gesti o agisce in un modo provocatorio o derisorio
- si copre la testa o il volto con una maschera o altro oggetto simile
- si toglie la maglia o copre la testa con la maglia

Infrazioni passibili di espulsione

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

- nega alla squadra avversaria la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete, con un fallo di mano (eccetto il portiere all'interno della propria area di rigore) o muovendo o ribaltando la porta (impedendo in tal modo al pallone di superare la linea di porta)
- nega la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete (se la porta non è presidiata dal portiere difendente) ad un avversario il cui movimento complessivo è verso la porta, commettendo un'infrazione punibile con un calcio di punizione (a meno che non si verifichi quanto sotto riportato)
- è colpevole di un grave fallo di gioco
- morde o sputa a qualcuno
- è colpevole di condotta violenta
- usa un linguaggio o fa dei gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi
- riceve una seconda ammonizione nella medesima gara

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

Negare la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete (D.O.G.S.O.)

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, 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 gli arbitri assegnano un calcio di rigore, il calciatore colpevole dovrà essere ammonito se l'infrazione deriva da un tentativo di giocare il pallone; in tutte le altre circostanze (ad esempio: trattenere, spingere, tirare, mancanza di possibilità di giocare il pallone, ecc.) il calciatore colpevole dovrà essere espulso.

Un calciatore titolare o di riserva o un dirigente, che entra sul rettangolo di gioco senza la necessaria autorizzazione degli arbitri, o in violazione della procedura della sostituzione ed interferisce con il gioco, commettendo un'infrazione che nega alla squadra avversaria la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete, è colpevole di un'infrazione da espulsione.

I seguenti criteri devono essere presi in considerazione nel determinare se si tratta di una situazione di DOGSO:

- La distanza tra il punto in cui è stata commessa l'infrazione e la porta
- La direzione generale dell'azione di gioco
- La probabilità di mantenere o guadagnare il controllo del pallone
- La posizione, ed il numero dei calciatori di movimento difendenti, e del portiere
- Se la porta è presidiata oppure meno

Se un portiere si trova proprio davanti alla propria porta a difesa di essa, si considera che non possa essere commessa un'infrazione di DOGSO, anche se la situazione di gioco soddisfa gli altri criteri per la DOGSO.

Se un portiere commette un'infrazione che nega alla squadra avversaria un'evidente opportunità di segnare una rete, oppure nega alla squadra avversaria una rete o un'evidente opportunità di segnarla toccando il pallone con le mani fuori dall'area di rigore quando la sua porta è incustodita o presidiata solo da un calciatore difendente di movimento, che si trova dietro il portiere, il portiere è considerato colpevole di un'infrazione di DOGSO.

Se il numero dei calciatori della squadra attaccante è maggiore del numero di calciatori della squadra difendente (eccetto il portiere) a difesa della porta, questa sarà considerata una situazione di DOGSO.

Grave fallo di gioco

Un tackle o un contrasto che mette in pericolo l'incolumità di un avversario o è commesso con vigoria sproporzionata o brutalità deve essere sanzionato 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 o che metta in pericolo l'incolumità di un avversario, si rende colpevole di un grave fallo di gioco.

Condotta violenta

Un calciatore si rende colpevole di condotta violenta quando usa o tenta di usare vigoria sproporzionata o brutalità contro un avversario in mancanza di contesa per il pallone, o contro qualsiasi altra persona, a prescindere dal fatto che si concretizzi o no un contatto.

La condotta violenta si può verificare sul rettangolo 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 ci sia una chiara opportunità di segnare una rete. In quest'ultimo caso gli arbitri dovranno espellere il calciatore reo di condotta violenta alla prima interruzione di gioco.

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 o di riserva che si rende colpevole di condotta violenta deve essere espulso.

DIRIGENTI (allenatori, medici, fisioterapisti,...)

Laddove un'infrazione venga commessa e il colpevole non possa essere individuato, il primo allenatore della squadra, presente nell'area tecnica riceverà il provvedimento.

Richiamo ufficiale

Le seguenti infrazioni devono di solito comportare un richiamo ufficiale; infrazioni ripetute o plateali devono essere sanzionate con un'ammonizione o un'espulsione:

- entrare sul rettangolo di gioco in modo rispettoso/non aggressivo né provocatorio
- non cooperare con un ufficiale di gara, ad esempio ignorare una richiesta/istruzione da un assistente
- lieve dissenso (con parole o gesti) nei confronti di una decisione
- uscire occasionalmente dall'area tecnica senza commettere un'altra infrazione

Ammonizione

Le infrazioni da parte dei dirigenti passibili di ammonizione includono (ma non sono limitate a):

- non rispettare chiaramente/ripetutamente i confini della propria area tecnica
- ritardare la ripresa di gioco della propria squadra
- entrare intenzionalmente nell'area tecnica avversaria (in modo non aggressivo né provocatorio)
- dissentire con parole o gesti compreso:
 - o lanciare/calciare bottigliette o altri oggetti
 - o gesticolare mostrando chiara mancanza di rispetto per gli ufficiali di gara (ad esempio applausi sarcastici)
- gesticolare eccessivamente/ripetutamente per richiedere un cartellino rosso o giallo
- gesticolare o agire in modo provocatorio
- tenere un continuo comportamento inaccettabile (comprese ripetute infrazioni passibili di richiamo)
- mostrare una mancanza di rispetto per il gioco

Espulsione

Le infrazioni passibili di espulsione includono (ma non sono limitate a):

- ritardare la ripresa di gioco della squadra avversaria, ad esempio trattenendo il pallone, calciandolo lontano, ostacolando il movimento di un calciatore

- uscire intenzionalmente dall'area tecnica per
 - o mostrare dissenso o protestare nei confronti di un ufficiale di gara
 - o comportarsi in modo provocatorio
- entrare nell'area tecnica avversaria in modo aggressivo o provocatorio
- lanciare/calciaare intenzionalmente un oggetto nel rettangolo di gioco
- entrare sul rettangolo di gioco per
 - o affrontare un ufficiale di gara (compreso alla fine del primo o del secondo periodo di gioco)
 - o interferire con il gioco, con un calciatore avversario o con un ufficiale di gara
- tenere un comportamento aggressivo (compreso sputare o mordere) nei confronti di qualsiasi altra persona
- ricevere una seconda ammonizione nella stessa gara
- usare un linguaggio o fare dei gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi
- comportarsi in modo non appropriato come conseguenza dell'uso di strumenti di comunicazione/elettronici o utilizzare strumenti di comunicazione/elettronici non autorizzati
- condotta violenta

Infrazioni relative al lancio di un oggetto (o del pallone)

In tutti i casi, gli arbitri assumono il provvedimento

disciplinare appropriato:

- imprudenza, ammonisce il colpevole per comportamento antisportivo
- vigoria sproporzionata, espelle il colpevole per condotta violenta

4. RIPRESA DI GIOCO DOPO FALLI E SCORRETTEZZE

Se il pallone non è in gioco, il gioco sarà ripreso secondo la decisione precedente.

Le seguenti riprese di gioco si applicano se il pallone è in gioco e un calciatore (titolare) commette un'infrazione fisica all'interno del rettangolo di gioco contro:

- un avversario – calcio di punizione indiretto, diretto o di rigore
- un compagno, un calciatore di riserva o espulso, un dirigente o un ufficiale

di gara – calcio di punizione diretto o di rigore

- un'altra persona – rimessa dell'arbitro

Tutte le infrazioni verbali sono sanzionate con un calcio di punizione indiretto.

Se quando il pallone è in gioco:

- un calciatore (titolare) commette fuori del rettangolo di gioco un'infrazione contro un ufficiale di gara o un calciatore avversario titolare o di riserva o espulso, o un dirigente;

oppure

- un calciatore di riserva sostituito o espulso, o un dirigente commette fuori del rettangolo di gioco un'infrazione contro, o interferisce con, un calciatore avversario o un ufficiale di gara;

il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione eseguito dalla linea perimetrale nel punto più vicino a quello in cui è accaduta l'infrazione/interferenza; sarà assegnato un calcio di rigore se è un'infrazione punibile con un calcio di punizione diretto e il punto più vicino si trova sulla parte della linea di porta che appartiene all'area di rigore della squadra del calciatore colpevole.

Se un'infrazione viene commessa fuori del rettangolo di gioco da un calciatore titolare contro un calciatore titolare o di riserva o un dirigente della propria squadra, il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto sulla linea perimetrale più vicina al punto in cui si è verificata l'infrazione.

Se un calciatore tocca il pallone con un oggetto (scarpa, parastinchi, ecc.) tenuto in mano, il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione diretto (o calcio di rigore).

Se un calciatore titolare, che è all'interno o all'esterno del rettangolo di gioco lancia o calcia un oggetto (diverso dal pallone di gara) contro un calciatore avversario titolare, o lancia o calcia un oggetto (compreso il pallone) contro un calciatore di riserva o espulso o un dirigente avversario, o un ufficiale di gara o contro il pallone di gara, il gioco viene ripreso con un calcio di punizione diretto dal punto in cui l'oggetto ha colpito o stava per colpire la persona o il pallone, o con un calcio di rigore, se tale punto è all'interno dell'area di rigore del calciatore colpevole. Se questa posizione è fuori del rettangolo di gioco il calcio di punizione

verrà eseguito dal punto più vicino sulla linea perimetrale; sarà assegnato un calcio di rigore se il punto più vicino sulla linea perimetrale si trova sulla parte della linea di porta che appartiene all'area di rigore della squadra del calciatore colpevole.

Se un calciatore di riserva o espulso, un calciatore titolare temporaneamente fuori dal rettangolo di gioco o un dirigente lancia o calcia un oggetto sul rettangolo di gioco e interferisce con il gioco, con un avversario o con un ufficiale di gara, il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione diretto dal punto in cui l'oggetto ha interferito con il gioco o ha colpito o stava per colpire l'avversario, l'ufficiale di gara o il pallone (o con un calcio di rigore se questo è all'interno dell'area di rigore del colpevole).

1. TIPI DI CALCI DI PUNIZIONE

I calci di punizione diretti e indiretti vengono assegnati alla squadra avversaria di un calciatore titolare, di riserva o espulso, o di un dirigente colpevole di un'infrazione.

Il conteggio dei quattro secondi deve essere segnalato in maniera evidente da uno degli arbitri durante l'esecuzione di un calcio di punizione diretto o indiretto.

L'indicazione del calcio di punizione indiretto

Gli arbitri indicano un calcio di punizione indiretto sollevando un braccio al di sopra della testa e mantenendolo in questa posizione durante l'esecuzione e fino a che il pallone non tocchi un altro calciatore o cessi di essere in gioco.

Un calcio di punizione indiretto deve essere ripetuto se gli arbitri omettono di effettuare tale segnalazione e il pallone viene calciato direttamente in porta.

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 indiretto è calciato direttamente nella porta avversaria, verrà assegnata una rimessa dal fondo alla squadra avversaria (a meno che gli arbitri omettano di effettuare il segnale previsto per il calcio di punizione indiretto).
- Se un calcio di punizione diretto o indiretto è calciato direttamente nella propria

porta, viene assegnato un calcio d'angolo.

2. PROCEDURA

Tutti i calci di punizione vengono eseguiti:

- entro quattro secondi;

- dal punto in cui viene commessa l'infrazione, tranne:

-un calcio di punizione a favore della squadra difendente, all'interno della propria area di rigore, che può essere eseguito da un punto qualsiasi di detta area;

-un calcio di punizione indiretto, per una infrazione commessa all'interno dell'area di rigore (dalla squadra difendente) o per una infrazione sanzionata (alla squadra difendente) quando il gioco è stato interrotto con il pallone all'interno dell'area di rigore, che verrà eseguito sulla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello dove l'infrazione è stata commessa o dove il pallone si trovava, seguendo la linea immaginaria parallela alla linea laterale.

- calci di punizione per infrazioni commesse da un calciatore che entra, rientra o abbandona il rettangolo di gioco senza autorizzazione, che verranno eseguiti nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che lo stesso non sia stato interrotto con il pallone all'interno dell'area di rigore, nel qual caso il calcio di punizione sarà eseguito sulla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello dove si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, seguendo la linea immaginaria parallela alla linea laterale (vedi l'immagine sopra).

In ogni caso, se il calciatore commette un'infrazione al di fuori del rettangolo di gioco, il gioco riprenderà con un calcio di punizione sulla linea perimetrale più vicina al punto dove l'infrazione è stata commessa; viene assegnato un calcio di rigore se questa è una infrazione punibile con un calcio di punizione diretto e il punto della linea perimetrale più vicino si trova sulla parte della linea di porta appartenente all'area di rigore di colui che ha commesso l'infrazione.

- che le regole stabiliscano una diversa posizione.

Il pallone

- deve essere fermo e chi lo calcia non deve toccarlo di nuovo prima che sia stato

toccato da un altro calciatore;

- è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente;

Finché il pallone non è in gioco, tutti gli avversari devono rimanere:

- ad almeno 5 m dal pallone;
- all'esterno dell'area di rigore per i calci di punizione che sono eseguiti all'interno dell'area di rigore avversaria.

Laddove due o più calciatori della squadra difendente formino una "barriera", tutti i calciatori della squadra attaccante devono rimanere ad almeno un metro dalla "barriera" fino a che il pallone non sia in gioco.

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.

Se un calciatore, mentre sta eseguendo correttamente un calcio di punizione, calcia intenzionalmente il pallone contro un avversario al fine di poterlo rigiocare, ma non lo fa in modo negligente, imprudente o usando vigoria sproporzionata, gli arbitri consentiranno che il gioco prosegua.

3. INFRAZIONI E SANZIONI

Se, quando un calcio di punizione viene eseguito, un avversario è più vicino al pallone rispetto alla distanza prescritta, il calcio di punizione deve essere ripetuto, salvo che possa essere applicato il vantaggio; se, però, un calciatore esegue rapidamente un calcio di punizione ed un avversario che si trova a meno di 5 m dal pallone lo intercetta, gli arbitri consentiranno che il gioco prosegua. Tuttavia, un avversario che intenzionalmente impedisce di eseguire rapidamente un calcio di punizione, dovrà essere ammonito per aver ritardato la ripresa di gioco.

Se, quando un calcio di punizione viene eseguito, un calciatore della squadra attaccante si trova a meno di un metro dalla "barriera" formata da due o più calciatori della squadra difendente, verrà assegnato un calcio di punizione indiretto.

Se, quando un calcio di punizione viene eseguito da una squadra all'interno della

propria area di rigore, un avversario si trova ancora all'interno di essa perché non ha avuto il tempo di uscirne, gli arbitri consentiranno che il gioco prosegua.

Se un avversario che si trova nell'area di rigore, quando il calcio di punizione viene eseguito, o che entra in area di rigore, prima che il pallone sia in gioco, tocca o contende il pallone prima che sia in gioco, il calcio di punizione dovrà essere ripetuto.

Se, dopo che il pallone è in gioco, colui che ha eseguito il calcio di punizione tocca il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, sarà assegnato un calcio di punizione indiretto; se, però, commette un fallo di mano:

- sarà assegnato un calcio di punizione diretto;
- sarà assegnato un calcio di rigore, se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore della squadra del calciatore che ha eseguito il calcio di punizione, salvo che si tratti del portiere, nel qual caso sarà assegnato un calcio di punizione indiretto.

Se un calcio di punizione non viene eseguito entro i quattro secondi, viene assegnato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria nel punto dove il calcio di punizione doveva essere eseguito, tranne nel caso in cui una squadra commetta l'infrazione all'interno della propria area di rigore; in questo caso il calcio di punizione indiretto sarà assegnato alla squadra avversaria sulla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quella in cui l'infrazione è stata commessa, seguendo la linea immaginaria parallela alla linea laterale

4. FALLI CUMULATIVI

- I falli cumulativi sono quelli puniti con un calcio di punizione diretto o di rigore elencati nella Regola 12.
- I falli cumulativi commessi da ciascuna delle due squadre durante ogni periodo di gioco saranno registrati nel rapporto di gara.
- 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 negata la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete.

- Se applicano il vantaggio, gli arbitri dovranno, non appena il pallone non è più in gioco, utilizzare i segnali obbligatori per indicare, al cronometrista e al terzo arbitro, che è stato commesso un fallo cumulativo.
- Se vengono disputati i tempi supplementari, i falli accumulati nel secondo periodo di gioco regolamentare rimangono validi ai fini del conteggio.

5. CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO A PARTIRE DAL SESTO

FALLO CUMULATIVO DI CIASCUNA SQUADRA PER CIASCUN

PERIODO DI GIOCO (TIRO LIBERO)

Un tiro libero viene assegnato a partire dal sesto fallo cumulativo e per tutti i successivi falli commessi dalla stessa squadra in ogni periodo di gioco. In ogni caso, se il sesto fallo o i successivi falli cumulativi sono commessi all'interno della propria area di rigore, verrà invece assegnato un calcio di rigore.

Una rete può essere segnata direttamente da tiro libero e il calciatore che lo esegue deve calciare con l'intenzione di segnare una rete.

I calciatori della squadra difendente non possono formare la barriera a difesa del tiro libero.

Procedura

- Il pallone deve essere posizionato sul punto del tiro libero o nel punto dove è stata commessa l'infrazione (purché si trovi tra la linea di porta della squadra difendente e la linea immaginaria che passa dal punto del tiro libero parallela alla linea di porta e al di fuori dell'area di rigore).
- Se il fallo viene commesso all'interno di questa zona, il calciatore può scegliere indifferentemente di eseguire il tiro libero dal punto del tiro libero o dal punto in cui è stato commesso il fallo.
- I pali, la traversa e la rete della porta non devono essere mossi.
- Il calciatore che esegue il tiro libero deve essere chiaramente identificato.
- Il portiere difendente deve essere ad una distanza minima di 5 m dal pallone finché questo non è stato calciato.
- I calciatori, tranne colui che esegue il tiro libero, devono essere:
 - all'interno del rettangolo di gioco;

- ad almeno 5 m dal pallone;
- dietro il pallone;
- fuori dall'area di rigore.
- Dopo che i calciatori hanno preso posizione in conformità con questa Regola, gli arbitri emetteranno il fischio per l'esecuzione del tiro libero.
- Il calciatore che esegue il tiro libero deve calciare il pallone verso la porta avversaria con l'intenzione di segnare direttamente una rete; è consentita l'esecuzione con un colpo di tacca a condizione che il pallone si muova verso la porta avversaria e vi è l'intenzione di segnare direttamente una rete.
- Il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente.
- Il calciatore che ha eseguito il tiro libero non può toccare di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore.
- Se un tiro libero viene assegnato quando un periodo di gioco sta per concludersi, questo sarà considerato terminato quando il tiro libero è stato completato. Il tiro libero si considera completato quando, dopo che il pallone è in gioco, si verifica una delle seguenti situazioni:
 - Il pallone si ferma o esce dal rettangolo di gioco;
 - Il pallone viene giocato da qualsiasi calciatore (incluso colui che ha eseguito il tiro libero) ad eccezione del portiere difendente;
 - Gli arbitri fermano il gioco per una infrazione commessa da colui che esegue il tiro libero o da un suo compagno di squadra.
- Se un calciatore della squadra difendente (incluso il portiere) commette una infrazione ed il tiro libero viene sbagliato/parato, il tiro libero deve essere ripetuto.

Infrazioni e sanzioni

- Una volta che gli arbitri hanno autorizzato l'esecuzione del tiro libero, con l'apposito segnale, questo deve essere eseguito entro quattro secondi. Se il tiro libero non viene eseguito entro quattro secondi, un calcio di punizione indiretto è assegnato alla squadra avversaria nel punto in cui il tiro libero doveva essere eseguito.
- Se, prima che il pallone sia in gioco, si verifica una delle seguenti situazioni:

Il calciatore che esegue il tiro o un suo compagno commette una infrazione:

Ø Se il pallone entra in rete, il tiro libero deve essere ripetuto;

Ø Se il pallone non entra in rete, gli arbitri fermano il gioco e lo riprendono con un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria.

Fanno eccezione le seguenti infrazioni, per le quali il gioco dovrà essere interrotto e ripreso con un calcio di punizione indiretto indipendentemente dal fatto che la rete venga segnata o meno:

Ø Un tiro libero non è calciato verso la porta avversaria e con l'intenzione di segnare direttamente una rete;

Ø Un compagno del calciatore identificato esegue al suo posto il tiro libero; gli arbitri ammoniscono il calciatore che ha eseguito il tiro;

Ø Il calciatore che esegue il tiro libero finge di calciare il pallone dopo che ha completato la rincorsa (fintare durante la rincorsa è permesso); gli arbitri ammoniscono il calciatore.

Il portiere difendente o un suo compagno commettono una infrazione:

o Se il pallone entra in rete, la rete viene convalidata;

o Se il pallone non entra in rete, il tiro libero deve essere ripetuto ed il calciatore reo dell'infrazione deve essere ammonito.

Un calciatore di entrambe le squadre commette una infrazione, il tiro libero deve essere ripetuto, a meno che un calciatore commetta una infrazione più grave (es. finta irregolare); se il portiere difendente e colui che esegue il tiro libero, commettono contemporaneamente una infrazione:

– Se il tiro libero viene sbagliato o parato, deve essere ripetuto ed entrambi i calciatori devono essere ammoniti;

– Se il tiro libero viene segnato, la rete non dovrà essere convalidata, colui che ha eseguito il tiro libero deve essere ammonito ed il gioco riprenderà con un calcio di punizione indiretto a favore della squadra difendente.

Un avversario che ostacola chi esegue il tiro libero dal dirigersi verso il pallone durante l'esecuzione del tiro libero deve essere ammonito, anche se il calciatore reo dell'infrazione rispettava la distanza minima dei 5 m

- Se, dopo che il tiro libero è stato eseguito:

- Il calciatore che lo ha eseguito tocca nuovamente il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

un calcio di punizione indiretto (o diretto in caso di fallo di mano) verrà assegnato alla squadra avversaria.

- Il pallone è toccato da un “corpo estraneo” mentre si muove verso la porta avversaria:

il tiro libero sarà ripetuto, tranne che il pallone non stia entrando in porta e l'interferenza non impedisca al portiere o ad un difendente di giocarlo, nel qual caso la rete sarà convalidata se il pallone entra in porta (anche se c'è contatto con il pallone), a meno che l'interferenza non sia stata causata dalla squadra attaccante.

- Il pallone rimbalza sul rettangolo di gioco dopo che è stato respinto dal portiere, dai pali o dalla traversa e viene poi toccato da un “corpo estraneo”:

- ∅ gli arbitri interromperanno il gioco;

- ∅ il gioco verrà ripreso con una rimessa degli arbitri nel punto in cui si trovava il pallone al momento del contatto;

IL CALCIO DI RIGORE

Un calcio di rigore viene assegnato se un calciatore commette una delle infrazioni punibili con un calcio di punizione diretto, all'interno della propria area di rigore o fuori dal rettangolo di gioco, secondo quanto previsto nelle Regole 12.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rigore.

1. PROCEDURA

Il pallone deve essere fermo sul punto del calcio di rigore e i pali della porta, la traversa e la rete della porta non devono essere mossi.

Il calciatore incaricato di eseguire il calcio di rigore deve essere chiaramente identificato. Il portiere difendente deve rimanere sulla linea di porta, tra i pali, senza toccare la traversa, i pali o la rete della porta, facendo fronte a chi esegue il tiro, fino a quando il pallone non sia stato calciato.

Tutti i calciatori, tranne l'incaricato del tiro e il portiere, devono posizionarsi:

- sul rettangolo di gioco;
- ad almeno 5 m dal punto del calcio di rigore;
- dietro il punto del calcio di rigore;
- fuori dell'area di rigore.

Dopo che i calciatori hanno preso posizione in conformità con questa Regola, uno degli arbitri emette il fischio per l'esecuzione del calcio di rigore.

Il calciatore che esegue il calcio di rigore deve calciare il pallone in avanti; è consentita l'esecuzione con un colpo di tacco purché il pallone si muova in avanti.

Quando il pallone viene calciato, il portiere difendente deve avere almeno parte di un piede che tocca la linea di porta o che sia in linea con essa.

Il pallone è in gioco quando viene calciato in avanti e si muove chiaramente.

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

Se un calcio di rigore viene assegnato quando un periodo di gioco sta per terminare, il periodo verrà considerato concluso una volta completato il calcio di rigore.

Il tiro è considerato completato quando, dopo che il pallone è in gioco, si verifici una delle seguenti condizioni:

- il pallone cessa di muoversi o esce dal rettangolo di gioco;
- il pallone è giocato da qualsiasi calciatore (incluso colui che ha eseguito il tiro) diverso dal portiere difendente;
- gli arbitri interrompono il gioco per un'infrazione commessa dal calciatore che ha eseguito il tiro o da un altro calciatore appartenente alla squadra che ha eseguito il tiro.

Se un calciatore della squadra difendente (incluso il portiere) commette un'infrazione e la rete non viene segnata, il calcio di rigore sarà ripetuto.

2. INFRAZIONI E SANZIONI

Una volta che gli arbitri hanno emesso il fischio per l'esecuzione di un calcio di rigore, il tiro deve essere eseguito; se non viene eseguito, uno degli arbitri può assumere provvedimenti disciplinari prima di emettere il nuovo fischio per

l'esecuzione del calcio di rigore.

Se, prima che il pallone sia in gioco, si verifica una delle seguenti situazioni:

- il calciatore che esegue il calcio di rigore o un suo compagno commettono un'infrazione:

Ø se il pallone entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto

Ø se il pallone non entra in porta, gli arbitri dovranno interrompere il gioco e assegnare un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria;

fanno eccezione le seguenti infrazioni, per le quali il gioco dovrà essere interrotto e ripreso con un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria, indipendentemente dal fatto che la rete venga segnata o no:

Ø un calcio di rigore viene calciato all'indietro;

Ø un compagno del calciatore identificato esegue il calcio di rigore; gli arbitri ammoniscono il calciatore che ha eseguito il tiro;

Ø una volta che il calciatore ha completato la rincorsa fa finta di calciare il pallone; gli arbitri ammoniscono il calciatore (è consentito, però, fare una finta durante la rincorsa).

- il portiere o un suo compagno commettono un'infrazione:

Ø se il pallone entra in porta, la rete dovrà essere convalidata;

Ø se il pallone non entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto ed il reo verrà ammonito.

- uno o più calciatori di ciascuna squadra commettono un'infrazione, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto, a meno che un calciatore commetta un'infrazione più grave (ad esempio, fa una finta irregolare); nel caso in cui sia il portiere, sia chi esegue il tiro commettono un'infrazione allo stesso tempo:

Ø se la rete non viene segnata, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto ed entrambi i calciatori ammoniti;

Ø se la rete viene segnata, non dovrà essere convalidata, colui che ha eseguito il tiro verrà ammonito ed il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto per la squadra difendente.

Un avversario che impedisce al calciatore incaricato del tiro di muoversi verso il

pallone quando deve essere eseguito un calcio di rigore deve essere ammonito, anche se l'autore dell'infrazione stava rispettando la distanza minima di 5 m

Se, dopo l'esecuzione del calcio di rigore:

- chi lo ha eseguito tocca il pallone di nuovo, prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore;

∅ sarà assegnato un calcio di punizione indiretto (o diretto, in caso di fallo di mano) alla squadra avversaria;

- il pallone viene toccato da un "corpo estraneo" mentre si muove in avanti:

∅ il calcio di rigore dovrà essere ripetuto tranne che il pallone non stia entrando in porta e l'interferenza non impedisca al portiere o ad un difendente di giocarlo, nel qual caso la rete sarà convalidata se il pallone entra in porta (anche se c'è contatto con il pallone), a meno che l'interferenza non sia stata causata dalla squadra attaccante;

- il pallone rimbalza sul rettangolo di gioco, dopo essere stato respinto dal portiere o dai pali o dalla traversa e viene poi toccato da un "corpo estraneo":

∅ gli arbitri interromperanno il gioco;

∅ il gioco verrà ripreso con una rimessa degli arbitri nel punto in cui si trovava il pallone al momento del contatto.

LA RIMESSA LATERALE

Una rimessa dalla linea laterale viene assegnata 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, o quando il pallone colpisce il soffitto mentre è in gioco.

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

- se il pallone entra nella porta avversaria, sarà assegnato una rimessa dal fondo;
- se il pallone entra nella porta di chi ha eseguito la rimessa dalla linea laterale, sarà assegnato un calcio d'angolo.

1. PROCEDURA

Al momento di calciare il pallone:

- il pallone deve essere fermo sul punto della linea laterale dove è uscito dal

rettangolo di gioco o sul punto più vicino a quello dove ha toccato il soffitto;

- tutti gli avversari devono stare ad almeno 5 m dal punto in cui la rimessa laterale deve essere eseguita.

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

La rimessa dalla linea laterale deve essere eseguita entro quattro secondi dal momento in cui la squadra è pronta ad eseguirla o da quando l'arbitro segnala che la squadra è pronta a rimettere il pallone in gioco.

Se il pallone viene calciato e, dopo essere stato in gioco, esce dal rettangolo di gioco dalla medesima linea laterale dove è stata effettuata la rimessa senza che il pallone sia stato toccato da un altro calciatore, la rimessa deve essere ripetuta dalla squadra avversaria nello stesso punto dove quella originaria è stata eseguita.

Se un calciatore, mentre sta eseguendo correttamente una rimessa dalla linea laterale, calcia intenzionalmente il pallone contro un avversario al fine di poterlo rigiocare ma non lo fa in maniera negligente, imprudente, o usando vigoria sproporzionata, gli arbitri lasceranno che il gioco prosegua.

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.

2. INFRAZIONI E SANZIONI

Se, dopo che il pallone è in gioco, colui che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale tocca di nuovo il pallone, prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, sarà assegnato un calcio di punizione indiretto; se, però, commette un fallo di mano:

- sarà assegnato un calcio di punizione diretto;
- sarà assegnato un calcio di rigore, se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore del calciatore che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale, salvo che si tratti del portiere, nel qual caso sarà assegnato un calcio di punizione indiretto.

Un avversario che distrae oppure ostacola scorrettamente il calciatore che esegue una rimessa dalla linea laterale (anche non rispettando la distanza di 5 m dal

punto in cui viene eseguita) deve essere ammonito per comportamento antisportivo e se la rimessa dalla linea laterale è stata eseguita, verrà assegnato un calcio di punizione indiretto.

Per ogni altra infrazione, la rimessa dalla linea laterale dovrà essere assegnata alla squadra avversaria.

LA RIMESSA DAL FONDO

Una rimessa dal fondo viene assegnata 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.

Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dal fondo. Se il pallone entra direttamente nella porta della squadra il cui portiere ha effettuato la rimessa dal fondo, sarà assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria. Se il pallone entra direttamente nella porta della squadra che non ha effettuato la rimessa dal fondo, a questa sarà assegnata una rimessa dal fondo.

1. PROCEDURA

- Il pallone deve essere lanciato o rilasciato dal portiere della squadra difendente da un punto qualsiasi all'interno dell'area di rigore.
- Il pallone è in gioco quando è stato lanciato o rilasciato e si muove chiaramente.
- La rimessa dal fondo deve essere eseguita entro quattro secondi dal momento in cui la squadra è pronta ad eseguirla o da quando l'arbitro segnala che la squadra è pronta a rimettere il pallone in gioco.
- I calciatori avversari devono restare fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia in gioco.

2. INFRAZIONI E SANZIONI

Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere che ha eseguito la rimessa dal fondo lo tocca di nuovo, prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, sarà assegnato un calcio di punizione indiretto; se il portiere commette un fallo di mano:

- sarà assegnato un calcio di punizione diretto;
- sarà assegnato un calcio di punizione indiretto se l'infrazione è commessa all'interno dell'area di rigore.

Se, quando una rimessa dal fondo viene eseguita, uno o più avversari sono all'interno dell'area di rigore perché non hanno avuto tempo di uscire, gli arbitri lasceranno proseguire il gioco. Se un avversario, che si trova nell'area di rigore quando la rimessa dal fondo viene eseguita, o che vi fa ingresso prima che il pallone sia in gioco, tocca o contende il pallone prima che questo sia in gioco, la rimessa dal fondo dovrà essere ripetuta.

Se un calciatore entra nell'area di rigore prima che il pallone sia in gioco e commette o subisce un fallo da un avversario, la rimessa dal fondo verrà ripetuta ed il colpevole potrà essere ammonito o espulso, secondo la natura dell'infrazione. Laddove sia vietato dal Regolamento della competizione, se il portiere lancia il pallone direttamente oltre la linea mediana, sarà assegnato alla squadra avversaria un calcio di punizione indiretto, da eseguirsi dal punto in cui il pallone ha attraversato la linea mediana.

Per ogni altra infrazione, la rimessa dal fondo dovrà essere ripetuta.

IL CALCIO D'ANGOLO

Un calcio d'angolo viene assegnato 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.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo, ma soltanto contro la squadra avversaria; se il pallone entra direttamente nella propria porta sarà assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.

1. PROCEDURA

- Il pallone deve essere posto nell'area d'angolo più vicina al punto in cui il pallone ha oltrepassato la linea di porta.
- Il pallone deve essere fermo e viene calciato da un calciatore della squadra attaccante.
- Il calcio d'angolo deve essere eseguito entro quattro secondi dal momento in cui la squadra è pronta ad eseguirlo o da quando l'arbitro segnala che la squadra è pronta a rimettere il pallone in gioco.
- Il pallone è in gioco quando è calciato e si muove chiaramente; non è

necessario che esca dall'area d'angolo.

- I calciatori della squadra avversaria devono rimanere ad almeno 5 m dall'arco d'angolo fino a quando il pallone non sia in gioco.

2. INFRAZIONI E SANZIONI

Se, dopo che il pallone è in gioco, il calciatore che ha eseguito il calcio d'angolo tocca il pallone di nuovo prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore sarà assegnato un calcio di punizione indiretto; se, però, commette un fallo di mano:

- sarà assegnato un calcio di punizione diretto;
- sarà assegnato un calcio di rigore, se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore del calciatore che ha eseguito il calcio d'angolo, salvo che si tratti del portiere, nel qual caso sarà assegnato un calcio di punizione indiretto.

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 modo negligente, imprudente o usando vigoria sproporzionata, l'arbitro consentirà che il gioco prosegua

INTERPRETAZIONE E RACCOMANDAZIONI

REGOLA 3 – I Calciatori

Se un calciatore che è uscito dal rettangolo di gioco con l'autorizzazione degli arbitri e non è stato sostituito, rientra sullo stesso senza l'autorizzazione degli arbitri, o del terzo arbitro, e in aggiunta commette una nuova infrazione sanzionabile con un'ammonizione, dovrà essere espulso per doppia ammonizione, come ad esempio un calciatore che rientra sul rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri o del terzo arbitro e sgambetta un avversario in modo imprudente. Se questa infrazione sarà commessa con vigoria sproporzionata, il calciatore dovrà essere espulso direttamente.

Se un calciatore oltrepassa accidentalmente una delle linee perimetrali del rettangolo di gioco, non si ritiene che abbia commesso un'infrazione. Se un calciatore esce dal rettangolo di gioco per un movimento che è parte dell'azione di gioco, non si ritiene che abbia commesso un'infrazione.

Calciatori di riserva

Se un calciatore di riserva entra sul rettangolo di gioco infrangendo la procedura della sostituzione o mette la propria squadra nella condizione irregolare di giocare in sovrannumero, gli arbitri, assistiti dagli assistenti arbitrali, dovranno seguire le seguenti indicazioni:

- interromperanno il gioco, ma non immediatamente se il vantaggio può essere applicato;
- lo ammoniranno per comportamento antisportivo se la sua squadra si sarà trovata in sovrannumero o per infrazione alla procedura della sostituzione, se non è stata eseguita correttamente;
- lo espelleranno se nega agli avversari una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete. Il numero dei calciatori della squadra del calciatore colpevole dovrà essere ridotto in accordo con la Regola 3, indipendentemente dal fatto che si sia verificata un'infrazione alla procedura della sostituzione o che la propria squadra abbia giocato con un calciatore in più;
- il calciatore di riserva dovrà uscire dal rettangolo di gioco alla prima interruzione di gioco, se non lo avesse già fatto prima, o per completare la procedura della sostituzione, se l'infrazione fosse stata per questo motivo, o per tornare nell'area tecnica, se la sua squadra si fosse venuta a trovare in sovrannumero;
- se gli arbitri applicano il vantaggio:
 - interromperanno il gioco appena la squadra del calciatore di riserva avrà il possesso del pallone e lo riprenderanno con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco non sia stato interrotto con il pallone all'interno dell'area di rigore.
 - se la squadra del calciatore di riserva commette una infrazione punibile con un calcio di punizione indiretto, diretto o calcio di rigore, devono sanzionare la squadra del calciatore di riserva assegnando la relativa ripresa di gioco alla squadra avversaria. Se necessario, essi adotteranno i provvedimenti disciplinari adeguati all'infrazione commessa;

- se interrompono il gioco perché la squadra avversaria commette un'infrazione o perché il pallone esce dal rettangolo di gioco, dovranno riprenderlo con un calcio di punizione indiretto, in favore della squadra avversaria del calciatore di riserva.

Se necessario, essi adotteranno i provvedimenti disciplinari adeguati all'infrazione commessa;

- Se all'inizio della gara un calciatore di riserva entra sul rettangolo di gioco al posto di un titolare designato e gli arbitri o gli assistenti arbitrali non vengono informati di questo cambiamento:

- gli arbitri consentono al calciatore di riserva di proseguire la gara;

- non viene adottata alcuna sanzione disciplinare nei confronti del calciatore di riserva;

- gli arbitri riporteranno l'accaduto alle autorità competenti nel proprio rapporto di gara;

- Se un calciatore di riserva commette un'infrazione punibile con l'espulsione prima di entrare sul rettangolo di gioco, il numero dei calciatori della propria squadra non sarà ridotto e un altro calciatore di riserva o il calciatore che stava per essere sostituito potrà partecipare al gioco.

Autorizzazione ad uscire dal rettangolo di gioco

In aggiunta alle normali sostituzioni, un calciatore può uscire dal rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri nelle seguenti situazioni:

- per un movimento parte dell'azione di gioco se rientra immediatamente sul rettangolo di gioco, ad esempio per giocare il pallone o per posizionarsi in modo vantaggioso al fine di dribblare un avversario. Tuttavia, non è permesso uscire dal rettangolo di gioco e passare dietro una delle porte per poi rientrare nel rettangolo di gioco, al fine di ingannare gli avversari; se ciò accadesse, gli arbitri interromperanno il gioco (qualora non ci fosse la possibilità di applicare il vantaggio) e lo riprenderanno con un calcio di punizione indiretto. Il calciatore dovrà essere ammonito per essere uscito dal rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri;

- a causa di un infortunio, un calciatore avrà bisogno dell'autorizzazione da parte

degli arbitri per rientrare sul rettangolo di gioco qualora non fosse stato sostituito.

Se presenterà una ferita sanguinante, la perdita di sangue dovrà essere arrestata prima che il calciatore rientri sul rettangolo di gioco e gli arbitri o uno degli altri ufficiali di gara dovranno accertarsi di ciò, prima di autorizzarne il rientro sul rettangolo di gioco;

- per regolarizzare o ripristinare il proprio equipaggiamento. Il calciatore avrà bisogno dell'autorizzazione degli arbitri per rientrare sul rettangolo di gioco qualora non fosse stato sostituito, e gli arbitri, o uno degli altri ufficiali di gara, dovranno verificare il suo equipaggiamento, prima che riprenda a partecipare al gioco.

Mancata autorizzazione ad uscire dal rettangolo di gioco

Se un calciatore esce dal rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri e per ragioni non previste dalle Regole del Gioco del Calcio a Cinque, il cronometrista o il terzo arbitro utilizzeranno il segnale acustico per informare gli arbitri, qualora non potesse essere applicato il vantaggio. Se il gioco sarà interrotto, lo stesso sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria. Se è stato applicato il vantaggio, il cronometrista o il terzo arbitro dovrà utilizzare il segnale acustico alla prima interruzione di gioco. Il calciatore dovrà essere ammonito per essere uscito deliberatamente dal rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri.

Calciatori espulsi

- Se un calciatore commette una infrazione punibile con una seconda ammonizione, ma viene applicato il vantaggio a seguito del quale viene segnata una rete, il calciatore colpevole sarà sanzionato con la seconda ammonizione e quindi espulso prima della ripresa di gioco, ma il numero di calciatori sul rettangolo di gioco non dovrà essere ridotto poiché l'infrazione è stata commessa prima della segnatura della rete; un calciatore di riserva sostituirà il calciatore espulso.
- Se, durante l'intervallo o prima dell'inizio di uno dei tempi supplementari, un calciatore commette un'infrazione passibile di espulsione, la sua squadra comincerà il secondo periodo di gioco o il tempo supplementare con un calciatore in meno sul rettangolo di gioco.

Conteggio dei quattro secondi quando il pallone è in gioco

Ogni volta che il portiere di una squadra è in possesso di un pallone che è in gioco, e il portiere stesso si trova nella propria metà del rettangolo di gioco, uno degli arbitri deve eseguire il conteggio dei quattro secondi visibilmente.