

# Regolamento del gioco del Calcio a 11 OPES Campania 2024/20244

## cat. Calcio a 11



sostituisce integralmente quanto pubblicato nel volume “Regolamenti del gioco del calcio” OPES - edizione 2024 e le disposizioni integrative.

### SOMMARIO

Regola	1	Il terreno di gioco
Regola	2	Il pallone
Regola	3	Numero dei calciatori
Regola	4	Equipaggiamento dei calciatori
Regola	5	L'Arbitro
Regola	6	Durata della gara
Regola	7	Calcio d'inizio e ripresa del gioco
Regola	8	Pallone in gioco e non in gioco
Regola	9	Segnatura di una rete
Regola	10	Falli e scorrettezze
Regola	11	Calci di punizione
Regola	12	Calcio di rigore
Regola	13	Rimessa dalla linea laterale
Regola	14	Calcio di rinvio
Regola	15	Calcio d'angolo
Regola	16	Fair Play - 3° tempo
Regola	17	Distinte e Riconoscimento

## REGOLA 1 IL TERRENO DI GIOCO

### 1) Dimensioni

Il terreno di gioco deve essere un rettangolo piano ed orizzontale della lunghezza di m. 90 (minimo) e della larghezza di m. 45 (minimo). La lunghezza delle linee laterali deve essere, in ogni caso, superiore alla lunghezza delle linee di porta. Sono ammessi adattamenti che non superino il 20% delle dimensioni di riferimento.

### 2) Segnatura

Il terreno di gioco deve essere segnato con linee chiaramente visibili, linee che sono parte integrante delle superfici che esse delimitano. I lati maggiori del rettangolo sono denominati "linee laterali", quelli minori "linee di porta". Tutte le linee devono essere chiaramente visibili ed avere una larghezza massima di cm.12. Il terreno di gioco è diviso in due metà dalla linea mediana". Il centro del terreno di gioco è segnato nel mezzo della linea mediana con un punto visibile del diametro indicativo di cm. 20. Attorno a questo punto è tracciata una circonferenza di m. 6,00 di raggio. È possibile tracciare un segmento di linea di fuori del terreno di gioco a m. 6,00 dall'arco dell'area d'angolo, perpendicolarmente alla linea di porta, per evidenziare la distanza, che gli avversari devono osservare nell'esecuzione di un calcio d'angolo.

### 3) Area di rigore

Attorno alle porte di un campo di calcio, sono presenti 2 zone rettangolari: l'area di rigore e di porta. Tali zone sono delimitate da linee verticali, che nascono da ciascuna linea di porta ed occupano 16,50 m sul terreno di gioco: ad unirle è una riga orizzontale, dalla lunghezza di 40,32 m. Alla distanza di 10,98/11 m dalla porta è segnato un cerchio, chiamato «punto del calcio di rigore» (anche "dischetto").

I falli commessi dentro l'area di rigore, e che comportano normalmente l'assegnazione di un calcio di punizione, vengono sanzionati dall'arbitro con il calcio di rigore. All'esterno dell'area è inoltre tracciato un arco, chiamato "lunetta" con un raggio di 9,15 m dal punto del calcio di rigore.

L'area di porta ("area piccola"), analogamente a quella di rigore, ha 2 linee verticali (distanti 5,50m dalla base dei pali) congiunte da una orizzontale (18,32 m). In tale rettangolo viene posizionata la palla per effettuare il calcio di rinvio.

### 4) Le bandierine

In ciascun vertice del terreno deve essere infissa un'asta non appuntita in alto con bandierina, avente altezza non inferiore a m. 1,50 dal suolo.

### 5) Area d'angolo

Da ciascuno dei vertici del terreno, in cui sono infisse le bandierine d'angolo, all'interno del terreno, deve essere tracciato un quarto di circonferenza avente il raggio di m. 0,50.

### 6) Le porte

Al centro di ciascuna linea di porta devono essere collocate le porte, costituite da due pali verticali, equidistanti dalle bandierine d'angolo e distanti fra loro m 9,00 (misura interna) e riuniti alle loro estremità superiori da una sbarra trasversale il cui bordo inferiore deve risultare m 2,00 dal livello del terreno. La larghezza e lo spessore dei pali e della sbarra trasversale non dovranno essere superiori a 12 cm. I pali della porta e la sbarra trasversale dovranno avere la stessa larghezza. Dietro le porte debbono essere fissate, ai pali, alle sbarre trasversali ed al terreno, delle reti opportunamente tese e sistemate in modo da non disturbare il portiere.

## REGOLA 2 IL PALLONE

### 1) Caratteristiche del pallone

Il pallone deve essere di forma sferica e di **numerazione 5 per tutte le categorie**. L'involucro esterno deve essere di cuoio o di altro materiale approvato. Per la sua confezione non potrà essere utilizzato alcun materiale che possa costituire pericolo per i calciatori. Il pallone deve avere una circonferenza massima di cm. 70 e minima di cm. 68. All'inizio della gara esso deve avere il peso massimo di gr. 450 e minimo di 410; la pressione deve essere pari a 0,6 -1,1 atmosfere, ossia da 600 a 1.100 gr. / cm<sup>2</sup>.

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

### 2) Sostituzione di un pallone difettoso

- a) Se nel corso di una gara, il pallone scoppia o si danneggia, la gara deve essere interrotta e riprenderà con un nuovo pallone, con una rimessa da parte dell'arbitro, nel punto in cui si trovava il pallone nel momento in cui si è reso inutilizzabile. (salvo quanto previsto dalla regola 7).
- b) Se il pallone scoppia o si danneggia quando non è in gioco, prima dell'esecuzione di un calcio d'inizio, di un calcio d'angolo, di un calcio di punizione, di un calcio di rigore o di una rimessa dalla linea laterale, la gara deve essere ripresa in conformità quanto previsto dalle regole del gioco.
- c) Il pallone non può essere sostituito durante la gara senza l'autorizzazione dell'arbitro.

## REGOLA 3 NUMERO DEI CALCIATORI

### 1) Calciatori

Ogni gara è disputata da due squadre composte ciascuna da un massimo di **undici** calciatori uno dei quali giocherà da portiere. Nessuna gara potrà aver luogo se l'una o l'altra squadra dispone di meno di **sette** calciatori.

### 2) Procedura della sostituzione

**È consentito l'utilizzo di calciatori di riserva fino ad un massimo di sette per ogni gara giocata (18 convocabili in totale).**

Le sostituzioni devono essere effettuate a gioco fermo previo assenso dell'arbitro nelle seguenti situazioni:

- a) in caso di rimessa dal fondo;
- b) dopo una rete segnata;
- c) nell'intervallo o in eventuali time-out;
- d) per infortunio di un giocatore partecipante al gioco.

**Un giocatore sostituito NON potrà nuovamente prendere parte al gioco.**

La sostituzione di un calciatore con uno di riserva deve uniformarsi alla seguente procedura:

- l'arbitro deve essere informato prima che la sostituzione avvenga;
- il subentrante entrerà nel terreno di gioco solo dopo che ne sia uscito il calciatore sostituito;
- il subentrante deve entrare nel terreno di gioco in corrispondenza della linea mediana;
- ogni calciatore di riserva è sottoposto all'autorità e giurisdizione dell'arbitro sia che partecipi o meno al gioco.

### 3) Sostituzione del portiere

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

- l'arbitro venga informato prima che la sostituzione avvenga;
- lo scambio di ruolo si effettui nelle situazioni sopra menzionate.

### 4) Infrazioni e sanzioni

- Se un calciatore scambia il ruolo con il portiere senza preavvisare l'arbitro, il gioco non deve essere interrotto. I calciatori inadempienti saranno ammoniti alla prima interruzione di gioco.
- Se un calciatore di riserva entra nel terreno di gioco e gioca senza l'autorizzazione dell'arbitro:
  - il gioco deve essere interrotto;
  - il calciatore di riserva in questione deve essere ammonito e dovrà uscire dal terreno di gioco.

Il gioco deve essere ripreso con un calcio di punizione indiretto battuto nel punto in cui si trovava il pallone al momento della interruzione (fatte salve le disposizioni particolari della Regola 11).

### 5) Note Composizione rose

- Per le categorie 2008, in distinta, potranno essere inseriti eccezionalmente 3 fuori quota esclusivamente di annata 2007. Allo stesso tempo non vi sarà nessun vincolo sulla disposizione in campo, gli stessi pertanto potranno giocare contemporaneamente.
- Non vi è limite per i sotto età, qualsiasi società potrà permettere ad un sotto età di disputare doppio campionato (chiaramente di categoria differente).
- Un giocatore iscritto ad un campionato di calcio a 11 OPES non potrà prendere parte in nessun modo ai campionati dell'attività di base.
- Un giocatore dell'attività di base può essere promosso nel campionato a 11, salvo approvazione dell'ente, che riporterà il giocatore in app.

- **NON È CONSENTITO L'UTILIZZO GI GIOCATORI PRESENTI NELLE DISTINTE REGIONALI FIGC.**

**Sono pertanto ammessi alla partecipazione esclusivamente i tesserati OPES e quelli iscritti al registro PROVINCIALE FIGC.**

**La violazione della regola sopra indicata, annessa ad un regolare ricorso della società avversaria, comporterà la sconfitta a tavolino e 3 punti di penalizzazione.**

**N.B.**

**OGNI SOCIETA' HA L'OBBLIGO DI INVIARE ALMENO 10 GIORNI PRIMA DELL'INIZIO DEL CAMPIONATO LE LISTE DETTAGLIATE DELLE SQUADRE, SUDDIVISE PER CATEGORIE, al fine di consentire l'esatto caricamento in app.**

**LA LISTA INVIAT SU FILE PDF, WORD, EXCEL DOVRA COMPRENDERE NOME, COGNOME COD FISCALE E FOTO DEL RELATIVO GIOCATORE. Sarà avviato un primo riscontro in base ai tesseramenti precedentemente effettuati.**

**TOLLERANZA esclusivamente per le prime 2 giornate di ogni categoria**

## **REGOLA 4**

### **EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI**

Un calciatore non può indossare alcun oggetto che sia pericoloso per sé stesso o per un altro calciatore.

a) L'equipaggiamento o l'abbigliamento di base obbligatorio di un calciatore comprende: maglia, calzoncini, calzettoni, e calzature. Sono consentite soltanto scarpe di tela o di cuoio soffice oppure scarpe da ginnastica con soles in gomma o materiale similare o scarpe di cuoio (tipo calcio) ma con tacchetti di gomma sulla suola o varianti inerenti al terreno di gioco.

Le scarpe (tipo calcio) con tacchetti in gomma sulla suola sono ammesse sui terreni in erba.

b) L'equipaggiamento o l'abbigliamento di un calciatore non deve in alcun caso risultare pericoloso per sé o per gli altri calciatori.

L'uso dei parastinchi, che devono essere completamente coperti dai calzettoni e di materiale adeguato (gomma, plastica, poliuretano, sostanze analoghe), è vivamente consigliato ma non costituisce requisito obbligatorio per prendere parte alla gara.

Le maglie dei calciatori devono essere numerate ed ogni squadra deve portare maglie di colore diverso. Ogni calciatore della stessa squadra deve essere contrassegnato da un numero differente. Il portiere deve indossare una maglia di colore diverso da quello di tutti gli altri calciatori, e dell'arbitro. Al portiere è consentito di indossare pantaloni lunghi.

#### **1) Infrazioni e sanzioni**

Il calciatore che infrange questa regola deve essere invitato dall'arbitro ad uscire dal terreno di gioco per mettere in ordine il proprio equipaggiamento, o per procurarsi le parti mancanti dell'equipaggiamento stesso. Un'infrazione a questa Regola non deve comportare l'interruzione immediata del gioco. Il calciatore che avrà dovuto lasciare il terreno di gioco per mettere in ordine il proprio equipaggiamento non potrà farvi ritorno senza il consenso dell'arbitro.

Quest'ultimo dovrà assicurarsi della regolarità dell'equipaggiamento prima di autorizzarlo a rientrare nel terreno di gioco. Il calciatore potrà rientrare nuovamente sul terreno di gioco soltanto in occasione di una interruzione di gioco. Un calciatore, invitato ad uscire dal terreno di gioco per aver infranto questa regola e che rientri nel terreno stesso senza preventiva autorizzazione dell'arbitro, deve essere sanzionato con l'ammonizione (cartellino giallo).

## 2) Ripresa del gioco

Se il gioco è stato interrotto dall'arbitro per sanzionare un'ammonizione, la gara riprenderà con un calcio di punizione indiretto eseguito da un calciatore della squadra avversaria nel punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione del gioco, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 11.

### Istruzioni supplementari:

- Il capitano deve portare, quale segno distintivo, un bracciale di colore diverso da quello dellamaglia.

## REGOLA 5 L'ARBITRO

Ogni gara si disputa sotto la direzione ed il controllo di un arbitro. La sua autorità e l'esercizio dei poteri che gli sono conferiti dalle Regole del Gioco e dalla Normativa Generale iniziano nel momento in cui egli arriva al campo di gioco. Il suo potere, nell'ambito della gara che è chiamato a dirigere, di infliggere punizioni si estende alle infrazioni commesse durante le interruzioni del gioco, anche quando non è in gioco. Le sue decisioni per questioni di fatto relative al gioco sono inappellabili.

### 1) Competenze e obblighi

#### L'arbitro deve:

- vigilare sul rispetto delle Regole del Gioco e della Normativa Generale;
- assicurarsi che ogni pallone utilizzato rispetti i requisiti della Regola 2;
- fungere da cronometrista e redigere un rapporto sulla gara;
- interrompere temporaneamente, sospendere o interrompere definitivamente, a sua discrezione, la gara, al verificarsi di ogni infrazione alle regole;
- interrompere temporaneamente la gara, sospenderla o interromperla definitivamente a seguito di interferenze da eventi esterni, qualunque essi siano;
- interrompere la gara se, a suo avviso, un calciatore è infortunato seriamente e farlo trasportare al di fuori del terreno di gioco;
- lasciare proseguire il gioco fino a quando il pallone cessa di essere in gioco se, a suo avviso, un calciatore è solo lievemente infortunato;
- fare in modo che ogni calciatore che presenti una ferita sanguinante esca dal terreno di gioco. Il calciatore potrà rientrare solo su assenso dell'arbitro dopo che il medesimo si sarà assicurato che l'emorragia sia stata arrestata;
- lasciare proseguire il gioco quando la squadra che ha subito un fallo può avvantaggiarsene punire il fallo inizialmente commesso se il vantaggio presunto accordato non si è concretizzato;
- punire il fallo più grave quando un calciatore commette simultaneamente più infrazioni;
- adottare provvedimenti disciplinari nei confronti dei calciatori che hanno commesso un fallo passibile di ammonizione o di espulsione. L'arbitro non è tenuto ad intervenire immediatamente, ma deve farlo alla prima interruzione di gioco;
- adottare provvedimenti nei confronti dei dirigenti di squadra che non tengono un comportamento responsabile e, a sua discrezione, allontanarli dal recinto di gioco;
- fare in modo che nessuna persona non autorizzata entri nel terreno di gioco;
- dare il segnale di ripresa della gara dopo un'interruzione del gioco;
- inviare agli organi disciplinari competenti un rapporto con le informazioni relative a tutti i provvedimenti disciplinari adottati nei confronti dei calciatori e/o dirigenti, e a tutti gli altri incidenti accaduti prima, durante e dopo la gara.

L'arbitro può ritornare su una sua decisione soltanto se ritiene che la stessa sia errata o, a sua discrezione, a seguito della segnalazione del secondo arbitro (se presente), sempre che il gioco non sia stato ancora ripreso.

Se un calciatore deve essere espulso per una seconda ammonizione comminata durante la partita, l'arbitro dovrà prima mostrargli il cartellino giallo e, subito dopo, quello rosso allo scopo di indicare che l'espulsione è dovuta all'infrazione che ha comportato la seconda ammonizione non a seguito di una infrazione che meriti, di per sé, un'espulsione immediata.

A seconda della categoria di pertinenza, prima dell'inizio di ogni gara, l'arbitro ha il dovere di ottenere da ogni società (insieme alle già menzionate distinte) la diaria relativa al costo gara che vi ricordo essere:

CAT. 2008 E 2009 15 EURO A SQUADRA

CAT. 2010 2011 E 1012 10 EURO A SQUADRA

Tale disparità è determinata da tempi di gioco diversi e alla diversa intensità di gioco tra le varie categorie.

## REGOLA 6 DURATA DELLA GARA

### 1) Periodi di gioco

La gara si compone di due periodi di gioco di diverso minutaggio in base alla categoria:

- cat.2008 e 2009 2 tempi da 35 minuti
- cat.2010 e 2011 2 tempi da 30 minuti
- cat. 2012 2 tempi da 25 minuti

### 2) Intervallo

I calciatori hanno diritto ad una sosta tra i due periodi di gioco. La durata dell'intervallo non deve superare i 6 minuti. La durata dell'intervallo può essere modificata solo con il consenso dell'arbitro.

### 3) Tempo d'attesa

Il termine massimo di attesa per la presentazione delle liste di gara all'arbitro è fissato nella durata di 20 minuti.

### 4) Recupero delle interruzioni di gioco

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

- le sostituzioni;
- l'accertamento degli infortuni dei calciatori;
- il trasporto dei calciatori infortunati fuori del terreno di gioco;
- le manovre tendenti a perdere deliberatamente tempo;
- ogni altra causa.

La durata del recupero per interruzioni di gioco è a discrezione dell'arbitro.

### 5) Calcio di rigore

La durata di ciascun periodo deve essere prolungata per consentire l'esecuzione o la ripetizione di un calcio di rigore.

### 6) Calcio di rigore

Nelle gare che terminano con il risultato di parità, dove in ogni caso bisognerà stabilire una vincente, si procederà con l'esecuzione dei tiri di rigore.

### 7) COMUNICAZIONE ORARIO GARA

Entro le ore 13:00 di ogni MERCOLEDÌ antecedente la giornata di calendario della gara dovrà essere fatta comunicazione ai responsabili di campionato dell'ora e del luogo presso il quale

lastessa si dovrà svolgere.

Non saranno prese in considerazione comunicazioni al di fuori dell'orario sopra indicato. In caso di rinvio gara per determinate necessità dovrà essere fatta comunicazione ufficiale ai responsabili con motivazioni entro le 24 ore antecedenti alla stessa.

Nel caso in cui i due punti sopra indicati non verranno rispettati si procederà con il 3-0 a tavolino a favore della società ospitante.



**Se stabilito dalle Norme di partecipazione di ogni torneo o campionato, la durata della gara potrà essere ridotta.**

Può essere prevista, nelle Norme di partecipazione ai vari tornei, la concessione delle interruzioni per time-out. In questo caso essi saranno di **1 minuto** ciascuno e non potranno essere più di uno per tempo e per squadra.

**Le gare ufficiali del' OPES non prevedono la disputa dei tempi supplementari.**

## **REGOLA 7**

### **CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO**

#### **a) All'inizio della gara**

La scelta del terreno di gioco è stabilita con sorteggio per mezzo di una moneta.

**La squadra che vince il sorteggio sceglie la porta contro cui attaccherà nel primo tempo di gioco.** All'altra squadra sarà assegnato il calcio d'inizio della gara.

Tutti i calciatori devono trovarsi nella propria metà del terreno di gioco e tutti quelli della squadra opposta a quella che dà inizio al gioco devono rimanere a non meno di m.6,00 dal pallone, fino a quando questo non sia stato giocato. Il pallone sarà in gioco dal momento in cui è calciato e mosso **IN QUALSIASI DIREZIONE**. Il calciatore che batte il calcio d'inizio non può giocare nuovamente il pallone prima che lo abbia giocato o toccato un altro calciatore.

#### **b) Dopo la segnatura di una rete**

Il gioco deve essere ripreso nel modo sopra indicato da un calciatore della squadra che ha subito l'azione.

#### **c) Dopo l'intervallo**

Le squadre devono invertire le rispettive metà del terreno di gioco ed il calcio d'inizio deve essere battuto da un calciatore della squadra che non ne ha fruito all'inizio.

#### **d) Dopo ogni interruzione temporanea**

Quando il gioco riprende, dopo un'interruzione temporanea, per qualsiasi causa non specificata dal Regolamento, purché il pallone non abbia oltrepassato una linea laterale o di porta immediatamente prima dell'interruzione, l'arbitro deve far cadere il pallone nel punto in cui esso si trovava al momento dell'interruzione, salvo che il pallone si trovasse nell'area di rigore. In tale caso l'arbitro farà cadere il pallone a terra sulla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello in cui era il pallone quando il gioco è stato interrotto. Il pallone sarà considerato in gioco non appena avrà toccato terra. Tuttavia, se oltrepassa interamente una linea laterale o di porta prima che lo abbia toccato un calciatore, l'arbitro deve ripetere la propria rimessa. Nessun calciatore potrà giocare il pallone prima che abbia toccato terra. Se tale prescrizione non viene rispettata, l'arbitro dovrà ripetere la rimessa.

#### **Infrazioni e sanzioni**

Per qualsiasi infrazione alle lettere a), b) e c) di questa Regola, il calcio d'inizio deve essere ripetuto, salvo il caso in cui il calciatore che ha calciato il pallone (in avanti) lo giochi nuovamente prima che sia stato toccato o giocato da un altro calciatore. Per tale infrazione un calciatore della squadra avversaria batterà un calcio di punizione indiretto dal punto in cui essa è avvenuta. Qualora l'infrazione sia stata commessa nell'area di rigore della squadra avversaria, il calcio di punizione indiretto dovrà essere battuto dalla linea che delimita l'area di rigore.

## REGOLA 8 PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO

### 1) Pallone non in gioco

Il pallone non è in gioco quando:

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

### 2) Pallone in gioco

Il pallone è in gioco in ogni altro momento, dall'inizio alla fine della gara, compresi i casi seguenti:

- se rimbalza nel terreno di gioco dopo aver colpito un palo o la sbarra trasversale della porta o l'asta di una bandierina d'angolo;
- se rimbalza nel terreno di gioco dopo aver colpito l'arbitro o un assistente dell'arbitro chesi trovi all'interno del terreno stesso;
- nel caso di una presunta infrazione alle Regole del Gioco, fino a quando l'arbitro non sia intervenuto in merito.

## REGOLA 9 SEGNATURA DI UNA RETE

Salvo le eccezioni previste dalle Regole del Gioco, una rete risulta segnata quando il pallone ha interamente oltrepassato la linea di porta, tra i pali e sotto la sbarra trasversale, sempre che non sia stato lanciato, portato o colpito intenzionalmente con la mano o con il braccio da un calciatore della squadra attaccante, fatta eccezione per il portiere che si trovi all'interno della propria area di rigore. La squadra che avrà segnato il maggior numero di reti vincerà la gara. Se non sarà stata segnata alcuna rete o se le squadre hanno segnato eguale numero di reti, la gara risulterà conclusa in parità e nel caso si dovesse stabilire una squadra vincente, si procederà con l'esecuzione dei tiri di rigore.

## REGOLA 10 FALLI E SCORRETTEZZE

I falli e le scorrettezze devono essere puniti come segue:

### Calcio di punizione diretto

Un calcio di punizione diretto è accordato alla squadra avversaria del calciatore che a giudizio dell'arbitro, commette per negligenza, imprudenza oppure per vigoria sproporzionata uno dei seguenti **dieci falli**:

- 1) da o tenta di dare un calcio ad un avversario;
- 2) fa o tenta di fare uno sgambetto ad un avversario;
- 3) salta su un avversario;
- 4) carica un avversario;
- 5) colpisce o tenta di colpire un avversario;
- 6) spinge un avversario;
- 7) effettua un tackle su un avversario;
- 8) trattiene un avversario;
- 9) sputa contro un avversario;
- 10) tocca volontariamente il pallone con le mani e/o con le braccia (ad eccezione del portiere quando si trova all'interno della propria area di rigore).

### Calcio di rigore

Un calcio di rigore è accordato quando uno di questi **dieci falli** è commesso da un calciatore entro la propria area di rigore, indipendentemente dalla posizione del pallone, purché lo stesso sia in gioco.

### Calcio di punizione indiretto

Un calcio di punizione indiretto è altresì accordato alla squadra avversaria del calciatore che commette uno dei seguenti falli:

- 1) gioca in modo pericoloso;
- 2) impedisce la progressione ad un avversario senza contatto fisico;
- 3) ostacola il portiere nell'atto di liberarsi del pallone che ha tra le mani;
- 4) commette altri falli non menzionati in precedenza nella regola 10, per i quali la gara è stata interrotta per ammonire od espellere un calciatore.

Un calcio di punizione indiretto sarà parimenti accordato alla squadra avversaria del portiere che, trovandosi nella propria area di rigore, commette uno dei seguenti due falli:

- a) mantiene per più di 6 secondi il possesso del pallone con le mani prima di spossessarsene;
- b) tocca di nuovo con le mani il pallone, dopo essersene spossessato, prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore;
- c) Tocca il pallone con le mani passatogli deliberatamente con il piede da un calciatore della propria squadra;
- d) Tocca il pallone con le mani passatogli direttamente da un compagno su rimessa dalla linea laterale.

Tale calcio di punizione sarà battuto dalla linea delimitante l'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.

### **N.B. IL RETRO PASSAGGIO AL PORTIERE NON È CONSENTITO PERTANTO, ALLO STESSO NON È CONCESSO:**

- toccare con le mani il pallone passatogli deliberatamente con il piede da un calciatore della propria squadra;
- toccare con le mani il pallone passatogli deliberatamente da un compagno su rimessa dalla linea laterale.

### **Sanzioni disciplinari**

#### Un calciatore sarà Ammonito, mostrandogli il cartellino giallo, se:

- ritarda la ripresa del gioco;
- non rispetta la distanza prescritta nei calci d'angolo e nei calci di punizione;
- entra o rientra nel terreno di gioco senza il preventivo assenso dell'arbitro;
- abbandona deliberatamente il terreno di gioco senza il preventivo assenso dell'arbitro;
- trasgredisce ripetutamente le Regole del Gioco e non osserva la prescritta distanza nelle riprese di gioco e/o ritarda la ripresa stessa;
- manifesta con parole o con gesti di dissentire da una qualsiasi decisione dell'arbitro;
- si rende colpevole di condotta scorretta e/o antisportiva;
- impedisce alla squadra avversaria di segnare una rete o la priva di una chiara occasione da rete, toccando volontariamente il pallone con le mani (ciò non si applica al portiere dentro la propria area di rigore);
- annulla una chiara occasione da rete ad un calciatore che si dirige verso la porta avversaria commettendo un fallo punibile con un calcio di punizione o di rigore;

**Un calciatore sarà Espulso dal terreno di gioco, mostrandogli il cartellino rosso, se a giudizio dell'arbitro:**

- si rende colpevole di condotta violenta;
- si rende colpevole di un fallo violento di gioco;
- sputa contro un avversario o qualsiasi altra persona;
- tiene un atteggiamento ingiurioso o gravemente offensivo;
- si rende colpevole di condotta scorretta dopo essere stato ammonito.

Un calciatore sarà parimenti espulso se, nel corso della stessa gara, riceve una seconda ammonizione.

**Nb: un giocatore espulso (indipendentemente dalla categoria) non potrà più riprendere parte alla stessa gara.**

**il numero delle giornate di squalifica sarà a cura del direttore di gara e visibile sul comunicato (di giornata) relativo alla categoria di appartenenza.**

**Istruzioni supplementari:**

- Il portiere sarà considerato in possesso del pallone se lo avrà toccato con una qualsiasi partedelle mani o delle braccia. È ugualmente in possesso del pallone nel momento in cui lo fa rimbalzare intenzionalmente sulle mani o sulle braccia.
- Non è da considerarsi invece in possesso del pallone quando, a giudizio dell'arbitro, il pallone rimbalza accidentalmente sul portiere.
- Ogni atto simulatorio, commesso sul terreno di gioco con lo scopo di ingannare l'arbitro, deve essere punito come comportamento antisportivo.

**REGOLA 11  
CALCI DI PUNIZIONE**

Quando un calciatore batte un calcio di punizione, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una distanza non inferiore a m. 9,00 dal pallone fino a quando questi non sia stato giocato. Il pallone sarà in gioco dal momento in cui è toccato e si è mosso. Se un calciatore della squadra avversaria si avvicina a meno di m.8,00 dal pallone, prima che il calcio di punizione sia stato battuto, l'arbitro dovrà far ripetere l'esecuzione del calcio di punizione fino a quando non sia rispettata la regola ed ammonire il giocatore. Nel momento in cui viene battuto il calcio di punizione, il pallone deve essere fermo ed il calciatore che lo ha calciato non potrà giocarlo una seconda volta fino a quando il pallone stesso non sia stato giocato toccato da un altro calciatore.

**Infrazioni e sanzioni**

Se il calciatore che ha battuto un calcio di punizione tocca una seconda volta il pallone prima che questo sia giocato da un altro calciatore, deve essere concesso, a favore della squadra avversaria, un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, a meno che quest'ultima non sia stata commessa all'interno dell'area di rigore, nel qual caso il calcio di punizione sarà battuto dalla linea che delimita l'area di rigore stessa, nel punto più vicino a quello in cui l'infrazione è stata commessa.

**Istruzioni supplementari:**

- Anche se il regolamento prescrive che la distanza dal pallone per i calciatori appartenenti alla squadra che subisce un calcio di punizione debba essere di almeno m. 9,00, il calciatore che batte il calcio di punizione può rinunciare tacitamente al rispetto della distanza da parte degli avversari, ma in tale circostanza, qualora il pallone venga intercettato, l'arbitro non dovrà intervenire.

## **REGOLA 12**

### **CALCIO DI RIGORE**

Il calcio di rigore deve essere battuto dal punto del calcio di rigore. Durante l'esecuzione, tutti calciatori - tranne colui designato al tiro (debitamente identificato) e il portiere avversario - devono rimanere all'interno del terreno di gioco ma fuori dell'area di rigore, ad almeno m.6,00 dal punto del calcio di rigore e più indietro del punto stesso.

Il portiere avversario deve trovarsi sulla propria linea di porta, fra i pali della stessa, facendo fronte a chi batte e non potrà muoversi prima che il pallone venga calciato. Colui che batte il calcio di rigore deve calciare il pallone in avanti e non potrà giocarlo una seconda volta fino a quando lo stesso non sarà stato giocato o toccato da un altro calciatore. Il pallone sarà considerato in gioco non appena calciato e mosso in avanti. Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rigore. Se il calcio di rigore viene concesso allo scadere di uno dei tempi regolamentari o supplementari e la gara viene prolungata per la sola esecuzione di detto calcio di rigore, la rete sarà considerata valida anche se il pallone tocca uno o entrambi pali di porta, oppure la sbarra trasversale o il portiere o una combinazione di uno o più suddetti elementi, purché non sia stata commessa alcuna infrazione.

#### **Infrazioni e sanzioni**

Per qualsiasi infrazione a questa Regola, se commessa:

- da parte della squadra difendente: il calcio di rigore deve essere ripetuto se la rete non è stata segnata;
- da un calciatore della squadra attaccante, diverso da quello che ha calciato il pallone: se la rete è stata segnata, questa sarà annullata ed il calcio di rigore ripetuto;
- dal calciatore che ha battuto il calcio di rigore ed il fallo è stato commesso con il pallone in gioco: un calciatore della squadra avversaria batterà un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stato commesso il fallo, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 11;

## **REGOLA 13**

### **RIMESSA DALLA LINEA LATERALE**

Quando il pallone oltrepassa interamente, sia a terra sia in aria, una linea laterale, deve essere rimesso in gioco da un calciatore della squadra opposta a quella cui appartiene il calciatore che lo ha toccato per ultimo, lanciandolo in qualsiasi direzione dal punto in cui ha oltrepassato la linea. Il calciatore che effettua la rimessa, nel momento di lanciare il pallone, deve far fronte al terreno di gioco ed avere una parte qualsiasi di ciascun piede sulla linea laterale o all'esterno di detta linea. Il calciatore che effettua la rimessa deve usare ambedue le mani e deve lanciare il pallone dal di dietro e dal di sopra della testa.

Il pallone è in gioco immediatamente dopo essere entrato nel terreno di gioco ma il calciatore che lo ha lanciato non può giocarlo di nuovo fino a quando non sia stato giocato o toccato da un altro calciatore. Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dalla linea laterale.

#### **Infrazioni e sanzioni:**

- Se la rimessa dalla linea laterale non è stata effettuata regolarmente deve essere ripetuta da un calciatore della squadra avversaria;
- Se il calciatore che ha effettuato la rimessa dalla linea laterale gioca una seconda volta il pallone prima che sia stato giocato o toccato da un altro calciatore, sarà accordato un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 11.
- Tutti i calciatori avversari devono trovarsi almeno ad una distanza di 2 metri dal punto in cui la rimessa dalla linea laterale viene effettuata.

### **REGOLA 14 CALCIO DI RINVIO**

Quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, oltrepassa interamente la linea di porta, sia a terra che in aria, al di fuori del tratto compreso tra i pali, dovrà essere collocato in un qualsiasi punto dello spazio d'aria di rigore. Il pallone verrà calciato direttamente in gioco al di fuori dell'aria di rigore da un calciatore della squadra difendente, il quale non potrà rigiocarlo prima che il pallone sia stato giocato o toccato da un altro calciatore. Il portiere non potrà ricevere tra le mani il pallone su calcio di rinvio, al fine di rilanciarlo in gioco. Se il pallone non è stato calciato all'esterno dell'area di rigore, ossia direttamente in gioco, il calcio di rinvio deve essere ripetuto. I calciatori della squadra avversaria di quella cui appartiene il calciatore che batte il calcio di rinvio, devono restare fuori dell'aria di rigore fino a quando il pallone non sia stato calciato al di fuori della stessa.

**Una rete non può essere segnata direttamente su calcio di rinvio.**

#### **Infrazioni e sanzioni**

Se il calciatore che ha battuto il calcio di rinvio gioca una seconda volta il pallone dopo che questo è uscito dall'area di rigore, ma prima che sia stato toccato o giocato da un altro calciatore, deve essere accordato un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 11.

### **REGOLA 15 CALCIO D'ANGOLO**

Quando il pallone toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente oltrepassa interamente la linea di porta, sia in terra sia in aria, al di fuori del tratto compreso tra i pali, un calciatore della squadra attaccante batterà il calcio d'angolo. Il pallone dovrà essere collocato interamente all'interno del quarto di cerchio che costituisce l'area d'angolo più prossima al punto in cui esso è uscito dal terreno di gioco e verrà calciato da tale posizione. La bandierina d'angolo non potrà essere spostata. I calciatori della squadra opposta a quella cui appartiene il calciatore che batte il calcio d'angolo non possono avvicinarsi a meno di m.6,00 dal pallone fino a quando questo non sia in gioco, cioè fino a quando viene calciato e si muove. Il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo non può rigiocare il pallone fino a quando lo stesso non è stato giocato o toccato da un altro calciatore.

### **REGOLA 16 FAIR PLAY**

Al termine di ciascuna gara disputata dovrà essere disposto dall'arbitro il **Terzo Tempo**, come segno di Fair Play. Le due squadre dovranno essere disposte a centrocampo, in due file opposte, e al fischio dell'arbitro i giocatori sono invitati a schiacciarsi il 5 come segno di rispetto e saluto.

## REGOLA 17 DISTINTE E RICONOSCIMENTI

Le società prima di ogni gara debbono consegnare all'arbitro (30min prima di ogni gara)  
: DISTINTA IN DUPLICE COPIA (una al direttore di gara e una alla squadra avversaria)  
+ DOCUMENTO D'IDENTITA' DEGLI ATLETI, e/o foto autenticate per il RICONOSCIMENTO + DIARIA.  
In caso di mancata presentazione distinta, erronea compilazione o compilazione OBSOLETA (FOGLIO BIANCO IN CARTA NON INTESTATA) OGNI SOCIETA' SUBIRA' 1 PUNTO DI PENALIZZAZIONE.

Tra le novità assolute di questa nuova annata figura un riconoscimento digitale, atto a garantire assoluto controllo dei tesserati che saranno autorizzati a prendere parte alla gara.

**È di fondamentale importanza che ogni società si ritrovi il proprio atleta tesserato sull'app OPES con regolare foto. Tutti gli atleti non inseriti nell'app, anche se in distinta. NON POTRANNO PRENDERE PARTE ALLA GARA.**

**RICONOSCIMENTO DIGITALE.** Al fine di uniformare e migliorare la qualità sul controllo dei tesserati su ogni gara, per la nuova stagione è prevista questa nuova formula di riconoscimento.

L'arbitro provvisto di opportune credenziali controllerà che tutti gli iscritti in distinta risultino regolarmente riportati in APP UFFICIALE OPES, riconoscendone il volto tramite le immagini che allegheremo, confrontandole con documenti e persona fisica. QUALSIASI giocatore non visibile in APP non potrà prendere parte alla gara anche se iscritto in distinta e con documento.

Per agevolare il sistema di caricamento le società possono preventivamente aggiungere alle distinte digitali i sotto età nelle categorie in cui lo riterranno opportuno.

**Prima dell'inizio di ciascuna gara l'arbitro comanda l'ingresso in campo degli atleti, come forma di cortesia e saluto agli spettatori.**

**L'ENTE si riserva in ogni caso di omettere il riconoscimento digitale per le categorie 2011 nei casi in cui il direttore di gara risulta essere stato rintracciato in sostituzione ad una defezione o ad un nuovo inserimento.**

**IN QUEL CASO lo stesso direttore di gara non ESSENDO appieno PARTE dall'ente (ossia in possesso delle credenziali app), e subentrando come sostituzione adempirà al compito di riconoscimento nella classica maniera distinta e doc. di riconoscimento.**

**Lo stesso, in ogni caso, provvederà a girarci il tutto (distinte e documenti) al fine di eseguire un relativo controllo nelle sedi opportune in secondo momento.**

## REGOLA 18 COMPOSIZIONE CLASSIFICHE

Le classifiche saranno redatte in base ai seguenti criteri:

3 punti per la vittoria, 1 punto per il pareggio e 0 per la sconfitta.

Nel caso in cui si presentino situazioni con punteggio analogo in classifica si valuteranno i seguenti criteri:



1. esito degli incontri diretti,
2. differenza reti negli incontri diretti fra le squadre parità di punti,
3. differenza reti sul totale degli incontri disputati nel girone,
4. maggior numero di reti segnate sul totale degli incontri disputati nel girone,
5. sorteggio