

# Regolamento del gioco del Calcio a 5 FUTSAL OPES CAMPANIA ANNO SPORTIVO 2023 –2024 categorie dai nati 2005 a 2018



## SOMMARIO

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

# **DIVISIONE CATEGORIE FUTSAL**

● **UNDER 19 CAT. 2005/06**

● **UNDER 17 CAT. 2007/08**

● **UNDER 15 CAT. 2009/10**

● **ESORDIENTI CAT. 2011/12**

● **PULCINI CAT. 2013/14**

● **PRIMI CALCI CAT. 2015/16**

● **BABY CAT. 2017/18**

## **REGOLA 1**

### **IL TERRENO DI GIOCO**

#### **Dimensioni**

Il terreno di gioco deve essere un rettangolo piano ed orizzontale della lunghezza di metri (min. 25 - max. 42) e della larghezza di metri (min 15 - max 25). 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.

#### **Segnatura**

Il terreno di gioco deve essere delimitato da linee, che fanno parte della sua superficie e chiaramente visibili, di cm 8 di larghezza.

I lati maggiori del terreno sono denominati linee laterali, mentre quelle minori linee di porta. Attraverso il terreno, per tutta la sua larghezza, viene tracciata la linea mediana.

Nel centro deve essere chiaramente segnato un punto, intorno al quale deve essere tracciata una circonferenza avente raggio di mt. 3.

All'intersezione tra le linee laterali e le linee di porta, verso l'interno del campo, può essere segnato un quarto di circonferenza di raggio massimo di cm. 25.

#### **Area dirigore**

Da entrambe le linee di porta, facendo centro in ciascun palo e con raggio compreso tra un minimo di mt. 4 e un massimo di mt. 6 (in proporzione alla larghezza del terreno di gioco), devono essere tracciate, all'interno del terreno, due semicirconferenze, congiunte da una retta parallela alla linea di porta lunga mt. 3. A metà di tale retta e a distanza di mt. 6 dal centro di ciascuna linea di porta perpendicolarmente a essa, deve essere segnato, in modo chiaramente visibile, il punto del calcio di rigore.

#### **Le porte**

Al centro di ciascuna linea di porta devono essere collocate le porte, costituite da due pali verticali, equidistanti dagli angoli e distanti tra di loro, all'interno, mt. 3. I pali devono essere congiunti alle loro estremità da una sbarra trasversale alta mt. 2 dal terreno (misurata dal bordo inferiore). I pali e la sbarra trasversale devono avere lo stesso spessore e comunque non superiore a cm. 8. Dietro le porte devono essere fissate ai pali e alla sbarra trasversale le reti, che, sostenute nella parte inferiore da aste ricurve o da altri idonei supporti, non devono costituire intralcio ai calciatori né consentire il passaggio del pallone. Le reti delle porte sono obbligatorie. In mancanza di esse l'arbitro deve astenersi dal dare inizio a una gara. Le porte possono essere bianche, ovvero a tratti alternati bianconero o biancorosso, purché siano contrastanti con l'ambiente e il fondo del terreno di gioco.

## REGOLA 2 IL PALLONE

### Caratteristiche del pallone

Il pallone deve essere di forma sferica. 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 la seguente misura:

num. 4 rimbalzo controllato per le categorie 2005/2006; 2007/2008; 2009/2010; 2011/2012.

num. 3 rimbalzo controllato per le categorie 2013/2014; 2015/2016; 2017/2018

### Sostituzione di un pallone difettoso

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).

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 a quanto previsto dalle regole del gioco.

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

## REGOLA 3 NUMERO DEI CALCIATORI

### Calciatori

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

### Procedura della sostituzione

E' consentita l'utilizzazione di tutti i calciatori di riserva.

Un giocatore sostituito potrà nuovamente prendere parte al gioco.

Le sostituzioni sono illimitate e possono essere fatte in qualsiasi momento della partita, a condizione che un giocatore non entri in campo prima che il compagno sia uscito. Inoltre, un calciatore può entrare esclusivamente dalla zona segnata davanti ciascuna panchina. I calciatori possono essere sostituiti individualmente o anche in massa.

### Sostituzione del portiere

Ciascun calciatore partecipante al gioco può scambiare il ruolo con il portiere a condizione che: lo scambio di ruolo si effettui nelle situazioni sopramenzionate.

## REGOLA 4 EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

### Equipaggiamento

Un calciatore non può indossare alcun oggetto che sia pericoloso per sé stesso o per un altro calciatore. 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 simile o scarpe di cuoio senza tacchetti (quindi non utilizzabili le scarpe di calcio a 11).

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.

#### **Infrazioni esenzioni**

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.

#### **Istruzioni supplementari:**

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

## 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 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 e 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;

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.

## **REGOLA 6 DURATA DELLA GARA**

### **Periodi digioco**

La gara si compone di due periodi di gioco di 25 minuti ciascuno, per le categorie: 2005/2006; 2007/2008; 2009/2010; 2011/2012; 2013/2014; 2015/2016; 2017/2018

### **Intervallo**

I calciatori hanno diritto ad una sosta tra periodi di gioco. La durata dell'intervallo non deve superare i 2 minuti, per le gare divise in tre periodi, e non deve superare i 5 minuti per le gare divise in due periodi.

### **Tempod'attesa**

Il termine massimo di attesa per la presentazione delle liste di gara all'arbitro è fissato nella durata di 25 minuti.

### **Recupero delle interruzioni di gioco**

Ciascun periodo deve essere prolungato per recuperare tutto il tempo perduto per:  
l'accertamento degli infortuni deicalciatori;  
il trasporto dei calciatori infortunati fuori del terreno di **gioco**;  
le manovre tendenti a perdere deliberatamentetempo;  
ogni altracausa.

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

Calcio dirigore

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

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, salvo dove segnalato dall'organizzazione (esempio fasi finali).

## **REGOLA 7 CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO**

### **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 dellagara.

Tutti i calciatori devono trovarsi nella propria metà del terreno di gioco.

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.

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

Il **gioco** deve essere ripreso nel modo sopra indicato da un calciatore della squadra che ha subito la rete.

### **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.

### **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.

### **Rimesse laterali**

Il gioco riprende con una rimessa laterale quando il pallone oltrepassa una delle due linee laterali (non c'è rimessa laterale in caso oltrepassi la linea di fondo) oppure tocchi il tetto. Non si può segnare direttamente dalla rimessa laterale.

### **La regola dei quattro secondi**

Per le rimesse laterali, punizioni, rimesse dal fondo, calci d'angolo, il battitore ha quattro secondi per rimettere il pallone in gioco, con l'arbitro che conta con le dita in alto ben visibili. Se il calciatore non rimette in gioco il pallone dopo quattro secondi, alla squadra avversaria viene concessa una punizione indiretta. Il portiere non può tenere il pallone per più di quattro secondi nella propria metà campo.

### **Area di rigore**

I calciatori possono entrare in area di rigore e il portiere è autorizzato a uscire, ma quest'ultimo non può toccare nuovamente la palla nella propria metà campo dopo averla rimessa in gioco o ricevuta una volta. Tale regola decade nella metà campo avversaria o dopo il tocco di un avversario. La rimessa dal fondo deve essere effettuata dal portiere con le mani e non con i piedi.

### **Infrazioni e sanzioni**

Per qualsiasi infrazione 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.

## **REGOLA 8 PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO**

### **Pallone non ingioco**

Il pallone non è in gioco quando:

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

### **Pallone ingioco**

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 una traversa;

se rimbalza nel terreno di gioco dopo aver colpito l'arbitro o un assistente dell'arbitro che si 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

- a) Una rete risulta segnata quando il pallone ha interamente oltrepassato la linea di porta, tra i pali e sotto la sbarra trasversale, purché l'azione non sia viziata da un fallo rilevato dall'arbitro.
- b) La squadra che segna il maggiore numero di reti è considerata vincente. Se non sono state segnate reti o se le squadre ne hanno segnato un numero eguale, la gara si conclude in parità.
- c) Una rete non è valida quando è segnata:
- 1- direttamente nella porta avversaria su calcio di punizione indiretto o su rimessa laterale o dal fondo o dopo una parata avvenuta con le mani: in tali casi il gioco deve essere ripreso con una rimessa dal fondo;
  - 2- direttamente nella propria porta con un calcio di punizione diretto o indiretto: in tal caso il gioco deve essere ripreso con un calcio d'angolo;
  - 3- con un pallone divenuto irregolare: in tal caso il gioco deve essere ripreso con una rimessa dell'arbitro nel punto in cui è stata ravvisata l'alterazione oppure con la ripetizione del tiro nei casi di ripresa del gioco;
  - 4- a seguito di un contatto del pallone con una persona non autorizzata a stare in campo o un animale o una cosa;
  - 5- quando una persona non autorizzata a stare in campo o un animale o una cosa interferisca nel gioco.
- d) Il portiere non può segnare una rete con le mani. Dopo una parata avvenuta con le mani, può segnarla colpendo con i piedi dopo che il pallone ha toccato il terreno di gioco.

## 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:

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

Al raggiungimento di 5 falli diretti commessi nell'arco di un tempo di gioco da parte di una squadra gli sarà attribuito contro un **TIRO LIBERO**.

I falli cumulativi si azzereranno alla fine del primo tempo.

### **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:

- gioca in modo pericoloso;

impedisce la progressione ad un avversario senza contatto fisico;  
ostacola il portiere nell'atto di liberarsi del pallone che ha tra le mani;  
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 commette uno dei seguenti due falli:

mantiene per più di 4 secondi il possesso del pallone con le mani prima di spossessarsene;  
tocca di nuovo il pallone, dopo essersene spossessato, prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore avversario oppure prima che l'azione non sia conclusa.

tocca il pallone con le mani passatogli deliberatamente con il piede da un calciatore della propria squadra;

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.

### **AL PORTIERE NON È CONSENTITO:**

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.

Al portiere è concesso un solo retropassaggio per azione se, cioè, avviene nella metà campo difensiva della squadra attaccante. Per poter effettuare un nuovo passaggio difensivo al portiere è necessario che inizi o una nuova azione o che vi sia possesso pieno (recupero palla) degli avversari.

La rimessa dal fondo deve essere effettuata dal portiere con le mani e non con i piedi.

### **Portieri di movimento**

Un giocatore di movimento può entrare e uscire dalla panchina per il portiere, ma l'arbitro deve accertarsi che questo cosiddetto 'portiere di movimento' vesta una maglia da portiere col proprio numero - e che tutti i portieri di movimento di una squadra vestano lo stesso colore (diverso da entrambe le maglie standard sia dei portieri che dei giocatori di movimento).

### **Sanzioni disciplinari**

I calciatori vengono espulsi dopo due cartellini gialli o in seguito a un rosso diretto. Dopo l'espulsione, un calciatore non può più rientrare in campo in quella partita, e la squadra penalizzata è costretta a giocare con un uomo in meno per due minuti, a meno che non subisca un gol; in quel caso ha il diritto a tornare a giocare a pieno organico.

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.

### **Squalifiche**

Un calciatore espulso viene squalificato automaticamente per la partita successiva. Il computo dei cartellini gialli che non hanno dato luogo a squalifiche viene azzerato dopo i quarti di finale. Un calciatore viene automaticamente squalificato per la partita successiva dopo due gialli in due partite diverse e dopo ogni successiva ammonizione dal rientro.

### **Istruzioni supplementari:**

Il portiere sarà considerato in possesso del pallone se lo avrà toccato con una qualsiasi parte delle 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**

- a) Il calcio di punizione deve essere battuto, nel punto indicato dall'arbitro e a palla ferma, entro 4 secondi dal momento in cui la stessa può essere giocata, pena un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria da battere nello stesso punto.
- b) Se un calcio di punizione viene battuto con il pallone in movimento o da un punto diverso da quello indicato dall'arbitro, quest'ultimo interrompe il gioco e fa ripetere il calcio di punizione.
- c) Quando un calciatore batte un calcio di punizione, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi a una distanza non inferiore a mt. 5 dal pallone, fino a quando questo non sia in gioco. Se il calcio di punizione indiretto è battuto sulla linea dell'area di rigore e questa è posta a una distanza inferiore a mt. 5, i calciatori difendenti hanno la facoltà di disporsi sulla linea di porta.
- d) È facoltà del giocatore che usufruisce del calcio di punizione di batterlo senza che sia rispettata tale distanza.
- e) Un giocatore della squadra a favore della quale è stato disposto il calcio di punizione può chiedere all'arbitro la verifica della distanza. In tal caso la punizione non deve essere battuta prima del fischio dell'arbitro, pena la ripetizione della stessa. Sempre in questo caso, la punizione deve essere calciata entro 4 secondi dal fischio dell'arbitro, pena la concessione di un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria nello stesso punto.
- f) Se un calciatore della squadra avversaria si avvicina a meno di mt. 5 dal pallone, prima che il calcio di punizione sia stato battuto, l'arbitro deve far ripetere la sua esecuzione.
- g) Chi calcia la punizione non può toccare una seconda volta il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore, pena un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.
- h) Nel calcio di punizione battuto dalla squadra difendente dall'interno della propria area di rigore, il pallone è in gioco dal momento in cui esce interamente dalla medesima area.
- i) Il calcio di punizione può essere diretto o indiretto.  
In tale ultimo caso, l'arbitro segnala la sua decisione alzando un braccio al di sopra della testa. Questa posizione deve essere mantenuta finché il pallone non sia stato toccato da un altro giocatore o abbia cessato di essere in gioco.

### **11.1. PUNIZIONI DIRETTE.**

- a) Nei calci di punizione diretti può essere segnata una rete nella porta avversaria.
- b) I seguenti falli devono essere puniti con un calcio di punizione diretto, da calciare dal punto

in cui è stata commessa l'infrazione:

- 1- colpire o tentare di colpire un avversario;
- 2- fare uno sgambetto a un avversario con le gambe o curvandosi davanti o dietro di lui;
- 3- caricare un avversario da tergo o con la spalla in modo violento;
- 4- trattenere un avversario;
- 5- spingere un avversario;
- 6- contrastare in scivolata un avversario in possesso del pallone o quando lo stesso avversario sta tentando di giocarlo. Fa eccezione il portiere che, per entrare in possesso del pallone all'interno della propria area di rigore, può tuffarsi davanti a un avversario, purché non si lanci in scivolata con le gambe in avanti rispetto al corpo;
- 7- sputare contro un avversario;
- 8- toccare il pallone con la mano, a eccezione del portiere se lo tocca all'interno della propria area di rigore;
- 9- se un calciatore della squadra difendente commette, all'interno della propria area di rigore, uno dei suddetti falli, deve essere punito con un calcio di rigore, indipendentemente dalla posizione del pallone, purché lo stesso sia in gioco.

## **11.2. PUNIZIONI INDIRETTE.**

a) Nei calci di punizione indiretti non può essere segnata una rete nella porta avversaria, prima che il pallone sia stato toccato da un calciatore diverso da quello che ha battuto la punizione. In caso contrario, il gioco deve essere ripreso con una rimessa dal fondo.

b) I seguenti falli devono essere puniti con un calcio di punizione indiretto, da calciare dal punto in cui è stata commessa l'infrazione:

- 1- giocare in modo considerato dall'arbitro pericoloso;
- 2- ostacolare il portiere nella sua area di rigore;
- 3- colpire o tentare di colpire il pallone quando è in possesso del portiere;
- 4- colpire o tentare di colpire il pallone da terra con l'avversario a distanza di gioco;
- 5- fare ostruzione;
- 6- richiedere all'arbitro, a gesti o a parole, che un avversario sia sanzionato disciplinarmente;
- 7- simulare di aver subito un fallo;
- 8- entrare in campo senza autorizzazione dell'arbitro.

c) un portiere commette fallo punibile con un calcio di punizione indiretto quando:

- 1- tocca o controlla il pallone con le mani, nella propria area di rigore, dopo che questo gli sia stato volontariamente passato da un compagno di squadra con qualsiasi parte del corpo;
- 2- mantiene il possesso del pallone con le mani per più di 4 secondi (il portiere è considerato in possesso del pallone se lo trattiene volontariamente con una qualsiasi parte del corpo o lo fa rimbalzare intenzionalmente su tali parti. Non è invece in possesso del pallone quando gli rimbalza accidentalmente addosso o viene respinto per effetto della parata);
- 3- dopo essersi spossessato in qualsiasi modo del pallone lo rigioca prima che abbia superato la linea mediana del terreno di gioco o non sia stato toccato da un avversario;
- 4- dopo una parata fa rimbalzare il pallone e lo riprende con le mani;
- 5- simula di aver subito un fallo.

d) Se il portiere della squadra difendente commette, all'interno della propria area di rigore, uno dei suddetti falli, indipendentemente dalla posizione del pallone, il calcio di punizione deve essere battuto sulla linea delimitante l'area di rigore dal punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.

## **REGOLA 12**

### **CALCIO DI RIGORE**

a) Il rigore è un calcio di punizione diretto e deve essere battuto dal punto del calcio di rigore dopo il fischio dell'arbitro, pena la sua ripetizione.

Il calciatore incaricato di battere il calcio di rigore deve essere chiaramente identificato.

Se il rigore viene calciato senza preavviso da un compagno del giocatore designato, il gioco riprenderà con un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria dal punto del calcio di rigore, previa ammonizione del giocatore che ha commesso l'infrazione.

b) Prima dell'esecuzione, tutti i calciatori, a eccezione dell'incaricato del tiro, devono stare all'interno del terreno di gioco, ma fuori dell'area di rigore, dietro la linea del punto del calcio di rigore e a una distanza di almeno mt. 5 dal punto del calcio di rigore.

Il portiere difendente deve trovarsi, tra i pali, sulla linea della propria porta, senza muovere i piedi prima che il pallone sia calciato.

L'incaricato al tiro deve calciare il pallone in avanti e non può toccarlo una seconda volta prima che lo stesso sia toccato da un altro giocatore.

c) Se il calcio di rigore viene concesso al termine di uno dei tempi regolamentari o supplementari l'eventuale rete è valida se il pallone entra in porta prima che si sia esaurito l'effetto dinamico l'effetto dinamico prodotto dal tiro.

d) Nel caso sia commessa un'infrazione al comma b) da parte:

1- di un calciatore della squadra difendente, il calcio di rigore deve essere ripetuto se la rete non è stata segnata.

2- di un calciatore della squadra attaccante, la rete deve essere annullata e il calcio di rigore ripetuto, salvo il caso in cui il calciatore che ha battuto il calcio di rigore tocchi un'altra volta il pallone dopo averlo calciato.

e) Un calciatore quando batte un calcio di rigore può effettuare una finta, ma non gli è consentito arrestare la rincorsa, pena l'ammonizione e l'annullamento della rete. In questo caso deve essere disposta la ripetizione del calcio di rigore.

## **REGOLA 13**

### **RIMESSA DALLA LINEA LATERALE**

a) La rimessa va accordata in favore della squadra avversaria di quella il cui giocatore ha toccato per ultimo il pallone prima che lo stesso abbia oltrepassato interamente una linea laterale, oppure abbia colpito il soffitto o un elemento estraneo. In quest'ultimo caso la rimessa verrà effettuata nel punto più vicino a quello dove è avvenuto il contatto.

b) La rimessa deve essere eseguita con i piedi, secondo le seguenti modalità:

il pallone deve essere posizionato fermo sulla linea laterale e nel punto in cui è uscito dal campo;

il calciatore che esegue la rimessa dalla linea laterale può mettere uno o entrambi i piedi interamente oltre alla linea che delimita il terreno verso l'interno del terreno di gioco e deve calciare entro 4 secondi dal momento in cui è in condizione di eseguire la rimessa regolarmente.

La palla sarà in gioco nel momento in cui sarà entrata completamente nel terreno di gioco.

Il pallone non può essere giocato una seconda volta da chi ha effettuato la rimessa prima che sia toccato da altro calciatore, pena un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria, dal punto in cui è stata commessa l'infrazione. I calciatori della squadra avversaria devono stare a non meno di mt. 4 dal pallone. Se un avversario si pone a una distanza inferiore, l'arbitro non deve intervenire se, a suo giudizio, non ostacola la ripresa del gioco.

La violazione delle prescrizioni soprapreviste è punita con la ripetizione della rimessa da parte della squadra avversaria.

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

## **REGOLA 14**

### **CALCIO DI RINVIO**

- a) Quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, oltrepassa la linea di porta, al di fuori dei pali, deve essere rimesso in gioco dal portiere.
- b) La rimessa deve essere effettuata con le mani dall'interno dell'area di rigore entro i quattro secondi, trascorsi i quali l'arbitro deve interrompere il gioco, richiamare il portiere che, se recidivo, deve essere ammonito.
- c) Se il pallone è toccato da un qualsiasi giocatore all'interno della area di rigore del portiere, la rimessa deve essere ripetuta.
- d) Su rimessa dal fondo non può essere segnata direttamente una rete. In tal caso il gioco deve essere ripreso con una rimessa dal fondo effettuata dalla squadra avversaria.

#### **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.

## **REGOLA 15**

### **CALCIO D'ANGOLO**

- a) Quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore difendente, oltrepassa la linea di porta, al di fuori dei pali, alla squadra avversaria deve essere concesso il calcio d'angolo.
- b) Il pallone deve essere collocato sul punto di intersezione della linea di porta con quella laterale, oppure all'interno del quarto di circonferenza, dalla parte in cui è uscito.
- c) Il calcio d'angolo deve essere battuto a palla ferma.
- d) I calciatori della squadra difendente devono rimanere a non meno di mt. 4 dal pallone fino a quando questo non sia in gioco.
- e) Per ogni infrazione ai punti b), c), d), il calcio d'angolo deve essere ripetuto.
- f) Chi batte il calcio d'angolo non può toccare una seconda volta il pallone fino a quando questo non sia stato giocato da altro calciatore.
- g) Il calcio d'angolo deve essere battuto entro 4 secondi dal momento in cui il calciatore incaricato è in condizioni di eseguirlo regolarmente.
- h) L'infrazione ai punti f), g) comporta la concessione di un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.
- i) Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo

## **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**

Prima dell'inizio di ciascuna gara l'arbitro è obbligato, in via esclusiva, ad effettuare il riconoscimento di tutti gli atleti che prenderanno parte alla gara, verificando che per ciascuno di essi risulti valido il tesserino **OPES ITALIA**, con validità per l'anno sportivo in corso. Qualora una delle società dovesse essere irregolare in tal senso, la gara da regolamento verrà giocata proforma, e solo successivamente verrà assegnato il 6 - 0 a tavolino nel caso in cui la gara termini in pareggio o convittoria della squadra irregolare.

Prima dell'inizio di ciascuna gara l'arbitro è obbligato, in via esclusiva, a richiedere e/o a far redigere in maniera formale, ordinata e chiara, ad entrambe le società che prenderanno parte alla gara, distinta in duplice copia. Una copia va conservata mentre l'altra va consegnata alla società opponente.

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

## **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.

**In caso di parità nel punteggio si valuteranno i seguenti punti:**

1. esito degli incontri diretti,
2. differenza reti negli incontri diretti fra le squadre a 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