

ASSOCIAZIONE ITALIANA ARBITRI

Il Regolamento del Giuoco del Calcio a Cinque corredato delle Decisioni Ufficiali FIGC e della Guida Pratica AIA

Edizione 2022

aggiornata al 17 Settembre

FEDERATION INTERNATIONALE DE FOOTBALL ASSOCIATION (FIFA)

FIFA Strasse 20
8044 Zurich

FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO (FIGC)

Via Gregorio Allegri, 14
00198 Roma

ASSOCIAZIONE ITALIANA ARBITRI (AIA)

Via Campania, 47
00187 Roma

Sommario

Osservazioni sulle Regole del Gioco del Calcio a Cinque	6
1. IL RETTANGOLO DI GIOCO	7
1. Superficie del rettangolo di gioco	
2. Segnatura del rettangolo di gioco	
3. Dimensioni del rettangolo di gioco	
4. L'area di rigore	
5. Il punto del tiro libero	
6. Le zone delle sostituzioni	
7. L'area d'angolo	
8. L'area tecnica	
9. Le porte	
10. Spostamento della porta	
11. Pubblicità sul rettangolo di gioco	
12. Pubblicità sulle reti di porta	
13. Pubblicità nelle aree tecniche	
14. Pubblicità attorno al rettangolo di gioco	
2. IL PALLONE.....	25
1. Caratteristiche e dimensioni	
2. Pubblicità su pallone	
3. Sostituzione di un pallone scoppiato/difettoso	
4. Palloni di riserva	
5. Altri palloni sul rettangolo di gioco	
6. Rete segnata con il pallone che scoppia o diviene difettoso	
3. I GIOCATORI.....	29
1. Numero di giocatori	
2. Numero di sostituzioni e giocatori di riserva	
3. Consegna della lista dei giocatori titolari e di riserva	
4. Procedura della sostituzione	
5. Riscaldamento	
6. Cambio del portiere	
7. Infrazioni e sanzioni	
8. Giocatori titolari e di riserva espulsi	
9. Altre persone sul rettangolo di gioco	
10. Rete segnata con una persona in più sul rettangolo di gioco	
11. Ingresso irregolare di un giocatore titolare che si trova fuori dal rettangolo di gioco	
12. Il capitano di una squadra	

4. L'EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI.....	46
1. Sicurezza	
2. Equipaggiamento obbligatorio	
3. Colori	
4. Altro equipaggiamento	
5. Slogan, scritte, immagini e pubblicità	
6. Infrazioni e sanzioni	
7. Numerazione dei giocatori	
5. L'ARBITRO	54
1. L'autorità degli arbitri	
2. Decisioni degli arbitri	
3. Poteri e doveri	
4. Responsabilità degli ufficiali di gara	
5. Gare internazionali	
6. Equipaggiamento degli arbitri	
6. GLI ALTRI UFFICIALI DI GARA.....	76
1. Gli assistenti arbitrali	
2. Poteri e doveri	
3. Gare internazionali	
4. L'assistente arbitrale di riserva (RAR)	
7. LA DURATA DELLA GARA.....	82
1. Periodi di gioco	
2. Termine dei periodi di gioco	
3. Time out	
4. L'intervallo di metà gara	
5. Sospensione definitiva della gara	
8. L'INIZIO E LA RIPRESA DEL GIOCO	88
1. Calcio d'inizio	
2. Rimessa dell'arbitro	
9. IL PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO	92
1. Pallone non in gioco	
2. Pallone in gioco	
3. Gara disputata al coperto	
10. L'ESITO DI UNA GARA	94
1. Segnatura di una rete	
2. Squadra vincente	
3. I tiri di rigore	
4. Reti segnate in trasferta	

11. FUORIGIOCO.....	100
12. FALLI E SCORRETTEZZE.....	101
1. Calcio di punizione diretto	
2. Calcio di punizione indiretto	
3. Provvedimenti disciplinari	
4. Ripresa di gioco dopo falli e scorrettezze	
13. I CALCI DI PUNIZIONE	129
1. Tipi di calci di punizione	
2. Procedura	
3. Infrazioni e sanzioni	
4. Falli cumulativi	
5. Calcio di punizione diretto a partire dal sesto fallo cumulativo di ciascuna squadra per ciascun periodo di gioco (Tiro Libero)	
14. IL CALCIO DI RIGORE.....	141
1. Procedura	
2. Infrazioni e sanzioni	
3. Tabella riassuntiva	
15. LA RIMESSA DALLA LINEA LATERALE.....	149
1. Procedura	
2. Infrazioni e sanzioni	
16. LA RIMESSA DAL FONDO	152
1. Procedura	
2. Infrazioni e sanzioni	
17. IL CALCIO D'ANGOLO	155
1. Procedura	
2. Infrazioni e sanzioni	
PROTOCOLLO VIDEO SUPPORT	157
1. Principi	
2. Decisioni/episodi rivedibili	
3. Consigli pratici	
4. Procedure	

LINEE GUIDA PRATICHE PER ARBITRI E ALTRI UFFICIALI DI GARA

GESTUALITA'	165
POSIZIONAMENTO	178
INTERPRETAZIONI E RACCOMANDAZIONI	198

Osservazioni sulle Regole del Gioco del calcio a Cinque

Modifiche

Le Federazioni nazionali, le Confederazioni e la FIFA hanno la possibilità, se desiderano utilizzarla, di modificare tutte o alcune delle seguenti aree organizzative delle Regole del Gioco per il calcio a Cinque di cui sono responsabili:

Per le gare giovanili, quelle tra veterani, tra disabili e per il calcio di base:

- dimensione del rettangolo di gioco
- dimensione, peso e materiale del pallone
- larghezza tra i pali e altezza della traversa dal suolo (dimensioni delle porte)
- durata dei due (uguali) periodi di gioco (e due uguali periodi di gioco supplementari)
- limitazioni al lancio del pallone da parte del portiere

Non sono consentite ulteriori modifiche senza l'autorizzazione della FIFA

Nota:

Per semplicità, in questa pubblicazione, nel fare riferimento alle diverse figure che vengono richiamate (giocatori, dirigenti, arbitri ecc.) viene utilizzato sempre il genere maschile. Le regole si applicano comunque nello stesso modo ai partecipanti sia di sesso maschile che femminile.

REGOLAMENTO

1. SUPERFICIE DEL RETTANGOLO DI GIOCO

La superficie del rettangolo di gioco deve essere piana e liscia, priva di asperità, preferibilmente fatta di legno o di materiale sintetico, in conformità con il regolamento della competizione. Non sono ammesse superfici pericolose per giocatori, staff delle squadre, arbitri ed ufficiali di gara.

Nelle competizioni tra squadre nazionali affiliate alla FIFA o nelle competizioni internazionali per squadre di club, si raccomanda che la superficie di gioco sia prodotta ed installata da società ufficialmente autorizzate nell'ambito del "FIFA Quality Programme for Futsal Surfaces" che evidenzino uno dei seguenti marchi di qualità:



Rettangoli di gioco in erba sintetica sono consentiti in casi eccezionali e soltanto per competizioni nazionali.

2. SEGNAZIONE DEL RETTANGOLO DI GIOCO

Il rettangolo di gioco deve essere segnato con linee continue (non sono consentite linee interrotte), che non devono costituire pericolo (non devono essere scivolose). Queste linee appartengono alle aree che delimitano e devono essere chiaramente distinguibili dal colore del rettangolo di gioco.

Sul rettangolo di gioco devono essere segnate soltanto le linee indicate nella Regola 1.

Quando viene utilizzato un impianto polivalente, sono ammesse altre linee purché siano di colore diverso e chiaramente distinguibili dalle linee utilizzate per il rettangolo di gioco di Calcio a Cinque.

Se un giocatore traccia segni non autorizzati sul rettangolo di gioco, dovrà essere ammonito per comportamento antisportivo. Se gli arbitri notano che ciò accade durante la gara, interromperanno il gioco, salvo l'applicazione del vantaggio, e ammoniranno il giocatore colpevole per comportamento antisportivo. Il gioco dovrà

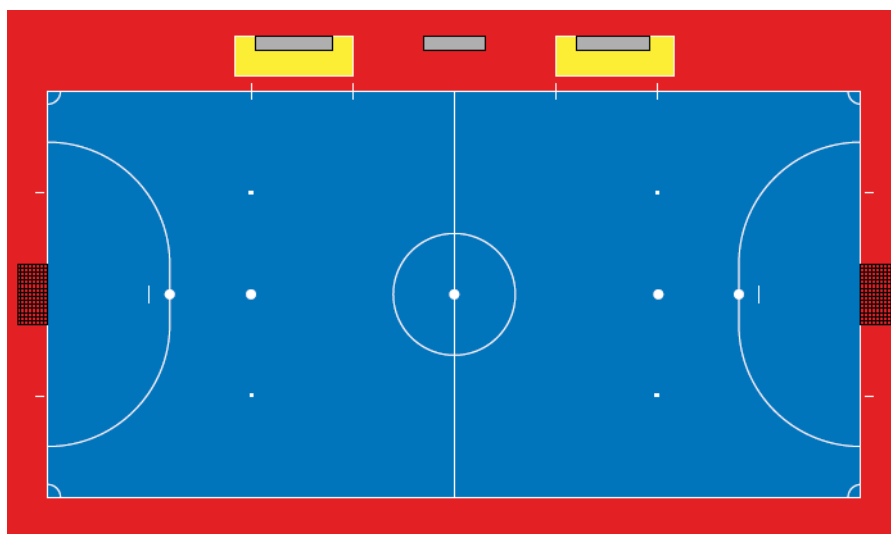
essere ripreso con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il pallone si trovasse all'interno dell'area di rigore (vedi Regola 13).

Le due linee di delimitazione più lunghe sono denominate linee laterali. Quelle più corte sono denominate linee di porta.

Il rettangolo di gioco è diviso in due metà dalla linea mediana, che unisce i punti medi delle due linee laterali.

Nel centro della linea mediana, con un raggio di 6 cm, è segnato un punto intorno al quale è tracciata una circonferenza con un raggio di 3 m.

Si deve tracciare un segmento di linea all'esterno del rettangolo di gioco, a 5 m dall'arco d'angolo, perpendicolare alla linea di porta e separato dalla stessa linea di porta di 5 cm, per garantire che i giocatori della squadra difendente rispettino la distanza prescritta (5 m) durante l'esecuzione del calcio d'angolo. La larghezza di questo segmento di linea deve essere di 8 cm e la lunghezza di 40 cm



3. DIMENSIONI DEL RETTANGOLO DI GIOCO

La lunghezza della linea laterale deve essere maggiore della lunghezza della linea di porta.

Tutte le linee devono avere una larghezza di 8 cm.

Per le gare non internazionali le dimensioni sono le seguenti:

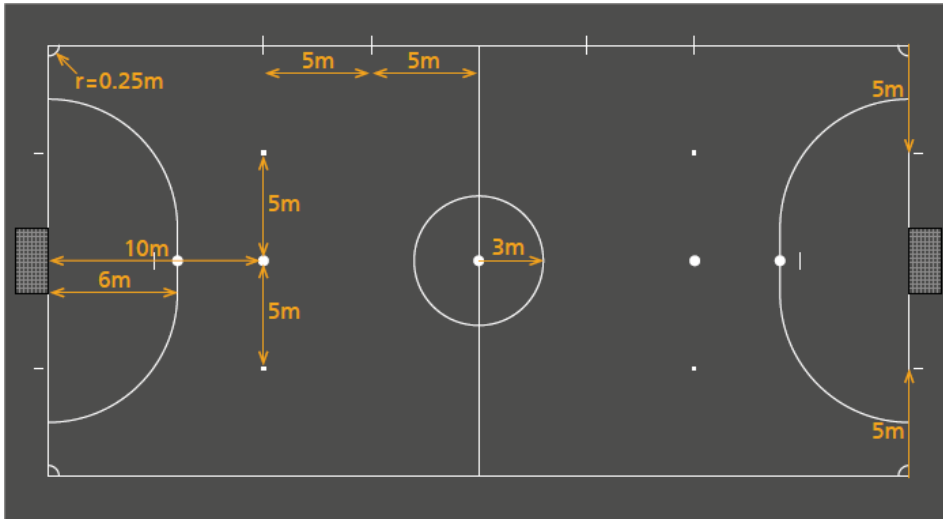
Lunghezza (linea laterale):	minima	25 m	massima	42 m
Larghezza (linea di porta):	minima	16 m	massima	25 m

Per le gare internazionali le dimensioni sono le seguenti:

Lunghezza (linea laterale):	minima	38 m	massima	42 m
-----------------------------	--------	------	---------	------

Larghezza (linea di porta): minima 20 m massima 25 m

I regolamenti delle competizioni possono stabilire la lunghezza delle linee di porta e delle linee laterali entro le dimensioni sopra indicate.



Le misurazioni sono dall'esterno delle linee in quanto le linee fanno parte delle zone da misurare.

Il punto del calcio di rigore è misurato dal centro del segno, al bordo posteriore della linea di porta.

Il punto del tiro libero è misurato dal centro del segno, al bordo posteriore della linea di porta.

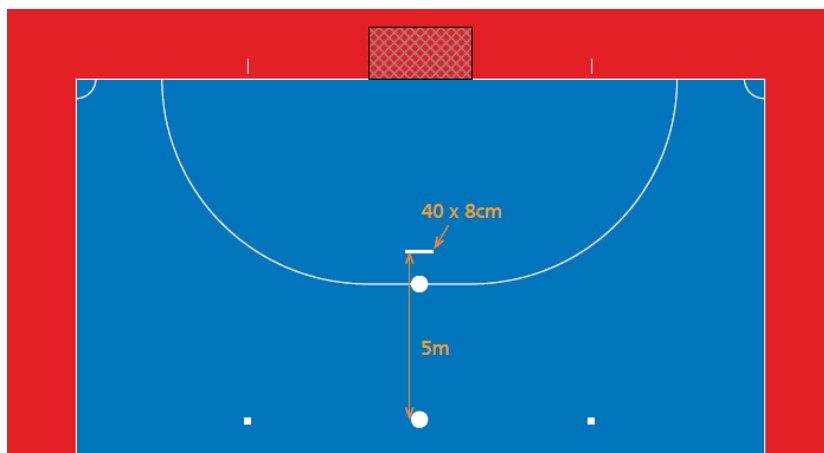
Il segno dei 5 metri all'interno dell'area di rigore, che segna la distanza che deve essere rispettata dal portiere sul tiro libero dai 10 metri, viene misurato dal centro del punto del tiro libero, al bordo posteriore del segno dei 5 metri (cioè al bordo più vicino alla linea di porta).

4. L'AREA DI RIGORE

Due linee immaginarie di 6 m di lunghezza sono tracciate dall'esterno di ciascun palo della porta e ad angolo retto rispetto alle linee di porta verso l'interno del rettangolo di gioco; dall'estremità di queste linee si traccia un quarto di circonferenza in direzione della linea laterale più prossima, ognuno con raggio di 6m misurato dall'esterno del palo. La parte superiore di ciascun quarto di cerchio è congiunta da una linea di 3,16 m parallela a quella della linea di porta tra i due pali. La superficie delimitata da queste linee e dalla linea di porta è denominata area di rigore.

All'interno di ciascuna area di rigore, a 6 m dalla linea di porta ed equidistante dai pali, è segnato il punto del calcio di rigore. Questo deve essere circolare con un raggio di 6 cm.

Un segno aggiuntivo (segmento di linea) deve essere tracciato all'interno dell'area di rigore, a 5 m dal punto del tiro libero (10 m), per garantire che il portiere difendente osservi questa distanza in occasione di un tiro libero. Questo segno è largo 8 cm e lungo 40 cm.



5. IL PUNTO DEL TIRO LIBERO

Un secondo segno deve essere tracciato sul rettangolo di gioco a 10 m dal punto centrale tra i pali della porta ed equidistante da essi. Questo segno deve essere circolare con un raggio di 6 cm.

Devono essere tracciati sul rettangolo di gioco due segni aggiuntivi, ognuno a distanza di 5 m, rispettivamente a destra e a sinistra dal punto del tiro libero, per indicare la distanza minima che i giocatori devono rispettare quando viene eseguito un tiro libero. Questi segni devono essere circolari con un raggio di 4 cm ciascuno. Una linea immaginaria che passa attraverso questi segni, a 10 m dalla linea di porta e parallela ad essa, indica il limite dell'area in cui, se un'infrazione punibile con un tiro libero viene commessa al proprio interno, le squadre possono scegliere se eseguire il tiro libero dal punto a 10 m o dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.

6. LE ZONE DELLE SOSTITUZIONI

Le zone delle sostituzioni sono gli spazi sulla linea laterale davanti alle panchine delle squadre:

- Esse sono situate davanti alle aree tecniche, posizionate a 5 m dalla linea mediana e ciascuna zona deve essere lunga 5 m. Devono essere segnate ad ogni estremità, con una linea, perpendicolare alla linea laterale, larga 8 cm e lunga 80 cm, di cui 40 cm all'interno del rettangolo di gioco e 40 cm all'esterno di esso
- La zona delle sostituzioni di una squadra è ubicata nella metà del rettangolo di gioco difesa da detta squadra e deve essere invertita nel secondo periodo di gioco e nei tempi supplementari, ove previsti.

Maggiori dettagli su sostituzioni e relativa procedura sono forniti nella Regola 3.

7. L'AREA D'ANGOLO

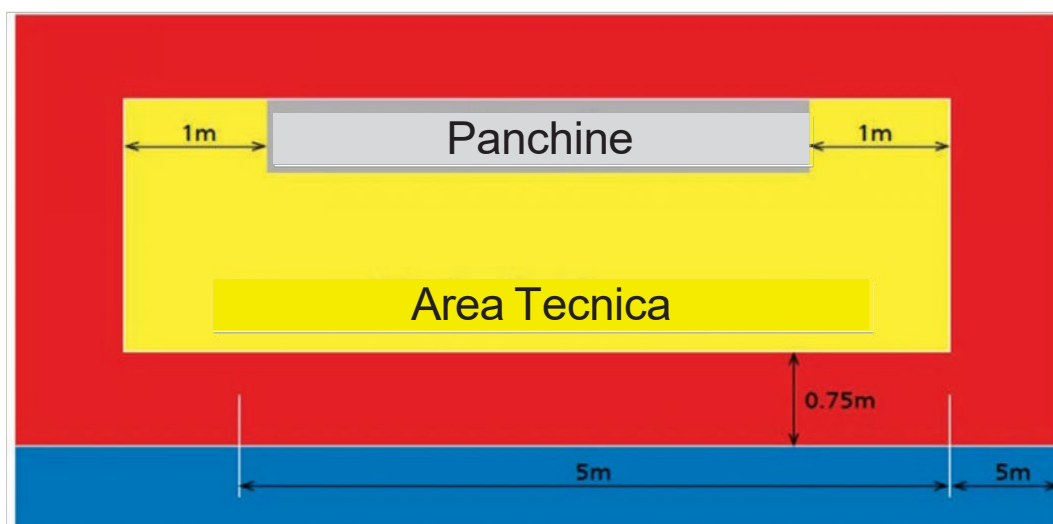
Da ciascun angolo è tracciato verso l'interno del rettangolo di gioco, un quarto di cerchio con un raggio di 25 cm. La linea (arco d'angolo) ha larghezza 8 cm.

8. L'AREA TECNICA

L'area tecnica è un'area, con posti a sedere definiti, destinata ai dirigenti ed ai giocatori di riserva. Sebbene la dimensione e la posizione delle aree tecniche possono differire da un impianto all'altro, si applicano le seguenti linee guida:

- L'area tecnica si estende lateralmente solamente un metro per parte oltre le panchine e, in avanti, fino ad una distanza di 75 cm dalla linea laterale;
- Dovrebbe essere utilizzata della segnature per delimitare l'area tecnica;
- Il numero delle persone autorizzate a prendere posto nell'area tecnica è definito dal regolamento della competizione;
- Le persone autorizzate a prendere posto nell'area tecnica:
 - devono essere identificate prima della gara in conformità con il regolamento della competizione;
 - devono mantenere un comportamento responsabile;
 - devono rimanere all'interno della stessa, salvo casi particolari, quali ad esempio, l'intervento, previa autorizzazione degli arbitri, dell'operatore sanitario o del medico sul rettangolo di gioco per soccorrere un giocatore infortunato;
- Una sola persona alla volta è autorizzata a rimanere in piedi e dare istruzioni tattiche dall'interno dell'area tecnica;
- I giocatori di riserva coadiuvati dal preparatore atletico, possono effettuare il riscaldamento durante una gara nella zona prevista per questo scopo dietro l'area tecnica. Laddove questa zona non fosse disponibile, potranno riscaldarsi nei pressi della linea laterale sempre che non ostacolino i movimenti dei giocatori e degli arbitri e si comportino in modo responsabile.

La zona delle sostituzioni e l'area tecnica



Sicurezza

I regolamenti delle competizioni devono stabilire la distanza minima tra le linee perimetrali del rettangolo di gioco (linee laterali e linee di porta) e le barriere di separazione dagli spettatori (incluse barriere con pubblicità, ecc.), ma la distanza deve essere sempre tale da garantire l'incolumità dei partecipanti.

9. LE PORTE

Le porte devono essere poste al centro di ciascuna linea di porta.

Le porte consistono di due pali verticali, equidistanti da ciascun angolo del rettangolo di gioco e congiunti alla sommità da una barra orizzontale (traversa). I pali delle porte e le traverse devono essere di materiale approvato e non devono costituire alcun pericolo.

I pali e la traversa di entrambe le porte devono avere la stessa forma, la quale deve essere quadrata, rettangolare, rotonda o una combinazione tra queste opzioni.

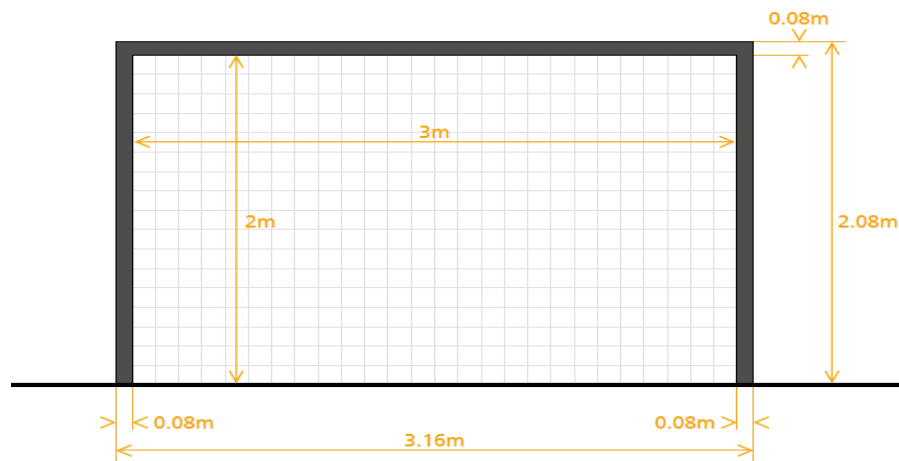
La distanza (misurazione interna) tra i pali è di 3 m e la distanza tra il bordo inferiore della traversa ed il suolo è di 2 m.

I pali e la traversa devono avere uguale larghezza e spessore della linea di porta, ovvero 8 cm. Le reti devono essere fatte di materiale adeguato e devono essere fissate dietro ai pali ed alla traversa con supporti idonei. Devono essere adeguatamente sostenute e non devono essere di intralcio al portiere.

Si raccomanda che tutte le porte utilizzate in competizioni ufficiali organizzate sotto l'egida della FIFA o delle Federazioni, non presentino alcuna struttura estranea (ad eccezione dei pali e della traversa, ad esempio aste di sostegno) che possa impedire al pallone di entrare in porta.

Se la traversa viene spostata o si rompe, il gioco deve essere sospeso fino a quando la stessa non sarà riparata o rimessa nella sua posizione. Se la riparazione dovesse essere impossibile, la gara dovrà essere sospesa definitivamente. L'uso di una corda per sostituire la traversa non è consentito. Se la traversa è riparabile, la gara riprenderà con una rimessa degli arbitri nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il pallone non si trovava all'interno dell'area di rigore della squadra difendente, e l'ultima ad aver toccato il pallone era stata la squadra attaccante (vedi Regola 8).

I pali e la traversa devono essere di colore diverso rispetto al rettangolo di gioco.



Le porte devono avere un sistema di stabilizzazione che impedisca loro di rovesciarsi.

Non devono essere fissate al suolo, ma devono avere un peso adeguato sul retro in modo da consentire ai pali di muoversi senza mettere in pericolo la sicurezza dei partecipanti.

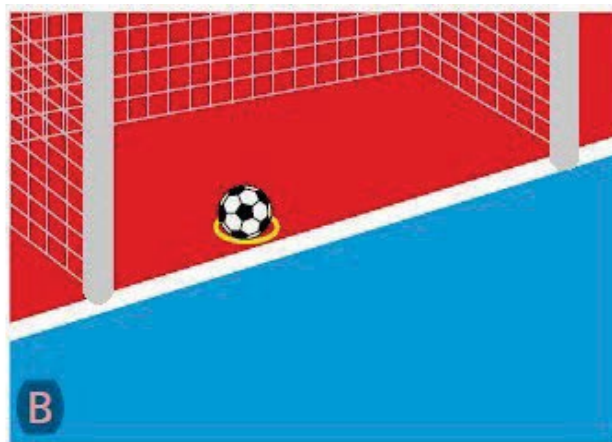
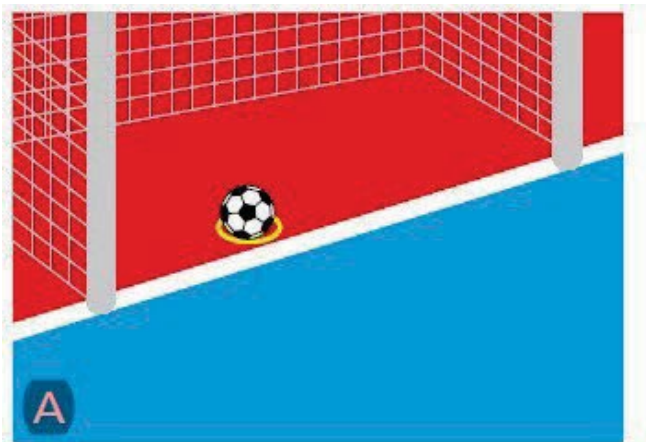


Possono essere utilizzate porte mobili a condizione che soddisfino questo requisito.

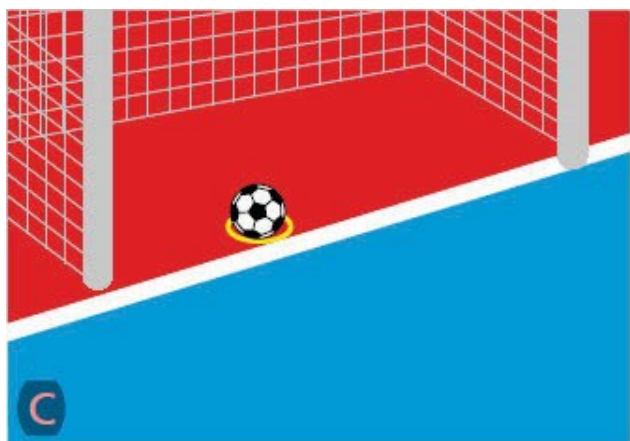
10. SPOSTAMENTO DELLA PORTA

Gli arbitri sono tenuti ad utilizzare le seguenti linee guida riguardo al posizionamento delle porte lungo la linea di porta e la segnatura di una rete:

Porta posizionata correttamente



Porta spostata



A = Rete segnata

B = Se entrambi i pali toccano la linea di porta, gli arbitri devono convalidare la rete se il pallone ha attraversato completamente la linea di porta

C = Una porta è considerata spostata quando almeno uno dei pali non tocca la linea di porta

Nel caso in cui una porta venga spostata o ribaltata, volontariamente o accidentalmente da un giocatore difendente (compreso il portiere), prima che il pallone oltrepassi la linea di porta, gli arbitri dovranno convalidare la rete se il pallone sarebbe entrato in porta tra la normale posizione dei pali.

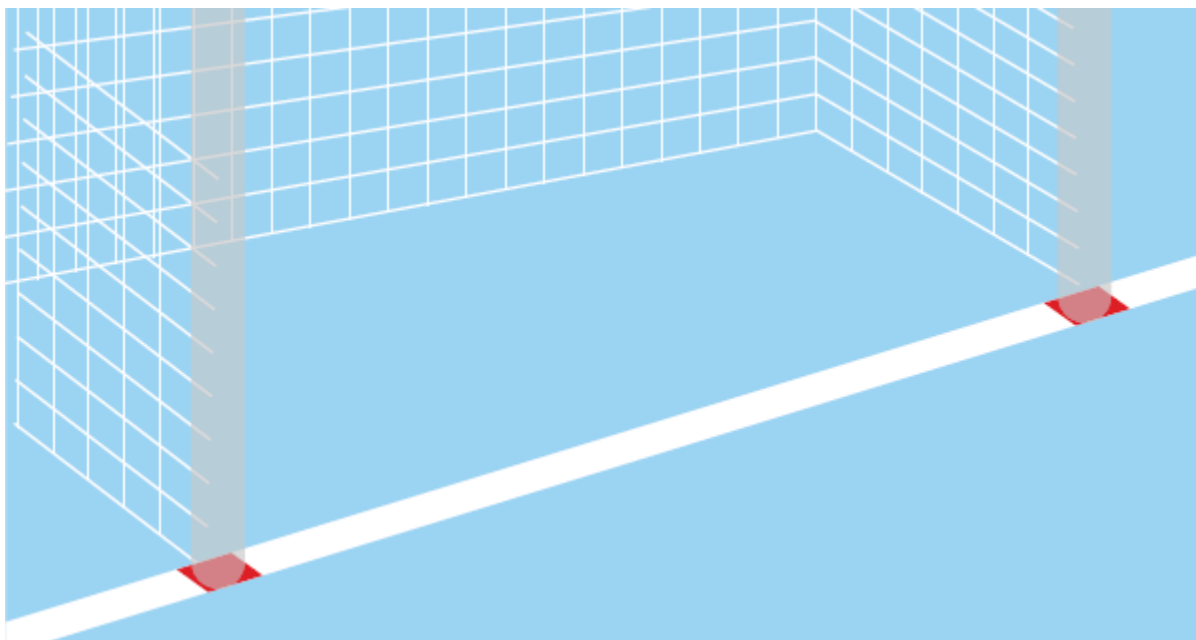
Se un giocatore difendente sposta o ribalta la propria porta e:

- il pallone non entra e/o non tocca la porta, il gioco è interrotto e:
 - se è stato accidentale, il gioco riprende con una rimessa degli arbitri;
 - se è stato volontario, il gioco riprende con un calcio di punizione indiretto per la squadra avversaria e il giocatore colpevole sarà ammonito.
- il pallone tocca la porta ma non entra in rete, il gioco è interrotto e:
 - se è stato accidentale, il gioco riprende con una rimessa degli arbitri;
 - se è stato volontario, il gioco riprende con un calcio di rigore per la squadra avversaria e il giocatore colpevole sarà espulso per aver impedito alla squadra avversaria una rete o una evidente opportunità di segnare.

- il pallone entra in porta (oltrepassando completamente la linea di porta) tra la normale posizione dei pali, toccando o meno la porta stessa, la rete è convalidata e il giocatore colpevole dovrà essere ammonito se l'infrazione è stata volontaria.

Se un giocatore della squadra attaccante sposta o ribalta la porta avversaria involontariamente o volontariamente, non dovrà essere assegnata la rete, e:

- se è stato involontario, il gioco sarà ripreso con una rimessa degli arbitri;
- se è stato volontario e la porta è entrata in contatto con il pallone, verrà assegnato un calcio di punizione diretto alla squadra avversaria e il giocatore dovrà essere ammonito;
- se è stato volontario e la porta non è entrata in contatto con il pallone, verrà assegnato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria e il giocatore dovrà essere ammonito.



Potranno essere fatti ulteriori segni sotto i pali, per aiutare gli arbitri a garantire che l'eventuale porta spostata, venga riportata nella corretta posizione.

11. PUBBLICITA' SUL RETTANGOLO DI GIOCO

Se il regolamento della competizione non lo proibisce, è consentito l'uso di pubblicità sulla superficie di gioco, a condizione che ciò non confonda i giocatori o gli arbitri o non impedisca di distinguere le linee perimetrali.

12. PUBBLICITA' SULLE RETI DI PORTA

Se il regolamento della competizione non lo proibisce, è consentito l'uso di pubblicità sulle reti di porta, a condizione che ciò non confonda o ostruisca la visuale dei giocatori o degli arbitri.

13. PUBBLICITA' NELLE AREE TECNICHE

Se il regolamento della competizione non lo proibisce, è consentito l'uso di

pubblicità sulla superficie delle aree tecniche, a condizione che ciò non confonda gli occupanti delle stesse o qualsiasi altro partecipante.

14. PUBBLICITA' ATTORNO AL RETTANGOLO DI GIOCO

La pubblicità verticale dovrà essere collocata ad almeno:

- un metro dalle linee laterali del rettangolo di gioco, tranne che nelle aree tecniche e nelle zone delle sostituzioni, nelle quali ogni forma di pubblicità verticale è vietata;
- una distanza dalla linea di porta pari alla profondità della rete della porta;
- un metro dalla rete della porta.

Decisioni Ufficiali FIGC

1. Disposizioni di carattere generale sui campi di gioco

Le regole seguenti hanno validità per gli impianti ed i campi di gioco delle Società iscritte ai Campionati organizzati dalla F.I.G.C. L.N.D. Divisione Calcio a Cinque, sui quali si svolgono le gare ufficiali dei Campionati e Coppa Italia di Serie A, **A2 Elite**, A2, B e Under 19 maschile e di Serie A, **B** e under 19 femminile, Supercoppa di Serie A maschile, Supercoppa di Serie A femminile, Supercoppa Under 19 e Coppa della Divisione maschile e femminile.

Si precisa che le gare organizzate dalla Divisione Calcio a Cinque relative a:

- Fasi Finali Nazionali della Coppa Italia maschile e femminile riservate alle Società vincenti la Coppa Regionale;
- Fase Nazionale campionato under 21;
- Fase Nazionale campionato Under 19 regionale;
- Fase Nazionale di ammissione al Campionato femminile di **Serie B**;
- Fase Nazionale di ammissione al Campionato maschile di Serie B;

si svolgono anche secondo le disposizioni dell'art. **34** del Regolamento L. N. D., fermo restando che le misure minime sono quelle fissate dal presente Regolamento per la Serie B, ed in impianti di gioco omologati dai Comitati Regionali della LND e/o alternativamente a richiesta delle Società anche dalla Divisione Calcio a Cinque.

1) Impianto sportivo per il campionato nazionale di serie A maschile, Serie A2 Elite Maschile e Serie A Femminile

Gli impianti devono avere le caratteristiche di Palazzetti dello Sport. Sono escluse le strutture pressostatiche e tensostatiche comprese quelle analoghe ed assimilabili. La Divisione Calcio a Cinque può consentire - con deroga temporanea l'utilizzo degli impianti con le strutture indicate al punto precedente, ad eccezione delle gare di Play Off scudetto e Play Out.

2) Campo di gioco

Campionati Nazionali di Serie A, **A2 Elite**, A2, B e Under 19 maschile e di Serie A, **B** e Under 19 femminile.

Il campo di gioco deve essere al coperto in ambiente chiuso, riscaldato all'occorrenza, protetto da infiltrazioni di acque meteoriche.

L'areazione deve essere tale da impedire la formazione di condensa sul terreno di gioco, al fine di consentire il regolare e sicuro svolgimento delle gare.

3) Area di gioco (Rettangolo di gioco)

L'area di gioco deve essere un rettangolo, con linee di delimitazione perimetrali ed interne chiaramente visibili di larghezza da 5 a 8 cm, con esclusione delle linee dei lati minori del rettangolo, ovvero le linee di porta che devono essere obbligatoriamente di 8 cm. Tutte le linee devono essere tracciate in un unico colore, ben visibili mantenendo la regolarità della superficie dell'area di gioco. In caso di impianti polivalenti, le tracciature devono essere preferibilmente di colore diverso rispetto a quelle degli altri sport.

4) Campo per destinazione

È lo spazio esterno al rettangolo di gioco che deve essere piano, liscio, al medesimo livello e non deve presentare "sensibili e/o pericolosi" elementi di discontinuità con esso; deve essere sempre pulito, asciutto, non scivoloso.

Tra le linee perimetrali del rettangolo di gioco e le pareti esterne del campo di gioco o un qualunque ostacolo, deve esserci uno spazio libero della larghezza minima di m. 1,00 con una tolleranza massima di cm. 10.

5) Tipo di pavimentazione

Per i campionati nazionali il tipo di pavimentazione per il rettangolo di gioco deve essere obbligatoriamente di legno o PVC o gomma; non è consentito l'uso di materiali differenti. La superficie che costituisce il piano di calpestio dell'area di gioco deve essere piana, omogenea, rigorosamente orizzontale (pendenza massima tollerata: 0,5% nella direzione degli assi), liscia e priva di asperità, in linea con le caratteristiche del materiale indicato nel presente articolo.

In ogni caso deve essere mantenuta sempre pulita, asciutta e non scivolosa, in modo tale da consentire il regolare e sicuro svolgimento della gara.

6) Dimensioni area di gioco (Rettangolo di gioco)

a) Campionato Nazionale di Serie A maschile:

L'area di gioco dovrà avere le seguenti misure massime - minime:

Lunghezza minima 38 m, massima 42 m

Larghezza minima 18 m, massima 22 m

È consentita la tolleranza del 3% delle misure minime (mt 36,86 – mt 17,46).

b) Campionato nazionale di A2 Elite maschile:

L'area di gioco dovrà avere le seguenti misure massime -

minime: Lunghezza minima **38 m**, massima 42 m

Larghezza minima 18 m, massima 22 m

È consentita la tolleranza del 3% delle misure minime (mt 36,86 – mt 17,46).

c) Campionato nazionale di A2 maschile:

L'area di gioco dovrà avere le seguenti misure massime -

minime: Lunghezza minima 36 m, massima 42 m

Larghezza minima 18 m, massima 22 m

È consentita la tolleranza del 6% delle misure minime (mt 33,84 – mt 16,92).

d) Campionato nazionale di Serie B maschile:

L'area di gioco dovrà avere le seguenti misure massime -

minime: Lunghezza minima 34 m, massima 42 m

Larghezza minima 16 m, massima 22 m

È consentita la tolleranza del 6% delle misure della lunghezza (mt 31,96).

e) Campionato Nazionale di Serie A femminile:

L'area di gioco dovrà avere le seguenti misure massime -

minime: Lunghezza minima 36 m, massima 42 m

Larghezza minima 18 m, massima 22 m

È consentita la tolleranza del 3% delle misure minime (mt 34,92 – mt 17,46).

f) Campionato Nazionale Serie B femminile:

L'area di gioco dovrà avere le seguenti misure massime - minime:

Lunghezza minima 34 m, massima 42 m

Larghezza minima 16 m, massima 22 m

È consentita la tolleranza del 6% delle misure della lunghezza (mt 31,96).

g) Campionati e Coppa Under 19 maschile e femminile:

L'area di gioco dovrà avere le seguenti misure massime - minime:

Lunghezza minima 34 m, massima 42 m

Larghezza minima 16 m, massima 22 m

È consentita la tolleranza del 6% delle misure della lunghezza (mt 31,96).

Solo per la stagione regolare è possibile richiedere di giocare in campi di lunghezza di 30 mt.

L'altezza libera calcolata ad 1 mt dalle linee laterali e dalle linee di porta, verso l'esterno, non può essere inferiore a 4,00 mt; l'altezza libera sulla parallela alla linea laterale che attraversa il punto del centro campo non può essere inferiore a 6,00 mt. Per i Campionati Nazionali di Serie A ed A2 **Elite** maschile e di Serie A femminile, l'altezza libera sulla parallela alla linea laterale che attraversa il punto del centro campo non può essere inferiore a 8,00 mt.

h) Campionati Regionali e Provinciali:

Campi al coperto:

Lunghezza minima 25 m, massima 42 m

Larghezza minima 15 m, massima 22 m

Campi scoperti:

Lunghezza minima 25 m, massima 42 m

Larghezza minima 15 m, massima 22 m

I Comitati Regionali e i Comitati Provinciali Autonomi di Trento e Bolzano possono disporre che le gare dei Campionati Regionali di Serie C1 si svolgano al coperto fissando anche le misure minime dei campi di gioco e che in tale ipotesi non sia consentito l'uso di manti erbosi, naturali o sintetici o di terra battuta.

Le Fasi Nazionali di Campionato e Coppa Italia che coinvolgono Società Regionali devono svolgersi in impianti coperti le cui misure minime devono essere le seguenti:

Lunghezza mt 30

Larghezza mt 16

Fermi restano le lunghezze minime sopra descritte non sono consentite gare in impianti con aree di rigore di 4mt.

7) Spogliatoi

Gli spogliatoi devono essere ubicati all'interno del recinto di gioco e separati per ciascuna delle due squadre e per l'arbitro. Gli spogliatoi dei campi di gioco delle squadre che partecipano ai Campionati Regionali e Provinciali di Calcio a Cinque, possono essere ubicati anche all'esterno del recinto di gioco. Gli spogliatoi devono essere, in ogni caso, decorosi, convenientemente attrezzati ed adeguatamente protetti.

8) Recinzioni

Il recinto di gioco, quando obbligatorio, deve essere protetto da una rete metallica di altezza non inferiore a mt. 2,20 o da altro sistema idoneo.

9) Zona delle sostituzioni

La zona delle sostituzioni è situata sullo stesso lato in cui sono ubicate le panchine delle squadre, direttamente di fronte a esse, da dove i giocatori entrano ed escono per le sostituzioni.

Le zone delle sostituzioni sono situate direttamente davanti alle panchine delle

squadre e ciascuna deve essere lunga 3 m o 5 m (competizioni internazionali). Ci deve essere una distanza di 3 m o 5 m tra l'estremità più vicina di ciascuna delle zone delle sostituzioni e l'intersezione della linea mediana con la linea laterale. Questo spazio aperto, situato di fronte al tavolo del cronometrista, deve essere tenuto libero.

10) Area tecnica

È la zona destinata allo staff tecnico ed ai giocatori di riserva. Essa si estende 1 metro su entrambi i lati delle panchine e si protrae davanti alle stesse fino ad una distanza di m 0,75 dalla linea laterale. La linea dell'area tecnica deve essere segnata con una linea tratteggiata per tutta la sua estensione.

11) Porte

Al centro di ciascuna linea di porta devono essere collocate le porte, costituite da due pali verticali, equidistanti dagli angoli e distanti tra loro, all'interno, metri 3,00.

I pali debbono essere congiunti alle loro estremità da una sbarra trasversale che deve risultare ad un'altezza dal terreno di metri 2 (misurata dal bordo inferiore) e parallela ad esso. I pali e la sbarra trasversale devono avere lo stesso spessore e/o raggio di cm. 8.

Dietro le porte devono essere fissate ai pali ed alla trasversale, le reti che, opportunamente montate e sostenute nella parte inferiore da aste ricurve o da altri idonei supporti, non devono costituire intralcio ai giocatori né consentire il passaggio del pallone.

La profondità della porta, intesa come distanza tra il bordo interno dei pali della porta verso l'esterno del rettangolo di gioco è di almeno cm. 80 nella parte superiore e di cm. 100 al livello del terreno, fatto salvo quanto eventualmente previsto dalle regole di gioco.

Le porte possono essere bianche, ovvero a tratti alternati, purché siano contrastanti con l'ambiente ed il fondo del rettangolo di gioco. Le reti dovranno essere realizzate in canapa, juta o nylon, o altro materiale approvato.

Le porte, incluse quelle portatili, dovranno essere ancorate saldamente al suolo, o in forma stabile, ovvero attraverso idonea attrezzatura che ne impedisca comunque il ribaltamento.

Devono essere eseguite, da parte delle Società, verifiche periodiche allo scopo di accertare la stabilità dei pali e della traversa nonché l'ancoraggio al suolo della porta.

In deroga alla regola 1 punto 9 del Regolamento del Gioco del Calcio a 5, per la stagione 2022/2023 sarà consentito nei campionati organizzati dalla Divisione Calcio a 5 utilizzare le porte fissate al suolo.

12) Panchine

Le panchine per i tecnici e per gli atleti devono essere predisposte per contenere almeno 13 (15 per la Serie A maschile) persone a sedere.

Le panchine devono essere situate sullo stesso lato delle zone delle sostituzioni

ubicate preferibilmente alla distanza minima di m. 3,00 o di m. 5 a sinistra e a destra della linea mediana, e ad una distanza minima di m. 1,50 dalla linea laterale per la serie A e A2 **Elite** maschile e per la serie A femminile, ad una distanza minima di m. 1,20 per le altre categorie, in modo tale che la struttura e gli occupanti non invadano il campo per destinazione.

Le panchine non devono essere pericolose per gli occupanti e in particolare gli spigoli della copertura devono essere protetti al fine di salvaguardare l'incolumità dei partecipanti al gioco.

Le panchine, se posizionate a contatto con la zona pubblico, devono essere protette superiormente e posteriormente.

I materiali della tettoia di protezione delle panchine al coperto devono essere di materiale trasparente.

13) Tavolo cronometrista

Il tavolo per il cronometrista, ove previsto dalle disposizioni FIGC, deve essere rettangolare le cui dimensioni ideali sono di cm 70 x 200 e posizionato sullo stesso lato delle zone delle sostituzioni all'altezza della linea mediana alla distanza minima di m.1,00 dalla linea laterale, salva la tolleranza del 10%.

Il tavolo del cronometrista deve essere predisposto per contenere almeno n.2 persone a sedere.

Il tavolo deve essere liscio e privo di asperità in modo tale da non recare pregiudizio alla incolumità dei partecipanti al gioco.

Ad eccezione del campionato Nazionale di Serie A maschile, in caso di mancanza di spazio a livello dell'area di gioco la postazione cronometrista può essere sopraelevata; in tale ipotesi è richiesta una specifica autorizzazione dalla Commissione Impianti sportivi.

14) Postazione fotografi e TV

Le postazioni dei fotografi e degli operatori TV con telecamera mobile o fissa devono essere collocate al di fuori del "campo per destinazione".

15) Pubblicità

La pubblicità mediante tabelloni deve essere ubicata ad una distanza non inferiore a m. 1,00 dalle linee laterali e dalle linee di porta.

Detti tabelloni devono essere di tipo abbattibile o comunque tali da non arrecare danno ai partecipanti al gioco. I tabelloni muniti di impianto elettrico devono essere alimentati in bassa tensione nel rispetto delle norme vigenti.

È consentito apporre scritte o marchi pubblicitari direttamente sull'area di gioco; in tal caso non devono coprire ed interferire con le segnature regolamentari dell'area di gioco, ed in ogni caso essere poste a distanza non inferiore a m. 1,50 dalle stesse. Non è consentito apporre scritte o marchi pubblicitari sulle attrezzature di gioco

(reti e pali delle porte).

16) Protezione dell'area di porta

Devono essere installate reti di protezione dietro le linee di porta nel caso vi sia presenza del pubblico; tali reti devono essere realizzate in modo tale da tutelare le persone e di non ridurre la visibilità.

17) Recinzione interna

L'area di gioco deve essere recintata rispetto alle zone con presenza del pubblico con separatori interni in elevazione.

Per i campionati Nazionali di Serie A2, B, femminile, Under 19 maschile e femminile sono ammessi separatori mobili; in tale caso i separatori mobili devono essere tra loro collegati con sistemi permanenti.

Le recinzioni interne devono essere poste ad una distanza minima di m. 1,00 dalle linee laterali e dalle linee di porta, fatta salva la tolleranza di cui all'art. 5.

18) Ingresso sull'area di gioco

L'ingresso in campo dei partecipanti al gioco deve essere separato dal pubblico e protetto dal lancio di oggetti, petardi ecc., mediante sistemi che non impediscano o riducano la visibilità del pubblico.

In caso di accesso sull'area di gioco mediante protezioni mobili, lo spostamento di queste deve poter avvenire comunque in tempi rapidi.

GUIDA PRATICA AIA

1. Che cosa sono: il “rettangolo di gioco”, il “campo per destinazione”, il “recinto di gioco”, il “campo di gioco”?

Rettangolo di gioco: è il rettangolo entro il quale si svolge effettivamente il gioco.

Campo per destinazione: che è obbligatorio, è una fascia piana di terreno, non delimitata all'esterno da alcuna linea, larga almeno un metro, situata intorno al rettangolo di gioco ed al suo stesso livello, priva di qualsiasi ostacolo, affossamento o altro, che possa costituire un pericolo per i giocatori. Su di esso gli stessi possono sconfinare soltanto per fatti di gioco.

Recinto di gioco: è costituito dal “rettangolo di gioco”, dal “campo per destinazione”, dall'area tecnica, delimitato da una rete o altro mezzo appropriato di recinzione.

Campo di gioco: è l'intera struttura sportiva, che comprende anche il “recinto di gioco”, gli spogliatoi ed ogni altro locale annesso, con i relativi accessi.

2. Prima dell'inizio della gara e del secondo periodo di gioco, gli arbitri devono procedere al controllo della regolarità del rettangolo di gioco e delle sue particolarità?

Sì, ivi comprese l'integrità delle reti e la modalità di stabilizzazione delle porte al suolo.

3. Se il capitano di una squadra, anche se ritardataria, formula riserve riguardo alla regolarità del rettangolo di gioco e delle sue particolarità, quali sono le formalità da osservare e come si devono comportare gli arbitri?

Le riserve devono essere presentate per iscritto prima dell'inizio della gara all'arbitro. Questi provvederà alle verifiche usando gli strumenti di misura che la Società ospitante è tenuta a mettere a disposizione. Qualora le irregolarità siano constatate e riguardino la segnatura in generale, l'arbitro tramite il capitano inviterà la Società ospitante ad eliminarle entro un termine che, a sua discrezione, ritiene compatibile con la possibilità di portare a termine la gara e comunque entro il tempo di attesa. Se ciò non fosse possibile, non sarà dato inizio alla stessa. L'arbitro annoterà nel rapporto di gara le riserve presentategli, allegandole in originale, con i provvedimenti assunti e le conseguenze relative.

4. Se il capitano di una squadra esprime riserve per irregolarità sopravvenute nel corso della gara, quali formalità dovranno osservare gli arbitri e come si devono comportare?

Tali riserve possono essere espresse solo verbalmente. L'arbitro ne prenderà atto alla presenza del capitano della squadra avversaria e si comporterà in conformità a quanto specificato nel caso precedente. Qualora, invece, le riserve verbali riguardino irregolarità preesistenti all'inizio della gara, l'arbitro ne prenderà ugualmente atto e ne farà menzione nel proprio referto, senza però procedere ad alcuna verifica.

5. Quali sono le cause che determinano l'impraticabilità del rettangolo di gioco, iniziale o sopravvenuta, e quelle che rendono impossibile l'inizio o il proseguimento del gioco?

Nel Calcio a Cinque l'impraticabilità del rettangolo di gioco è da distinguersi tra i campionati nazionali, che si giocano obbligatoriamente al chiuso, e quelli regionali/provinciali che possono disputarsi anche all'aperto.

Per i primi le cause possono essere la scivolosità persistente del suolo del rettangolo di gioco causata, ad esempio, dal formarsi di condensa o dall'infiltrazione di acqua dalle coperture, che il normale uso dello "spazzolone" non riesce ad eliminare.

Nei casi in cui la gara si svolga all'aperto, le cause sono le seguenti:

- a) neve: quando l'entità è tale da non consentire il rimbalzo del pallone ed ai giocatori di giocarlo regolarmente;
- b) ghiaccio: quando, in più zone del rettangolo di gioco, vi sono strati di ghiaccio o di neve ghiacciata che costituiscono particolare pericolo per i giocatori;
- c) pioggia o allagamenti: quando il pallone non rimbalza in più zone del rettangolo di gioco a causa di diffuse pozzanghere;
- d) vento: quando la sua intensità non permette al pallone di rimanere fermo nelle riprese del gioco;
- e) insufficiente visibilità causa nebbia o sopraggiunta oscurità: quando gli arbitri non sono in grado di controllare visibilmente tutta la superficie del rettangolo di

gioco. Qualora l'arbitro ritenga che tali impedimenti abbiano carattere temporaneo, inviterà le squadre a tenersi a disposizione per il tempo che riterrà opportuno. In caso d'impedimenti definitivi, decreterà la sospensione della gara. In caso di sospensione temporanea, l'arbitro, o il cronometrista nel caso di un suo utilizzo, dovrà ricordarsi di annotare il minuto dell'interruzione della gara, di osservare attentamente dove si trovava il pallone all'atto dell'interruzione e di avvertire i capitani che le squadre devono rimanere, sino ad avviso contrario, a disposizione. Comunque quanto accaduto dovrà essere riportato nel rapporto di gara.

6. Una gara iniziata con la luce naturale può essere condotta a termine con luce artificiale?

Sì, sia nel caso che si disputi nei campi al chiuso, sia che si svolga all'aperto.

7. Come dovrà comportarsi l'arbitro se, al momento della ricognizione della regolarità del recinto di gioco, dovesse rilevare la mancanza di segni quali la delimitazione dell'area tecnica, la distanza a cui deve disporsi il portiere sull'esecuzione del tiro libero, o di qualunque altro segno obbligatorio?

L'arbitro dovrà invitare la Società ospitante a tracciare i segni obbligatori prima dell'inizio della gara, con ogni mezzo possibile.

8. Un difendente volontariamente o accidentalmente sposta o ribalta la porta, ma il pallone entra ugualmente in rete. Come dovranno comportarsi gli arbitri?

Nel primo caso il giocatore verrà ammonito e la rete verrà convalidata.

Se lo spostamento è accidentale la rete verrà convalidata e non verrà assunto nessun provvedimento disciplinare, se è volontaria dovrà essere ammonito.

9. Un difendente volontariamente o accidentalmente sposta o ribalta la propria porta, e la stessa entra in contatto con il pallone senza entrare in rete. Come dovranno comportarsi gli arbitri?

Se è stato volontario, dovranno accordare un calcio di rigore e il giocatore dovrà essere espulso se nega una rete o una evidente opportunità di segnare, mentre se è stato accidentale il gioco riprende con una rimessa degli arbitri.

10. Se un attaccante sposta o ribalta la porta avversaria, che faranno gli arbitri?

Se è stato involontario riprenderanno il gioco con una propria rimessa; se è stato volontario e la porta è entrata in contatto con il pallone, dovranno assegnare un calcio di punizione diretto e ammonire il giocatore; se è stato involontario e la porta non è entrata in contatto con il pallone, dovranno assegnare un calcio di punizione indiretto e ammonire il giocatore. In ogni caso la rete non sarà convalidata.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

1. CARATTERISTICHE E DIMENSIONI

Il pallone deve essere:

- di forma sferica;
- fatto di materiale approvato;
- di circonferenza compresa tra i 62 cm e 64 cm;
- di peso compreso tra i 400 g ed i 440 g all'inizio della gara;
- di pressione pari 0.6 - 0.9 atmosfere (pari a 600-900g/cm²) a livello del mare.



Il primo rimbalzo del pallone, lasciato cadere da un'altezza di 2 m, non deve superare i 65 cm e non può essere inferiore a 50 cm.

Tutti i palloni utilizzati in gare di competizioni ufficiali organizzate sotto l'egida della FIFA o delle Confederazioni, devono soddisfare i requisiti e riportare uno dei loghi del "FIFA Quality Programme for Footballs".

La presenza di uno di questi loghi sul pallone garantisce che lo stesso è stato ufficialmente testato e che risponde ai requisiti tecnici specifici, differenti per ciascun logo, approvati dalla FIFA, oltre a quelli minimi indicati dalla Regola 2.

2. PUBBLICITA' SUL PALLONE

In gare disputate nell'ambito di competizioni ufficiali organizzate sotto l'egida della FIFA, delle Confederazioni o delle Federazioni Nazionali, è vietata ogni forma di pubblicità commerciale sul pallone, eccetto il logo della competizione, il nome dell'organizzatore ed il marchio del fabbricante del pallone. I regolamenti delle competizioni possono imporre delle restrizioni circa il formato ed il numero di queste diciture.

3. SOSTITUZIONE DI UN PALLONE DIFETTOSO

Se il pallone diviene difettoso durante il gioco, la gara deve essere interrotta e ripresa con una rimessa degli arbitri nel punto in cui il primo pallone è divenuto difettoso, a meno che il gioco sia stato interrotto con il pallone all'interno dell'area di rigore della squadra difendente, e l'ultima a toccare il pallone è stata la squadra attaccante (vedi Regola 8). La sola eccezione si ha quando il pallone scoppia o diviene difettoso nell'impatto con un palo o la traversa per poi entrare direttamente in rete (vedi sezione 6 di questa Regola).

Se il pallone scoppia o diviene difettoso in occasione di un calcio d'inizio, di una rimessa dal fondo, di un calcio d'angolo, di un calcio di punizione, di un calcio di rigore o di una rimessa dalla linea laterale, la ripresa del gioco deve essere ripetuta.

Se il pallone diviene difettoso durante l'esecuzione di un calcio di rigore, durante i tiri di rigore o un tiro libero, appena si muove in avanti e prima che tocchi un giocatore, la traversa o i pali della porta, il tiro deve essere ripetuto.

Il pallone non può essere sostituito durante la gara senza l'autorizzazione degli arbitri.

4. PALLONI DI RISERVA

Palloni di riserva, che soddisfino i requisiti previsti dalla Regola 2, possono essere posti attorno al rettangolo di gioco. Tutti i palloni sono soggetti al controllo degli arbitri.

5. ALTRI PALLONI SUL RETTANGOLO DI GIOCO

Se un secondo pallone entra sul rettangolo di gioco mentre il pallone è in gioco, gli arbitri interromperanno il gioco solamente se interferisce con il gioco stesso. La gara dovrà essere ripresa con una rimessa degli arbitri nel punto cui si trovava il pallone di gara quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto con il pallone all'interno dell'area di rigore della squadra difendente, e l'ultima a toccare il pallone è stata la squadra attaccante (vedi Regola 8).

Se un secondo pallone entra sul rettangolo di gioco mentre il pallone è in gioco senza interferire con il gioco, gli arbitri faranno proseguire il gioco, facendo rimuovere il secondo pallone alla prima occasione possibile.

6. RETE SEGNATA CON IL PALLONE CHE SCOPPIA O DIVIENE DIFFETTOSO

Se il pallone scoppia o diviene difettoso, dopo aver colpito uno dei pali o la traversa ed entra direttamente in porta, gli arbitri accorderanno la rete.

Decisioni Ufficiali FIGC

Nei campionati organizzati dalla FIGC è consentita la sola utilizzazione di palloni aventi le caratteristiche previste dalla presente Regola. Le Società partecipanti ai Campionati nazionali di Serie A, **Serie A2 Elite**, Serie A2, Serie B, Under 19 Maschili, Serie A, Serie **B**, Under 19 Femminile devono utilizzare nelle gare del Campionato Nazionale inclusi i PlayOff e PlayOut, nelle gare di Coppa Italia, Coppa della Divisione e Supercoppa esclusivamente il Pallone Ufficiale **della Divisione Calcio a 5**.

Qualora una società contravvenisse a tale disposizione, il Direttore di Gara ed il Commissario di Campo, se presente, menzionerà tale fatto sul referto.

GUIDA PRATICA AIA

1. Quando una gara è giocata in “campo neutro”, quale Società deve fornire i palloni?

Nei casi di gare in “campo neutro” per la squalifica del campo di una Società, i palloni, nel numero minimo prescritto dalle decisioni ufficiali FIGC, devono essere forniti dalla Società prima nominata. Se, invece, trattasi di una gara di qualificazione o di finale, i palloni devono essere forniti da entrambe le Società, laddove non sia previsto che provveda l'organizzatore della competizione o della stessa gara.

2. Qualora fosse constatata prima dell'inizio della gara la mancanza dei palloni di riserva prescritti, l'arbitro dovrà dare ugualmente inizio al gioco? Sì, riportando tuttavia la circostanza nel rapporto di gara.

3. Qualora durante la gara si rendessero indisponibili tutti i palloni, come dovrà regolarsi l'arbitro?

Assegnerà un tempo ragionevole, a sua discrezione, perché la squadra ospitante possa reperire almeno un pallone idoneo per poter proseguire la gara. Trascorso infruttuosamente tale tempo, sospenderà definitivamente la gara facendo menzione dell'accaduto nel rapporto di gara.

4. In che modo l'arbitro accerterà prima della gara la regolarità del pallone?

Lo lascerà cadere da un'altezza di due metri, controllando che il primo rimbalzo non superi l'altezza di 65 cm e non sia inferiore a 50 cm. Qualora la Società ospitante non sia nelle condizioni di fornire palloni con le caratteristiche suddette, si dovrà fare ricorso ad eventuali palloni messi a disposizione dalla Società ospitata, se gli stessi rispondono alle norme regolamentari.

5. Da chi devono essere forniti e quanti devono essere i palloni messi a disposizione per una gara ufficiale?

I palloni devono essere sempre forniti dalla Società ospitante in numero di almeno tre.

ANNOTAZIONI

[illegible]

REGOLAMENTO

1. NUMERO DI GIOCATORI

Una gara è giocata da due squadre, composte ciascuna da un massimo di 5 giocatori, uno dei quali deve essere il portiere. Una gara non potrà avere inizio o proseguire se l'una o l'altra squadra dispone di meno di tre giocatori.

Se una squadra ha meno di tre giocatori perché uno o più giocatori sono usciti intenzionalmente dal rettangolo di gioco, gli arbitri non sono obbligati ad interrompere il gioco e possono applicare il vantaggio, tuttavia la gara non dovrà riprendere se, alla prima interruzione di gioco, una squadra non ha il numero minimo di tre giocatori.

Se il regolamento di una competizione prevede che tutti i giocatori (titolari e di riserva) debbano essere iscritti in elenco prima del calcio d'inizio e una squadra inizia una gara con meno di 5 giocatori, soltanto i giocatori (titolari e di riserva) iscritti nell'elenco iniziale potranno prendere parte alla gara al loro arrivo.

2. NUMERO DI SOSTITUZIONI E GIOCATORI DI RISERVA

Il numero di sostituzioni ammesse durante una gara è illimitato.

Competizioni ufficiali

In tutte le gare di competizioni ufficiali disputate sotto l'egida della FIFA, delle Confederazioni o delle Federazioni nazionali, possono essere utilizzati fino ad un massimo di nove giocatori di riserva. Il Regolamento della competizione deve stabilire quanti giocatori di riserva possono essere iscritti in elenco.

Altre gare

Nelle gare non ufficiali delle squadre nazionali "A" possono essere utilizzati fino ad un massimo di dieci giocatori di riserva.

In tutte le altre gare, può essere iscritto nell'elenco ed utilizzato un maggior numero di giocatori di riserva, purché:

- le squadre in questione raggiungano un accordo sul numero massimo;
- gli arbitri ne siano informati prima della gara.

Se gli arbitri non ne vengono informati, o se un accordo non viene raggiunto prima della gara, non saranno consentiti più di dieci giocatori di riserva.

3. CONSEGNA DELLA LISTA DEI GIOCATORI TITOLARI E DI RISERVA

In tutte le gare, i nomi dei giocatori titolari e dei giocatori di riserva devono essere comunicati agli arbitri prima dell'inizio della gara, che siano presenti o meno. I giocatori titolari e di riserva i cui nomi non sono comunicati agli arbitri prima dell'inizio della gara non potranno partecipare alla stessa.

4. PROCEDURA DELLA SOSTITUZIONE

Una sostituzione si può eseguire in qualsiasi momento, con il pallone in gioco o meno, eccetto durante un time-out. Per sostituire un giocatore deve essere osservata la seguente procedura:

- il giocatore deve uscire dal rettangolo di gioco dalla propria zona delle sostituzioni, fatte salve le eccezioni previste dalle Regole del Gioco del Calcio a Cinque;
- il giocatore sostituito non deve ottenere l'autorizzazione degli arbitri per uscire dal rettangolo di gioco;
- il giocatore subentrante non necessita di autorizzazione degli arbitri per entrare nel rettangolo di gioco;
- il giocatore subentrante deve entrare soltanto dopo che il giocatore sostituito abbia completamente oltrepassato la linea laterale;
- il giocatore subentrante deve entrare dalla propria zona delle sostituzioni;
- la sostituzione si concretizza nel momento in cui il giocatore subentrante entra nel rettangolo di gioco attraverso la propria zona delle sostituzioni, dopo aver consegnato la pettorina al giocatore che sta sostituendo, a meno che questi sia uscito dal rettangolo di gioco attraverso un'altra zona per qualsiasi ragione prevista dalle Regole del Gioco del Calcio a Cinque, nel qual caso il giocatore subentrante consegnerà la pettorina al terzo arbitro;
- da quel momento egli diventa un giocatore titolare ed il compagno da lui sostituito cessa di esserlo;
- in talune circostanze può essere rifiutata l'autorizzazione a procedere con la sostituzione, ad esempio se il giocatore subentrante indossa un equipaggiamento non in linea con le Regole del Gioco del Calcio a Cinque;
- un giocatore subentrante che non abbia completato correttamente la procedura di sostituzione non può riprendere il gioco eseguendo una rimessa dalla linea laterale, un calcio di rigore, un calcio di punizione (o un tiro libero), un calcio d'angolo o una rimessa dal fondo, o ricevere un pallone da una rimessa degli arbitri;
- i giocatori sostituiti possono ulteriormente prendere parte alla gara;
- ogni giocatore di riserva è sottoposto all'autorità ed alla giurisdizione degli arbitri, indipendentemente dal fatto che sia chiamato o meno a partecipare al gioco.

5. RISCALDAMENTO

Un massimo di 5 giocatori possono riscaldarsi contemporaneamente per ciascuna squadra.

6. CAMBIO DEL PORTIERE

- ciascun giocatore di riserva può prendere il posto del portiere senza informare gli arbitri o attendere un'interruzione di gioco;
- ciascun giocatore titolare può prendere il posto del portiere; tuttavia, il giocatore titolare che cambia il ruolo con il portiere deve farlo durante un'interruzione di gioco e deve informare gli arbitri prima che il cambio venga eseguito;
- un giocatore titolare o di riserva che cambia il ruolo con il portiere deve indossare una maglia da portiere con il proprio numero sulle spalle.
- Il Regolamento della competizione può anche prevedere che il giocatore che opera come “portiere di movimento” indossi una maglia del medesimo colore di quella del portiere.

7. INFRAZIONI E SANZIONI

Se un giocatore di riserva entra nel rettangolo di gioco prima che il giocatore sostituito ne sia completamente uscito o se, durante una sostituzione, non entra dalla zona delle sostituzioni della propria squadra:

- gli arbitri interrompono il gioco (ma non immediatamente se possono applicare il vantaggio)
- gli arbitri ammoniscono il giocatore che entra nel rettangolo di gioco infrangendo la procedura della sostituzione e gli ordinano di lasciare il rettangolo di gioco.

Se gli arbitri hanno interrotto il gioco, questo sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria. Se il giocatore di riserva o la sua squadra commettono un'ulteriore infrazione, il gioco sarà ripreso in conformità con il paragrafo dedicato alla Regola 3, all'interno della parte “Interpretazioni e raccomandazioni” delle “Linee Guida pratiche per Arbitri e gli altri Ufficiali di gara”.

Se, durante una sostituzione, il giocatore che sta per essere sostituito esce dal rettangolo di gioco per ragioni non previste dalle Regole del Gioco del Calcio a Cinque da un punto che non sia quello della propria zona delle sostituzioni, gli arbitri interrompono il gioco (ma non immediatamente se possono applicare il vantaggio) ed ammoniscono il giocatore per aver infranto la procedura della sostituzione.

Se gli arbitri hanno interrotto il gioco, questo sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria.

Nel caso di ogni altra infrazione a questa Regola:

- i giocatori in questione devono essere ammoniti
- il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria. In casi particolari, il gioco sarà ripreso in conformità con il paragrafo dedicato alla Regola 3 all'interno della parte "Interpretazioni e raccomandazioni" delle "Linee Guida Pratiche per Arbitri e altri Ufficiali di Gara".

8. GIOCATORI TITOLARI E DI RISERVA ESPULSI

Un giocatore che viene espulso:

- prima della consegna all'arbitro dell'elenco dei partecipanti alla gara, non può esservi inserito a nessun titolo
- dopo la consegna dell'elenco dei partecipanti alla gara e prima del calcio d'inizio della gara, può essere rimpiazzato solo da un giocatore di riserva indicato in elenco, che a sua volta non può essere rimpiazzato.

Un giocatore di riserva iscritto in elenco che è stato espulso prima o dopo l'inizio della gara non può essere sostituito.

Un giocatore di riserva può sostituire un giocatore espulso dopo il calcio d'inizio ed entrare sul rettangolo di gioco dopo due minuti effettivi dall'espulsione (cioè dopo che la sua squadra ha osservato i due minuti di inferiorità numerica), a condizione che lo stesso sia stato autorizzato dal cronometrista o dal terzo arbitro, a meno che una rete sia stata segnata prima che i due minuti siano trascorsi, nel qual caso si applicano le seguenti condizioni:

- se le squadre stanno giocando con cinque giocatori contro quattro, o quattro contro tre, e la squadra numericamente superiore segna una rete, la squadra con un minor numero di giocatori potrà essere integrata con un altro giocatore
- se entrambe le squadre stanno giocando con tre o quattro giocatori e viene segnata una rete, nessuna squadra può reintegrare un giocatore finché non siano trascorsi i rispettivi due minuti di inferiorità numerica
- se le squadre stanno giocando con cinque giocatori contro tre e la squadra numericamente superiore segna una rete, la squadra con tre giocatori potrà aggiungerne soltanto un altro
- se la squadra che segna la rete è quella numericamente inferiore, il gioco proseguirà senza modificare il numero di giocatori finché non saranno trascorsi i due minuti di inferiorità numerica, a meno che, nel frattempo, la squadra numericamente superiore non segni una rete

9. ALTRE PERSONE SUL RETTANGOLO DI GIOCO

L'allenatore e le altre persone indicate sull'elenco dei partecipanti alla gara sono da considerarsi compresi nella dicitura "dirigenti". Chiunque non indicato sull'elenco della squadra come giocatore titolare, di riserva o dirigente sarà considerato un

“corpo estraneo”.

Se un dirigente, un giocatore di riserva (a meno che non sia subentrato tramite una corretta procedura di sostituzione), un giocatore espulso o un corpo estraneo entra sul rettangolo di gioco, gli arbitri devono:

- interrompere il gioco soltanto se c'è un'interferenza con il gioco
- fare uscire la persona alla prima interruzione di gioco
- assumere i provvedimenti disciplinari appropriati

Se il gioco viene interrotto e l'interferenza era da parte di:

- un dirigente, un giocatore di riserva o espulso, il gioco riprende con un calcio di punizione diretto o di rigore
- un corpo estraneo, il gioco riprende con una rimessa degli arbitri

Gli arbitri dovranno riportare l'episodio alle autorità competenti (nel rapporto di gara).

10. RETE SEGNATA CON UNA PERSONA IN PIÙ SUL RETTANGOLO DI GIOCO

Se il pallone sta entrando in porta e l'interferenza non impedisce ad un giocatore difendente di giocare il pallone, la rete sarà convalidata se il pallone entra in porta (anche se c'è stato contatto con il pallone) a meno che l'interferenza non sia stata causata dalla squadra attaccante.

Se, dopo che è stata segnata una rete e il gioco è ripreso, gli arbitri si avvedono che c'era una persona in più sul rettangolo di gioco quando la rete è stata segnata, questa non può essere annullata.

Se la persona in più è ancora sul rettangolo di gioco, gli arbitri dovranno:

- interrompere il gioco
- fare allontanare la persona
- riprendere il gioco con una propria rimessa o con un calcio di punizione, in base alla situazione

Gli arbitri dovranno riportare l'episodio alle autorità competenti (nel rapporto di gara).

Se, dopo che è stata segnata una rete, gli arbitri si accorgono, prima che il gioco riprenda, che c'era una persona in più sul rettangolo di gioco nel momento in cui la rete è stata segnata:

- gli arbitri non convalideranno la rete se la persona in più era:
 - un giocatore titolare, di riserva, espulso o un dirigente della squadra che ha segnato la rete; il gioco viene ripreso con un calcio di punizione diretto dal punto in

cui si trovava la persona in più

- un corpo estraneo che ha interferito con il gioco deviando il pallone nella porta o impendendo ad un giocatore della squadra difendente di giocare il pallone; il gioco viene ripreso con una rimessa degli arbitri
- gli arbitri dovranno convalidare la rete se la persona in più era:
 - un giocatore titolare, di riserva, espulso o un dirigente della squadra che ha subito la rete
 - un corpo estraneo che non ha interferito con il gioco

In tutti i casi, gli arbitri devono fare allontanare dal rettangolo di gioco la persona in più.

11. INGRESSO IRREGOLARE DI UN GIOCATORE TITOLARE CHE SI TROVA FUORI DAL RETTANGOLO DI GIOCO

Se un giocatore che necessita dell'autorizzazione dell'arbitro per rientrare sul rettangolo di gioco rientra senza autorizzazione degli arbitri, questi ultimi dovranno:

- interrompere il gioco (ma non immediatamente, se il giocatore non interferisce con il gioco o con un ufficiale di gara o se il vantaggio può essere applicato)
- ammonire il giocatore per essere entrato sul rettangolo di gioco senza autorizzazione

Se gli arbitri interrompono il gioco, questo sarà ripreso:

- con un calcio di punizione diretto dal punto in cui c'è stata l'interferenza
- se non c'è stata interferenza, con un calcio di punizione indiretto

Un giocatore che oltrepassa una linea perimetrale come parte di un'azione di gioco non commette un'infrazione.

12. IL CAPITANO DI UNA SQUADRA

Il capitano di una squadra non gode di uno status speciale o di privilegi, ma ha un grado di responsabilità per il comportamento della propria squadra.

Decisioni Ufficiali FIGC

1) Numero minimo di giocatori

Una gara non può essere iniziata o proseguita nel caso in cui una squadra si trovi ad avere meno di 3 giocatori partecipanti al gioco.

Non è consentito ai giocatori e alle giocatrici rivolgersi agli ufficiali di gara

esprimendo apprezzamenti o proteste. Il solo Capitano, che è responsabile della condotta dei giocatori e delle giocatrici della propria squadra, ha diritto di rivolgersi all'arbitro, a gioco fermo od a fine gara, per esprimere, in forma corretta ed in modo non ostruzionistico, riserve o per avere chiarimenti.

È stabilito che le squadre abbiano un capitano per l'intera durata della gara. Pertanto, l'arbitro deve assicurarsi che fino al termine della stessa i capitani siano tra i giocatori e le giocatrici titolari. Nel caso di espulsione, sostituzione o qualora, comunque, non dovesse più prendere parte al gioco, il capitano sarà sostituito nella funzione dal vice capitano. Nel caso in cui, per sostituzioni o infortuni, nel corso della gara sia il capitano, sia il vice-capitano, non fossero più presenti tra i giocatori e le giocatrici titolari, il dirigente accompagnatore ufficiale dovrà designare un ulteriore giocatore/giocatrice titolare in qualità di capitano.

È dovere del Capitano coadiuvare gli ufficiali di gara ai fini del regolare svolgimento della gara e provvedere a reprimere ogni intemperanza dei giocatori della propria squadra. Eventuali infrazioni commesse dal Capitano nell'adempimento del proprio compito comportano aggravamento delle sanzioni a suo carico.

1) Portiere

Nei campionati della FIGC la sostituzione del portiere può avvenire a gioco in svolgimento purché lo stesso indossi una maglia di colore diverso. Nei Campionati Regionali, Provinciali e nei Tornei organizzati sotto l'egida della FIGC, il portiere può scambiare il proprio ruolo con qualsiasi altro giocatore titolare, a condizione che uno dei due arbitri ne sia preventivamente informato e che lo scambio dei ruoli avvenga a gioco fermo. Se sostituito deve indossare una maglia di colore diverso. Nei campionati regionali, nei quali sono stati stabiliti, in relazione all'età, limiti alla partecipazione dei giocatori sul rettangolo di giuoco, nel caso in cui detti limiti non siano osservati, nel corso della gara, gli arbitri applicheranno le sanzioni previste dalla Regola 3. Nel caso in cui la predetta regola sui limiti di età non possa essere rispettata per assenza, sul rettangolo di giuoco, di giocatori rientranti nei richiamati limiti di età, la squadra priva di detti giocatori disputerà la gara con un giocatore in meno.

2) Numero massimo di giocatori/giocatrici

Nei campionati italiani (FIGC) il numero massimo di ciascuna categoria è il seguente:

SERIE A maschile 12 (dodici) giocatori
SERIE **A2 Elite maschile 12 (dodici)giocatori**
SERIE A2 maschile 12 (dodici) giocatori
SERIE B maschile 12 (dodici) giocatori
SERIE A femminile 12 (dodici) giocatrici
SERIE **B** femminile 12 (dodici) giocatrici
SERIE U19 M/F 12 (dodici) giocatori/giocatrici

3) Numero minimo dei giocatori in distinta

Numero dei giocatori:

- a) nelle gare del Campionato Nazionale e nella Coppa Italia di Serie A maschile e femminile e di **Serie A2 Elite** le Società hanno l'obbligo di presentarsi in campo all'inizio della gara e di inserire nella distinta gara un numero minimo di n.12 giocatori;
- b) nelle gare del Campionato Nazionale e nella Coppa Italia le Società di Serie A2 e Serie B maschile, le Società hanno l'obbligo di presentarsi in campo all'inizio della gara e di inserire nella distinta gara un numero minimo di n.10 giocatori;
- c) nelle gare del Campionato e della Coppa Italia di Serie **B** Femminile le Società hanno l'obbligo di presentarsi in campo all'inizio della gara e di inserire in distinta gara n.9 giocatrici;

Nelle gare del Campionato e della Coppa Italia Under 19 Maschile e Femminile le Società hanno l'obbligo di presentarsi in campo all'inizio della gara e di inserire in distinta gara n.10 giocatori e 7 giocatrici.

I direttori di gara segnaleranno nel referto di gara eventuali inadempienze.

4) Adempimenti preliminari alla gara

1) Prima dell'inizio della gara il dirigente accompagnatore ufficiale deve presentare all'arbitro le tessere dei giocatori, laddove previste, o l'ultimo tabulato dei tesserati ricevuto dalla FIGC, unitamente ai documenti di identificazione e ad un elenco, redatto in duplice copia, nel quale devono essere annotati i nominativi dei giocatori, del capitano e del vice capitano, del dirigente accompagnatore ufficiale, del dirigente addetto agli ufficiali di gara e di tutte le altre persone che possono accedere al recinto di gioco, con l'indicazione delle relative tessere o della matricola del tabulato.

2) Una copia dell'elenco di cui al comma precedente deve essere controfirmata dall'arbitro e consegnata al capitano o al dirigente dell'altra squadra prima dell'inizio della gara. La mancata osservanza di tale adempimento non costituisce motivo di reclamo a meno che l'arbitro, nonostante sia stato espressamente e tempestivamente sollecitato, abbia omesso di provvedervi.

3) Le variazioni eventualmente apportate all'elenco di gara dopo la consegna all'arbitro, purché ammesse, devono essere trascritte, ad iniziativa della società che le apporta, anche sulla copia di spettanza dell'altra società.

4) Il dirigente accompagnatore ufficiale ed il capitano hanno diritto di avere in visione dall'arbitro le tessere, il tabulato nonché documenti di identificazione dei componenti la squadra avversaria, prima ed anche dopo lo svolgimento della gara. Hanno anche diritto, in casi eccezionali, di esigere che l'arbitro ritiri, ai fini dell'inoltro al competente organo federale e per il compimento di eventuali accertamenti, le tessere dei giocatori ed il tabulato presentato.

5) Il giocatore sprovvisto di tessera, se prevista, o non ancora registrato nei tabulati,

può prendere ugualmente parte alla gara qualora il dirigente accompagnatore ufficiale della squadra attesti per iscritto, con conseguente responsabilità propria e della società, che il giocatore stesso è regolarmente tesserato o che la società ha inoltrato al competente organo federale, entro il giorno precedente la gara, una regolare richiesta di tesseramento.

6) Il possesso della tessera federale, se prevista, o la registrazione nei tabulati, ottenuta nel rispetto delle disposizioni regolamentari, legittima il giocatore, ove non ricorrano impedimenti ad altro titolo, a prendere parte alle gare sino ad eventuale revoca o decadenza del tesseramento a favore della società.

7) È stabilito che le squadre abbiano un capitano per l'intera durata della gara. Pertanto l'arbitro deve assicurarsi che fino al termine della stessa vi siano in gioco i capitani e che negli elenchi dei giocatori delle due squadre siano specificati, oltre a quelli dei capitani, anche i nominativi dei giocatori che eventualmente li sostituiranno.

6) Identificazione dei giocatori

1) L'arbitro, prima di ammettere nel recinto di gioco i giocatori, deve controllare che i dati dei documenti di identificazione corrispondano a quelli trascritti nell'elenco di gara. Deve altresì provvedere ad identificarli in uno dei seguenti modi:

- a) attraverso la propria personale conoscenza;
- b) mediante un documento di riconoscimento ufficiale rilasciato dalle Autorità competenti ovvero fotocopia autenticata dal Comune di residenza o da altra Autorità all'uopo legittimata o da un Notaio;
- c) mediante una fotografia autenticata dal Comune di residenza o da altra Autorità all'uopo legittimata o da un Notaio;
- d) mediante apposite tessere (o attestazioni sostitutive) eventualmente rilasciate anche in modo telematico, dalle Leghe, dal Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica, dalla Divisione Calcio Femminile e dai Comitati.

7) Adempimenti in relazione all'assistenza medica

Si rammenta che il Decreto del Ministero della Salute 24/4/2013 prevede l'obbligo per le Società e Associazioni Sportive Dilettantistiche di dotarsi di defibrillatori semiautomatici esterni (DAE) e di garantire la presenza di soggetti formati che sappiano utilizzare dette apparecchiature in caso di necessità. Le Società devono dotarsi del dispositivo di che trattasi e devono necessariamente concludere l'attività di formazione, presso i soggetti all'uopo accreditati, per l'utilizzo delle suddette apparecchiature.

- a) Le Società ospitanti che partecipano ai Campionati Nazionali, hanno l'obbligo di far presenziare a ciascuna gara un loro medico, munito di documento che attesti la sua identità personale l'attività professionale esercitata, che possa contemporaneamente essere a disposizione sia della squadra ospitante, sia della squadra ospitata.
- b) Alle Società ospitanti del Campionato Nazionale di Serie A Maschile e Femminile

di Calcio a Cinque è fatto, altresì obbligo di avere a bordo del campo un'autoambulanza con defibrillatore.

Al fine di non incorrere nelle sanzioni previste si dispone che:

- 1) il medico di cui al capoverso a) deve essere presente dall'inizio della gara e riconosciuto dall'arbitro con la consueta procedura;
- 2) l'autoambulanza dovrà sostare nell'impianto almeno 15 minuti prima dell'inizio della gara; gli arbitri, normalmente, dopo l'identificazione di cui art. 71 delle NOIF chiederanno al dirigente accompagnatore ufficiale di accertarsi della presenza dell'autoambulanza che dovrà ovviamente essere presente nell'impianto per tutta la durata della gara.

L'assenza dell'ambulanza 15 minuti prima dell'inizio della gara comporterà normalmente l'adozione del provvedimento sanzionatorio previsto.

L'inosservanza di tale obbligo deve essere segnalata dai direttori di gara nel rapporto di gara e dal Commissario di Campo eventualmente designato.

8) Richiesta di time out e di sostituzione del giocatore espulso

Al fine di uniformare le procedure di richiesta time out e di chiarire le modalità con specifico riferimento al momento temporale nel quale è consentito la sostituzione di giocatori eventualmente espulsi è disposto quanto segue:

a. TIME OUT

I direttori di gara e/o cronometristi consegneranno al dirigente accompagnatore ufficiale prima della gara la documentazione, consistente in un foglio prestampato, necessaria per richiedere il time out.

Il dirigente accompagnatore ufficiale durante la gara, nel momento in cui intende richiedere il time out, dovrà consegnare il predetto foglio prestampato al cronometrista che procederà secondo le regole di gioco.

b. SOSTITUZIONE GIOCATORI ESPULSI

I direttori di gara e/o cronometristi nel caso di espulsione di giocatori consegneranno al dirigente accompagnatore ufficiale un foglio prestampato contenente l'indicazione del minuto e dei secondi in cui è consentito la sostituzione secondo le regole di gioco.

Rimangono fermi i poteri degli arbitri e dei cronometristi stabiliti dalle regole di gioco.

1. Un giocatore oltrepassa accidentalmente una delle linee delimitanti il rettangolo di gioco. Deve essere considerato come se avesse abbandonato il rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri?

No.

2. Un giocatore di riserva che non partecipa al gioco entra sul rettangolo di gioco e colpisce violentemente con un calcio un avversario. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

Gli arbitri devono interrompere il gioco, espellere il giocatore di riserva mostrandogli il cartellino rosso per condotta violenta, e riprendere il gioco con un calcio di punizione diretto o di rigore in favore della squadra avversaria.

3. Un giocatore sul punto di essere sostituito rifiuta di abbandonare il rettangolo di gioco. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

Devono permettere al gioco di continuare poiché ciò non ricade sotto la loro giurisdizione.

4. La squadra arbitrale autorizza un giocatore di riserva non iscritto in elenco ad entrare nel rettangolo di gioco e quest'ultimo segna una rete. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

4.1 Se si rendono conto del loro errore prima che il gioco sia ripreso:

La rete non è accordata. Gli arbitri dovranno invitare il giocatore ad abbandonare il recinto di gioco. Il giocatore che era stato sostituito potrà rientrare nel rettangolo di gioco o essere sostituito da un altro giocatore di riserva iscritto in elenco rispettando la procedura di sostituzione. Il gioco deve essere ripreso con una rimessa degli arbitri.

4.2 Se si rendono conto del loro errore solamente dopo che il gioco è ripreso: La rete è accordata. Gli arbitri dovranno invitare il giocatore ad abbandonare il recinto di gioco. Il giocatore che era stato sostituito potrà rientrare nel rettangolo di gioco o essere sostituito da un altro giocatore di riserva iscritto in elenco rispettando la procedura di sostituzione. La gara continuerà e l'arbitro ne dovrà fare menzione nel referto. Se il gioco è stato interrotto per tale motivo, dovrà essere ripreso con una rimessa degli arbitri.

4.3 Se si rendono conto del loro errore solamente dopo la gara:

La rete sarà accordata. L'arbitro dovrà farne menzione nel rapporto di gara.

5. Un giocatore di riserva entra nel rettangolo di gioco e la sua squadra gioca con un giocatore in più. Mentre il pallone è in gioco, un avversario lo colpisce violentemente. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri? Dovranno interrompere il gioco, espellere il titolare per condotta violenta, ammonire il giocatore di riserva per essere entrato irregolarmente, ordinargli di abbandonare il

rettangolo di gioco. Il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione diretto a favore della squadra del giocatore di riserva ha subito la condotta violenta.

6. Il giocatore n. 4 sta per essere sostituito dal giocatore n. 7. Il giocatore n. 4 abbandona il rettangolo di gioco dalla zona delle sostituzioni. Prima di entrare nel rettangolo di gioco, il giocatore n. 7 colpisce violentemente un avversario che si trovava sulla linea laterale. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

Dovranno espellere il giocatore n. 7 per condotta violenta. Il giocatore n. 4 potrà essere sostituito da un altro giocatore di riserva o continuare come giocatore partecipante al gioco, poiché la sostituzione non era stata completata.

7. Un giocatore titolare scambia il proprio ruolo con il portiere senza informarne preventivamente gli arbitri. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri quando se ne accorgeranno? Se il nuovo portiere dovesse toccare il pallone con la mano all'interno dell'area di rigore, quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

In entrambi i casi autorizzeranno la continuazione del gioco. Entrambi i giocatori dovranno essere ammoniti alla prima interruzione di gioco. Il gioco dovrà essere ripreso in conformità a come è stato interrotto.

8. Un giocatore sostituito abbandona il rettangolo di gioco dalla zona delle sostituzioni e il sostituto, prima di entrare sul rettangolo di gioco dalla predetta zona, esegue una rimessa laterale o un calcio d'angolo ignorando con ciò la procedura di sostituzione prevista alla Regola 3. Questo è permesso?

No, la procedura di sostituzione prevista alla Regola 3 deve essere prima completata. Il giocatore deve entrare nel rettangolo di gioco dalla zona delle sostituzioni.

9. Un giocatore di riserva, che è entrato sul rettangolo di gioco in sostituzione di un compagno, ma non attraverso la zona delle sostituzioni, tocca intenzionalmente il pallone con la mano. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri qualora se ne avvedano o se vengono informati dal terzo arbitro o dal cronometrista?

Dovranno interrompere il gioco, salvo l'applicazione del vantaggio, e ammonire il giocatore subentrante per non essere entrato nel rettangolo di gioco dalla zona delle sostituzioni. Se il fallo di mano è meritevole di ammonizione, il giocatore dovrà essere espulso per doppia ammonizione: la prima per avere infranto la procedura della sostituzione, la seconda per il fallo di mano. Il giocatore deve essere espulso direttamente se il fallo di mano è per DOGSO, cioè se impedisce la segnatura di una rete o una evidente opportunità di segnare.

Il numero dei giocatori della squadra del giocatore colpevole dovrà essere ridotto, indipendentemente dal fatto che si sia verificata un'infrazione alla procedura della sostituzione o che la propria squadra abbia giocato con un giocatore in più, in tal

caso uno dei giocatori titolari dovrà uscire dal rettangolo di gioco così che la sua squadra giochi con un giocatore in meno e il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione diretto o di rigore se l'infrazione avviene nell'area di rigore. Se invece gli arbitri ravvisano subito l'errata sostituzione ed interrompono il gioco, ammoniranno il giocatore e accorderanno un calcio di punizione indiretto; in tal caso, qualora il giocatore sia espulso per doppia ammonizione, la sua squadra continuerà a giocare con lo stesso numero di titolari in quanto, in mancanza di un successivo fallo più grave, continua ad essere considerato di riserva.

10. Un giocatore subentrante che prende parte alla gara, ma non è entrato nel rettangolo di gioco attraverso la zona delle sostituzioni, subisce un fallo da parte di un avversario mentre il pallone è in gioco. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

Dovranno interrompere il gioco e ammonire il giocatore subentrante per non essere entrato nel rettangolo di gioco dalla zona delle sostituzioni. Il giocatore dovrà poi abbandonare il rettangolo di gioco per consentire che la procedura di sostituzione sia osservata correttamente. Secondo il tipo d'irregolarità, gli arbitri dovranno anche ammonire, espellere o non prendere alcuna decisione disciplinare nei confronti del giocatore che ha commesso il fallo ai danni del giocatore subentrante. Il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto contro la squadra del subentrante poiché è stato costui a commettere la prima infrazione; il calcio di punizione dovrà essere eseguito dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

11. Una squadra iscrive in elenco solo 5 giocatori e la gara inizia. Possono prendervi parte altri giocatori che arrivano a gara iniziata?

No.

12. Se non sono stati iscritti in elenco giocatori di riserva e un giocatore viene inibito prima dell'inizio della gara, la squadra in questione può completare i propri titolari con un giocatore che arriva in quel momento?

Se l'elenco dei partecipanti alla gara è stato già consegnato all'arbitro, la squadra non può utilizzare questo giocatore.

13. Prima dell'inizio della gara una squadra iscrive in elenco i nomi dei giocatori di riserva, ma essi arrivano in panchina solo dopo il calcio d'inizio. L'arbitro li potrà ammettere a partecipare alla gara?

Sì. Alla prima interruzione di gioco e prima di ammetterli a prendere posto in panchina, l'arbitro dovrà provvedere ad identificarli.

14. Un calcio di rigore è assegnato contro una squadra composta solo da tre giocatori e a seguito di ciò uno dei giocatori viene espulso, lasciando in due la propria squadra. L'arbitro dovrà permettere l'esecuzione del calcio di rigore oppure la gara dovrà essere sospesa definitivamente?

La gara dovrà essere sospesa definitivamente senza l'esecuzione del calcio di rigore.

15. Un giocatore la cui squadra è composta solo da tre titolari deve lasciare il rettangolo di gioco per ricevere cure mediche. Quale decisione dovranno prendere gli arbitri?

La gara dovrà essere sospesa e non dovrà riprendere fino a quando il giocatore non sarà sostituito o, se non ci sono più giocatori di riserva disponibili, fino a che non avrà ricevuto le cure mediche e sarà rientrato sul rettangolo di gioco. Se non sarà più in grado di rientrare sul rettangolo di gioco e non vi saranno altri giocatori di riserva disponibili, la gara dovrà essere sospesa definitivamente.

16. Una squadra composta da 5 giocatori sta giocando contro una squadra che ne ha solo tre. Al momento che la squadra composta da 5 giocatori è sul punto di tirare in porta, uno dei giocatori della squadra costituita da tre elementi abbandona volontariamente il rettangolo di gioco.

16.1 Gli arbitri dovranno interrompere immediatamente il gioco?

No. Devono applicare il vantaggio laddove possibile.

16.2 Se viene segnata una rete dovranno accordarla?

Sì.

16.3 Quali altre decisioni dovranno prendere gli arbitri?

Se il giocatore che ha abbandonato il rettangolo di gioco non dovesse rientrarvi per il calcio d'inizio susseguente alla rete, o se non dovesse essere sostituito, la gara sarà sospesa definitivamente ed il comportamento del giocatore dovrà essere menzionato nel rapporto di gara. Se il giocatore rientra nel rettangolo di gioco, dovrà essere ammonito per aver abbandonato volontariamente il rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri. Se questa dovesse essere la seconda ammonizione per il medesimo giocatore durante la gara, quest'ultima dovrà essere sospesa definitivamente in ragione del fatto che la sua squadra è rimasta con meno di tre giocatori, a meno che la squadra avversaria abbia segnato la rete, nel qual caso il predetto giocatore può essere sostituito da un compagno di squadra ed il gioco potrà riprendere.

17. Una squadra che sta giocando con sei giocatori segna una rete e gli arbitri se ne accorgono prima che il gioco riprenda. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

La rete non sarà accordata. Il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione diretto da un punto in cui si trovava la persona in più. Il giocatore in sovrannumero dovrà essere ammonito per essere entrato sul rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri e sarà invitato ad abbandonare il rettangolo di gioco.

18. Una squadra che gioca contro un'altra composta da sei giocatori segna una rete e gli arbitri se ne accorgono prima che il gioco sia ripreso. Quale decisione dovranno prendere?

La rete sarà accordata. Il giocatore in sovrannumero dovrà essere ammonito per essere entrato sul rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri e sarà

invitato ad abbandonare il rettangolo di gioco.

19. Dove possono effettuare il riscaldamento i giocatori di riserva?

Se possibile dietro alle panchine. Se ciò non fosse possibile, i giocatori di riserva devono effettuare il riscaldamento in un'area dove non ostacolino i giocatori o gli arbitri, ma in nessun caso possono eseguirlo dietro la porta avversaria. I giocatori di riserva che effettuano il riscaldamento devono indossare un equipaggiamento che li distingua dagli altri giocatori.

20. Quante persone possono dare istruzioni dall'area di fronte alle panchine?

Solo una persona alla volta può dare istruzioni, stando in piedi se lo ritiene, a condizione che rimanga all'esterno del rettangolo di gioco in prossimità della propria panchina, all'interno dell'area tecnica e non ostacoli gli arbitri o i giocatori. Inoltre dovrà sempre comportarsi in maniera adeguata.

21. Una squadra, avendo a disposizione tre giocatori e quindi in grado di iniziare la gara, può chiedere di ritardare l'inizio per permettere ai ritardatari di unirsi ai compagni?

Sì, perché è consentito un termine di attesa pari alla durata di un tempo della gara. Dei motivi del ritardo l'arbitro dovrà farne menzione nel rapporto di gara.

22. All'ora ufficiale d'inizio della gara non è presente alcuna squadra, oppure ne è presente una sola. Quale sarà il termine di attesa?

Esso è pari alla durata di un tempo di gara, salvo diverse disposizioni dell'Organo competente. Per le gare del campionato nazionale, pur essendo la durata di un tempo previsto di 20 minuti effettivi, il termine di attesa è fissato in 30 minuti. Trascorso tale termine gli arbitri non potranno più dare inizio alla gara, anche se le Società fossero d'accordo per disputare l'incontro. La gara pertanto non potrà più essere diretta dagli arbitri, neppure in forma amichevole.

23. Quali sono i compiti del capitano?

Il capitano è responsabile nei confronti dell'arbitro e degli Organi federali della condotta dei propri compagni. Durante la gara è l'unico ad avere facoltà di interpellare gli arbitri, in forma corretta ed a gioco fermo, per chiedere chiarimenti in merito alle decisioni assunte e per formulare eventuali riserve. È dovere del capitano coadiuvare gli arbitri, ai fini del regolare svolgimento della gara e della repressione di eventuali atti di indisciplina dei suoi compagni.

24. Allo scadere del termine di attesa, una squadra si presenta in tenuta di gioco esibendo all'arbitro i documenti richiesti e, quindi, in condizione di iniziare la gara. Può essere ulteriormente ritardato l'inizio per l'espletamento delle formalità o per altre cause estranee al comportamento delle squadre?

Sì.

25. Nel caso in cui il capitano sia in panchina perché sostituito, chi ha il compito di rivolgersi agli arbitri per eventuali spiegazioni o chiarimenti?
Sempre e solo il capitano in quanto, essendoci le sostituzioni “volanti”, può, in qualsiasi momento, rientrare nel rettangolo di gioco sostituendo uno dei suoi compagni.

26. È previsto un limite di tempo per effettuare la sostituzione volante?

Un giocatore in attesa di sostituire un compagno di squadra deve sostare sul campo per destinazione nei pressi della zona delle sostituzioni il tempo necessario perché avvenga l'avvicendamento. Non deve comunque disturbare lo svolgimento regolare del gioco.

27. Può un giocatore qualsiasi sostituire momentaneamente o definitivamente il portiere?

Sì. Il sostituto dovrà indossare la maglia da portiere o una maglia di colore diverso dai suoi compagni, dagli avversari e dagli arbitri (con esclusione di tute, pettorine e quant'altro) e la stessa deve essere contrassegnata con lo stesso numero del giocatore che sostituisce il portiere. La sostituzione del portiere avviene a gioco in svolgimento, tranne quando questi è sostituito da un giocatore titolare (cambio di ruolo) che deve invece essere effettuata a gioco fermo, previa comunicazione all'arbitro e con adeguamento dell'equipaggiamento di entrambi i giocatori.

28. Quale valore dovrà essere attribuito agli elenchi nominativi dei giocatori e quali sono gli adempimenti da seguire per la consegna delle distinte?

Prima dell'inizio di ogni gara il dirigente accompagnatore ufficiale deve presentare gli elenchi dei giocatori, che hanno un valore determinante ai fini dei diritti di partecipare alla gara. A tali elenchi, sui quali deve essere indicato il capitano e il vice capitano della squadra, deve essere allegato, per ciascun giocatore, il documento d'identità o la tessera federale, ove prevista, e le tessere o i documenti delle altre persone ammesse in panchina. Gli elenchi devono essere in duplice copia, in maniera tale che prima dell'inizio della gara gli arbitri ne consegnino una all'altra Società, essi andranno firmati dal dirigente accompagnatore ufficiale. Nel caso di sua assenza, tali mansioni, compresa la firma, saranno svolte dal capitano della squadra.

29. Quale comportamento dovrà tenere un arbitro quando, durante l'identificazione di un giocatore, riscontrerà palese differenza tra il volto dello stesso e quello impresso sulla foto del documento di riconoscimento?

Chiederà un altro documento valido di riconoscimento ed in mancanza esperirà ogni tentativo per un'indubbia identificazione. Se ciò non fosse possibile, ritirerà il documento, se si tratta della tessera federale, e farà sottoscrivere una dichiarazione dal dirigente responsabile sull'identità del giocatore il quale, comunque, deve essere ammesso al gioco. Del tutto farà menzione nel rapporto di gara a cui allegherà la documentazione di cui sopra.

30. Il dirigente accompagnatore ufficiale o il capitano di una squadra ha diritto di avere in visione dall'arbitro i documenti d'identificazione dell'altra squadra, prima, durante l'intervallo o dopo la gara?

Sì.

31. Nell'effettuare una sostituzione, il titolare esce da una zona diversa da quella prevista per le sostituzioni mentre il sostituto entra correttamente. L'arbitro, salva la concessione del vantaggio, interrompe il gioco e ammonisce il sostituito che, per effetto di una precedente ammonizione, viene espulso: con quanti giocatori deve essere ripreso il gioco?

Con un giocatore in meno, ma se nel frattempo la sua squadra ha subito una rete, potrà integrare il numero di un'unità in quanto l'espulsione è da imputare ad un momento precedente la segnatura.

32. Un giocatore di riserva entra nel rettangolo di gioco ed impedisce alla squadra avversaria di segnare una rete o l'evidente possibilità di segnarla: con quanti giocatori dovrà essere ripreso il gioco?

Con un titolare in meno indipendentemente dal fatto che si sia verificata un'infrazione alla procedura della sostituzione o che la propria squadra abbia giocato con un giocatore in più; in tal caso, in aggiunta all'espulsione del giocatore di riserva, uno dei giocatori titolari dovrà uscire dal rettangolo di gioco così che la sua squadra giochi con un giocatore in meno.

33. Cosa succede se, nel caso precedente, il tentativo del giocatore non va a buon fine?

Il giocatore dovrà essere espulso per doppia ammonizione, una per l'indebito ingresso e l'altra per comportamento antisportivo, per aver tentato di impedire la segnatura della rete. La sua squadra non dovrà ridurre il numero dei titolari.

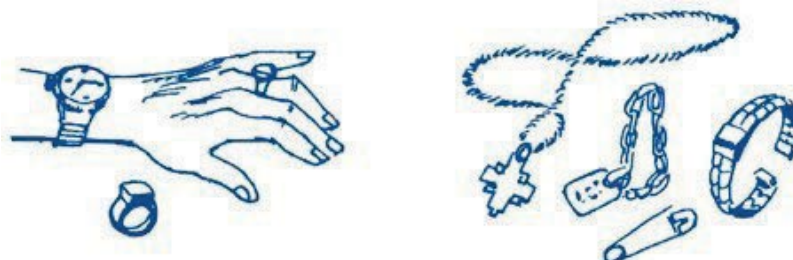
ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

1. SICUREZZA

Ogni giocatore non deve utilizzare un equipaggiamento o indossare qualunque cosa che sia pericolosa.

Tutti i tipi di accessori di gioielleria o di bigiotteria (collane, anelli, braccialetti, orecchini, strisce di cuoio o di gomma, ecc.) sono vietati e devono essere tolti. Non è consentito usare nastro adesivo per coprirli.



L'equipaggiamento di tutti i giocatori deve essere controllato prima dell'inizio della gara. Se un giocatore sul rettangolo di gioco sta indossando o usando equipaggiamento non autorizzato e/o pericoloso o accessori di gioielleria o di bigiotteria, gli arbitri devono ordinare al giocatore di:

- togliere l'oggetto in questione
- uscire dal rettangolo di gioco alla prima interruzione se questi non è in grado di toglierlo o è restio ad attenersi (*alla richiesta dell'arbitro*)

Un giocatore che si rifiuta di attenersi (*alla richiesta dell'arbitro*) o indossa di nuovo l'oggetto deve essere ammonito.

2. EQUIPAGGIAMENTO OBBLIGATORIO

L'equipaggiamento obbligatorio di un giocatore comprende i seguenti e specifici indumenti:

- maglia con maniche
- calzoncini; il portiere può indossare pantaloni di tuta
- calzettoni; nastro adesivo o altro materiale applicato o indossato esternamente, dovrà essere dello stesso colore di quella parte dei calzettoni che copre o su cui viene applicato
- parastinchi; devono essere di materiale idoneo ad offrire un adeguato grado di protezione e devono essere coperti dai calzettoni
- scarpe

Se un giocatore perde accidentalmente una scarpa o un parastinchi deve rindossarli appena possibile e non più tardi della prima interruzione di gioco; se prima di ciò segna una rete oppure è coinvolto nell'azione che porta alla segnatura di una rete, questa deve essere convalidata.

3. COLORI

- Le due squadre devono indossare colori che le distinguano una dall'altra e dagli ufficiali di gara
- Ciascun portiere deve indossare colori che lo distinguano dagli altri giocatori e dagli ufficiali di gara
- Se le maglie dei due portieri dovessero essere dello stesso colore e nessuno di loro avesse un'altra maglia, gli arbitri consentiranno che la gara venga giocata

Le sottomaglie devono essere monocolori, lo stesso del colore principale delle maniche della maglia, oppure a motivi/più colori, che riproducano esattamente quelli delle maniche della maglia.

Scaldamuscoli/calzamaglie devono essere del colore principale dei calzoncini o della parte inferiore di questi – i giocatori della stessa squadra devono indossare i medesimi colori.

Il regolamento della competizione può obbligare gli occupanti dell'area tecnica, diversi dai giocatori di riserva, ad indossare indumenti di diverso colore rispetto a quelli indossati dai giocatori titolari e dagli ufficiali di gara.

4. ALTRO EQUIPAGGIAMENTO

È consentito l'uso di equipaggiamento protettivo non pericoloso, per esempio caschi, maschere facciali, ginocchiere e protettori del braccio, fatti di materiale soffice, leggero, imbottito, come pure cappellini per i portieri ed occhiali per lo sport.



Pettorine

Deve essere indossata una pettorina sopra la maglia per identificare i giocatori di riserva. La pettorina deve essere di un colore diverso da quello delle maglie di ambedue le squadre e della pettorina della squadra avversaria.

Copricapo

Laddove vengano indossati copricapo (esclusi i berretti dei portieri), questi devono:

- essere neri o dello stesso colore predominante della maglia (a condizione che i giocatori della stessa squadra li indossino del medesimo colore)
- essere conformi all'aspetto professionale dell'equipaggiamento del giocatore

- non essere uniti con la maglia
- non costituire alcun pericolo per il giocatore che lo indossa o per qualsiasi altro giocatore (ad esempio, con un meccanismo di apertura/chiusura intorno al collo)
- non avere alcuna parte che si protenda fuori della superficie (elementi sporgenti)

Ginocchiere e protezioni per le braccia

Laddove vengano indossate protezioni per ginocchia e braccia, le stesse devono essere del medesimo colore della manica della maglia (protezioni del braccio) oppure dei calzoncini/pantaloni (ginocchiere), e non possono sporgere in maniera eccessiva.

Quando non è possibile abbinare gli stessi colori, è possibile utilizzare protezioni di colore bianco o nero, con qualsiasi colore della manica della maglia o del pantalone. Laddove vengano indossate protezioni per ginocchia e braccia di colore bianco o nero, entrambe le protezioni (per le ginocchia e le braccia) devono essere dello stesso colore bianco o nero.

Comunicazione elettronica

Ai giocatori (inclusi quelli di riserva e gli espulsi) non è consentito indossare o utilizzare qualsiasi tipo di apparecchiatura elettronica o per la comunicazione (eccetto laddove siano consentiti sistemi di monitoraggio e rilevamento delle performance).

È consentito l'uso di apparecchiature di comunicazione elettronica da parte di dirigenti, laddove sia correlato direttamente alla salute o all'incolumità dei giocatori o per ragioni tecnico/tattiche, ma solo se si tratta di apparecchiature piccole, mobili e portatili (ad esempio: microfoni, cuffie, auricolari, telefoni mobili/smartphone, smartwatch, tablet, computer portatili). Un dirigente che utilizza apparecchiature non autorizzate o che si comporta in modo inappropriato a seguito dell'uso di apparecchiature elettroniche o di comunicazione sarà espulso.

Sistemi elettronici di monitoraggio e rilevamento delle performance (EPTS)

Laddove la tecnologia indossata "WT" come parte dei sistemi elettronici di monitoraggio e rilevamento delle performance (EPTS) viene utilizzata in gare ufficiali organizzate dalla FIFA, dalle confederazioni o dalle federazioni calcistiche nazionali, l'organizzatore della competizione deve garantire che, la tecnologia collegata all'equipaggiamento dei giocatori, non è pericolosa e soddisfa i requisiti per "EPTS" indossabili, nell'ambito del FIFA Quality Programme per EPTS.

Laddove gli EPTS siano forniti dall'organizzatore della gara o della competizione, durante delle gare disputate in una competizione ufficiale, è responsabilità di chi fornisce gli apparati, garantire che le informazioni e i dati trasmessi siano affidabili.

Il FIFA Quality Programme supporta gli organizzatori delle competizioni, con il processo di approvazione per EPTS affidabili e precisi.

5. SLOGAN, SCRITTE, IMMAGINI E PUBBLICITÀ

L'equipaggiamento non deve contenere alcuno slogan, scritta o immagine di natura politica, religiosa o personale. I giocatori non devono esibire indumenti indossati sotto l'equipaggiamento che contengano slogan, scritte o immagini di natura politica, religiosa, personale, o pubblicità diversa dal logo del fabbricante. Per qualsiasi infrazione il giocatore e/o la sua squadra saranno sanzionati dall'organizzatore della competizione o dalla Federazione nazionale o dalla FIFA.

Principi

La Regola 4 si applica a tutto l'equipaggiamento (compresi gli indumenti) indossato da giocatori titolari e di riserva; i suoi principi si applicano anche a tutti i dirigenti presenti nell'area tecnica.

- In generale, è consentito quanto segue:
 - numero e nome del giocatore, stemma/logo della squadra, slogan/emblemi di iniziative che promuovono il gioco del calcio a Cinque, il rispetto e l'integrità, nonché qualsiasi pubblicità consentita dal regolamento della competizione o da quello della Federazione nazionale, della Confederazione o della FIFA
 - i dettagli della gara: squadre, data, competizione/evento, luogo
- L'apposizione di slogan, scritte o immagini consentiti, deve limitarsi alla parte anteriore della maglia e/o ad una fascia da braccio
- In alcuni casi, slogan, scritte o immagini potranno apparire solo sulla fascia del capitano

Interpretazione della Regola

Al fine di determinare se uno slogan, una scritta o un'immagine è ammissibile, si dovrà tenere presente la Regola 12 (Falli e scorrettezze), che richiede agli arbitri di sanzionare un giocatore che:

- usa un linguaggio e/o fa atti offensivi, ingiuriosi o minacciosi
- agisce in modo provocatorio o derisorio

Non sono consentiti slogan, scritte o immagini che rientrino in uno di questi casi.

Mentre quelli "religiosi" e "personali" sono relativamente facili da definire, quelli "politici" sono più complessi; in ogni caso non sono consentiti slogan, scritte o immagini relativi a:

- persone, vive o morte (salvo che siano parte del nome della competizione ufficiale)
- partiti, organizzazioni/gruppi politici locali, regionali, nazionali o internazionali ecc.
- governi locali, regionali o nazionali o loro dipartimenti, enti o uffici
- organizzazioni di carattere discriminatorio

- organizzazioni i cui intenti/le cui azioni siano offensivi per un notevole numero di persone
- atti/eventi di carattere prettamente politico

Quando si commemora un evento nazionale o internazionale di particolare rilevanza, dovrebbe essere considerata attentamente la sensibilità della squadra avversaria (inclusi i suoi sostenitori) e del pubblico in generale.

Il Regolamento della competizione potrebbe prevedere ulteriori restrizioni/limitazioni, in particolare per quanto riguarda la dimensione, il numero e la posizione di slogan, scritte, immagini e pubblicità autorizzati. Si raccomanda di risolvere le dispute relative a slogan, scritte o immagini prima che la gara/competizione abbia luogo.

6. INFRAZIONI E SANZIONI

Per qualsiasi infrazione che non concerne equipaggiamento pericoloso non è necessario interrompere il gioco e il giocatore:

- deve essere invitato dagli arbitri ad uscire dal rettangolo di gioco per regolarizzare l'equipaggiamento
- esce alla prima interruzione di gioco, a meno che non abbia già provveduto

Un giocatore uscito dal rettangolo di gioco per regolarizzare o cambiare l'equipaggiamento deve:

- farsi controllare l'equipaggiamento da uno degli ufficiali di gara prima che gli venga consentito di rientrare sul rettangolo di gioco
- rientrare soltanto con l'autorizzazione di uno degli arbitri

Un giocatore che rientra sul rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri dovrà essere ammonito e se il gioco è stato interrotto per comminare l'ammonizione, verrà assegnato un calcio di punizione indiretto. Tuttavia, nel caso ci sia stata un'interferenza, verrà assegnato un calcio di punizione diretto (o calcio di rigore se l'interferenza è avvenuta in area di rigore), dal punto in cui ha avuto luogo l'interferenza stessa.

7. NUMERAZIONE DEI GIOCATORI

Il regolamento della competizione deve stabilire la numerazione dei giocatori, che normalmente deve essere da 1 a 15 con il numero 1 riservato al portiere.

Gli organizzatori devono tenere conto che è molto difficile e inappropriato per gli arbitri segnalare numeri superiori al 15.

Il numero di ciascun giocatore deve essere visibile sulla sua schiena e distinguibile rispetto al colore dominante della maglia. Il regolamento della competizione deve determinare la dimensione dei numeri e se gli stessi sono obbligatori, così come la loro presenza e dimensione su altri indumenti

dell'equipaggiamento di base.

Decisioni Ufficiali FIGC

Divise di gioco:

Qualora i giocatori indossino maglie di colori confondibili, spetta alla squadra ospitante cambiare la propria maglia.

La squadra ospitata conserva i propri colori sociali.

Qualora fosse impossibile provvedere a sostituire l'equipaggiamento nella sua integrità, ciò non comporterà la conseguenza della mancata disputa della gara.

Limitatamente alle gare dei Campionati nazionali organizzati dalla Divisione Calcio a Cinque, con esclusioni dei Campionati Nazionali Under 19 maschile e femminile, qualora le Società abbiano maglie di colore confondibile tra loro, la squadra ospitata sarà tenuta a cambiare la propria maglia, mentre quella ospitante manterrà i propri colori sociali.

Tenute di gioco: numeri delle maglie

I giocatori devono indossare maglie numerate dal numero 1 al numero 15. Nei Campionati Nazionali di Serie A **Serie A2 Elite** Serie A2 Serie B maschile, Under 19 Maschile e Femminile Serie A e B Femminile i giocatori/giocatrici possono **indossare maglie numerate dal numero 1 al numero 99. Il numero 0 (zero) non è permesso. La maglia numero 1 può essere indossata esclusivamente da uno dei portieri. Nel caso nessuno dei portieri in distinta gara scelga la maglia numero 1, la stessa non può essere indossata da nessun giocatore di movimento.**

Tenute di gioco: maglie dei portieri

Nei Campionati Nazionali, con esclusione dei Campionati Nazionali Under 19 Maschile e Femminile, i due portieri devono indossare una maglia identica, ciascuno con il proprio numero di gioco sulla schiena. Eventuali difformità saranno segnalate dai direttori di gara.

Patch Autoadesive

Per i Campionati di Serie A, **A2 Elite**, A2, B e Under 19 Maschile e Serie A, **B** e Under 19 Femminile, dovranno essere stampati e esposti sulla manica destra della maglia di gioco, i patch termoadesivi distribuiti dalla Divisione Calcio a Cinque. L'obbligatorietà prevista, ad eccezione dei Campionati di Serie A, **A2 Elite Maschile** e **Serie A** Femminile è assolta anche con l'apposizione della patch istituzionale della Divisione Calcio a Cinque.

I direttori di gara segnaleranno eventuali inadempienze agli Organi di Giustizia Sportiva.

Sostituzione del portiere con giocatore di movimento:

Con riferimento ai Campionati Nazionali, con esclusione dei Campionati Nazionali Under 19 Maschile e Femminile, nel caso di sostituzione del portiere con un giocatore di movimento, questo deve indossare una maglia identica a quella del portiere sostituito, e deve avere il proprio numero di gioco sulla schiena. Nessuna eccezione a questa regola potrà essere permessa.

In caso in cui i portieri di movimento che sostituiscono il portiere non rispettino quanto previsto dalle disposizioni predette si applicherà quanto previsto dalla Regola 4 – Sanzioni – (ammonizione - calcio di punizione indiretto).

Nei Campionati Nazionali Under 19 Maschile e Femminile nel caso di sostituzione del portiere con un giocatore di movimento, questo deve indossare una maglia, che deve avere il proprio numero di gioco sulla schiena, che può essere identica a quella del portiere sostituito oppure di colore diverso purché non confondibile con quella dei giocatori in campo compreso il portiere della squadra avversaria e degli arbitri. Non sono ammessi in ogni caso fratini e/o maglie con il foro.

I colori sociali delle maglie di gioco indossate nel corso delle gare ufficiali devono essere, obbligatoriamente, quelli indicati nel modulo all'atto dell'iscrizione.

Allenatori

Gli allenatori e le allenatrici, nelle gare di seguito indicate:

- Gare interessate da ripresa televisiva;
- Gare di Playoff di Serie A Maschile e Femminile;
- Gare di Final Eight/Final Four di Serie A-A2 **Elite-A2** e B Maschile, Serie A-B Femminile E Under 19 Maschile e Femminile organizzate dalla Divisione Calcio a 5;

dovranno indossare **per tutta la durata della gara** la giacca e la cravatta (allenatori), business o casual business (allenatrici) e/o tuta sociale recante il logo della Società.

Qualora un allenatore/allenatrice contravvenisse alla disposizione di cui al presente articolo il Direttore di Gara ed il Commissario di Campo menzionerà tale fatto sul referto per le sanzioni da parte degli organi di giustizia sportiva.

Scarpe da gioco

Con riferimento alle scarpe da gioco si comunica che per le gare dei Campionati e

delle Fasi Nazionali organizzati dalla Divisione Calcio a 5 i giocatori e le giocatrici devono indossare esclusivamente scarpe da indoor.

GUIDA PRATICA AIA

1. Per quale motivo deve essere ammonito un giocatore per essersi tolto la maglia durante la celebrazione di una rete?

Egli deve essere ammonito per comportamento antisportivo se solleva la maglia sopra la propria testa o la copre con la maglia.

2. Quale decisione dovranno prendere gli arbitri se un giocatore si toglie la maglia per mostrarne una simile indossata al di sotto?

Dovranno ammonirlo per comportamento antisportivo.

3. Di che colore devo essere le protezioni per le ginocchia e i gomiti dei portieri? Dello stesso colore della maglia e dei calzoncini, ma in alternativa entrambe le protezioni devono essere di colore bianco o nero.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

1. L'AUTORITÀ DEGLI ARBITRI

Ogni gara deve essere diretta da due arbitri, l'arbitro ed il secondo arbitro, ai quali è conferita la piena autorità ad applicare le Regole del Gioco del Calcio a Cinque nell'ambito della gara che sono chiamati a dirigere.

2. DECISIONI DEGLI ARBITRI

Le decisioni degli arbitri su fatti relativi al gioco, incluso se una rete è stata segnata o meno ed il risultato della gara, sono inappellabili. Le decisioni degli arbitri e di tutti gli altri ufficiali di gara, devono essere sempre rispettate.

Gli arbitri non possono cambiare una decisione se si rendono conto che è errata o su indicazione degli altri ufficiali di gara, se il gioco è stato ripreso o gli arbitri hanno segnalato la fine del primo o secondo tempo (compresi i tempi supplementari) e hanno lasciato il rettangolo di gioco dopo che il cronometrista ha azionato il segnale acustico, oppure la partita è stata sospesa definitivamente.

Nel caso in cui uno degli assistenti arbitrali comunichi o indichi un'infrazione punibile con un'ammonizione o un'espulsione, ma gli arbitri si avvedono della segnalazione solo dopo la ripresa del gioco, gli arbitri potranno prendere il provvedimento disciplinare appropriato, ma non potrà essere assegnata la ripresa di gioco relativa all'infrazione commessa.

Le decisioni dell'arbitro prevalgono su quelle del secondo arbitro, ogni volta che ci sia disaccordo tra loro.

In caso d'indebita interferenza o di condotta impropria, l'arbitro solleverà il secondo arbitro o gli altri ufficiali di gara dalle loro funzioni, ne disporrà la sostituzione e presenterà un rapporto in merito alle autorità competenti.

3. POTERI E DOVERI

Gli arbitri devono:

- applicare le Regole del Gioco del Calcio a Cinque;
- dirigere la gara in collaborazione con gli altri ufficiali di gara, ove previsti;
- assicurare che ogni pallone usato sia conforme alla Regola 2;
- assicurare che l'equipaggiamento dei giocatori soddisfi i requisiti della Regola 4;
- prendere nota dei fatti relativi alla gara;

- interrompere il gioco, a loro discrezione, per qualsiasi infrazione alle Regole del Gioco del Calcio a Cinque;
- interrompere, sospendere temporaneamente o definitivamente la gara per qualsiasi altra ragione, come ad esempio un'interferenza esterna, se:
 - l'illuminazione artificiale risulta inadeguata;
 - un oggetto lanciato da uno spettatore colpisce uno degli ufficiali di gara o un giocatore o un dirigente; l'arbitro può consentire che la gara prosegua, interromperla, sospenderla temporaneamente o definitivamente secondo la gravità dell'episodio;
 - uno spettatore emette un fischio che interferisce col gioco; l'arbitro interromperà il gioco e lo riprenderà con una propria rimessa;
 - un secondo pallone, un altro oggetto o un animale entrano sul rettangolo di gioco durante la gara; l'arbitro deve:
- interrompere il gioco (e riprenderlo con una propria rimessa) soltanto se l'elemento esterno interferisce con il gioco, tranne che il pallone stia entrando in porta e l'interferenza non impedisca ad un difendente di giocare il pallone, in tali casi 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;
- lasciare proseguire il gioco se l'elemento esterno non interferisce con il gioco e farlo rimuovere il prima possibile;
- interrompere il gioco se, a loro giudizio, un giocatore è gravemente infortunato ed assicurarsi che il giocatore venga trasportato fuori dal rettangolo di gioco. Un giocatore infortunato, incluso il portiere, non può ricevere cure sul rettangolo di gioco, può ritornarvi soltanto dopo che la gara è ripresa e dovrà fare rientro sul rettangolo di gioco dalla zona delle sostituzioni della propria squadra. Le sole eccezioni all'obbligo di uscire dal rettangolo di gioco sono ammesse quando:
 - giocatori della stessa squadra si scontrano e si rendono necessarie cure immediate;
 - si verifica un infortunio grave;
 - un giocatore si infortuna a seguito di un'infrazione con contatto fisico per la quale l'avversario viene ammonito o espulso (ad esempio: contrasto imprudente o grave fallo di gioco), se l'accertamento/le cure vengono completate rapidamente;
 - è stato assegnato un calcio di rigore e il giocatore infortunato è l'incaricato del tiro;
 - è stato assegnato un calcio di rigore e il giocatore infortunato è il portiere
- assicurare che ogni giocatore che sanguina esca dal rettangolo di gioco. Il giocatore potrà rientrare soltanto dopo aver ricevuto il consenso dagli arbitri, che dovranno essere sicuri che la perdita di sangue sia stata arrestata e che l'equipaggiamento non sia macchiato di sangue;

- assicurare che, se i sanitari e/o i barellieri sono stati autorizzati ad entrare sul rettangolo di gioco, il giocatore esca dal rettangolo di gioco in barella oppure a piedi. Se un giocatore si rifiuta, deve essere ammonito per comportamento antisportivo;
- esibire il cartellino appropriato, se hanno deciso di ammonire o espellere un giocatore infortunato e che deve uscire dal rettangolo di gioco per essere curato, prima che il giocatore esca;
- riprendere il gioco con una propria rimessa, se il gioco non è stato interrotto per un'altra ragione o se l'infortunio subito dal giocatore non è stato provocato da un'infrazione alle Regole del Gioco del Calcio a Cinque;
- lasciare proseguire il gioco fino a quando il pallone cessa di essere in gioco se, a loro giudizio, un giocatore è solo lievemente infortunato;
- consentire che il gioco prosegua quando la squadra contro cui viene commessa un'infrazione trarrà beneficio da tale vantaggio e sanzionare l'infrazione se il vantaggio previsto non si concretizza nell'immediatezza o entro pochi secondi;
- punire l'infrazione più grave quando più infrazioni si verificano contemporaneamente;
- adottare i provvedimenti disciplinari nei confronti di giocatori colpevoli d'infrazioni passibili di ammonizione e di espulsione. Non sono obbligati a comminare il provvedimento immediatamente, ma devono farlo alla prima interruzione di gioco;
- adottare i provvedimenti nei confronti di dirigenti che non si comportano in maniera responsabile, richiamandoli, ammonendoli o espellendoli dal recinto di gioco. Se il colpevole non può essere individuato, il primo allenatore presente nell'area tecnica riceverà il provvedimento. Un medico che commette un'infrazione passibile di espulsione può rimanere in panchina, se la squadra non ha altro personale medico a disposizione, ed intervenire se un giocatore necessita di cure;
- prendere una decisione con l'assistenza degli altri ufficiali di gara per episodi che non sono stati visti dagli arbitri;
- assicurarsi che non entrino sul rettangolo di gioco persone non autorizzate;
- indicare la ripresa di gioco dopo che il gioco è stato interrotto;
- usare i segnali descritti nel paragrafo intitolato "Segnali dell'Arbitro e degli altri Ufficiali di Gara";
- posizionarsi sul rettangolo di gioco o nei suoi pressi come descritto nella sezione "Linee Guida Pratiche per Arbitri e altri Ufficiali di Gara", quando il gioco lo richiede;
- inviare alle autorità competenti un rapporto di gara contenente le informazioni relative ai provvedimenti disciplinari adottati nei confronti dei giocatori e/o dei dirigenti di squadra e ogni altro incidente verificatosi prima, durante o dopo la gara.

L'arbitro:

- svolgere le funzioni di cronometrista e terzo arbitro nel caso in cui questi due ufficiali di gara non siano presenti;
- sospendere temporaneamente o definitivamente la gara, a sua discrezione, per ogni infrazione alle Regole del Gioco del Calcio a Cinque;
- sospendere temporaneamente o definitivamente la gara, a sua discrezione, per qualsiasi tipo di interferenza esterna.

Il secondo arbitro:

- sostituisce l'arbitro nel caso in cui questi si infortuni o sia indisposto.

4. RESPONSABILITA' DEGLI UFFICIALI DI GARA

Gli arbitri (o dove applicabile, gli altri ufficiali di gara) non possono essere ritenuti responsabili per:

- alcun infortunio subito da un giocatore, da un dirigente (inclusi allenatori, medici, operatori sanitari e collaboratori in genere) o da uno spettatore;
- alcun danno materiale di qualunque genere;
- alcun danno subito da una persona fisica, da una Società sportiva o non, da un'impresa, da un'associazione o da qualunque altro organismo, che sia imputabile ad una decisione presa in base alle Regole del Gioco del Calcio a Cinque o alle normali procedure previste per organizzare una gara, disputarla o dirigerla.

Quanto sopra può riferirsi:

- alla decisione di consentire o di impedire lo svolgimento della gara in conseguenza dello stato del rettangolo di gioco e dell'impianto dove si disputa la gara, o in ragione delle condizioni meteorologiche;
- alla decisione di sospendere definitivamente una gara quali che siano i motivi;
- a tutte le decisioni relative allo stato delle attrezzature dell'equipaggiamento del rettangolo di gioco e del pallone utilizzato durante la gara;
- alla decisione di interrompere o meno la gara per ragioni imputabili alle interferenze degli spettatori o a problemi creatisi nelle zone riservate ai medesimi;
- alla decisione di interrompere o meno il gioco per consentire che un giocatore infortunato sia fatto uscire fuori dal rettangolo di gioco per ricevere le cure necessarie;
- alla decisione di richiedere che un giocatore infortunato sia fatto uscire fuori dal rettangolo di gioco per ricevere le cure necessarie (oltre alle eccezioni sopra elencate);
- alla decisione di consentire o di vietare ad un giocatore di indossare determinati indumenti o equipaggiamenti;
- alla decisione (per quanto possa rientrare nella sua competenza) di consentire o impedire a qualsiasi persona (compresi i dirigenti di Società o i responsabili dell'impianto, forze dell'ordine, fotografi o altri rappresentanti dei mezzi di

comunicazione) di posizionarsi in prossimità del rettangolo di gioco;

- a tutte le altre decisioni che l'arbitro può prendere in conformità alle Regole del Gioco del Calcio a Cinque o ai suoi doveri così come sono definiti nei regolamenti e nelle norme della FIFA, delle Confederazioni, delle Federazioni Nazionali o delle competizioni sotto la cui responsabilità si disputa la gara.

5. GARE INTERNAZIONALI

Il secondo arbitro è obbligatorio nelle gare internazionali.

6. EQUIPAGGIAMENTO DEGLI ARBITRI

Equipaggiamento obbligatorio:

Gli arbitri devono avere il seguente equipaggiamento:

- almeno un fischietto
- cartellino/i rosso/i e cartellino/i giallo/i
- taccuino (o altro strumento per annotare i fatti di gara)
- almeno un orologio



Altro equipaggiamento

Agli arbitri può essere consentito l'uso

- di equipaggiamento per comunicare con gli altri ufficiali di gara – auricolari, ecc.
- EPTS o altro equipaggiamento per il monitoraggio e rilevamento della performance

Gli arbitri non possono indossare altra apparecchiatura elettronica, incluse telecamere.

Anche agli arbitri e agli altri ufficiali di gara è proibito indossare gioielli (sebbene all'arbitro è consentito indossare un orologio o apparecchiature simili per cronometrare la gara se il cronometrista è assente).

7. VIDEO SUPPORT

L'uso del Video Support (VS) è consentito solo laddove gli organizzatori della gara/competizione abbiano soddisfatto i requisiti del protocollo VS e i requisiti di implementazione (così come indicato dalla FIFA) e hanno ricevuto autorizzazione scritta dalla FIFA.

Gli arbitri si avvalgono del VS quando l'allenatore di una squadra (o, in sua assenza, un altro dirigente designato dalla squadra) chiede la revisione di una decisione in merito alle seguenti situazioni di gioco:

- Rete/Non rete
- Calcio di rigore/No calcio di rigore
- Espulsioni dirette
- Scambio d'identità

In oltre, il VS può essere utilizzato a discrezione degli arbitri, in caso di loro disaccordo, in merito ad un episodio relativo a una delle categorie sopra riportate.

Il VS può anche essere utilizzato a discrezione degli arbitri nelle seguenti

circostanze:

- Se il cronometro non funziona correttamente
- Se il cronometro non viene avviato, riavviato o interrotto nel momento corretto dal cronometrista, secondo le disposizioni delle regole 6 e 7
- per verificare se una rete è stata segnata o meno
- Per verificare se il pallone è entrato in porta prima del segnale acustico alla fine di un periodo di gioco (fatta eccezione per il prolungamento del periodo di gioco per far eseguire un calcio di rigore o un tiro libero).

Il VS prevede uno o più replay dell'episodio. Gli arbitri guarderanno direttamente le riprese e l'arbitro prenderà la decisione definitiva. La decisione iniziale non cambia a meno che, le riprese mostrino che è stato commesso un "chiaro ed evidente errore" oppure che è avvenuto un "grave episodio non rilevato".

Decisioni Ufficiali FIGC

Le gare dei Campionati Regionali, Provinciali e le gare dei Tornei organizzati sotto l'egida della FIGC, possono essere disputate anche senza la presenza di un secondo arbitro.

In caso di mancato arrivo ovvero d'infortunio di uno dei due arbitri, le gare dei Campionati Nazionali potranno essere dirette o proseguite da un solo arbitro.

Poteri e doveri dell'arbitro relativi allo svolgimento delle gare

1) Durante la gara l'arbitro esercita i poteri che gli sono conferiti dalle "Disposizioni Federali", dalle "Regole del Gioco" e dalle "Decisioni Ufficiali".

2) L'arbitro deve astenersi dall'iniziare o dal far proseguire la gara, quando si verifichino fatti o situazioni che, a suo giudizio, appaiono pregiudizievoli dell'incolumità propria, degli altri arbitri e del cronometrista o dei giocatori, oppure tali da non consentirgli di dirigere la gara stessa in piena indipendenza di giudizio, anche a seguito di lancio di oggetti, dell'uso di materiale pirotecnico di qualsiasi genere, o di strumenti ed oggetti comunque idonei a offendere. L'arbitro ha la facoltà di far proseguire la gara, pro forma esclusivamente per fini cautelativi o di ordine pubblico.

3) È peraltro fatto obbligo all'arbitro di astenersi dal dare inizio o dal far proseguire la gara, qualora, anche al di fuori del verificarsi dei fatti o delle situazioni previste al precedente comma, si siano introdotte nel recinto di gioco persone la cui presenza non sia consentita dalle disposizioni federali. In tal caso, impregiudicato ogni successivo giudizio da parte degli organi disciplinari, la gara non iniziata o

sospesa deve essere disputata secondo le disposizioni delle Leghe o dei Comitati competenti.

4) L'autorità dell'arbitro e l'esercizio dei poteri che gli sono conferiti, per questioni di carattere disciplinare, iniziano dal momento in cui egli giunge nell'area comprendente il rettangolo di gioco, gli spogliatoi, tutti gli impianti e locali annessi, e termina allorquando se ne sarà definitivamente allontanato.

Il rapporto di gara

Al termine della gara l'arbitro è tenuto a redigere il rapporto della gara, nel quale dovrà indicare, tra l'altro, il risultato della stessa, i minuti e i secondi in cui sono state segnate le reti, i provvedimenti disciplinari assunti nei confronti dei giocatori e di ogni altra persona ammessa nel recinto di gioco, qualsiasi altro incidente si sia verificato prima, durante e dopo il termine della gara.

L'arbitro dovrà descrivere in maniera chiara le motivazioni dei provvedimenti disciplinari e fornire una descrizione dettagliata degli incidenti eventualmente verificatisi.

L'arbitro, comunque, è tenuto a menzionare nel proprio rapporto di gara ogni incidente verificatosi anche lontano dal rettangolo di gioco o dalla sede della gara. Inoltre deve sempre riferire in merito a qualsiasi infortunio che si sia verificato nel corso di un incontro, indicando con la massima precisione possibile i particolari, le modalità, il nome dell'infortunato, nonché quello del giocatore che, anche se involontariamente, abbia provocato l'incidente.

L'arbitro deve allegare al proprio rapporto di gara, sul quale ne farà menzione, i rapporti consegnatigli dal secondo arbitro, dal terzo arbitro e dal cronometrista, laddove presenti, al termine dell'incontro. Detti rapporti dovranno contenere la descrizione degli episodi da lui non controllati personalmente e dovranno essere compilati anche nel caso non vi sia nulla da segnalare.

L'invio del rapporto di gara sarà considerato operante se trasmesso per via posta ordinaria o con altro mezzo di spedizione concordato tra la FIGC, le rispettive Leghe e l'Organo Tecnico dell'AIA competente.

Altri doveri dell'arbitro

È dovere dell'arbitro, come di ogni dirigente federale o di Società e di qualsiasi altro tesserato, informare senza indugio la Federazione di atti o fatti, compiuti da parte di chiunque, contro i principi della lealtà e della probità sportiva e che comunque non siano compatibili con le esigenze agonistiche e la regolarità delle competizioni sportive o con la dignità, il decoro ed il prestigio della Federazione.

Rispondono di illecito sportivo le Società, i loro dirigenti, i soci ed i tesserati in genere, i quali compiono o consentono che altri, a loro nome e nel loro interesse compiano, con qualsiasi mezzo, atti diretti ad alterare lo svolgimento o il risultato di una gara, ovvero ad assicurare a chicchessia un vantaggio in classifica.

Tutela dell'ordine pubblico in occasione delle gare

1. Le società hanno il dovere di accogliere cortesemente e di ampiamente tutelare i dirigenti federali, gli ufficiali di gara e le comitive delle società ospitate prima, durante e dopo lo svolgimento della gara.
2. Le società sono responsabili del mantenimento dell'ordine pubblico sui propri campi di giuoco e del comportamento dei loro sostenitori anche su campi diversi dal proprio.
- 2 bis È vietato introdurre e/o utilizzare negli stadi e negli impianti sportivi materiale pirotecnico di qualsiasi genere, strumenti ed oggetti comunque idonei ad offendere, disegni, scritte, simboli, emblemi o simili, recanti espressioni oscene, oltraggiose, minacciose, incitanti alla violenza o discriminatorie per motivi di razza, di colore, di religione, di lingua, di sesso, di nazionalità, di origine territoriale o etnica, ovvero configuranti propaganda ideologica vietata dalla legge o comunque inneggiante a comportamenti discriminatori.
3. Le società hanno l'obbligo di adottare tutti i provvedimenti idonei ad impedire che lo svolgimento della gara sia disturbato dal suono di strumenti che comunque rechino molestia, dal lancio e dallo sparo di materiale pirotecnico di qualsiasi genere e che durante la gara si verifichino cori, grida ed ogni altra manifestazione espressiva di discriminazione per motivi di razza, di colore, di religione, di lingua, di sesso, di nazionalità, di origine territoriale o etnica, ovvero configuranti propaganda ideologica vietata dalla legge o comunque inneggiante a comportamenti discriminatori nonché di far rimuovere, prima che la gara abbia inizio, qualsiasi disegno o dicitura in qualunque modo esposti, recanti espressioni oscene, oltraggiose, minacciose, incitanti alla violenza o discriminatorie per motivi di razza, di colore, di religione, di lingua, di sesso, di nazionalità, di origine territoriale o etnica, ovvero configuranti propaganda ideologica vietata dalla legge o comunque inneggiante a comportamenti discriminatori.
4. Le società, in occasione delle gare programmate sui propri campi di giuoco, debbono tempestivamente inoltrare richiesta alla competente autorità perché renda disponibile la forza pubblica in misura adeguata. L'assenza o l'insufficienza della forza pubblica anche se non imputabile alle società, impone alle stesse l'adozione di altre adeguate misure di sicurezza, conformi alle disposizioni emanate dalla Lega, dalla Divisione o dal Settore di competenza.
5. L'arbitro, ove rilevi la completa assenza di responsabili al mantenimento dell'ordine pubblico, può non dare inizio alla gara.
6. Prima dell'inizio della gara, il responsabile dell'ordine pubblico dello stadio, designato dal Ministero, anche su segnalazione dei Collaboratori della Procura federale, o, in loro assenza, del Delegato di Lega, ove rilevi uno o più striscioni esposti dai tifosi, cori, grida ed ogni altra manifestazione discriminatoria di cui al comma 3) costituenti fatto grave, ordina all'arbitro, anche per il tramite del quarto

ufficiale di gara o dell'assistente dell'arbitro, di non iniziare la gara. In caso di assenza delle predette figure, il provvedimento viene assunto dall'arbitro.

7. Il pubblico dovrà essere informato con l'impianto di amplificazione sonora od altro mezzo adeguato, sui motivi del mancato inizio e verrà immediatamente invitato a rimuovere lo striscione e/o a interrompere cori, grida ed ogni altra manifestazione discriminatoria di cui al comma 3) che hanno causato il provvedimento. L'arbitro darà inizio alla gara solo su ordine del responsabile dell'ordine pubblico dello stadio, designato dal Ministero dell'Interno o, in sua assenza, il provvedimento viene assunto dall'arbitro.

8. Nel corso della gara, ove intervengano per la prima volta i fatti di cui al comma 6), l'arbitro, anche su segnalazione del responsabile dell'ordine pubblico dello stadio, designato dal Ministero dell'Interno o dei Collaboratori della Procura federale e, in assenza di quest'ultimi, del Delegato di Lega, dispone la interruzione temporanea della gara.

9. L'arbitro comunica la interruzione temporanea della gara ai giocatori, i quali dovranno rimanere al centro del campo insieme agli ufficiali di gara. Il pubblico dovrà contemporaneamente essere informato con l'impianto di amplificazione sonora od altro mezzo adeguato, sui motivi che hanno determinato il provvedimento e verrà immediatamente invitato a rimuovere lo striscione e/o a interrompere cori, grida ed ogni altra manifestazione discriminatoria di cui al comma 3).

10. Nel caso di prolungamento della interruzione temporanea, in considerazione delle condizioni climatiche ed ambientali, l'arbitro potrà insindacabilmente ordinare alle squadre di rientrare negli spogliatoi. La ripresa della gara potrà essere disposta esclusivamente dal responsabile dell'ordine pubblico di cui al comma 6) o, in sua assenza, dall'arbitro.

11. Qualora il gioco riprenda dopo la interruzione temporanea di cui al comma 8 e si verifichino altri fatti previsti dal comma 6), il responsabile dell'ordine pubblico dello stadio, designato dal Ministero dell'Interno, anche su segnalazione dei Collaboratori della Procura federale e, in assenza di quest'ultimi, del Delegato di Lega, può ordinare all'arbitro, anche per il tramite del quarto ufficiale di gara o dell'assistente dell'arbitro, di sospendere la gara. In caso di assenza delle predette figure, il provvedimento viene assunto dall'arbitro.

12. L'arbitro comunica la sospensione della gara ai giocatori, i quali dovranno rimanere al centro del campo insieme agli ufficiali di gara. Il pubblico dovrà contemporaneamente essere informato con l'impianto di amplificazione sonora od altro mezzo adeguato, sui motivi che hanno determinato il provvedimento e verrà immediatamente invitato a rimuovere lo striscione e/o a interrompere cori, grida ed ogni altra manifestazione discriminatoria di cui al comma 3).

13. Nel caso di prolungamento della sospensione disposta dal responsabile dell'ordine pubblico dello stadio di cui al comma 6), in considerazione delle condizioni climatiche ed ambientali, l'arbitro potrà insindacabilmente ordinare alle squadre di rientrare negli spogliatoi. La ripresa della gara potrà essere disposta esclusivamente dal responsabile dell'ordine pubblico di cui al comma 6) o, in sua

assenza, dall'arbitro.

14. Il non inizio, l'interruzione temporanea e la sospensione della gara non potranno prolungarsi oltre i 45 minuti, trascorsi i quali l'arbitro dichiarerà chiusa la gara, riferendo nel proprio rapporto i fatti verificatisi, e gli Organi di Giustizia Sportiva adotteranno le sanzioni previste dall'art. 10 del Codice di Giustizia Sportiva, ferma restando l'applicazione delle altre sanzioni previste dal codice di giustizia sportiva per tali fatti.

Assistenza agli ufficiali di gara

1) Le Società devono curare che gli ufficiali di gara siano rispettati, impedendo ogni comportamento che possa lederne l'autorità e il prestigio. Devono inoltre proteggerli prima, durante e dopo la gara per consentire loro di svolgere la funzione in completa sicurezza.

2) Le Società ospitanti - o considerate tali - sono tenute a mettere a disposizione degli ufficiali di gara un dirigente incaricato all'assistenza dei medesimi. Nelle gare della Lega Nazionale Dilettanti in ambito Regionale e del Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica tale incarico può essere conferito anche al dirigente designato come accompagnatore ufficiale. Il dirigente deve svolgere attività di assistenza agli ufficiali di gara anche dopo il termine della stessa e fino a quando i medesimi non abbiano lasciato il campo, salvo particolari casi che consiglino una più prolungata assistenza.

3) La responsabilità di proteggere gli ufficiali di gara incombe principalmente sulla Società ospitante - o considerata tale - e cessa soltanto quando i medesimi rinuncino espressamente alle relative misure fuori del campo. Alla protezione degli ufficiali di gara deve comunque concorrere, ove le circostanze lo richiedano, anche la Società ospitata.

4) In caso di incidenti in campo, è fatto obbligo anche ai giocatori delle due squadre di dare protezione agli ufficiali di gara.

Persone ammesse nel recinto di gioco

Per le gare organizzate dalla Lega Nazionale Dilettanti in ambito nazionale sono ammessi nel recinto di gioco, per ciascuna delle squadre interessate, purché muniti di tessera valida per la stagione in corso:

- a) un dirigente accompagnatore ufficiale;
- b) un medico sociale;
- c) il tecnico responsabile e, se la società lo ritiene, anche un allenatore in seconda, purché anch'esso in possesso dell'abilitazione richiesta per la conduzione della prima squadra previa autorizzazione del Settore Tecnico ai sensi delle vigenti norme regolamentari;
- d) un operatore sanitario ausiliario designato dal medico responsabile sanitario della Società;
- e) i giocatori di riserva;
- f) per la sola ospitante, anche il dirigente addetto agli ufficiali di gara

La presenza nel recinto di gioco del medico sociale della squadra ospitante è obbligatoria. La violazione di tale obbligo deve essere segnalata nel rapporto di gara ai fini dell'irrogazione di sanzioni disciplinari a carico delle Società.

L'ingresso nel recinto di gioco, negli spogliatoi, e nel rettangolo di gioco è riservato esclusivamente alle persone indicate nella distinta presentata all'arbitro prima della gara, segnalando che tutte le persone ammesse nel recinto di gioco, debbono essere identificate dall'arbitro con le procedure previste dall'art. 71. Non sono ammesse ulteriori presenze né diverse funzioni (quali ad esempio team manager, direttori tecnici, direttori sportivi, etc.)

Si rammenta che il tecnico responsabile è ammesso al recinto di gioco purché munito di tessera annuale rilasciata dal Settore Tecnico o, qualora la tessera non sia stata emessa, dal documento provvisorio stampato, previa validazione della Divisione Calcio a Cinque, nell'apposita area riservata alle Società nella sezione "Tesseramento tecnici"; il documento provvisorio deve essere accompagnato da un valido documento d'identità.

Il caso di allenatore mancante per cause temporanee la Società dovrà comunicare alla Divisione Calcio a 5 la fattispecie in cui si trova per il conseguente adempimento presso il Settore Tecnico e per l'eventuale breve autorizzazione temporanea nei casi ammessi.

Nelle ipotesi di cui sopra:

- la distinta da presentare all'arbitro per l'accesso al terreno di gioco deve essere corredata della breve autorizzazione temporanea;
- il nominativo del Dirigente ammesso nel recinto di gioco ai sensi dell'art. 66 N.O.I.F. al posto dell'allenatore deve essere indicato nell'elenco di gara nello spazio previsto per l'allenatore, avendo l'avvertenza di cancellare tale dizione sostituendola con la parola "Dirigente Ufficiale".

Va da sé che il nominativo indicato quale Dirigente al posto dell'allenatore deve essere presente nella tessera di riconoscimento per Dirigenti ufficiali di società il cui numero deve essere riportato nello spazio previsto dopo avere apportato alla dizione la modifica anzidetta.

L'assenza del Tecnico dovrà essere rilevata nei referti arbitrali costituendo oggetto di contestazione alle Società con i conseguenti provvedimenti regolamentari previsti.

I tecnici che abbiano ottenuto la sospensione non possono svolgere le mansioni derivanti dall'iscrizione all'albo di allenatore o di direttore tecnico. In ogni caso, gli è preclusa la possibilità di accesso in campo durante le gare con veste diversa da quella di tecnico a meno che non sia stata concessa specifica deroga da parte del Comitato Esecutivo del Settore. Resta salva la possibilità di accesso al campo per il tecnico che, già tesserato per una squadra della Società, svolga attività di dirigente per un'altra squadra della stessa Società, purché vi sia la contemporanea presenza dell'allenatore responsabile di quest'ultima. Inoltre se già tesserati per una Società

possono richiedere di espletare la nuova attività soltanto per la stessa Società. La sospensione dall'Albo non deve essere richiesta dal Tecnico che intende svolgere attività di dirigente o di giocatore nella stessa Società per la quale espleta attività di Tecnico, nonché dal Tecnico dilettante che, non tesserato per alcuna Società, intenda svolgere attività di giocatore. Tutte le persone ammesse a prendere posto nelle panchine, poste all'interno del recinto di gioco, devono essere identificate dall'arbitro mediante apposita tessera che ne attesta la qualifica, ferme restando le disposizioni contenute all'art. 66 delle N.O.I.F.

Relativamente agli allenatori abilitati dal Settore Tecnico ed inseriti nei ruoli ufficiali dei tecnici non ancora in possesso della tessera federale (tesseramento in corso), valgono le disposizioni all'uopo impartite dalla F.I.G.C., attraverso il Portale Servizi federale.

Le ipotesi di "allenatore mancante" possono essere individuate in:

- 1) mancanza per cause di carattere soggettivo riguardanti l'allenatore regolarmente tesserato (es: temporaneo impedimento per motivi personali, di salute, squalifica, ecc.);
- 2) cessazione, per qualsiasi motivo, del rapporto con l'allenatore regolarmente tesserato e nelle more (30 giorni) del tesseramento di altro allenatore iscritto nei ruoli ufficiali;
- 3) mancato tesseramento di allenatore abilitato dal Settore Tecnico ed iscritto nei ruoli ufficiali dei tecnici dovuto alla deroga accordata alla Società che intende confermare l'allenatore non abilitato che ha guidato la squadra nella precedente stagione sportiva, nei casi ammessi.

Nelle ipotesi del Dirigente ammesso nel recinto di giuoco, ai sensi dell'art. 66, delle N.O.I.F., al posto dell'allenatore, il nominativo del Dirigente medesimo deve essere indicato nell'elenco di gara nello spazio previsto per l'allenatore, avendo l'avvertenza di cancellare tale dizione sostituendola con la parola "Dirigente ufficiale".

Parimenti, la corrispondente dizione "tessera personale F.I.G.C." deve essere sostituita con tessera di riconoscimento per Dirigenti ufficiali di Società.

Va da sé che il nominativo indicato quale Dirigente al posto dell'allenatore, nei casi previsti dall'articolo 66, delle N.O.I.F., deve essere pertanto presente nella predetta tessera di riconoscimento per Dirigenti ufficiali di Società, il cui numero deve essere riportato nello spazio previsto dopo avere apportato alla dizione la modifica anzidetta.

Si precisa, infine, che le disposizioni in oggetto valgono, con gli opportuni adattamenti, anche nel caso di mancanza dell'operatore sanitario ausiliario (già massaggiatore), nei casi previsti dall'articolo 66, delle N.O.I.F..

In entrambi i casi esaminati corre l'obbligo di segnalare che il/i Dirigente/i ammessi nel recinto di giuoco ai sensi dell'art. 66, delle N.O.I.F., si aggiungono al Dirigente accompagnatore ufficiale della squadra, e non lo sostituiscono.

Per le gare dilettantistiche e giovanili organizzate in ambito regionale dalla Lega Nazionale Dilettanti, sono ammessi nel recinto di gioco, per ciascuna delle squadre interessate, purché muniti della tessera valida per la stagione in corso:

- a) un dirigente accompagnatore ufficiale;
- b) un medico sociale;
- c) il tecnico responsabile e, se la Società lo ritiene opportuno, anche un allenatore in seconda purché anch'esso in possesso dell'abilitazione richiesta per la conduzione della prima squadra;
- d) un dirigente, esclusivamente per i Campionati per i quali non è previsto l'obbligo di un allenatore abilitato dal Settore Tecnico;
- e) un operatore sanitario ausiliario designato dal medico ufficiale;
- f) i giocatori di riserva;
- g) per la sola ospitante, anche il dirigente addetto agli ufficiali di gara.

Per le gare organizzate dalla Lega Nazionale Dilettanti in ambito nazionale e per quelle dilettantistiche regionali e giovanili, accanto o dietro la panchina possono essere aggiunti fino a 2 posti supplementari riservati all'allenatore dei portieri ed al preparatore atletico in possesso dell'abilitazione, tesserati dalla società ed in grado di fornire alla squadra nel corso della partita assistenza tecnica nelle attività di loro esclusiva competenza, ferma restando la responsabilità oggettiva della società per la loro condotta. In nessun caso possono sedere sulla panchina aggiuntiva, ad alcun titolo, altri giocatori tesserati in aggiunta a quelli iscritti nell'elenco di gara. Le generalità delle persone occupanti la panchina aggiuntiva devono essere inserite nell'elenco di gara, con la specificazione delle funzioni di competenza di ciascuna di esse, con l'indicazione del relativo numero di tessera.

Tutte le persone ammesse a prendere posto nelle panchine, poste all'interno del recinto di gioco, devono essere identificate dall'arbitro mediante apposita tessera che attesta la qualifica o, laddove non prevista, da documento di riconoscimento personale.

Il dirigente indicato come accompagnatore ufficiale rappresenta, ad ogni effetto, la propria società.

Le persone ammesse nel recinto di gioco debbono prendere posto sulla panchina assegnata a ciascuna squadra, hanno l'obbligo di mantenere costantemente un corretto comportamento, e quindi anche di non utilizzare un linguaggio offensivo, ingiurioso, minaccioso o blasfemo.

L'arbitro esercita nei loro confronti i poteri disciplinari a lui conferiti.

In caso di comportamento passibile di espulsione del medico sociale, lo stesso deve

tenersi a disposizione nell'area tecnica, fine al termine della gara, per eventuali interventi ai giocatori infortunati.

I dirigenti federali che siano anche dirigenti di Società non possono, in ogni caso, svolgere funzioni di accompagnatore ufficiale o di dirigente addetto all'arbitro, né essere presenti nel recinto di gioco durante lo svolgimento delle gare in cui sia impegnata la propria Società. L'arbitro non può, peraltro, allontanare dal recinto di gioco dirigenti federali che siedono in panchina, ma dovrà limitarsi a farne menzione nel rapporto di gara.

Tutte le persone ammesse nel recinto di gioco possono entrare nel rettangolo di gioco soltanto se autorizzate dall'arbitro, anche nella eventualità che debbano assistere o rimuovere un giocatore infortunato

Possono pure essere ammessi nel recinto di gioco, oltre ai tesserati di cui sopra, i raccattapalle, i fotografi, gli operatori cinematografici, i radiocronisti e i teleoperatori debitamente autorizzati dalla società ospitante, la quale assume, conseguentemente, la responsabilità del loro comportamento.

Nel recinto di gioco, alle persone ammesse, è vietato fumare durante lo svolgimento di una gara. L'arbitro inviterà gli eventuali trasgressori a cessare la violazione del divieto e, in caso di rifiuto o recidiva, provvederà ad espellerli.

GUIDA PRATICA AIA

1. Il capitano di una squadra ha il diritto di contestare una decisione arbitrale?

No, né il capitano, né gli altri giocatori hanno il diritto di manifestare disaccordo con una decisione arbitrale.

2. Gli arbitri possono mostrare cartellini gialli o rossi durante l'intervallo o dopo che la gara è terminata se è stata commessa un'infrazione?

Sì. Gli arbitri possono ammonire o espellere giocatori o dirigenti, mostrando loro il relativo cartellino, sino al momento in cui abbandonano il rettangolo di gioco. Successivamente possono considerarli ammoniti o espulsi riportando i fatti sul referto di gara.

3. Quale decisione deve prendere l'arbitro se i due capitani si accordano per rinunciare all'intervallo ma uno dei giocatori insiste sul suo diritto al periodo di riposo?

I giocatori hanno diritto all'intervallo e l'arbitro ha il dovere di garantirlo.

4. Il pallone oltrepassa la linea laterale, ma prima che gli arbitri abbiano interrotto il gioco, un giocatore difendente all'interno della propria area di rigore colpisce violentemente un attaccante. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

Il giocatore difendente dovrà essere espulso per condotta violenta mostrandogli il cartellino rosso. Il gioco sarà ripreso con una rimessa dalla linea laterale dato che il pallone non era più in gioco quando è stata commessa l'infrazione.

5. Quale decisione dovranno prendere gli arbitri se, durante la gara, si accorgono che una delle due squadre cerca deliberatamente di perdere la partita? Dovranno attirare l'attenzione della squadra in questione sul fatto che, se essa continua nel proprio intento, la gara dovrà essere definitivamente sospesa?

No, non potranno sospenderla, ma faranno menzione del fatto nel referto di gara.

6. Se l'arbitro s'infortuna, il secondo arbitro dovrà sostituirlo?

Sì, il terzo arbitro sostituirà il secondo arbitro ed il cronometrista assumerà i compiti del terzo arbitro. L'arbitro infortunato assumerà il compito del cronometrista.

7. Durante una gara per la quale non è stato designato un terzo arbitro, il secondo arbitro si infortuna. Il cronometrista potrà assumere i compiti del secondo arbitro?

Sì, e il secondo arbitro assumerà le funzioni di cronometrista. Nel caso in cui il secondo arbitro non potesse svolgere le funzioni di cronometrista, questi continuerà a svolgere le sue funzioni e l'arbitro dirigerà la gara da solo.

8. Il secondo arbitro può entrare nel rettangolo di gioco per segnalare un fallo, mettere a distanza la barriera, ammonire un giocatore, etc....?

Sì.

9. Il secondo arbitro sta per mostrare il cartellino giallo a un giocatore. Proprio in quel momento l'arbitro mostra al medesimo giocatore il cartellino rosso. Quale decisione dovrà prevalere?

Quella dell'arbitro. Quando c'è differenza di giudizio, la decisione dell'arbitro prevale.

10. Se in occasione di un fischio contemporaneo tra l'arbitro e il secondo arbitro c'è discordanza o contrasto tra la decisione da adottare, a chi spetta la priorità?

Avrà priorità il motivo per il quale ha effettuato l'intervento l'arbitro.

11. Nelle gare dei campionati regionali, provinciali o di tornei organizzate

dalla FIGC dovranno essere sempre presenti i due arbitri?

No. Tali gare possono essere disputate anche senza la presenza del secondo arbitro.

12. Quali sono le condizioni per cui l'arbitro può considerare concluso anzitempo l'incontro, continuandone la direzione pro-forma oppure sospendendolo definitivamente?

È nei poteri dell'arbitro astenersi dalla prosecuzione della gara in seguito al verificarsi di fatti o situazioni che, a suo giudizio, ritenga pregiudizievoli della propria incolumità, di quella del secondo arbitro, del cronometrista, del terzo arbitro e dei giocatori, o che non consentano a lui e al secondo arbitro di dirigere la gara in piena indipendenza di giudizio, nonché di proseguirla proforma, per fini cautelativi o di ordine pubblico. Prima di adottare tali eccezionali decisioni, egli deve, se le circostanze lo consentono, porre in essere tutte le misure disciplinari che sono in suo potere. Se le circostanze non lo consentono o i provvedimenti assunti non conseguano il ripristino delle condizioni di normalità, può, a suo insindacabile giudizio, sospendere definitivamente l'incontro o continuare la direzione pro-forma al fine di evitare il verificarsi di eventi di maggiore gravità. Tale decisione dovrà essere comunicata, nel momento e nei modi più opportuni, al secondo arbitro e deve essere specificata nel rapporto di gara precisando esaurientemente i motivi che l'hanno determinata, nonché il minuto esatto in cui la gara non è più ritenuta regolare. Nelle fattispecie, la valutazione dei fatti ai fini del risultato della gara è demandata alla competenza degli Organi federali.

13. In caso di mancato arrivo di uno dei due arbitri, quali sono le disposizioni da osservare?

L'arbitro ritardatario deve essere atteso per un periodo pari alla durata di un tempo di gara, salvo diversa specifica indicazione. Detto tempo, per le gare che si disputano col tempo effettivo, è pari a 30 minuti. Al termine del periodo di attesa l'arbitro presente dovrà completare l'organico dei direttori di gara con un collega la cui ricerca deve cominciare già dall'orario ufficiale previsto per l'inizio della gara. L'arbitro reperito potrà essere anche in forza all'Organo Tecnico Regionale. L'arbitro presente assumerà la funzione di arbitro, il cronometrista designato diventerà secondo arbitro e il collega reperito fungerà da cronometrista. Nel caso in cui non venga trovato alcun collega, l'arbitro presente dirigerà la gara da solo, mentre il cronometrista conserverà tale funzione. Nel caso, infine, di arrivo dell'arbitro ritardatario, lo stesso anche se era stato designato da arbitro potrà dirigere il tempo rimanente della gara, ma solo da secondo arbitro e se nel frattempo non è stato sostituito. Nelle gare dei campionati regionali, provinciali o di tornei organizzate dalla FIGC dove non fosse previsto l'utilizzo del cronometrista, in caso di assenza di uno dei due arbitri, qualora non fosse possibile trovarne uno, la gara potrà essere disputata anche con un solo arbitro.

14. In caso di infortunio dell'arbitro nel corso dello svolgimento della gara, quali saranno i comportamenti da adottare?

Se si tratta di infortunio che permetta all'arbitro di poter fungere da cronometrista, ne prenderà le funzioni. Il secondo arbitro diventerà arbitro ed il cronometrista prenderà il posto del secondo arbitro. Qualora invece l'arbitro infortunato sia impossibilitato a svolgere le funzioni da cronometrista, la gara continuerà con un solo arbitro ed il cronometrista proseguirà nelle sue funzioni. Se è stato designato il terzo arbitro, il secondo arbitro sostituirà l'arbitro, il terzo arbitro prenderà il posto del secondo arbitro e il cronometrista assumerà anche i compiti del terzo arbitro.

15. A quale dei due arbitri spetta la notifica dei provvedimenti disciplinari?

La decisione sarà notificata dall'arbitro che ha rilevato l'infrazione.

16. Nel Calcio a Cinque deve essere applicato il vantaggio?

Sì. In linea generale l'arbitro deve applicare il vantaggio, utilizzando l'apposito segnale, quando risulta chiaro ed immediato, sino al raggiungimento del quinto fallo cumulativo. Se il presunto vantaggio non si realizza, gli arbitri hanno la possibilità di punire il fallo precedente, entro un breve periodo di circa 2-3 secondi. Dopo il quinto fallo cumulativo dovranno accordare il tiro libero, di norma più favorevole del vantaggio.

17. Cosa deve intendersi per applicazione del "vantaggio"?

Gli arbitri devono astenersi dall'accordare una punizione e lasciar proseguire il gioco nei casi in cui ritengono che, non facendolo, sarebbe avvantaggiata la squadra che ha commesso l'infrazione. Qualora il presunto vantaggio non si concretizzi nell'immediatezza dell'azione, entro un breve periodo di circa 2-3 secondi, gli arbitri interromperanno il gioco e puniranno il fallo iniziale, fermo restando l'eventuale sanzione disciplinare per il giocatore colpevole.

18. Un giocatore, dopo aver subito un fallo regolarmente segnalato, passibile di ammonizione per S.P.A. o di espulsione per D.O.G.S.O., manifesta la volontà di giocare immediatamente il pallone, prima della notifica del provvedimento disciplinare. Cosa dovranno fare gli arbitri?

Lasceranno proseguire il gioco nel caso sia ravvisata una chiara occasione da rete in favore della squadra che ha subito il fallo. Il provvedimento, fatta salva la punibilità per l'imprudenza o la vigoria sproporzionata dell'intervento, sarà notificato alla prima interruzione e se l'infrazione stava negando alla squadra avversaria una evidente opportunità di segnare una rete, il giocatore responsabile del fallo dovrà essere ammonito. Se l'infrazione ha interferito o fermato un attacco promettente, nei confronti di quest'ultimo non verrà adottato alcun provvedimento disciplinare.

19. Come dovranno comportarsi gli arbitri nel caso in cui decidano di accordare un vantaggio su una situazione di D.O.G.S.O. ovvero di S.P.A.?

Attenderanno lo sviluppo dell'azione e, all'esito della stessa, ammoniranno il

giocatore responsabile in caso di D.O.G.S.O., mentre non adotteranno alcun provvedimento in caso di vantaggio su S.P.A., fatta naturalmente salva la punibilità della tipologia del fallo commesso.

20. Da quale momento e fino a quando i giocatori sono sottoposti alla giurisdizione degli arbitri?

Agli effetti tecnici, quando il pallone è in gioco, dal momento in cui è stato regolarmente eseguito il calcio d'inizio e fino al termine della gara. Agli effetti disciplinari, dal momento in cui giungono al campo di gioco e fino al loro definitivo allontanamento. Nel caso in cui il giocatore colpevole fosse inibito ad entrare sul rettangolo di gioco o fosse espulso dopo essere entrato sul rettangolo stesso, ma prima che la gara abbia avuto inizio, potrà essere sostituito da un giocatore di riserva iscritto nell'elenco.

21. Gli arbitri sono tenuti a segnalare infrazioni alle norme di Giustizia Sportiva verificatisi lontano dal campo di gioco o dalla sede della gara?

Sì, dettagliatamente nel rapporto di gara.

22. Una squadra, dopo il riposo, nonostante ripetuti segnali dell'arbitro, ritarda a presentarsi sul rettangolo di gioco. Come dovrà comportarsi l'arbitro?

Se l'arbitro, rientrando nel rettangolo di gioco dopo il periodo di riposo, rileverà l'assenza di una delle squadre, dovrà emettere un chiaro segnale di chiamata, attendendone brevemente l'esito. Ove tale assenza persista, l'arbitro deve recarsi negli spogliatoi e, chiamato il capitano della squadra interessata, contestargli la mancata adesione all'invito di presentarsi nel rettangolo di gioco. Qualora il capitano si dimostrasse pronto a ritornare sul rettangolo di gioco, anche con un minimo di altri due giocatori, l'arbitro dovrà dare inizio al secondo periodo di gioco. Nel caso in cui il capitano affermi, invece, la volontà a rinunciare al proseguimento della gara, l'arbitro si farà possibilmente rilasciare una dichiarazione scritta in tale senso e sospenderà definitivamente l'incontro.

23. Qualora dovessero introdursi nel recinto di gioco, prima o durante la gara, persone la cui presenza contrasti con le disposizioni dei regolamenti federali come dovrà comportarsi l'arbitro?

L'arbitro inviterà il capitano della squadra ospitante ad attivarsi per il pronto ristabilimento della normalità. Qualora permanessero le condizioni d'irregolarità, l'arbitro dovrà astenersi dal far iniziare o dal proseguire la gara.

24. Come dovrà comportarsi l'arbitro se, con il pallone in gioco, un oggetto viene lanciato sul rettangolo di gioco dal pubblico oppure una persona diversa da quelle indicate negli elenchi entrata nel recinto o sul rettangolo di gioco? La presenza di "corpi estranei" (persone, animali, oggetti) non determina di per sé l'obbligo di interrompere immediatamente il gioco, se non quando gli stessi rechino

intralcio o turbativa allo svolgimento della gara. Se l'arbitro interrompe il gioco per ripristinare la normalità, dovrà riprenderlo con una propria rimessa, dopo aver fatto allontanare, rivolgendosi al capitano della squadra ospitante, la persona o l'animale oppure aver fatto rimuovere l'oggetto; altrimenti provvederà alla prima interruzione di gioco. Qualora permanessero le condizioni di irregolarità, l'arbitro dovrà astenersi dal far proseguire la gara. Di quanto accaduto dovrà, in ogni caso, far menzione nel rapporto di gara.

25. Come dovrà comportarsi l'arbitro qualora una squadra, per protesta o per altro motivo, si ritiri dal rettangolo di gioco a gara iniziata?

Prenderà atto del ritiro ritenendo sospesa definitivamente la gara, anche se la squadra che si è ritirata ritornasse sulla decisione. L'arbitro si farà possibilmente rilasciare una dichiarazione scritta in tale senso e sospenderà definitivamente l'incontro, anche nel caso in cui la squadra che si è ritirata tornasse sulla sua decisione. Il fatto deve essere dettagliatamente specificato nel rapporto di gara.

26. Qualora un giocatore espulso o un dirigente espulso si rifiuti di lasciare il recinto di gioco, come dovrà regolarsi l'arbitro?

Dovrà chiedere l'intervento del capitano della squadra e, se questi si dimostrasse solidale con l'espulso, adottare nei suoi confronti il medesimo provvedimento, invitando il vice capitano a dare esecuzione alle sue decisioni. Qualora anche il nuovo capitano si rifiutasse di obbedire, l'arbitro lo espellerà e decreterà l'anticipata fine della gara, facendo menzione nel rapporto di gara dei fatti accaduti.

27. Un giocatore è gravemente infortunato o colto da male. Che cosa dovrà fare l'arbitro?

Interromperà subito il gioco ed autorizzerà l'immediato intervento del medico per le cure del caso. Il gioco sarà ripreso con una rimessa dell'arbitro, il giocatore dovrà uscire dal rettangolo di gioco, e farvi rientro dopo la ripresa del gioco, dalla zona delle sostituzioni, previa autorizzazione degli ufficiali di gara. Il fatto, soprattutto se determina la sostituzione del giocatore, deve essere menzionato, con dovizia di particolari, nel rapporto di gara.

28. A seguito di un violento tiro o di uno scontro fortuito, il portiere subisce una menomazione tale da rimanere impossibilitato a tentare di evitare la segnatura di una rete. Come dovrà regolarsi l'arbitro?

Se il pallone, immediatamente dopo l'infortunio del portiere, supera la linea di porta, convalida la rete. Diversamente, interromperà il gioco e lo riprenderà con una propria rimessa, dopo aver fatto soccorrere il portiere.

29. L'arbitro si avvede che una delle persone ammesse nel recinto di gioco, diversa dai giocatori, si comporta in modo scorretto o antisportivo. Quale decisione dovrà assumere?

A seconda della gravità del comportamento, l'arbitro provvederà a richiamarla,

ammonirla od espellerla dal rettangolo di gioco e dalle immediate vicinanze, compresa l'area tecnica. Se il colpevole non può essere individuato, il primo allenatore presente nell'area tecnica riceverà il provvedimento.

30. Un giocatore ammonito durante la gara commette un'ulteriore infrazione che comporta una seconda ammonizione. Quale decisione dovranno prendere gli arbitri?

Gli arbitri dovranno esibirgli prima il cartellino giallo e subito dopo quello rosso, evidenziando così che l'espulsione è conseguente alla doppia ammonizione.

31. Qual è il posizionamento previsto per i due arbitri?

Il posizionamento obbligatorio, che prevede la disposizione dell'arbitro sul lato delle panchine e del secondo arbitro sul lato opposto, può essere scambiato a determinate condizioni, a gioco fermo e previo accordo fra gli arbitri. La posizione potrà essere nuovamente scambiata qualora le medesime condizioni si ripropongano nei confronti del secondo arbitro e, in ogni caso, il posizionamento obbligatorio dovrà essere assunto all'inizio di ciascun tempo di gioco (regolamentare e supplementare).

32. Quali sono le condizioni che rendono opportuno il cambio di fascia tra i due arbitri? L'eventuale scambio fa mutare anche il ruolo di arbitro e di secondo arbitro?

La condizione necessaria è, in ogni caso, l'adozione da parte del direttore di gara di un provvedimento disciplinare (ammonizione o espulsione) nei confronti di un giocatore titolare nei pressi delle panchine da cui derivino proteste tali da pregiudicarne il successivo operato. Il cambio di posizionamento non farà mutare il ruolo di arbitro e di secondo arbitro anche qualora la nuova disposizione non dovesse più cambiare per assenza di opportunità o in quanto la gara termina.

33. Il secondo arbitro può essere sostituito durante lo svolgimento della gara?

Sì. In caso di infortunio, malore o d'indebita interferenza durante lo svolgimento della gara, l'arbitro lo dispenserà dai suoi compiti, disponendone la sostituzione con lo stesso procedimento adottato in caso di mancato arrivo. Di questo dovrà farne menzione nel rapporto di gara. Se si tratta di un mero infortunio che permetta al secondo arbitro di poter fungere da cronometrista svolgerà le funzioni di quest'ultimo ed il cronometrista prenderà il posto del secondo arbitro.

33 Quale gestualità adotta l'arbitro per indicare un vantaggio?

Viene adottata una diversa gestualità a seconda che l'intervento falloso sia punibile con un calcio di punizione diretto o con un calcio di punizione indiretto. Nel primo caso l'arbitro protende in avanti le braccia tese e parallele. Alla prima interruzione di gioco, l'arbitro fischia, si dirige a centrocampo a ridosso della linea mediana ed indica di avere cumulato un fallo per l'intervento irregolare roteando all'indietro le

braccia all'altezza del petto; successivamente, alzerà un braccio ed indicherà con l'indice un fallo e contemporaneamente, con l'altro braccio teso indicherà la panchina della squadra che ha commesso il fallo. Nel caso di vantaggio concesso in seguito ad un intervento punibile con un calcio di punizione indiretto, l'arbitro protenderà in avanti un solo braccio teso. In questo caso non cumulerà il fallo.

34. Dopo aver raggiunto il quinto fallo cumulativo una squadra commette un fallo, ma l'arbitro concede comunque il vantaggio senza che vi sia un'evidente opportunità di segnare una rete: cosa dovrà fare l'altro arbitro se si avvede dell'errore?

Dovrà interrompere il gioco ed accordare il tiro libero.

35. Il portiere gioca il pallone nella sua metà campo e, allo scadere dei 4 secondi, un avversario ne entra regolarmente in possesso con possibilità di impostare un'importante azione di attacco: l'arbitro dovrà accordare il vantaggio? Cosa dovrà fare se la medesima situazione si presenta su retropassaggio punibile al portiere?

In entrambi i casi l'arbitro dovrà far proseguire il gioco e accordare il vantaggio segnalandolo mediante l'estensione di un solo braccio in quanto entrambe le infrazioni del portiere sarebbero punibili con un calcio di punizione indiretto.

36. Come deve comportarsi un arbitro se una squadra richiede l'accesso sul rettangolo di gioco dello "spazzolone" per l'asciugatura del rettangolo di gioco resosi scivoloso per la caduta di liquidi (acqua, sudore, ecc.)?

In linea generale, l'arbitro dovrà applicare buon senso e giudizio nella gestione dell'accesso dello "spazzolone" nel rettangolo di gioco. In particolare egli dovrà:

- a) fare adeguata prevenzione anche durante la gara, facendo comprendere a giocatori e dirigenti che la decisione sulla pulizia del rettangolo di gioco spetta solo a lui e che non si lascerà influenzare da alcuno;
- b) consentire l'accesso dello "spazzolone" in presenza di situazioni di oggettivo pericolo per la stabilità dei giocatori e quando percepisce che non è richiesto per fini pretestuosi, ma per un'esigenza fondata dei giocatori delle due squadre;
- c) consentire l'accesso dello "spazzolone" quando le situazioni critiche interessano le zone nevralgiche del rettangolo di gioco site dentro o in prossimità delle aree di rigore, e quando le predette situazioni abbiano dimensioni rilevanti;
- d) manifestare una linea d'intervento omogenea per tutta la durata della gara;
- e) non farsi, in ogni caso, imporre dai giocatori l'accesso dello "spazzolone", mantenendo ferma la sua decisione di diniego qualora non ritenga la situazione suscettibile d'intervento.

37. Cosa dovrà fare l'arbitro se la richiesta dello "spazzolone" appare palesemente pretestuosa e immotivata?

In questo caso l'arbitro non dovrà autorizzare l'accesso dello "spazzolone" in

campo, invitando i giocatori a proseguire il gioco e richiamandoli, se necessario, ad un comportamento corretto.

38. L'arbitro deve obbligatoriamente fischiare la segnatura di una rete per sancirne la regolarità e l'effettività?

No, il fischio dell'arbitro non è necessario nel caso di segnatura di una rete chiara, inequivocabile e senza contestazioni. Il fischio è invece necessario in caso di rete dubbia e/o contestata.

39. L'arbitro inavvertitamente o per errore, emette un fischio. Come dovrà regolarsi?

Il fischio dell'arbitro, di fatto, ha interrotto il gioco che dovrà essere ripreso con una sua rimessa.

40. L'arbitro è impossibilitato ad emettere tempestivamente il fischio per interrompere il gioco. Come dovrà regolarsi?

L'arbitro dovrà far comprendere, con la voce e/o con i gesti, che il gioco deve intendersi interrotto e poi lo riprenderà secondo la motivazione dell'interruzione.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

1. GLI ASSISTENTI ARBITRALI

Due assistenti arbitrali possono essere designati (un terzo arbitro ed un cronometrista) e dovranno svolgere i loro compiti in conformità con le Regole del Gioco del Calcio a Cinque. Saranno posizionati fuori del rettangolo di gioco, all'altezza della linea mediana e sullo stesso lato delle zone delle sostituzioni. Il cronometrista rimarrà seduto al proprio tavolo, mentre il terzo arbitro potrà svolgere le sue funzioni sia stando seduto, sia stando in piedi.

Il cronometrista e il terzo arbitro sono provvisti dalla Federazione o dalla Società sotto la cui giurisdizione si disputa la gara, di un adeguato cronometro e dell'attrezzatura necessaria per tenere nota dei falli cumulativi.

Saranno dotati di un tavolo per svolgere i loro compiti correttamente.

2. POTERI E DOVERI

Il terzo arbitro:

- coadiuva gli arbitri ed il cronometrista;
- prende nota dei nomi dei giocatori che partecipano alla gara;
- vigila sulle operazioni di sostituzione del pallone su richiesta degli arbitri;
- controlla l'equipaggiamento dei giocatori di riserva prima che questi entrino sul rettangolo di gioco;
- prende nota del numero dei giocatori che segnano le reti;
- informa gli arbitri presenti sul rettangolo di gioco in merito a eventuali infrazioni, scorrettezze o comportamenti antisportivi da parte di qualsiasi partecipante alla gara, che gli arbitri possono decidere di prendere in considerazione o meno;
- informa il cronometrista della richiesta di time-out quando formulata dal dirigente di una squadra;
- dà il segnale obbligatorio per il time-out una volta che il cronometrista ha suonato il segnale acustico, per informare gli arbitri e le squadre che il time-out è stato accordato;
- registra le richieste di time-out;
- registra i falli cumulativi commessi da ciascuna squadra e rilevati dagli arbitri in ognuno dei due periodi di gioco;
- dà il segnale obbligatorio che una squadra ha commesso cinque falli

cumulativi in un periodo di gioco;

- posiziona un segnale chiaramente visibile sul tavolo del cronometrista per rendere noto che una squadra ha commesso cinque falli cumulativi in un periodo di gioco;
- prende nota del nome e del numero dei giocatori che vengono ammoniti o espulsi;
- consegna un documento ai dirigenti di ciascuna squadra prima dell'inizio di ogni periodo di gioco con il quale essi possono richiedere il time-out e se lo fa riconsegnare al termine di ogni periodo di gioco se nessun time-out è stato richiesto;

FIFA®

TIMEOUT
TEMPS MORT
TIEMPO MUERTO
AUSZEIT

- consegna un documento ai dirigenti di ciascuna squadra che segnala quando un sostituto può entrare sul rettangolo di gioco per sostituire un giocatore che è stato espulso;

FIFA®

THE SUBSTITUTE MAY ENTER THE PITCH WHEN THERE
IS/ARE ____ MINUTE(S) AND ____ SECOND(S) LEFT ON THE CHRONOMETER
BEFORE THE END OF THE ____ PERIOD.

LE REMPLAÇANT POURRA ENTRER SUR LE TERRAIN QUAND
LE CHRONOMÈTRE INDICHERA ____ MINUTE(S) ET ____ SECONDE(S) ____
AVANT LA FIN DE LA ____ PÉRIODE.

- con la supervisione dell'arbitro e del secondo arbitro, controlla il reingresso sul rettangolo di gioco di un giocatore che ne è uscito per regolarizzare il proprio equipaggiamento;
- con la supervisione dell'arbitro e del secondo arbitro, controlla il reingresso sul rettangolo di gioco di un giocatore che ne è uscito per infortunio;
- segnala agli arbitri quando viene commesso un evidente errore nell'ammonire o espellere un giocatore, nonché se un atto violento è stato commesso fuori del campo visivo degli arbitri stessi. In ogni caso, qualsiasi decisione relativa a fatti inerenti al gioco compete agli arbitri;

- vigila sulla condotta delle persone ammesse nell'area tecnica e sulle panchine delle squadre ed informa gli arbitri di ogni comportamento inappropriato;
- prende nota delle interruzioni di gioco causate da interferenze esterne e delle relative ragioni;
- assiste gli arbitri fornendo qualsiasi altra informazione attinente alla gara;
- si posiziona sul rettangolo di gioco come descritto nel paragrafo di questa pubblicazione intitolato "Linee Guida Pratiche per Arbitri e altri Ufficiali di Gara" quando così è richiesto;
- sostituisce il secondo arbitro nel caso in cui questi si infortuni o sia indisposto, o nel caso in cui l'arbitro si infortuni o sia indisposto ed il secondo arbitro lo sostituisca.

Il cronometrista:

assicura che la durata della gara corrisponda a quanto prescritto dalla Regola 7:

- azionando il cronometro dopo che il calcio d'inizio è stato eseguito correttamente;
- arrestando il cronometro nel momento in cui il pallone non è in gioco;
- azionando di nuovo il cronometro dopo che il gioco è stato ripreso correttamente in seguito ad una rimessa laterale, una rimessa dal fondo, un calcio d'angolo, un calcio d'inizio, un calcio di punizione, un calcio di rigore o una rimessa da parte degli arbitri;
- arrestando il cronometro dopo che è stata segnata una rete, dopo che è stato assegnato un calcio di rigore o di punizione o dopo che un giocatore si è infortunato;
- arrestando il cronometro ogni qualvolta gli arbitri segnalano di farlo.
- prende nota delle reti segnate, dei falli cumulativi e dei periodi di gioco sul tabellone, se presente;
- segnala la richiesta di time-out da parte di una squadra utilizzando un segnale acustico o un fischio diverso da quello utilizzato dagli arbitri, dopo esserne stato informato dal terzo arbitro o da uno degli arbitri presenti sul rettangolo di gioco;
- verifica il time-out di un minuto;
- segnala la fine del minuto di time-out utilizzando un segnale acustico o un fischio diverso da quello utilizzato dagli arbitri;
- segnala il quinto fallo cumulativo commesso da una squadra utilizzando un segnale acustico o un fischio diverso da quello utilizzato dagli arbitri, dopo esserne stato informato dal terzo arbitro;

- verifica i due minuti di inferiorità numerica;
- segnala la fine del primo periodo di gioco, la fine della gara, la fine dei tempi supplementari, se previsti, utilizzando un segnale acustico o un fischio diverso da quello utilizzato dagli arbitri;
- si posiziona sul rettangolo di gioco come descritto nel paragrafo di questa pubblicazione intitolato “Linee Guida Pratiche per Arbitri e altri Ufficiali di Gara”;
- svolge le funzioni specifiche del terzo arbitro in caso di sua assenza, laddove non sia designato un assistente arbitrale di riserva;
- fornisce ogni altra informazione attinente alla gara.

3. GARE INTERNAZIONALI

Nelle gare internazionali, la presenza di un cronometrista e di un terzo arbitro è obbligatoria.

Nelle gare internazionali, il cronometro utilizzato dovrà possedere tutte le funzioni necessarie (cronometraggio preciso del tempo e un dispositivo per il simultaneo conteggio dei due minuti per una o più inferiorità numeriche e per controllare il numero di falli accumulati da ogni squadra durante ciascun periodo di gioco).

4. L'ASSISTENTE ARBITRALE DI RISERVA (RAR)

Un assistente arbitrale di riserva può essere designato in base alle regole della competizione. Il suo ruolo e i suoi doveri devono essere in conformità con le disposizioni previste dalle Regole del Calcio a Cinque.

L'Assistente arbitrale di riserva:

- sostituisce il terzo arbitro se uno dei due arbitri o il terzo arbitro è incapace di iniziare o continuare a dirigere la gara e può anche rimpiazzare il cronometrista se necessario;
- assiste gli arbitri e il terzo arbitro in ogni momento, inclusi gli adempimenti amministrativi prima, durante e dopo la gara, come richiesto dagli arbitri;
- dopo la gara, redige un rapporto per le autorità competenti in merito ad ogni scorrettezza o altro incidente avvenuto fuori della visuale degli arbitri, ed inoltre avvisa gli arbitri di ogni rapporto redatto;
- prende nota di tutti gli incidenti verificatisi prima, durante e dopo la gara;
- porta un cronometro manuale alternativo in caso vi sia necessità a seguito di qualsiasi genere di imprevisto;
- si posiziona vicino al cronometrista, in modo tale da assistere gli arbitri e il terzo arbitro fornendo loro ogni informazione inerente alla gara.

GUIDA PRATICA AIA

1. A seguito di una ripresa di gioco il cronometrista dimentica di far ripartire il cronometro. Quale decisione dovranno prendere gli arbitri?

Dovranno ordinare che il tempo non registrato sia aggiunto. Se uno degli arbitri si accorge che il cronometro è fermo ed interrompe il gioco, dopo aver fatto registrare il tempo non conteggiato, dovrà riprendere la gara con una propria rimessa nel punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione. Se, invece, il cronometrista si accorge che il cronometro non è ripartito e lo aziona in ritardo, il tempo non registrato dovrà essere aggiunto alla prima interruzione di gioco. In questo caso la gara sarà ripresa in conformità a come è stata interrotta.

2. Il Cronometrista fa ripartire il cronometro prima che il pallone sia in gioco. Quale decisione dovranno prendere gli arbitri?

Il tempo dovrà essere rettificato aggiungendo i secondi trascorsi senza che il pallone fosse in gioco. Se ciò non è possibile (per la tipologia del tabellone, o altri motivi), il cronometrista recupererà i secondi persi alla ripresa di gioco conteggiandoli con il braccio in alto sopra la testa, ovvero in modo visibile a tutti, e facendo quindi ripartire il cronometro del tabellone all'esaurimento del conteggio manuale. Qualora invece il gioco sia già ripreso, l'arbitro lo interromperà e, una volta neutralizzati i secondi indebitamente segnati, lo riprenderà con una propria rimessa dal punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione.

Se durante il tempo in cui il cronometro è fermo avvengono fatti tecnici e/o disciplinari, ai fini della loro imputabilità/validazione l'arbitro dovrà valutare se sono avvenuti nel periodo di tempo regolamentare o no: se a suo giudizio una rete è stata realizzata o un provvedimento disciplinare è stato adottato per eventi tecnici avvenuti dopo la scadenza del tempo regolamentare, questi non saranno convalidati. Eventuali proteste o condotte violente, anche se avvenute dopo la scadenza del tempo regolamentare, saranno sanzionate rispettivamente con l'ammonizione e l'espulsione e debitamente riportate nel referto di gara.

3. Il periodo di due minuti di espulsione a carico di un giocatore è trascorso. Chi deve autorizzare il sostituto a prendere il suo posto?

Uno tra i due arbitri, il terzo arbitro o il cronometrista.

4. Una delle due squadre commette il quinto fallo cumulativo. Come dovranno comportarsi il terzo arbitro e il cronometrista?

Il cronometrista dovrà avvertire gli arbitri usando il segnale acustico di modo che essi a loro volta possano segnalarlo, nel qual caso dovranno farlo solo dopo che il pallone non sarà più in gioco. Inoltre il terzo arbitro dovrà posizionare il segnale del quinto fallo accumulato sulla parte del tavolo del cronometrista prossima alla

panchina della squadra in questione, quando il quinto fallo sarà sanzionato, oppure dopo che gli arbitri avranno, con il cenno convenzionale, segnalato che è stato applicato il vantaggio.

5. È obbligatoria l'utilizzazione del cronometrista?

No. È obbligatorio solo per le gare internazionali e nazionali ed altre in cui si renda necessaria la sua presenza secondo le disposizioni degli Organi Federali.

6. Dove si deve posizionare il cronometrista?

All'esterno del rettangolo di gioco, all'altezza della linea mediana ed adiacente al campo per destinazione.

7. Nelle gare dei Campionati Regionali, Provinciali, nonché per le gare dei Tornei organizzati dalla FIGC, chi funge da cronometrista?

Tale mansione è espletata dall'arbitro, al secondo arbitro può essere delegata la funzione di controllo dei minuti di time-out e dei due minuti di penalità in caso di espulsione.

8. Come ci si deve comportare in caso di assenza o di infortunio del cronometrista nelle gare in cui è previsto il suo utilizzo?

L'arbitro dovrà trovare un collega che possa sostituire il cronometrista. L'arbitro reperito potrà essere anche in forza all'Organo Tecnico Regionale e fungerà da cronometrista ufficiale. Nel caso in cui non venga reperito alcun collega, l'arbitro dirigerà la gara da solo e il secondo arbitro fungerà da cronometrista.

9. Gli assistenti arbitrali devono avvertire gli arbitri che per errata individuazione stanno ammonendo un giocatore al posto di un altro o che stanno ammonendo per la seconda volta uno stesso giocatore senza espellerlo incorrendo in errore?

Sì. Gli arbitri, comunque, conservano l'autorità decisionale in merito.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

1. PERIODI DI GIOCO

La durata della gara è stabilita in due periodi di gioco uguali di 20 minuti effettivi ciascuno, che possono essere ridotti solo se è consentito dal Regolamento della competizione.

2. TERMINE DEI PERIODI DI GIOCO

Il cronometrista segnala il termine di ciascuno dei periodi di gioco (e dei tempi supplementari) con un segnale acustico.

- Il periodo di gioco si considera terminato quando viene emesso il segnale acustico, anche se gli arbitri non segnalano la fine con il proprio fischio.
- Se un calcio di punizione diretto a partire dal sesto fallo cumulativo (tiro libero) o un calcio di rigore viene assegnato quando un periodo di gioco sta per terminare, il periodo sarà considerato terminato una volta che il tiro libero o il calcio di rigore sarà completato. Entrambi sono considerati completati quando, dopo che il pallone è in gioco, si verifica una delle seguenti condizioni:
 - il pallone termina il proprio movimento o non è più in gioco;
 - il pallone è giocato da qualsiasi giocatore (incluso colui che esegue il calcio di punizione o di rigore) diverso dal portiere difendente;
 - gli arbitri interrompono il gioco per un'infrazione commessa da chi esegue il tiro o dalla sua squadra.

Se un giocatore della squadra difendente commette una infrazione prima che il tiro sia completato, gli arbitri a seconda dei casi ordineranno la ripetizione del tiro libero o concederanno un calcio di rigore in linea con quanto previsto dalle norme del regolamento del calcio a 5.

- Una rete segnata in conformità con le Regole 1 e 10, ma dopo la fine del periodo di gioco, come indicato dal cronometrista con il segnale acustico, sarà convalidata solo nelle situazioni di cui sopra.

I periodi di gioco non saranno prolungati in nessun altro caso.

3. TIME OUT

Le squadre hanno la possibilità di richiedere un minuto di time-out in ogni periodo di gioco.

Per un time-out si applicano le seguenti condizioni:

- I dirigenti (o gli allenatori) delle squadre sono autorizzati a presentare una richiesta per un time-out di un minuto al terzo arbitro, o al cronometrista laddove non sia presente il terzo arbitro, usando il documento consegnatogli.
- Il cronometrista accorda un time-out quando la squadra che lo ha richiesto è in possesso del pallone e questo non è in gioco, utilizzando un segnale acustico o un fischio diverso da quello utilizzato dagli arbitri.
- Durante un time-out:
 - i giocatori (titolari) possono rimanere all'interno o all'esterno del rettangolo di gioco. Per dissetarsi, devono uscire dal rettangolo di gioco;
 - i giocatori di riserva devono rimanere all'esterno del rettangolo di gioco;
 - i dirigenti (o gli allenatori) non possono entrare sul rettangolo di gioco per dare istruzioni.
- Le sostituzioni possono essere effettuate soltanto dopo il segnale acustico o l'emissione del fischio che determina la fine del time-out.
- Una squadra che non ha richiesto il time-out nel primo periodo di gioco della gara, avrà comunque diritto soltanto a un time-out nel secondo periodo di gioco.
- Se non sono presenti né il terzo arbitro né il cronometrista, un dirigente (o l'allenatore) della squadra può richiedere il time-out agli arbitri;
- Non sono consentiti time-out durante i tempi supplementari, laddove disputati.

4. L'INTERVALLO DI META' GARA

I giocatori hanno diritto ad un intervallo a metà gara, non superiore a 15 minuti. Se si disputano i tempi supplementari, non è previsto l'intervallo tra i due periodi di gioco: le squadre cambiano semplicemente la "metà campo" ed i dirigenti e i giocatori di riserva invertono le panchine. Tuttavia è permessa una breve pausa per dissetarsi (che non dovrebbe superare un minuto) nell'intervallo tra i due tempi supplementari.

Il regolamento della competizione deve stabilire la durata dell'intervallo che può essere modificata solo con il consenso degli arbitri.

5. SOSPENSIONE DEFINITIVA DELLA GARA

Una gara sospesa definitivamente deve essere rigiocata, salvo che il regolamento della competizione o gli organizzatori della stessa prevedano altrimenti.

Decisioni Ufficiali FIGC

La durata della gara limitatamente alle gare dei campionati regionali, provinciali ed ai tornei organizzati sotto l'egida della FIGC può, a discrezione dei singoli Comitati Regionali, essere stabilita in due periodi di 30 minuti ciascuno. L'arbitro deve prolungare ciascun periodo di tutto il tempo che giudicherà sia stato perduto a seguito di incidenti, trasporto di giocatori infortunati fuori dal rettangolo di gioco o per altre cause (time-out). Il termine di attesa in caso di ritardato inizio di una gara è pari ad un periodo di gioco della gara stessa, salvo diversa determinazione degli Organi Federali.

GUIDA PRATICA AIA

1. Gli arbitri dovranno prendere in considerazione lo sviluppo di un'azione, o la posizione del pallone, quando fischiano la fine di ognuno dei due periodi di gioco?

No. Ciò che determina la fine di un periodo di gioco è il suono del segnale acustico (sirena) azionato dal Cronometrista.

2. Un calcio di rigore o un tiro libero, concessi allo scadere dei periodi di gioco, possono essere seguiti da un'ulteriore azione?

No.

3. Durante il calcio d'inizio, quando si dovrà far partire il cronometro?

Dal momento in cui il calcio d'inizio è stato regolarmente eseguito, come stabilito dalla Regola 8 ovvero quando il pallone è calciato e si è mosso chiaramente.

4. Un tiro libero viene eseguito o ripetuto oltre il tempo regolamentare. Quale decisione dovrà prendere l'arbitro se il pallone scoppia o diviene difettoso prima che colpisca uno dei pali, la traversa o il portiere, ma senza oltrepassare la linea di porta?

L'arbitro ordinerà la ripetizione del tiro con un nuovo pallone.

5. Che cosa s'intende per time-out?

È un'interruzione del gioco, della durata di 1 minuto, accordato dagli arbitri su richiesta dell'allenatore o di un dirigente mediante l'apposito modulo o, nel caso di assenza dei predetti dirigenti, dal capitano della squadra.

6. La richiesta del time-out deve essere effettuata esclusivamente a gioco fermo?

No. La richiesta può essere fatta anche a gioco in svolgimento, ma il time-out sarà concesso solo alla prima interruzione di gioco e se la squadra che lo ha richiesto avrà il possesso del pallone nella successiva ripresa di gioco. Nel campionato nazionale tale richiesta deve essere effettuata mediante consegna di apposito modulo fornito alle squadre dagli arbitri.

7. Come dovranno comportarsi gli arbitri se, durante un time-out, i giocatori si portano verso una zona diversa da quella prevista per effettuare il time-out, (ad esempio sotto la tribuna dove si trova il loro allenatore squalificato)?

Gli arbitri dovranno invitare i giocatori ad assumere il corretto posizionamento (cioè a ridosso della propria panchina) e, qualora si rifiutino, dovranno ammonirli.

8. Cosa dovrà fare l'arbitro se la squadra che ha richiesto il time-out rientra sul rettangolo di gioco prima che sia trascorso il minuto previsto e vuole riprendere immediatamente il gioco?

Gli arbitri dovranno comunque attendere il decorso del tempo, a meno che anche i giocatori dell'altra squadra vogliano rinunciare al tempo rimanente e riprendere subito il gioco. I giocatori titolari che non intendono effettuare tutto o parte del time out possono riprendere posizione sul rettangolo di gioco.

9. Verificandosi un guasto al cronometro come dovrà comportarsi il cronometrista?

Premessa l'opportunità per il cronometrista di essere munito di un cronometro aggiuntivo a quello che gli viene fornito, nell'eventualità di guasto irreparabile, egli deve comunicarlo all'arbitro e proseguire la gara con un altro cronometro che, in ogni caso, dovrà essere reperito.

10. Nei campionati dove non è previsto il cronometrista, l'arbitro fischia la fine del primo periodo di gioco ma gli viene fatto notare, o egli stesso se ne rende conto, che mancano ancora alcuni minuti alla fine del tempo regolamentare. Che cosa farà? E se si accorge del proprio errore durante il riposo?

L'arbitro riprenderà il gioco in conformità a come è stato interrotto, facendo giocare le squadre per i minuti ancora mancanti. Qualora invece i giocatori avessero già raggiunto gli spogliatoi, egli li chiamerà sul rettangolo di gioco e riprenderà il gioco come sopra indicato. In ogni caso, alla regolare conclusione del primo periodo di gioco, i giocatori hanno diritto al riposo prescritto.

11. Se tale errato computo di tempo si verifica alla fine del secondo periodo di gioco, come dovrà comportarsi l'arbitro?

Se i giocatori si trovano ancora nel recinto di gioco o negli spogliatoi, ancora in tenuta di gioco, l'arbitro li inviterà a riprendere immediatamente il gioco, in conformità a come è stato interrotto. Egli dovrà comunque farne menzione nel

rapporto di gara.

12. Come ed in quale misura l'arbitro dovrà tenere conto del tempo perduto nelle gare prive di cronometrista?

L'arbitro dovrà prolungare ciascun periodo di tutto il tempo che egli giudicherà sia stato perduto, senza tenere conto del punteggio della gara, per:

- soccorso e trasporto di giocatori infortunati fuori dal rettangolo di gioco;
- comportamento ostruzionistico;
- ogni altra causa.

13. Nel caso in cui all'ora stabilita per l'inizio della gara il rettangolo di gioco risulti occupato da altra gara ufficiale, quanto tempo l'arbitro dovrà attendere per dare inizio alla gara a lui affidata?

La gara deve avere inizio non appena il rettangolo di gioco sarà disponibile. Il termine di attesa per le squadre rimane comunque della durata di un periodo di gioco, salvo disposizione diversa, e decorre dall'ora fissata per l'inizio della gara. Per le gare dei campionati nazionali il tempo di attesa è fissato comunque in 30 minuti.

14. Qualora, per cause di forza maggiore, notificate tempestivamente all'arbitro, una squadra non sia in grado di presentarsi entro il prescritto termine, deve attendersene l'arrivo?

No, perché all'arbitro non compete la valutazione delle cause di forza maggiore.

15. All'ora ufficiale d'inizio della gara non è presente alcuna squadra oppure ne è presente una sola. Quale sarà il termine di attesa?

Salvo diverse disposizioni degli Organi Federali, il termine di attesa è pari alla durata di un periodo di gioco previsto per la gara. Per le gare dei campionati nazionali, pur essendo la durata di un tempo previsto di 20 minuti effettivi, il termine di attesa è fissato in 30 minuti. Trascorso tale termine, la gara non avrà inizio anche in caso di diverso accordo tra le Società. L'arbitro designato o altri eventualmente presenti, non possono dirigerla, neppure in forma amichevole. Il termine di attesa decorre dall'ora stabilita per l'inizio della gara.

16. Se una squadra che ha chiesto il time-out ritorna indietro sulla propria decisione, l'arbitro potrà ritenere nulla la richiesta?

Sì, se lo stesso time-out non ha avuto ancora inizio.

17. Quando ha inizio e quando termina il time-out?

Ha inizio nel momento in cui il cronometrista emette il proprio segnale ed ha termine quando il cronometrista emetterà un secondo segnale.

18. L'arbitro in una gara disputata senza cronometrista dovrà segnalare gli eventuali minuti di recupero?

Sì.

19. In caso di espulsione di un giocatore durante il time-out, con quanti giocatori riprenderà il gioco la squadra che ha subito l'espulsione?

Con un giocatore in meno se l'espulso faceva parte dei titolari quando è stato chiesto il time-out, con lo stesso numero se in quel momento era un giocatore di riserva.

20. Durante un time-out un giocatore che fino a quel momento ha fatto parte del quintetto titolare, oltrepassa la linea laterale e si siede in panchina. Quale decisione prenderà l'arbitro?

L'arbitro considera l'episodio regolare. I giocatori del quintetto titolare, durante il time-out, possono uscire dal rettangolo di gioco e sedersi in panchina. Durante il time-out i giocatori di riserva devono indossare la pettorina e non possono entrare nel rettangolo di gioco. Durante un time-out non è possibile effettuare sostituzioni.

21. In una gara del campionato regionale, dove non è prevista la presenza del cronometrista, l'arbitro deve recuperare gli eventuali minuti di time-out?

Sì. Allo scadere del tempo regolamentare, l'arbitro provvederà ad indicare il numero di minuti che intende recuperare.

22. In una gara del campionato provinciale e regionale, da quando inizia il computo dei due minuti di penalità per effetto di una espulsione?

Il computo inizierà da quando il giocatore avrà abbandonato il rettangolo di gioco e il gioco sarà ripreso. Eventuali successive significative perdite di tempo dovranno essere debitamente recuperate dagli arbitri, sia nel conteggio dei minuti di penalità che nel tempo globale della gara.

23. In una gara del campionato provinciale e regionale, allo scadere del tempo regolamentare, l'arbitro fischia dopo che un tiro è stato effettuato verso una delle due porte e il pallone entra in rete: la stessa dovrà essere accordata?

No, la rete non dovrà essere accordata in quanto il fischio dell'arbitro decreta la fine della gara.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

Un calcio d'inizio è il modo di iniziare entrambi i periodi di gioco, entrambi i tempi supplementari e riprendere il gioco dopo che una rete è stata segnata. I calci di punizione (diretti ed indiretti), i calci di rigore, le rimesse dalla linea laterale, le rimesse dal fondo ed i calci d'angolo sono le altre riprese di gioco.

Una rimessa dell'arbitro è la ripresa di gioco quando gli arbitri interrompono il gioco e le Regole non prevedono una delle riprese sopra menzionate.

Se, quando il pallone non è in gioco, viene commessa un'infrazione, questa non modifica il modo in cui il gioco deve essere ripreso.

1. CALCIO D'INIZIO

Procedura

- L'arbitro lancia una moneta e la squadra che vince il sorteggio, decide se eseguire il calcio d'inizio nel primo o nel secondo tempo.
- A meno che non sia definito diversamente dal regolamento della competizione, la squadra prima nominata sceglie quale porta attaccare nel primo tempo.
- La squadra che non ha eseguito il calcio d'inizio nel primo tempo, lo eseguirà nel secondo tempo.
- 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.

Per ogni calcio d'inizio:

- Tutti i giocatori, 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

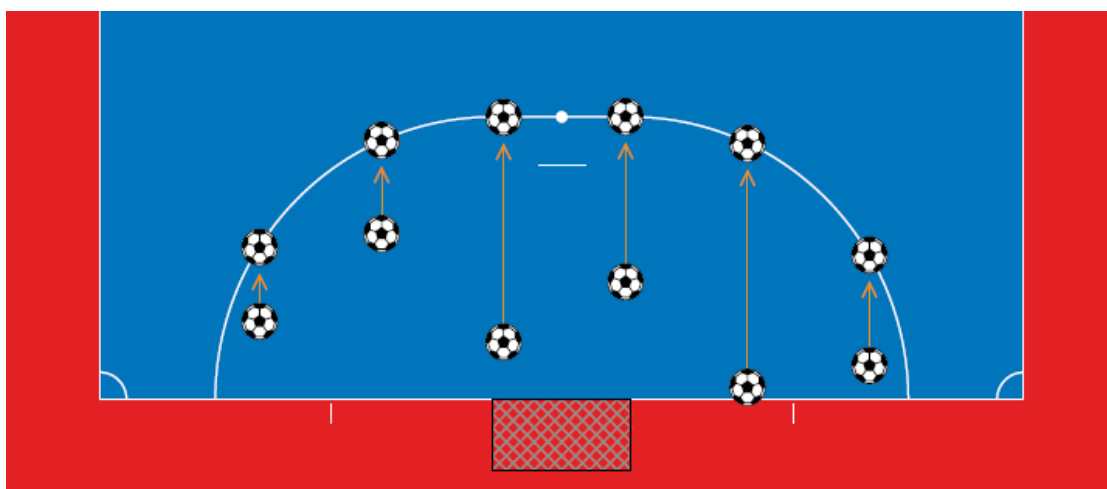
Se il giocatore che esegue un calcio d'inizio tocca di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro giocatore, sarà assegnato un calcio di punizione indiretto; se, però, commette un fallo di mano sarà assegnato un calcio di punizione diretto.

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

2. RIMESSA DELL'ARBITRO

Procedura

- La rimessa dell'arbitro viene assegnata in favore di un giocatore della squadra che per ultimo ha toccato il pallone nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto o dove il pallone è stato toccato per ultimo da un giocatore, da un "corpo esterno" o da un ufficiale di gara, a meno che il pallone non sia all'interno dell'area di rigore della squadra difendente e l'ultima a toccare il pallone è stata la squadra attaccante. In questo caso la rimessa è in favore della squadra attaccante e l'arbitro lascia cadere il pallone sulla linea dell'area di rigore nel punto più vicino alla posizione del pallone quando il gioco è stato interrotto oppure, nel punto in cui ha toccato per l'ultima volta il giocatore o un "corpo esterno" o un ufficiale di gara, seguendo la linea immaginaria parallela alla linea laterale (come di seguito illustrato).



- tutti gli altri giocatori (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, dopo di che qualsiasi giocatore (di entrambe le squadre) può giocarlo.

Infrazioni e sanzioni

- Una rimessa dell'arbitro deve essere ripetuta se il pallone:
 - viene toccato da un giocatore prima di toccare il suolo
 - esce dal rettangolo di gioco, dopo essere rimbalzato sullo stesso, senza che nessun giocatore lo abbia toccato
- Se, su rimessa dell'arbitro, il pallone entra in porta senza essere stato toccato da almeno due giocatori il gioco verrà ripreso con:
 - una rimessa dal fondo se è entrato nella porta avversaria
 - un calcio d'angolo se è entrato nella porta del giocatore 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 giocatori per circostanze esterne al controllo della squadra per la quale era stata eseguita (ad esempio per le condizioni meteorologiche o per un'errata esecuzione della rimessa), la stessa dovrà essere ripetuta.

GUIDA PRATICA AIA

1. Il calcio d'inizio può essere eseguito da una persona diversa dai giocatori che prendono parte alla gara?

No. Se in una gara (ad esempio, di beneficenza o di gala) è organizzata una cerimonia che prevede l'effettuazione di un "simbolico" calcio d'inizio da parte di una persona la quale non prenderà parte alla gara, il pallone deve essere posto di nuovo sul punto centrale del rettangolo di gioco e il calcio d'inizio deve essere, poi, eseguito nel rispetto delle Regole del Gioco.

2. Chi deve emettere il fischio per l'inizio della gara?

L'arbitro, che deve posizionarsi vicino alla linea mediana, sulla linea laterale in cui si trova la zona delle sostituzioni. Il secondo arbitro deve posizionarsi all'altezza del penultimo difendente della squadra che non esegue il calcio d'inizio e sul lato opposto all'arbitro.

3. Come deve essere effettuato il sorteggio all'inizio della gara?

Il sorteggio, obbligatorio, deve essere effettuato a centrocampo dall'arbitro e, ove

previsti, alla presenza del secondo arbitro, del terzo arbitro, del cronometrista e dei due capitani, con una moneta o, in mancanza, con altro mezzo idoneo.

4. Quali obblighi devono osservare le squadre prima dell'inizio della gara? Le squadre, formate due file dietro gli arbitri, entreranno nel rettangolo di gioco con tutti i giocatori partecipanti alla gara, disponendosi a centrocampo mentre gli accompagnatori si disporranno sulle due panchine; dopo il fischio tutti i giocatori saluteranno il pubblico; i giocatori della squadra ospitante saluteranno gli arbitri ed i giocatori della squadra ospite sfilandogli di fronte. La squadra seconda nominata (ospitata) saluterà nello stesso modo gli arbitri; l'eventuale mancata osservanza di tali disposizioni deve essere riferita dall'arbitro nel rapporto di gara. **Successivamente al saluto le due squadre provvederanno alle foto di squadra mentre gli arbitri attenderanno a centrocampo i capitani. Al termine delle foto di squadra i Capitani torneranno a centrocampo dagli arbitri e si provvederà al sorteggio per la scelta della metà del rettangolo di gioco e l'esecuzione del calcio d'inizio.**

5. Qualora una squadra si rifiutasse di iniziare o di proseguire la gara, come dovrà regolarsi l'arbitro?

Dovrà invitare il capitano a rilasciargli apposita dichiarazione scritta. In caso di rifiuto prenderà atto, possibilmente alla presenza degli altri ufficiali di gara, della sua dichiarazione e ne darà comunicazione al capitano della squadra avversaria.

6. Una squadra, a seguito del sorteggio, esegue il calcio di inizio. Al termine esatto del primo periodo di gioco subisce una rete ma, sopravvenendo l'intervallo, non può riprendere il gioco. A chi spetterà il calcio d'inizio del secondo periodo?

Il calcio d'inizio del secondo periodo di gioco deve essere eseguito dalla squadra che non lo ha effettuato all'inizio della gara.

7. Come dovrà essere effettuato l'eventuale "minuto di raccoglimento" per la commemorazione di un evento luttuoso?

Premesso che in ogni caso è necessario che la commemorazione sia autorizzata dall'organo tecnico di appartenenza. I giocatori dovranno posizionarsi come per iniziare la gara, l'arbitro emetterà un fischio; tutti i giocatori, già preavvisati, dovranno rimanere immobili. Trascorso il minuto, l'arbitro emetterà un secondo fischio che darà inizio alla gara.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

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;
- tocca il soffitto.

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.

2. PALLONE IN GIOCO

Il pallone è in gioco in tutti gli altri casi quando tocca un ufficiale di gara, nonché quando rimbalza su un palo della porta, o sulla traversa, senza uscire dal rettangolo di gioco.

3. GARA DISPUTATA AL COPERTO

L'altezza minima del soffitto deve essere stabilita nel Regolamento della competizione.

Se mentre il pallone è in gioco tocca il soffitto, il gioco dovrà essere ripreso con una rimessa dalla linea laterale in favore della squadra avversaria rispetto a quella che ha toccato per ultimo il pallone. La rimessa sarà eseguita dal punto della linea laterale più vicino a quello sul suolo in corrispondenza del quale il pallone ha colpito il soffitto.

GUIDA PRATICA AIA

1. Per infrazioni che avvengono mentre il pallone non è in gioco possono essere inflitte sanzioni tecniche, quali calci di punizione o di rigore?

No, possono essere inflitte soltanto provvedimenti disciplinari.

2. Se il pallone ha oltrepassato soltanto parzialmente, sia a terra, sia in aria, una delle linee laterali o di porta, deve essere considerato non in gioco?

No. Il pallone per essere non in gioco deve oltrepassare interamente tali linee.

3. In seguito ad un tiro, il pallone tocca la copertura soprastante e subito dopo oltrepassa la linea perimetrale. Come deve essere ripreso il gioco?

Il gioco deve essere ripreso con una rimessa dalla linea laterale in favore della squadra avversaria di quella che ha toccato per ultimo il pallone, nel punto più vicino della linea laterale a quello sul suolo in cui il pallone è venuto a contatto con la copertura soprastante.

4. In seguito ad un tiro, il pallone colpisce al volto l'arbitro, che si trova sul rettangolo di gioco, ed entra in porta mentre è temporaneamente incosciente. La rete dovrà essere accordata?

No. Il gioco sarà ripreso con una rimessa dell'arbitro nel punto in cui vi è stato l'impatto a favore della squadra che per ultima ha giocato il pallone nelle modalità previste dalla regola.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

1. SEGNATURA DI UNA RETE

Una rete è segnata quando il pallone ha interamente oltrepassato la linea di porta tra i pali e sotto la traversa, a condizione che nessuna infrazione sia stata commessa dalla squadra che ha segnato la rete.

Se la porta è spostata o ribaltata da un giocatore difendente (incluso il portiere), sia in maniera volontaria che accidentale, e gli arbitri si avvedono che il pallone ha superato la linea di porta e sarebbe entrato in porta fra i pali nella loro normale posizione (come previsto dalla Regola 1), gli arbitri convalideranno la rete. Se la porta è stata spostata o ribaltata deliberatamente, gli arbitri dovranno ammonire il giocatore che ha commesso l'infrazione.

Se un giocatore attaccante, incluso il portiere, sposta o ribalta la porta, gli arbitri non dovranno convalidare la rete. Se è stato fatto in maniera deliberata, il giocatore dovrà essere ammonito.

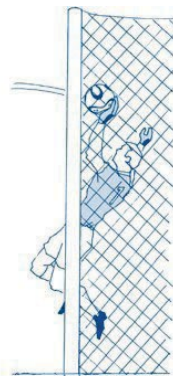
Se un portiere lancia (con le mani) direttamente il pallone nella porta avversaria, dovrà essere assegnare una rimessa dal fondo; laddove per le gare giovanili, tra veterani, disabili e le categorie di base le regole nazionali vietino il lancio del pallone direttamente oltre la linea mediana, verrà assegnato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria, nel punto in cui il pallone ha superato la linea mediana.

Rete non segnata

Se uno degli arbitri convalida una rete prima che il pallone abbia oltrepassato interamente la linea di porta (fra i pali, come stabilito dalla Regola 1), e si rende immediatamente conto di aver commesso un errore, il gioco viene ripreso con una rimessa dell'arbitro.



NON RETE



RETE

2. SQUADRA VINCENTE

La squadra che segna il maggior numero di reti sarà la vincente. Se entrambe le squadre segnano lo stesso numero di reti o non ne segnano alcuna, la gara risulterà pari.

Quando il Regolamento della competizione prescrive che una squadra venga dichiarata vincente al termine di una gara o di una eliminatória di andata e ritorno conclusasi in parità di punteggio, le sole procedure ammesse per determinare la vincente sono:

- regola delle reti segnate in trasferta;
- due uguali periodi di gioco supplementari della durata massima di 5 minuti ciascuno. Le Regole della competizione devono stabilire la durata massima dei due uguali tempi supplementari;
- tiri di rigore.

Una combinazione delle suddette procedure può essere utilizzata.

3. I TIRI DI RIGORE

I tiri di rigore vengono eseguiti dopo che la gara è terminata e, salvo disposizioni contrarie, si applicano le pertinenti Regole del gioco del Calcio a Cinque.

I tiri di rigore non fanno parte della gara.

Un giocatore che è stato espulso durante la gara non può prendere parte ai tiri di rigore; richiami e ammonizioni effettuate durante la gara non vengono presi in considerazioni durante i tiri di rigore.

Procedura

Prima dell'inizio dei tiri di rigore

- A meno che non ci siano altri elementi da prendere in considerazione (ad esempio: condizioni del rettangolo di gioco, sicurezza, posizionamento delle telecamere ecc.) o le regole della competizione prevedano altrimenti, l'arbitro effettua il sorteggio per determinare la porta verso la quale eseguire i tiri.
- L'arbitro procede ad un altro sorteggio lanciando una moneta e il capitano della squadra che lo vince decide se eseguire il primo o il secondo tiro.
- Tutti i giocatori titolari e di riserva possono eseguire i tiri di rigore, ad eccezione di coloro i quali, al termine dei tempi supplementari, siano infortunati oppure siano stati espulsi.
- Ciascuna squadra è responsabile di scegliere, tra i giocatori aventi titolo e i sostituti, così come l'ordine nel quale eseguiranno i tiri. Gli arbitri non devono essere informati dell'ordine.
- Se, al termine di una gara o dei tempi supplementari, e prima dell'esecuzione dei tiri, una squadra ha un numero di giocatori maggiore di quello della squadra

avversaria (inclusi i giocatori di riserva) può scegliere di ridurre tale numero per eguagliarlo a quest'ultima e gli avversari e gli arbitri devono essere informati del nome e del numero di ciascun giocatore escluso. Ogni giocatore così escluso non potrà partecipare ai tiri, né come giocatore né come portiere (con l'eccezione di seguito descritta).

- Un portiere, che prima o durante l'esecuzione dei tiri non è in condizione di continuare potrà essere sostituito da un giocatore titolare o di riserva escluso per eguagliare il numero degli avversari ma il portiere rimpiazzato non potrà più prendere parte ai tiri né eseguirne uno.
- Se il portiere ha già eseguito un tiro, il sostituto non potrà eseguirne uno fino alla successiva sequenza di tiri.

Durante l'esecuzione dei tiri di rigore

- Soltanto i giocatori aventi titolo ad eseguire i tiri e gli ufficiali di gara sono autorizzati a rimanere sul rettangolo di gioco
- Tutti i giocatori aventi titolo e sostituti, eccetto colui che esegue il tiro e i due portieri, devono restare all'interno del cerchio di centrocampo o sulla linea mediana o immediatamente dietro ad essa;
- Il portiere, il cui compagno esegue il tiro, deve rimanere sul rettangolo di gioco all'esterno dell'area di rigore in cui si eseguono i tiri, approssimativamente in linea ma ad almeno a 5 metri dal punto del calcio di rigore, dalla parte opposta rispetto alle panchine e al secondo arbitro.
- Ogni giocatore avente titolo ad eseguire un tiro può in qualsiasi momento assumere il ruolo di portiere.
- Il tiro è completato quando il pallone cessa di muoversi, esce fuori dal rettangolo di gioco o l'arbitro interrompe il gioco per qualsiasi infrazione alle Regole; chi esegue il tiro non può giocare il pallone una seconda volta.
- L'arbitro annota i tiri eseguiti.
- Se il portiere commette un'infrazione, che causa la ripetizione del tiro deve essere richiamato per la prima infrazione; se lo stesso giocatore commette ulteriori infrazioni sarà ammonito.
- Se chi esegue il tiro viene sanzionato per un'infrazione commessa dopo che gli arbitri hanno fischiato per l'esecuzione del tiro, quest'ultimo viene annotato come "non realizzato" e il giocatore ammonito.
- Se sia il portiere che chi esegue il tiro commettono contemporaneamente una infrazione il tiro viene annotato come "non realizzato" ed il giocatore che ha eseguito il tiro ammonito.
- Se durante l'esecuzione dei tiri di rigore, viene ridotto il numero di giocatori di una squadra, la squadra con un numero maggiore di giocatori può scegliere di ridurre tale numero per eguagliarlo a quest'ultima e gli arbitri devono essere informati del nome e del numero di ciascun giocatore escluso. Ogni giocatore così escluso non potrà partecipare ai tiri, né come giocatore né come portiere (con l'eccezione di quanto sopra descritto)

Entrambe le squadre eseguono cinque tiri, in conformità con le condizioni seguenti:

- I tiri vengono eseguiti alternativamente dalle squadre
- Ogni tiro viene eseguito da un giocatore diverso e tutti i giocatori aventi titolo devono eseguirne uno prima che ciascuno ne possa eseguire un secondo.
- Il precedente principio si applica per ogni successiva sequenza di tiri, ma una squadra può cambiare l'ordine di chi esegue i tiri.
- Se, prima che entrambe le squadre abbiano eseguito i loro cinque tiri, una di esse ha segnato più reti di quelle che l'altra potrebbe realizzare terminando la serie dei tiri, l'esecuzione sarà interrotta
- Se, dopo che le due squadre hanno eseguito i cinque tiri, entrambe hanno segnato lo stesso numero di reti o non ne hanno segnata alcuna, si proseguirà fino a quando una squadra avrà segnato una rete in più dell'altra, dopo lo stesso numero di tiri.
- L'esecuzione dei tiri non deve essere ritardata a causa di un giocatore che esce dal rettangolo di gioco. Il tiro del giocatore sarà considerato non realizzato se egli non ritornerà in tempo per eseguirne uno.

Sostituzioni e espulsioni durante i tiri di rigore:

- Un giocatore titolare, di riserva o un dirigente può essere ammonito o espulso;
- Un portiere che è stato espulso deve essere sostituito da un giocatore titolare o di riserva;
- Un giocatore titolare o di riserva diverso dal portiere, che non è in grado di continuare, non può essere sostituito;
- Gli arbitri non devono terminare la gara se, una squadra si riduce con meno di tre giocatori.

4. RETI SEGNATE IN TRASFERTA

Il Regolamento della competizione può prevedere che, se il punteggio complessivo tra le due squadre è in parità al termine di una gara con andata e ritorno, le reti segnate in trasferta valgono doppio.

Decisioni Ufficiali FIGC

Per le gare dei campionati nazionali, al solo fine di agevolare il compito dei direttori di gara e dei capitani delle squadre interessate e di rendere trasparente ogni comunicazione al riguardo, la CAN 5 ha predisposto un apposito modello che gli arbitri consegneranno ai capitani prima dell'eventuale effettuazione dei tiri di rigore per la comunicazione prevista dalla predetta procedura.

I capitani provvederanno quindi alla compilazione del modulo ed alla firma con le

connesse responsabilità.

Si segnala che dovranno essere evidenziati eventuali giocatori esclusi dall'effettuazione dei tiri di rigore indicando, in caso di infortunio, il tipo, la parte del corpo interessata ed il minuto in cui è occorso il predetto infortunio. Qualora una

squadra debba ridurre il numero dei propri giocatori per eguagliarlo a quello della squadra avversaria, indicherà ovviamente nella motivazione la parola "riduzione". La redazione di tale documento riveste ovviamente carattere di sola comunicazione restando fermi ed invariati i poteri dei direttori di gara in materia ed ai connessi effetti.

GUIDA PRATICA AIA

1. Uno dei portieri, tentando di arrestare il pallone, si attacca alla traversa della porta, abbassandola o facendola cadere, o sposta, spingendo uno dei pali, la porta stessa, ma il pallone entra ugualmente in porta. È valida la rete? E nel caso in cui, in tale circostanza, la porta entra in contatto con il pallone e venga evitata la segnatura di una rete, che faranno gli arbitri?

Nel primo caso la rete è valida ed il portiere verrà ammonito per comportamento antisportivo. Nel secondo caso gli arbitri dovranno interrompere il gioco, espellere il portiere, ripristinare la corretta posizione della traversa o riposizionare la porta al proprio posto, accordando un calcio di rigore alla squadra avversaria.

2. Il pallone, dopo aver oltrepassato la linea di porta, si presenta in condizioni non regolari. Come dovranno comportarsi gli arbitri?

Convalideranno la rete se riterranno che l'alterazione sia avvenuta dopo che il pallone ha superato la linea di porta; diversamente, riprenderanno il gioco con una propria rimessa, nel punto in cui si ritenga avvenuta l'alterazione del pallone, tenendo presente che se fosse avvenuta all'interno dell'area di rigore la rimessa andrebbe eseguita lasciando cadere il pallone a terra per il portiere della squadra difendente nella propria area di rigore.

3. I capitani di entrambe le squadre rifiutano di comune accordo, di eseguire i tiri di rigore malgrado questi siano previsti dal regolamento della competizione per determinare la vincente di una gara. Quale dovrà essere la decisione dell'arbitro?

Dovrà accertarsi inequivocabilmente di detta volontà di non eseguire i tiri, invitando i dirigenti accompagnatori ufficiali e/o i capitani a rilasciargli apposita dichiarazione scritta. In caso di rifiuto prenderà atto, possibilmente alla presenza degli altri ufficiali di gara (ove previsti), delle loro dichiarazioni. In ogni caso,

l'arbitro menzionerà i fatti nel rapporto di gara.

4. L'illuminazione artificiale si guasta dopo i tempi supplementari e prima o durante l'esecuzione dei tiri di rigore, impedendo la normale visibilità. Quale dovrà essere la decisione dell'arbitro?

L'arbitro accorda un tempo ragionevole per la riparazione (che, comunque, non dovrà superare la durata di un tempo di gara). Se il problema non può essere risolto, il risultato sarà deciso secondo il regolamento della competizione.

5. Durante l'esecuzione dei tiri di rigore una squadra viene ad avere meno di tre giocatori. L'arbitro dovrà sospendere l'esecuzione di detti tiri?

No. I tiri di rigore non fanno parte della gara.

6. Mentre i tiri di rigore sono effettuati, il pallone scoppia dopo aver colpito un palo della porta o la traversa senza aver oltrepassato la linea di porta. Il tiro deve essere ripetuto?

No.

7. Un giocatore che è stato ammonito durante la gara, durante la procedura dei tiri di rigore, viene ammonito nuovamente cosa faranno gli arbitri?

Non dovranno espellerlo in quanto i richiami e le ammonizioni irrogate durante la gara non dovranno essere prese in considerazione.

8. Se lo stesso giocatore che è stato ammonito durante la procedura dei tiri di rigore, viene ammonito nuovamente cosa faranno gli arbitri?

In questo caso dovranno espellerlo per doppia ammonizione.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

Non esiste il fuorigioco nel Calcio a Cinque

REGOLAMENTO

I calci di punizione diretti e indiretti e i calci di rigore possono essere assegnati soltanto per infrazioni commesse quando il pallone è in gioco.

1. CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO

Un calcio di punizione diretto è assegnato se un giocatore 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 giocatore 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 giocatore agisce con noncuranza del pericolo o delle conseguenze per l'avversario e per questo deve essere ammonito.
- Con “vigoria sproporzionata”: significa che il giocatore 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 giocatore commette una delle seguenti infrazioni:

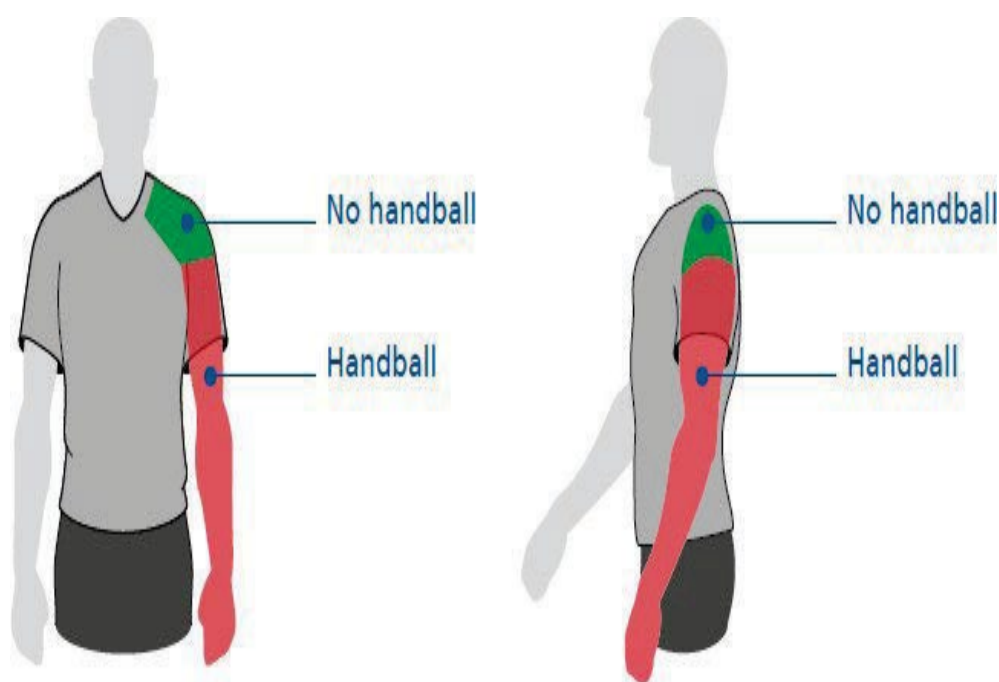
- un fallo di mano volontario commesso con le mani/braccia che aumentano in modo innaturale il volume occupato dal corpo del giocatore (ad eccezione del portiere nella propria area di rigore)
- trattiene un avversario
- ostacola un avversario venendo a contatto con lui
- morde o sputa a qualcuno iscritto in distinta o a un ufficiale di gara

- lancia/calcia un oggetto contro il pallone, un avversario o un ufficiale di gara o tocca il pallone con un oggetto tenuto in mano o, sposta volontariamente la porta in modo tale che la stessa entri in contatto con il pallone.

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

Il fallo di mano

Ai fini della determinazione del fallo di mano, il limite superiore del braccio è in linea con la parte inferiore dell'ascella.



Non ogni contatto del pallone con una mano o un braccio di un giocatore costituisce un'infrazione.

È un'infrazione punibile con un calcio di punizione diretto, se un giocatore:

- tocca intenzionalmente il pallone con la mano o il braccio, per esempio muovendo la mano o il braccio verso il pallone.
- tocca il pallone con le proprie mani/braccia quando queste sono posizionate in modo innaturale aumentando lo spazio occupato dal corpo. Si considera che un giocatore stia aumentando lo spazio occupato dal proprio corpo in modo innaturale, quando la posizione delle sue mani/braccia non è conseguenza del movimento del corpo per quella specifica situazione o non è giustificabile da tale movimento. Avendo le mani/braccia in una tale posizione, il giocatore si assume il rischio che vengano colpite dal pallone e di essere quindi sanzionato.

Fuori della propria area di rigore, il portiere è soggetto alle stesse restrizioni degli altri giocatori 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. Tuttavia, se l'infrazione consiste nel giocare il pallone una seconda volta (con o senza mani/braccia) dopo una ripresa di gioco prima che questo tocchi un altro giocatore, il portiere deve essere punito se l'infrazione interrompe una promettente azione d'attacco o nega ad un avversario o alla squadra avversaria una rete o una chiara occasione di segnare una rete.

2. CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO

Un calcio di punizione indiretto è assegnato se un giocatore:

- 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 spossessarsene o lanciarlo;
- usa intenzionalmente un espediente per passare il pallone (anche da un calcio di punizione) al portiere con la testa, il petto, il ginocchio, ecc. con lo scopo di aggirare la Regola, indipendentemente dal fatto che il portiere tocchi il pallone con le mani; il portiere sarà ammonito, se responsabile di aver adottato volontariamente l'espediente;
- segna nella porta avversaria:
 - direttamente con le proprie mani/braccia (incluso il portiere), ammesso che il tocco sia accidentale e le mani/braccia non abbiano aumentato in modo innaturale il volume occupato dal proprio corpo;
 - immediatamente dopo aver toccato in modo accidentale il pallone con le proprie mani/braccia, ammesso che le mani/braccia non abbiano aumentato in modo innaturale il volume occupato dal proprio corpo.

Se un giocatore non segna immediatamente dopo aver toccato in modo accidentale il pallone con le proprie mani/braccia, il gioco prosegue, ammesso che le mani/braccia non abbiano aumentato in modo innaturale il volume occupato dal proprio corpo.

- commette qualunque altra infrazione, non menzionata nelle Regole del Calcio a Cinque, per la quale il gioco viene interrotto per ammonire o espellere un giocatore.

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 possesso controllato, in qualsiasi punto del rettangolo di gioco, lo tocca di nuovo nella sua 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; non c'è alcun provvedimento disciplinare;

- tocca il pallone con le mani o con le braccia all'interno della sua area di rigore dopo che gli è stato volontariamente passato con i piedi da un compagno di squadra (incluso dalla rimessa laterale);
- 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 giocatore 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 sforbiciata o una rovesciata sono permesse purché, a giudizio degli arbitri, non costituiscano pericolo per un avversario.



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 giocatori.

Tutti i giocatori 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 giocatore 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 giocatore 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 giocatore che blocca l'avversario sia fermo al momento del contatto e non causi deliberatamente un contatto muovendosi o estendendo il 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 giocatore o un dirigente commette un'infrazione da espulsione, gli arbitri hanno l'autorità di inibire al giocatore o al dirigente di prendere parte alla gara; gli arbitri riporteranno ogni altra scorrettezza nel rapporto di gara.

Se gli arbitri devono ammonire un giocatore titolare, di riserva o dirigente prima dell'inizio della gara, devono farlo verbalmente invece che mostrando il cartellino giallo e riporteranno l'accaduto alle autorità competenti al termine della gara.

Se la stessa persona commette un'ulteriore infrazione passibile di ammonizione durante la gara, gli arbitri lo ammoniranno mostrandogli il cartellino giallo. Tuttavia, questa infrazione non conta come un'espulsione, trattandosi del primo cartellino giallo mostrato durante la gara alla persona che ha commesso l'infrazione.

Un giocatore 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 giocatore titolare, di riserva o ad un dirigente.

GIOCATORI 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 giocatore, il gioco non dovrà essere ripreso fino a che il provvedimento non sia stato notificato, ameno che la squadra che non ha commesso l'infrazione, esegue un calcio di

punizione veloce, ha un'evidente occasione da rete e gli arbitri non hanno iniziato la procedura di notifica del provvedimento disciplinare. Il provvedimento sarà notificato alla prima interruzione e se l'infrazione stava negando alla squadra avversaria un'evidente opportunità di segnare una rete, il giocatore dovrà essere ammonito; se l'infrazione ha interferito o fermato un attacco promettente, il giocatore non dovrà essere ammonito.

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, tuttavia se l'infrazione stava negando alla squadra avversaria un'evidente opportunità di segnare una rete, il giocatore sarà ammonito comportamento antisportivo; se l'infrazione stava interrompendo una promettente azione d'attacco, il giocatore non dovrà essere ammonito.

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 giocatore alla prima interruzione di gioco. Se, però, il giocatore gioca il pallone o contrasta/interferisce con un avversario, gli arbitri interromperanno il gioco, espelleranno il giocatore e riprenderanno il gioco con un calcio di punizione indiretto, a meno che il giocatore 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 giocatori, con un giocatore che sostituirà il giocatore espulso. Se non viene segnata una rete, la squadra continuerà con un giocatore 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 giocatore 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 una rimessa da parte degli arbitri, 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 giocatore 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 giocatore 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 giocatore deve essere ammonito per comportamento antisportivo, compreso se:

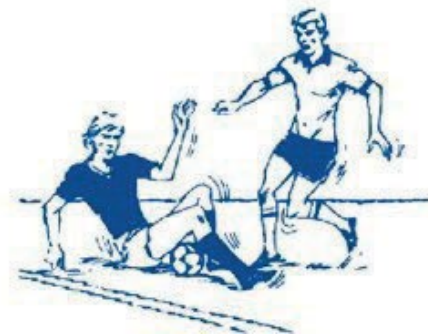
- tenta di ingannare gli arbitri, ad esempio fingendo un infortunio o di aver subito un fallo (simulazione);
- commette in modo imprudente una delle infrazioni sanzionabili con un calcio di punizione diretto;
- tocca deliberatamente il pallone con le mani per interferire o interrompere una promettente azione d'attacco;
- commette qualsiasi altra infrazione 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;
- ferma il pallone indirizzato verso la porta con le mani, quando a difesa della porta c'è il portiere;
- 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, indipendentemente dal fatto che il portiere tocchi o

meno il pallone con le mani; il portiere sarà ammonito se responsabile di aver adottato intenzionalmente l'espedito;

- 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



Trattenere il pallone

Festeggiamenti di una rete

I giocatori 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 giocatori devono ritornare sul rettangolo di gioco il più rapidamente possibile.

Un giocatore 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 giocatore 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 sua area di rigore) o muovendo o ribaltando in modo volontario 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 giocatore 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 giocatore nega alla squadra avversaria la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete con un fallo di mano, il giocatore dovrà essere espulso, a prescindere dal punto in cui avviene l'infrazione (ad eccezione del portiere nella propria area di rigore).

Se un giocatore, all'interno della sua 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 giocatore 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 giocatore colpevole dovrà essere espulso.

Un giocatore 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 giocatori di movimento difendenti, e del portiere
- Se la porta è presidiata oppure meno

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

Se il numero dei giocatori della squadra attaccante è uguale o maggiore del numero di giocatori della squadra difendente quando la porta non è presidiata dal portiere e gli altri criteri per il DOGSO sono soddisfatti, questa sarà considerata una situazione di DOGSO.

Se un giocatore difendente commette un'infrazione senza tentare di giocare il pallone (ad esempio trattenendo, tirando, spingendo, non avendo possibilità di giocare il pallone, ecc.) e il numero di attaccanti è superiore al numero di difendenti, questa deve essere considerata come una situazione di DOGSO, anche se la porta è presidiata dal portiere.

Se un giocatore di riserva, un giocatore espulso o un dirigente di una squadra nega una rete o una evidente opportunità di segnare una rete alla squadra avversaria, con un fallo di mano o un'infrazione punibile con un calcio di punizione diretto, il numero dei giocatori verrà ridotto in conformità con quanto stabilito dalla Regola 3.

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 giocatore 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 giocatore 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 giocatore reo di condotta violenta alla prima interruzione di gioco.

Si ricorda agli arbitri che la condotta violenta spesso conduce a scontri tra più giocatori e, pertanto, devono impegnarsi attivamente al fine di impedire che ciò

accada.

Un giocatore 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:
- lanciare/calciare bottigliette o altri oggetti
- agire 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 giocatore

- uscire intenzionalmente dall'area tecnica per:
 - ▶ mostrare dissenso o protestare nei confronti di un ufficiale di gara
 - ▶ comportarsi in modo provocatorio
- entrare nell'area tecnica avversaria in modo aggressivo o provocatorio
- lanciare/calciare intenzionalmente un oggetto nel rettangolo di gioco
- entrare sul rettangolo di gioco per:
 - ▶ affrontare un ufficiale di gara (compreso alla fine del primo o del secondo periodo di gioco)
 - ▶ interferire con il gioco, con un giocatore avversario o con un ufficiale di gara
- tenere un comportamento fisico o 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 giocatore (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 giocatore di riserva o espulso, un dirigente o un ufficiale di gara – calcio di punizione diretto o di rigore

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

Se quando il pallone è in gioco:

- un giocatore (titolare) commette fuori del rettangolo di gioco

un'infrazione contro un ufficiale di gara o un giocatore avversario titolare o di riserva o espulso, o un dirigente;

oppure

- un giocatore di riserva sostituito o espulso, o un dirigente commette fuori del rettangolo di gioco un'infrazione contro, o interferisce con, un giocatore 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 giocatore colpevole.

- un giocatore di riserva, espulso o dirigente commette un'infrazione contro un giocatore di riserva, un giocatore espulso o un dirigente di qualsiasi squadra, il gioco è ripreso con una rimessa dell'arbitro (vedi regola 8).

Se un giocatore di riserva, un espulso o un dirigente commette un'infrazione sanzionabile con un calcio di punizione diretto, questo dovrà essere cumulato contro la propria squadra.

Se un'infrazione viene commessa fuori del rettangolo di gioco da un giocatore titolare contro un giocatore titolare o di riserva o un dirigente della sua 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 giocatore 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 giocatore titolare, che è all'interno o all'esterno del rettangolo di gioco lancia o calcia un oggetto (diverso dal pallone di gara) contro un giocatore avversario titolare, o lancia o calcia un oggetto (compreso il pallone) contro un giocatore 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 giocatore 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 giocatore colpevole.

Se un giocatore di riserva o espulso, un giocatore 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).

Se gli arbitri interrompono il gioco per un'infrazione commessa da un giocatore, dentro o fuori dal rettangolo di gioco, contro qualsiasi altra persona esterna, il gioco riprende con una rimessa da parte dell'arbitro, a meno che non venga assegnato un calcio di punizione indiretto per aver lasciato il campo senza il permesso degli arbitri; il calcio di punizione indiretto è battuto dal punto della linea perimetrale da cui il giocatore ha abbandonato il rettangolo di gioco.

GUIDA PRATICA AIA

1. Durante l'effettuazione di una rimessa degli arbitri all'interno dell'area di rigore, un difensore colpisce violentemente un avversario prima che il pallone tocchi il suolo. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri? Dovranno espellere il giocatore per condotta violenta ed il gioco verrà ripreso con la rimessa degli arbitri, nello stesso punto della prima rimessa, poiché il pallone non era ancora in gioco.

2. Se un giocatore commette un fallo di mano toccando il pallone che si trova nell'area o su una linea delimitante l'area stessa, che cosa deciderà l'arbitro? Poiché il contatto è avvenuto comunque all'interno dell'area di rigore dovrà essere assegnato un calcio di rigore.

3. Quale significato deve darsi all'espressione "distanza di gioco"?

La distanza dal pallone che consente, in relazione alla velocità dell'azione, a un giocatore di toccare il pallone allungando il piede o saltando o, per i portieri, saltando con le braccia protese. La distanza può dipendere anche dalla statura del giocatore.

4. Che cosa si intende per carica?

Una contesa fisica con un avversario, utilizzando generalmente la spalla e la parte alta del braccio, che è mantenuto vicino al corpo. È un'infrazione caricare un avversario in modo negligente, imprudente o con vigoria sproporzionata.

Non è, invece, da considerarsi infrazione, un contatto non violento né pericoloso effettuato, spalla contro spalla, con un avversario che ha il pallone a distanza di

gioco o che lo sta giocando.

5. Un giocatore può proteggere il possesso del pallone, senza toccarlo pur avendolo a distanza di gioco, per impedire all'avversario di giocarlo?

Sì. Il giocatore non infrange la Regola 12 perché egli ne è in possesso e lo protegge per ragioni tattiche, avendolo a distanza di gioco.

6. Un giocatore nell'ostacolare la progressione di un avversario viene con lui a contatto fisico. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

Assegnerà un calcio di punizione diretto o di rigore.

7. Un giocatore, per la contesa del pallone, viene a contatto con il portiere avversario, che si trova nella propria area di rigore. Ciò è permesso?

La contesa per il possesso del pallone è consentita. Un giocatore sarà punito soltanto se nel contrasto salta addosso al portiere, lo carica o lo spinge in modo negligente, imprudente o con vigoria sproporzionata.

8. Due o più giocatori possono contrastare lo stesso avversario nel medesimo tempo?

Sì, purché il contrasto sia regolare.

9. Due giocatori della stessa squadra stringono fra loro un avversario per impedirgli di giocare il pallone. Come dovrà regolarsi l'arbitro?

I presupposti di questo fallo sono che un primo giocatore venga a contatto con l'avversario "spalla a spalla" e, dopo, un compagno del primo giocatore faccia la stessa azione dall'altra spalla. Poiché in tal modo i due giocatori trattengono l'avversario, l'arbitro assegnerà un calcio di punizione diretto o di rigore. Se mediante questo fallo viene negata un'evidente opportunità di segnare una rete, sarà espulso il giocatore che per secondo è entrato in contatto con l'avversario.

10. Quali sono gli atti che determinano il gioco pericoloso e come dovranno essere puniti?

Il gioco pericoloso è determinato da quegli atti che, compiuti senza intenzionalità e con poca accortezza possono, a giudizio dell'arbitro, risultare pericolosi per chi li compie o per gli avversari, come ad esempio: calciare o tentare di calciare il pallone con la gamba tesa e sollevata dal rettangolo di gioco in contrasto con l'avversario; effettuare una "sforbiciata" pericolosa per un avversario, abbassare la testa all'altezza del piede di un avversario che sta calciando il pallone.

Il gioco pericoloso, di norma, è punito soltanto con un calcio di punizione indiretto. Non si rende responsabile di gioco pericoloso il portiere che, per impossessarsi o per respingere il pallone, si lancia fra i piedi di un avversario.

11. Un giocatore gioca in modo pericoloso alzando una gamba nel momento

in cui l'avversario cerca di toccare il pallone di testa e viene a contatto con la testa dell'avversario. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

Assegnerà un calcio di punizione diretto o un calcio di rigore.

12. Un giocatore esce dal rettangolo di gioco durante la gara, senza l'autorizzazione dell'arbitro, e non si presenta più. Come dovrà regolarsi l'arbitro?

Deve considerarlo ammonito (e se già ammonito, espulso), informandone il capitano della squadra e facendone menzione nel rapporto di gara.

13. Quale deve essere la decisione dell'arbitro se un giocatore, per festeggiare la segnatura di una rete, si toglie la maglia e scopre una maglia simile sottostante?

Ammonisce il giocatore per comportamento antisportivo.

14. Un giocatore si colloca intenzionalmente sul pallone per un tempo eccessivo, impedendo così agli avversari di poterlo giocare. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

Interrompe il gioco, ammonisce il giocatore per comportamento antisportivo ed assegna un calcio di punizione indiretto.

15. Come dovrà comportarsi l'arbitro per notificare a un giocatore o a un dirigente già ammonito la seconda ammonizione e, quindi, l'espulsione?

Gli esibirà prima il cartellino giallo e subito dopo quello rosso.

16. Un giocatore di riserva che si trova in panchina si rende colpevole di una scorrettezza passibile di espulsione. L'arbitro deve esibirgli il cartellino rosso per indicargli che deve abbandonare il recinto di gioco?

Sì, accertandosi del numero di maglia e prendendone come sempre, nota.

17. Un giocatore o un dirigente espulso può sostare nel recinto di gioco?

No, deve abbandonare immediatamente il recinto di gioco affinché l'arbitro possa riprendere il gioco. Solo il medico può rimanere in panchina anche se è stato espulso.

18. L'arbitro ammonisce o espelle un giocatore o un dirigente che si scusa per la sua scorrettezza. L'arbitro può non menzionare questo provvedimento nel rapporto di gara?

No. Tutti provvedimenti disciplinari devono essere riportati.

19. Un giocatore ritardatario, stando nel campo per destinazione in divisa da gioco, colpisce con violenza un avversario che si trova sul rettangolo di gioco, mentre il pallone è in gioco. Quale provvedimento dovrà assumere l'arbitro?

L'arbitro interromperà il gioco, identificherà il giocatore, lo espellerà e assegnerà

un calcio di punizione diretto o di rigore.

20. Quali decisioni deve assumere l'arbitro se un giocatore, intervenendo in tackle, colpisce con un calcio l'avversario non avendo reale possibilità di giocare il pallone e mettendo in pericolo l'integrità fisica di quest'ultimo?
Calcio di punizione diretto o di rigore ed espulsione.

21. Dopo che l'arbitro ha interrotto il gioco, un giocatore in segno di dissenso dalla decisione, lancia lontano il pallone. Come dovrà regolarsi l'arbitro?
Ammonirà il giocatore e farà riprendere il gioco in conformità a come si era interrotto, recuperando il tempo perduto nelle competizioni dove non è previsto il tempo effettivo.

22. Quale decisione dovrà assumere l'arbitro se un giocatore dopo aver protestato in modo plateale contro una sua decisione, abbandona intenzionalmente il rettangolo di gioco?

Lo considererà espulso e, non potendo notificare la sua decisione direttamente all'interessato, informerà il capitano della sua squadra, facendone poi menzione nel rapporto di gara.

23. A gioco in svolgimento il portiere fa rimbalzare il pallone prima di lanciarlo o calciarlo. È un'infrazione far rimbalzare il pallone?

No. Secondo lo spirito della Regola non si può considerare che egli si sia spossessato del pallone, a meno che non siano trascorsi quattro secondi.

24. Dopo essersi impossessato con le mani del pallone, un portiere lo tiene sul palmo di una di esse. Un avversario arriva da dietro e colpisce il pallone con la testa. Questo è regolare?

No. L'arbitro assegnerà un calcio di punizione indiretto.

25. A gioco in svolgimento, mentre un portiere rilascia il pallone dalle mani per rilanciarlo, calciandolo "al volo", un avversario lo intercetta prima che il portiere stesso possa calciarlo. Questo è consentito?

No, è un'infrazione impedire al portiere di rilasciare il pallone dalle mani. Lasciare il pallone dalle mani e calciarlo sono considerate un'unica azione.

26. Qualora un portiere dopo aver effettuato regolarmente una parata, per effetto dello slancio, esce dall'area di rigore con il pallone tra le mani, quale decisione dovrà assumere l'arbitro?

Dovrà assegnare un calcio di punizione diretto.

27. Un portiere lancia una scarpa o un altro oggetto contro il pallone, che si

trova all'interno dell'area di rigore, lo colpisce e gli impedisce così di entrare nella propria porta. Come dovrà regolarsi l'arbitro?

Assegnerà un calcio di rigore ed espellerà il portiere.

28. Qualora un giocatore lanci un oggetto (o il pallone) contro un avversario (o qualsiasi altra persona), a quali criteri dovrà attenersi l'arbitro per stabilire il provvedimento disciplinare da assumere?

L'arbitro dovrà valutare se il giocatore abbia agito soltanto con avventatezza e senza la volontà di far male, né di nuocere all'avversario (o alla persona). In tal caso, lo ammonirà. Ove, invece, l'arbitro ravvisi nel lancio un intento lesivo o violento o comunque sia usata forza eccessiva, il giocatore dovrà essere espulso.

29. Cosa deve intendersi per “usare un linguaggio o fare gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi” e quale provvedimento dovrà adottare l'arbitro? Ogni condotta (compresa l'esibizione di slogan, scritte o immagini) che rechi minaccia, offesa, denigrazione o insulto per qualsiasi motivo (colore, religione, sesso, nazionalità, origine territoriale o etnica, ...) o configuri propaganda ideologica vietata dalla legge o comunque inneggiante a comportamenti discriminatori. L'uso di linguaggio o di gestualità osceni, volgari, scurrili, come pure di espressioni blasfeme deve comprendersi in detta previsione normativa. Al verificarsi di tali infrazioni, constatate direttamente o su segnalazione di un altro ufficiale di gara, l'arbitro deve espellere dal recinto di gioco il responsabile.

30. Mentre il pallone è in gioco, due giocatori della stessa squadra si rendono reciprocamente colpevoli di una condotta violenta, ad esempio colpendosi tra di loro, all'interno del rettangolo di gioco. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

Gli arbitri dovranno espellerli e riprendere il gioco con un calcio di punizione diretto in favore della squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione. Sarà cumulado solo un fallo.

31. Cosa succede, invece, se due giocatori della stessa squadra compiono simultaneamente – ovvero nello stesso momento, ma su azioni differenti - un'infrazione nei confronti di altrettanti avversari?

L'arbitro interromperà il gioco, ed assumerà i provvedimenti disciplinari legati alla natura dei falli commessi; inoltre, cumulerà entrambi i falli, se punibili con un calcio di punizione diretto. L'arbitro riprenderà il gioco nella porzione del rettangolo di gioco più favorevole alla squadra che ha subito le infrazioni.

32. Mentre il pallone è in gioco, il portiere colpisce violentemente un avversario subito dopo che questi, per normale dinamica dell'azione, è finito all'esterno del rettangolo di gioco ma dentro la superficie delimitata dalla linea di porta e la rete della stessa. Quale dovrà essere la decisione degli

arbitri?

Dovranno interrompere il gioco, espellere il portiere e riprendere il gioco con un calcio di rigore.

33. Un attaccante supera il portiere avversario e calcia il pallone in direzione della porta sguarnita. Un difensore lancia con le mani una scarpa o un altro oggetto che colpisce il pallone all'interno della propria area di rigore impedendogli di entrare in porta. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri? Gli arbitri interromperanno il gioco e accorderanno un calcio di rigore. Il giocatore colpevole dovrà essere espulso per avere impedito la segnatura della rete.

34. Un giocatore che ha abbandonato il rettangolo di gioco per ricevere cure mediche, ma che non è stato sostituito, sgambetta un avversario che si trova all'interno del rettangolo di gioco. Quale decisione dovranno prendere gli arbitri?

Dovranno ammonire il giocatore per essere entrato nel rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri. Lo sgambetto può portare ad una ulteriore sanzione disciplinare se gli arbitri lo considerano una condotta antisportiva, imprudente o con vigoria sproporzionata. Dovranno riprendere il gioco con un calcio di punizione diretto o con un calcio di rigore. Qualora il giocatore venisse espulso, per doppia ammonizione o direttamente, la sua squadra dovrà continuare a giocare con un giocatore titolare in meno in quanto, per effetto della mancata sostituzione, continua ad essere considerato titolare.

35. Un attaccante, correndo con il pallone in suo possesso, vede un difensore di fronte a lui e si sposta - per normale dinamica dell'azione e per lo stretto necessario ad evitare l'avversario - all'esterno del rettangolo di gioco al fine di continuare a giocare il pallone. L'avversario lo trattiene con le braccia intenzionalmente oltre la linea laterale per impedirgli di continuare la sua corsa. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

Dovranno interrompere il gioco e ammonire il difensore per comportamento antisportivo. Il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione diretto sulla linea perimetrale più vicina al punto dove l'infrazione è stata commessa; un calcio di rigore è concesso se il punto della linea perimetrale più vicino si trova sulla parte della linea di porta delimitata dall'area di rigore di colui che ha commesso l'infrazione.

36. Un giocatore lancia con violenza un oggetto, per esempio una scarpa, contro una persona seduta sulla panchina della squadra. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

Dovranno interrompere il gioco ed espellere il giocatore colpevole per condotta violenta. Il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione diretto sulla linea perimetrale più vicina al punto dove la scarpa ha colpito o stava per colpire l'occupante della panchina.

37. Mentre il pallone è in gioco, un giocatore di riserva lancia violentemente un oggetto, per esempio una scarpa, all'indirizzo di un giocatore avversario che si trova all'interno del rettangolo di gioco. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

Dovranno interrompere il gioco ed espellere il giocatore di riserva per condotta violenta. Il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione diretto nel punto in cui l'oggetto ha colpito o stava per colpire un avversario.

38. Un giocatore tenta di impedire al pallone di entrare in porta toccandolo volontariamente con le mani ma fallisce nel suo intento. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

Dovranno ammonire il giocatore per comportamento antisportivo ed accordare la rete. Qualora l'arbitro abbia fatto in tempo a segnalare il vantaggio il fallo dovrà anche essere cumulado. Si raccomanda sempre agli arbitri anche se in ritardo di segnalare il vantaggio, con la gestualità codificata, così da poter comminare l'ammonizione al giocatore colpevole e cumulare il fallo.

39. Gli arbitri possono applicare il vantaggio quando viene commessa un'infrazione alla regola dei quattro secondi?

Gli arbitri possono applicare il vantaggio solo se l'infrazione è stata commessa dal portiere che nel tentativo di controllare il pallone nella propria metà del rettangolo di gioco con le mani o con i piedi ne, perde il possesso.

40. Un giocatore entra nel rettangolo di gioco trascorso il periodo di due minuti dall'espulsione di uno dei suoi compagni e dopo aver ricevuto l'autorizzazione da parte del terzo arbitro o del cronometrista. Da quale punto del rettangolo di gioco potrà entrare nello stesso?

Dalla zona delle sostituzioni della propria squadra; se ciò non avviene dovrà essere punito per aver infranto la procedura di sostituzione stabilita dalle Regole del Gioco.

41. Il terzo arbitro o il cronometrista vede un giocatore rendersi colpevole di una condotta violenta. Gli arbitri non vedono né l'infrazione, né la segnalazione da parte del terzo arbitro o del cronometrista e la squadra del giocatore colpevole segna una rete. A questo punto uno degli arbitri, con il gioco ancora non ripreso, sente o vede la segnalazione del terzo arbitro o del cronometrista. Quale decisione dovranno prendere?

Non accorderanno la rete, dovranno espellere il giocatore colpevole e riprendere il gioco con un calcio di punizione diretto per la squadra che ha subito la condotta violenta.

42. Dopo che è stata segnata una rete, e prima che sia ripreso il gioco, uno

degli arbitri vede o sente una segnalazione del terzo arbitro o del cronometrista. Il terzo arbitro o il cronometrista informa gli arbitri che prima che il pallone entrasse in porta, il portiere della squadra che ha segnato la rete, nella propria area di rigore, ha colpito violentemente un avversario. Quale decisione dovranno prendere gli arbitri?

La rete non sarà accordata. Gli arbitri dovranno espellere il portiere per condotta violenta e concedere un calcio di rigore in favore della squadra che ha subito la condotta violenta.

43. Un portiere passa il pallone ad un compagno, che immediatamente glielo ripassa senza che sia stato toccato da un giocatore avversario. Quale decisione dovranno prendere gli arbitri?

Dovranno accordare un calcio di punizione indiretto contro la squadra del portiere dal punto in cui quest'ultimo ha toccato il pallone. Se il portiere si trovava nella sua area di rigore, il calcio di punizione indiretto sarà eseguito dalla squadra avversaria 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.

44. Una squadra, a seguito di un'espulsione, gioca con un giocatore in meno quando, immediatamente dopo, un secondo giocatore della stessa squadra viene espulso. Mentre la squadra sta giocando con due giocatori in meno, subisce una rete. Quanti giocatori potranno entrare nel rettangolo di gioco dopo la rete, tenendo in considerazione che i giocatori non hanno ancora concluso il proprio periodo di espulsione di due minuti?

Solo il giocatore che sostituisce il primo espulso potrà entrare nel rettangolo di gioco, il secondo dovrà attendere che siano passati i due minuti, a meno che la squadra avversaria non segni prima un'altra rete.

45. Un giocatore che commette un'infrazione, viene ammonito per la seconda volta nella medesima gara o espulso, in seguito all'applicazione del vantaggio. Se la sua squadra, a seguito del vantaggio concesso, subisce una rete, essa dovrà giocare con un giocatore in meno per due minuti?

No se, al momento della segnalazione del vantaggio, la sua squadra stava giocando in parità o in inferiorità numerica (ad esempio, 5 contro 5 o 4 contro 5): in questo caso, infatti, l'espulsione è temporalmente imputabile al momento della segnalazione del vantaggio per cui la rete si intende segnata in un momento in cui la squadra stava giocando in inferiorità numerica (4 contro 5 o 3 contro 5); pertanto il giocatore espulso non potrà continuare a partecipare al gioco ma dovrà essere sostituito. Qualora, invece, la sua squadra stesse giocando in superiorità numerica (ad esempio in 5 contro 4), per effetto della precedente segnalazione del vantaggio, nel momento in cui subisce la rete è come se fosse in parità numerica (seguendo l'esempio, 4 contro 4), per cui non è consentito alcun reintegro.

46. Un giocatore si rende colpevole di condotta violenta, durante l'intervallo, tra i due periodi di gioco o tra i due tempi supplementari che porta alla sua espulsione. La sua squadra dovrà cominciare il secondo periodo con un giocatore in meno rispetto al numero di quelli che avevano terminato il tempo precedente?

La sua squadra dovrà in ogni caso ridurre il numero complessivo dei giocatori disponibili di una unità. Il gioco dovrà essere ripreso con un giocatore titolare in meno sul rettangolo di gioco se l'espulso era uno dei titolari al termine del primo tempo, con lo stesso numero di titolari se era uno dei giocatori di riserva.

47. C'è differenza tra l'interpretazione della Regola 12 del Calcio a 11 e la Regola 12 del Calcio a Cinque?

Non vi è differenza nella tipologia dei falli e nella loro interpretazione, ad esclusione del gioco del portiere. L'arbitro dovrà intervenire modulando gli interventi tenendo conto delle caratteristiche peculiari della disciplina, quali le ridotte misure del rettangolo di gioco, le differenti modalità di gioco (velocità, tattiche, ecc.) e del cumulo dei falli. In merito a quest'ultimo punto, si sottolinea che una volta raggiunti i 5 falli cumulativi l'arbitro non deve mutare il metro di giudizio utilizzato, al fine di garantire equilibrio, uniformità e rigore tecnico.

48. Un giocatore che interviene in scivolata per impedire esclusivamente una delle seguenti situazioni, commette un fallo cumulativo?

- a) che il pallone esca dal rettangolo di gioco;
- b) la segnatura di una rete;
- c) un'azione avversaria intercettando un passaggio;
- d) un tiro verso la propria porta.

No.

49. Se il portiere si spossa del pallone lanciandolo con le mani, senza fargli toccare il suolo, oltre la propria metà del rettangolo di gioco, gli arbitri dovranno intervenire?

No. A meno che sia vietato dalle normative nazionali per il settore giovanile, per i giocatori veterani, per i giocatori con disabilità e/o per il Calcio a Cinque di base. Se il portiere lancia il pallone direttamente oltre la linea mediana, gli arbitri interverranno assegnando alla squadra avversaria un calcio di punizione indiretto, da eseguirsi dal punto della linea mediana dove il pallone l'ha attraversata.

50. Può un portiere toccare o controllare il pallone con le mani nella propria area di rigore dopo che questo gli sia stato volontariamente passato da un compagno di squadra con i piedi?

No. Gli arbitri devono accordare un calcio di punizione indiretto che sarà eseguito dalla squadra avversaria 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.

51. Quali sono le infrazioni commesse dal portiere quando gioca il pallone con le mani su passaggio dei propri compagni e quali i relativi provvedimenti?

Ogni volta che un giocatore calcia volontariamente il pallone in direzione del proprio portiere, quest'ultimo non può toccarlo con le mani. Se ciò accadesse, deve essere accordato un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria sulla linea dell'area di rigore dal punto più vicino a quello in cui l'infrazione è stata commessa (il portiere ha preso/toccato il pallone con le mani). Al portiere pertanto:

- non è consentito toccare con le mani il pallone quando questo sia stato giocato, per ultimo, da un compagno, con uno o entrambi i piedi (anche se a seguito di calcio di punizione, o su rimessa dalla linea laterale);
- è invece consentito prendere il pallone con le mani quando:
 - a) sia stato giocato da un compagno con la testa, il petto, il ginocchio, ecc.;
 - b) gli pervenga per una deviazione involontaria con il piede da un compagno, a seguito di un tiro o di un contrasto con l'avversario;
 - c) gli pervenga da un compagno a seguito di un maldestro calcio al pallone.

Si precisa che le situazioni citate non sono consentite qualora il portiere si sia spossessato del pallone precedentemente agli eventi descritti e lo stesso non sia stato toccato da un avversario o non vi è stata una nuova ripresa di gioco. Inoltre non è consentito utilizzare un espediente, per passare al portiere il pallone con una parte del corpo diversa dai piedi. Se il portiere è stato il promotore di tale azione, dovrà essere ammonito. L'elemento determinante per la punibilità di questa infrazione è costituito dall'intenzionalità di effettuare con il piede il passaggio in direzione del portiere.

52. Un giocatore passa intenzionalmente con i piedi il pallone al proprio portiere, subito dopo che questi se ne è spossessato, che si trova all'interno della propria area di rigore. Il portiere se ne avvede in ritardo e, per evitare un'autorete, lo devia in angolo o lo blocca con le mani. Come si comporteranno gli arbitri?

Assegneranno un calcio di punizione indiretto sulla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello in cui il portiere ha toccato il pallone con le mani, senza prendere alcun provvedimento disciplinare.

53. Il portiere, in seguito ad un tiro in porta di un avversario, respinge il pallone con il piede che perviene ad un suo compagno. Questi, dopo averlo controllato, glielo ripassa. L'arbitro deve considerare l'azione regolare?

Sì. La respinta, volontaria o involontaria, del pallone da parte del portiere non rappresenta possesso e controllo. Il successivo controllo su retropassaggio deve

essere pertanto considerato il suo primo tocco e quindi non punibile.

54. Da quando si effettua il computo dei due minuti di penalizzazione per un'espulsione?

Il computo dei 2 minuti inizia con la ripresa del gioco.

55. In caso di espulsione di un giocatore alla fine del primo periodo di gioco, il conteggio del tempo di penalizzazione deve essere proseguito nel secondo periodo di gioco?

Sì. Sia nel secondo periodo di gioco regolamentare che in quello eventualmente supplementare.

56. Un giocatore, per impossessarsi del pallone, si appoggia con le mani su un avversario. Come dovranno regolarsi gli arbitri?

L'azione deve intendersi come trattenere, spingere o saltare addosso ad un avversario, secondo la dinamica dell'azione. Pertanto, gli arbitri dovranno considerare irregolare il contrasto e punirlo con un calcio di punizione diretto o di rigore.

57. Verificandosi due falli contemporanei di diversa gravità tra giocatori avversari, come dovranno regolarsi gli arbitri?

Gli arbitri puniranno l'infrazione più grave, in termini di provvedimento disciplinare, ripresa del gioco, gravità fisica e impatto tattico. Se le infrazioni commesse sono punibili con un calcio di punizione diretto, gli arbitri devono far annotare i relativi falli cumulativi. Il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione nel punto dove è avvenuta l'infrazione più grave.

58. In che modo dovrà essere notificata l'espulsione per doppia ammonizione per il giocatore di riserva che, entrato nel rettangolo di gioco senza sostituire un compagno e quindi mettendo la sua squadra nella condizione di giocare con un elemento in più, commette una nuova infrazione meritevole di ammonizione?

L'arbitro dovrà esibirgli il cartellino giallo per la prima violazione attinente alla sostituzione e, immediatamente dopo, dovrà mostrargli nuovamente il cartellino giallo per la successiva infrazione commessa. Infine gli mostrerà il cartellino rosso che sancisce l'espulsione per doppia ammonizione. L'arbitro avrà cura di accertarsi che il cronometrista registri correttamente le tre sanzioni impartite.

59. Un giocatore, sia titolare che di riserva, si trova nel campo per destinazione, ivi compreso lo spazio interno di una porta, e disturba con la voce o con gesti un avversario. Dovrà essere punito?

Sì, qualora il fatto avvenga mentre il pallone è in gioco, gli arbitri, salvo il vantaggio, fermeranno il gioco, ammoniranno il giocatore per comportamento antisportivo e assegneranno un calcio di punizione indiretto dalla linea perimetrale nel punto più

vicino a quello in cui è accaduta l'infrazione, o sulla linea dell'area di rigore, qualora l'infrazione sia stata commessa da un giocatore difendente, nel tratto della linea di porta compresa nell'area di rigore. Nel caso di concessione del vantaggio il colpevole dovrà essere ammonito alla prima interruzione di gioco.

60. Un difendente tocca intenzionalmente con le mani il pallone che si trova su una linea delimitante la propria area di rigore. Quale decisione assumeranno gli arbitri?

Poiché le linee che determinano le aree di rigore fanno parte delle stesse, gli arbitri dovranno punire il fallo con un calcio di rigore. Nel caso l'azione interrotta abbia privato la squadra avversaria della segnatura di una rete o di un'evidente possibilità di segnare una rete, gli arbitri dovranno anche espellere il giocatore colpevole. Se invece reputano che abbia interrotto un'importante azione di gioco dovranno ammonirlo.

61. In quali casi viene espulso il portiere quando ferma irregolarmente l'avversario diretto a rete?

Se nega alla squadra avversaria una rete, compreso se tocca il pallone con le mani fuori dall'area di rigore quando la sua porta è incustodita o presidiata solo da un giocatore difendente che si trova dietro il portiere, il portiere è considerato colpevole di una infrazione DOGSO.

62. Su rimessa dal fondo, il portiere può eseguire un drop, cioè calciare il pallone subito dopo averlo lasciato rimbalzare al suolo?

No. Su rimessa dal fondo il portiere non può eseguire un drop. In questo caso la rimessa dal fondo deve essere ripetuta se l'infrazione avviene all'interno dell'area di rigore, ma il conteggio dei 4 secondi dovrà essere ripreso da dove era stato interrotto. Il drop è invece ammesso dopo una parata efficace e a volte il portiere lo utilizza per tentare di segnare una rete dalla propria area di rigore.

63. Due giocatori avversari, nel tentativo di contendersi il pallone, cadono in terra nel campo per destinazione. Mentre il pallone è in gioco, uno dei due colpisce con un pugno l'avversario. Quale deve essere la decisione degli arbitri?

Salvo la concessione del vantaggio, interromperanno il gioco, espelleranno il giocatore per condotta violenta e riprenderanno il gioco con un calcio di punizione diretto eseguito dalla linea perimetrale, nel punto più vicino a quello in cui è accaduta l'infrazione; sarà assegnato un calcio di rigore se l'infrazione avviene in un punto vicino alla linea di porta che appartiene all'area di rigore del colpevole.

64. Il portiere, posizionato sulla linea mediana, riceve il pallone da un compagno su rimessa laterale e, tenendo il piede sopra il pallone, lo sposta oltre la linea mediana per poi riportarlo nella propria metà del rettangolo di gioco, senza mai spossessarsene: questo è ammesso?

Si, lo può fare anche più volte se non se ne spossessa. L'arbitro conterà visibilmente i 4 secondi ogni qual volta il portiere giocherà il pallone nella propria metà del rettangolo di gioco.

65. Il portiere compie una parata ed entro 4 secondi, giocando il pallone con i piedi, oltrepassa la linea mediana senza spossessarsi del pallone e con lo stesso torna nella propria metà del rettangolo di gioco. Tutto ciò gli è consentito?

Si, perché il portiere non si è mai spossato del pallone. Nella propria metà del rettangolo di gioco egli lo potrà giocare per un massimo di 4 secondi.

66. Un giocatore, nel tentativo di entrare in possesso del pallone, effettua un tackle a due piedi sull'avversario: quali decisioni prenderà l'arbitro?

Colpire l'avversario con entrambi i piedi, oppure non colpirlo solo perché questi riesce ad evitarlo anche grazie ad altri fattori fortuiti sopravvenuti, deve essere sanzionato quantomeno con un calcio di punizione diretto. Per l'assunzione dell'eventuale provvedimento disciplinare l'arbitro dovrà valutare la forza apportata nel contrasto, ricorrendo all'ammonizione se l'avversario, pur non essendo colpito, ha rischiato di subire un danno o se viene colpito con forza limitata. L'arbitro ricorrerà invece all'espulsione se il contrasto è portato con eccessiva vigoria.

67. Un giocatore, nel tentativo di entrare in possesso del pallone, effettua un tackle con un piede sull'avversario: quali decisioni prenderà l'arbitro?

Entrare in contrasto con un piede non è di per sé un'infrazione. L'arbitro valuterà se nel contrasto il giocatore che "subisce" l'intervento è stato colpito o no, se l'intento di chi effettua il contrasto è colpire il pallone o arrecare un danno fisico all'avversario. In assenza di contatto e di una volontà ostile, non dovrà sanzionare un fallo.

68. Quali sono gli altri criteri di cui l'arbitro dovrà tenere conto per valutare la punibilità o no di un contrasto?

L'arbitro dovrà considerare:

La distanza fra i giocatori: maggiore è la distanza, minore è la possibilità di contrastare regolarmente l'avversario (per cui cresce il rischio di arrecare danno all'avversario);

Lo slancio che il giocatore si dà per effettuare il contrasto: maggiore è lo slancio/energia/forza, più alto è il pericolo per chi subisce il tackle di patire un danno; Se il contrasto è portato lateralmente o da tergo: la pericolosità aumenta poiché diminuisce la visuale del giocatore che subisce il tackle.

69. Cosa dovrà osservare l'arbitro ai fini della rilevazione della simulazione?

La naturalezza/normalità della caduta:

una presunta trattenuta alle spalle dovrà necessariamente sbilanciare il giocatore

all'indietro e non in avanti (viceversa una spinta dovrà produrre una caduta in avanti e non all'indietro);

un presunto sgambetto determina una caduta verso il basso e non un movimento delle gambe verso l'alto (l'arbitro dovrà quindi intravedervi un movimento innaturale finalizzato ad enfatizzare un contatto che, per sua dinamica, non potrebbe produrlo)

La convenienza da parte del giocatore a continuare l'azione o a fermarsi, in base alla posizione sul rettangolo di gioco/dinamica dell'azione: l'attaccante che ha superato l'avversario e cade per un presunto tocco da tergo non ha convenienza a fingere di avere subito un fallo, specie se ha in atto una promettente azione verso la porta avversaria;

un giocatore che ha perso il controllo del pallone, è superato in corsa o è costretto a spostare la posizione verso le linee perimetrali, ha più convenienza a simulare di aver subito un fallo rispetto ad un giocatore che mantiene il possesso del pallone, o ha in corso un'azione dinamica e mantiene una posizione centrale;

il difensore che perde il controllo del pallone a ridosso della sua area di rigore ha maggiore interesse dell'avversario, che ne è entrato in possesso, a simulare di aver subito un fallo, al fine di interromperne l'azione d'attacco.

ANNOTAZIONI

SCORRETTEZZE da parte dei giocatori

da AMMONIZIONE	da ESPULSIONE
1. COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO: falli, atti, gesti o atteggiamenti contrari allo spirito del gioco Ad esempio: • Trattenere prolungatamente il pallone tra gli arti inferiori con lo scopo di impedire agli avversari di giocarlo • Appoggiarsi su un compagno per saltare più in alto • Trarre in inganno gli avversari con parole • Compiere qualsiasi atto simulatorio per ingannare l'arbitro • Segnare o tentare di segnare una rete toccando il pallone con mani/braccia • Esultare in modo eccessivo e/o provocatorio, ecc. Un comportamento antisportivo può verificarsi dentro o fuori del rettangolo di gioco, con il pallone in gioco o con il pallone non in gioco.	1. CONDOTTA VIOLENTA: falli, atti o gesti che arrechino o tendano ad arrecare un danno fisico a chicchessia Ad esempio: • Dare o tentare di dare un calcio, un pugno, uno schiaffo, ... • Colpire o tentare di colpire, anche usando o lanciando oggetti (non è indispensabile che l'oggetto colpisca effettivamente il destinatario, che ad esempio, potrebbe scansarlo) La condotta violenta può verificarsi sia a gioco fermo sia in svolgimento
2. PROTESTARE CON PAROLE O GESTI (nei confronti degli Ufficiali di gara)	2. GRAVE FALLO DI GIOCO Si ha quando un giocatore, cercando di giocare il pallone, fa un tackle o un contrasto con uso di forza eccessiva nei confronti di un avversario mettendone a rischio l'incolumità fisica. Un grave fallo di gioco può essere commesso soltanto con il pallone in gioco.
3. TRASGREDIRRE RIPETUTAMENTE LE REGOLE DEL GIOCO (l'infrazione è riferita soltanto ai giocatori titolari)	3. MORDERE O SPUTARE CONTRO CHIUNQUE (non è indispensabile che lo sputo colpisca effettivamente il destinatario, che ad esempio, potrebbe scansarlo)
4. RITARDARE LA RIPRESA DEL GIOCO	4. USARE UN LINGUAGGIO O FARE GESTI OFFENSIVI, INGIURIOSI, MINACCIOSI, ...
5. NON RISPETTARE LA DISTANZA PRESCRITTA PER I CALCI D'ANGOLO, I CALCI DI PUNIZIONE E LE RIMESSE DALLA LINEA LATERALE (l'infrazione è riferita soltanto ai giocatori titolari)	5. NEGARE LA SEGNAZIONE DI UNA RETE O UN'EVIDENTE OPPORTUNITÀ DI SEGNAZIONE UNA RETE (DOGSO) alla squadra avversaria, commettendo un fallo di mano (non si applica al portiere dentro la propria area di rigore)
6. ENTRARE, RIENTRARE O INTENZIONALMENTE USCIRE DAL RETTANGOLO DI GIOCO SENZA L'AUTORIZZAZIONE DELL'ARBITRO	6. NEGARE LA SEGNAZIONE DI UNA RETE O UN'EVIDENTE OPPORTUNITÀ DI SEGNAZIONE UNA RETE (DOGSO) a un avversario il cui movimento complessivo è verso la porta di chi commette un'infrazione punibile con un calcio di punizione o, se il fallo non è derivante da un tentativo di giocare il pallone, anche con un calcio di rigore
	7. RICEVERE UNA SECONDA AMMONIZIONE NELLA MEDESIMA GARA

REGOLAMENTO

1. TIPI DI CALCI DI PUNIZIONE

I calci di punizione diretti e indiretti vengono assegnati alla squadra avversaria di un giocatore 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 giocatore 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

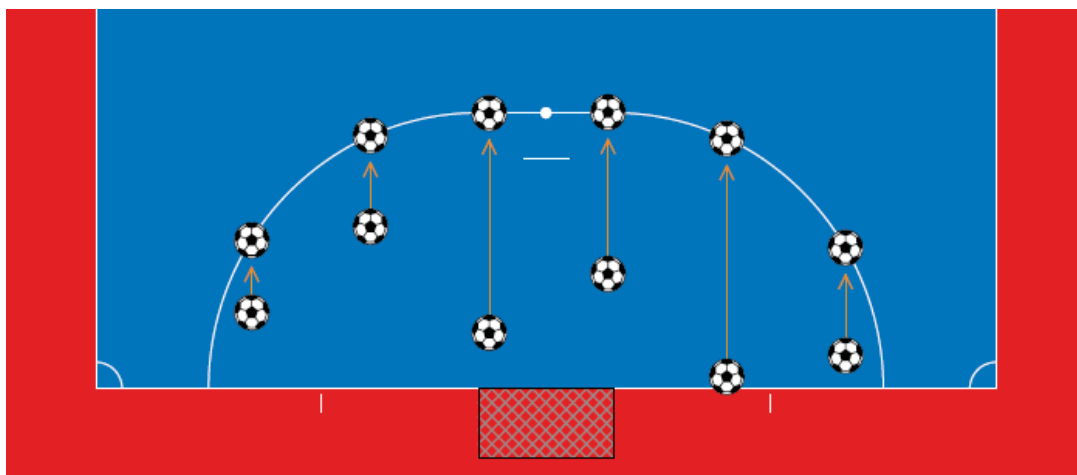
- Se un calcio di punizione diretto è calciato direttamente nella porta avversaria, la rete è valida.
- Se un calcio di punizione indiretto è calciato direttamente nella porta avversaria, verrà assegnata una rimessa dal fondo alla squadra avversaria (a meno che gli arbitri omettano di effettuare il segnale 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 dalla squadra difendente, all'interno dell'area di rigore 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 (come illustrato nell'immagine seguente);



- calci di punizione indiretti per infrazioni commesse da un giocatore 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 giocatore commette un'infrazione al di fuori del rettangolo di gioco, (eccetto che contro una persona esterna), il gioco riprenderà con un calcio di punizione eseguito dal punto della linea perimetrale più vicino a quello 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 giocatore;
- 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 giocatori della squadra difendente formano una “barriera”, tutti i giocatori 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 giocatore, 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 giocatore 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 giocatore della squadra attaccante si trova a meno di un metro dalla “barriera” formata da due o più giocatori 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 giocatore, 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 giocatore 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 (vedi l'immagine nella sezione 2 di questa Regola).

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 giocatore che lo esegue deve calciare con l'intenzione di segnare una rete.

I giocatori 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 giocatore 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 giocatore 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 giocatori, 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.



**La posizione di ciascun giocatore, in occasione della ripresa di gioco, è determinata dalla posizione dei suoi piedi o di qualsiasi altra parte del suo corpo che tocchi il terreno di gioco.*

- Dopo che i giocatori hanno preso posizione in conformità con questa Regola, gli arbitri emetteranno il fischio per l'esecuzione del tiro libero.
- Il giocatore 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 giocatore che ha eseguito il tiro libero non può toccare di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro giocatore.
- 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 giocatore (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 giocatore 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 giocatore che esegue il tiro o un suo compagno commette una infrazione:
 - ▶ Se il pallone entra in rete, il tiro libero deve essere ripetuto;
 - ▶ 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:
 - ▶ Un tiro libero non è calciato verso la porta avversaria e con l'intenzione di segnare direttamente una rete;
 - ▶ Un compagno del giocatore identificato esegue al suo posto il tiro libero; gli arbitri ammoniscono il giocatore che ha eseguito il tiro;
 - ▶ Il giocatore 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 giocatore.
- Il portiere difendente commette un'infrazione:
 - ▶ se il pallone entra in rete, la rete viene convalidata;
 - ▶ se il pallone non entra in rete o rimbalza sulla traversa o sul palo(i), il tiro libero deve essere ripetuto solo se l'infrazione del portiere ha avuto un impatto evidente sull'esecutore del tiro;
 - ▶ se il portiere impedisce al pallone di entrare in rete, il tiro viene ripetuto.

Se l'infrazione del portiere determina la ripetizione del tiro, il portiere è richiamato per la prima infrazione durante la gara; se lo stesso giocatore

commette una successiva infrazione durante la gara, questa sarà punita con l'ammonizione

- Se un compagno di squadra del portiere difendente commette un'infrazione:
 - ▶ se il pallone entra in rete, la rete viene convalidata;
 - ▶ se il pallone non entra in rete, il tiro libero deve essere ripetuto; l'autore dell'infrazione deve essere richiamato la prima volta nella gara. Se lo stesso giocatore commette una successiva infrazione durante la gara, questa sarà punita con l'ammonizione.
- Se un giocatore di entrambe le squadre commette un'infrazione, il tiro libero deve essere ripetuto a meno che un giocatore commetta un'infrazione più grave (es. finta irregolare); i trasgressori devono essere richiamati la prima volta nella gara. Se gli stessi giocatori commettono una successiva infrazione durante la gara, questa sarà punita con l'ammonizione.
- Se il portiere difendente e colui che esegue il tiro libero commettono contemporaneamente un'infrazione, colui che ha eseguito il tiro libero deve essere ammonito e il gioco riprende con un calcio di punizione indiretto in 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 giocatore reo dell'infrazione rispettava la distanza minima dei 5 m

- Se, dopo che il tiro libero è stato eseguito:
- Il giocatore che lo ha eseguito tocca nuovamente il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro giocatore:
 - ▶ 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;

Tabella Riassuntiva

Esito del tiro libero		
Infrazione	Il pallone entra in rete	Il pallone non entra in rete
Invasione di un calciatore attaccante	Il tiro si ripete	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente
Invasione di un calciatore difendente	Rete	Il tiro libero si ripete, il calciatore sarà richiamato la prima volta e ammonito per ogni successiva infrazione
Invasione di calciatori difendenti e attaccanti	Il tiro si ripete	Il tiro libero si ripete, saranno richiamati gli attaccanti la prima volta e ammoniti per ogni successiva infrazione
Infrazione del portiere difendente	Rete	Non parato: tiro non si ripete a meno che l'infrazione ha avuto impatto evidente sul tiratore Parato: Il tiro libero si ripete, richiamo per il portiere e ammonizione per ogni successiva infrazione
Pallone non calciato verso la porta avversaria e con l'intenzione di segnare direttamente	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente
Finta non regolare	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente e ammonizione per il calciatore	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente e ammonizione per il calciatore
Calciatore diverso da quello identificato	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente e ammonizione per il calciatore	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente e ammonizione per il calciatore
Infrazioni contemporanee del portiere e di chi esegue il tiro	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente e ammonizione per il calciatore	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente e ammonizione per il calciatore

Invasione= giocatore che, prima che il pallone sia in gioco, si avvicina a meno di 5 m dal punto del tiro libero oppure sopravanza la linea del pallone

Decisioni Ufficiali FIGC

Per le gare dei Campionati Nazionali organizzati dalla FIGC dovranno essere registrati nel rapporto di gara tutti i falli cumulativi.

GUIDA PRATICA AIA

1. Un giocatore esegue un calcio di punizione all'esterno della propria area di rigore e in seguito tocca volontariamente il pallone con le mani prima che sia stato toccato da un altro giocatore. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

Dovranno punire l'infrazione e accordare un calcio di punizione diretto o un calcio di rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno della propria area di rigore, valutando se adottare anche il provvedimento disciplinare.

2. Ad una squadra è accordato un calcio di punizione diretto all'interno della propria area di rigore. Il giocatore che esegue il calcio di punizione passa il pallone direttamente al proprio portiere, che si trova in detta area e quest'ultimo manca il pallone che entra in rete. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

Concederanno un calcio d'angolo in favore della squadra avversaria.

3. Un giocatore esegue un calcio di punizione dall'interno della propria area di rigore: una volta in gioco, il pallone rimbalza su un compagno di squadra, anch'egli all'interno dell'area di rigore, e poi finisce in rete. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

Gli arbitri concederanno la rete.

4. Un giocatore esegue rapidamente un calcio di punizione e il pallone entra in rete. Gli arbitri non hanno avuto il tempo per segnalare che il calcio di punizione era indiretto. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

Dovranno far ripetere il calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stato seguito, poiché non hanno avuto il tempo necessario per fare le opportune segnalazioni.

5. Il giocatore incaricato di eseguire il calcio di punizione può rinunciare alla verifica del rispetto della distanza da parte degli avversari?

Sì, ma se il pallone fosse intercettato dagli avversari, che non ne hanno ostacolato la regolare esecuzione, gli arbitri non potranno più intervenire.

6. Se i giocatori della squadra cui spetta il calcio di punizione, al momento della sua esecuzione, chiedono agli arbitri la verifica della distanza, da quando si inizia il computo dei quattro secondi?

Da quando gli arbitri ritengono che il pallone sia giocabile. Se ritengono che la distanza regolamentare sia rispettata, gli arbitri eviteranno di procedere con la verifica e inviteranno a calciare la punizione, pena il decorso dei quattro secondi previsti. Nel caso in cui gli arbitri procedano alla verifica della distanza, devono contare i passi dalla posizione del pallone, utilizzando l'andatura all'indietro.

7. A seguito di un calcio di punizione indiretto, il pallone tocca un altro giocatore e finisce in rete. La rete è valida?

Sì, purché il pallone sia regolarmente in gioco.

8. Nell'esecuzione di un calcio di punizione il pallone, regolarmente in gioco, viene deviato da uno degli arbitri e finisce direttamente in porta. Quale decisione dovranno prendere gli arbitri?

Il pallone, se viene deviato da uno degli arbitri, ed entra direttamente in porta non è in gioco, pertanto la rete non verrà convalidata ed il gioco verrà ripreso con una rimessa dell'arbitro.

9. Due o più giocatori della medesima squadra commettono contemporaneamente dei falli punibili con un calcio di punizione diretto. Questi falli dovranno essere registrati come cumulativi?

Sì.

10. Durante l'esecuzione di un tiro libero il pallone colpisce il palo o la traversa e scoppia. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

Se il pallone entra direttamente in porta dopo aver colpito il palo o la traversa, la rete dovrà essere convalidata. Se il pallone non entra direttamente in porta dopo essere rimbalzato sul palo o sulla traversa, la rete non dovrà essere convalidata. Il pallone dovrà essere sostituito e il gioco ripreso con una rimessa degli arbitri. In quest'ultimo caso, se la gara è stata prolungata al termine di un periodo di gioco regolamentare o supplementare per permettere di eseguire il tiro libero, la gara sarà dichiarata conclusa.

11. Se un tiro libero viene accordato allo scadere di uno dei periodi di gioco, deve esserne prolungata la durata per consentire l'esecuzione di tale tiro?

Sì e anche in questo caso una rete sarà valida anche se il pallone tocca uno o entrambi i pali della porta o la traversa o il portiere o una combinazione di uno o più dei suddetti elementi, purché non sia commessa alcuna infrazione.

12. Durante l'esecuzione di un tiro libero si effettua in maniera visibile il

conteggio dei quattro secondi?

Si. Se il giocatore non esegue il tiro libero entro quattro secondi dal fischio dell'arbitro, questi dovrà accordare un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria dal punto in cui è eseguito il tiro libero.

13. Cosa dovrà fare l'arbitro se, durante l'esecuzione di un tiro libero, un avversario – incluso il portiere - non rispetta la distanza regolamentare e il pallone, regolarmente calciato dal giocatore incaricato, esce o viene parato/respinto dal portiere?

Premesso che si raccomanda agli arbitri di attuare la dovuta azione preventiva prima di autorizzare l'esecuzione del tiro col proprio fischio, invitando tutti gli avversari al rispetto della distanza regolamentare, se a commettere l'infrazione è un compagno di squadra del portiere difendente:

- ▶ se il pallone entra in rete viene convalidata;
- ▶ se il pallone non entra in rete, il tiro libero deve essere ripetuto; l'autore dell'infrazione deve essere richiamato la prima volta nella gara. Se lo stesso giocatore commette una successiva infrazione durante la gara, questa sarà punita con l'ammonizione.
- ▶ se il portiere impedisce al pallone di entrare in rete, il tiro viene ripetuto.

Se l'infrazione del portiere determina la ripetizione del tiro, il portiere è richiamato per la prima infrazione durante la gara; se lo stesso giocatore commette una successiva infrazione durante la gara, questa sarà punita con l'ammonizione

Se a commettere l'infrazione è il portiere:

- ▶ se il pallone entra in rete viene convalidata;
- ▶ se il pallone non entra in rete o rimbalza sulla traversa o sul palo(i), il tiro deve essere ripetuto solo se l'infrazione del portiere ha avuto impatto evidente sull'esecutore del tiro.

14. Come dovrà comportarsi l'arbitro se, nel caso suindicato, il tiro entra in rete?

Dovrà accordare la rete senza assumere alcun provvedimento disciplinare.

15. Durante l'esecuzione di un tiro libero, scaduti i 4 secondi dal fischio dell'arbitro, un avversario entra regolarmente in possesso del pallone ed imposta un'azione di contropiede: l'arbitro può concedere il vantaggio?

No, l'arbitro dovrà interrompere l'azione e accordare un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria.

16. Con quale metodo e segnale l'arbitro indicherà un fallo cumulativo dopo la concessione di un vantaggio?

L'arbitro a gioco fermo, fischierà per sospendere la ripresa del gioco, si porterà

all'altezza della linea mediana (di fronte al tavolo del cronometrista per le gare nazionali) ed effettuerà il segnale del fallo cumulativo indicando nella direzione della panchina ove è disposta la squadra che ha commesso il fallo. Immediatamente dopo recupererà la posizione per dirigere la gara e fischierà per la ripresa del gioco.

17. Può un calcio di punizione o un tiro libero essere eseguito di testa?

No, il pallone deve essere giocato di piede: se eseguito diversamente l'arbitro dovrà ordinarne la ripetizione, qualunque sia l'esito del tiro e, se recidivo, il giocatore (anche se diverso dal primo che lo ha eseguito) sarà ammonito.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

Un calcio di rigore viene assegnato se un giocatore 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 giocatore 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 giocatori, 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 giocatori hanno preso posizione in conformità con questa Regola, uno degli arbitri emette il fischio per l'esecuzione del calcio di rigore.

Il giocatore 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 tocchi la linea di porta, oppure sia in linea o dietro di essa.

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

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

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 verifichi una delle seguenti condizioni:

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

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

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

- ▶ un calcio di rigore viene calciato all'indietro;
 - ▶ un compagno del giocatore identificato esegue il calcio di rigore; gli arbitri ammoniscono il giocatore che ha eseguito il tiro;
 - ▶ una volta che il giocatore ha completato la rincorsa fa finta di calciare il pallone; gli arbitri ammoniscono il giocatore (è consentito, però, fare una finta durante la rincorsa).
- il portiere difendente commette un'infrazione:
 - se il pallone entra in porta, la rete viene convalidata;
 - se il pallone non entra in porta o rimbalza sulla traversa o sul palo(i), il calcio di rigore deve essere ripetuto solo se l'infrazione del portiere, ha avuto un impatto evidente sull'esecutore del tiro;
 - se il portiere impedisce al pallone di entrare in rete, il calcio di rigore viene ripetuto.

Se l'infrazione del portiere determina la ripetizione del calcio di rigore, il portiere deve essere richiamato la prima volta; se lo stesso giocatore commette una successiva infrazione durante la gara, questa sarà punita con l'ammonizione.

- se un compagno di squadra del portiere difendente commette un'infrazione:
 - se il pallone entra in rete, la rete viene convalidata;
 - se il pallone non entra in porta, il calcio di rigore deve essere ripetuto;
- se un giocatore di entrambe le squadre commette un'infrazione, il calcio di rigore deve essere ripetuto a meno che un giocatore commetta un'infrazione più grave (es. finta irregolare);
- se il portiere difendente e colui che esegue il calcio di rigore commettono contemporaneamente un'infrazione, colui che ha eseguito il calcio di rigore deve essere ammonito e il gioco riprende con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra difendente.

Un avversario che impedisce al giocatore 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 giocatore;
 - ▶ 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.

3. TABELLA RIASSUNTIVA

Esito del calcio di rigore		
Infrazione	Il pallone entra in rete	Il pallone non entra in rete
Invasione di un calciatore attaccante	Il calcio di rigore si ripete	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente
Invasione di un calciatore difendente	Rete	Il calcio di rigore si ripete
Invasione di calciatori difendenti e attaccanti	Il calcio di rigore si ripete	Il calcio di rigore si ripete
Infrazione del portiere difendente	Rete	Non parato: il calcio di rigore non si ripete a meno che l'infrazione ha avuto impatto evidente sul tiratore Parato: il calcio di rigore si ripete, richiamo per il portiere e ammonizione per ogni successiva infrazione
Pallone non calciato verso la porta avversaria e con l'intenzione di segnare direttamente	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente
Finta non regolare	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente e ammonizione per il calciatore	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente e ammonizione per il calciatore
Calciatore diverso da quello identificato	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente e ammonizione per il calciatore	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente e ammonizione per il calciatore
Infrazioni contemporanee del portiere e di chi esegue il tiro	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente e ammonizione per il calciatore	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente e ammonizione per il calciatore

Invasione= giocatore che, prima che il pallone sia in gioco, si avvicina a meno di 5 m dal punto del calcio di rigore o a meno di 6 m dalla linea di porta avversaria oppure entra nell'area di rigore

1. Durante l'esecuzione di un calcio di rigore il pallone colpisce il palo e/o la traversa e scoppia. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

Se il pallone entra in porta direttamente dopo aver colpito il palo e/o la traversa, la rete dovrà essere convalidata. Se il pallone non entra direttamente in porta dopo aver colpito il palo e/o la traversa, la rete non dovrà essere convalidata. Il pallone dovrà essere sostituito e il gioco ripreso con una rimessa degli arbitri. Se la gara è stata prolungata al termine di un periodo di gioco regolamentare o al termine di un tempo supplementare per permettere di eseguire il calcio di rigore, la gara sarà dichiarata conclusa.

2. Un giocatore esegue un calcio di rigore dopo aver effettuato una finta irregolare. Il pallone, respinto dal portiere o da un palo o dalla traversa, è ripreso da un attaccante che si è mosso regolarmente dopo l'esecuzione del tiro e segna una rete. Gli arbitri dovranno considerarla valida?

No. Il gioco dovrà essere ripreso con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione, ossia nel punto del calcio di rigore. Il giocatore che ha effettuato la finta irregolare dovrà essere ammonito.

3. Per disturbare il giocatore che esegue il calcio di rigore, un difensore motteggia, emette grida o lancia un oggetto. Come dovranno comportarsi gli arbitri?

Se viene segnata, la rete sarà convalidata. Diversamente il calcio di rigore dovrà essere ripetuto. Il giocatore colpevole dovrà essere ammonito per comportamento antisportivo oppure sarà espulso se, a giudizio degli arbitri, l'oggetto è stato lanciato per colpire l'avversario.

4. In caso di prolungamento del primo o del secondo periodo di gioco o di un tempo supplementare per far eseguire o ripetere un calcio di rigore, quando dovrà ritenersi che il calcio di rigore ha prodotto il suo effetto?

- a) Immediatamente dopo che l'arbitro avrà assunto la sua decisione e precisamente:
- b) se il pallone entra direttamente in porta, la rete è valida;
- c) se il pallone entra in porta, dopo essere rimbalzato su un palo o sulla traversa, la rete è valida;
- d) se il pallone finisce fuori dal rettangolo di gioco passando a lato di un palo o sopra la traversa della porta, il gioco ha termine;
- e) se il pallone colpisce un palo o la traversa e rimbalza nel rettangolo di gioco terminando il suo moto, il gioco ha termine in quel momento;

- f) se il pallone, dopo essere stato toccato dal portiere, finisce in porta, la rete è valida;
- g) se il pallone è nettamente fermato dal portiere, il gioco ha termine;
- h) se il pallone è fermato durante la traiettoria da un elemento estraneo, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto;
- i) se prima del tiro un giocatore difendente entra nell'area di rigore, il tiro dovrà essere ripetuto se la rete non è stata segnata;
- j) se il portiere commette un'infrazione e la rete non viene realizzata, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto, se tale infrazione ha influenzato chi ha calciato;
- k) se un attaccante entra nell'area di rigore o comunque si avvicina a meno di 5 metri dal pallone prima che questi sia giocato e sia stata segnata la rete, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto;
- l) in caso d'infrazione contemporanea di un attaccante e di un difensore: il tiro dovrà essere ripetuto, a meno che un giocatore non commetta una infrazione più grave (es. finta irregolare);
- m) se il pallone, calciato regolarmente in avanti, si sgonfia o scoppia, il tiro dovrà essere ripetuto;
- n) se il pallone, calciato regolarmente in avanti si ferma, il gioco ha termine;
- o) se il pallone rimbalza sul palo o sulla traversa, tocca il portiere e oltrepassa la linea di porta all'interno dei pali, la rete è valida;
- p) se il pallone rimbalza sul palo o sulla traversa, tocca il portiere e resta nel rettangolo di gioco terminando il suo moto, il gioco ha termine;
- q) se il pallone, toccato dal portiere, rimbalza sul palo o sulla traversa, e tocca nuovamente il portiere oltrepassando poi la linea di porta all'interno dei pali: la rete è valida.

5. L'arbitro decide che un calcio di rigore deve essere ripetuto a causa di un'infrazione. Può essere un altro giocatore ad eseguire questo secondo calcio di rigore?

Sì.

6. Un giocatore effettua un calcio di rigore prima che l'arbitro abbia dato il segnale per l'esecuzione. Quale deve essere la decisione dell'arbitro?

Dovrà, comunque, fare ripetere il calcio di rigore e il giocatore dovrà essere ammonito.

7. Il giocatore che esegue un calcio di rigore passa il pallone in avanti ad un compagno che segna una rete. Questo è permesso?

Sì, purché la corretta procedura di esecuzione del calcio di rigore sia seguita.

8. Una gara è prolungata per consentire l'esecuzione di un calcio di rigore. Il portiere può essere sostituito prima che il calcio di rigore sia eseguito?

Sì.

9. Se il portiere commette un'infrazione ed il pallone non entra in porta o rimbalza sulla traversa o sul palo, il calcio di rigore dovrà comunque essere ripetuto?

No, solo se, a giudizio degli arbitri, l'infrazione del portiere ha avuto un impatto evidente sull'esecutore del tiro. Nel caso in cui il calcio di rigore debba essere ripetuto il portiere dovrà essere richiamato la prima volta e ammonito per qualsiasi successiva infrazione durante la gara.

10. Se il portiere difendente e colui che esegue il calcio di rigore commettono contemporaneamente un'infrazione, come dovranno comportarsi gli arbitri?

Dovranno ammonire colui che ha eseguito il calcio di rigore e riprendere il gioco con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra difendente.

This image shows a full page of blank, white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, typical of notebook or legal stationery. There are no margins, text, or other markings present.

REGOLAMENTO

Una rimessa dalla linea laterale viene assegnata alla squadra avversaria del giocatore 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;
- solo colui che esegue la rimessa laterale può stare fuori dal rettangolo di gioco (salvo quanto diversamente previsto dalle Regole del Gioco del Calcio a Cinque – vedere la sezione sull'uscita autorizzata dal rettangolo di gioco all'interno della parte Interpretazione e Raccomandazioni delle Linee Guida Pratiche per Arbitri e altri Ufficiali di Gara);
- 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 la rimessa laterale viene eseguita e, dopo che è in gioco, il pallone esce dal rettangolo di gioco da una qualsiasi linea laterale, senza che sia stato toccato da nessun altro giocatore, viene assegnata una rimessa laterale alla squadra avversaria, da eseguire dal punto in cui il pallone è uscito dal rettangolo di gioco.

Se un giocatore, 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 giocatore che ha eseguito la rimessa non deve toccare di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro giocatore.

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 giocatore, 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 giocatore 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 giocatore 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.

Se un compagno di squadra di colui il quale esegue la rimessa laterale si trova fuori dal rettangolo di gioco per ingannare un avversario o guadagnare una posizione di vantaggio quando la rimessa è stata eseguita, viene accordata una rimessa laterale alla squadra avversaria e il giocatore colpevole sarà ammonito.

Per ogni altra infrazione, incluso la mancata esecuzione entro i quattro secondi, la rimessa dalla linea laterale dovrà essere assegnata alla squadra avversaria.

GUIDA PRATICA AIA

1. Un giocatore che esegue la rimessa dalla linea laterale passa il pallone al proprio portiere che, nell'intento di evitare di subire una rete, tocca il pallone con le mani senza impedire che entri in porta. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

Dovranno applicare il vantaggio e convalidare la rete.

2. Entro quanto tempo deve essere eseguita una rimessa dalla linea laterale?

La rimessa dalla linea laterale deve essere eseguita entro quattro secondi, che l'arbitro deve conteggiare visivamente, superati i quali la rimessa dovrà essere accordata all'altra squadra.

3. Se un giocatore è pronto e quindi in grado di eseguire la rimessa, trattiene il pallone per quattro secondi senza posarlo sulla linea, quale provvedimento dovranno prendere gli arbitri?

Assegneranno la rimessa all'altra squadra perché decorsi i quattro secondi.

4. Se un avversario si pone a una distanza inferiore a 5 metri, gli arbitri devono intervenire per riportarlo a distanza regolamentare?

Gli arbitri devono rammentare ai giocatori della squadra difendente che devono posizionarsi ad almeno 5 m dal punto in cui deve essere battuta la rimessa dalla linea laterale. Ove necessario, gli arbitri devono richiamare ogni giocatore che non rispetti tale distanza, prima che la rimessa dalla linea laterale sia eseguita, ed ammonirlo se successivamente non arretra alla distanza regolamentare.

5. Può un giocatore richiedere agli arbitri il rispetto della distanza prima di eseguire una rimessa dalla linea laterale?

Il giocatore incaricato di eseguire la rimessa laterale deve effettuarla entro quattro secondi. Se i giocatori avversari sono ad una distanza tale da non permettere la regolare esecuzione, gli arbitri, previa la debita azione di prevenzione che non sortisce effetto, interromperanno il gioco, ammoniranno il giocatore inadempiente. Qualora la rimessa laterale sia stata battuta, il gioco deve essere ripreso con un calcio di punizione indiretto.

6. Un giocatore esegue regolarmente la rimessa laterale, ma il pallone non entra nel rettangolo di gioco: cosa dovrà fare l'arbitro?

Dovrà attribuire la rimessa agli avversari.

7. Un giocatore, durante l'esecuzione di una rimessa dalla linea laterale, viene involontariamente disturbato, ad esempio da un assistente dell'arbitro. Cosa deve fare l'arbitro?

Se per effetto del disturbo involontariamente arrecato, la rimessa dalla linea laterale dovesse risultare effettuata irregolarmente e/o in qualche modo influenzata, l'arbitro dovrà far ripetere la rimessa dalla linea laterale alla stessa squadra. Altrimenti lascerà proseguire il gioco.

8. Un giocatore effettua una rimessa dalla linea laterale in modo non corretto ed il pallone va direttamente verso un avversario, che potrebbe beneficiare di un vantaggio. L'arbitro può fare continuare il gioco?

No. La rimessa dalla linea laterale dovrà essere eseguita da un giocatore della squadra avversaria.

ANNOTAZIONI

REGOLAMENTO

Una rimessa dal fondo viene assegnata quando il pallone, toccato per ultimo da un giocatore 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 giocatori 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 giocatore, 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 giocatore 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.

Se la rimessa dal fondo non viene eseguita entro quattro secondi, verrà assegnato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria.

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.

GUIDA PRATICA AIA

1. Dopo che è stata eseguita la rimessa dal fondo ed il pallone è in gioco, un avversario entra nell'area di rigore e subisce un fallo da parte di un difensore. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

Previa adozione del provvedimento disciplinare, se necessario, sarà accordato un calcio di rigore o di punizione indiretto a seconda della natura del fallo.

2. Se il pallone è toccato o giocato da un compagno di squadra o da un avversario del portiere che sta effettuando la rimessa dal fondo all'interno dell'area di rigore, cosa dovranno fare gli arbitri?

Se il pallone è stato messo regolarmente in gioco, faranno proseguire il gioco.

3. Se il portiere, nell'intento di eseguire la rimessa dal fondo, esce all'esterno dell'area di rigore trattenendo il pallone fra le mani, cosa dovranno fare gli arbitri?

Dovranno far ripetere la rimessa, ma il conteggio dei 4 secondi dovrà essere ripreso da dove era stato interrotto.

4. Un portiere esegue una rimessa dal fondo. Quando i giocatori avversari possono entrare nell'area di rigore?

Quando il pallone è stato lanciato o rilasciato e si è mosso chiaramente. Se un avversario rimane deliberatamente dentro o entra in area di rigore prima che la rimessa dal fondo venga eseguita, questa deve essere ripetuta. Se, invece, la rimessa dal fondo viene eseguita rapidamente e un avversario non ha realmente avuto il tempo di uscire dall'area di rigore, l'avversario non può interferire o impedire la ripresa del gioco, ma può intercettare il pallone una volta che è in gioco.

This image shows a full page of blank, lined paper. It features approximately 20 horizontal blue lines spaced evenly across the page, typical of notebook paper. The lines are thin and light blue, set against a plain white background. There is no handwriting or other markings on the page.

REGOLAMENTO

Un calcio d'angolo viene assegnato quando il pallone, toccato per ultimo da un giocatore 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 giocatore 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.
- Nel momento in cui il pallone viene messo in gioco, solo chi esegue il calcio d'angolo può essere fuori dal rettangolo di gioco (salvo quanto diversamente previsto dalle Regole del Gioco del Calcio a Cinque – vedere la sezione sull'uscita autorizzata dal rettangolo di gioco all'interno della parte Interpretazione e Raccomandazioni delle Linee Guida Pratiche per Arbitri e altri Ufficiali di Gara).
- I giocatori 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 giocatore che ha eseguito il calcio d'angolo tocca il pallone di nuovo prima che questo sia stato toccato da un altro giocatore 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 giocatore 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 giocatore, 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.

Se un compagno di squadra di colui il quale esegue il calcio d'angolo si trova fuori dal rettangolo di gioco per ingannare un avversario o guadagnare una posizione di vantaggio quando il calcio d'angolo è stato eseguito, viene accordata una rimessa dal fondo alla squadra avversaria e il giocatore colpevole sarà ammonito.

Per qualsiasi altra infrazione anche se un calcio d'angolo non viene battuto entro quattro secondi, o dall'arco del calcio d'angolo, viene assegnata una rimessa dal fondo alla squadra avversaria.

GUIDA PRATICA AIA

1. Durante l'esecuzione di un calcio d'angolo gli arbitri si accorgono che il pallone è al di fuori dell'arco del calcio d'angolo. Quale decisione dovranno prendere?

Dovranno assegnare una rimessa dal fondo alla squadra avversaria.

2. Se nell'esecuzione di un calcio d'angolo il pallone rimbalza su un palo della porta e ritorna verso il giocatore che lo ha battuto, questi potrà giocarlo di nuovo?

No. Il gioco dovrà riprendere con un calcio di punizione indiretto nel punto in cui il pallone è stato giocato la seconda volta.

3. Durante l'esecuzione di un calcio d'angolo i giocatori difendenti possono posizionarsi più vicino al pallone rispetto alla distanza prevista di 5 metri dall'arco d'angolo?

No, tutti i giocatori difendenti devono disporsi ad almeno 5 metri dall'arco d'angolo fino a quando il pallone non sarà in gioco. Qualora un giocatore non rispettasse tale distanza, impedendo la corretta esecuzione del calcio d'angolo, gli arbitri dovranno ammonirlo e far ripetere il calcio d'angolo riprendendo il conteggio dei 4 secondi da zero.

ANNOTAZIONI

1. Principi

Gli arbitri fanno uso del VS quando il primo allenatore di una squadra (o, in sua assenza, il dirigente accompagnatore ufficiale della squadra come previsto dall'elenco delle squadre) chiede la revisione di una decisione in relazione a:

1. Rete segnata / non segnata
2. Calcio di rigore / non calcio di rigore
3. Espulsioni dirette (non seconda ammonizione)
4. Scambio d'identità

Il VS può essere utilizzato anche a discrezione degli arbitri nelle seguenti situazioni:

5. Se il cronometro non funziona correttamente.
6. Se il cronometro non viene avviato, riavviato o interrotto nel momento corretto dal cronometrista, secondo le disposizioni delle regole 6 e 7.
7. Per verificare se una rete è stata segnata.
8. Per verificare se il pallone è entrato in porta prima del segnale acustico alla fine di un periodo di gioco (fatta eccezione per il prolungamento del periodo di gioco per far eseguire un calcio di rigore o un tiro libero).

Nel caso in cui la decisione iniziale degli arbitri venga cambiata, la richiesta di revisione (qui di seguito indicata sinteticamente come “**challenge**”) di tale decisione sarà considerata andata a buon fine; al contrario, se la decisione iniziale viene confermata, la challenge si intenderà non andata a buon fine. La decisione iniziale non viene rettificata a meno che il filmato mostri che sia stato commesso un “chiaro ed evidente errore” o che sia avvenuto un “grave episodio non visto”.

Non c'è limite al numero di challenges andate a buon fine per ciascuna squadra.

Tuttavia ogni squadra può avere solo una challenge non andata a buon fine per ogni periodo di gioco. La mancata richiesta di challenge nella prima metà della gara non dà diritto a richiederne due nel secondo periodo di gioco.

Se vengono giocati i tempi supplementari per determinare la squadra vincente della gara, entrambe le squadre avranno diritto a un'ulteriore challenge non andata a buon fine. La mancata richiesta di challenge nel secondo periodo di gioco della gara non può essere riportata nei tempi supplementari.

Se vengono effettuati i tiri di rigore per determinare la squadra vincente della gara, entrambe le squadre avranno diritto a un'ulteriore challenge non andata a buon fine.

La mancata richiesta di challenge durante la gara non può essere riportata nei tiri di rigore.

Gli arbitri esamineranno direttamente il filmato del replay (“Revisione degli arbitri” = **RA**) quindi l’arbitro prenderà la decisione finale.

Gli arbitri devono rimanere “visibili” durante la RA per garantire la trasparenza.

Se il gioco continua dopo un episodio che viene successivamente esaminato, qualsiasi provvedimento disciplinare preso o necessario durante il periodo successivo all’episodio non viene annullato, anche se la decisione iniziale viene modificata (fatta eccezione per l’ammonizione per aver interferito o interrotto una promettente azione di gioco o l’espulsione per aver negato un’evidente opportunità di segnare una rete (DOGSO)).

Il periodo di gioco prima e dopo un episodio che può essere rivisto è determinato da questo protocollo.

2. Decisioni / episodi revisionabili

Le categorie di decisioni / episodi che possono essere revisionate attraverso la challenge sono:

1. Reti

- 1.1 Infrazione della squadra attaccante nel costruire l’azione che porta alla segnatura o nel segnare la rete (fallo di mano, fallo, ecc.)
- 1.2 Pallone non in gioco prima della segnatura
- 1.3 Situazione di rete dubbia (rete / non rete)

2. Infrazioni in area di rigore

- 2.1 Infrazione da calcio di rigore non sanzionata
- 2.2 Calcio di rigore erroneamente assegnato
- 2.3 Infrazione della squadra attaccante durante la costruzione dell’azione che si conclude con l’episodio del calcio di rigore (fallo di mano, fallo, ecc.)
- 2.4 Posizione dell’infrazione (all’interno o all’esterno dell’area di rigore)
- 2.5 Pallone non in gioco prima dell’episodio

3. Espulsioni dirette (non seconda ammonizione)

- 3.1 DOGSO

3.2 Grave fallo di gioco

3.3 Condotta violenta, mordere o sputare su un'altra persona

3.4 Agire in modo offensivo e/o ingiurioso

4. Scambio d'identità (cartellino rosso o giallo)

- Se gli arbitri sanzionano un'infrazione e poi ammoniscono o espellono il giocatore sbagliato, l'identità del reo può essere revisionata; l'infrazione in sé non può essere oggetto di revisione a meno che non si riferisca a una rete, un episodio da calcio di rigore o un cartellino rosso "diretto".

Il VS può essere utilizzato anche a discrezione degli arbitri nelle seguenti situazioni:

1. Se il cronometro non funziona correttamente, per determinare come il tempo deve essere corretto.
2. Se il cronometro non viene avviato, riavviato o interrotto nel momento corretto dal cronometrista, secondo le disposizioni delle regole 6 e 7.
3. Per verificare se una rete è stata segnata.
4. Per verificare se il pallone è entrato in porta prima del segnale acustico alla fine di un periodo di gioco (fatta eccezione per il prolungamento del periodo di gioco per far eseguire un calcio di rigore o un tiro libero).

3. Aspetti pratici

L'uso del VS durante una gara di calcio a cinque comporta le seguenti modalità pratiche:

1. In linea di principio, le telecamere da utilizzare dovrebbero essere in grado di coprire l'intero rettangolo di gioco, il cronometro principale, le porte ed entrambe le aree di rigore. Questo significa che sono necessarie almeno quattro telecamere: una per ogni area di rigore (compresa la linea di porta), una per il cronometro principale e una per l'intero rettangolo di gioco.
2. L'operatore video (**RO**) ha accesso indipendente e controllo dei replay di tutte le riprese televisive.
3. L'area di revisione degli arbitri (**ZRA**) è il luogo in cui gli arbitri esaminano il replay del filmato prima che venga presa la decisione finale. Deve essere posizionata vicino al rettangolo di gioco e deve essere chiaramente identificata.
4. All'interno dell'area di revisione devono essere disponibili due monitor:

- un monitor per il RO, che assiste gli arbitri durante la revisione del replay del filmato;
 - un monitor rivolto verso il rettangolo di gioco per consentire agli arbitri di rivedere il replay del filmato.
5. Il RO assiste gli arbitri durante la revisione mostrando il filmato come richiesto dagli arbitri sul loro monitor (es. riprodotto da diverse inquadrature, a velocità diverse, ecc.).
 6. Il RO deve seguire una formazione speciale, inclusa la formazione sulle Regole del Gioco del Calcio a Cinque, e ottenere la necessaria certificazione.
 7. Se si verifica un guasto tecnico e non ci sono apparecchiature di riserva disponibili, il VS non può essere utilizzato. In tal caso entrambe le squadre devono esserne informate immediatamente.
 8. Poiché è necessario essere in possesso della relativa certificazione per esercitare il ruolo di RO, un RO che non è in grado di iniziare o continuare la partita può essere sostituito solo da qualcuno qualificato per quel ruolo. Se non è possibile trovare un sostituto qualificato, la gara deve essere giocata o continuata senza l'uso del VS ed entrambe le squadre devono esserne informate immediatamente.

4. Procedure

Decisione iniziale

Gli arbitri devono sempre prendere una decisione iniziale (compreso prendere eventuali provvedimenti disciplinari) come se non ci fosse il VS (salvo per un episodio non visto).

Richiesta di revisione (challenge) o decisione degli arbitri di eseguire una revisione

1. Per richiedere la revisione di una decisione (challenge), il primo allenatore (o, in sua assenza, il dirigente accompagnatore ufficiale della squadra) deve subito:
 - girare il dito in aria; e
 - informare il terzo arbitro o l'assistente arbitrale di riserva della richiesta di revisione (challenge).
2. Il terzo arbitro o assistente arbitrale di riserva informerà gli arbitri della richiesta di revisione (challenge) attraverso il sistema di comunicazione e alzando un "segnale" apposito.
3. In alternativa, ove applicabile, gli arbitri possono decidere di revisionare una situazione a propria discrezione.

4. Se il gioco è già interrotto, gli arbitri ne ritardano la ripresa al fine di eseguire la revisione.
5. Se il gioco non è ancora interrotto, gli arbitri lo interrompono non appena il pallone si trova in una zona/situazione neutra (es. quando nessuna squadra è impegnata in un'azione d'attacco).
6. In ogni caso, gli arbitri devono indicare che stanno per eseguire la revisione mostrando il gesto dello "schermo TV" (disegnando nell'aria uno schermo televisivo)

Revisione

1. Gli arbitri si recano nella ZRA per vedere il filmato del replay. Entrambi gli arbitri esaminano il replay, ma è l'arbitro che prende la decisione finale.
2. Durante la (RA), gli altri ufficiali di gara controllano ciò che accade sul rettangolo di gioco e all'interno dell'area tecnica.
3. Se un qualsiasi giocatore, sostituto o dirigente entra nella ZRA o tenta di influenzare il processo di (RA) o la decisione finale sarà ammonito.
4. Gli arbitri possono richiedere diverse inquadrature della telecamera / velocità di riproduzione ma, in generale, i replay al rallentatore devono essere limitati ai fatti, per es. la posizione di un'infrazione o di un giocatore, il punto di contatto in caso di fallo e fallo di mano o se il pallone era fuori dal rettangolo di gioco (compreso rete / non rete); verrà utilizzata la velocità normale per controllare l'intensità di un'infrazione o per decidere se un tocco di mano sia stato intenzionale.
5. Per decisioni / episodi relative a reti, calcio di rigore / non calcio di rigore ed espulsione per DOGSO, potrebbe essere necessario rivedere la fase di gioco d'attacco (APP) che porta direttamente alla decisione / all'episodio; ciò può includere le modalità con le quali la squadra attaccante ha guadagnato il possesso del pallone.
6. Per altre infrazioni da espulsione diretta (grave fallo di gioco o condotta violenta), episodi legati al cronometro e casi di scambio d'identità, verranno rivate solo le immagini dell'azione.
7. Le Regole del Gioco del Calcio a Cinque non consentono di cambiare la decisione sulla ripresa del gioco se il gioco è già stato ripreso. Tuttavia, ai fini del sistema VS, a seguito di una richiesta di revisione (challenge) immediata, è possibile rivedere l'azione, e la decisione iniziale può essere modificata anche se il gioco è stato ripreso.

8. Il processo di revisione dovrebbe essere eseguito nel modo più efficiente possibile, ma l'accuratezza della decisione finale è più importante della rapidità con cui la si prende. Per questo motivo, e poiché alcune situazioni sono complesse con diverse decisioni / episodi revisionabili, non c'è limite di tempo massimo per il processo di revisione.

Decisione finale e ripresa del gioco

1. L'arbitro è l'unica persona che può prendere la decisione finale.
2. Quando la RA è completata, l'arbitro deve mostrare il gesto dello "schermo TV" e comunicare la decisione finale davanti al tavolo del cronometrista e, se necessario, agli allenatori di entrambe le squadre.
3. L'arbitro poi assumerà / cambierà / annullerà eventuali provvedimenti disciplinari (laddove necessario) e riprenderà il gioco in conformità con le Regole del Gioco del Calcio a Cinque.
4. Se la decisione iniziale viene cambiata o si determina che si è verificato un grave episodio non visto, il gioco riprenderà in conformità con le Regole del Gioco del Calcio a Cinque.
5. Se la decisione iniziale non viene cambiata, il gioco riprenderà:
 - se il gioco era già interrotto, il gioco sarà ripreso secondo la decisione precedente;
 - se il gioco è stato interrotto dagli arbitri per eseguire la RA, il gioco sarà ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro.
6. Se la decisione iniziale viene cambiata o si determina che si è verificato un grave episodio non visto, il momento in cui si è verificato l'episodio è rilevante. L'arbitro deve informare il cronometrista del tempo corretto in modo che il cronometro possa essere rettificato.
7. Se la RA si riferisce a un episodio relativo al cronometro, l'arbitro deve informare il cronometrista del tempo preciso in modo da poter rettificare il cronometro.
8. Una volta che gli arbitri sono pronti a riprendere la partita, il cronometrista può riavviare il cronometro dall'ora appena rettificata.

Validità della gara

In linea di principio, una gara non è invalidata a causa di uno o più:

1. Malfunzionamenti della tecnologia;
2. Decisioni sbagliate che riguardano il VS;
3. Decisioni di non rivedere un episodio; o
4. Revisioni di una situazione / decisione non revisionabile.

LINEE GUIDA PRATICHE PER ARBITRI E ALTRI UFFICIALI DI GARA

GESTUALITA'	165
POSIZIONAMENTO	178
INTERPRETAZIONE E RACCOMANDAZIONI	198

GESTUALITA'

Segnali dell'Arbitro e degli altri Ufficiali di Gara

Gli arbitri devono effettuare i segnali sotto elencati, tenendo a mente che la maggior parte dei segnali deve essere effettuata da uno solo degli arbitri e che un solo segnale deve essere fatto allo stesso tempo da entrambi.

Gli assistenti arbitrali devono effettuare i segnali del time-out e del quinto fallo cumulativo.

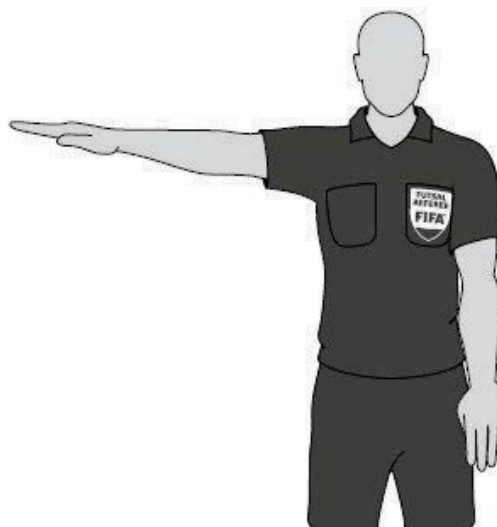
1 I segnali a cura di almeno uno dei due arbitri



Calcio di inizio/Ripresa del gioco



Calcio di punizione diretto/Calcio di rigore (1)



opzione (2)



Rimessa laterale (1)



Rimessa laterale (2)



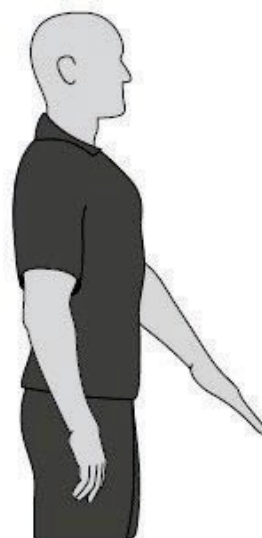
Calcio d'angolo (1)



Calcio d'angolo (2)



Rimessa dal fondo (1)

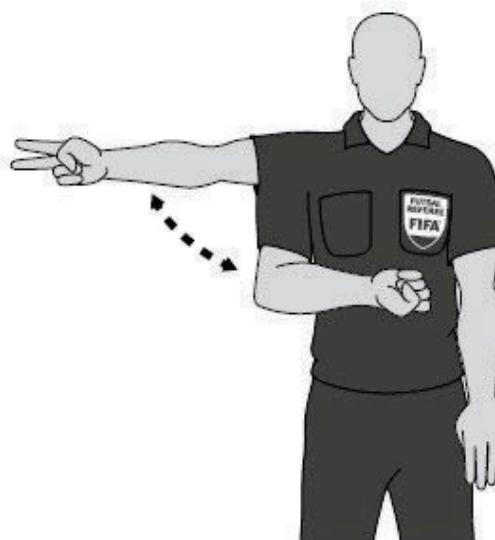


Rimessa dal fondo (2)

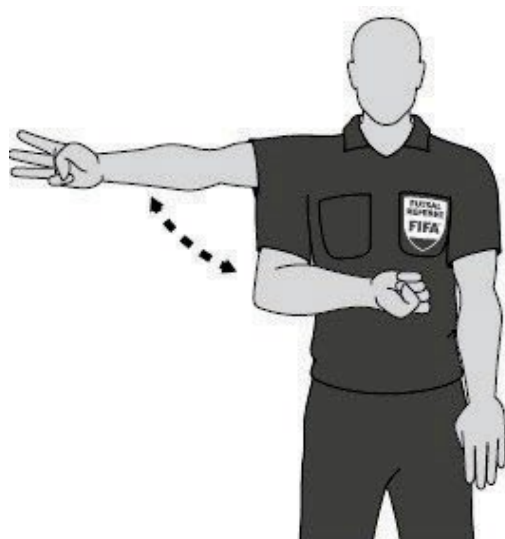
Conteggio dei quattro secondi



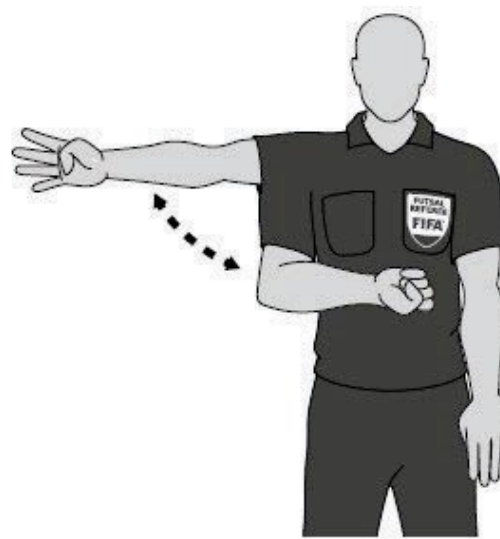
(Fase I)



(Fase II)



(Fase III)



(Fase IV)



(Fase V)

Uno almeno dei due arbitri deve chiaramente effettuare il conteggio dei 4 secondi:

- in occasione delle seguenti riprese di gioco:
 - calci d'angolo
 - rimesse dalla linea laterale
 - rimesse dal fondo
 - calci di punizione diretti o indiretti (incluso il tiro libero)
- quando il portiere controlla il pallone nella propria metà campo

Gli arbitri non devono effettuare il conteggio dei 4 secondi su:

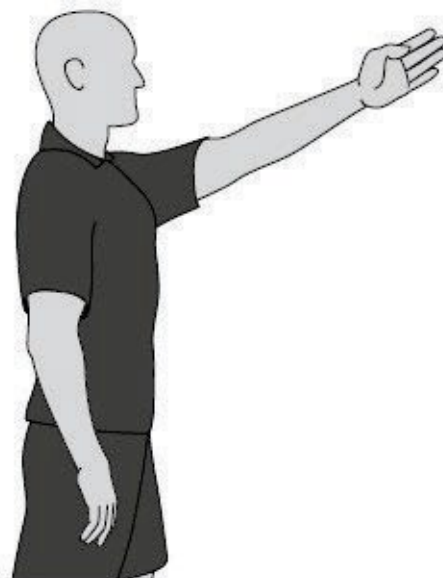
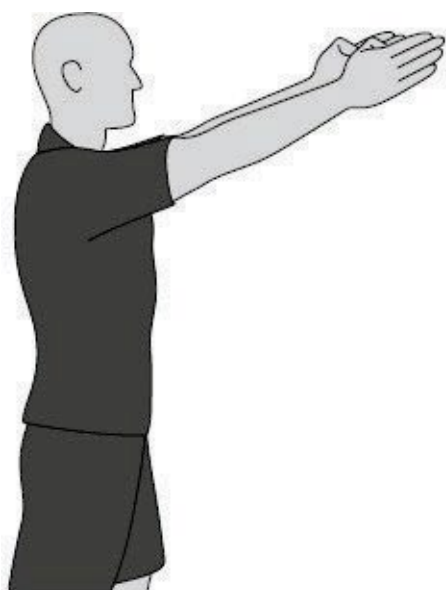
- calci d'inizio
- calci di rigore



Quinto fallo cumulativo



Time-out



Vantaggio dopo un calcio di punizione diretto Vantaggio dopo un calcio di punizione indiretto



Ammonizione (cartellino giallo)

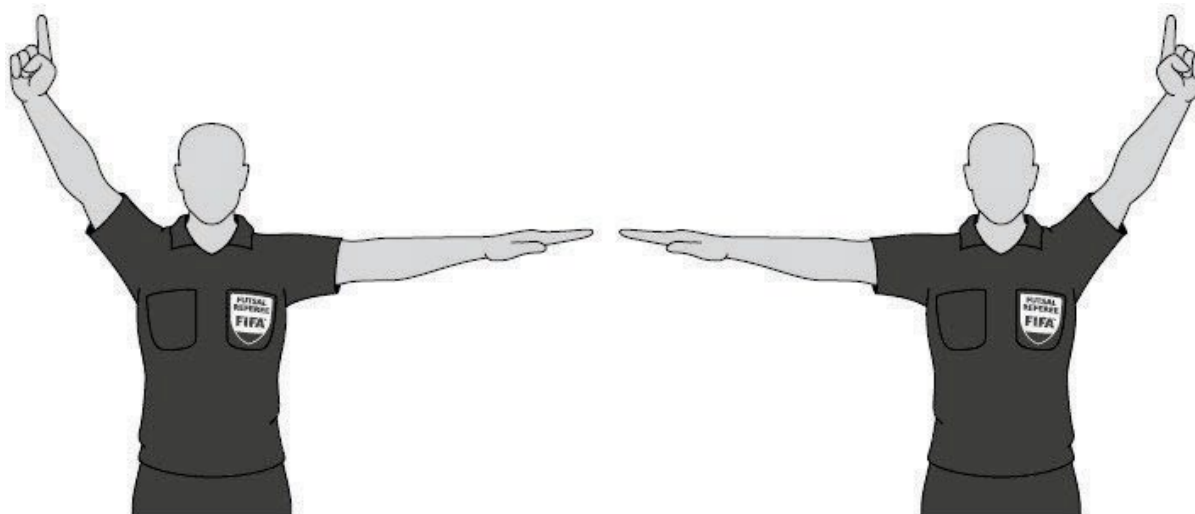


Espulsione (cartellino rosso)

Falli cumulativi: segnali che devono essere mostrati al cronometrista ed al terzo arbitro dopo che è stato applicato il vantaggio ed il pallone non è più in gioco



Cumulo del fallo dopo che il vantaggio è stato applicato (1 e 2)



Cumulo del fallo dopo che il vantaggio è stato applicato (3 e 4)



Numero del giocatore - 1



Numero del giocatore - 2



Numero del giocatore - 3



Numero del giocatore - 4



Numero del giocatore - 5



Numero del giocatore - 6



Numero del giocatore - 7



Numero del giocatore - 8



Numero del giocatore - 9



Numero del giocatore - 10



Numero del giocatore - 11



Numero del giocatore - 12



Numero del giocatore - 13



Numero del giocatore - 14



Numero del giocatore - 15



Numero del giocatore - 30 (primo movimento)



(secondo movimento)



Numero del giocatore - 52 (primo movimento)



(secondo movimento)



Numero del giocatore - 96 (primo movimento)



(secondo movimento)



Numero del giocatore - 84 (primo movimento)



(secondo movimento)



Numero del giocatore - 90 (primo movimento)



(secondo movimento)



Numero del giocatore - 96 (primo movimento)



(secondo movimento)



**Numero del giocatore
che ha realizzato l'autorete
(Fase I)**



Autorete

(Fase II)

2. Segnali a cura di entrambi gli arbitri per la ripresa del gioco



Calcio di punizione indiretto

(lo stesso segnale può essere effettuato da un solo arbitro quando il calcio di punizione viene assegnato)

3. Segnali degli assistenti arbitrali



Time-out.

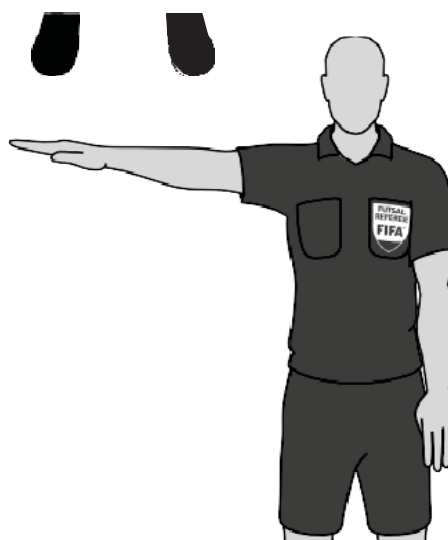


Quinto fallo cumulativo

Il terzo arbitro e l'assistente arbitrale di riserva segna dopo la segnatura di una rete quando sta controllando la linea di porta della squadra attaccante



(Fase I)



(Fase II)

POSIZIONAMENTO

1. Posizionamento con il pallone in gioco

Raccomandazioni:

- L'azione di gioco deve svolgersi tra l'arbitro e il secondo arbitro
- Gli arbitri devono spostarsi utilizzando un sistema diagonale
- Stare fuori e paralleli al rettangolo di gioco renderà più facile mantenere l'altro arbitro e l'azione di gioco all'interno dei rispettivi campi visivi
- L'arbitro più vicino all'azione ("l'area di azione", vale a dire dove il pallone si trova in quel dato momento), deve essere nel campo visivo dell'altro arbitro, e quest'ultimo deve concentrarsi nel controllo dell'"area di influenza" (dove il pallone in quel momento non si trova, ma dove è probabile che avvenga un'infrazione o un fallo).
- Uno degli arbitri deve essere sufficientemente vicino all'azione di gioco per controllarla senza interferire con essa
- Gli arbitri entrano nel rettangolo di gioco solo per ottenere una migliore visuale del gioco
- "Ciò che va visto" non sempre si svolge vicino al pallone. Gli arbitri devono anche prestare attenzione a:
 - l'aggressività tra giocatori che si trovano lontano dal pallone
 - possibili infrazioni nell'area di rigore verso la quale si sta sviluppando l'azione di gioco
 - infrazioni che avvengono dopo che il pallone è stato calciato
 - lo sviluppo dell'azione

2. Posizionamento generale durante la gara

È consigliato che uno degli arbitri si posizioni in linea, o dietro, al penultimo difendente oppure al pallone se questo è più vicino alla linea di porta rispetto al penultimo difendente.

Gli arbitri devono essere sempre rivolti verso il rettangolo di gioco. Uno degli arbitri deve sempre controllare "l'area di azione", mentre l'altro deve controllare "l'area di influenza".

3. Rimessa dal fondo

Uno degli arbitri deve posizionarsi in linea con il portiere e controllare che il portiere non tocchi il pallone una seconda volta, dopo averlo rimesso in gioco, con le mani o le braccia fuori dall'area di rigore; nel frattempo deve procedere anche al conteggio dei secondi durante i quali il portiere è in possesso del pallone.

La stessa posizione dovrà essere adottata da uno degli arbitri per una rimessa dal fondo. Il conteggio dei quattro secondi inizierà nel momento in cui il portiere si trova all'interno della propria area di rigore. Un portiere che si trovi all'esterno della

propria area di rigore può essere ammonito per aver ritardato la ripresa del gioco. Una volta che il portiere ha rinvio il pallone, gli arbitri dovranno posizionarsi in maniera da poter controllare il gioco.

4. Situazioni di “rete-non rete”

Se una rete è segnata senza che vi siano dubbi in merito alla decisione, l'arbitro e il secondo arbitro entreranno in contatto visivo e l'arbitro più vicino al tavolo del cronometrista dovrà avvicinarsi a quest'ultimo e al terzo arbitro ai quali comunicherà, tramite il segnale previsto, il numero del giocatore che ha segnato la rete.

Se una rete è stata segnata, ma il pallone sembra essere ancora in gioco, l'arbitro più vicino emetterà un fischio per attirare l'attenzione dell'altro arbitro e a quel punto il più vicino al tavolo del cronometrista dovrà avvicinarsi a quest'ultimo e al terzo arbitro, ai quali comunicherà tramite il segnale previsto il numero del giocatore che ha segnato la rete.

Se una squadra sta giocando con il “portiere di movimento”, il terzo arbitro assisterà i colleghi sul rettangolo di gioco posizionandosi sulla linea di porta della squadra che sta giocando col “portiere di movimento”, di modo di avere migliore visione sulle situazioni di “rete / non rete”.

5. Posizionamento con pallone non in gioco

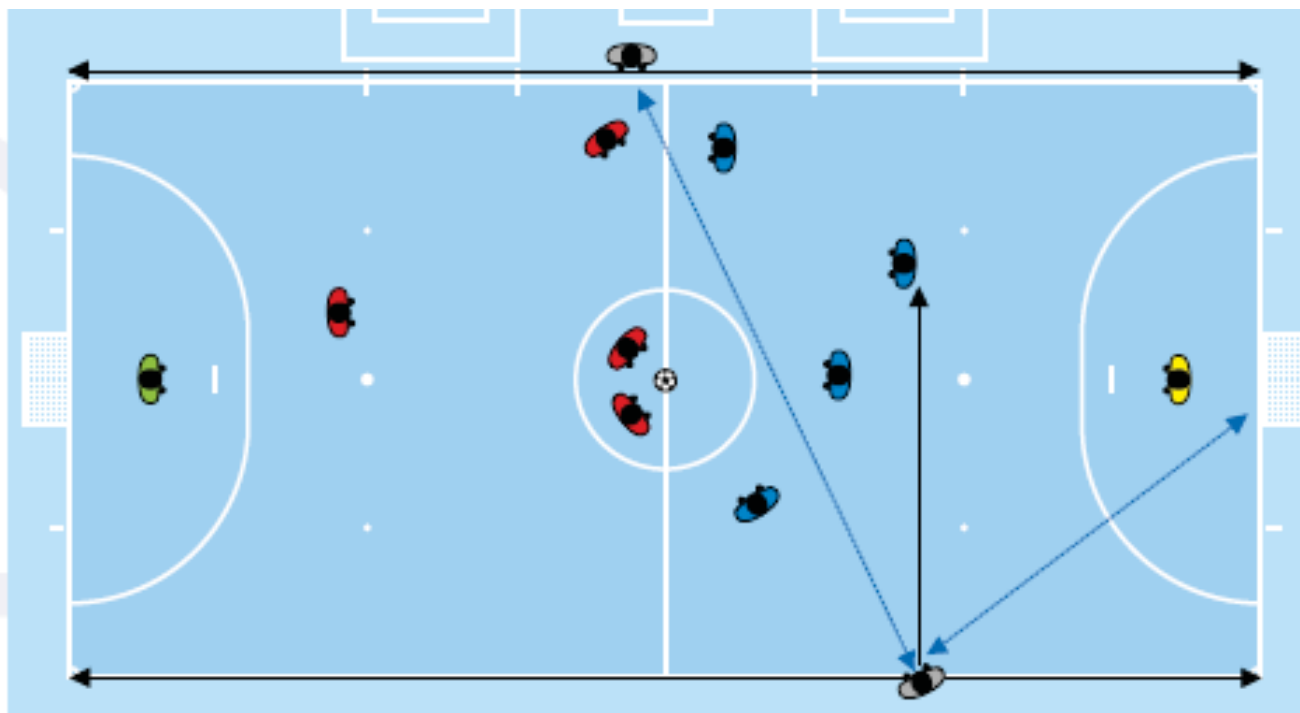
La migliore posizione è quella dalla quale l'arbitro può prendere la decisione giusta, ed in cui avere una visione ottimale del gioco e dei giocatori. Tutte le raccomandazioni circa il posizionamento sono basate su probabilità e devono essere adeguate all'occorrenza in funzione delle informazioni specifiche sulle squadre, sui giocatori e sui fatti accaduti fino a quel momento durante la gara.

6. Posizionamento in situazioni specifiche

1. Posizionamento sul calcio d'inizio

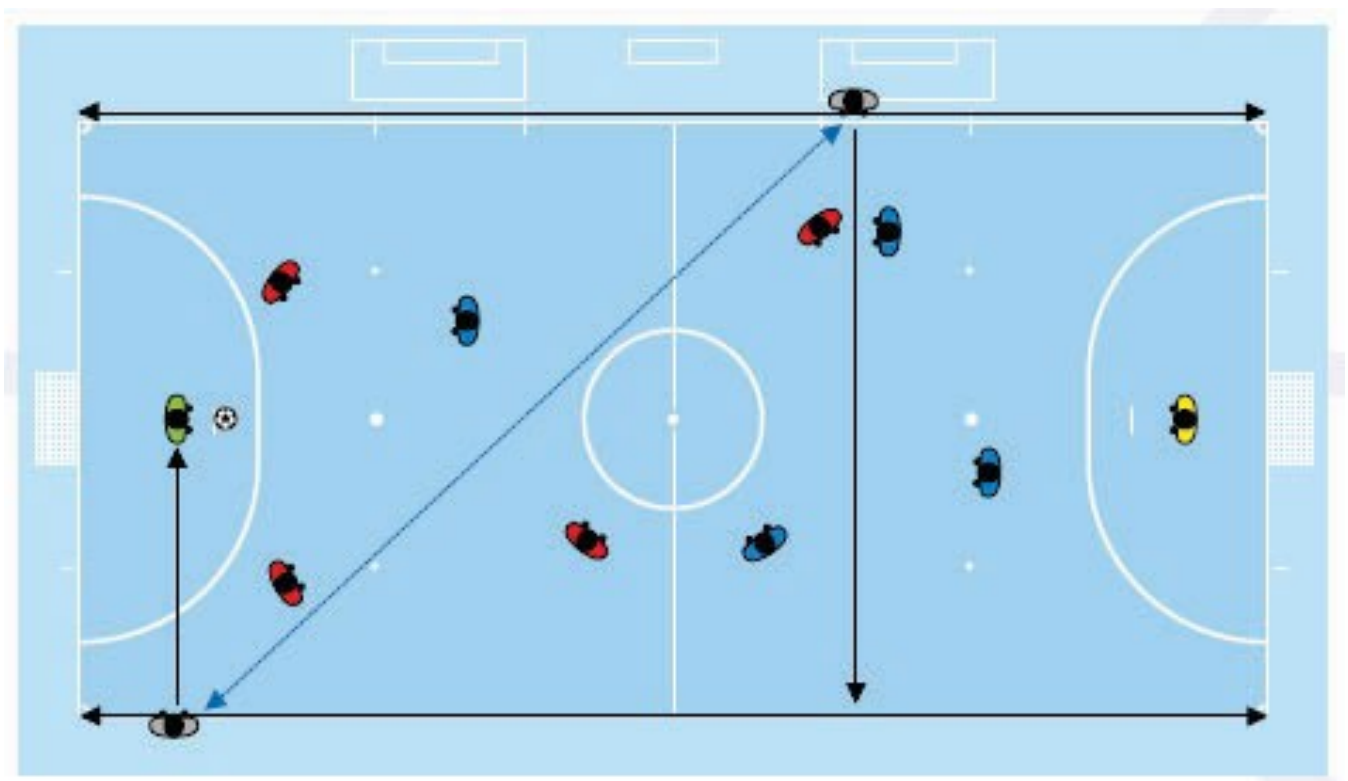
Ad ogni calcio d'inizio, l'arbitro deve posizionarsi sulla linea laterale lungo la quale si trova la zona delle sostituzioni, un metro avanti rispetto alla linea mediana nella "metà campo" della squadra che effettua il calcio d'inizio, per controllare che lo stesso sia eseguito correttamente.

Il secondo arbitro deve posizionarsi sull'altra linea laterale, in linea con il penultimo



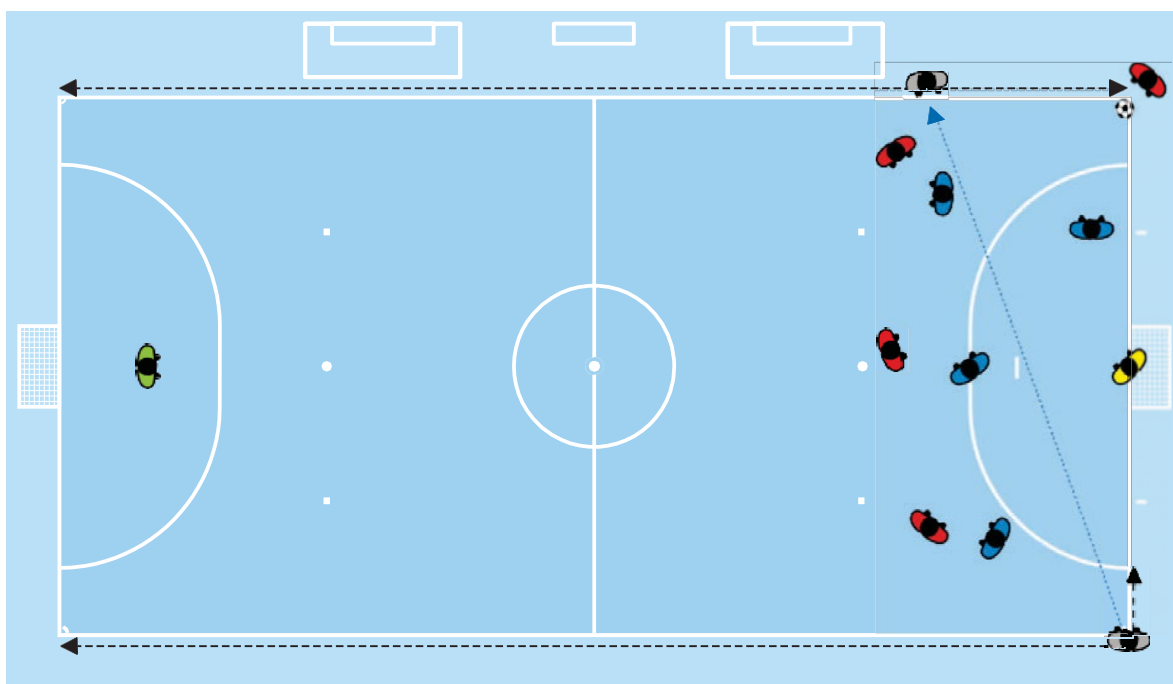
2. Posizionamento su rimessa dal fondo

1. Uno degli arbitri deve controllare prima di tutto se il pallone è all'interno dell'area di rigore. Se il pallone non si trova all'interno dell'area di rigore, gli arbitri possono iniziare il conteggio dei quattro secondi se ritengono che il portiere sia pronto per eseguire la rimessa dal fondo o ritardi nel raccogliere con le mani il pallone per ragioni tattiche
2. Quando il pallone è all'interno dell'area di rigore, uno degli arbitri deve posizionarsi in linea con il portiere per controllare che il pallone sia in gioco e gli avversari siano al di fuori della stessa. Gli arbitri allora iniziano il conteggio dei quattro secondi, a meno che non lo abbiano cominciato secondo quanto previsto dal punto precedente.
3. Infine, l'arbitro che ha controllato la rimessa dal fondo si posizionerà in maniera da poter controllare il gioco, che rimane, in ogni caso, la priorità.

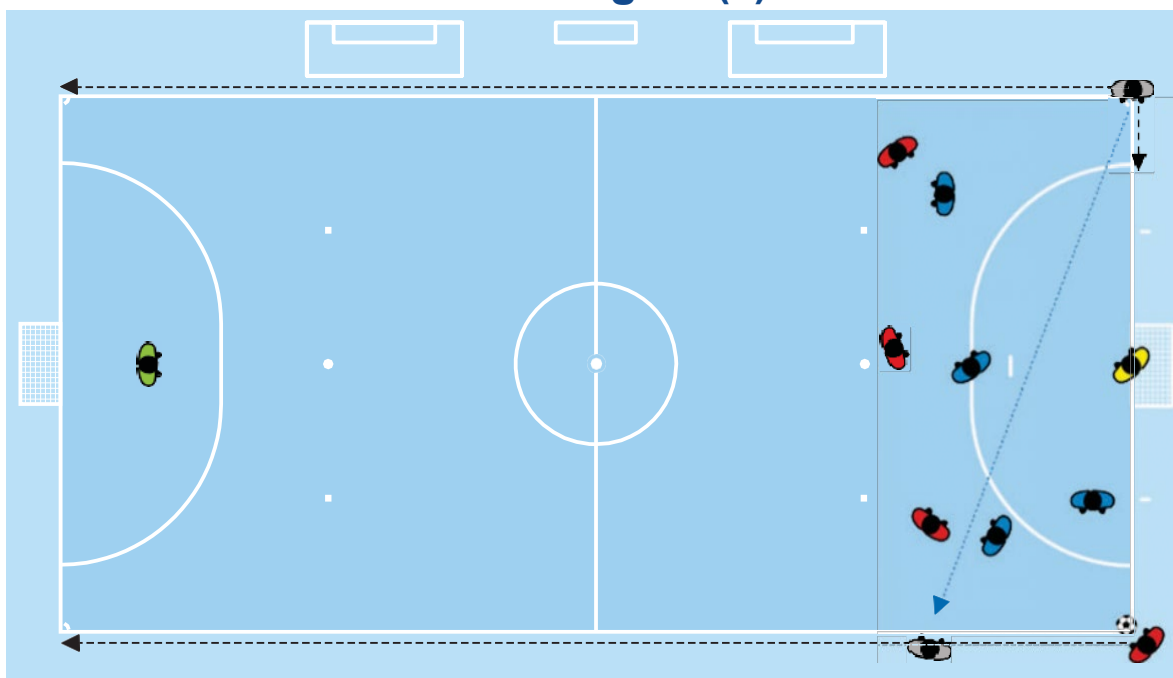


3. Posizionamento su calcio d'angolo (1)

Durante l'esecuzione di un calcio d'angolo, l'arbitro più vicino al punto di battuta si posizionerà sulla linea laterale a una distanza di circa 5 m dall'arco d'angolo dove viene eseguito il calcio d'angolo stesso. Da questa posizione deve controllare che il pallone sia posto correttamente nell'arco d'angolo e che i difendenti siano ad almeno 5 m. L'arbitro più lontano dal punto di battuta si posiziona dietro l'arco d'angolo opposto, allineato con la linea di porta. Da questa posizione osserva il pallone e il comportamento dei giocatori.



4. Posizionamento su calcio d'angolo (2)



5. Posizionamento su calcio di punizione (1)

Durante l'esecuzione di un calcio di punizione, l'arbitro più vicino si dispone in linea con il punto di battuta e controlla che il pallone sia posizionato correttamente; inoltre, verifica che i giocatori rispettino la distanza. L'arbitro più lontano dal punto di battuta si posiziona in linea con il penultimo difendente o con la linea di porta che è, in ogni caso, un elemento prioritario da controllare. Entrambi gli arbitri dovranno essere pronti a seguire la traiettoria del pallone correndo lungo la linea laterale in direzione dell'arco d'angolo nel caso ci fosse un tiro diretto in porta e non si trovassero allineati con la linea di porta



6. Posizionamento su calcio di punizione (2)



7. Posizionamento su calcio di punizione (3)

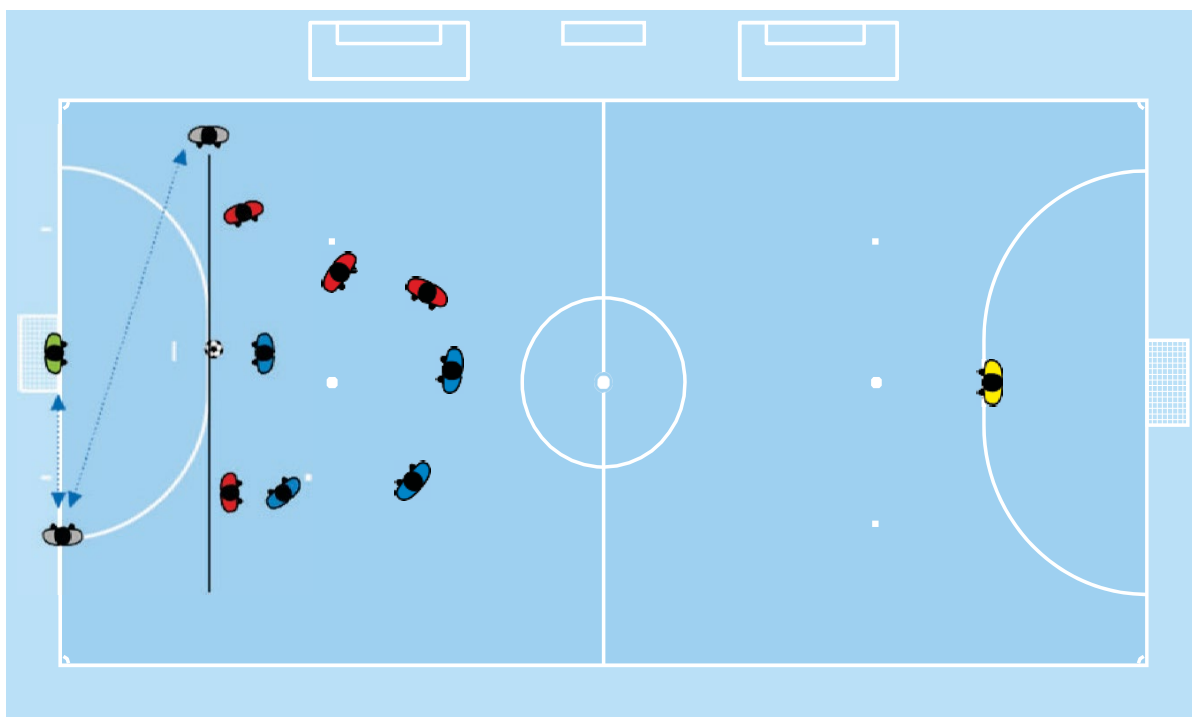


8. Posizionamento su calcio di punizione (4)



9. Posizionamento sul calcio di rigore

Uno degli arbitri si dispone in linea con il punto del calcio di rigore ad una distanza di circa 5 m e controlla che il pallone sia posizionato correttamente, identifica colui che esegue il tiro e verifica che gli altri giocatori rispettino la distanza durante l'esecuzione del calcio di rigore. Non dà il segnale per eseguire il tiro se prima non ha verificato, assistito dall'altro arbitro se necessario, che la posizione di tutti i giocatori sia corretta. L'altro arbitro deve essere posizionato nel punto d'intersezione tra la linea di porta e la linea dell'area di rigore, e controlla se il pallone entra in rete. Se il portiere difendente commette una infrazione rilevante come previsto dalla Regola 14 prima e non viene segnata la rete, l'arbitro emetterà un fischio e ordinerà la ripetizione del calcio di rigore.



10. Posizionamento sul tiro libero (10m)

Uno degli arbitri si posizionerà in linea con il punto dei 10 mt., identificherà chi dovrà calciare e controllerà i giocatori per un'eventuale invasione, mentre il tiro libero verrà eseguito. Questo arbitro non ordinerà l'esecuzione del tiro fino a quando non verificherà che le posizioni dei giocatori e del pallone saranno corrette, e potrà essere assistito dall'altro arbitro, se necessario.

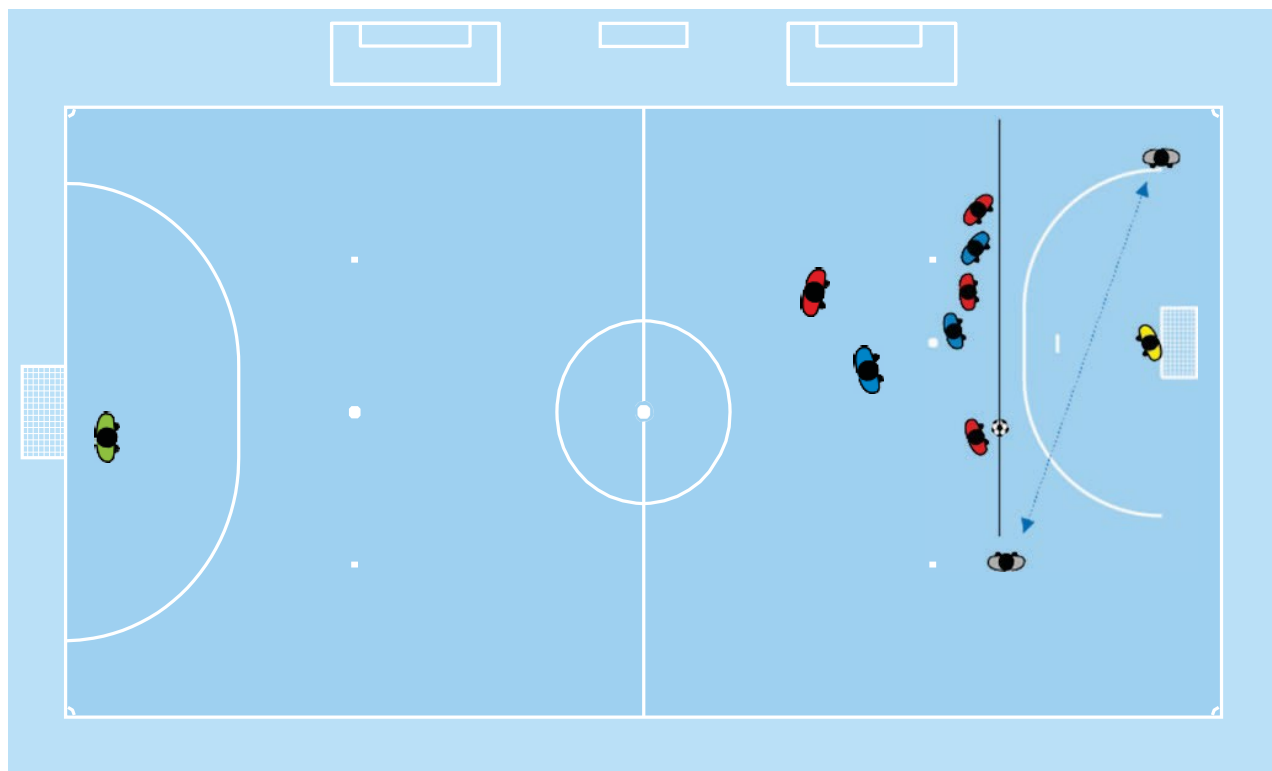
L'altro arbitro dovrà essere posizionato nel punto di intersezione tra la linea di porta e l'area di rigore e verificherà se il pallone sarà entrato in porta. Se il portiere commetterà un'infrazione rilevante, come previsto dalla Regola 13 e una rete non verrà realizzata, l'arbitro dovrà emettere un fischio per ordinare la ripetizione del tiro libero.

Il terzo arbitro prenderà posizione in linea con il segno che si trova all'interno dell'area di rigore, che indica la distanza minima di 5 mt. dal punto del tiro libero, che dovrà essere rispettato dal portiere come previsto dalla Regola 1.

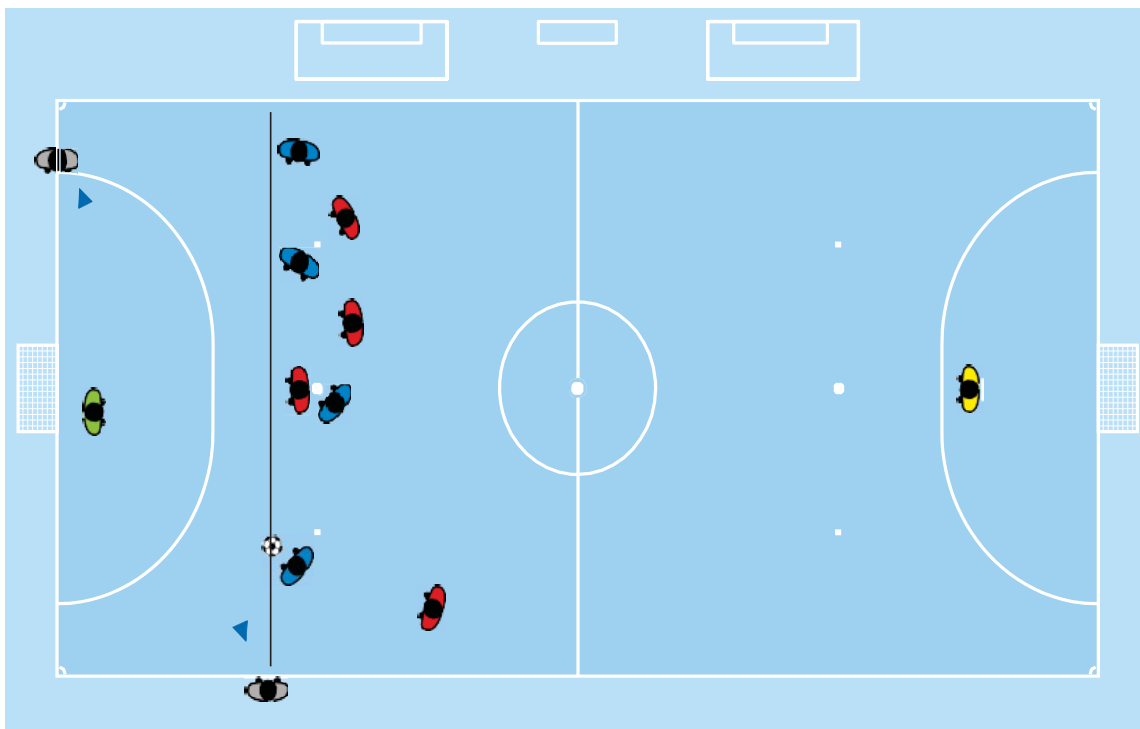


11. Posizionamento sul tiro libero eseguito oltre il punto del tiro libero (1)

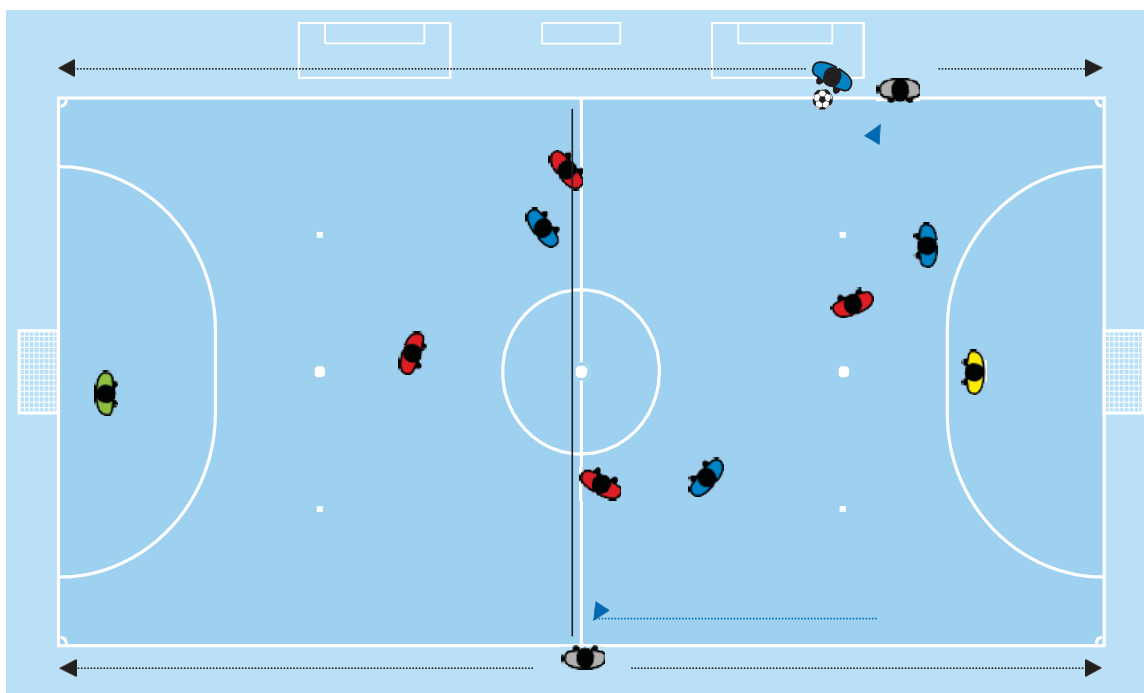
Uno degli arbitri si dispone in linea con il pallone, controlla che il pallone sia posizionato correttamente, identifica colui che esegue il tiro e verifica che gli altri giocatori rispettino la distanza durante l'esecuzione del tiro. Non dà il segnale per eseguire il tiro se prima non ha verificato, assistito dall'altro arbitro (ove necessario), che la posizione di tutti i giocatori sia corretta. L'altro arbitro deve essere posizionato nel punto d'intersezione tra la linea di porta e la linea dell'area di rigore, e verifica se il pallone entra in porta. Se il portiere difendente commette una infrazione rilevante come previsto dalla Regola 13 prima che il tiro libero venga eseguito e non viene segnata la rete, l'arbitro emetterà un fischio e ordinerà la ripetizione del tiro libero.



12. Posizionamento sul tiro libero eseguito oltre il punto del tiro libero (2)



13. Posizionamento sulle rimesse dalla linea laterale (1)



14. Posizionamento sulle rimesse dalla linea laterale (2)



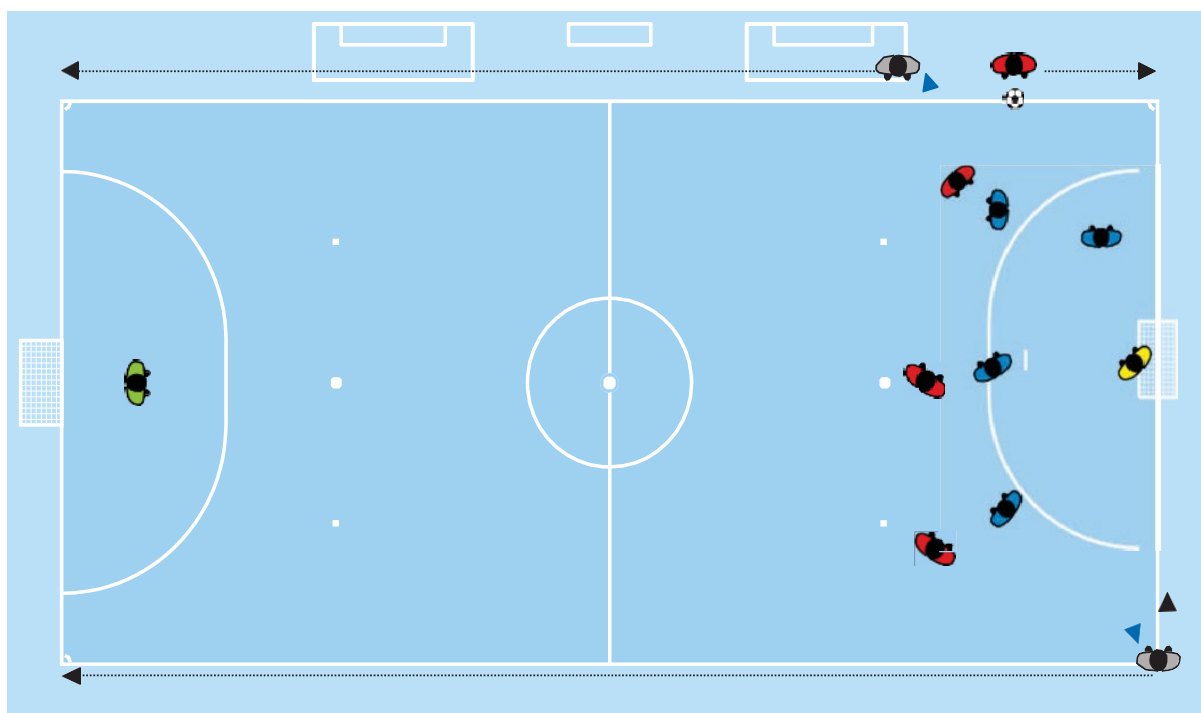
15. Posizionamento sulle rimesse dalla linea laterale (3)



16. Posizionamento sulle rimesse dalla linea laterale (4)



17. Posizionamento sulle rimesse dalla linea laterale (5) Durante una rimessa dalla linea laterale vicina all'arco d'angolo in favore della squadra attaccante, l'arbitro più vicino al punto di esecuzione della rimessa rimane a una distanza di circa 5 m. Da questa posizione controlla che la rimessa sia eseguita correttamente e che i giocatori difendenti indietreggino a 5 m dalla linea laterale. L'arbitro più lontano dal punto di esecuzione della rimessa si posiziona dietro l'arco d'angolo all'altezza della linea di porta. Da questa posizione osserva il pallone e il comportamento dei giocatori.



18 a. Posizionamento sui tiri di rigore (senza Assistente arbitrale di riserva)

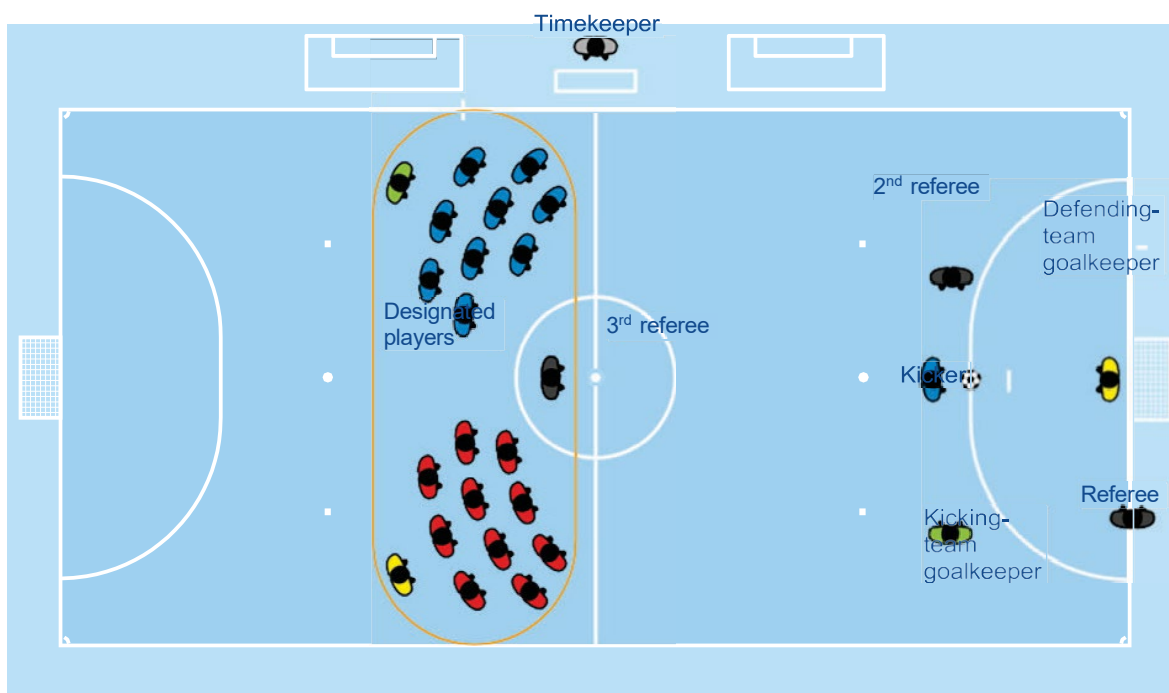
Prendendo posizione sulla linea di porta a circa 2 m dalla stessa, l'arbitro ha compito principale è verificare se il pallone oltrepassa la linea e se il portiere rispetta quanto previsto dalla regola 14.

Se il pallone ha oltrepassato chiaramente la linea di porta, l'arbitro deve entrare in contatto visivo con il secondo arbitro per verificare che non sia stata commessa alcuna infrazione.

Il secondo arbitro deve posizionarsi in linea con il punto del calcio di rigore, ad una distanza di circa 3 m, per controllare che il pallone e il portiere compagno del giocatore che esegue il tiro siano posizionati correttamente. Il secondo arbitro fischia per far eseguire il tiro di rigore

Il terzo arbitro deve posizionarsi nel cerchio di centrocampo per controllare i restanti giocatori delle due squadre

Il cronometrista prende posizione al tavolo del cronometrista e controlla che i giocatori esclusi dall'esecuzione dei tiri di rigore, e i dirigenti delle due squadre, si comportino in modo corretto, come azzerare il tabellone sullo 0 – 0 e registrare l'esito dei tiri sul segnapunti.



Tutti gli ufficiali di gara registrano i tiri di rigore eseguiti e i numeri dei giocatori che li hanno eseguiti

18 b. Posizionamento sui tiri di rigore (con Assistente arbitrale di riserva)

Se è prevista la presenza di un Assistente arbitrale, le posizioni da tenere da parte degli ufficiali di gara saranno le seguenti:

L'arbitro deve posizionarsi sulla linea di porta a circa 2 metri dalla stessa. Il suo compito principale è di verificare se il pallone oltrepassa la linea e se il comportamento del portiere è in linea con quanto previsto dalla regola 14

Se il pallone ha oltrepassato chiaramente la linea di porta, l'arbitro deve entrare in contatto visivo con il secondo arbitro ed il terzo arbitro per verificare che non sia stata commessa alcuna infrazione.

Il secondo arbitro deve posizionarsi in linea con il punto del calcio di rigore, ad una distanza di circa 3 m, per controllare che il pallone e il portiere compagno del giocatore che esegue il tiro siano posizionati correttamente. Il secondo arbitro fischia per far eseguire il tiro di rigore

Il terzo arbitro deve posizionarsi sulla linea di porta a circa 2 m dalla stessa, dalla parte opposta rispetto all'arbitro. Il suo compito principale è di verificare se il pallone oltrepassa la linea ed assistere, se necessario, l'arbitro.

L'assistente arbitrale di riserva deve posizionarsi nel cerchio di centrocampo per controllare i restanti giocatori delle due squadre

Il cronometrista prende posizione al tavolo del cronometrista e

- controlla che i giocatori esclusi dall'esecuzione dei tiri di rigore, e i dirigenti delle due squadre, si comportino in modo corretto;
- resetta il tabellone sullo 0 – 0 e registra l'esito dei tiri di rigore sul tabellone stesso.



Tutti gli ufficiali di gara registrano i tiri di rigore eseguiti e i numeri dei giocatori che li hanno eseguiti.

19. Posizionamento – cambio di fascia fra gli arbitri sul rettangolo di gioco

Gli arbitri possono cambiare fascia del rettangolo di gioco se ritengono che ciò possa avere effetti positivi sulla gara. Comunque, devono tenere a mente quanto segue:

- Non possono cambiare fascia col pallone in gioco.
- In linea di principio, devono cambiare fascia solamente quando l'arbitro dalla parte delle panchine adotta un provvedimento disciplinare o prende ogni altra decisione cruciale che può condurre a dissenso e proteste da parte di una o ambedue le squadre
- L'arbitro che notifica i provvedimenti normalmente decide se cambiare o no lato del rettangolo di gioco
- L'arbitro che si trova dalla parte delle panchine dopo il cambio di fascia è colui che fischia per far ripartire il gioco
- Gli arbitri possono ritornare alle loro "normali" fasce di competenza se la gara lo permette

Esempio



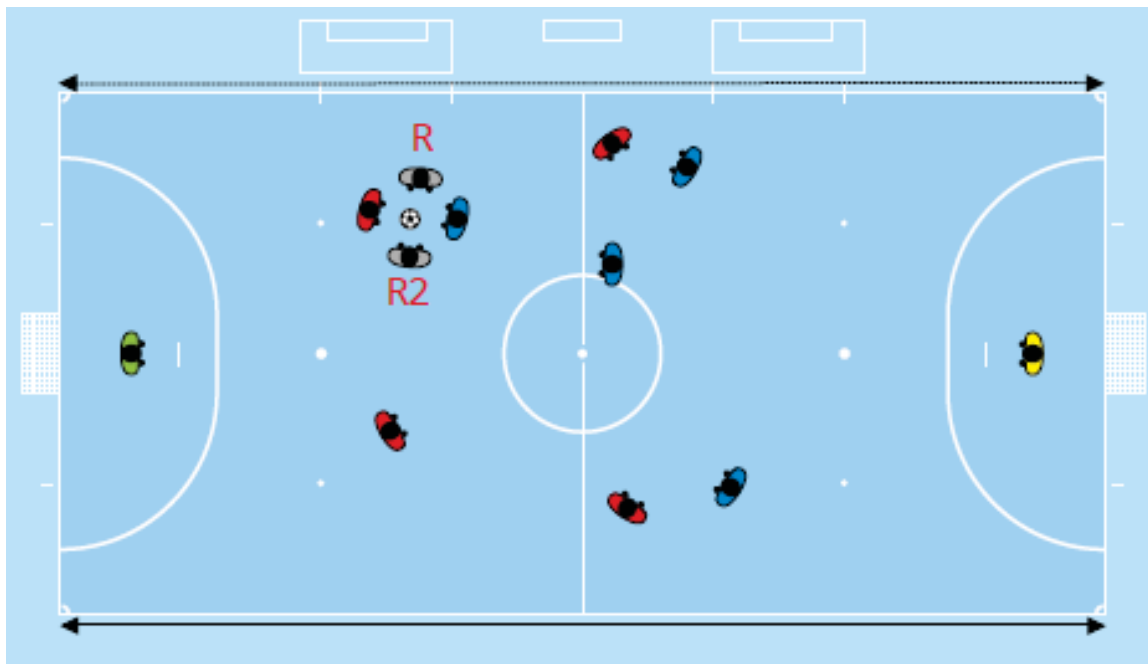
R2

- 1) L'arbitro vicino alle panchine fischia un fallo



R2

- 2) L'arbitro che ha emesso il fischio si reca nel punto in cui il fallo è stato commesso, e notifica il provvedimento di ammonizione e/o espulsione



- 3) L'altro arbitro si avvicina al punto in cui è stato commesso il fallo per assistere nel controllare la situazione (giocatori e pallone)



- 4) L'arbitro che ha notificato il provvedimento disciplinare (cartellino giallo o rosso), si dirige verso il tavolo del cronometrista per comunicare agli altri ufficiali di gara il numero del giocatore sanzionato. La segnalazione deve essere fatta dalla linea mediana, a circa 5 m dal tavolo del cronometrista

----- R2



R



5) Gli arbitri riprendono il gioco dopo aver cambiato fascia. Il gioco riprende con un fischio emesso dall'arbitro che si trova dal lato delle panchine

20. Posizionamento – terzo arbitro (o Assistente arbitrale di riserva) quando una o entrambe le squadre giocano col “portiere di movimento”

Quando una squadra gioca col “portiere movimento”, il terzo arbitro, o l’assistente arbitrale di riserva, controlla la linea di porta di tale squadra mentre sta attaccando. Se viene segnata una rete nella porta della squadra attaccante, il terzo arbitro (o l’assistente arbitrale di riserva), ne informa gli altri ufficiali di gara utilizzando l’apposito segnale.

R3 or RAR

R

Se entrambe le squadre giocano col “portiere di movimento”, e sono presenti sia il terzo arbitro che l’assistente arbitrale di riserva, il terzo arbitro controllerà la linea di porta di una squadra e l’assistente arbitrale controllerà l’altra linea di porta.

INTERPRETAZIONE E RACCOMANDAZIONI

REGOLA 3 – I Giocatori

Se un giocatore 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 giocatore 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 giocatore dovrà essere espulso direttamente.

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

Giocatori di riserva

Se un giocatore 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;
- il giocatore 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 giocatore 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 (vedi Regola 13);

- se la squadra del giocatore di riserva commette una infrazione punibile con un calcio di punizione indiretto, diretto o calcio di rigore, devono sanzionare la squadra del giocatore 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 giocatore di riserva. Se necessario, essi adotteranno i provvedimenti disciplinari adeguati all'infrazione commessa;
- Se all'inizio della gara un giocatore 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 giocatore di riserva di proseguire la gara;
 - non viene adottata alcuna sanzione disciplinare nei confronti del giocatore di riserva;
 - gli arbitri riporteranno l'accaduto alle autorità competenti nel proprio rapporto di gara;
- Se un giocatore di riserva commette un'infrazione punibile con l'espulsione prima di entrare sul rettangolo di gioco, il numero dei giocatori della propria squadra non sarà ridotto e un altro giocatore di riserva o il giocatore che stava per essere sostituito potrà partecipare al gioco.

Autorizzazione ad uscire dal rettangolo di gioco

In aggiunta alle normali sostituzioni, un giocatore 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 giocatore dovrà essere ammonito per essere uscito dal rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri;
- a causa di un infortunio, un giocatore 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 giocatore 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 giocatore 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 giocatore 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 giocatore dovrà essere ammonito per essere uscito deliberatamente dal rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri.

Numero minimo di giocatori

Sebbene si consideri che una gara non possa avere inizio qualora una squadra abbia meno di tre giocatori, il numero minimo di giocatori richiesto per la disputa di una gara, inclusi i giocatori titolari e i giocatori di riserva, rimane a discrezione delle Federazioni Nazionali.

Una gara non potrà essere proseguita se una squadra si trova ad avere meno di tre giocatori. Se una squadra ha meno di tre giocatori, poiché uno o più giocatori sono deliberatamente usciti dal rettangolo di gioco, gli arbitri non sono obbligati ad interrompere immediatamente il gioco e potranno applicare il vantaggio. In simili casi, gli arbitri non riprendono la gara dopo l'interruzione di gioco, se una squadra non ha il numero minimo di tre giocatori.

Dissetarsi

Gli arbitri devono permettere ai giocatori di dissetarsi durante i time-out o durante un'interruzione di gioco, ma solo all'esterno del rettangolo di gioco, per evitare che esso si bagni. Non è ammesso lanciare all'interno del rettangolo di gioco borse contenenti liquidi o qualsiasi altro tipo di contenitore di liquidi.

Giocatori espulsi

- Se un giocatore commette una infrazione punibile con una seconda ammonizione, ma viene applicato il vantaggio a seguito del quale viene segnata una rete, il giocatore colpevole sarà sanzionato con la seconda ammonizione e quindi espulso prima della ripresa di gioco, ma il numero di giocatori sul rettangolo di gioco non dovrà essere ridotto poiché l'infrazione è stata commessa prima della segnatura della rete; un giocatore di riserva sostituirà il giocatore espulso.

- Se, durante l'intervallo o prima dell'inizio di uno dei tempi supplementari, un giocatore commette un'infrazione passibile di espulsione, la sua squadra comincerà il secondo periodo di gioco o il tempo supplementare con un giocatore in meno sul rettangolo di gioco.

REGOLA 5 – Gli arbitri Poteri e doveri

Il Calcio a Cinque è uno sport competitivo e gli arbitri devono comprendere che il contatto fisico tra i giocatori è normale e fa parte del gioco. Tuttavia, se i giocatori non rispettano le Regole del Gioco del Calcio a Cinque e i principi del fair-play, gli arbitri devono prendere le misure appropriate per assicurare che siano rispettati.

Gli arbitri hanno il potere di ammonire o espellere i giocatori o i dirigenti durante l'intervallo di metà gara e dopo che la stessa è finita, così come durante i tempi supplementari ed i tiri di rigore.

Vantaggio

Gli arbitri possono accordare il vantaggio ogni volta che viene commessa un'infrazione o un fallo e se le Regole del Gioco del Calcio a Cinque non vietino esplicitamente l'applicazione del vantaggio. Ad esempio, se il portiere decide di eseguire rapidamente una rimessa dal fondo e vi sono giocatori attaccanti all'interno dell'area di rigore, è possibile accordare il vantaggio; invece non è possibile quando una rimessa dalla linea laterale viene eseguita in modo scorretto.

Il vantaggio non si può applicare per un'infrazione alla regola dei quattro secondi, a meno che l'infrazione sia stata commessa dal portiere, nel controllo del pallone, quando è già in gioco nella sua metà del rettangolo di gioco, e ne perde immediatamente il possesso. Negli altri casi relativi alla presente regola (come calci di punizione, rimesse dalla linea laterale, rimesse dal fondo e calci d'angolo), gli arbitri non possono applicare il vantaggio.

Gli arbitri devono considerare le seguenti circostanze nel decidere se applicare il vantaggio o interrompere il gioco:

- la gravità dell'infrazione: se l'infrazione è passibile di espulsione, gli arbitri devono interrompere il gioco ed espellere il giocatore a meno che non si delinei un'evidente opportunità di segnare una rete;
- il punto in cui viene commessa l'infrazione: quanto più questa è commessa vicino alla porta avversaria, tanto più efficace può essere il vantaggio;
- le possibilità di sviluppo di un attacco immediato e promettente verso la porta avversaria;
- l'infrazione commessa non deve essere il sesto o successivo fallo cumulativo, a

meno che non si delinei un'evidente opportunità di segnare una rete;

- il livello agonistico della gara.

La decisione di punire l'infrazione originaria deve essere presa entro pochi secondi, ma non è possibile tornare indietro se il segnale corrispondente non è stato dato precedentemente o è stata consentita una nuova azione di gioco.

Se l'infrazione è passibile di ammonizione, il cartellino dovrà essere mostrato alla prima interruzione del gioco. Tuttavia, se non c'è un chiaro vantaggio, si raccomanda agli arbitri di interrompere immediatamente il gioco ed ammonire il giocatore. Se l'ammonizione non è notificata alla prima interruzione, non potrà essere notificata in seguito.

Se l'infrazione riguardava il negare alla squadra avversaria una chiara ed evidente occasione di segnare una rete, il giocatore dovrà essere ammonito per comportamento antisportivo. Se l'infrazione riguardava l'interferenza con una promettente azione d'attacco, o l'interruzione della stessa, il giocatore non dovrà essere ammonito (cfr. Regola 12 – Vantaggio). Tuttavia:

- Se l'infrazione era di tipo imprudente o una trattenuta, il giocatore colpevole dovrà essere ammonito.
- Se l'infrazione era compiuta con l'uso di vigoria sproporzionata, il giocatore dovrà essere espulso.

Se un'infrazione richiede che il gioco venga ripreso con un calcio di punizione indiretto, gli arbitri devono applicare il vantaggio per permettere che il gioco prosegua, a meno che ciò non porti a una possibile ritorsione e non danneggi la squadra contro la quale è stata commessa l'infrazione.

Infrazioni contemporanee

Qualora più infrazioni si verifichino contemporaneamente, gli arbitri puniranno l'infrazione più grave, in termini di provvedimento disciplinare, ripresa del gioco, gravità fisica e impatto tattico.

Se le infrazioni commesse sono punibili con un calcio di punizione diretto, gli arbitri devono far annotare i relativi falli cumulativi.

Interferenza esterna

Se uno spettatore emette un fischio e gli arbitri considerano che tale fischio abbia interferito col gioco (ad esempio, inducendo un giocatore a raccogliere il pallone con le mani nella presunzione che il gioco sia stato interrotto), dovranno interrompere il gioco e riprenderlo con una loro rimessa dal punto cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di rigore della squadra difendente, e l'ultima squadra a toccare il

pallone è stata quella attaccante (vedi Regola 8).

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.

Ripresa di gioco

Gli arbitri devono garantire che le riprese di gioco avvengano rapidamente e non consentire che tali riprese (rimessa laterale, rimessa dal fondo, calcio d'angolo o calci di punizione) siano ritardate per motivi tattici. Laddove siano effettuate nella corretta maniera, gli arbitri inizieranno il conteggio dei quattro secondi e non sarà necessario l'uso del fischietto. Se gli arbitri capiscono che la ripresa sia ritardata per motivi tattici, dovranno emettere un fischio e poi iniziare il conteggio dei quattro secondi, indipendentemente dal fatto che il giocatore che effettua la ripresa sia pronto o meno. Nei casi in cui il conteggio dei quattro secondi non si effettua (calci d'inizio o calci di rigore), i giocatori che ritardano la ripresa dovranno essere ammoniti.

Le persone che gestiscono i palloni sono autorizzate a disporsi attorno al rettangolo di gioco per facilitare le riprese e lo sviluppo del gioco.

Uso del fischietto

L'uso del fischietto è necessario per:

- calci d'inizio:
 - per dare inizio al gioco (1°, 2° tempo e 1°, 2° tempo supplementare, se previsti);
 - per la ripresa di gioco dopo una rete;
- interrompere il gioco:
 - per assegnare un calcio di punizione o un calcio di rigore;
 - per sospendere temporaneamente o definitivamente una gara, o per confermare il segnale acustico del cronometrista alla fine di un periodo di gioco;
- riprendere il gioco per:
 - calci di punizione, quando è richiesto il rispetto della distanza prescritta;
 - tiri liberi;
 - calci di rigore;
- riprendere il gioco dopo che è stato interrotto per:
 - comminare una sanzione disciplinare a seguito di una scorrettezza;

- un infortunio occorso a uno o più giocatori.

L'uso del fischietto non è necessario per:

- interrompere il gioco per:
 - una rimessa dal fondo, un calcio d'angolo o una rimessa dalla linea laterale (ma è obbligatorio se la situazione è dubbia);
 - una rete (ma è obbligatorio se non è chiaro che il pallone sia entrato in porta);
- riprendere il gioco per:
 - un calcio di punizione, se la distanza dei 5 m non è stata richiesta o se la squadra avversaria di chi esegue il tiro non ha commesso sei falli cumulativi;
 - una rimessa dal fondo, un calcio d'angolo o una rimessa dalla linea laterale, se non è stata richiesta la distanza minima di 5 m;
- riprendere il gioco con una rimessa degli arbitri.

L'uso troppo frequente del fischietto ne diminuirà il suo impatto quando sarà necessario. Quando una squadra che esegue un calcio di punizione, una rimessa dalla linea laterale o un calcio d'angolo, richiede il rispetto della distanza (o il corretto posizionamento dei giocatori avversari per una rimessa dal fondo), gli arbitri informeranno chiaramente i giocatori che dovranno attendere il loro fischio per riprendere il gioco. Se, in questi casi, un giocatore riprende il gioco prima del fischio degli arbitri, dovrà essere ammonito per aver ritardato la ripresa di gioco.

Se, a gioco in svolgimento, uno degli arbitri emette per errore un fischio, gli arbitri dovranno interrompere il gioco, se a loro giudizio ciò ha interferito con il gioco. Se gli arbitri interrompono il gioco, dovranno riprenderlo con una propria rimessa nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco non sia stato interrotto all'interno dell'area di rigore della squadra difendente e l'ultima squadra a toccare il pallone è stata quella attaccante, (vedi Regola 8). Se il fischio non ha interferito con il gioco, gli arbitri indicheranno con dei chiari gesti che il gioco può proseguire.

Linguaggio del corpo

Il linguaggio del corpo è uno strumento che gli arbitri utilizzeranno per:

- aiutarsi a dirigere la gara;
- mostrare autorità e auto-controllo.

Il linguaggio del corpo non serve per:

- spiegare una decisione.

Infortuni

La sicurezza dei giocatori è di fondamentale importanza e gli arbitri dovranno facilitare il lavoro del personale medico, soprattutto nei casi di grave lesione e/o una valutazione di un eventuale trauma cranico. Ciò includerà il rispetto e assistenza con i protocolli di valutazione/trattamento concordati.

Tuttavia, come linea guida generale, la ripresa del gioco dovrebbe essere ritardata di circa 20-25 secondi dal momento in cui i giocatori erano pronti a riprendere il gioco, salvo in caso di lesioni gravi e/o un accertamento di un eventuale trauma cranico.

REGOLA 6 – Gli assistenti arbitrali Doveri e responsabilità

Il terzo arbitro e il cronometrista coadiuvano gli arbitri nella direzione della gara in conformità alle Regole del Gioco del Calcio a Cinque. Li assistono anche in altri aspetti riguardanti la disputa della gara su richiesta e secondo le direttive degli arbitri. Questo include, di solito, aspetti come:

- ispezionare il rettangolo di gioco, i palloni e l'equipaggiamento dei giocatori;
- verificare che siano state risolte problematiche riguardanti l'equipaggiamento o perdite di sangue;
- controllare la procedura delle sostituzioni;
- tenere nota del tempo, delle reti segnate, dei falli cumulativi e delle scorrettezze.

Posizionamento degli assistenti arbitrali e cooperazione con gli arbitri

1. Calcio d'inizio

Il terzo arbitro si colloca al tavolo del cronometrista e controlla che i giocatori di riserva, i dirigenti e le altre persone siano posizionati correttamente.

Il cronometrista si posiziona al tavolo del cronometrista e controlla che il calcio d'inizio sia eseguito correttamente.

2. Posizionamento generale durante la gara

Il terzo arbitro controlla che i giocatori di riserva, i dirigenti e le altre persone siano posizionati correttamente. Se necessario, per verificarlo si muoverà lungo la linea laterale ma senza entrare nel rettangolo di gioco.

Il cronometrista si posiziona al tavolo del cronometrista ed assicura che il cronometro venga fermato ed avviato in conformità con lo sviluppo del gioco.

3. Sostituzioni

Il terzo arbitro controlla che l'equipaggiamento del giocatore di riserva sia regolare e che la sostituzione sia eseguita correttamente. Se necessario, per verificarlo, si muoverà lungo la linea laterale, ma senza entrare nel rettangolo di gioco.

4. Tiri di rigore

Se non è designato un assistente arbitrale di riserva, il terzo arbitro deve posizionarsi nella metà del rettangolo di gioco in cui non viene eseguito il tiro di rigore, assieme agli altri giocatori aventi diritto ad eseguire i tiri di rigore. Da questa posizione osserva il comportamento dei giocatori e verifica che nessun giocatore effettui un secondo tiro prima che tutti gli aventi diritto ad eseguire i tiri non ne abbiano eseguito uno.

Se è designato un assistente arbitrale di riserva, le posizioni degli arbitri saranno le seguenti:

- L'arbitro deve posizionarsi sulla linea di porta a circa 2 m dalla stessa. Il suo compito principale è di verificare se il pallone oltrepassa la linea e se il portiere avanza dalla linea di porta.

Se il pallone ha oltrepassato chiaramente la linea di porta, l'arbitro deve entrare in contatto visivo con secondo e terzo arbitro per verificare che non sia stata commessa alcuna infrazione.

- Il secondo arbitro deve posizionarsi in linea con il punto del calcio di rigore, ad una distanza di circa 3 m, per controllare che il pallone e il portiere compagno del giocatore che esegue il tiro siano posizionati correttamente. Il secondo arbitro fischia per autorizzare l'esecuzione del tiro.

- Il terzo arbitro deve posizionarsi sulla linea di porta a circa 2 m dalla stessa, dalla parte opposta rispetto all'arbitro.

Il suo compito principale è di verificare se il pallone oltrepassa la linea di porta e assistere l'arbitro se necessario.

- L'assistente arbitrale di riserva deve posizionarsi nel cerchio di centrocampo per controllare tutti i giocatori aventi diritto ad eseguire i tiri di rigore.

- Il cronometrista deve essere posizionato al tavolo del cronometrista per:

- assicurare che ogni giocatore titolare e sostituto esclusi dall'esecuzione dei tiri di rigore, e i dirigenti delle due squadre, si comportino in modo corretto;
- reimpostare il tabellone sullo 0-0 e registrare l'esito dei tiri sul tabellone.

Tutti gli ufficiali di gara registrano i tiri di rigore eseguiti e i numeri dei giocatori che li hanno eseguiti.

Segnali degli assistenti arbitrali (obbligatori)

Gli assistenti arbitrali devono dare il segnale per il quinto fallo cumulativo commesso da ciascuna squadra e per una richiesta di time-out, indicando con il braccio la panchina della squadra che ha commesso il quinto fallo cumulativo o che ha richiesto il time-out.

Se il terzo arbitro sta controllando la linea di porta quando una o entrambe le squadre sta/stanno giocando con il portiere di movimento ed il pallone entra in porta sotto il proprio controllo, il terzo arbitro alzerà il braccio e quindi lo punterà immediatamente verso il centro del campo per informare gli arbitri che è stata segnata una rete.

Segnale acustico

Il segnale acustico è essenziale durante una gara e deve essere utilizzato solo quando necessario per attirare l'attenzione degli arbitri.

Situazioni in cui il segnale acustico è obbligatorio:

- termine dei periodi di gioco;
il cronometrista può indicare l'inizio di un periodo di gioco con il segnale acustico, dopo che uno degli arbitri lo ha fatto con il fischiello.
- segnalazione di una richiesta di time-out;
- segnalazione della fine del time-out;
- comunicazione del quinto fallo cumulativo commesso da una squadra;
- segnalazione di comportamento scorretto da parte dei giocatori di riserva o dei dirigenti (inclusi allenatori, medici, operatori sanitari e collaboratori in genere);
- segnalazione di una sostituzione effettuata in modo non corretto;
- segnalazione di errore, relativo a provvedimenti disciplinari, commesso dagli arbitri;
- segnalazione d'interferenze esterne.

Se a gioco in svolgimento il cronometrista attiva il segnale acustico per errore, gli arbitri dovranno interrompere il gioco se a loro giudizio ciò ha interferito con il gioco. Se gli arbitri interrompono il gioco, dovranno riprenderlo con una propria rimessa nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco non sia stato interrotto all'interno dell'area di rigore della squadra difendente e l'ultima squadra a toccare il pallone è stata quella attaccante, (vedi Regola 8). Se il segnale acustico non ha interferito con il gioco, gli arbitri indicheranno con dei chiari segni che il gioco può proseguire.

Se una squadra che ha commesso quattro falli cumulativi ne commette un quinto e gli arbitri decidono di applicare il vantaggio, il terzo arbitro porrà un chiaro e visibile segnale indicante il quinto fallo cumulativo nel punto stabilito del tavolo del cronometrista.

Cronometro

Se il cronometro non dovesse funzionare correttamente, il cronometrista informa gli arbitri dell'accaduto. Il cronometrista dovrà continuare a prendere nota del tempo di gara utilizzando un cronometro manuale. In un simile caso, gli assistenti arbitrali chiameranno a sé un dirigente di entrambe le squadre per informarli sull'effettivo

tempo di gara.

Se, dopo un'interruzione di gioco, il cronometrista dovesse dimenticare di attivare il cronometro, gli arbitri ordineranno che il tempo che non è stato cronometrato sia aggiunto a quello di gara.

Durante le riprese di gioco il cronometro deve essere attivato come segue:

- calcio d'inizio: dopo che il pallone è calciato e si muove chiaramente secondo la procedura prevista;
- rimessa dal fondo: dopo che il portiere rilascia il pallone dalle mani secondo la procedura prevista;
- calcio d'angolo: dopo che il pallone è stato calciato e si muove chiaramente secondo la procedura prevista;
- rimessa dalla linea laterale: dopo che il pallone è calciato e si muove chiaramente secondo la procedura prevista;
- calcio di punizione diretto all'esterno delle aree di rigore: dopo che il pallone è stato calciato e si muove chiaramente secondo la procedura prevista;
- calcio di punizione indiretto all'esterno delle aree di rigore di ognuna delle squadre o eseguito dalla squadra attaccante dalla linea dell'area di rigore: dopo che il pallone è stato calciato e si muove chiaramente secondo la procedura prevista;
- calcio di punizione diretto o indiretto all'interno dell'area di rigore della squadra difendente: dopo che il pallone è stato calciato e si muove chiaramente, secondo la procedura prevista;
- calcio di rigore: dopo che il pallone è stato calciato in avanti e si muove chiaramente secondo la procedura prevista;
- tiro libero: dopo che il pallone è stato calciato con l'intenzione di segnare una rete e si muove chiaramente, secondo la procedura prevista;
- rimessa degli arbitri: dopo che il pallone è stato rilasciato dalle mani di uno degli arbitri e tocca il rettangolo di gioco, secondo la procedura prevista.

REGOLA 8 – L'inizio e la ripresa di gioco Calcio d'inizio

Gli arbitri non hanno bisogno di richiedere la conferma da parte dei portieri o di qualsiasi altro giocatore per dare il segnale per l'esecuzione del calcio d'inizio.

REGOLA 12 – Falli e scorrettezze Caricare un avversario

L'atto di caricare un avversario consiste nel tentativo di conquistare lo spazio usando il contatto fisico con il pallone a distanza di gioco, senza fare uso di braccia o gomiti. È un'infrazione caricare un avversario se l'azione è commessa con:

- negligenza;
- imprudenza;
- vigoria sproporzionata.

Trattenere un avversario

Trattenere un avversario consiste nell'atto di impedirgli di avanzare o di muoversi liberamente, facendo uso delle mani, delle braccia o del corpo.

Agli arbitri si rammenta di intervenire prontamente e con fermezza nei confronti dei giocatori che trattengono l'avversario, in particolare all'interno dell'area di rigore e durante l'effettuazione di calci d'angolo, di rimesse laterali e di calci di punizione.

In queste situazioni gli arbitri devono:

- richiamare verbalmente il giocatore che trattiene un avversario prima che il pallone sia in gioco;
- ammonire il giocatore se continua a trattenere l'avversario prima che il pallone sia in gioco;
- assegnare un calcio di punizione diretto o di rigore ed ammonire il giocatore, se ciò avviene dopo che il pallone è in gioco.

Se un difensore comincia a trattenere un avversario all'esterno dell'area di rigore e continua a trattenerlo all'interno dell'area di rigore, gli arbitri accorderanno un calcio di rigore.

Sanzioni disciplinari

- Se un giocatore trattiene un avversario, per impedirgli di impossessarsi del pallone o di raggiungere una posizione vantaggiosa, deve essere ammonito per comportamento antisportivo.
- Un giocatore che nega un'evidente opportunità di segnare una rete trattenendo un avversario deve essere espulso.
- Nessun provvedimento disciplinare deve essere assunto nelle altre situazioni di trattenuta dell'avversario.

Ripresa di gioco

- Calcio di punizione diretto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione) o calcio di rigore, se l'infrazione è avvenuta all'interno dell'area di rigore.

Toccare il pallone con le mani

Se un giocatore segna una rete nella porta avversaria immediatamente dopo aver toccato in modo accidentale il pallone con le proprie mani/braccia, viene assegnato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria. Tuttavia:

- Se una rete non viene segnata e le mani/braccia non aumentavano il volume occupato dal corpo del giocatore, il gioco prosegue.

- Se il pallone esce dal rettangolo di gioco oltre la linea di porta, viene assegnata una rimessa dal fondo alla squadra avversaria.

Se un giocatore segna una rete dopo che un compagno di squadra ha toccato il pallone con le proprie mani/braccia in modo accidentale, anche se avviene nell'immediatezza, la rete è convalidata.

Sanzioni disciplinari

Un giocatore che commette un fallo di mano deve essere ammonito per comportamento antisportivo se, ad esempio:

- tenta di segnare una rete toccando volontariamente il pallone con la mano;
- cerca di negare una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete con la mano o il braccio, quando il portiere non si trovi nella propria area di rigore, e fallisce nel suo tentativo.
- ferma il pallone indirizzato verso la porta con le mani, quando a difesa della porta c'è il portiere;
- interferisce o ferma una promettente azione d'attacco della squadra avversaria.

Tuttavia, un giocatore che nega alla squadra avversaria una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete toccando il pallone con le mani, verrà espulso. La sanzione non è dettata dal fatto che il giocatore ha toccato volontariamente il pallone con la mano, ma dall'intervento inaccettabile e sleale che ha impedito la segnatura di una rete alla squadra avversaria.

Ripresa di gioco

- Calcio di punizione diretto dal punto in cui è avvenuta l'infrazione o il calcio di rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore.

All'esterno della propria area di rigore, il portiere è soggetto alle medesime restrizioni come gli altri giocatori per quanto riguarda il contatto tra il pallone e la mano. All'interno della propria area di rigore, il portiere non può essere colpevole di un'infrazione relativa al toccare il pallone con la mano sanzionabile con un calcio di rigore, eccetto che per l'infrazione relativa al lancio di un oggetto verso il pallone o toccare il pallone con un oggetto tenuto in mano. Può essere, tuttavia, colpevole di diverse altre infrazioni sanzionabili con un calcio di punizione indiretto.

Infrazioni commesse dal portiere

Possesso del pallone significa che il portiere ha il controllo del pallone. Si considera che il portiere abbia il controllo del pallone se lo tocca con qualsiasi parte del corpo, tranne se il pallone rimbalza sul portiere.

Al portiere non è consentito il possesso del pallone nella propria metà del

rettangolo di gioco per più di quattro secondi, in uno dei seguenti modi:

- con le mani o braccia (all'interno della propria area di rigore);
- con i piedi (nella propria metà del rettangolo di gioco).

In tali casi, l'arbitro più vicino al portiere deve, in modo visibile, eseguire il conteggio dei quattro secondi.

Inoltre, dopo aver giocato il pallone in un punto qualsiasi del rettangolo di gioco, al portiere non è consentito toccarlo nuovamente nella propria "metà campo" dopo che gli è stato deliberatamente passato da un compagno di squadra, senza che un avversario lo abbia giocato o toccato.

In aggiunta, il portiere non può in alcun caso toccare il pallone con le mani o le braccia all'interno della propria area di rigore dopo che gli è stato calciato da un compagno di squadra, anche direttamente da una rimessa dalla linea laterale.

Ripresa di gioco

- Calcio di punizione indiretto.

Infrazioni commesse contro il portiere

Un avversario non può contrastare il portiere se il portiere è in possesso del pallone con le mani.

È un'infrazione:

- impedire ad un portiere di rilanciare il pallone con le mani, ad esempio quando fa rimbalzare il pallone;
- giocare il pallone o tentare di giocarlo quando il portiere lo sta tenendo sul palmo della mano;
 - un giocatore che calcia o tenta di calciare il pallone quando il portiere è in procinto di rilanciarlo, deve essere sanzionato per aver giocato in modo pericoloso;
- è un'infrazione limitare il movimento del portiere tentando scorrettamente di ostacolarlo, ad esempio durante l'effettuazione di un calcio d'angolo.

Un attaccante che viene a contatto fisico con un portiere, all'interno dell'area di rigore di quest'ultimo, non commette necessariamente un'infrazione, eccetto se l'attaccante salta addosso, carica o colpisce il portiere in modo negligente, imprudente o con vigoria sproporzionata.

Ripresa di gioco

Se il gioco è stato interrotto a causa di una infrazione commessa contro il portiere, come sopra descritta e per la quale gli arbitri non hanno potuto applicare il vantaggio, il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto nel punto in cui

è avvenuta l'infrazione, eccetto se l'attaccante salta addosso, carica o colpisce il portiere in modo negligente, imprudente o con vigoria sproporzionata, nel qual caso gli arbitri, indipendentemente dalla sanzione disciplinare che adotteranno, devono riprendere il gioco con un calcio di punizione diretto, dal punto in cui è avvenuta l'infrazione.

Giocare in modo pericoloso

Il gioco pericoloso non prevede contatto fisico tra i giocatori. Se vi è contatto fisico, l'azione diviene un'infrazione punibile con un calcio di punizione diretto o con un calcio di rigore. In caso di contatto fisico, gli arbitri dovranno considerare perlomeno l'eventualità che sia stata commessa anche una scorrettezza.

Sanzioni disciplinari

- Se un giocatore gioca in modo pericoloso in un "normale" contrasto, gli arbitri non devono assumere alcun provvedimento disciplinare. Se l'azione comporta un evidente rischio di procurare un infortunio, gli arbitri dovranno ammonire il giocatore per aver fatto un contrasto imprudente su un avversario.
- Se un giocatore nega un'evidente opportunità di segnare una rete giocando in modo pericoloso, gli arbitri dovranno espellerlo.

Ripresa di gioco

- Calcio di punizione indiretto.

Se vi è un contatto, o se gli arbitri considerano che il contrasto è stato effettuato in modo negligente o imprudente o con vigoria sproporzionata, l'azione diviene un'infrazione di diversa natura, punibile con un calcio di punizione diretto o con un calcio di rigore.

Mostrare dissenso con parole o azioni

Un giocatore titolare o di riserva che manifesta dissenso protestando (verbalmente o non) contro le decisioni degli arbitri o degli assistenti arbitrali deve essere ammonito.

Le Regole del Gioco del Calcio a Cinque non conferiscono al capitano di una squadra uno status speciale o dei privilegi particolari, ma egli è responsabile del comportamento della propria squadra.

Ogni giocatore titolare o di riserva che aggredisce un ufficiale di gara o usa un linguaggio o fa dei gesti offensivi, volgari o osceni dovrà essere espulso.

Ritardare la ripresa di gioco

Gli arbitri devono ammonire i giocatori che ritardano la ripresa del gioco, ricorrendo ad espedienti come:

- eseguire un calcio di punizione da una posizione errata con il solo intento di costringere gli arbitri ad ordinarne la ripetizione;
- calciare lontano il pallone o portarlo via con le mani, dopo che gli arbitri hanno

interrotto il gioco;

- ritardare l'uscita dal rettangolo di gioco dopo che lo staff medico è entrato per valutare un infortunio da essi subito;
- provocare una situazione conflittuale toccando volontariamente il pallone, dopo che gli arbitri hanno interrotto il gioco.

Simulazione

Ogni giocatore che cerchi di ingannare gli arbitri fingendo un infortunio o di avere subito un fallo sarà colpevole di simulazione e sarà punito per comportamento antisportivo. Se il gioco è stato interrotto a causa di questa infrazione, dovrà essere ripreso con un calcio di punizione indiretto.

Mass confrontation

In situazioni di mass confrontation:

- gli arbitri devono identificare ed agire rapidamente ed efficacemente verso coloro che hanno dato inizio al confronto;
- gli arbitri devono porsi nella migliore posizione in campo, intorno all'area del confronto, in modo da poter osservare tutti gli incidenti e identificare le infrazioni;
- il terzo arbitro e l'assistente arbitrale di riserva (se designato) devono entrare nel rettangolo di gioco, se necessario, per fornire assistenza agli arbitri;
- dopo la mass confrontation, devono essere comminate sanzioni disciplinari.

Infrazioni ripetute

Gli arbitri devono sempre prestare la massima attenzione ai giocatori che infrangono ripetutamente le Regole del Gioco del Calcio a Cinque. In particolare, devono essere consapevoli che, anche se un giocatore commette un certo numero d'infrazioni di diverso tipo, deve essere comunque ammonito per aver violato ripetutamente le Regole del Gioco del Calcio a Cinque.

Non esiste un numero specifico, a partire dal quale, si può parlare di "persistenza". Quest'aspetto è lasciato al giudizio degli arbitri e deve essere valutato nel contesto di una gestione efficace della gara.

Grave fallo di gioco

Un giocatore che si rende colpevole di un grave fallo di gioco deve essere espulso ed il gioco è ripreso con un calcio di punizione diretto dal punto in cui è avvenuta l'infrazione o con un calcio di rigore (se l'infrazione è avvenuta all'interno dell'area di rigore del giocatore reo del grave fallo di gioco).

Il vantaggio non deve essere applicato in situazioni che implicano un grave fallo di gioco, a meno che non ci sia un'evidente opportunità di segnare una rete.

In questo caso gli arbitri dovranno espellere il giocatore reo di un grave fallo di

gioco alla prima interruzione.

REGOLA 13 – Calci di punizione

Distanza

Se un giocatore decide di eseguire rapidamente un calcio di punizione ed un avversario che si trova a meno di 5 m dal pallone lo intercetta, gli arbitri lasceranno che il gioco prosegua.

Se un giocatore decide di eseguire rapidamente un calcio di punizione ed un avversario che è vicino al pallone gli impedisce intenzionalmente l'esecuzione, gli arbitri dovranno ammonire il giocatore per aver ritardato la ripresa di gioco.

Se la squadra difendente decide di eseguire rapidamente un calcio di punizione all'interno della propria area di rigore e uno o più avversari si trovano ancora al suo interno, perché non hanno avuto il tempo di uscirne, gli arbitri lasceranno che il gioco prosegua.

REGOLA 14 – Calcio di rigore

Procedura

- Se il pallone diviene difettoso dopo aver colpito uno dei pali o la traversa ed entra in porta, gli arbitri accorderanno la rete.
- Se il pallone diviene difettoso dopo aver colpito uno dei pali o la traversa e non entra in porta, gli arbitri non ordineranno che il calcio di rigore sia ripetuto; interromperanno il gioco e lo riprenderanno con una propria rimessa.
- Se gli arbitri ordinano che un calcio di rigore sia ripetuto, il nuovo calcio di rigore può essere eseguito da un qualsiasi giocatore e non necessariamente da chi l'ha effettuato in precedenza.
- Se un giocatore esegue un calcio di rigore prima che gli arbitri abbiano dato il relativo segnale, ne ordineranno la ripetizione e ammoniranno il giocatore.

REGOLA 15 – La rimessa dalla linea laterale

Procedure per infrazioni

Gli arbitri devono rammentare ai giocatori della squadra difendente che devono posizionarsi ad almeno 5 m dal punto in cui deve essere eseguita la rimessa dalla linea laterale.

Ove necessario, gli arbitri devono richiamare ogni giocatore che non rispetti tale distanza, prima che la rimessa dalla linea laterale sia eseguita, ed ammonirlo se successivamente non arretra alla distanza regolamentare. Il gioco sarà ripreso con una rimessa dalla linea laterale e il conteggio dei quattro secondi inizia di nuovo, se era già cominciato.

Se una rimessa dalla linea laterale non è eseguita correttamente, gli arbitri non potranno applicare il vantaggio, anche se il pallone va direttamente verso un

avversario, ma ordineranno che la rimessa dalla linea laterale venga eseguita dalla squadra avversaria.

REGOLA 16 – La rimessa dal fondo

Procedure per infrazioni

Se un avversario entra nell'area di rigore o vi si trovi ancor prima che il pallone sia in gioco e subisce un fallo da parte di un difensore, la rimessa dal fondo sarà ripetuta e il difensore potrà essere ammonito o espulso, secondo la natura dell'infrazione.

Se, quando un portiere sta effettuando una rimessa dal fondo, uno o più avversari sono ancora all'interno dell'area di rigore perché il portiere ha deciso di eseguirla rapidamente, e gli avversari non hanno avuto il tempo di uscire dall'area, gli arbitri dovranno lasciare che il gioco prosegua.

Se il portiere, mentre sta effettuando correttamente una rimessa dal fondo, lancia intenzionalmente il pallone contro un avversario ma non lo fa in maniera negligente, imprudente, o usando vigoria sproporzionata, gli arbitri lasceranno che il gioco prosegua.

Se, durante l'effettuazione di una rimessa dal fondo, il portiere non rilascia il pallone dall'interno della propria area di rigore, gli arbitri ordineranno che la rimessa dal fondo sia ripetuta, sebbene il conteggio dei quattro secondi continui da dove era stato interrotto, una volta che il portiere sarà pronto a ripeterla.

Gli arbitri inizieranno il conteggio dei quattro secondi ogni volta che il portiere avrà il controllo del pallone, sia con le mani che con i piedi.

Se il portiere che ha effettuato correttamente una rimessa dal fondo tocca intenzionalmente il pallone con le mani o braccia dopo che questo è uscito dalla propria area di rigore e quindi è regolarmente in gioco, e prima che un altro giocatore lo abbia toccato, gli arbitri, oltre ad accordare un calcio di punizione diretto a favore della squadra avversaria, possono assumere sanzioni disciplinari contro il portiere in conformità alle Regole del Gioco del Calcio a Cinque.

Se il portiere effettua la rimessa dal fondo con i piedi, gli arbitri dovranno richiamarlo e gli ordineranno di eseguirla con le mani, ma il conteggio dei quattro secondi continua da dove è stato interrotto, una volta che il portiere sarà pronto a ripeterla.

REGOLA 17 – Il calcio d'angolo

Procedure per infrazioni

Si ricorda agli arbitri che i giocatori difendenti devono rimanere ad almeno 5 m dall'arco d'angolo, fino a che il pallone non sia in gioco. Ove necessario, gli arbitri devono richiamare ogni giocatore che non rispetti tale distanza, prima che il calcio

d'angolo sia effettuato, ed ammonirlo se successivamente non arretra alla distanza regolamentare.

Il pallone deve essere posto nell'arco d'angolo ed è in gioco quando è calciato, pertanto il pallone non deve necessariamente uscire dall'arco d'angolo per essere in gioco.

Se un portiere, come parte di un'azione di gioco, lascia incustodita la propria porta o termina fuori del rettangolo di gioco, la squadra avversaria può eseguire il calcio d'angolo rapidamente.