

Regole Ufficiali ANSPI

CALCIO a 7 e 11

REGOLA 1

IL TERRENO DI GIOCO

Tutte le gare della manifestazione si giocheranno sui campi designati dal Comitato Organizzatore indicati nel CALENDARIO consegnato ai responsabili.

REGOLA 2

IL PALLONE

Il pallone deve avere una circonferenza massima di cm 70 e minima di cm 68 ed il suo peso massimo all'inizio della gara dovrà essere al massimo di gr 450 e minimo di gr 410 (pallone nr.5). Per le categorie MINI-Scarabocchio e SCARABOCCHIO la circonferenza non dovrà superare i 60 cm ed il suo peso massimo non potrà superare i 350 gr.(Pallone nr.4), e possono essere di gomma.

REGOLA 3

NUMERO DEI GIOCATORI

Gioco a 11

Ogni gara è disputata da due squadre composte ciascuna di 11(undici), uno dei quali giocherà da portiere. Nessuna gara potrà essere iniziata o proseguita se una squadra non dispone di almeno 7(sette) giocatori. Una squadra può sostituire, in ogni gara, e in qualsiasi momento della stessa non più di 6 (sei) giocatori di riserva, indipendentemente dal ruolo ricoperto e che verranno scelti tra i giocatori indicati nella lista comunicata all'arbitro prima dell'inizio della gara stessa. Sempre durante la gara, un qualsiasi giocatore può scambiare il proprio ruolo (e maglia) con il portiere, a condizione che l'arbitro sia preventivamente informato dello scambio e che questo avvenga durante un'interruzione del gioco.

PRINCIPALI DECISIONI:

- Il giocatore di riserva che entra nel terreno di gioco, o scambia il suo posto con quello del portiere, senza l'autorizzazione dell'arbitro, deve essere ammonito. Il gioco sarà ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro.
- Il collaboratore di campo, prima di ammettere i giocatori alla gara, deve identificarli, e controllare, dai documenti ufficiali, la corrispondenza dei dati e tutti gli atleti e dirigenti accompagnatori devono essere in possesso della **Tessera Anspi 2022** completa di foto validata dal Comitato Zonale/Regionale.

Calcio a 7

Il numero dei componenti della squadra è di 7 (sette), uno dei quali giocherà da portiere. Una squadra può sostituire, in ogni gara e in qualsiasi momento della stessa i giocatori di riserva, indipendentemente dal ruolo ricoperto e che verranno scelti tra i 16 giocatori indicati nella lista comunicata all'arbitro prima dell'inizio della gara stessa. I cambi si effettuano a gioco fermo e previo consenso dell'arbitro e sono illimitati (un giocatore che sostituito può rientrare in campo....). Sempre durante la gara, un qualsiasi giocatore può scambiare il proprio ruolo con quello del portiere, a condizione che l'arbitro sia

preventivamente informato dello scambio e che questo avvenga durante un'interruzione del gioco.

Una gara non può essere iniziata o proseguita in cui una squadra si trovi ad avere meno di 5 (cinque) giocatori partecipanti al gioco.

PRINCIPALI DECISIONI:

- VALGONE LE STESSE REGOLE DEL CALCIO A 11

REGOLA 4

EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

L'abbigliamento dei giocatori non deve risultare pericoloso per sé e per gli altri. Il giocatore deve indossare obbligatoriamente una maglia o camicia, calzoncini, calzettoni, calzature e parastinchi. Il portiere deve indossare la maglia di colore che lo distingue dagli altri giocatori e dall'arbitro. Le scarpe, limitatamente alle cat. Micro, Mini Scarabocchio e Scarabocchio, devono essere con tacchetti di gomma incorporati alla suola, mentre per le restanti cat. possono essere con tacchetti di plastica avvitabili. Comunque sono escluse tutte le scarpe con tacchetti in metallo. Regola quest'ultima non valida per il calcio maturi/e.

PRINCIPALI DECISIONI:

- Ogni giocatore che si toglie un indumento durante la gara, deve essere ammonito.
- L'eventuale mancanza dei numeri sulle maglie, non può provocare l'inibizione a partecipare alla gara del giocatore o dei giocatori.

REGOLA 5

L'ARBITRO

Per ogni gara sarà designato un arbitro Anspi, designato dal responsabile settore arbitri della Manifestazione. La sua autorità e l'esercizio dei poteri che gli sono conferiti dalle Regole del Gioco iniziano nel momento in cui arriva al campo. Le sue decisioni per questioni di fatto relative al gioco sono inappellabili per quanto concerne il risultato della gara. L'arbitro è il cronometrista ufficiale.

L'arbitro deve:

1. imporre la rigorosa osservanza delle Regole di Gioco;
2. impedire che persone diverse dai giocatori e dagli assistenti entrino nel terreno di gioco;
3. interrompere il gioco se ritiene che un giocatore sia gravemente infortunato, farlo trasportare fuori dal terreno di gioco nel più breve tempo possibile e riprenderlo immediatamente.
4. decidere se il pallone fornito abbia i requisiti stabiliti dalla regola 2.

PRINCIPALI DECISIONI:

- La direzione “proforma” da parte dell’arbitro di una gara, deve avvenire in seguito al verificarsi di fatti o situazioni che, a suo giudizio, ritenga pregiudizievole per l’incolumità propria, degli assistenti e dei giocatori, per fini cautelativi o per ordine pubblico, tali da non consentirgli di dirigere in piena indipendenza di giudizio.

REGOLA 6

GLI ASSISTENTI ARBITRALI

Durante le gare, dove presenti, gli assistenti saranno muniti da una bandierina. Essi fermo restando la decisione riservata all’arbitro, hanno il compito di segnalare:

1. Se il pallone è uscito dal terreno di gioco.
2. La squadra alla quale deve essere assegnato il calcio d’angolo, il calcio di rinvio o la rimessa laterale, il fuorigioco;
3. La richiesta di una sostituzione;
4. Inoltre devono collaborare con l’arbitro nel segnalargli eventuali infrazioni al regolamento compiute dai giocatori in campo, compresi quelli di riserva, e di segnalare qualsiasi atto di violenza che si verifica nel campo, al di fuori della visione dell’arbitro, commesso da giocatori o dirigenti ammessi sulla panchina.

REGOLA 7

DURATA DELLA GARA

Le gare devono essere divise in due tempi uguali, come indicato nel CALENDARIO rilasciato al responsabile della squadra.

PRINCIPALI DECISIONI:

- l’arbitro deve prolungare ciascun periodo, indicandone i minuti in modo chiaro, di tutto il tempo che egli giudicherà sia stato perduto per sostituzione, trasporto di giocatori infortunati fuori dal terreno di gioco, comportamento ostruzionistico o per altre cause;
- la durata di ciascun periodo deve essere prolungata per consentire che sia battuto un calcio di rigore. L’intervallo, a metà gara, non deve essere inferiore ai 5 minuti.
- Una gara sospesa prima del termine, non può essere più ripresa.
- Il tempo massimo di attesa è pari alla durata di un tempo previsto per la gara salvo diversa indicazione segnalata dal Comitato Organizzatore direttamente all’arbitro.

REGOLA 8

CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

Il calcio d'inizio è un modo di riprendere il gioco. All'inizio della gara o dei tempi supplementari si dovrà effettuare il sorteggio per la scelta del campo.

L'esecutore del calcio d'inizio non può giocare il pallone una seconda volta se non è stato toccato da un altro giocatore.

Su calcio d'inizio un giocatore può segnare direttamente una rete nella porta avversaria.

Per le categorie Micro, Mini e Scarabocchio su calcio d'inizio un giocatore non può segnare direttamente una rete nella porta avversaria.

PRINCIPALI DECISIONI:

- Prima di iniziare a giocare le squadre devono salutare il pubblico e gli ufficiali di gara.
- In alcune occasioni, prima dell'inizio della gara, le squadre disponendosi a centro campo potranno recitare la "preghiera dello sportivo ANSPI".
- **A fine gara tutti i partecipanti alla gara devono stringersi la mano.**
- Nel caso il gioco è stato interrotto per causa non prevista dal regolamento, il gioco deve essere ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro. Il pallone è in gioco non appena tocca terra.
- Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio.
- Su calcio d'inizio e sulle riprese di gioco, **il pallone è in gioco quando, dopo essere stato toccato, si muove.**

REGOLA 9

PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO

Il pallone non è in gioco:

- a) quando ha oltrepassato interamente, sia per terra che per aria, le linee perimetrali del terreno di gioco;
- b) quando la gara è stata interrotta dall'arbitro;

Il pallone è in gioco in ogni momento, inclusi i seguenti casi:

- a) se rimbalza sul terreno dopo aver colpito un palo o la sbarra trasversale della porta o l'asta della bandierina d'angolo;
- b) se rimbalza sul terreno di gioco dopo aver colpito l'arbitro o un assistente che si trovino all'interno del terreno stesso.

PRINCIPALI DECISIONI:

- Se durante il gioco il pallone viene intercettato da uno estraneo, l'arbitro interrompe il gioco e lo riprenderà con una propria rimessa, tranne che sul calcio di rigore che sarà ripetuto.
- Quando il pallone non è in gioco, non possono essere inflitte sanzioni tecniche.
- Se l'arbitro, per qualsiasi ragione è impossibilitato ad emettere il fischio, può richiamare e far comprendere con gesti che il gioco deve essere interrotto.

REGOLA 10

SEGNATURA DELLE RETI

Una rete risulterà segnata quando il pallone avrà interamente oltrepassato la linea di porta, tra i pali e sotto la sbarra trasversale, sempre che:

- a) il pallone, in condizioni regolamentari, ha oltrepassato la linea di porta;
- b) non siano state commesse infrazioni da parte degli attaccanti;

La squadra che avrà segnato il maggior numero di reti vincerà la gara.

Se non sarà segnata alcuna rete o se le squadre avranno segnato un eguale numero di reti, la gara risulterà conclusa in parità.

PRINCIPALI DECISIONI:

- **Non si può segnare direttamente un'autorete.**
- La rete non è valida direttamente su rimessa da parte dell'arbitro, rimessa laterale, su calcio di punizione indiretto. Non è valida mai se è dovuta ad un intervento di un corpo estraneo o immediatamente dopo che il pallone è divenuto irregolare.

REGOLA 11

FUORI GIOCO

PER IL GIOCO A 11

Essere in fuorigioco non è un'infrazione. Un giocatore **si trova** in posizione di fuori gioco quando è più vicino alla linea di porta avversaria, sia rispetto al pallone sia al penultimo avversario.

Un giocatore **non si trova** in posizione di fuori gioco quando:

- a) si trova nella propria metà campo;
- b) si trova in linea con il penultimo avversario;
- c) si trova in linea con gli ultimi due avversari.

Un giocatore **sarà considerato** in fuori gioco e punito per essere in tale posizione se, nel momento in cui il pallone è giocato o toccato da un suo compagno egli, a giudizio dell'arbitro:

- a) prende parte attiva al gioco intervenendo o influenzando un avversario;
- b) cerchi di trarne vantaggio dalla sua posizione.

Un giocatore **non sarà considerato** in fuori gioco dall'arbitro:

- a) Pur essendo in una posizione di fuori gioco, l'arbitro evidenzia che non può partecipare all'azione; oppure riceve il pallone direttamente su calcio di rinvio, su calcio d'angolo, su rimessa dalla linea laterale. Se invece riceve il pallone non direttamente da un compagno, ma a seguito di una deviazione procurata dal portiere avversario, dal palo, dalla sbarra trasversale, dall'asta della bandierina d'angolo, dall'arbitro o da un assistente, l'arbitro, poiché le deviazioni sono da ritenere irrilevanti ai fini del gioco, in quanto e come se il giocatore ricevesse direttamente il pallone da un compagno, valuterà punibile detta posizione solo se il giocatore dimostrerà di voler partecipare all'azione di gioco.

Se un giocatore è considerato in fuori gioco, l'arbitro deve accordare alla squadra avversaria un calcio indiretto battuto dal punto in cui avvenuta l'infrazione.

Il fuori gioco deve essere giudicato nel momento in cui un giocatore in posizione irregolare riceve il pallone, interviene nel gioco, influenza un avversario o trae vantaggio dalla sua posizione.

PRINCIPALI DECISIONI:

- Un giocatore che si trova nella posizione di fuori gioco, **può sanare** la sua posizione:
 1. Prima che il compagno che ha il pallone lo giochi;
 2. Se il compagno che gioca la palla supera la linea del pallone.
- Un giocatore che si trova in posizione di fuori gioco, **non può sanare** la sua posizione:
 1. Indietreggiando verso la propria metà campo dopo che è partito il passaggio del compagno;
 2. Se esce dalle linee perimetrali per poi rientrarvi;
 3. Oltrepassare la linea di porta delimitata dai pali.

PER IL GIOCO A 7

Non esiste la regola del fuori gioco per tutti gli incontri di qualsiasi fase si tratti.

Tuttavia per le categorie ASPIRANTI - PREADOLESCENTI - ADOLESCENTI - MATURI al solo scopo di tutelare il portiere, sarà applicata la regola del fallo di posizione nei confronti di giocatori che sostano nell'area di porta nei seguenti casi:

- a) rimessa dalla linea laterale;
- b) calcio d'angolo;
- c) calcio di punizione.
- d) calcio di rinvio da fondo campo.

REGOLA 12

FALLI E COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO

Un giocatore che commette intenzionalmente uno dei seguenti dieci falli:

- 1) dare o tentare di dare un calcio ad un avversario;
- 2) fare o tentare di fare lo sgambetto ad un avversario;
- 3) saltare su un avversario;
- 4) caricare un avversario;
- 5) colpire o tentare di colpire un avversario;
- 6) spingere un avversario;
- 7) contrastare un avversario per il possesso del pallone, venendo in contatto con lui prima di raggiungere il pallone per giuocarlo;
- 8) trattenere un avversario;
- 9) sputare contro un avversario;
- 10) giocare volontariamente il pallone con le mani (ad eccezione del portiere quando si trova nella propria area di rigore).

Deve essere punito con un calcio di punizione diretto, accordato alla squadra avversaria nel punto in cui viene commesso il fallo. Se un giocatore della squadra difendente commette intenzionalmente, all'interno della sua area di rigore, uno dei suddetti dieci falli, deve essere punito con un calcio di rigore, indipendentemente dalla posizione del pallone.

Un giocatore che commette intenzionalmente uno dei seguenti falli:

- 1) mantenere per più di 6 secondi il possesso del pallone con le mani;
- 2) toccare nuovamente il pallone con le mani, dopo essersene spossessato, e senza essere stato toccato da un compagno;

- 3) toccare il pallone con le mani, passatogli deliberatamente con il piede, o con rimessa laterale, dal compagno; (**non vale per le cat. Micro, Mini Scarab. e Scarabocchio**)
- 4) compiere manovre, che a giudizio dell'arbitro, sono dettate unicamente dal proposito di perdere tempo;
- 5) gioca in modo pericoloso;
- 6) ostacola il portiere nell'atto di liberarsi del pallone;
- 7) impedisce la progressione ad un avversario (senza contatto fisico);
- 8) commette altri falli non menzionati in precedenza, quali per esempio, appoggiarsi su un compagno per saltare più in alto, sedersi sul pallone, esultare in modo eccessivo, disturbare con parole e gesti gli avversari quando la gara è stata interrotta per ammonire o espellere un giocatore;

deve essere punito con un calcio di punizione indiretto, accordato alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.

Un giocatore deve essere **ammonito**, (cartellino giallo) quando commette **uno** dei **7** falli seguenti:

1. rendersi colpevole di un comportamento antisportivo;
2. manifestare la propria disapprovazione con parole e gesti;
3. trasgredire ripetutamente le regole di gioco;
4. ritardare la ripresa del gioco;
5. non rispettare la distanza prescritta nei calci di punizione e nei calci d'angolo;
6. entrare o rientrare nel terreno di gioco senza il preventivo assenso dell'arbitro;
7. abbandonare deliberatamente il terreno di gioco senza il preventivo assenso dell'arbitro.

Un giocatore deve essere **espulso**, (cartellino rosso) quando commette **uno** dei **8** falli seguenti

1. rendersi colpevole di un fallo violento;
2. rendersi colpevole di condotta violenta;
3. sputare contro un avversario o qualsiasi altra persona;
4. impedire alla squadra avversaria di segnare una rete o privarla di una chiara occasione da rete, toccando volontariamente il pallone con le mani (non si applica al portiere in area);
5. annullare una chiara occasione da rete ad un giocatore che si dirige verso la porta avversaria, commettendo un fallo punibile con un calcio di punizione o di rigore;
6. usare un linguaggio o fare dei gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi;
7. ricevere una seconda ammonizione nel corso della stessa gara.
8. abbandonare deliberatamente per protesta nei confronti dell'arbitro il terreno di gioco senza il preventivo assenso dello stesso.

La Regola 12 deve essere applicata con il massimo rigore, particolarmente allo scopo di evitare che il gioco diventi violento. L'arbitro deve intervenire ogni qualvolta la condotta dei giocatori risulti scorretta o il loro modo di giocare sia pericoloso o deliberatamente volto ad arrecare un danno fisico.

PRINCIPALI DECISIONI:

- per comportamento antisportivo si intendono tutti quei falli, atti, gesti od atteggiamenti contrari allo spirito del gioco o contro gli ufficiali di gara;
- per condotta violenta si intendono tutti quei falli, atti o gesti che arrecano o tendono di arrecare danno fisico o morale;

- per condotta gravemente sleale si intendono quei falli che impediscono alla squadra avversaria di segnare una rete o la privano di una chiara occasione da rete.
- Il fallo di mano, cioè il contatto tra il pallone e la mano o il braccio è volontario se il giocatore allarga o alza le mani o le braccia con l'intenzione di costituire maggiore ostacolo alla traiettoria del pallone. E' intenzionale anche se nell'effettuazione di un calcio di punizione, nel formare la barriera i giocatori o il giocatore, distacca la mano dai fianchi per coprire un maggiore spazio difensivo. Non è intenzionale invece il proteggersi il viso o il basso ventre dal pallone in caso di contatto vicino dei giocatori.

Fallo dell'ultimo uomo.

- a) Il giocatore che ferma irregolarmente l'avversario lanciato a rete con l'evidente possibilità di segnare una rete ed avendo alle sue spalle il solo portiere, deve essere espulso e contro la squadra l'arbitro assegnerà un calcio di punizione diretto o di rigore se il fallo è commesso nell'area di rigore;
- b) Il giocatore difendente che ferma irregolarmente l'avversario lanciato a rete, ma avendo alle sue spalle due difensori, l'arbitro ammonirà il giocatore e concederà un calcio di punizione diretto, rigore se il fallo è commesso nell'area di rigore;
- c) Il giocatore difendente che commette fallo da ultimo uomo, o tocca il pallone con le mani, ed il pallone finisce ugualmente in rete, la rete viene convalidata e il giocatore ammonito;
- d) Il giocatore difendente ferma volontariamente con la mano o con il braccio il pallone destinato sicuramente ad entrare in rete, l'arbitro espellerà il giocatore e concederà alla squadra avversaria il calcio di rigore.
- e) Il giocatore portiere quando avendo alle sue spalle un solo compagno di squadra o addirittura nessun altro compagno, ferma irregolarmente un avversario che abbia evidenti possibilità di segnare una rete, l'arbitro decreterà la sua espulsione, e concederà un calcio di punizione diretto, rigore se il fallo è commesso nell'area di rigore;
- f) Non si procede all'espulsione ma all'ammonizione se alle spalle del portiere che commette il fallo si trovano due o più compagni di squadra;
- g) Il portiere quando si trova fuori dall'area di rigore, viene considerato un giocatore come tutti gli altri e ovviamente gli è proibito di toccare il pallone con le mani e con il braccio;
- h) Se il portiere esce dalla propria area di rigore e ferma il pallone con le mani o con le braccia, impedendo ad un avversario di entrare in possesso e avendo alle sue spalle un solo compagno di squadra, l'arbitro decreterà la sua espulsione e concederà un calcio di punizione diretto nel punto in cui è avvenuta l'infrazione;
- i) Se invece alle sue spalle si trovano due o più compagni di squadra, l'arbitro concederà un calcio di punizione diretto nel punto in cui è avvenuta l'infrazione, e ammonirà il portiere;

Espellere un giocatore è un provvedimento serio e forse anche spiacevole, ma resta pur sempre un dovere che non si può eludere ove le circostanze lo richiedono.

Ancor più grave infatti è non espellere un giocatore resosi colpevole di condotta violenta o gravemente scorretta.

REGOLA 13

CALCI DI PUNIZIONE

I calci di punizione sono distinti in :

- a) **DIRETTI** per mezzo dei quali può essere segnata direttamente una rete o contro la squadra che ha commesso il fallo;
- b) **INDIRETTI** per mezzo dei quali una rete non può essere segnata se il pallone, prima di oltrepassare la linea di porta, non sia stato giocato o toccato da un giocatore diverso da quello che ha battuto la punizione.

Quando la squadra **difendente** batte un calcio di punizione diretto o indiretto dall'interno della propria area di rigore, tutti i giocatori della squadra avversaria devono trovarsi al di fuori dell'area di rigore o almeno ad una distanza non inferiore a mt. 9,15 (gioco a 11) o mt. 7 (gioco a 7) fino a quando il pallone non è in gioco. Il pallone è in gioco non appena esce dall'area di rigore. Un calcio di punizione accordato dentro l'area di porta può essere battuto da qualsiasi punto di tale area.

Quando la squadra **attaccante** batte un calcio di punizione diretto o indiretto dall'esterno dell'area di rigore, tutti i giocatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una distanza non inferiore a mt. 9,15 o mt. 7 dal pallone fino a quando questo non sia in gioco, il pallone sarà considerato in gioco non appena è toccato e si muove. Su calcio di punizione indiretto accordato dentro l'area di porta, deve essere eseguito dalla linea dell'area di porta, parallela alla linea di porta, nel punto più vicino dove è stata commessa l'infrazione, i giocatori avversari devono collocare la barriera sulla linea di porta, mentre tutti gli altri devono rispettare la distanza di mt.9,15 o mt.7.

Se su calcio di punizione il giocatore avversario non rispetta la distanza prescritta, il calcio di punizione, deve essere ripetuto.

REGOLA 14

CALCIO DI RIGORE

Un calcio di rigore è assegnato contro la squadra che commette, nella propria area di rigore e con il pallone in gioco, uno dei dieci falli punibili con calcio di punizione diretto. Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rigore. La gara deve essere prolungata per consentire l'esecuzione di un calcio di rigore. Il pallone deve essere posizionato sul punto del calcio di rigore.

Il giocatore incaricato deve essere chiaramente identificato. Tutti i giocatori, ad eccezione del portiere e di colui che batte, fino a tiro effettuato, debbono :

- a) sostare ad almeno 9,15 o 7 mt. dal pallone;
- b) essere all'interno del terreno di gioco;
- c) rimanere all'esterno dell'area di rigore;
- d) dietro la linea del calcio di rigore.

Il portiere avversario deve rimanere fermo con i piedi appoggiati sulla linea di porta fino a tiro effettuato.

Per qualsiasi infrazione a questa regola:

- se commessa da un giocatore **difendente**, il calcio di rigore deve essere ripetuto solo se la rete non è stata segnata.
 - Se commessa da un giocatore **attaccante**, diverso da quello che ha calciato il pallone, deve essere ripetuto solo se la rete è stata segnata.
- a) Per determinare la squadra vincente, quando al termine dei tempi supplementari (ove previsti) dovranno essere battuti 5 tiri dal punto del calcio di rigore, da

ciascuna delle due squadre e da 5 giocatori diversi, alternativamente. E' l'arbitro che sceglie la porta verso la quale devono essere tirati i rigori. Egli sorteggerà la squadra che batterà il primo tiro. Se prima della fine dei 5 tiri, una delle squadre avrà segnato più reti di quante ne segnerebbe l'altra completando i 5 tiri, si sospenderà l'esecuzione, dichiarando la squadra che avrà segnato più reti vincitrice. Nel caso in cui al termine dei 5 tiri le due squadre risultassero in parità, si procederà con tiri alternati con lo stesso ordine fino a quando una delle due squadre avrà segnato una rete più dell'altra. Solo i giocatori presenti sul campo di gioco alla fine della gara potranno tirare i rigori, compreso quelli che temporaneamente siano usciti per infortunio o per altra causa se autorizzati dall'arbitro. Qualunque giocatore può scambiare il ruolo con il portiere della propria squadra, se autorizzato, in qualsiasi momento, durante l'esecuzione dei tiri. Ogni tiro deve essere battuto da un giocatore diverso e fino a quando tutti i giocatori di ciascuna squadra a ciò autorizzati, compreso il portiere (o il giocatore di riserva) abbiano effettuato un tiro ciascuno, un giocatore della stessa squadra non può battere un secondo tiro. I giocatori che non devono effettuare i tiri, escluso i portieri, devono restare all'interno del circolo centrale. Il portiere compagno di chi effettua i tiri deve trovarsi all'interno del terreno di gioco, fuori dall'area di rigore, dietro la linea parallela a quella di porta, ad almeno 9,15 m dal punto del calcio di rigore. Nel caso in cui venga a mancare la luce prima che sia terminata l'esecuzione dei tiri di rigore, sempre che, non vi sia la luce artificiale, il risultato della gara sarà deciso mediante il lancio in aria di una moneta, ovvero tirando a sorte.

REGOLA 15

RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

La rimessa dalla linea laterale è un modo di riprendere il gioco. Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa laterale.

La rimessa dalla linea laterale è accordata:

- quando il pallone ha interamente superato la linea laterale sia a terra che in aria;
- nel punto dove il pallone ha superato la linea laterale;
- alla squadra avversaria del giocatore che ha toccato per ultimo il pallone.

Al momento dell'esecuzione il giocatore incaricato di eseguirla deve:

- lanciare il pallone con ambedue le mani, da dietro la nuca e al di sopra della testa.
- far fronte al terreno di gioco;
- avere, almeno parzialmente, i due piedi sulla linea laterale (non oltrepassandola) sul campo per destinazione;

Il pallone è in gioco nell'istante in cui penetra sul terreno di gioco.

Il giocatore che effettua il lancio di rimessa non può giocare di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro giocatore. Non esiste la posizione di fuori gioco per il giocatore che riceve il pallone direttamente dalla rimessa laterale.

Su rimessa dalla linea non può essere segnata direttamente una rete o un'autorete.

Se ciò dovesse accadere, il gioco sarà ripreso :

- a. con un calcio d'angolo, se il pallone, è entrato nella propria porta;
- b. con un calcio di rinvio, se il pallone ,è entrato nella porta avversaria.

INFRAZIONE

Ripetizione della rimessa dalla linea laterale a favore della squadra avversaria.

REGOLA 16

CALCIO DI RINVIO

Il calcio di rinvio è un modo di riprendere il gioco. **Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rinvio.** Quando il pallone, giocato per ultimo da un giocatore della squadra attaccante, ha interamente superato la linea di porta, sia a terra che in aria, senza che una rete sia stata segnata, il gioco viene ripreso con un calcio di rinvio effettuato da un giocatore della squadra difendente da un punto qualsiasi dell'area di porta. I giocatori avversari devono restare fuori dell'area di rigore, ed il giocatore che ha battuto il calcio di rinvio non può giocarlo per la seconda volta prima che questo sia stato toccato da un altro giocatore. Il pallone è in gioco quando è calciato direttamente fuori dall'area di rigore. Se il pallone non esce dall'area, si ripete il calcio di rinvio.

Non esiste fuori gioco su calcio di rinvio.

REGOLA 17

IL CALCIO D'ANGOLO

Il calcio d'angolo è un modo di riprendere il gioco. **Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo.** Quando il pallone, giocato per ultimo da un giocatore della squadra difendente, ha interamente superato la linea di porta, sia a terra che in aria, senza che una rete sia stata segnata, il gioco viene ripreso con un calcio d'angolo effettuato da un giocatore della squadra attaccante.

Il pallone va posto entro l'arco del cerchio d'angolo più vicino al punto in cui il pallone è uscito dal campo. La bandierina d'angolo non può essere rimossa.

I giocatori avversari non possono avvicinarsi a meno di mt. 9,15 per il gioco a 11 e mt. 7 per il gioco a 7, prima che il calcio d'angolo sia stato effettuato. Il giocatore che ha effettuato il tiro d'angolo non può rigiocare il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro giocatore.

N.B. – Per quanto non menzionato, valgono, in quanto applicabili, le norme della F.I.G.C. - Nazionale .

ISTRUZIONI SUPPLEMENTARI PER GLI UFFICIALI DI GARA
(al solo scopo di chiarire la corretta applicazione delle Regole del Gioco)

- Il grave fallo di gioco è quando un giocatore usa un'eccessiva forza o brutalità, di fianco, da dietro, davanti o con entrambi i piedi, nei confronti dell'avversario per la disputa del pallone, minacciando la sua incolumità fisica.
- La condotta violenta, eccessiva forza o brutalità in mancanza di contesa per il possesso del pallone, si può manifestare sia in campo che fuori, sia con il pallone in gioco o meno, nei confronti di compagni, avversari o qualsiasi altra persona.
- Non è consentito ostacolare il portiere quando ha il pallone tra le mani o quando se ne sta spossessando, o durante l'esecuzione di un calcio d'angolo. Se un compagno del portiere, nelle occasioni prima dette, protegge il proprio compagno ostacolando l'avversario, senza l'utilizzo delle braccia, non commette fallo.
- Il fatto di colpire il pallone con le mani non comporta automaticamente l'ammonizione o l'espulsione, a meno che:
 - a) impedisce la segnatura di una rete, ovvero una sua chiara ed evidente opportunità.
 - b) quando il fallo di mani è considerato comportamento antisportivo.
- Il trattenere con la maglia, per un braccio o con qualsiasi parte del corpo, è sanzionato semplicemente con un calcio diretto o di rigore. In caso di comportamento antisportivo deve essere ammonito. Nel caso invece impedisce, all'avversario, una manifesta occasione da rete, viene espulso.
- Si ricorda ai direttori di gara che il commettere infrazioni persistenti, il comportamento dei giocatori nei confronti dell'arbitro, la simulazione, il ritardare la ripresa del gioco, i festeggiamenti eccessivi dopo aver segnato una rete, l'infrazione del portiere, ecc. ecc. devono essere sanzionati, oltre che con fallo tecnico, nei casi previsti, ma anche ammonendo i colpevoli.
- Indicare in modo palese, al termine dell'ultimo minuto di gioco regolamentare, il tempo minimo di recupero.
- Nei casi di giocatori infortunati, si ricorda agli arbitri di:
 - a) lasciare proseguire il gioco se, a suo avviso, il giocatore è solo leggermente infortunato, ed interromperlo nel caso opposto. Interromperlo sempre se il portiere rimane a terra.
 - b) Il giocatore infortunato, una volta soccorso, deve abbandonare il terreno di gioco, pena l'ammonizione, e potrà rientrarvi dalla linea laterale, lontano dall'azione di gioco, sempre se autorizzato dall'arbitro. Nessun giocatore è autorizzato ad essere soccorso, se non per fatti gravi, ad essere soccorso sul terreno di gioco.

