

REGOLAMENTO CALCIO CAMMINATO

SOMMARIO

Regola	1	Il rettangolo di gioco	Pag. 210
Regola	2	Il pallone	Pag. 212
Regola	3	Numero dei calciatori	Pag. 213
Regola	4	Equipaggiamento dei calciatori	Pag. 214
Regola	5	Arbitro	Pag. 215
Regola	6	Durata della gara	Pag. 216
Regola	7	Calcio d'inizio e ripresa del gioco	Pag. 217
Regola	8	Pallone in gioco e non in gioco	Pag. 218
Regola	9	Segnatura di una rete	Pag. 218
Regola	10	Falli e scorrettezze	Pag. 219
Regola	11	Calci di punizione	Pag. 221
Regola	12	Falli cumulativi	Pag. 222
Regola	13	Calcio di rigore	Pag. 223
Regola	14	Rimessa dalla linea laterale	Pag. 224
Regola	15	Rimessa dal fondo	Pag. 226
Regola	16	Calcio d'angolo	Pag. 226
Appendice	A	Tiri di rigore	Pag. 227

REGOLA 1 – Il rettangolo di gioco

REGOLAMENTO

1) Dimensioni

Il terreno di gioco deve essere rettangolare. La lunghezza delle linee laterali deve essere maggiore della lunghezza delle linee di porta.

Lunghezza: minima m. 25 - massima m. 42

Larghezza: minima m. 15 - massima m. 25

2) Segnatura

Il rettangolo di gioco è segnato con linee. Tali linee appartengono alle aree da esse delimitate.

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

Tutte le linee hanno una larghezza di cm. 8.

Il rettangolo di gioco è diviso in due parti dalla "linea mediana".

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

3) Area di rigore

Da entrambe le linee di porta, facendo centro esternamente in ciascun palo e con un raggio di m. 6, sono tracciati, verso l'interno, due quarti di circonferenza congiunti nella parte superiore da una retta, parallela alla linea di porta, lunga m. 3.16. Lo spazio racchiuso tra queste linee e quella di porta è denominato "area di rigore".

4) Punto del calcio di rigore

A distanza di m. 6 dal centro di ciascuna linea di porta, misurato lungo una linea immaginaria, perpendicolare ad essa, è segnato un punto, denominato "punto del calcio di rigore".

5) Il punto del tiro libero

Un secondo segno deve essere tracciato sul rettangolo di gioco a m. 10 dal punto centrale tra i due pali della porta ed equidistante da essi.

6) L'arco d'angolo

Su ogni angolo, verso l'interno del campo, è tracciato un quarto di circonferenza con un raggio di cm. 25.

7) Zona delle sostituzioni

La zona delle sostituzioni sono situate direttamente di fronte alle panchine delle squadre e ciascuna deve essere lunga metri 3.

Ci deve essere una distanza di metri 3 tra l'estremità più vicina di ciascuna delle zone delle sostituzioni e l'intersezione della linea mediana con la linea laterale.

La zona delle sostituzioni deve essere invertita nel secondo periodo di gioco.

8) Le porte

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

Esse sono costituite da due pali verticali, equidistanti da ciascun angolo e congiunti alle loro estremità da una barra trasversale. La distanza (misurazione interna) tra i pali è di m. 3 e la distanza tra il bordo inferiore della barra ed il terreno è di m. 2. Sia i pali che la barra trasversale devono avere lo stesso spessore di cm.

8. Le reti, fatte di canapa, di juta o nylon, devono essere fissate ai pali ed alla trasversale, dietro le porte. e la loro parte inferiore deve essere sostenuta da aste ricurve o da altri idonei supporti. 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.

9) Sicurezza

Le porte devono essere saldamente fissate al suolo durante il gioco tramite ganci od oggetti simili, che non siano d'intralcio o pericolo per i calciatori.

10) Superficie del rettangolo di gioco

La superficie deve essere piana, liscia e priva di asperità. È raccomandato l'uso di ricopertura in legno o di materiale sintetico. Non è consentito il cemento o il catrame.

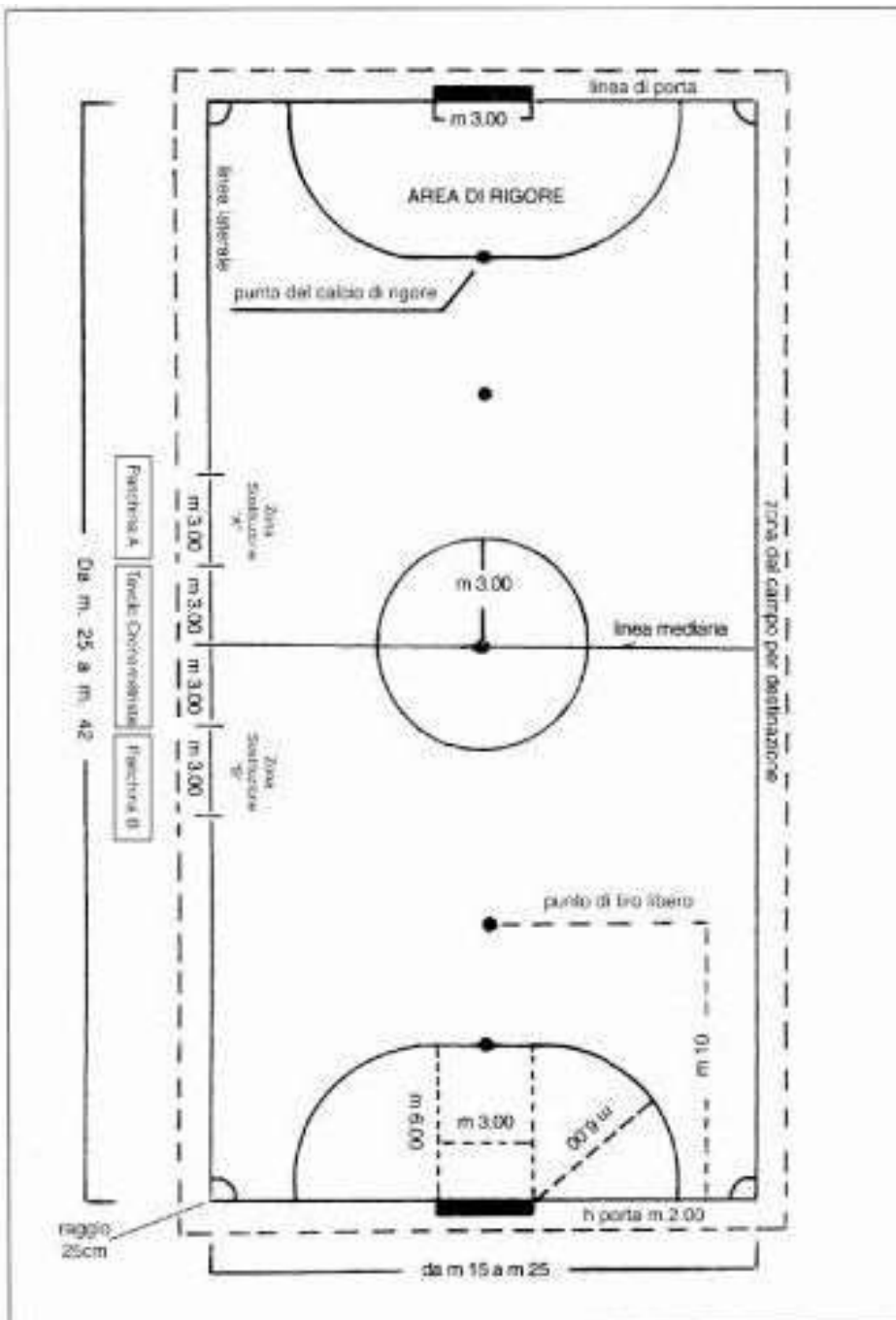
• Decisione 1

Nel caso in cui le linee di porta misurino tra i 15 e i 16 metri, il raggio del quarto di circonferenza sarà soltanto di mt. 4,00. In questo caso, il punto del calcio di rigore non sarà più situato sulla linea che delimita l'area di rigore, ma rimane ad una distanza di mt. 6,00 dal punto centrale tra i due pali ed è equidistante da essi.

- **Decisione 2**

Campo per destinazione.

Tra le linee perimetrali del rettangolo di gioco ed un qualunque ostacolo, deve esserci uno spazio piano ed al medesimo livello, della larghezza minima di mt. 1,00, denominato "campo per destinazione".



REGOLA 2 – Il pallone

REGOLAMENTO

1) Caratteristiche

Il pallone deve essere:

- a) sferico;

- b) di cuoio o di altro materiale approvato;
- c) di una circonferenza compresa tra cm. 62 e cm. 64;
- d) di un peso non inferiore a gr. 400 e non superiore a gr. 440 all'inizio della gara.

2) Sostituzione di un pallone difettoso

- a) Se nel corso della gara, il pallone scoppia oppure si danneggia, la gara deve essere interrotta e riprenderà con un nuovo pallone, con una rimessa da parte dell'arbitro, nel punto in cui si trovava il pallone, nel momento in cui si è reso inutilizzabile, (fatte salve le disposizioni particolari della regola 8).
- b) Se il pallone scoppia o si danneggia mentre non è in gioco, prima dell'esecuzione di un calcio d'inizio o calcio di rinvio o calcio d'angolo o calcio di punizione o calcio di rigore o una rimessa laterale, la gara deve essere ripresa in conformità a quanto previsto dalle regole del gioco.
- b) Il pallone non può essere sostituito durante la gara senza l'autorizzazione dell'arbitro.

• Decisione 1

Le squadre devono mettere a disposizione dell'arbitro due palloni regolamentari ciascuna, per la disputa della gara.

Nelle Finali e/o Rassegne Nazionali le squadre devono obbligatoriamente usare i palloni messi a disposizione della UISP S.d.A. Calcio Nazionale.

REGOLA 3 – Numero dei calciatori

REGOLAMENTO

1) Calciatori

La gara è giocata da due squadre, formate ciascuna da un massimo di 6 calciatori, uno dei quali nel ruolo di portiere.

2) Procedura di sostituzione dei calciatori

- a) È consentita l'utilizzazione di calciatori di riserva.
- b) È consentito un numero massimo di 6 calciatori di riserva.
- c) È consentito un numero illimitato di sostituzioni effettuate durante una gara. Un calciatore sostituito può partecipare nuovamente al gioco, sostituendo a sua volta un altro calciatore.
- d) Per sostituzione s'intende quella effettuata quando il pallone è in gioco o non in gioco e per la quale devono essere osservate le seguenti condizioni:

- il calciatore sostituito deve uscire dal rettangolo di gioco oltrepassando la linea laterale della propria zona delle sostituzioni;
- il sostituto deve entrare dalla propria zona delle sostituzioni, non prima che il calciatore sostituito abbia completamente oltrepassato la linea laterale;
- i calciatori di riserva, chiamati o meno a partecipare al gioco, sono sottoposti all'autorità ed alla giurisdizione degli arbitri;
- la sostituzione si concretizza quando il sostituto entra nel rettangolo di gioco. Da quel momento egli diventa un calciatore titolare ed il compagno sostituito cessa di esserlo.

3) Infrazioni e Sanzioni

- a) Se, durante l'effettuazione di una sostituzione, un sostituto entra nel rettangolo di gioco prima che il calciatore sostituito ne sia completamente uscito:
 - il gioco sarà interrotto;
 - il calciatore sostituito dovrà lasciare il rettangolo di gioco;
 - il sostituto verrà ammonito con il cartellino giallo;
 - il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto che sarà calciato dalla squadra avversaria dal punto in cui era il pallone quando il gioco è stato interrotto. Tuttavia, se questo si trovava all'interno dell'area di

rigore, il calcio di punizione indiretto a favore della squadra attaccante, sarà calciato da un punto della linea dell'area di rigore più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

b) Se, durante l'effettuazione di una sostituzione, un sostituto entra nel rettangolo di gioco oppure un suo compagno sostituito ne esce da un punto che non sia quello della zona delle sostituzioni:

- il gioco sarà interrotto;
- il calciatore inadempiente sarà ammonito con il cartellino giallo;
- il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto che sarà calciato dalla squadra avversaria dal punto in cui era il pallone quando il gioco è stato interrotto. Tuttavia, se questo si trovava all'interno dell'area di rigore, il calcio di punizione indiretto a favore della squadra attaccante, sarà calciato da un punto della linea dell'area di rigore più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

• **Decisione 1**

1) NUMERO MINIMO DI CALCIATORI:

Una gara non può essere iniziata o proseguita nel caso in cui una squadra si trovi ad avere meno di 4 calciatori partecipanti al gioco.

2) PORTIERE:

Il portiere può scambiare il proprio ruolo con quello di qualsiasi altro calciatore, ma la sua sostituzione può avvenire solo durante una interruzione di gioco.

REGOLA 4 – Equipaggiamento dei calciatori

REGOLAMENTO

1) Sicurezza

Un calciatore non può indossare alcun oggetto che sia pericoloso per se stesso o per un altro calciatore. E' consentito indossare solo la fede nuziale e brillantini raso pelle.

2) Equipaggiamento di base

L'equipaggiamento (obbligatorio) di un calciatore è costituito dai seguenti e separati indumenti: maglia, calzoncini, calzettoni e scarpe. Sono consentite soltanto scarpe da ginnastica, scarpe in tela, scarpe morbide con suola di gomma o materiale similare. L'uso delle scarpe è obbligatorio. Se vengono indossati dei calzoncini cosciali o scaldamuscoli, questi dovranno essere possibilmente dello stesso colore dominante dei calzoncini.

3) Maglie o casacche

Le maglie dei calciatori devono essere numerate ed ogni squadra deve portare maglie di colori differenti. Ogni calciatore della stessa squadra deve essere contrassegnato da un numero differente; i colori dei numeri devono contrastare chiaramente con i colori delle maglie

4) Parastinchi

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

5) Portieri

Al portiere è consentito indossare pantaloni lunghi. Egli deve indossare dei colori che consentano di distinguerlo facilmente dagli altri calciatori e dagli arbitri. Se un calciatore in campo sostituisce il portiere, sul dorso della maglia da portiere, indossata dal calciatore, deve essere segnato il numero dello stesso calciatore.

6) Infrazioni e Sanzioni

Per qualsiasi infrazione a questa Regola il calciatore in difetto deve essere allontanato dal rettangolo di gioco per mettere in ordine il proprio equipaggiamento e non potrà rientrarvi se non dopo essersi presentato ad uno degli arbitri che dovrà assicurarsi della regolarità dell'equipaggiamento. Il rientro del calciatore può avvenire soltanto durante un'interruzione del gioco.

Se l'arbitro interrompe il gioco per rilevare un'infrazione di un calciatore: il gioco riprende con un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria dal punto del terreno in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione, (fatte salve le disposizioni particolari della regola 8).

REGOLA 5 – L'arbitro

Ogni gara si disputa sotto la direzione ed il controllo di un arbitro. La sua autorità e l'esercizio dei poteri che gli sono conferiti dalle Regole del Gioco e dalla Normativa Generale iniziano nel momento in cui egli arriva al campo di gioco, e fino al suo definitivo allontanamento.

Il suo potere, nell'ambito della gara che è chiamato a dirigere, di infliggere sanzioni si estende alle infrazioni commesse durante le interruzioni del gioco. e anche quando il pallone non è in gioco.

Le decisioni dell'arbitro su fatti relativi al gioco sono inappellabili.

1) Competenze e obblighi

L'arbitro deve:

- vigilare sul rispetto delle regole del gioco e della Normativa Generale;
- assicurare il controllo della gara in collaborazione con il secondo arbitro, se previsto;
- assicurarsi che ogni pallone utilizzato rispetti i requisiti della Regola 2;
- assicurarsi che l'equipaggiamento dei calciatori rispetti i requisiti della Regola 4;
- fungere da cronometrista;
- interrompere temporaneamente la gara, sospenderla o interromperla definitivamente, a sua discrezione, al verificarsi di ogni infrazione alle regole;
- interrompere temporaneamente la gara, sospenderla o interromperla definitivamente a seguito di interferenze da eventi esterni, qualunque essi siano;
- interrompere la gara se, a suo avviso, un calciatore è infortunato;
- lasciare proseguire il gioco fino a quando il pallone cessa di essere in gioco se, a suo avviso, un calciatore è solo lievemente infortunato;
- fare in modo che ogni calciatore che presenti una ferita sanguinante esca dal terreno di gioco. Il calciatore potrà rientrarvi solo su assenso dell'arbitro dopo che il medesimo si sarà assicurato che l'emorragia sia stata arrestata;
- lasciare proseguire il gioco quando la squadra che ha subito un fallo può avvantaggiarsene e punire il fallo inizialmente commesso se il vantaggio accordato non si è concretizzato;
- punire il fallo più grave quando un calciatore commette simultaneamente più falli;
- adottare provvedimenti disciplinari nei confronti dei calciatori che hanno commesso un fallo passibile di ammonizione o di espulsione. L'arbitro non è tenuto ad intervenire immediatamente, ma deve farlo alla prima interruzione di gioco;
- adottare provvedimenti nei confronti dei dirigenti di squadra che non tengono un comportamento responsabile e, a sua discrezione, allontanarli dal recinto di gioco;;
- fare in modo che nessuna persona non autorizzata entri nel terreno di gioco;
- dare il segnale di ripresa della gara dopo un'interruzione del gioco;
- Redigere ed inviare alle autorità competenti un rapporto di gara completo in tutte le sue parti, con le informazioni relative a tutti i provvedimenti disciplinari adottati nei confronti dei calciatori e/o dirigenti, e a tutti gli altri incidenti accaduti prima, durante e dopo la gara.

L'arbitro può ritornare su una sua decisione soltanto se ritiene che la stessa sia errata, sempre che il gioco non sia stato ancora ripreso, o che la gara non sia terminata.

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

- **Decisione n.1**

Direzione delle gare

Le gare considerate ufficiali, o comunque autorizzate dalla UISP S.d.A. Calcio, devono essere dirette da un arbitro designato dal competente Settore Tecnico.

Se all'ora ufficiale fissata per l'inizio della gara l'Arbitro designato non è presente sul campo, le due squadre devono attenderlo per un periodo limite pari alla durata di un tempo di gara, salvo diverse disposizioni del Settore competente.

Si fa riferimento per la sostituzione dell'arbitro a quanto previsto dalla Normativa Generale.

- **Decisione n.2**

Le istruzioni aggiuntive in appendice B e C riferite per il calcio 5, valgono anche per questa disciplina.

REGOLA 6 – Durata della gara

REGOLAMENTO

1) Periodi di gioco

La durata della gara è stabilita in due periodi di 20 minuti di gioco ciascuno. Il controllo dei tempi sarà effettuato dall'arbitro della gara.

La durata di ciascun tempo deve essere prolungata per poter effettuare un calcio di rigore o tiro libero.

2) Time-out

Le due squadre hanno la possibilità di richiedere un minuto di time-out per ogni tempo di gara, rispettando le seguenti norme:

- a) gli allenatori delle squadre sono autorizzati a richiedere un time-out di un minuto per tempo;
- b) un time-out di un minuto può essere richiesto in qualsiasi momento, ma deve essere concesso soltanto se la squadra è in possesso del pallone;
- c) l'arbitro autorizzerà il permesso di un time-out quando il pallone non è in gioco;
- d) quando viene accordato un time-out i calciatori debbono rimanere all'interno del rettangolo di gioco. Se devono ricevere istruzioni dal proprio allenatore, ciò può avvenire soltanto dal bordo del campo, all'altezza della propria panchina. La persona che darà loro istruzioni non potrà entrare sul terreno di gioco.
- e) se una squadra non ha richiesto il time-out al quale aveva diritto nel primo tempo di gara, non lo potrà recuperare nel secondo.

3) L'intervallo di metà gara

L'intervallo di metà gara non potrà superare i 10 minuti.

- **Decisione 1**

Le gare ufficiali della UISP S.d.A. Calcio non prevedono la disputa dei tempi supplementari.

- **Decisione 2**

Il termine massimo di attesa per la presentazione sul terreno di gioco delle squadre è fissato nella durata di un tempo di gara o quello inferiore previsto nelle Norme di partecipazione.

REGOLA 7 – Calcio d'inizio e ripresa del gioco

REGOLAMENTO

1) Preliminari

La scelta della metà del rettangolo di gioco viene sorteggiata. La squadra che vince il sorteggio sceglie la porta contro cui attaccherà nel primo periodo di gioco. L'altra squadra ha diritto a battere il calcio d'inizio della gara. La squadra che vince il sorteggio ha diritto a battere il calcio d'inizio del secondo tempo della gara. Nel secondo periodo della gara le squadre invertono le rispettive metà del rettangolo da gioco ed attaccano in direzione della porta opposta.

2) Il calcio d'inizio

Il calcio d'inizio è un modo di iniziare o di riprendere il gioco:

- a) all'inizio della gara;
- b) dopo la segnatura di una rete;
- c) dopo l'intervallo di metà gara;

Una rete non può essere segnata direttamente su calcio d'inizio.

Procedura

La procedura per il calcio d'inizio è la seguente:

- a) tutti i calciatori devono trovarsi nelle rispettive metà del rettangolo di gioco eccetto colui che lo esegue;
- b) i calciatori della squadra che non batte il calcio d'inizio devono posizionarsi ad una distanza di almeno m. 3 dal pallone fino a quando questo non sia in gioco;
- c) il pallone deve essere fermo al suolo nel punto centrale del rettangolo di gioco;
- d) l'arbitro emette il fischio che autorizza il calcio d'inizio;
- e) il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove in qualsiasi direzione;
- f) il calciatore che batte il calcio d'inizio non può toccare nuovamente il pallone prima che lo abbia toccato un altro calciatore;
- g) quando una squadra segna una rete, il calcio d'inizio spetta all'altra squadra.

Infrazioni e Sanzioni

Se il calciatore che ha battuto il calcio d'inizio gioca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato o giocato da un altro calciatore dovrà essere accordato un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria, dal punto in cui è stata commessa l'infrazione. Per qualsiasi altra infrazione commessa nel battere il calcio d'inizio, quest'ultimo deve essere ripetuto.

3) Rimessa in gioco del pallone

Dopo un'interruzione temporanea di gioco provocata da una causa non prevista dalle Regole di Gioco la gara deve essere ripresa con una rimessa in gioco del pallone da parte dell'arbitro.

Procedura per la rimessa in gioco del pallone

- a) l'arbitro fa cadere il pallone nel punto in cui si trovava al momento dell'interruzione, salvo che si tratti dell'area di rigore; in tale caso deve farlo cadere sulla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui si trovava al momento dell'interruzione.
- b) il gioco riprende non appena il pallone tocca il suolo.

Infrazioni e Sanzioni

La rimessa del pallone deve essere ripetuta:

- a) se il pallone viene giocato da un calciatore prima di entrare in contatto con il suolo;
- b) se il pallone esce dal rettangolo di gioco dopo il contatto con il suolo, senza che nessun calciatore l'abbia toccato.

Se il pallone entra in porta:

- se il pallone rimesso in gioco dall'arbitro viene calciato direttamente* nella porta avversaria, deve essere accordato un calcio di rinvio;
- se il pallone rimesso in gioco dall'arbitro viene calciato direttamente* nella propria porta, deve essere accordato un calcio d'angolo alla squadra avversaria;

*si intende dopo che il pallone è stato regolarmente rimesso in gioco.

CASI PARTICOLARI

Un calcio di punizione accordato alla squadra difendente nella propria area di rigore può essere battuto da qualunque punto all'interno dell'area stessa.

Un calcio di punizione indiretto accordato alla squadra attaccante nell'area di rigore della squadra avversaria deve essere battuto dalla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.

Una rimessa da parte dell'arbitro, dopo che il gioco è stato interrotto all'interno dell'area di rigore, deve essere effettuata all'altezza della linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a dove si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

REGOLA 8 – Pallone in gioco e non in gioco

REGOLAMENTO

1) Pallone non in gioco

Il pallone non è in gioco quando:

- a) ha interamente oltrepassato, sia in terra sia in aria, una linea laterale o una linea di porta;
- b) il gioco è stato interrotto dall'arbitro;
- c) tocca il soffitto o la rete soprastante il terreno di gioco;

2) Pallone in gioco

Il pallone è in gioco in tutti gli altri casi ivi compresi quando:

- a) rimbalza nel rettangolo di gioco dopo aver colpito un palo o la barra trasversale della porta;
- b) rimbalza su uno degli arbitri che si trova all'interno del rettangolo di gioco.

• Decisione 1

a) Quando la gara è disputata al coperto e il pallone tocca accidentalmente il soffitto, il gioco deve essere interrotto e successivamente ripreso con una rimessa dalla linea laterale a favore della squadra avversaria di quella che ha toccato il pallone per ultima.

b) La rimessa viene effettuata da un punto sulla linea laterale più vicina all'intersezione tra ciascuna linea laterale e l'immaginaria linea che scorre parallelamente alla linea di porta ed al luogo sotto il quale il pallone ha colpito il soffitto.

REGOLA 9 – Segnatura di una rete

REGOLAMENTO

1) Segnatura di una rete

Salvo le eccezioni previste dalle Regole del Gioco, una rete risulta segnata quando il pallone ha interamente superato la linea di porta, tra i pali e sotto la barra trasversale, sempre che non sia stato lanciato, portato o colpito intenzionalmente con la mano o con il braccio da un calciatore della squadra attaccante, portiere compreso.

Il portiere, su rimessa dal fondo o dopo una parata efficace, lanciando il pallone con le mani nella metà campo avversaria, (il pallone non può superare cm120 in altezza) non può segnare direttamente una rete.

2) Squadra vincente

La squadra che ha segnato il maggior numero di reti durante una gara, risulta vincente. Se non è stata segnata nessuna rete o se le squadre hanno segnato un eguale numero di reti, la gara risulta terminata in parità.

3) Regole della competizione

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

REGOLA 10 – Falli e scorrettezze

REGOLAMENTO

I **falli e le scorrettezze** devono essere puniti come segue:

1) Calcio di punizione diretto

Un calcio di punizione diretto è accordato alla squadra avversaria del calciatore che, a giudizio dell'arbitro, commette per negligenza, imprudenza oppure per vigoria sproporzionata, una delle seguenti sette infrazioni:

- a) dà o tenta di dare un calcio ad un avversario;
- b) fa o tenta di fare uno sgambetto all'avversario anche entrando in scivolata o chinandosi davanti o dietro l'avversario;
- c) salta su un avversario;
- d) carica un avversario;
- e) colpisce o tenta di colpire un avversario;
- f) effettua un tackle su di un avversario;
- g) spinge un avversario.

Alla squadra avversaria viene accordato un calcio di punizione diretto anche quando un calciatore commette una delle seguenti quattro infrazioni:

- h) trattiene un avversario;
- i) sputa contro un avversario;
- l) tenta di giocare il pallone intervenendo in scivolata, **in qualsiasi maniera**, su un avversario che ne abbia il possesso e il controllo o che sia in procinto di giocarlo (**contrasto scivolato**).
- m) gioca volontariamente il pallone con le mani, (ad eccezione del portiere nella propria area di rigore)

Il calcio di punizione diretto va battuto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, a meno che il calcio di punizione sia stato accordato alla squadra difendente all'interno della propria area di rigore, in tal caso il calcio di punizione potrà essere battuto da un punto qualsiasi all'interno dell'area di rigore.

Tutte le infrazioni sopra elencate sono considerate falli cumulativi.

2) Calcio di rigore

Viene assegnato un calcio di rigore quando un calciatore commette uno dei suddetti falli all'interno della propria area di rigore, indipendentemente dalla posizione del pallone, purché lo stesso sia in gioco.

3) Calcio di punizione indiretto

Alla squadra avversaria viene assegnato un calcio di punizione indiretto quando il portiere commette una delle seguenti infrazioni:

- a) dopo essersi spossessato del pallone, lo riceve di ritorno da un compagno prima che abbia superato la linea mediana o senza che sia stato giocato o toccato da un avversario.
- b) tocca o controlla il pallone con le mani (nella propria area di rigore) dopo che questo gli sia stato volontariamente **passato con i piedi** da un compagno di squadra;
- c) tocca o controlla con le mani (nella propria area di rigore) il pallone passatogli direttamente su una rimessa dalla linea laterale, effettuata da un compagno di squadra;
- d) tocca o controlla il pallone con le mani o con i piedi, in qualsiasi parte del campo, per più di quattro secondi, **tranne quando ciò avviene nella metà del rettangolo di gioco della squadra avversaria.**

Il portiere su rimessa dal fondo o dopo una parata efficace, può lanciare il pallone, con le mani, oltre la linea mediana ma il pallone non può superare cm120 in altezza (una rete non potrà mai essere segnata in questo modo).

Alla squadra avversaria viene assegnato un calcio di punizione indiretto, che dovrà essere battuto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, anche quando, secondo il parere dell'arbitro, un calciatore:

- e) gioca in modo pericoloso;
- f) impedisce intenzionalmente la progressione di un avversario (senza contatto fisico);
- g) ostacola il portiere nell'atto di liberarsi del pallone che ha tra le mani;
- h) La corsa viene sanzionata. E' ammessa la camminata veloce;
- i) calciare o lanciare il pallone facendolo alzare più di 1 metro e venti da terra circa, ad eccezione dei tiri in porta;

Anche il portiere dalla rimessa dal fondo non potrà lanciare il pallone sopra il metro e venti;

h) commette qualsiasi altra infrazione, non precedentemente menzionata nella Regola 10, per la quale il gioco viene interrotto per ammonire o espellere un calciatore.

Il calcio di punizione indiretto deve essere battuto nel punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che questa non sia stata commessa all'interno della propria area di rigore. In questo caso il calcio di punizione dovrà essere battuto da un punto della linea di rigore che sia il più vicino possibile a quello dove è stata commessa l'infrazione.

Qualora un calciatore lasci il terreno di gioco per commettere un'infrazione, il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto (salvo le disposizioni particolari della regola 9).

4) Sanzioni disciplinari

Il cartellino giallo (per le ammonizioni) ed il cartellino rosso (per le espulsioni) dovrà essere mostrato soltanto ai calciatori, ai calciatori di riserva od ai calciatori sostituiti. L'arbitro ha l'autorità di comminare sanzioni disciplinari, dal momento in cui entra sul terreno di gioco fino al momento in cui lo abbandona dopo il fischio finale.

Falli passibili di ammonizione

Un calciatore deve essere ammonito con il cartellino giallo quando commette una delle seguenti infrazioni:

- a) si rende colpevole di comportamento antisportivo;
- b) manifesta dissenso con parole e gesti;
- c) trasgredisce ripetutamente le Regole del Gioco;
- d) ritarda la ripresa del gioco;
- e) non rispetta la distanza prescritta quando il gioco viene ripreso con un calcio d'angolo, una rimessa laterale, un calcio di punizione;
- f) entra o rientra nel campo senza il permesso dell'arbitro o infrange la procedura della sostituzione;
- g) abbandona deliberatamente il rettangolo senza il permesso dell'arbitro.

Un calciatore di riserva deve essere ammonito se commette una delle seguenti infrazioni:

- si rende colpevole di comportamento antisportivo;
- protesta con parole o gesti nei confronti degli arbitri;
- ritarda la ripresa del gioco.

Falli passibili di espulsione

Un calciatore, un calciatore di riserva o sostituito, deve essere espulso con il cartellino rosso quando commette una delle seguenti infrazioni:

- h) si rende colpevole di condotta violenta;
- i) si rende colpevole di un fallo violento;
- l) sputa contro un avversario o qualsiasi altra persona;
- m) priva la squadra avversaria di una rete o di una evidente opportunità di segnare una rete, toccando deliberatamente il pallone con le mani. Questo non si applica ad un portiere all'interno della propria area di rigore con un calcio di punizione o di rigore;**
- o) pronuncia frasi ingiuriose o volgari;
- p) riceve una seconda ammonizione nella stessa gara.

Un calciatore di riserva deve essere espulso se commette la seguente infrazione: impedisce alla squadra avversaria la segnatura di una rete.

** condotta gravemente sleale

- **Decisione 1**

Un calciatore espulso non può più prendere parte alla gara in corso e non può sedere sulla panchina dei sostituti. La sua sostituzione può essere effettuata dopo due minuti dalla ripresa del gioco.

Qualora una squadra sia stata soggetta a più espulsioni, il ripristino della parità numerica dei calciatori, previa autorizzazione dell'arbitro, avverrà uno per volta, trascorsi due minuti dalla ripresa di gioco avvenuta dopo ogni espulsione.

un calciatore che entra in scivolata nel tentativo di giocare il pallone, con l'avversario a distanza di gioco, anche senza toccare l'avversario, è punibile con un calcio di punizione diretto.

Se l'arbitro interrompe il gioco a causa di un'infrazione commessa fuori dal terreno di gioco mentre il pallone è in gioco, il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

- La corsa viene sanzionata con un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria. E' ammessa la camminata veloce
- Non è consentito lanciare il pallone facendola alzare più di 1 metro e venti da terra circa, ad eccezione dei tiri in porta;
- Anche il portiere dalla rimessa dal fondo non potrà lanciare il pallone sopra il metro e venti;
- E' vietato qualsiasi forma di contatto irruento;

REGOLA 11 – Calci di punizione

REGOLAMENTO

1) Calci di punizione

I calci di punizione sono diretti ed indiretti. Nel momento in cui viene battuto il calcio di punizione, il pallone deve essere fermo ed il calciatore che lo ha effettuato non potrà giocare una seconda volta fino a quando il pallone stesso non sia stato toccato o giocato da un altro calciatore.

2) Il calcio di punizione diretto

Con un calcio di punizione diretto può essere segnata direttamente una rete contro la squadra che ha commesso il fallo.

3) Il calcio di punizione indiretto

Con un calcio di punizione indiretto può essere segnata una rete soltanto se il pallone tocca un altro calciatore prima di entrare in porta.

4) Posizione del calcio di punizione

- a) Quando viene battuto un calcio di punizione, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una distanza di almeno 5 metri dal pallone prima che questo sia giocato.
- b) Il pallone è in gioco dopo che è stato calciato e si muove.

5) Infrazioni e Sanzioni

- a) Quando un calciatore della squadra avversaria non rispetta la distanza prescritta per l'esecuzione di un calcio di punizione, il calcio di punizione deve essere ripetuto;
- b) Se il calciatore che ha battuto il calcio di punizione tocca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato o giocato da un altro calciatore deve essere concesso, a favore della squadra avversaria, un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione. Tuttavia, se quest'ultima è stata commessa all'interno dell'area di rigore, il calcio di punizione indiretto sarà battuto dalla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui l'infrazione è stata commessa;
- c) Se la squadra che deve battere il calcio di punizione impiega più di 4 secondi per eseguirlo, sarà accordato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria.

6) Segnali

Calcio di punizione indiretto: l'arbitro indica un calcio di punizione indiretto alzando il suo braccio al di sopra della testa. Egli mantiene il braccio in tale posizione fino a quando il calcio di punizione non sia stato battuto ed il pallone non abbia toccato un altro calciatore o cessi di essere in gioco.

Calcio di punizione diretto: l'arbitro mantiene un braccio orizzontalmente indicando la direzione in cui il calcio di punizione deve essere battuto.

REGOLA 12 – Falli cumulativi

REGOLAMENTO

1) Falli cumulativi

- sono quelli sanzionati con un calcio di punizione diretto ed elencati nella Regola 10;
- i primi cinque falli cumulativi commessi da ciascuna delle due squadre durante ogni periodo di gioco, saranno opportunamente registrati;
- 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 impedita una evidente opportunità di segnare una rete;
- se applicano il vantaggio, gli arbitri dovranno utilizzare il segnale convenzionale per indicare che è stato commesso un fallo cumulativo non appena il pallone non sarà più in gioco;

2) Posizione del calcio di punizione

Per i primi cinque falli cumulativi registrati nei confronti di una delle due squadre durante ognuno dei periodi di gioco della gara, e a condizione che la gara sia stata interrotta per tale ragione:

- i calciatori della squadra avversaria potranno formare una barriera per difendersi da un calcio di punizione;
- tutti i calciatori avversari dovranno trovarsi ad almeno m. 5 di distanza dal pallone;
- una rete potrà essere segnata direttamente nella porta avversaria con questo calcio di punizione.

A partire dal sesto fallo cumulativo registrato nei confronti di una delle due squadre in ognuno dei periodi di gioco della gara:

- i calciatori della squadra avversaria non potranno formare una barriera per difendersi dal tiro libero;
- il calciatore che esegue il tiro libero dovrà essere debitamente identificato;
- il portiere dovrà rimanere nella propria area di rigore ad almeno metri 5 dal pallone;
- tutti gli altri calciatori dovranno rimanere nel rettangolo di gioco dietro una linea immaginaria attraversante il pallone e parallela alla linea di porta, all'esterno dell'area di rigore. Dovranno rimanere a metri 5 dal pallone e non potranno ostacolare il calciatore che effettua il tiro libero.

Nessun calciatore può oltrepassare la linea immaginaria fino a quando il pallone non sarà stato calciato e si sarà mosso.

3) Procedura (per il sesto e ogni successivo fallo cumulativo)

- il calciatore che esegue il tiro libero deve calciare con l'intenzione di segnare una rete e non può passare il pallone ad un compagno;
- dopo che il tiro libero è stato eseguito, nessun calciatore potrà toccare il pallone fino a quando questo non sia stato toccato dal portiere difendente, non sia rimbalzato dal palo o dalla traversa, o non sia uscito dal rettangolo di gioco;
- se un calciatore commette il sesto fallo della sua squadra nella metà del rettangolo di gioco avversaria o nella propria metà del rettangolo compresa tra la linea mediana e una linea parallela immaginaria passante per il punto del tiro libero, il tiro libero dovrà essere battuto dal punto del tiro libero.

Il punto del tiro libero è descritto nella Regola 1. Il calcio di punizione dovrà essere eseguito conformemente a quanto previsto nel precedente paragrafo "Posizione del calcio di punizione";

- se un calciatore commette il sesto fallo della sua squadra nella propria metà del rettangolo di gioco, tra la linea dei m. 10 e la linea di porta, ma all'esterno dell'area di rigore, la squadra alla quale è stato assegnato il tiro libero potrà scegliere se eseguirlo dal punto del tiro libero o dal punto in cui è stata commessa

l'infrazione;

- la gara deve essere prolungata per consentire l'esecuzione di un tiro libero accordato allo scadere di ciascuno dei periodi di gioco regolamentari.

4) Infrazioni e sanzioni

Se un calciatore della squadra difendente commette un'infrazione a questa Regola:

- il tiro libero dovrà essere ripetuto, ma solo se non è stata segnata una rete;
- il tiro libero non dovrà essere ripetuto se è stata segnata una rete.

Se un compagno del calciatore che esegue il tiro libero, commette un'infrazione a questa Regola, qualora sia stata segnata una rete o meno: gli arbitri dovranno interrompere il gioco e lo riprenderanno con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra difendente dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, (fatte salve le disposizioni particolari della Regola 7).

Se il calciatore che esegue il tiro libero commette un'infrazione a questa Regola dopo che il pallone è in gioco: dovrà essere assegnato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, (fatte salve le disposizioni particolari della Regola 7).

Se un calciatore della squadra difendente e un calciatore della squadra attaccante infrangono questa Regola: il tiro libero dovrà essere ripetuto.

Se il pallone colpisce un oggetto dopo che è stato giocato in avanti: il tiro libero dovrà essere ripetuto.

Se il pallone rimbalza sul portiere, la traversa, o i pali, e poi colpisce un oggetto all'interno del rettangolo di gioco:

- gli arbitri dovranno interrompere il gioco;
- e lo riprenderanno con una rimessa da parte di uno degli arbitri nel punto in cui il pallone ha colpito l'oggetto, (fatte salve le disposizioni particolari della Regola 7).

REGOLA 13 – Calcio di rigore

REGOLAMENTO

Un calcio di rigore viene concesso contro una squadra che commette una delle infrazioni punibili con un calcio di punizione diretto, all'interno della propria area di rigore e mentre il pallone è in gioco.

Una rete può essere segnata direttamente con un calcio di rigore.

La durata del primo e del secondo periodo di gioco deve essere prolungata per consentire l'esecuzione di un calcio di rigore.

1) Posizione del pallone e dei calciatori

- a) Il pallone deve essere collocato sul punto del calcio di rigore.
- b) Il calciatore che batte il calcio di rigore deve essere debitamente identificato.
- c) Il portiere della squadra difendente deve restare sulla propria linea di porta, tra i due pali della porta, facendo fronte al calciatore incaricato del tiro, fino a quando il pallone non viene calciato.
- d) Tutti i calciatori, tranne l'incaricato del tiro, devono posizionarsi:
 - all'interno del rettangolo di gioco;
 - fuori dall'area di rigore;
 - dietro o sulla linea immaginaria passante per il punto del rigore parallela alla linea di porta;
 - almeno a 5 m. dal punto di rigore.

2) Esecuzione

- a) il calciatore che batte il calcio di rigore deve calciare in avanti il pallone;
- b) egli non può giocare una seconda volta il pallone fino a quando lo stesso non è stato toccato o giocato da un altro calciatore;
- c) il pallone è in gioco immediatamente dopo che è stato calciato e si muove in avanti;

Fare una finta durante l'esecuzione del calcio rigore per confondere gli avversari è consentito in quanto fa parte del gioco. Tuttavia, fingere di calciare il pallone arrestando la camminata è considerata un'infrazione alla regola e un atto di comportamento antisportivo per il quale il calciatore deve essere ammonito.

Se il calcio di rigore viene concesso allo scadere di uno dei tempi regolamentari la gara deve essere prolungata per consentire l'esecuzione o la ripetizione di un calcio di rigore e la rete sarà considerata valida se, prima di passare tra i pali della porta e sotto la barra trasversale, il pallone tocca uno o entrambi i pali della porta oppure la barra trasversale o il portiere o una combinazione di uno o più dei suddetti elementi.

3) Infrazioni e Sanzioni

a) Se un calciatore della squadra difendente commette un'infrazione a questa Regola del Gioco:

- il calcio di rigore dovrà essere ripetuto solo se la rete non è stata segnata;
- il calcio di rigore non dovrà essere ripetuto se è stata segnata una rete.

b) Se un compagno di squadra del calciatore incaricato del tiro commette un'infrazione a questa Regola del Gioco:

- il calcio di rigore dovrà essere ripetuto se è stata segnata una rete;
- se non è stata segnata una rete l'arbitro interrompe il gioco e lo riprende con un calcio di punizione indiretto a favore della squadra difendente dal punto in cui si trovava il pallone al momento in cui è stata commessa l'infrazione, (fatte salve le disposizioni particolari della Regola 7).

c) Se il calciatore che ha battuto il calcio di rigore commette una infrazione a questa regola, dopo che il pallone è in gioco:

- alla squadra avversaria viene concesso un calcio di punizione indiretto che dovrà essere battuto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, (fatte salve le disposizioni particolari della Regola 7).

d) Se un calciatore della squadra difendente e un calciatore della squadra attaccante commettono un'infrazione a questa regola:

- il calcio di rigore dovrà essere ripetuto.

e) Se il pallone colpisce un oggetto dopo che era già stato giocato in avanti:

- il calcio di rigore dovrà essere ripetuto.

f) Se il pallone rimbalza sul portiere, la traversa o i pali e poi colpisce un oggetto:

- l'arbitro dovrà interrompere il gioco e lo riprenderà con una propria rimessa dal punto in cui il pallone ha colpito l'oggetto, (fatte salve le disposizioni particolari della Regola 7).

REGOLA 14 – Rimessa dalla linea laterale

REGOLAMENTO

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

1) La rimessa laterale viene concessa:

- a) quando il pallone oltrepassa interamente una linea laterale, sia a terra sia in aria, o colpisce il soffitto;
- b) dal punto in cui ha oltrepassato la linea laterale;
- c) alla squadra avversaria del calciatore che ha toccato per ultimo il pallone.

2) Posizione del pallone e dei calciatori

- a) Il pallone deve essere collocato sulla linea laterale nel punto in cui il pallone l'ha oltrepassata o all'esterno del rettangolo di gioco ad una distanza non superiore a cm.25 da tale punto.
- b) Il calciatore che esegue la rimessa dalla linea laterale deve avere una parte di ciascun piede o sulla linea laterale o sul campo per destinazione.
- c) I calciatori della squadra difendente si devono trovare ad almeno 3 m. dal pallone.

3) Esecuzione

La procedura è la seguente:

- a) Il calciatore che esegue la rimessa dalla linea laterale deve farlo entro 4 secondi dal momento in cui viene in possesso del pallone;
- b) il calciatore che effettua la rimessa dalla linea laterale non può giocare il pallone una seconda volta prima che sia toccato o giocato da un altro calciatore;
- c) il pallone è in gioco immediatamente dopo che è stato calciato o toccato e si muove;
- d) se il pallone non entra nel rettangolo di gioco su rimessa laterale, gli arbitri ordineranno che la stessa sia effettuata da un calciatore della squadra avversaria.

4) Infrazioni e Sanzioni

- a) Viene accordato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria se il calciatore che effettua la rimessa dalla linea laterale gioca il pallone una seconda volta prima che sia stato toccato o giocato da un altro calciatore.

Il calcio di punizione indiretto viene eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che ciò sia avvenuto nell'area di rigore, nel qual caso il calcio di punizione indiretto sarà battuto dalla linea dell'area di rigore, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo.

- b) La rimessa dalla linea laterale viene ripetuta da un calciatore della squadra avversaria se:
 - la rimessa dalla linea laterale non è stata effettuata regolarmente;
 - la rimessa dalla linea laterale viene effettuata da un punto diverso da quello in cui il pallone ha oltrepassato la linea laterale oppure se il pallone non è entrato sul terreno di gioco;
 - la rimessa dalla linea laterale non è stata effettuata entro 4 secondi dal momento in cui il calciatore è entrato in possesso del pallone.
 - viene commessa ogni altra infrazione alla Regola.

Se un avversario interferisce o impedisce che la rimessa dalla linea laterale sia eseguita correttamente: dovrà essere ammonito per comportamento antisportivo.

- c) Se un calciatore durante l'effettuazione regolare di una rimessa dalla linea laterale calcia con violenza, volontariamente il pallone contro un avversario, il gioco sarà interrotto solo se, a giudizio dell'arbitro, il calciatore è colpevole di un comportamento antisportivo o di una condotta violenta. In base all'infrazione il calciatore è ammonito od espulso. Il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione diretto in favore della squadra avversaria dove è stata commessa l'infrazione, e cioè nel punto in cui l'avversario è stato colpito dal pallone.

- Decisione 1

La rimessa laterale deve essere effettuata con i piedi.

- Decisione 2

Sulla rimessa laterale il giocatore avversario dovrà rispettare la distanza di 3 metri.

REGOLA 15 – Rimessa dal fondo

REGOLAMENTO

La rimessa dal fondo è un modo di riprendere il gioco. Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dal fondo.

1) La rimessa dal fondo viene concessa

- a) quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, oltrepassa interamente la linea di porta, sia a terra che in aria, e non è stata segnata una rete come prescritto dalla Regola 9.

2) Procedura

La procedura è la seguente:

- a) Il portiere lancia senza superare circa 120 cm dal suolo il pallone con le mani da un punto qualsiasi all'interno dell'area di rigore,
- b) I calciatori della squadra avversaria dovranno rimanere al di fuori dell'area di rigore finché il pallone non è in gioco;
- c) il portiere non può giocare il pallone una seconda volta fino a quando questo non sarà toccato da un avversario o gli sarà stato ripassato da un compagno di squadra dopo che il pallone ha superato la linea mediana;
- d) il pallone sarà in gioco quando sarà uscito completamente fuori dall'area di rigore.

3) Infrazione e Sanzioni

- a) se il pallone non viene lanciato direttamente fuori dall'area di rigore, viene ripetuta la rimessa dal fondo;
- b) se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere tocca il pallone una seconda volta, prima che sia stato toccato o giocato da un altro calciatore, viene concesso un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che ciò sia avvenuto nell'area di rigore, nel qual caso il calcio di punizione sarà battuto dalla linea dell'area di rigore, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo.
- c) se il pallone è giocato dopo 4 secondi, contati dal momento in cui il portiere entra in possesso del pallone, sarà accordato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria che sarà battuto sulla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello in cui l'infrazione è stata commessa.
- d) Se nell'effettuazione regolare di una rimessa dal fondo, un calciatore lancia con violenza, volontariamente il pallone contro un avversario, il gioco sarà interrotto solo se, a giudizio dell'arbitro, il calciatore è colpevole di un comportamento antisportivo o di una condotta violenta. In base all'infrazione il calciatore sarà ammonito od espulso. Il gioco riprenderà con un calcio di punizione diretto in favore della squadra avversaria dove è stata commessa l'infrazione, e cioè nel punto in cui l'avversario è stato colpito dal pallone.

Il portiere, su rimessa dal fondo, può lanciare, con le mani, il pallone oltre la linea mediana.

Non è consentito lanciare il pallone facendolo alzare più di 1 metro e venti da terra circa, ad eccezione dei tiri in porta.

Anche il portiere dalla rimessa dal fondo non potrà lanciare il pallone sopra il metro e venti

REGOLA 16 – Calcio d'angolo

REGOLAMENTO

Un calcio d'angolo è un modo di riprendere il gioco. Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo, **ma soltanto contro la squadra avversaria.**

1) Viene concesso un calcio d'angolo

- a) quando il pallone toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, oltrepassa interamente la linea di porta, sia in terra sia in aria, e non è stata segnata una rete come prescritto dalla Regola 11.

2) Procedura

- a) il pallone deve essere collocato precisamente all'interno dell'arco d'angolo, il più vicino possibile all'angolo;
- b) i calciatori della squadra avversaria devono rimanere a 5 m. almeno dal pallone finché esso non è in gioco;
- c) il pallone viene calciato da un calciatore della squadra attaccante;
- d) il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove;
- e) il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo non può giocare una seconda volta il pallone fino a quando lo stesso non sia stato toccato o giocato da un altro calciatore.
- f) Il calciatore che effettua il calcio d'angolo può avere uno o entrambi i piedi all'interno del terreno di gioco.

3) Infrazioni e Sanzioni

- a) **Alla squadra avversaria viene assegnato un calcio di punizione indiretto quando:**

- il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo gioca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato o giocato da un altro calciatore. Il calcio di punizione indiretto viene battuto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, (fatte salve le disposizioni particolari della Regola 9).

b) Alla squadra avversaria viene assegnata una rimessa dal fondo quando:

se il calcio d'angolo non viene battuto entro 4 secondi dal momento in cui il calciatore che lo deve battere entra in possesso del pallone, gli arbitri assegneranno una rimessa dal fondo a favore della squadra avversaria.

Appendice A - Tiri di rigore per la determinazione della squadra vincente (Calcio camminato).

I tiri di rigore costituiscono un modo per determinare la vincente quando il regolamento della competizione esige che deve esserci una squadra vincente al termine di una gara terminata in parità.

Procedura

- L'arbitro sceglie la porta verso la quale i tiri di rigore devono essere eseguiti.
- L'arbitro procede al sorteggio lanciando una moneta e il capitano che vince il sorteggio decide se eseguire il primo o il secondo tiro.
- L'arbitro annota per iscritto la sequenza di ciascun tiro in porta.
- Le due squadre eseguono ciascuna cinque tiri in porta, conformemente alle disposizioni menzionate qui di seguito.
- I tiri di rigore sono eseguiti alternativamente da ciascuna squadra.
- Se prima che le due squadre abbiano eseguito i loro cinque tiri di rigore, una di esse segna un numero di reti che l'altra non potrà mai realizzare pur terminando la serie dei rigori, l'esecuzione sarà interrotta.
- Se dopo che le squadre hanno eseguito i loro cinque tiri di rigore, entrambe hanno segnato lo stesso numero di reti o non ne hanno segnata alcuna, si proseguirà ad oltranza, con lo stesso ordine, fino a quando una squadra avrà segnato una rete in più dell'altra, al termine dello stesso numero di tiri.
- Tutti i calciatori e i sostituti sono autorizzati ad eseguire i tiri di rigore
- Ogni tiro di rigore deve essere eseguito da un calciatore diverso e tutti i calciatori aventi diritto ad eseguire i tiri di rigore devono averne eseguito uno prima di batterne un secondo.
- Ogni calciatore avente diritto ad eseguire i tiri di rigore può, in qualsiasi momento, assumere il ruolo di portiere durante l'esecuzione dei tiri di rigore.
- Solo i calciatori aventi diritto ad eseguire i tiri di rigore e gli arbitri sono autorizzati a restare nel rettangolo di gioco durante l'esecuzione dei tiri di rigore.
- Tutti i calciatori, eccetto colui che esegue il tiro di rigore ed i portieri devono rimanere nella metà opposta a quella in cui vengono eseguiti i tiri di rigore.
- Il portiere il cui compagno esegue il tiro, deve restare sul terreno di gioco, all'esterno dell'area di rigore in cui si svolge l'esecuzione dei tiri, nel punto ove la linea dell'area di rigore interseca quella di porta.
- Se al termine di una gara e prima dell'inizio dei tiri di rigore, una squadra ha un numero di calciatori maggiore di quello della squadra avversaria, quando la squadra in inferiorità numerica riprende la rotazione, la prima potrà scegliere:
 - a) Sia di far ribattere chi ha già tirato;
 - b) Sia di completare la rotazione;

Occorre tenere presente che:

- L'inizio ed il termine della rotazione è determinato dal numero dei calciatori della squadra in inferiorità numerica;
- Anche nella rotazione, prima che essa non sia terminata, un calciatore non può battere un ulteriore tiro di rigore prima che gli altri ne abbiano battuto uno.
- Se durante i tiri di rigore il portiere commette un'infrazione ed il tiro è ripetuto, il portiere è ammonito

- Se durante i tiri di rigore il calciatore commette un'infrazione, il tiro è considerato come fallito
- Se durante i tiri di rigore sia il portiere sia il calciatore commettono contemporaneamente un'infrazione:
 - a) Se il tiro è fallito: ripetizione ed entrambi i calciatori saranno ammoniti;
 - b) Se il tiro è andato in rete: rete annullata, ripetizione del tiro ed ammonizione di entrambi i calciatori

Sostituzioni e provvedimenti disciplinari durante i tiri di rigore:

- a) Un calciatore può essere ammonito od espulso;
- b) Un portiere che viene espulso dovrà essere rimpiazzato da un calciatore che ha titolo ad eseguire i tiri di rigore;
- c) L'arbitro non dovrà sospendere la gara se una squadra è ridotta a meno di quattro calciatori