



## *REGOLAMENTO GIOCO CALCIO*

- 1 - superficie del terreno*
- 2 – pallone*
- 3 - numero di giocatori*
- 4 - equipaggiamento dei calciatori*
- 5 - arbitro*
- 6 - altri ufficiali di gara*
- 7 - durata della gara*
- 8 - inizio e ripresa del gioco*
- 9 - pallone in gioco e non in gioco*
- 10 - esito di una gara*
- 11 - fuorigioco*
- 12 - falli e scorrettezze*
- 13 - calcio di punizione*
- 14 - calcio di rigore*
- 15 - rimessa laterale*
- 16 - calcio di rinvio*
- 17 - calcio d'angolo*

## 1 - SUPERFICIE DEL TERRENO



Il terreno di gioco deve avere una superficie interamente naturale o interamente artificiale, salvo che il regolamento della competizione consenta una combinazione di materiali artificiali e naturali (sistema ibrido).

Il colore delle superfici artificiali deve essere verde.

Quando si utilizzano superfici artificiali in gare di competizioni tra squadre rappresentative di Federazioni affiliate alla FIFA o in gare internazionali di competizioni per club, la superficie deve soddisfare i requisiti del "FIFA Quality Programme for Football Turf" o dell'"International Match Standard", salvo che l'IFAB non accordi una speciale deroga.

### SEGNATURA DEL TERRENO

Il terreno di gioco deve essere rettangolare e segnato con linee continue che non devono costituire alcun pericolo.

È consentito l'uso di materiale di superficie artificiale per la segnatura di terreni di gioco in erba naturale se ciò non costituisce pericolo. Queste linee fanno parte delle superfici che delimitano.

Sul terreno di gioco devono essere tracciate solo le linee indicate nella Regola 1. Laddove siano utilizzate superfici artificiali, sono consentite altre linee purché siano di un colore differente e chiaramente distinguibili dalle linee del terreno di gioco per il calcio.

Le linee che delimitano i lati più lunghi del terreno sono denominate "linee laterali"; quelle che delimitano i lati più corti "linee di porta".

Il terreno di gioco è diviso in due metà dalla "linea mediana", che congiunge il punto medio delle due linee laterali. A metà della linea mediana è segnato il punto centrale del terreno di gioco. Attorno a questo punto è tracciata una circonferenza di 9,15 m di raggio.

È possibile tracciare un segmento di linea fuori del terreno di gioco a 9,15 m da ogni arco d'angolo, sia perpendicolarmente alla linea di porta sia alla linea laterale. Tutte le linee devono essere della stessa larghezza, che non deve essere superiore a 12 cm. Le linee di porta devono avere la stessa larghezza dei pali e della traversa. Un calciatore che traccia segni non autorizzati sul terreno di gioco deve essere ammonito per comportamento antisportivo. Se l'arbitro nota che ciò accade durante la gara, ammonirà il calciatore alla prima interruzione di gioco.

### IL TERRENO DI GIOCO

La prima regola del calcio si occupa del terreno di gioco.

- La superficie deve essere interamente in erba naturale o interamente in erba sintetica (ma potrebbero essere autorizzati anche misti di ultima generazione)
- Il colore della superficie deve essere VERDE.
- Il campo deve avere forma rettangolare.
  - Lunghezza (linea laterale): minimo 90 m, massimo 120 m
  - Larghezza (linea di porta): minimo 45 m, massimo 90 m
- Il campo è segnato con linee di demarcazione delle singole zone (area di porta, area di rigore, linee laterali, linea di fondo, linea di porta, linea di metà campo, cerchio di centrocampo, lunette dell'area di rigore). La larghezza delle linee di demarcazione deve essere uguale per tutte e non oltre 12 cm, mentre per le linee di porta deve essere uguale alla grandezza dei pali e della traversa.
- Da tenere a mente che indipendentemente dalle misure del rettangolo esterno, nel limite del possibile, le aree interne devono avere misure fisse, quindi aree di porta e area di rigore sempre dalla stessa dimensione.
- La misura importante per l'area di porta è che il lato più corto del rettangolo misura 5,50 metri.
- L'area di rigore è un rettangolo il cui lato più corto misura 16,50 metri.
- Il punto del rigore è a 11 metri dalla linea di porta.

- Per tracciare la lunetta è necessario disegnare una mezzaluna con 9,15 metri di raggio dal punto di rigore.
- Le bandierine del calcio d'angolo devono essere alte 1,50 m e sono obbligatorie. Non si può giocare senza.
- Recentemente è stata introdotta anche l'area tecnica, che è quel rettangolo posto davanti alle panchine dove generalmente si posiziona l'allenatore per dare indicazioni alla squadra. Non è possibile uscire dall'area tecnica.
- Le porte sono larghe 7,32 m e alte 2,44 (misure interne a pali e traversa)
- Pali e traverse devono essere BIANCHI e di larghezza non superiore ai 12 cm.
- Il recinto di gioco deve essere protetto da una rete metallica di altezza non inferiore a m. 2,20. Tra le linee perimetrali del terreno di gioco ed il pubblico, od ostacolo fisso (muri, pali, reti, fossati, alberi, ecc.) deve risultare una distanza minima di m. 1,50.

#### Misure del campo per le categorie LND

- Campionato di Eccellenza: misure minime m. 100 x 60, massima tolleranza 4%
- Campionato di Promozione: misure minime m. 100 x 60, massima tolleranza 4% (6% per motivi eccezionali e solo per una stagione)
- Campionato di 1ª categoria misure minime m. 100 x 50, massima tolleranza 4% (6% per motivi eccezionali e solo per una stagione)
- Campionato di 2ª categoria – Campionato Regionale Juniores “Under 18”: misure minime m. 100 x 50., massima tolleranza 6%
- Campionato di 3ª categoria, 3ª categoria “Under 21”, Juniores Provinciale “Under 18”, 3ª categoria “Under 18” e Attività Amatori misure minime m. 90 x 45, massima tolleranza 6%.

#### Altre note importanti:

- Se la traversa si dovesse rompere, la gara va sospesa fino alla riparazione, se sarà impossibile, la gara andrà rimandata.
- Le reti dietro le porte non devono avere fessure dalle quali può fuoriuscire il pallone scagliato in rete.

È compito dell'arbitro controllarle prima dell'inizio della partita.

- Nel regolamento del calcio è recentemente entrata anche la GOL TECHNOLOGY che con opportune apparecchiature fissate alla porta riesce a determinare se il pallone ha oltrepassato interamente la linea di porta, per poter aiutare l'arbitro nell'assegnazione dei “gol fantasma”.

#### FACCIAMO CHIAREZZA SULL'IMPRATICABILITÀ DEL CAMPO:

- Il giudizio sulla impraticabilità del terreno di gioco, per intemperie o per ogni altra causa, è di esclusiva competenza dell'arbitro designato a dirigere la gara.
- L'accertamento, alla presenza dei capitani delle squadre, deve essere eseguito all'ora fissata per l'inizio della gara, dopo la verifica della presenza delle due squadre e l'identificazione dei calciatori indicati nei prescritti elenchi.
- L'arbitro può procedere all'accertamento dell'impraticabilità del terreno di gioco prima dell'ora fissata per l'inizio della gara se e solo se sono presenti i capitani delle squadre. Qualora l'impraticabilità fosse ritenuta non rimediabile entro l'ora fissata per l'inizio della gara, l'arbitro può evitare l'identificazione dei calciatori delle due squadre.

## 2 - PALLONE

### PUÒ SEMBRARE BANALE, MA TUTTI I PALLONI DEVONO AVERE LE SEGUENTI CARATTERISTICHE:

- Deve avere forma sferica.
- Deve essere realizzato con un materiale approvato.
- La circonferenza deve essere compresa tra 68 cm e 70 cm. (Numero 5)
- Il peso deve essere compreso da 410 g e i 450 g (all'inizio della gara).
- La pressione di gonfiamento deve essere tra 0,6 e 1,1 atmosfere.

### COSA SUCCEDA SE IL PALLONE È DIFETTOSO?

Se il pallone diviene difettoso durante il normale svolgimento di una gara, il gioco dovrà essere interrotto, e riprenderà con un nuovo pallone con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il primo pallone al momento in cui è divenuto difettoso.

- Se il pallone diventa difettoso durante l'esecuzione di una ripresa di gioco, o mentre, su un calcio di rigore, esso si sta dirigendo verso la porta avversaria, la relativa ripresa di gioco o rigore andranno ripetute.
- Se invece il pallone entra in contatto con un elemento estraneo, il gioco dovrà essere interrotto, e riprendere con una rimessa da parte dell'arbitro.
- Se un secondo pallone entra sul terreno di gioco, se questo interferisce con l'azione, il gioco andrà sospeso e ripreso dall'arbitro.

Occorre comunque sempre l'autorizzazione dell'arbitro per sostituire il pallone durante la gara.

### ALLA REGOLA FIFA CI SONO DELLE INTEGRAZIONI A CURA DELLA FIGC:

- I palloni devono essere forniti dalla società ospitante.
- Nelle gare di LEGA PRO e LND, la società ospitante deve fornire all'arbitro almeno 3 palloni.
- Per le categorie Esordienti e Pulcini i palloni devono essere di dimensioni ridotte (numero 4) e realizzati in cuoio leggero o in gomma a doppio o triplo strato.
- I palloni possono essere di qualsiasi colore.

### PER I PROFESSIONISTI VALGONO ANCHE LE SEGUENTI REGOLE:

- La società ospitante deve mettere a disposizione 12 palloni, di cui uno va dato all'arbitro per l'inizio della gara e uno al quarto uomo.
- La società ospitante deve mettere a disposizione 10 raccattapalle e ciascuno di loro dovrà avere un pallone
- I raccattapalle devono essere posizionati in modo preciso:
  - 2 lungo ciascuna linea di porta. (totale 4)
  - 3 lungo ciascuna linea laterale. (totale 6)

### NOTE DALLA GUIDA PRATICA AIA:

- In caso di gare in campo "neutro" per squalifica del campo i palloni devono essere forniti dalla società prima nominata.
- In caso di gare in campo "neutro" per spareggi o finali, i palloni devono essere forniti da entrambe le società.
- Se durante la gara si rendessero indisponibili tutti i palloni, l'arbitro, a sua discrezione, assegnerà un tempo ragionevole alla squadra ospitante per recuperare un pallone. Trascorso il tempo, se non si trova il pallone la gara verrà sospesa.

## 3 - NUMERO DI GIOCATORI

Le partite sono disputate da due squadre, ciascuna composta da 11 giocatori (titolari) e un numero variabile di giocatori in panchina (riserve). Uno dei titolari deve essere un portiere. Nessuna gara può iniziare o proseguire se una delle due squadre o entrambe non dispongono di almeno sette giocatori in campo.

*Se una squadra ha meno di sette giocatori perché uno o più giocatori hanno deliberatamente lasciato il campo di gioco, l'arbitro non è obbligato a interrompere il gioco, ma la partita non deve riprendere dopo che la palla è uscita dal gioco se una squadra non ha il numero minimo di sette giocatori.*

### NUMERO DI SOSTITUZIONI (NOVITÀ 2020/2021)

Il numero di sostituti, fino a un massimo di cinque, può essere utilizzato in qualsiasi partita disputata in una competizione ufficiale e sarà determinato dalla FIFA, dalla confederazione o dalla federazione calcistica nazionale.

Per effettuare le cinque sostituzioni ogni squadra può utilizzare al massimo tre interruzioni della gara, oltre all'intervallo previsto tra i due tempi di gioco, nonché, nell'eventualità di disputa dei tempi supplementari, una quarta interruzione, oltre a quelle previste tra la fine dei tempi regolamentari e l'inizio del primo tempo supplementare e tra il primo e il secondo tempo supplementare. Quando le due squadre effettueranno una sostituzione nello stesso momento, questa verrà considerata un'interruzione della gara utilizzata per le sostituzioni da entrambe le squadre.

Nelle leghe dilettantistiche come LND è possibile stabilire per ogni categoria il numero di sostituzioni, che deve andare da un minimo di tre ad un massimo di 12.

### PROCEDURA DI SOSTITUZIONE

I nominativi dei calciatori di riserva devono essere forniti all'arbitro prima dell'inizio della gara. Un calciatore di riserva il cui nome non è stato iscritto in elenco prima dell'inizio della gara non potrà partecipare alla stessa.

Per sostituire un calciatore titolare con uno di riserva, deve essere osservata la seguente procedura:

- l'arbitro deve essere informato prima che la sostituzione avvenga.
- il calciatore che viene sostituito:
  - riceve l'autorizzazione dell'arbitro per uscire dal terreno di gioco, a meno che sia già fuori di esso, e deve uscire dal punto della linea perimetrale a lui più vicino, a meno che l'arbitro non indichi che può uscire direttamente e immediatamente all'altezza della linea mediana o da un altro punto (ad esempio, per motivi di sicurezza o per infortunio).
  - deve andare immediatamente nell'area tecnica o negli spogliatoi e non potrà più partecipare alla gara, fatto salvo il caso in cui sia consentito il rientro dei calciatori sostituiti.
- se un calciatore che deve essere sostituito rifiuta di uscire dal terreno di gioco, il gioco prosegue.
- 

### IL CALCIATORE DI RISERVA ENTRERÀ SUL TERRENO DI GIOCO SOLTANTO:

- durante un'interruzione di gioco.
- all'altezza della linea mediana.

- dopo che ne sia uscito il calciatore sostituito.
- dopo aver ricevuto l'autorizzazione dell'arbitro.

La sostituzione si concretizza nel momento in cui il calciatore di riserva entra sul terreno di gioco; da quel momento, colui che ne è uscito diventa un calciatore sostituito e il subentrante diventa un titolare e può eseguire qualsiasi ripresa di gioco.

## CAMBIO DEL PORTIERE

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

- l'arbitro ne sia informato prima che avvenga il cambio.
- lo scambio di ruolo venga effettuato durante un'interruzione di gioco.

Segue >>>

## INFRAZIONI E SANZIONI

Se un calciatore di riserva iscritto in elenco inizia la gara al posto di un compagno designato titolare e l'arbitro non viene informato di questo cambio:

- l'arbitro consente al calciatore di riserva di proseguire a giocare (da titolare)
- non viene adottato alcun provvedimento disciplinare nei confronti del calciatore di riserva
- il calciatore in origine titolare può divenire un calciatore di riserva
- il numero delle sostituzioni non viene diminuito
- l'arbitro riporta l'accaduto alle autorità competenti (nel rapporto di gara)

Se una sostituzione viene effettuata durante l'intervallo tra i due periodi di gioco o prima dell'inizio dei tempi supplementari, la procedura deve essere completata prima che riprenda la gara. Se l'arbitro non ne viene informato, il calciatore di riserva entrato sul terreno di gioco potrà continuare a giocare, senza che sia necessario assumere alcun provvedimento disciplinare e il fatto dovrà essere riportato alle autorità competenti (nel rapporto di gara).

Se un calciatore scambia il ruolo con il portiere senza l'autorizzazione dell'arbitro, quest'ultimo:

- consentirà che il gioco prosegua.
- ammonirà i calciatori in questione alla prima interruzione di gioco; tuttavia, i calciatori non dovranno essere ammoniti se lo scambio avviene durante l'intervallo tra i due periodi di gioco (incluso l'intervallo dei tempi supplementari) o nel periodo tra la fine della gara e l'inizio dei supplementari e/o dei tiri di rigore.

Nel caso di ogni altra infrazione a questa regola:

- i calciatori in questione devono essere ammoniti.
- il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

Espulsione dei giocatori

- Se un giocatore viene espulso prima della consegna della distinta all'arbitro non può essere inserito in distinta.
- Se un giocatore titolare viene espulso dopo la chiama eseguita dall'arbitro ma prima dell'inizio della partita, può essere rimpiazzato da un giocatore di riserva e il numero delle sostituzioni non viene diminuito. Se è un giocatore di riserva ad essere espulso non potrà essere rimpiazzato.
- Se un giocatore titolare o riserva viene espulso durante la gara non può essere mai rimpiazzato.

Calciatore fuori dal terreno di gioco

Se un calciatore uscito dal terreno di gioco con l'autorizzazione dell'arbitro dovesse rientrare in campo senza aver preventivamente chiesto il permesso all'arbitro, quest'ultimo dovrà interrompere il gioco, ammonire il calciatore entrato sul terreno di gioco e invitarlo ad uscire dal terreno di gioco ed attendere il benestare per ritornare in campo. Un calciatore che oltrepassa una linea perimetrale come parte di un'azione di gioco non commette un'infrazione.

[Torna a Indice >>>](#)

## 4 - EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI <<

### OGNI CALCIATORE DEVE INDOSSARE OBBLIGATORIAMENTE

- Una maglietta con maniche lungo o corte
- I calzoncini
- I calzettoni
- I parastinchi
- Le scarpe da calcio
- Solo per i portieri è consentito indossare i pantaloni di tuta.
- Non è consentito giocare con collane, anelli, braccialetti, orecchini, strisce di cuoio o di gomma. Non è consentito nemmeno coprirli con il nastro adesivo; vanno rigorosamente tolti e tocca all'arbitro far rispettare questa regola.
- Le due squadre devono indossare colori delle maglie che le distinguano una dall'altra e dagli arbitri.
- Ciascun portiere deve indossare maglie di colore tale da distinguerlo dagli altri calciatori e dagli arbitri.
- Il colore delle sotto maglie (comprese termiche) deve essere dello stesso colore principale delle maniche delle maglie.
- Scaldamuscoli e calzemaglie devono essere dello stesso colore principale dei calzoncini da gara.
- I parastinchi devono essere completamente coperti dai calzettoni, devono essere di materiale idoneo e consentire un grado di protezione adeguato.
- 

### QUALORA VI SIA UN'INFRAZIONE A QUESTE REGOLE E L'EQUIPAGGIAMENTO NON SIA REGOLARE:

- il calciatore non in regola deve essere invitato dall'arbitro ad uscire dal terreno di gioco per mettere in regola il suo equipaggiamento.
- non è necessario interrompere il gioco per invitare il giocatore ad uscire
- il calciatore dovrà uscire dal terreno di gioco alla prima interruzione, a meno che non abbia già regolarizzato il suo equipaggiamento.
- un calciatore che è uscito per sistemare il suo equipaggiamento può rientrare solo dopo che l'arbitro ha verificato la regolarità dell'equipaggiamento. Il rientro avverrà alla prima interruzione di gioco.
- Un calciatore che rientra senza autorizzazione dovrà essere ammonito e il gioco riprenderà con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria, nel punto in cui è stato interrotto il gioco al momento dell'ammonizione.

### INTEGRAZIONE ALLA REGOLA DA PARTE DELLA FIGC

C&C di Donato Cicogna - Strada Rodigina 90/a 37135 Verona - PI 0490504023 +39 349 4159101 info@noisportivi.it ww.noisportivi.it

Tutti i testi relativi alle regole del calcio, contenuti nel presente album, sono tratti dal sito  
<https://www.cassinacalcio.it/nuovosito/regole/le-regole-del-calcio-regola-1.php> Visitato il 05 novembre 2022

- Per le società professionistiche di Serie A, B e Lega Pro, i calciatori devono indossare per tutta la durata di una stagione sportiva una maglia recante sempre lo stesso numero. Inoltre, ogni maglia deve essere personalizzata sul dorso col cognome del calciatore che la indossa
- Per le società appartenenti alla LND e al Settore Giovanile Scolastico, i calciatori devono indossare per tutta la durata di una stagione sportiva maglie recanti sul dorso la seguente numerazione progressiva: n. 1 il portiere; dal numero 2 al numero 11 i calciatori titolari; dal numero 12 in poi i calciatori di riserva.
- Il Capitano deve indossare, quale segno distintivo, una fascia sul braccio di colore diverso da quello della maglia, sulla quale potranno essere apposti loghi, scritte e disegni riconducibili alla società e al campionato.
- Nei campionati giovanili dilettanti in caso di maglie simili è obbligo della squadra di casa cambiare il colore della maglia indossandone una di riserva.
- Nei campionati professionisti in caso di maglie simili è obbligo della squadra ospitata (squadra in trasferta) sostituire la divisa.

## 5 - ARBITRO

Ogni gara viene disputata sotto il controllo di un arbitro, al quale viene assegnata l'autorità indispensabile per far osservare le regole del gioco prima, durante e dopo lo svolgimento della partita.

### I COMPITI DELL'ARBITRO SONO:

- Far osservare le regole del gioco
- Dirigere la gara in collaborazione con gli altri ufficiali di gara (guardalinee e assistenti di porta)
- Controllare che il pallone di gioco sia regolare.
- Verificare che l'equipaggiamento dei calciatori sia conforme alla [regola 4](#).
- Fare da cronometrista del tempo gara.
- Adottare provvedimenti disciplinari (ammonizioni, espulsioni) nei confronti dei calciatori colpevoli di infrazioni.
- Prendere nota di ammonizioni, espulsione e qualunque altro episodio accaduto prima, durante e dopo la partita.
- Sospendere e/o riprendere il gioco.
- Può adattare provvedimenti nei confronti di allenatori e/o dirigenti che non tengono un comportamento responsabile e può allontanarli dal recinto di gioco.

Le decisioni dell'arbitro dovranno essere assunte sempre "al meglio" delle sue possibilità e discrezionalità e sono inappellabili.

Un arbitro può cambiare una sua decisione soltanto se si rende conto che la stessa è sbagliata oppure, a sua discrezione, a seguito di una segnalazione di un'assistente o del quarto uomo (sempre che il gioco non sia stato ripreso o la gara terminata).

### COMPORAMENTI DELL'ARBITRO:

- Genera sempre molte polemiche l'interruzione del gioco in caso di infortunio di un giocatore, ricordiamo che l'arbitro è tenuto a lasciare proseguire il gioco fino a quando il pallone cessa di essere in gioco se, a suo giudizio, un calciatore è solo lievemente infortunato, al contrario deve interrompere il gioco se, a suo giudizio, un calciatore è gravemente infortunato.
- Se un giocatore presenta una ferita sanguinante l'arbitro dovrà invitarlo ad uscire dal campo e potrà autorizzarlo a rientrare solo dopo aver accertato che la perdita di sangue si è arrestata.

C&C di Donato Cicogna - Strada Rodigina 90/a 37135 Verona - PI 0490504023 +39 349 4159101 info@noisportivi.it ww.noisportivi.it

Tutti i testi relativi alle regole del calcio, contenuti nel presente album, sono tratti dal sito  
<https://www.cassinacalcio.it/nuovosito/regole/le-regole-del-calcio-regola-1.php> Visitato il 05 novembre 2022



- L'arbitro deve lasciare proseguire il gioco quando la squadra contro la quale è stata commessa un'infrazione beneficia di un vantaggio e punisce l'infrazione se il vantaggio iniziale non si concretizza.
- In caso di doppia infrazione commessa contemporaneamente da un calciatore l'arbitro deve punire l'infrazione più grave.

[Torna a Indice >>>](#)

## 6 - ALTRI UFFICIALI DI GARA

**IN OGNI PARTITA SONO PRESENTI DUE ASSISTENTI (DETTI ANCHE GUARDALINEE) I CUI COMPITI, A SUPPORTO DELL'ARBITRO SONO:**

- Segnalare quando il pallone è uscito completamente dal terreno di gioco.
- Indicare a quale squadra spetta la rimessa in gioco del pallone.
- Segnalare un calcio d'angolo o calcio di rinvio.
- Segnalare all'arbitro il fuorigioco di un calciatore.
- Indicare quando viene richiesta una sostituzione.
- Segnalare scorrettezze o qualsiasi altra infrazione che avviene al di fuori del campo visivo dell'arbitro.
- Avvisare l'arbitro se nell'esecuzione di un calcio di rigore, il portiere si muove dalla linea di porta prima che il pallone sia stata calciato e se il pallone ha superato la linea di porta.

**I COMPITI DEL QUARTO UOMO (QUARTO UFFICIALE DI GARA) SONO:**

- soprintendere le sostituzioni.
- controllare l'equipaggiamento dei calciatori titolari e di riserva.
- soprintendere il rientro di un calciatore in seguito al consenso dell'arbitro.
- Controllare i palloni di riserva.
- Indicare l'ammontare minimo del recupero deciso dall'arbitro alla fine di ciascun periodo di gioco (inclusi i tempi supplementari).
- Informare l'arbitro in caso di un comportamento non corretto di qualsiasi occupante l'area tecnica

**I COMPITI DEGLI ARBITRI ADDIZIONALI D'AREA SONO:**

- Indicare quando il pallone ha interamente oltrepassato la linea di porta, compreso quando è stata segnata una rete.
- Segnalare a quale squadra spetta un calcio d'angolo o un calcio di rinvio.
- Indicare se, nell'esecuzione del calcio di rigore, il portiere si muove dalla linea di porta prima che il pallone sia stato calciato e se il pallone ha superato la linea di porta.

## NOTE SULLE BANDIERINE:

- Le bandierine degli assistenti dell'arbitro, con drappo della misura di cm. 45 x 45 ed asta di cm. 75, possono essere, di norma, di colori differenti: rosso brillante e giallo, anche se a scacchi.
- Per le gare della LND e del Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica è consentito anche l'uso di bandierine diverse.
- Le società sul cui campo viene disputata la gara devono fornire agli assistenti dell'arbitro ufficiali o di parte le prescritte bandierine.
- In caso di gara disputata in campo neutro le bandierine devono essere fornite dalla società sul campo della quale si svolge la gara.

[Torna a Indice >>>](#)

## 7 - DURATA DELLA GARA

La gara si compone di due periodi di 45' minuti ciascuno, a meno che una diversa durata sia stata convenuta di comune accordo tra l'arbitro e le due squadre e comunque in conformità con il regolamento della competizione.

### INTERVALLO DI METÀ GARA:

- I calciatori hanno diritto ad un intervallo tra i due periodi di gioco.
- La durata dell'intervallo non deve superare i 15 minuti.
- Il regolamento della competizione deve definire la durata dell'intervallo tra i due periodi.
- La durata dell'intervallo può essere modificata solo con il consenso dell'arbitro.
- 

### CIASCUN PERIODO DEVE ESSERE PROLUNGATO PER RECUPERARE TUTTO IL TEMPO PERDUTO PER:

- Le sostituzioni.
- L'accertamento degli infortuni dei calciatori.
- Recupero delle perdite di tempo per le interruzioni di gioco.
- Le interruzioni per dissetarsi o per altre ragioni mediche, consentite dal regolamento della competizione.
- Qualsiasi altra causa, compreso il ritardo in occasione delle riprese di gioco (ad esempio, festeggiamenti per la segnatura di una rete)

Il recupero viene indicato dal quarto uomo e viene sempre indicato il recupero minimo deciso dall'arbitro al termine dell'ultimo minuto di ciascun periodo di gioco. Il recupero segnalato può di nuovo essere aumentato all'arbitro, ma non può essere ridotto.

Qualora allo scadere del tempo, vi sia un calcio di rigore, quest'ultimo deve essere eseguito o ripetuto, e la durata di ciascun periodo deve essere prolungata fino a che il calcio di rigore avrà prodotto il proprio effetto.

### NORME PARTICOLARI L.N.D.

C&C di Donato Cicogna - Strada Rodigina 90/a 37135 Verona - PI 0490504023 +39 349 4159101 info@noisportivi.it ww.noisportivi.it

Tutti i testi relativi alle regole del calcio, contenuti nel presente album, sono tratti dal sito  
<https://www.cassinacalcio.it/nuovosito/regole/le-regole-del-calcio-regola-1.php> Visitato il 05 novembre 2022

1. La durata per le gare dei campionati allievi è fissata normalmente in due periodi di gioco di 40 minuti ciascuno. Gli eventuali tempi supplementari hanno la durata di 10 minuti.
2. La durata delle gare dei campionati della categoria giovanissimi è fissata normalmente in due periodi di gioco di 35 minuti ciascuno. Gli eventuali tempi supplementari hanno la durata di 10 minuti.
3. La durata delle gare dei campionati della categoria esordienti è fissata normalmente in tre periodi di gioco di 20 minuti ciascuno. Nell'ipotesi di tempi supplementari, la durata di ciascuno di essi dovrà essere di 5 minuti.

[Torna a Indice >>>](#)

## 8 - INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

### **IL CALCIO DI INIZIO È UNO DEI TANTI MODI DI INIZIARE O RIPRENDERE IL GIOCO E VIENE EFFETTUATO:**

- All'inizio della gara.
- Dopo che è stata segnata una rete.
- All'inizio del secondo tempo.
- All'inizio di ogni tempo supplementare.

Si ricorda che una rete può essere segnata anche da calcio di inizio.

La scelta di quale metà campo utilizzeranno le squadre viene effettuata prima del calcio di inizio tramite sorteggio con moneta. La squadra che vince il sorteggio sceglie quale metà campo utilizzare, mentre l'altra squadra eseguirà il calcio di inizio della partita.

All'inizio del secondo periodo di gioco, le squadre invertono la loro disposizione sul terreno di gioco attaccando in direzione delle porte opposte e il gioco sarà cominciato dalla squadra che non l'ha iniziato nel primo tempo. Dopo che una squadra ha segnato una rete, l'altra squadra riprenderà il gioco con un calcio d'inizio.

### **DURANTE IL CALCIO DI INIZIO DEVONO ESSERE RISPETTATE LE SEGUENTI REGOLE:**

- Tutti i calciatori devono essere nella propria metà del terreno di gioco.
- Gli avversari della squadra che esegue il calcio d'inizio devono essere almeno a 9,15 m dal pallone, fino a quando lo stesso non sia in gioco
- Il pallone deve essere fermo sul punto centrale del terreno di gioco e solo dopo il fischio dell'arbitro, che decreta l'inizio della partita, può essere messo in movimento.

Novità del 2016/2017 è che il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente, non vale più l'obbligo di muoverlo in avanti quando calciato.

Se il calciatore che esegue un calcio d'inizio tocca di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore sarà assegnato un calcio di punizione indiretto; se, però, lo tocca intenzionalmente con le mani sarà assegnato un calcio di punizione diretto.

Rimessa dell'arbitro

Quando il pallone è in gioco e per qualsiasi motivo viene interrotto il gioco, la partita sarà ripresa con una rimessa da parte dell'arbitro eseguita in questo modo:

- L'arbitro lascia cadere il pallone a terra nel punto in cui si trovava al momento in cui il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno di un'area di porta, nel qual caso l'arbitro eseguirà la propria rimessa sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.
- Il pallone è in gioco non appena tocca il terreno.
- Un numero qualsiasi di calciatori (compresi i portieri) possono contendersi il pallone su una rimessa dell'arbitro.
- Quest'ultimo non può decidere chi può prendervi parte né determinarne l'esito.
- 

#### **UNA RIMESSA DELL'ARBITRO DEVE ESSERE RIPETUTA SE IL PALLONE:**

- Viene toccato da un calciatore prima di toccare il terreno.
- Esce dal terreno di gioco, dopo essere rimbalzato sullo stesso, senza che nessun calciatore lo abbia toccato.
- Se, su rimessa dell'arbitro, il pallone entra in porta senza essere stato toccato da almeno due calciatori il gioco verrà ripreso con:
  - un calcio di rinvio se è entrato nella porta avversaria rispetto al calciatore che l'ha colpita.
  - un calcio d'angolo alla squadra avversaria se è entrato nella porta del calciatore che l'ha colpita.

[Torna a Indice >>>](#)

## **9 - PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO**

Questa regola è molto semplice e stabilisce quando il pallone è in gioco oppure no.

#### **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 dall'arbitro



## PALLONE IN GIOCO

Il pallone è in gioco in tutti gli altri casi, compreso quando rimbalza su un ufficiale di gara, un palo della porta, la traversa o una bandierina d'angolo, senza uscire dal terreno di gioco.

[Torna a Indice >>>](#)

## 10 - ESITO DI UNA GARA <<

### 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 un arbitro convalida una rete prima che il pallone abbia oltrepassato interamente la linea di porta, il gioco verrà ripreso con una rimessa dell'arbitro.

## **SQUADRA VINCENTE**

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

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
- Tempi supplementari
- Calci di rigore

## **I TIRI DI RIGORE**

Quando i calci di rigore sono necessari per determinare l'esito di una partita, questi vengono eseguiti dopo che la gara è terminata.

### **PROCEDURA DEI TIRI DI RIGORE:**

- 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.
- Ad eccezione di un calciatore di riserva che sostituisce un portiere infortunato, soltanto i calciatori presenti sul terreno di gioco al termine della gara hanno titolo ad eseguire i tiri.
- Ciascuna squadra è responsabile di scegliere, tra i calciatori aventi titolo, l'ordine nel quale eseguiranno i tiri. L'arbitro non deve essere informato dell'ordine.
- Se, al termine di una gara e prima o durante l'esecuzione dei tiri, una squadra ha un numero di calciatori maggiore di quello della squadra avversaria deve ridurre tale numero per eguagliarlo a quest'ultima e l'arbitro deve essere informato del nome e del numero di ciascun calciatore escluso. Ogni calciatore così escluso non potrà partecipare ai tiri.
- Un portiere, che prima o durante l'esecuzione dei tiri non è in condizione di continuare e la cui squadra non ha effettuato il numero massimo di sostituzioni consentite, potrà essere sostituito da un calciatore di riserva o da un calciatore escluso per eguagliare il numero degli avversari, ma non potrà più prendere parte ai tiri né eseguirne uno durante l'esecuzione dei tiri di rigore.
- Soltanto i calciatori aventi titolo ad eseguire i tiri e gli ufficiali di gara sono autorizzati a rimanere sul terreno di gioco.
- Tutti i calciatori aventi titolo, eccetto colui che esegue il tiro e i due portieri, devono restare all'interno del cerchio di centrocampo.
- Il portiere, il cui compagno esegue il tiro, deve rimanere sul terreno di gioco, all'esterno dell'area di rigore in cui si eseguono i tiri, sulla linea di porta nel punto in cui questa interseca la linea perimetrale dell'area di rigore.
- Ogni calciatore 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 terreno di gioco o l'arbitro interrompe il gioco per qualsiasi infrazione alle Regole.
- L'arbitro annota i tiri eseguiti.

**Segue >>>**

### **ENTRAMBE LE SQUADRE ESEGUONO CINQUE TIRI, IN CONFORMITÀ CON LE CONDIZIONI SEGUENTI:**

- I tiri vengono eseguiti alternativamente dalle squadre
- 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
- Ogni tiro viene eseguito da un calciatore diverso e tutti i calciatori 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
- L'esecuzione dei tiri non deve essere ritardata a causa di un calciatore che esce dal terreno di gioco. Il tiro del calciatore sarà considerato non realizzato se egli non ritornerà in tempo per eseguirne uno.

#### **SOSTITUZIONI ED ESPULSIONI DURANTE I TIRI DI RIGORE:**

- Un calciatore titolare, di riserva o sostituito può essere ammonito o espulso
- Un portiere che viene espulso dovrà essere rimpiazzato da un calciatore che ha titolo ad eseguire i tiri.
- Nessun calciatore diverso dal portiere che non è in condizione di continuare può essere sostituito.
- L'arbitro non deve sospendere la gara se una squadra è ridotta a meno di sette calciatori.

[Torna a Indice >>>](#)

## 11 - FUORIGIOCO

Un calciatore si trova in posizione di fuorigioco se:

- una qualsiasi parte della testa, del corpo o dei piedi è nella metà avversaria del terreno di gioco (esclusa la linea mediana) e una qualsiasi parte della testa, del corpo o dei piedi è più vicina alla linea di porta avversaria rispetto sia al pallone, sia al penultimo avversario. Le mani e le braccia di tutti i calciatori, compresi i portieri, non sono da considerare.

Un calciatore non si trova in posizione di fuorigioco se si trova in linea con:

- il penultimo avversario oppure gli ultimi due avversari

Un calciatore che si trova in posizione di fuorigioco deve essere punito nel momento in cui prende parte attiva al gioco quando un suo compagno gli passa, o calcia verso di lui, il pallone.

La posizione di fuorigioco deve essere calcolata al momento del passaggio del compagno: se un calciatore passa il pallone ad un proprio compagno quando quest'ultimo è in posizione regolare, l'arbitro non dovrà sanzionare il fuorigioco se poi il pallone gli giunge quando il compagno si è spostato in posizione di fuorigioco.

Viceversa, se un calciatore passa il pallone ad un proprio compagno in posizione di offside nel momento di inizio del passaggio, il fuorigioco dovrà essere sanzionato comunque anche se tale compagno recupera il pallone dopo essere arretrato in posizione regolare (*fuorigioco di rientro*).

Un calciatore concretizza la propria partecipazione al gioco quando:

- interviene nel gioco, quindi tocca il pallone.
- influenza un avversario, quindi ostruisce la visuale o impedisce il movimento di un avversario con la propria presenza
- trae vantaggio da tale posizione, quindi gioca il pallone dopo che questo è stato accidentalmente rimbalzato da un palo, da una traversa, da una bandierina d'angolo, dall'arbitro, da un suo assistente sul terreno di gioco o da un avversario

Se un calciatore che si trova in posizione irregolare mentre un suo compagno gli passa il pallone commette uno di questi tre atti, deve essere sanzionato per fuorigioco.

Quando l'arbitro sanziona un'infrazione di fuorigioco, interrompe il gioco ed assegna un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria. Tale calcio di punizione dovrà essere eseguito dal punto in cui si trovava il calciatore in posizione irregolare al momento del passaggio del compagno.

Normalmente, se un calciatore lancia il pallone in direzione di un proprio compagno in posizione irregolare, e durante la traiettoria questo viene deviato da un calciatore difendente, se il pallone termina comunque al calciatore in offside questi sarà punito per infrazione di fuorigioco soltanto se la deviazione del difendente è stata involontaria, mentre sarà invece cancellato il relativo fuorigioco se il difendente ha giocato volontariamente il pallone. Se però questa giocata di un difendente avviene, seppur volontariamente, nel tentativo di salvare una rete, qualora il pallone pervenga successivamente ad un attaccante in posizione di fuorigioco questi sarà comunque punito per offside.

### ECCEZIONI ALLA REGOLA DEL FUORI GIOCO

Un calciatore, benché in posizione irregolare, non può essere punito per fuorigioco se riceve il pallone direttamente da una rimessa laterale o da un calcio di rinvio eseguito da un compagno di squadra; in verità la regola include tra le rimesse di questo tipo il calcio d'angolo ma si tratta di una specificazione inutile perché su battuta di calcio d'angolo per definizione nessun calciatore in campo può essere in fuorigioco. Inoltre, un calciatore non potrà mai essere punito per infrazione di fuorigioco se interviene nel gioco stazionando sulla linea mediana, in quanto un calciatore non può essere in posizione di fuorigioco nella propria metà del terreno di gioco: e la linea mediana, appartenendo contemporaneamente ad entrambe le metà del terreno di gioco, fa anche parte della metà-campo appartenente al calciatore che interviene nel gioco.

[Torna a Indice >>>](#)



## 12 - FALLI E SCORRETTEZZE

I falli sono tutte quelle infrazioni alle regole del gioco che possono essere punite tecnicamente, ovvero tali per cui l'arbitro ha la facoltà di interrompere il gioco per assegnare contro il calciatore o un calcio di punizione o un calcio di rigore; la descrizione regolamentare è però più restrittiva, in quanto un'infrazione, per essere un fallo, deve essere stata commessa da un calciatore titolare contro la squadra avversaria a pallone in gioco e sul terreno di gioco; deve inoltre essere una tra le infrazioni espressamente elencate alla presente regola. Le *scorrettezze* sono invece tutte quelle infrazioni passibili di provvedimento disciplinare, ovvero cartellino giallo o rosso.

### **FALLO DI MANO:**

È un'infrazione se un calciatore tocca intenzionalmente il pallone con la mano o il braccio, compreso se muove la mano o il braccio verso il pallone:

- ottiene il possesso / controllo del pallone dopo che questo ha toccato le sue mani / braccia e poi:
  - segna nella porta avversaria.
  - crea un'opportunità di segnare una rete.
- segna nella porta avversaria direttamente con le mani / braccia, anche se accidentalmente, compreso il portiere.

### **È DI SOLITO UN'INFRAZIONE SE UN CALCIATORE TOCCA IL PALLONE CON LE MANI / BRACCIA QUANDO:**

- queste sono posizionate in modo innaturale aumentando lo spazio occupato dal corpo
- queste sono al di sopra dell'altezza delle sue spalle (a meno che il calciatore non giochi intenzionalmente il pallone che poi tocca le mani / braccia).
- se il pallone tocca le mani / braccia del calciatore provenendo direttamente dalla testa o dal corpo (compresi i piedi) di un altro calciatore che è vicino.
- 

### **DI SOLITO NON È UN'INFRAZIONE SE IL PALLONE TOCCA LE MANI / BRACCIA DEL CALCIATORE:**

- se proviene direttamente dalla testa o dal corpo (compresi i piedi) del calciatore stesso
- se proviene direttamente dalla testa o dal corpo (compresi i piedi) di un altro calciatore che è vicino
- se mani / braccia sono vicine al corpo e non si trovano in posizione innaturale tale da aumentare lo spazio occupato dal corpo
- quando un calciatore cade a terra e mani / braccia sono tra corpo e terreno per sostenere il corpo, ma non estese lateralmente o verticalmente lontane dal corpo

Fuori della propria area di rigore, il portiere è soggetto alle stesse restrizioni degli altri calciatori 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.

### **ALTRE SCORRETTEZZE**

Un calcio di punizione diretto è assegnato se un calciatore commette una delle seguenti infrazioni contro un avversario in un modo considerato dall'arbitro 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 calciatore 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 calciatore agisce con noncuranza del pericolo o delle conseguenze per l'avversario e per questo deve essere ammonito.
- Con "vigoria sproporzionata" si intende che il calciatore 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 CALCIATORE COMMITTE UNA DELLE SEGUENTI INFRAZIONI:**

- un fallo di mano (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.
- lancia un oggetto contro il pallone, un avversario o un ufficiale di gara o tocca il pallone con un oggetto tenuto in mano.

## 13 - CALCIO DI PUNIZIONE

### NE ESISTONO DI DUE TIPI:

- il calcio di punizione diretto
- il calcio di punizione indiretto.

I calci di punizione diretti e indiretti vengono assegnati alla squadra avversaria di un calciatore titolare, di riserva, sostituito o espulso, o di un dirigente colpevole di un'infrazione.

L'arbitro indica un calcio di punizione indiretto sollevando un suo braccio al di sopra della testa e mantenendolo in questa posizione durante l'esecuzione e fino a che il pallone non tocchi un altro calciatore, cessi di essere in gioco o è chiaro che non possa essere segnata direttamente una rete. Un calcio di punizione indiretto deve essere ripetuto se l'arbitro omette di effettuare tale segnalazione e il pallone viene calciato direttamente in porta.

La differenza fondamentale fra i due calci di punizione è che nel primo caso è valido segnare direttamente una rete nella porta avversaria; nel secondo caso invece una rete è valida solo se, dopo l'esecuzione del calcio di punizione, il pallone è toccato da almeno un altro calciatore prima di entrare in porta; se così non accade, la rete è annullata e si assegna un calcio di rinvio alla squadra avversaria.

### SE A SEGUITO DEL TIRO IL PALLONE ENTRA IN PORTA VALGONO LE SEGUENTI OPZIONI:

- 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, viene assegnato un calcio di rinvio.
- se un calcio di punizione diretto o indiretto è calciato direttamente nella propria porta, viene assegnato un calcio d'angolo.

### TUTTI I CALCI DI PUNIZIONE VENGONO ESEGUITI DAL PUNTO IN CUI VIENE COMMESSA L'INFRAZIONE, TRANNE:

- i calci di punizione indiretti in favore della squadra attaccante per un'infrazione commessa all'interno dell'area di porta avversaria, che saranno eseguiti dal punto più vicino della linea dell'area di porta parallela alla linea di porta
- i calci di punizione in favore della squadra difendente nella propria area di porta, che saranno eseguiti da un punto qualsiasi di detta area.
- i calci di punizione per infrazioni concernenti un calciatore che entra, rientra o esce dal terreno di gioco senza autorizzazione, che saranno eseguiti dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto. Tuttavia, se un calciatore commette un'infrazione fuori del terreno di gioco, il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione eseguito dalla linea perimetrale nel punto più vicino a quello in cui è accaduta l'infrazione; per infrazioni punibili con un calcio di punizione diretto verrà assegnato un calcio di rigore se questo punto è all'interno dell'area di rigore del calciatore colpevole
- che le Regole stabiliscano un'altra posizione (vedi Regole 3, 11, 12).

### IL PALLONE:

- deve essere fermo e chi lo calcia non deve toccarlo di nuovo prima che sia stato toccato da un altro calciatore.
- è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente.

Segue >>>

#### **FINO A CHE IL PALLONE NON È IN GIOCO TUTTI GLI AVVERSARI DEVONO RIMANERE:**

- ad almeno 9,15 m dal pallone, salvo che si posizionino sulla propria linea di porta tra i pali.
- fuori dell'area di rigore, per i calci di punizione eseguiti dall'interno dell'area di rigore avversaria.

Laddove tre o più calciatori della squadra difendente formano una "barriera", tutti i calciatori 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 calciatore, 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, l'arbitro consentirà che il gioco prosegua.

#### **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 calciatore esegue rapidamente un calcio di punizione ed un avversario che si trova a meno di 9.15 m dal pallone lo intercetta, l'arbitro consentirà 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 calciatore della squadra attaccante si trova a meno di un metro dalla "barriera" formata da tre o più calciatori 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, qualche avversario si trova ancora all'interno di essa perché non ha avuto il tempo di uscirne, l'arbitro consentirà che il gioco prosegua. Se un avversario che si trova nell'area di rigore quando il calcio di punizione viene eseguito 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 calciatore, 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 calciatore che ha eseguito il calcio di punizione, salvo che si tratti del portiere, nel qual caso sarà assegnato un calcio di punizione indiretto.

## 14 - CALCIO DI RIGORE

Un calcio di rigore viene assegnato se un calciatore commette una delle infrazioni punibili con un calcio di punizione diretto, all'interno della propria area di rigore o fuori del terreno di gioco, secondo quanto previsto nelle Regole 12 e 13.

**UNA RETE PUÒ ESSERE SEGNATA DIRETTAMENTE SU CALCIO DI RIGORE.**

### PROCEDURA PER L'ESECUZIONE DEL RIGORE

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 calciatore 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 calciatori, tranne l'incaricato del tiro e il portiere, devono posizionarsi:

- ad almeno 9,15 m dal punto del calcio di rigore
- dietro il punto del calcio di rigore
- sul terreno di gioco
- fuori dell'area di rigore

Dopo che i calciatori hanno preso posizione in conformità con questa Regola, l'arbitro emette il fischio per l'esecuzione del calcio di rigore. Il calciatore che esegue il calcio di rigore deve calciare il pallone in avanti; è consentita l'esecuzione con un colpo di tacca purché il pallone si muova in avanti.

Quando il pallone viene calciato, il portiere difendente deve avere almeno parte di un piede che tocca la linea di porta o che sia in linea con essa.

Il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente. Il calciatore che ha eseguito il tiro non può toccare di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore.

Il calcio di rigore è completato quando

- il pallone cessa di muoversi
- esce fuori dal terreno di gioco
- l'arbitro interrompe il gioco per qualsiasi infrazione alle Regole.

Recupero deve essere assegnato affinché un calcio di rigore sia eseguito e completato alla fine di ciascun periodo della gara o dei tempi supplementari. In questi casi, il tiro è completato quando, dopo essere stato eseguito, il pallone cessa di muoversi, esce fuori dal terreno di gioco, viene giocato da un qualsiasi calciatore (incluso chi ha eseguito il tiro) diverso dal portiere difendente o l'arbitro interrompe il gioco per un'infrazione commessa dalla squadra che ha eseguito il rigore.

Se un calciatore della squadra difendente (incluso il portiere) commette un'infrazione e la rete non viene segnata, il calcio di rigore sarà ripetuto.

[Torna a Indice >>>](#)

## **15 - RIMESSA LATERALE**

Viene assegnata alla squadra avversaria di quella del calciatore che per ultimo ha toccato il pallone quando questo oltrepassa interamente una delle linee laterali.

Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dalla linea laterale, né contro la squadra avversaria né contro la propria: se ciò accade nella porta avversaria la rete è annullata e si assegna un calcio di rinvio alla squadra avversaria; se nella propria, l'autorete è annullata e il gioco riprende con un calcio d'angolo per la squadra avversaria.

Durante l'esecuzione di una rimessa dalla linea laterale i calciatori avversari devono stare ad almeno 2 metri dal punto della battuta, pena un'ammonizione per non aver rispettato la distanza prevista.

La rimessa è eseguita prendendo il pallone con entrambe le mani, portandolo dietro la testa e lanciandolo successivamente sul terreno di gioco; il pallone è in gioco non appena entra sul terreno di gioco avendo lasciato le mani di chi esegue la rimessa. Il calciatore che esegue la rimessa laterale deve avere entrambi i piedi all'esterno del terreno di gioco o al più sulla linea laterale con almeno una parte di essi.

La rimessa laterale è inoltre l'unica ripresa del gioco nel calcio per le infrazioni durante l'esecuzione della quale la stessa sarà invertita, ovvero assegnata alla squadra avversaria, anziché essere ripetuta dalla stessa.

[Torna a Indice >>>](#)

## 16 - CALCIO DI RINVIO

Viene assegnato alla squadra difendente quando il pallone, toccato per ultimo da un giocatore della squadra attaccante, oltrepassa interamente la linea di porta, senza che una rete sia stata segnata in conformità a quanto stabilito dalla [Regola 10](#).

Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rinvio, ma unicamente contro la squadra avversaria; se invece viene segnata direttamente un'autorete dopo che il pallone è entrato in gioco, questa non sarà concessa e il gioco riprenderà con un calcio d'angolo per la squadra avversaria.

Il calcio di rinvio si esegue posizionando il pallone in un punto qualsiasi della propria area di porta, e calciandolo: il pallone è in gioco non appena è calciato direttamente all'esterno dell'area di rigore verso il terreno di gioco. I calciatori avversari devono rimanere all'esterno dell'area fino a che il pallone non entra in gioco, ma come per il calcio d'inizio non è prevista alcuna ammonizione in caso di mancato rispetto della distanza.

Il calciatore che esegue il calcio di rinvio non deve toccare nuovamente il pallone dopo averlo correttamente messo in gioco e prima che sia stato toccato da un qualsiasi calciatore della squadra avversaria, pena un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria dal punto del secondo tocco. Per qualsiasi altra infrazione, il calcio di rinvio sarà ripetuto.

Se un calciatore di entrambe le formazioni tocca il pallone dopo che è stato calciato, ma prima che questo esca dall'area di rigore, il calcio di rinvio dovrà ancora una volta essere ripetuto.

[Torna a Indice >>>](#)

## 17 - CALCIO D'ANGOLO

Il calcio d'angolo è accordato quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, ha interamente superato la linea di porta, sia a terra, sia in aria, senza che una rete sia stata segnata. Il calcio d'angolo è un modo di riprendere il gioco.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo ma unicamente contro la squadra avversaria.

### PROCEDURA PER L'ESECUZIONE DEL CALCIO DI ANGOLO:

- Il pallone deve essere posto all'interno dell'arco d'angolo più vicino al punto in cui il pallone stesso ha oltrepassato la linea di porta
- La bandierina d'angolo non può essere rimossa
- I calciatori della squadra avversaria devono rimanere ad almeno a m 9,15 dall'arco d'angolo fino a quando il pallone non sia in gioco
- Il pallone deve essere calciato da un calciatore della squadra attaccante
- Il pallone è in gioco quando è calciato e si muove
- Il calciatore che ha eseguito il calcio d'angolo non deve toccare il pallone di nuovo prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore.

**CALCIO D'ANGOLO ESEGUITO DA UN CALCIATORE DIVERSO DAL PORTIERE:** Se, dopo che il pallone è in gioco, il calciatore che ha eseguito il tiro tocca il pallone (non con le mani) prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, sarà accordato, alla squadra avversaria, un calcio di punizione indiretto nel punto dove è stata commessa l'infrazione.

- se, dopo che il pallone è in gioco, il calciatore che ha eseguito il tiro tocca volontariamente il pallone con le mani prima che questo sia toccato da un altro calciatore sarà accordato un calcio di punizione diretto alla squadra avversaria nel punto in cui l'infrazione è stata commessa oppure un calcio di rigore verrà accordato se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore del calciatore che ha eseguito il calcio d'angolo.

**CALCIO D'ANGOLO ESEGUITO DAL PORTIERE:** Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere tocca (non con le mani) una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore sarà un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione.



- se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere tocca volontariamente il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, sarà accordato alla squadra avversaria un calcio di punizione diretto se l'infrazione è stata commessa all'esterno dell'area di rigore del portiere. Questo calcio di punizione diretto dovrà essere eseguito nel punto in cui è stata commessa l'infrazione. un calcio di punizione indiretto verrà accordato alla squadra avversaria se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore del portiere. Questo calcio di punizione indiretto dovrà essere eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.

[Torna a Indice >>>](#)