

<u>VECCHIO TESTO</u>		<u>NUOVO TESTO</u>	
<u>INDICE</u>		<u>INDICE</u>	
Regola	1 – Il rettangolo di giuoco	Regola	1 – Il rettangolo di giuoco
Regola	2 – Il pallone	Regola	2 – Il pallone
Regola	3 – Numero dei calciatori	Regola	3 – Numero dei calciatori
Regola	4 – Equipaggiamento dei calciatori	Regola	4 – Equipaggiamento dei calciatori
Regola	5 – Primo arbitro	Regola	5 – Il primo ed il secondo arbitro
Regola	6 – Secondo arbitro	Regola	6 – Cronometrista e terzo arbitro
Regola	7 – Cronometrista e terzo arbitro	Regola	7 – Durata della gara
Regola	8 – Durata della gara	Regola	8 – Calcio d’inizio e ripresa del giuoco
Regola	9 – Calcio d’inizio e ripresa del giuoco	Regola	9 – Pallone in giuoco e non in giuoco
Regola	10 – Pallone in giuoco e non in giuoco	Regola	10 – Segnatura di una rete
Regola	11 – Segnatura di una rete	Regola	11 – Falli e comportamento antisportivo
Regola	12 – Falli e comportamento antisportivo	Regola	12 – Calci di punizione
Regola	13 – Calci di punizione	Regola	13 – Falli cumulativi
Regola	14 – Falli cumulativi	Regola	14 – Calcio di rigore
Regola	15 – Calcio di rigore	Regola	15 – Rimessa dalla linea laterale
Regola	16 – Rimessa dalla linea laterale	Regola	16 – Rimessa dal fondo
Regola	17 – Rimessa dal fondo	Regola	17 – Calcio d’angolo
Regola	18 – Calcio d’angolo		
Effettuazione dei tiri di rigore		Effettuazione dei tiri di rigore	
Istruzioni aggiuntive e linee guida per gli arbitri		Istruzioni aggiuntive e linee guida per gli arbitri	
Segnali dell’arbitro		Segnali dell’arbitro	

<u>VECCHIO TESTO</u>	<u>NUOVO TESTO</u>
<u>REGOLA 3 – Numero dei calciatori</u>	<u>REGOLA 3 – Numero dei calciatori</u>
1) Calciatori 2) Procedura di sostituzioni 3) Infrazioni e Sanzioni	1) Invariato 2) Invariato 3) Invariato
<u>DECISIONI IFAB</u>	<u>DECISIONI IFAB</u>
DECISIONE 1 DECISIONE 2 DECISIONE 3 Un dirigente (o allenatore) della squadra può dare istruzioni tattiche ai calciatori durante la gara. Comunque il dirigente (o allenatore) della squadra non deve interferire con i movimenti dei calciatori e dell'arbitro e deve sempre comportarsi in maniera adeguata.	DECISIONE 1 - Invariato DECISIONE 2 - Invariato DECISIONE 3 Un dirigente (o allenatore) della squadra può dare istruzioni tattiche ai calciatori durante la gara. Comunque il dirigente (o allenatore) della squadra non deve interferire con i movimenti dei calciatori e degli arbitri, posizionandosi nell'area tecnica, laddove ne esista una , e deve sempre comportarsi in maniera adeguata. DECISIONE 4 L'area tecnica si riferisce in particolare alle gare disputate in impianti nei quali esiste un'area con posti a sedere riservati allo staff tecnico delle squadre e ai calciatori di riserva. Sebbene le aree tecniche possano differire da un impianto all'altro, ad esempio in termini di dimensioni, i seguenti punti hanno valore di indicazione generale: • l'area tecnica si estende un metro lateralmente per parte oltre le panchine e in avanti fino a una distanza di cm. 75 dalla linea laterale; • si raccomanda di provvedere alla segnatura dell'area tecnica; • il numero delle persone autorizzate a prendere posto nell'area tecnica è definito nel Regolamento della competizione; • le persone autorizzate a prendere posto nell'area tecnica devono essere identificate prima della gara in conformità con quanto stabilito nel Regolamento della competizione; • una sola persona alla volta è autorizzata a dare istruzioni e deve ritornare al proprio posto dopo averlo fatto; • l'allenatore e gli altri dirigenti devono rimanere all'interno dell'area tecnica, salvo casi particolari, quali ad esempio l'intervento, previa autorizzazione degli arbitri, del massaggiatore o del medico sul rettangolo di giuoco, per valutare le condizioni di un calciatore infortunato; • l'allenatore e le altre persone presenti nell'area tecnica devono mantenere un comportamento responsabile.
<u>DECISIONI UFFICIALI DELLA FIGC</u>	<u>DECISIONI UFFICIALI DELLA FIGC</u>
1) NUMERO MINIMO DEI CALCIATORI 2) ADEMPIMENTI PRELIMINARI ALLA GARA 3) PORTIERE	1)Invariato 2)Invariato 3)Invariato

<u>VECCHIO TESTO</u>	<u>NUOVO TESTO</u>
<u>REGOLA 4 – Equipaggiamento dei calciatori</u>	<u>REGOLA 4 – Equipaggiamento dei calciatori</u>
1) Sicurezza 2) Equipaggiamento di base L'equipaggiamento obbligatorio di un calciatore è costituito da maglia, calzoncini, calzettoni, parastinchi e scarpe. Sono consentite soltanto scarpe da ginnastica, scarpe in tela, scarpe morbide con suole di gomma o materiale simile. L'uso delle scarpe è obbligatorio. Se vengono indossati dei calzoncini termici, devono essere dello stesso colore dei calzoncini. 3) Maglie 4) Parastinchi 5) Portieri 6) Infrazioni e Sanzioni	1) Invariato 2) Equipaggiamento di base L'equipaggiamento di base obbligatorio di un calciatore è costituito da maglia (se si indossa una sottomaglia, il colore delle maniche deve essere dello stesso colore dominante delle maniche della maglia), calzoncini (se si indossano cosciali o scaldamuscoli questi devono essere dello stesso colore dominante dei calzoncini), calzettoni, parastinchi e scarpe. Sono consentite soltanto scarpe da ginnastica, scarpe in tela, scarpe morbide con suole in gomma o materiale simile. 3) Invariato 4) Invariato 5) Invariato 6) Invariato
<i>DECISIONI IFAB</i>	<i>DECISIONI IFAB</i>
DECISIONE 1 I calciatori non devono mostrare maglie sotto la divisa ufficiale che contengono slogan o pubblicità. Un calciatore che si tolga la maglia mostrando slogan o pubblicità sarà sanzionato dall'organizzazione della competizione. DECISIONE 2 Le maglie devono avere le maniche	DECISIONE 1 I calciatori non devono esibire sottomaglie che contengano slogan o pubblicità. L'equipaggiamento di base obbligatorio non deve contenere alcuna espressione politica, religiosa o personale. DECISIONE 2 Un calciatore che sollevi la propria maglia per esporre degli slogan o delle pubblicità sarà sanzionato dall'organizzatore della competizione. La squadra di un calciatore il cui equipaggiamento di base obbligatorio contenga scritte o slogan politici, religiosi o personali, sarà sanzionata dall'organizzatore della competizione o dalla FIFA. DECISIONE 3 Le maglie devono avere le maniche
<i>DECISIONI UFFICIALI DELLA FIGC</i>	<i>DECISIONI UFFICIALI DELLA FIGC</i>
1) NUMERO DELLE MAGLIE	1) Invariato

<u>VECCHIO TESTO</u>	<u>NUOVO TESTO</u>
<u>REGOLA 5 – Primo arbitro</u>	<u>REGOLA 5 – Il primo e il secondo arbitro</u>
1) L'autorità dell'Arbitro Per la direzione di ogni gara deve essere designato un primo arbitro. La sua autorità è l'esercizio dei poteri che gli sono conferiti dalle Regole del Giuoco, iniziano nel momento in cui giunge nel luogo dove è ubicato il campo di giuoco e cessano quando se ne sia allontanato definitivamente 2) Poteri e compiti L'arbitro deve: • applicare le Regole del Giuoco • permettere che il giuoco continui quando la squadra contro la quale è stata commessa un'infrazione, ne risulterebbe avvantaggiata e punire l'infrazione se il previsto vantaggio non si dovesse verificare; • prendere nota dei fatti relativi alla gara e fornire alle autorità competenti un referto di gara che comprende le informazioni su qualsiasi provvedimento disciplinare preso nei confronti dei calciatori e/o dirigenti di squadra e su qualsiasi fatto e incidente occorso prima, durante o dopo la gara; • svolgere le funzioni di cronometrista in assenza del cronometrista ufficiale; • interrompere, sospendere o decretare la fine della gara a causa di qualsiasi infrazione punibili con l'ammonizione e l'espulsione; • prendere provvedimenti disciplinari nei confronti di calciatori colpevoli di infrazioni punibili con l'ammonizione e l'espulsione; • assicurarsi che non entrino nel rettangolo di giuoco persone non autorizzate; • interrompere il giuoco se ritiene che un calciatore sia gravemente infortunato ed assicurarsi che venga trasportato fuori dal rettangolo di giuoco; • lasciare proseguire il giuoco fino a quando il pallone cessa di essere in giuoco se, a suo avviso, un calciatore è lievemente infortunato; • garantire che ogni pallone usato sia conforme alla Regola 2 3) Decisioni dell'arbitro Le decisioni dell'arbitro su fatti relativi al giuoco sono inappellabili. Il primo e il secondo arbitro possono cambiare una decisione soltanto se realizzano di aver commesso un errore, o se ritengono necessario farlo, purché il giuoco non sia ripreso o la gara non sia terminata.	1) L'autorità degli Arbitri Ogni partita deve essere diretta da due arbitri, che hanno la piena autorità di applicare le Regole del Giuoco in relazione alla gara per la quale sono stati designati. 2) Poteri e compiti Gli arbitri devono: • applicare le Regole del Giuoco • permettere che il gioco continui quando la squadra contro la quale è stata commessa un'infrazione ne risulterebbe avvantaggiata e punire l'infrazione se il previsto vantaggio non si dovesse verificare; • prendere nota dei fatti relativi alla gara e fornire alle autorità competenti un referto di gara che comprende le informazioni su qualsiasi provvedimento disciplinare preso nei confronti dei calciatori e/o dirigenti di squadra e su qualsiasi fatto e incidente occorso prima, durante o dopo la gara; • svolgere le funzioni di cronometrista in assenza del cronometrista ufficiale; • prendere provvedimenti disciplinari nei confronti di calciatori colpevoli di infrazioni punibili con l'ammonizione e l'espulsione; • prendere provvedimenti disciplinari nei confronti di dirigenti che si rendono responsabili di condotta scorretta e, se necessario, allontanarli dal campo di gioco senza mostrare loro il cartellino rosso; • assicurarsi che non entrino nel rettangolo di giuoco persone non autorizzate; • interrompere il gioco se ritengono che un calciatore sia gravemente infortunato ed assicurarsi che venga trasportato fuori dal rettangolo di giuoco; • lasciare proseguire il gioco fino a quando il pallone cessa di essere in gioco se, a loro avviso, un calciatore è lievemente infortunato; • garantire che ogni pallone usato sia conforme alla Regola 2 Il primo arbitro deve: • assumere le funzioni del cronometrista nel caso in cui non sia presente il cronometrista ufficiale; • interrompere, sospendere temporaneamente o definitivamente la gara in caso di infrazione alle Regole di Giuoco o qualora si verifichino interferenze esterne di qualsiasi genere. 3) Decisioni degli arbitri Le decisioni degli arbitri sui fatti attinenti al gioco, comprese quelle relative alla validità o meno della segnatura di una rete ed al risultato di una partita, sono inappellabili. Il primo e il secondo arbitro possono cambiare una decisione soltanto se realizzano di aver commesso un errore, o se ritengono necessario farlo, purché il giuoco non sia ripreso o la gara non sia terminata.

DECISIONI IFAB	DECISIONI IFAB
<i>DECISIONE 1</i> <i>DECISIONE 2</i>	DECISIONE 1- Invariato DECISIONE 2 -Invariato DECISIONE 3 In caso di indebita interferenza o di condotta impropria del secondo arbitro, il primo arbitro lo solleva dalle sue funzioni, ne disporrà la sostituzione e presenterà un rapporto in merito alle autorità competenti. DECISIONE 4 Il secondo arbitro opera sul lato del rettangolo di giuoco opposto a quello del primo arbitro ed è anch'egli munito di fischietto. DECISIONE 5 La presenza del secondo arbitro è obbligatoria nelle gare internazionali.
DECISIONI UFFICIALI DELLA FIGC	DECISIONI UFFICIALI DELLA FIGC
	1) Le gare dei Campionati Regionali e le gare dei Tornei organizzati sotto l'egida della F.I.G.C., possono essere disputate anche senza la presenza di un secondo arbitro. 2) In caso di mancato arrivo ovvero di infortunio di uno dei due arbitri, le gare dei Campionati Nazionali potranno essere dirette o proseguite da un solo arbitro. Recepisce le Decisioni Ufficiali della F.I.G.C. alla ex-Regola 6.

<u>VECCHIO TESTO</u>	<u>NUOVO TESTO</u>
<u>REGOLA 7 – Cronometrista e Terzo Arbitro</u>	<u>REGOLA 6 – Cronometrista e Terzo Arbitro</u>
1) Compiti 2) Il cronometrista a) controlla che la durata della gara corrisponda a quanto descritto dalla Regola 8, cioè: • aziona il cronometro al fischio di inizio della gara; • arresta il cronometro nel momento in cui il pallone non è in giuoco; • aziona di nuovo il cronometro in seguito ad una rimessa laterale, una rimessa dal fondo, un calcio d'angolo, un calcio di punizione, un calcio dal punto di rigore o dal punto di tiro libero, un timeout o una rimessa di giuoco da parte dell'arbitro; b) controlla il time out di un minuto; c) controlla il tempo effettivo di due minuti di penalità, in caso di espulsione di un calciatore; d) indica la fine del primo tempo, la fine della gara, la fine dei tempi supplementari e la fine dei time out per mezzo di un fischietto o di un altro segnale acustico diverso da quello usato dall'arbitro; e) registra tutti i time-out richiesti da ciascuna squadra, informa gli arbitri e le squadre ed indica il permesso per il time out, se richiesto dall'allenatore di una delle due squadre (Regola 8); f) registra i primi cinque falli commessi da ciascuna squadra e rilevati dagli arbitri in ognuno dei due tempi e segnala quando viene commesso il quinto fallo da una delle due squadre.	1) Invariato 2) Il cronometrista a) controlla che la durata della gara corrisponda a quanto descritto dalla Regola 8, cioè: • aziona il cronometro al fischio di inizio della gara; • arresta il cronometro nel momento in cui il pallone non è in gioco; • aziona di nuovo il cronometro in seguito ad una rimessa laterale, una rimessa dal fondo, un calcio d'angolo, un calcio di punizione, un calcio dal punto di rigore o dal punto di tiro libero, un time-out o una rimessa di gioco da parte dell'arbitro; b) controlla il time-out di un minuto; c) controlla il tempo effettivo di due minuti di penalità, in caso di espulsione di un calciatore; d) indica la fine del primo tempo, la fine della gara, la fine dei tempi supplementari e la fine dei timeout per mezzo di un fischietto o di un altro segnale acustico diverso da quello usato dagli arbitri; e) segnala la richiesta di time-out da parte di una squadra mediante un fischio o altro segnale acustico diverso da quello utilizzato dagli arbitri, dopo averne informato il terzo arbitro; f) segnala il quinto fallo accumulato da una squadra mediante un fischio o un segnale acustico diverso da quello utilizzato dagli arbitri, dopo averne informato il terzo arbitro, laddove presente.

3) Il Terzo Arbitro Il Terzo arbitro assiste il cronometrista. Egli: - registra i primi cinque falli commessi da ciascuna squadra e rilevati dagli arbitri in ognuno dei due tempi e segnala quando viene commesso il quinto fallo da una delle due squadre; - prende nota del numero dei calciatori che segnano delle reti; - registra il numero di coloro che vengono ammoniti o espulsi; - fornisce qualsiasi altra informazione attinente il giuoco.	3) Il Terzo Arbitro Il Terzo arbitro assiste il cronometrista. Egli: - registra i primi cinque falli commessi da ciascuna squadra e rilevati dagli arbitri in ognuno dei due tempi e segnala quando viene commesso il quinto fallo da una delle due squadre; registra i time-out richiesti da ciascuna squadra, ne tiene informati gli arbitri e le squadre e segnala il permesso di effettuare un time-out quando viene richiesto da un dirigente di una o dell'altra squadra (Regola 7); prende nota delle interruzioni di gioco e delle relative ragioni; prende nota dei nomi dei calciatori che partecipano alla gara; - prende nota del nome e del numero dei calciatori che segnano delle reti; - registra il nome e il numero di coloro che vengono ammoniti o espulsi; vigila sulle operazioni di sostituzione del pallone laddove gli arbitri gli richiedano di farlo; se necessario, controlla l'equipaggiamento dei sostituti prima che questi accedano al rettangolo di giuoco; segnala agli arbitri i casi in cui la decisione di ammonire o espellere un calciatore è palesemente errata nonché gli atti di violenza che avvengono fuori del campo visivo degli arbitri stessi. In ogni caso, qualsiasi decisione relativa a fatti collegati al gioco compete agli arbitri; vigila sulla condotta delle persone che occupano le panchine delle squadre e informa gli arbitri di ogni comportamento improprio delle stesse; - fornisce qualsiasi altra informazione attinente alla gara. In caso di indebita interferenza da parte del cronometrista o del terzo arbitro, il primo arbitro solleverà la persona in questione dal suo incarico, provvederà alla sua sostituzione e farà rapporto in merito alle autorità competenti. In caso di infortunio del primo arbitro o del secondo arbitro, il terzo arbitro sostituirà il secondo arbitro.
DECISIONI IFAB	DECISIONI IFAB
DECISIONE 1 DECISIONE 2	DECISIONE 1- Invariato DECISIONE 2- invariato
DECISIONI UFFICIALI DELLA FIGC	DECISIONI UFFICIALI DELLA FIGC
1)NUMERO DEGLI ARBITRI E DEL CRONOMETRISTA	1) Invariato

<u>VECCHIO TESTO</u>	<u>NUOVO TESTO</u>
<u>REGOLA 8 – Durata della Gara</u>	<u>REGOLA 7 – Durata della Gara</u>
1) Periodi di giuoco La durata della gara è stabilita in due periodi di 20 minuti effettivi di giuoco ciascuno. Il controllo dei tempi sarà effettuato da un cronometrista le cui funzioni sono stabilite dalla Regola 7 del presente Regolamento. La durata di ciascun tempo deve essere prolungata per poter effettuare un calcio di rigore. 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 al cronometrista un time-out di un minuto; b) il 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) il cronometrista autorizzerà il permesso di un time out quando il pallone non è in giuoco, usando un fischietto o un segnale acustico diverso da quelli usati dagli arbitri della gara; d) quando viene accordato un time-out i calciatori debbono rimanere all'interno del rettangolo di giuoco. Se devono ricevere istruzioni dal proprio allenatore, ciò può avvenire soltanto dal bordocampo, all'altezza della propria panchina. La persona che darà loro istruzioni non potrà entrare sul terreno di giuoco; 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	1) Periodi di giuoco La durata della gara è stabilita in due periodi di 20 minuti effettivi di gioco ciascuno. Il controllo dei tempi sarà effettuato da un cronometrista le cui funzioni sono stabilite dalla Regola 6 del presente Regolamento. La durata di ciascun tempo deve essere prolungata per poter effettuare un calcio di rigore oppure un tiro libero contro una squadra che abbia commesso più di cinque falli cumulativi. 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 al terzo arbitro un time-out di un minuto; b) il 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) il cronometrista autorizzerà il permesso di un time-out quando il pallone non è in giuoco, usando un fischietto o un segnale acustico diverso da quelli usati dagli arbitri della gara; d) quando viene accordato un time-out i calciatori debbono rimanere all'interno del rettangolo di giuoco. Se devono ricevere istruzioni dal proprio allenatore, ciò può avvenire soltanto dal bordocampo, all'altezza della propria panchina. La persona che darà loro istruzioni non potrà entrare sul terreno di giuoco; 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) Invariato
<u>DECISIONI IFAB</u>	<u>DECISIONI IFAB</u>
DECISIONE 1 Se non è disponibile un cronometrista, l'allenatore della squadra rivolgerà la richiesta del time – out al secondo arbitro DECISIONE 2	DECISIONE 1 Qualora non fosse presente il terzo arbitro o il cronometrista, l'allenatore della squadra rivolgerà la richiesta del time-out al secondo arbitro. DECISIONE 2 - Invariato
<u>DECISIONI UFFICIALI DELLA FIGC</u>	<u>DECISIONI UFFICIALI DELLA FIGC</u>
1) DURATA DELLA GARA 2) PROLUNGAMENTO 3) TEMPI SUPPLEMENTARI	1) Invariato 2) Invariato 3) Invariato

<u>VECCHIO TESTO</u>	<u>NUOVO TESTO</u>
<u>REGOLA 12 – Falli e comportamento antisportivo</u>	<u>REGOLA 11 – Falli e comportamento antisportivo</u>
1) Calcio di punizione diretto 1) Alla squadra avversaria viene accordato un calcio di punizione diretto quando un calciatore commette uno dei seguenti sei falli in un modo che l'arbitro ritiene imprudente, spericolato o con sproporzionata vigoria: a) dare o tentare di dare un calcio ad un avversario; b) fare o tentare di fare uno sgambetto all'avversario; c) saltare su un avversario; d) caricare un avversario, anche con la spalla; e) colpire o tentare di colpire un avversario; f) spingere un avversario. Alla squadra avversaria viene accordato un calcio di punizione diretto anche quando il calciatore commette una delle seguenti cinque infrazioni: g) trattiene un avversario; h) sputa contro un avversario; i) tenta di giocare il pallone intervenendo in scivolata su un avversario che sia in possesso del pallone o che sia in procinto di giocarlo (<i>contrasto scivolato</i>). Questa norma non si applica al portiere che si trova nella propria area di rigore, purché egli non giochi in maniera imprudente, spericolata o con sproporzionata vigoria; l) tocca (deliberatamente) un avversario prima del pallone durante il tentativo di guadagnare il possesso di palla; m) tocca deliberatamente il pallone con le mani. Questa norma non si applica al portiere che si trova nella propria area di rigore. 2) Calcio di rigore 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;	1) Calcio di punizione diretto 1) Alla squadra avversaria viene accordato un calcio di punizione diretto quando un calciatore commette una delle seguenti sette infrazioni in un modo che l'arbitro ritiene imprudente, spericolato o con sproporzionata vigoria: a) dare o tentare di dare un calcio ad un avversario; b) fare o tentare di fare uno sgambetto all'avversario, anche entrando in scivolata o chinandosi davanti o dietro l'avversario; c) saltare su un avversario; d) caricare un avversario; e) colpire o tentare di colpire un avversario; f) effettuare un tackle su un avversario; g) spingere un avversario. Alla squadra avversaria viene accordato un calcio di punizione diretto anche quando il 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 su un avversario che sia in possesso del pallone o che sia in procinto di giocarlo (<i>contrasto scivolato</i>). Questa norma non si applica al portiere che si trova nella propria area di rigore, purché egli non giochi in maniera imprudente, spericolata o con sproporzionata vigoria; m) tocca deliberatamente il pallone con il braccio o con le mani. Questa norma non si applica al portiere che si trova nella propria area di rigore. 2) Invariato 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 tocca di nuovo in seguito a un passaggio intenzionale di un compagno di squadra prima che il pallone stesso abbia superato la linea mediana o sia stato giocato o toccato da un avversario;

- 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 rettangolo di giuoco, per più di quattro secondi, tranne quando ciò avviene nella metà del rettangolo di giuoco della squadra avversaria.

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 che il pallone sia giocato;
- g) ostacola il portiere nell'atto di liberarsi del pallone che ha tra le mani;
- h) commette qualsiasi altra infrazione, non precedentemente menzionata nella Regola 12, per la quale il giuoco 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.

4) Sanzioni disciplinari

Il cartellino giallo e il cartellino rosso possono essere mostrati soltanto ai calciatori e ai sostituti.

Gli arbitri hanno l'autorità di prendere provvedimenti disciplinari (mostrando il cartellino giallo e/o rosso) nei confronti dei calciatori dal momento in cui entrano sul terreno di giuoco al momento in cui ne escono 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 Giuoco;
- d) ritarda la ripresa del giuoco;
- e) non rispetta la distanza prescritta quando il giuoco viene ripreso con un calcio d'angolo, una rimessa laterale, un calcio di punizione;
- f) entra o rientra nel rettangolo di giuoco senza il permesso dell'arbitro o infrange la procedura della sostituzione;
- g) abbandona deliberatamente il rettangolo di giuoco senza il permesso dell'arbitro.

Per una qualsiasi delle suddette infrazioni, viene accordato, alla squadra avversaria, un calcio di punizione indiretto da battersi nel punto in cui è stata commessa l'infrazione. Se l'infrazione è stata commessa all'interno della propria area di rigore, il calcio di punizione indiretto deve essere battuto sulla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.

- b) 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;
- c) tocca o controlla il pallone con le mani o con i piedi, in qualsiasi parte del rettangolo di giuoco, per più di quattro secondi, tranne quando ciò avviene nella metà del rettangolo di giuoco della squadra avversaria.

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:

- d) gioca in modo pericoloso;
- e) impedisce intenzionalmente la progressione di un avversario senza che il pallone sia giocato;
- f) ostacola il portiere nell'atto di liberarsi del pallone che ha tra le mani;
- g) commette qualsiasi altra infrazione, non precedentemente menzionata nella **Regola 11**, 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.

4) Sanzioni disciplinari

Il cartellino giallo e il cartellino rosso possono essere mostrati soltanto ai calciatori e ai sostituti.

Gli arbitri hanno l'autorità di prendere provvedimenti disciplinari (mostrando il cartellino giallo e/o rosso) nei confronti dei calciatori dal momento in cui entrano sul terreno di giuoco al momento in cui ne escono 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 Giuoco;
- 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 rettangolo di giuoco senza il permesso dell'arbitro o infrange la procedura della sostituzione;
- g) abbandona deliberatamente il rettangolo di giuoco senza il permesso dell'arbitro.

Per una qualsiasi delle suddette infrazioni, viene accordato, alla squadra avversaria, un calcio di punizione indiretto da battersi nel punto in cui è stata commessa l'infrazione. Se l'infrazione è stata commessa all'interno della propria area di rigore, il calcio di punizione indiretto deve essere battuto sulla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.

- Falli passibili di espulsione -

Un calciatore o un calciatore di riserva 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 di giuoco;
- l) sputa contro un avversario o qualsiasi altra persona;
- m) priva la squadra avversaria di una rete o di una evidente opportunità di segnare, toccando deliberamene il pallone con le mani. Questo non si applica ad un portiere all'interno della propria area di rigore (condotta gravemente sleale);
- n) priva di una evidente opportunità di segnare una rete un avversario che si dirige verso la porta opposta, mediante un fallo punibile con un calcio di punizione diretto o un calcio di rigore (condotta gravemente sleale);
- o) usa un linguaggio offensivo, ingiurioso o minaccioso;
- p) riceve una seconda ammonizione nella stessa gara.

Se il giuoco viene interrotto perché un calciatore viene espulso per le infrazioni (o) o (p), senza che siano state commesse ulteriori infrazioni alle Regole del Giuoco, il giuoco viene ripreso con un calcio di punizione indiretto, assegnato alla squadra avversaria, dal punto in cui è stata commessa l'infrazione. Tuttavia, se l'infrazione viene commessa nella propria area di rigore, il calcio di punizione indiretto viene battuto dalla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.

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

- a) si rende colpevole di comportamento antisportivo;**
- b) manifesta dissenso con parole e gesti;**
- c) ritarda la ripresa del gioco.**

- Falli passibili di espulsione -

Un calciatore o un calciatore di riserva 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 di gioco;
- l) sputa contro un avversario o qualsiasi altra persona;
- m) priva la squadra avversaria di una rete o di una evidente opportunità di segnare, toccando deliberamene il pallone con le mani. Questo non si applica ad un portiere all'interno della propria area di rigore (condotta gravemente sleale);
- n) priva di una evidente opportunità di segnare una rete un avversario che si dirige verso la porta opposta, mediante un fallo punibile con un calcio di punizione diretto o un calcio di rigore (condotta gravemente sleale);
- o) usa un linguaggio offensivo, ingiurioso o minaccioso;
- p) riceve una seconda ammonizione nella stessa gara.

Se il gioco viene interrotto perché un calciatore viene espulso per le infrazioni (o) o (p), senza che siano state commesse ulteriori infrazioni alle Regole del Giuoco, il gioco viene ripreso con un calcio di punizione indiretto, assegnato alla squadra avversaria, dal punto in cui è stata commessa l'infrazione. Tuttavia, se l'infrazione viene commessa nella propria area di rigore, il calcio di punizione indiretto viene battuto dalla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.

Un calciatore di riserva deve essere espulso se commette la seguente infrazione:

- impedisce alla squadra avversaria la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete.**

DECISIONI IFAB	DECISIONI IFAB
DECISIONE 1 Un calciatore espulso non può più prendere parte alla gara in corso e non può sedere sulla panchina dei sostituti e dovrà lasciare le vicinanze del terreno di giuoco. La sua sostituzione può essere effettuata con l'autorizzazione del cronometrista dopo due minuti dall'espulsione, a meno che non venga segnata una rete prima che siano trascorsi due minuti. In questo ultimo caso dovranno essere osservate le seguenti modalità: • se le squadre stanno giocando con 5 calciatori contro 4 e la squadra numericamente superiore segna una rete, la squadra con soli 4 giocatori può essere completata con un quinto calciatore; • se le squadre stanno giocando 4 calciatori contro 4 e viene segnata una rete, ambedue le squadre rimangono con lo stesso numero dei calciatori; • se le squadre stanno giocando con 5 calciatori contro 3, oppure 4 contro 3 la squadra numericamente superiore segna una rete alla squadra con 3 calciatori se ne può aggiungere soltanto un altro; • se ambedue le squadre stanno giocando con tre calciatori e viene segnata una rete, le due squadre rimangono con lo stesso numero di calciatori; • se la squadra che segna la rete è quella numericamente inferiore, il giuoco proseguirà senza modificare il numero dei calciatori. DECISIONE 2 Con riferimento a quanto previsto dalla Regola 12, un calciatore può passare il pallone al proprio portiere utilizzando la testa, il petto, il ginocchio ecc..., purché il pallone abbia già superato la linea di centrocampo o sia stato toccato o giocato da un avversario. Se, tuttavia, ad opinione dell'arbitro un calciatore utilizza deliberatamente un espediente al fine di eludere la Regola, il calciatore è colpevole di comportamento antisportivo. Il calciatore sarà ammonito mostrandogli il cartellino giallo e sarà accordato un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria dal punto in cui l'infrazione è stata commessa. In tali circostanze è irrilevante se il portiere conseguentemente tocchi il pallone o meno con le mani. Il fallo è commesso dal calciatore che ha tentato di circondurre sia la sostanza che lo spirito della Regola 12. DECISIONE 3 Una tackle che mette a repentaglio l'integrità fisica di un avversario deve essere sanzionato come un fallo grave di giuoco. DECISIONE 4 Ogni atto di simulazione sul terreno di giuoco inteso a ingannare l'arbitro deve essere sanzionato come comportamento antisportivo. DECISIONE 5 Un calciatore che si toglie la maglia per festeggiare la segnatura di una rete deve essere ammonito per comportamento antisportivo	Invariato DECISIONE 2 Con riferimento a quanto previsto dalla Regola 11, un calciatore può passare il pallone al proprio portiere utilizzando la testa, il petto, il ginocchio ecc., purché il pallone abbia già superato la linea di centrocampo o sia stato toccato o giocato da un avversario. Se, tuttavia, ad opinione dell'arbitro un calciatore utilizza deliberatamente un espediente al fine di eludere la Regola, il calciatore è colpevole di comportamento antisportivo. Il calciatore sarà ammonito mostrandogli il cartellino giallo e sarà accordato un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria dal punto in cui l'infrazione è stata commessa. In tali circostanze è irrilevante se il portiere conseguentemente tocchi il pallone o meno con le mani. Il fallo è commesso dal calciatore che ha tentato di circondurre sia la sostanza che lo spirito della Regola 11. DECISIONE 3 - Invariato DECISIONE 4 - Invariato DECISIONE 5 - Invariato
DECISIONI UFFICIALI DELLA FIGC	DECISIONI UFFICIALI DELLA FIGC
1)INFRAZIONE PER ERRATA SOSTITUZIONE	1) Invariata

<u>VECCHIO TESTO</u>	<u>NUOVO TESTO</u>
<u>REGOLA 14 – Falli cumulativi</u>	<u>REGOLA 13 – Falli cumulativi</u>
1) Falli cumulativi a) Sono quelli puniti con un calcio di punizione diretto ed elencati nella Regola 12 p.to 1 dalla lettera a) alla lettera l). b) I primi cinque falli accumulati da ciascuna delle due squadre durante ogni tempo di gara, saranno registrati sul referto di gara. c) L'arbitro deve consentire il proseguimento del giuoco applicando il vantaggio se la squadra non ha già commesso cinque falli cumulativi e se alla squadra avversaria non viene negata una chiara occasione da rete. d) Se viene applicato il vantaggio, l'arbitro deve indicare un fallo cumulativo al cronometrista e al terzo arbitro non appena il pallone non è più in giuoco. e) Se un incontro si prolunga nei tempi supplementari, i falli accumulati nel secondo tempo regolamentare rimangono validi. Ogni fallo accumulato durante i tempi supplementari viene aggiunto al totale dei falli accumulati dalla squadra nel secondo tempo regolamentare 2) Posizione del calcio di punizione a) Per i primi cinque falli cumulativi registrati per ciascuna delle due squadre durante ogni tempo di gara: • i calciatori della squadra avversaria possono formare una barriera per difendersi da un calcio di punizione; • tutti i calciatori avversari debbono trovarsi ad almeno 5 metri di distanza dal pallone finché esso non è in giuoco; • una rete può essere segnata direttamente con un calcio di punizione. b) Dal sesto fallo cumulativo per ciascuna delle due squadre in ognuno dei due tempi: • i calciatori della squadra avversaria non potranno formare una barriera per difendersi dal calcio di punizione; • il calciatore che esegue il tiro libero deve essere debitamente identificato; • il portiere deve rimanere nella propria area di rigore al almeno 5 m. dal pallone; • tutti gli altri calciatori non devono oltrepassare la linea immaginaria che attraversa il pallone, parallela alla linea della porta, fuori dall'area di rigore. debbono trovarsi a 5 m. dal pallone e non possono ostacolare il calciatore che effettua il tiro libero. Nessun calciatore può oltrepassare la linea immaginaria fino a quando il pallone non sia regolarmente in giuoco. 3) Procedura 4) Infrazioni e sanzioni	1) Falli cumulativi a) Sono quelli puniti con calcio di punizione diretto ed elencati nella Regola 11. b) I primi cinque falli accumulati da ciascuna delle due squadre durante ogni tempo di gara, saranno registrati sul referto di gara. c) L'arbitro deve consentire il proseguimento del gioco applicando il vantaggio se la squadra non ha già commesso cinque falli cumulativi e se alla squadra avversaria non viene negata una chiara occasione da rete. d) Se viene applicato il vantaggio, l'arbitro deve indicare un fallo cumulativo al cronometrista e al terzo arbitro non appena il pallone non è più in gioco. e) Se un incontro si prolunga nei tempi supplementari, i falli accumulati nel secondo tempo regolamentare rimangono validi. Ogni fallo accumulato durante i tempi supplementari viene aggiunto al totale dei falli accumulati dalla squadra nel secondo tempo regolamentare 2) Invariato 3) Invariato 4) Invariato
<u>DECISIONI UFFICIALI DELLA FIGC</u>	<u>DECISIONI UFFICIALI DELLA FIGC</u>
1) PROLUNGAMENTO DELLA GARA 2) REGISTRAZIONE DEI FALLI CUMULATIVI	1) Invariato 2) Invariato

<u>VECCHIO TESTO</u>	<u>NUOVO TESTO</u>
<u>REGOLA 17 – Rimessa dal fondo</u>	<u>REGOLA 16 – Rimessa dal fondo</u>
1)La rimessa dal fondo viene concessa 2)Procedura La Procedura è la seguente: a)il portiere lancia 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 giuoco; c)il portiere non dovrà giocare il pallone una seconda volta finché questo non sia stato toccato o giocato da un altro calciatore; d)il pallone sarà in giuoco quando sarà uscito completamente fuori dall'area di rigore. 3)Infrazioni e Sanzioni	1) Invariato 2) Procedura La Procedura è la seguente: a)il portiere lancia 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 dovrà giocare il pallone una seconda volta finché questo non sia stato toccato da un avversario o gli sia stato ripassato da un compagno di squadra dopo che il pallone abbia attraversato la linea mediana; d)il pallone sarà in giuoco quando sarà uscito completamente fuori dall'area di rigore. 3) Invariato

<u>VECCHIO TESTO</u>	<u>NUOVO TESTO</u>
<u>REGOLA 18 – Calcio d’angolo</u>	<u>REGOLA 17 – Calcio d’angolo</u>
Il calcio d’angolo è un modo di riprendere il giuoco. 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 a linea di porta, sia in terra sia in aria, e non è stata segnata una rete come prescritto dalla Regola 11. 2)Procedura 3)Infrazioni e Sanzioni	Il 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 a linea di porta, sia in terra sia in aria, e non è stata segnata una rete come prescritto dalla Regola 10. 2)Invariato 3) Invariato

EFFETTUAZIONE DEI TIRI DI RIGORE

NUOVO TESTO

I tiri di rigore

Procedura

- Il primo arbitro sceglie la porta verso la quale dovranno essere eseguiti **i tiri di rigore;**
- **Il primo arbitro procede al sorteggio mediante il lancio di una moneta e il capitano della squadra che vince il sorteggio decide se eseguire il primo o il secondo tiro;**
- **Il primo arbitro, il terzo arbitro e il cronometrista annotano la sequenza dei rigori eseguiti;**
- Le due squadre eseguono ciascuna cinque tiri, conformemente alle disposizioni menzionate qui di seguito:
 - I tiri di rigore vengono 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 realizzare terminando la serie dei tiri, l'esecuzione degli stessi 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 con lo stesso ordine fino a quando una squadra avrà segnato una rete in più dell'altra, dopo lo stesso numero di tiri.
 - Tutti i calciatori e i sostituti sono autorizzati ad eseguire i tiri di rigore.
 - Ogni tiro di rigore è eseguito da un calciatore diverso e tutti i calciatori aventi diritto ad eseguire i tiri di rigore devono averne eseguito uno prima di eseguirne 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 giuoco durante l'esecuzione dei tiri di rigore.
 - Tutti i calciatori, eccetto colui che esegue il tiro e i due portieri, devono restare nella metà campo opposta a quella in cui vengono eseguiti i tiri di rigore
 - Il portiere, il cui compagno esegue il tiro, deve restare sul rettangolo di giuoco, 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, è tenuta a ridurre tale numero per eguagliarlo a quest'ultima, ed al capitano della squadra spetta il compito di comunicare al primo arbitro il nome e il numero di ciascun calciatore escluso dai tiri di rigore.
 - Prima dell'inizio dell'esecuzione dei tiri di rigore, il primo arbitro deve assicurarsi che lo stesso numero di calciatori per squadra aventi diritto ad eseguire i tiri di rigore siano nella metà campo opposta a quella in cui vengono eseguiti i tiri di rigore, in modo da essere pronti per l'esecuzione degli stessi.

ISTRUZIONI AGGIUNTIVE E LINEE GUIDA PER ARBITRI

Le presenti istruzioni aggiuntive per arbitri, sono finalizzate a garantire la corretta applicazione delle Regole del Giuoco del Calcio a Cinque.

Il Calcio a Cinque è uno sport competitivo, e il contatto fisico tra i calciatori è normale e fa parte del gioco. Comunque i calciatori sono tenuti a rispettare le Regole di Giuoco e i principi del fair-play.

I falli gravi di gioco e le condotte violente sono due infrazioni passibili di espulsione ai sensi della Regola 11, e costituiscono livelli inaccettabili di aggressione fisica.

Grave fallo di gioco

Un calciatore si rende colpevole di un grave fallo di gioco se, a gioco in svolgimento, usa vigoria sproporzionata o brutalità nei confronti di un avversario durante un contrasto per il possesso del pallone.

Qualsiasi calciatore che in un contrasto per il possesso del pallone colpisca un avversario frontalmente, di lato o da dietro, utilizzando una o entrambe le gambe, con vigoria sproporzionata, e metta in pericolo l'integrità fisica dell'avversario, si rende colpevole di un grave fallo di gioco.

Condotta violenta

La condotta violenta si può verificare sul rettangolo di giuoco o al di fuori di esso con il pallone in gioco o non in gioco. Un calciatore si rende colpevole di condotta violenta, se, in mancanza di alcuna contesa per il pallone, usa vigoria sproporzionata o brutalità nei confronti di un avversario. Il calciatore è ugualmente colpevole di condotta violenta se agisce con vigoria sproporzionata o brutalità nei confronti di un proprio compagno o di qualsiasi altra persona.

Scorrettezze nei confronti del portiere

Agli arbitri si ricorda che:

- È un'infrazione se un calciatore impedisce al portiere di lanciare, rimettere in gioco o rinviare il pallone con le mani.
- Un calciatore deve essere punito per condotta violenta se gioca o tenta di giocare un pallone con i propri piedi quando il portiere è in procinto di lanciarlo, rimetterlo in gioco o rinviarlo.
- È un'infrazione limitare in maniera scorretta i movimenti del portiere durante l'esecuzione di un calcio d'angolo.

Proteggere il pallone

Non è un'infrazione se un calciatore in possesso del pallone che si trova a distanza di gioco, lo protegge dall'intervento dell'avversario senza fare uso delle braccia.

Tuttavia se il calciatore impedisce all'avversario di entrare in possesso del pallone utilizzando le proprie mani, braccia, gambe, o il proprio corpo in una maniera scorretta, verrà punito con un calcio di punizione diretto oppure con un calcio di rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno del calcio di rigore.

Sforbiciata

Una sforbiciata è ammessa purché, a giudizio dell'arbitro, non costituisca un pericolo per l'avversario.

Fallo di mano volontario

Agli arbitri si ricorda che il fallo di mano volontario è punibile con un calcio di punizione diretto o un calcio di rigore se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore. In circostanze normali di gioco il fallo di mano volontario non è da punire con un'ammonizione o un'espulsione.

Impedire un'evidente opportunità di segnare una rete

Un calciatore sarà tuttavia espulso se impedisce intenzionalmente un'evidente opportunità di segnare una rete utilizzando la mano o il braccio. Tale provvedimento non scaturisce dal fallo di mano volontario, ma dal comportamento inaccettabile e antisportivo che ha impedito la segnatura di una rete.

Ammonizioni per comportamento antisportivo derivanti da fallo di mano volontario

Vi sono situazioni nelle quali il comportamento antisportivo di un calciatore deve essere punito con l'ammonizione oltre che con la concessione di un calcio di punizione diretto in favore della squadra avversaria.

Questo ad esempio avviene quando il calciatore:

- Tocca il pallone in modo intenzionale e palese con le mani per impedire a un avversario di entrarne in possesso;
- Tenta di segnare una rete toccando o giocando intenzionalmente il pallone con la mano o il braccio;
- Finge di toccare il pallone con una parte del corpo ammessa mentre invece lo sta facendo con la mano o il braccio, tentando così di ingannare gli arbitri;
- Nel ruolo di portiere tenta di impedire la segnatura di una rete o di privare gli avversari di un'opportunità di segnare una rete utilizzando la mano o il braccio mentre si trova all'esterno della propria area di rigore, e fallisce nel suo tentativo.

Trattenere un avversario

Una critica mossa comunemente agli arbitri è la loro inability a identificare correttamente e punire l'infrazione della trattenuta nei confronti di un avversario.

La difficoltà nel valutare correttamente l'atto di trattenere un avversario per la maglia o per un braccio può dare esito a controversie; pertanto, si raccomanda vivamente agli arbitri di intervenire immediatamente e fermamente in tali situazioni secondo quanto stabilito nella Regola 11.

In genere un calcio di punizione diretto o un calcio di rigore è un provvedimento sufficiente, ma in alcune situazioni può essere comminata una sanzione aggiuntiva. Per esempio:

- Un calciatore deve essere ammonito se trattiene un avversario per impedirgli di entrare in possesso del pallone o di prendere una posizione vantaggiosa.
- Un calciatore deve essere espulso se impedisce un'evidente opportunità di segnare una rete trattenendo un avversario.

Norma del vantaggio

Se una squadra ha commesso cinque falli cumulativi e poi commette un'infrazione punibile con un calcio di punizione diretto o con un calcio di rigore, l'arbitro deve accordare il calcio di punizione diretto o il calcio di rigore salvo che vi sia un'evidente opportunità di segnare una rete. Tuttavia se viene commessa un'infrazione punibile con un calcio di punizione indiretto secondo quanto stabilito nella regola 11, l'arbitro deve tentare di applicare il vantaggio per fare in modo che il gioco prosegua salvo che ciò non porti ad alcuna reazione e non sia a scapito della squadra contro la quale è stata commessa l'infrazione.

Calci di punizione

Agli arbitri si ricorda che un calciatore deve essere ammonito se non rispetta la distanza prescritta durante una ripresa di gioco.

Calcio di rigore

I calciatori commettono un'infrazione alle Regole del Giuoco se si trovano a meno di cinque metri dal punto del calcio di rigore prima che esso venga eseguito. Anche il portiere commette un'infrazione alle Regole del Giuoco se si muove dalla propria linea di porta prima che il pallone venga calciato.

Gli arbitri devono prendere provvedimenti appropriati se i calciatori infrangono tali regole.

Esecuzione del tiro libero

Il portiere commette un'infrazione alle Regole del Giuoco se si posiziona a meno di cinque metri dal pallone prima che esso venga calciato. Egli commette altresì un'infrazione alle Regole del Giuoco se si posiziona all'esterno della propria area di rigore prima che il pallone venga calciato.

Tutti gli altri calciatori, ad eccezione di colui che esegue il tiro, devono posizionarsi dietro a una linea immaginaria passante per il pallone parallela a quella di porta, all'esterno dell'area di rigore e a cinque metri dal pallone fino al momento in cui esso venga calciato.

Gli arbitri devono prendere provvedimenti appropriati se i calciatori infrangono tali regole.

Controllo e possesso del pallone da parte del portiere

Agli arbitri si ricorda che i portieri non possono mantenere il possesso del pallone tra le mani o tra i piedi (all'interno della propria metà campo) per più di quattro secondi. Un portiere che commette questa infrazione sarà punito con un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria.

Infrazioni persistenti

Gli arbitri devono sempre prestare la massima attenzione ai calciatori che infrangono ripetutamente le Regole del Giuoco. Si sottolinea che anche se il calciatore in questione ha commesso un certo numero di infrazioni di diverso tipo, egli deve essere ammonito per aver violato ripetutamente le Regole del Giuoco.

Comportamento nei confronti degli ufficiali di gara

Le Regole del Giuoco non conferiscono ai capitani delle squadre uno status o dei trattamenti speciali, ma essi sono responsabili per il comportamento della propria squadra.

Un calciatore che si renda colpevole di una protesta verbale contro una decisione dell'arbitro deve essere ammonito. Un calciatore che si renda colpevole nei confronti di un ufficiale di gara di qualsiasi forma di aggressione oppure di gesti o linguaggio offensivi, violenti o volgari, deve essere espulso.

Simulazione

Un calciatore che tenta di ingannare gli arbitri fingendo un infortunio o simulando di aver subito un fallo, sarà colpevole di simulazione e verrà punito per condotta antisportiva. Se il gioco è stato interrotto per di tale infrazione, esso dovrà essere ripreso con un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.

Ritardare la ripresa di gioco

Gli arbitri devono ammonire i calciatori che ritardano la ripresa del gioco con espedienti come:

- Eseguire un calcio di punizione da una posizione errata con il solo intento di costringere gli arbitri ad ordinarne la ripetizione.
- Calciare lontano il pallone o portarlo via con le mani dopo che l'arbitro ha interrotto il gioco.
- Provocare volontariamente una situazione conflittuale toccando il pallone dopo che l'arbitro ha interrotto il gioco.

Festeggiamenti in occasione di una rete

Ai calciatori è consentito esprimere la propria gioia dopo la segnatura di una rete, ma tale manifestazione non deve essere eccessiva. Nella lettera circolare numero 579 la FIFA ammette che si può celebrare una rete in maniera ragionevole. Tuttavia la pratica di celebrazioni coreografiche non deve essere incoraggiata quando causa eccessiva perdita di tempo; in tali casi gli arbitri devono intervenire.

I calciatori devono essere ammoniti se:

- A giudizio dell'arbitro fanno gesti che sono provocatori o derisori.
- Escono dal rettangolo di giuoco e si introducono nell'area nella quale sono sistemati gli spettatori per festeggiare la segnatura di una rete.
- Si tolgono la maglia o se ne servono per coprirsi la testa.
- Si coprono la testa o il volto con una maschera o con un altro oggetto simile.

Lasciare il rettangolo di giuoco per festeggiare una rete non è di per se un'infrazione passibile di ammonizione ma è essenziale che i calciatori rientrino sul rettangolo di giuoco il più rapidamente possibile.

Ci si aspetta che gli arbitri agiscano in maniera preventiva ed utilizzino il buonsenso in occasione dei festeggiamenti di una rete.

Dissetarsi

I calciatori hanno il diritto di dissetarsi durante un'interruzione di gioco, ma solo all'altezza della linea laterale. Lanciare qualsiasi tipo di contenitori contenenti acqua o altri liquidi all'interno del rettangolo di giuoco non è ammesso.

Equipaggiamento base di gioco

Portieri:

- Ciascun portiere deve indossare colori che lo distinguano dagli altri calciatori e dagli arbitri.
- Se le maglie dei due portieri dovessero essere dello stesso colore e nessuno di loro avesse un'altra maglia, l'arbitro darà comunque inizio alla gara.

Equipaggiamento di gioco non di base:

- Un calciatore non può indossare alcun equipaggiamento che costituisca pericolo per se stesso o per gli altri calciatori.
- Gli equipaggiamenti protettivi moderni, come caschi, maschere facciali, parastinchi e protettori del braccio, fatti di materiale soffice e leggero, non sono da considerare pericolosi e sono perciò ammessi.
- Le nuove tecnologie hanno prodotto occhiali da sport più sicuri sia per chi li indossa, sia per gli altri calciatori. Gli arbitri devono mostrarsi tolleranti in merito all'autorizzazione per il loro uso.

Sicurezza

Un calciatore non può usare un equipaggiamento o indossare nulla che sia pericoloso per se stesso o per gli altri calciatori (incluso ogni tipo di accessori di gioielleria – monili)

Accessori di gioielleria – monili

Tutti i gioielli – monili sono potenzialmente pericolosi. I calciatori non possono utilizzare del nastro adesivo per coprire i gioielli – monili.

Anelli e orecchini, così come articoli di cuoio o di gomma, non sono necessari e possono causare solo infortuni. Il concetto di "pericoloso" può essere a volte interpretabile e discutibile, ma nell'interesse dell'uniformità, i calciatori, i sostituti e gli ufficiali di gara non devono indossare alcun tipo di gioiello – monile o ornamento. Coprire gioielli – monili non assicura una sufficiente protezione.

Per evitare problemi dell'ultimo minuto le squadre devono informare in anticipo i propri calciatori di questa proibizione ad indossare tali oggetti.

Procedura da applicarsi in caso di infortuni a calciatori

Gli arbitri devono rispettare le seguenti disposizioni in caso di calciatori infortunati:

- Lasciare proseguire il gioco se, a loro giudizio, un calciatore è solo lievemente infortunato;
- Interrompere il gioco se, a loro giudizio, un calciatore è seriamente infortunato
- Dopo aver sentito il calciatore infortunato, gli arbitri possono autorizzare uno o al massimo due sanitari ad accedere al rettangolo di giuoco per valutare l'infortunio, e fare in modo che il calciatore sia portato fuori dal rettangolo di giuoco rapidamente e con la massima sicurezza;
- Se necessario i barellieri devono entrare sul rettangolo di giuoco con una barella in contemporanea con i sanitari per consentire che il calciatore sia portato fuori dallo stesso in tutta sicurezza e il più rapidamente possibile
- L'arbitro farà in modo che un calciatore infortunato sia portato fuori dal rettangolo di giuoco in tutta sicurezza e rapidamente
- il calciatore non è autorizzato a ricevere cure sul rettangolo di giuoco;
- un calciatore che ha una ferita sanguinante deve abbandonare il rettangolo di giuoco e vi potrà rientrare solo dopo che gli arbitri avranno accertato che la perdita di sangue si sia arrestata (il terzo arbitro può eseguire il controllo, ma soltanto il primo e il secondo arbitro possono autorizzare il suo rientro in campo, se egli non è stato sostituito); un calciatore non può indossare equipaggiamento macchiato di sangue.
- Dopo che l'arbitro ha autorizzato i sanitari a entrare sul rettangolo di giuoco, il calciatore deve uscire dal rettangolo di giuoco in barella oppure a piedi. Se un calciatore non rispetta queste istruzioni deve essere ammonito per perdita di tempo intenzionale.
- Salvo che non sia stato sostituito il calciatore infortunato può ritornare sul rettangolo di giuoco solamente dopo che la gara sarà ripresa
- Un calciatore infortunato non è obbligato ad uscire dal rettangolo di giuoco dalla zona delle sostituzioni. Egli può uscire da qualsiasi linea perimetrale.
- Un calciatore infortunato che è uscito dal rettangolo di giuoco o ha dovuto lasciare il rettangolo di giuoco, può essere sostituito, ma il sostituto deve sempre entrare sul rettangolo di giuoco attraverso la zona delle sostituzioni.

- Quando il pallone è in gioco il calciatore infortunato può entrare nel rettangolo di giuoco se non è stato sostituito, ma solo dalla linea laterale. Se il pallone non è in gioco, il calciatore infortunato può rientrare da qualsiasi linea perimetrale.
- Solo gli arbitri possono autorizzare un calciatore infortunato che non sia stato sostituito a rientrare sul rettangolo di giuoco, indipendentemente se il pallone è in gioco o meno.

Se il gioco non è stato interrotto per un'altra ragione, o se l'infortunio subito dal calciatore non è stato provocato da un'infrazione alle Regole del Giuoco, gli arbitri riprenderanno il gioco con una propria rimessa nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

Eccezioni

Eccezioni a queste disposizioni sono ammesse solo in caso di:

- Infortunio di un portiere
- Scontro tra un portiere e un calciatore sul rettangolo di giuoco per i quali si rendano necessarie cure immediate
- Infortuni gravi, ad esempio inghiottire la lingua, trauma cranico, arto fratturato, eccetera.

SEGNALI DELL'ARBITRO

1. Calcio di punizione diretto
2. Calcio di punizione indiretto
3. 5° fallo cumulativo
4. Calcio d'inizio
5. Rimessa dalla linea laterale
6. Vantaggio
7. Ammonizione
8. Espulsione
9. Conto dei quattro secondi
10. Time-out

11. Fallo cumulativo dopo vantaggio

12. Vantaggio su punizione indiretta

1) Calcio di punizione diretto

L'arbitro tiene un braccio orizzontalmente puntando nella direzione in cui il calcio di punizione deve essere effettuato.

Egli punta verso il suolo con l'indice della mano dell'altro braccio per indicare agli altri ufficiali di gara (in campo ed al tavolo) che questo deve essere conteggiato come un fallo cumulativo.

2) Calcio di punizione indiretto

L'arbitro solleva il braccio (col palmo della mano aperto e le dita giunte) e lo tiene in questa posizione fino a quando **il calcio di punizione non sia stato battuto ed il pallone non abbia toccato un altro calciatore o abbia cessato di essere in gioco.**

3) Quinto fallo cumulativo

L'arbitro solleva il braccio con le cinque dita separate, indicandolo esplicitamente agli ufficiali di gara (in campo ed al tavolo) e al portiere della squadra che ha commesso il fallo.

4) Calcio d'inizio

L'arbitro fischia e tiene un braccio orizzontale, puntando nella direzione in cui il calcio deve essere battuto.

5) Rimessa dalla linea laterale

L'arbitro tiene un braccio orizzontale puntando nella direzione in cui la rimessa laterale deve essere effettuata.

6) Vantaggio

L'arbitro tiene tutte e due le braccia stese orizzontalmente.

7) Ammonizione

L'arbitro tiene il braccio sollevato mentre mostra il cartellino giallo. L'arbitro si assicurerà che sia il calciatore in questione che gli altri ufficiali di gara (in campo ed al tavolo) siano messi al corrente dell'identità del calciatore ammonito.

8) Espulsione

L'arbitro tiene il braccio sollevato mentre mostra il cartellino rosso. L'arbitro si assicurerà che sia il calciatore in questione che gli altri ufficiali di gara (in campo ed al tavolo) siano messi al corrente dell'identità del calciatore espulso.

9) Conteggio dei 4 secondi

L'arbitro tiene sollevato il braccio, ed iniziando con il pugno chiuso segna con le dita consecutivamente il conto alla rovescia dei 4 secondi.

10) Time-out

L'arbitro solleva entrambe le braccia all'altezza del torace mentre congiunge i due palmi della mano in un segnale "a forma di T". Egli procede come indicato dall'ufficiale di gara al tavolo.

11) Fallo cumulativo dopo vantaggio

L'arbitro tiene sollevato il braccio indicando con le dita il numero dei falli commessi, roteando successivamente le mani davanti al petto ed indicando di seguito la squadra (in panchina) che ha commesso il fallo.

12) Vantaggio su punizione indiretta

L'arbitro tiene un solo braccio steso orizzontalmente.