



...presents...

# TORNEO DI CALCIO A 5

Edizione autunno/inverno 2012/2013

**STRUTTURA:**

Bowling 71

viale Palmanova, 166 – Udine

tel: 0432 602580

fax: 0432 1841887

e-mail: [info@bowling71.com](mailto:info@bowling71.com)

sito web: <http://www.bowling71.com/>

sito web torneo: <http://www.bowling71.com/calcio/>

**ORGANIZZATORE:**

Valentina

cell: 338 91 69 256

e-mail: [valentina@bowling71.com](mailto:valentina@bowling71.com)

ultima modifica: 04/09/2012

## CARATTERISTICHE PRINCIPALI TORNEO

- ➔ Torneo di calcio a 5 su campo in erba sintetica.
- ➔ Termine iscrizioni giovedì 27 settembre o ad esaurimento posti disponibili, inizio torneo lunedì 1 ottobre.
- ➔ 24 posti disponibili.
- ➔ Una partita a settimana, si può giocare dal lunedì al venerdì, orari: 19, 20, 21 e 22. È possibile fornire giorni e orari preferiti (ad es. lunedì-martedì-venerdì alle 20 o alle 21).
- ➔ Lista di giocatori obbligatoria da consegnare all'iscrizione, minimo 8 giocatori, massimo 13 giocatori. Possibilità di effettuare 4 modifiche durante la fase a girone.
- ➔ Portale web (<http://www.bowling71.com/calcio/>) sempre aggiornato con classifica, risultati, classifica marcatori, giocatori ammoniti / espulsi.
- ➔ Torneo composto da due fasi:
  - 1 fase: girone unico all'italiana.
  - 2 fase: play-off, SERIE A (tra le squadre classificate tra le prime quattro della classifica della fase a girone) e SERIE B (tra le squadre rimanenti).
- ➔ Premi per tutte le squadre per la prima e seconda fase e per il capocannoniere, montepremi in fase di definizione.
- ➔ Divisa con numero obbligatoria.
- ➔ Comunicazioni e promemoria di tutte le partite via mail e/o sms.
- ➔ Regolamento disponibile sul nostro sito web [www.bowling71.com](http://www.bowling71.com)

# INDICE GENERALE

<b>CARATTERISTICHE PRINCIPALI TORNEO</b> .....	<b>2</b>
<b>ISCRIZIONI</b> .....	<b>4</b>
<b>CALENDARIO</b> .....	<b>4</b>
<b>COSTI</b> .....	<b>4</b>
Infrazioni e Sanzioni.....	4
<b>PARTITE</b> .....	<b>4</b>
Periodi di gioco.....	5
Rinvii.....	5
In caso di maltempo.....	5
Infrazioni e Sanzioni.....	5
<b>GIOCATORI E SQUADRE</b> .....	<b>5</b>
<b>CALCIO MERCATO</b> .....	<b>6</b>
<b>EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI</b> .....	<b>6</b>
<b>SOSTITUZIONI</b> .....	<b>6</b>
Infrazioni e Sanzioni.....	6
<b>CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO</b> .....	<b>7</b>
Preliminari.....	7
Il calcio d'inizio.....	7
Infrazioni e Sanzioni.....	7
Rimessa in gioco del pallone.....	7
Infrazioni e Sanzioni.....	7
<b>PALLONE IN GIOCO / NON IN GIOCO</b> .....	<b>8</b>
<b>SEGNATURA DI UNA RETE</b> .....	<b>8</b>
<b>FALLI E COMPORTAMENTO ANTISPORTIVI</b> .....	<b>8</b>
Calcio di punizione diretto (di prima).....	8
Calcio di rigore.....	8
Calcio di punizione indiretto (di seconda).....	8
Vantaggio.....	9
Falli passibili di ammonizione.....	9
Falli passibili di espulsione.....	9
Espulsioni.....	10
<b>CALCI DI PUNIZIONE</b> .....	<b>10</b>
Il calcio di punizione diretto (di prima).....	10
Il calcio di punizione indiretto (di seconda).....	10
Posizione del calcio di punizione.....	10
Infrazioni e Sanzioni.....	10
<b>FALLI CUMULATIVI</b> .....	<b>10</b>
Posizione del calcio di punizione.....	10
Procedura.....	11
Infrazioni e Sanzioni.....	11
<b>CALCIO DI RIGORE</b> .....	<b>11</b>
Posizione del pallone e dei calciatori.....	11
Procedura.....	12
Infrazioni e Sanzioni.....	12
<b>RIMESSA LATERALE</b> .....	<b>12</b>
Posizione del pallone e dei calciatori.....	12
Procedura.....	12
Infrazioni e Sanzioni.....	12
<b>RIMESSA DAL FONDO</b> .....	<b>13</b>
Procedura.....	13
Infrazione e Sanzioni.....	13
<b>CALCIO D'ANGOLO</b> .....	<b>13</b>
Procedura.....	13
Infrazioni e Sanzioni.....	14

# ISCRIZIONI

POSTI DISPONIBILI: **24**

TERMINE ISCRIZIONI: **GIOVEDÌ 27 SETTEMBRE 2012** o prima se terminano tutti i posti disponibili

L'iscrizione di una squadra avviene solamente dopo:

- la consegna del **modulo di iscrizione** debitamente compilato,
  - in ogni momento via fax inviandolo al numero 0432 1841887,
  - in ogni momento via mail inviandolo all'indirizzo [info@bowling71.com](mailto:info@bowling71.com),
  - al Bowling 71 durante gli orari di apertura (ogni giorno 16.00 – 01.30),
- la consegna della **cauzione di € 60 (restituita al termine del torneo)**,
  - La consegna della cauzione può avvenire solamente al Bowling 71 durante gli orari di apertura (ogni giorno 16.00 – 01.30, sabato domenica e festivi dalle 14.30),
- la **conferma** da parte dell'organizzatore.

# CALENDARIO

Il calendario delle partite verrà stilato al termine delle iscrizioni e consegnato ai rispettivi capitani.

Il calendario verrà stilato prima per solamente la prima fase del torneo e durante la pausa verrà stilato per la seconda fase del torneo (questo per venire incontro a eventuali modifiche dei giorni di preferenza di gioco delle squadre).

# COSTI

Iscrizione: **GRATUITA**,

Cauzione: € 60,00 (**restituita al termine del torneo**),

Costo singola partita: € 30,00 a squadra **da pagare al termine di ogni partita**.

## *Infrazioni e Sanzioni*

- Se una squadra non ottempera al pagamento della partita al termine della stessa, la squadra viene penalizzata d'ufficio di 2 punti e la partita giocata viene persa a tavolino 10 a 0.
- Se una squadra non ottempera al pagamento di una partita, non può disputarne altre prima di aver saldato la partita non pagata; è quindi esclusa dal proseguo del torneo e perde il diritto al ritorno della cauzione.
- Se una squadra non ottempera al pagamento di una partita e non si presenta alla successiva è esclusa dal torneo e tutte le sue partite (anche le precedenti) sono perse a tavolino 5 a 0, inoltre perde il diritto al ritorno della cauzione.
- Se una squadra, **per qualsiasi motivo**, decide di ritirarsi anticipatamente dal torneo, tutte le sue partite (anche le precedenti) saranno perse a tavolino 5 a 0 e perderà il diritto al ritorno della cauzione.

# PARTITE

Le partite si giocheranno dal lunedì al venerdì alle 19, alle 20, alle 21 o alle 22.

È possibile esprimere delle preferenze per giorni e orari preferiti, da indicare nella sezione apposita del modulo di iscrizione.

I giocatori che intendono partecipare ad una partita devono essere almeno quattro per una squadra e devono essere

forniti di **documento d'identità** per permettere l'identificazione dell'appartenenza alla squadra.

## **Periodi di gioco**

---

La durata della gara è stabilita in due periodi di 25 minuti di gioco ciascuno.

L'intervallo di metà gara ha una durata di 5 minuti.

Qualora la gara preveda lo svolgimento di tempi supplementari gli stessi avranno la durata di 5 minuti ciascuno.

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

- le squadre sono autorizzate a richiedere all'arbitro un time-out di un minuto;
- 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;
- se una squadra non ha richiesto il time-out al quale aveva diritto nel primo tempo di gara, non lo potrà recuperare nel secondo;
- durante eventuali tempi supplementari non è possibile richiedere time-out.

## **Rinvii**

---

**Da questa edizione non è più possibile effettuare rinvii.**

## **In caso di maltempo**

---

In caso di maltempo la regola è di recarsi **SEMPRE** al campo di gioco **A MENO DI COMUNICAZIONI DELL'ORGANIZZATORE**.

**La decisione se una partita viene giocata o meno in caso di maltempo è a discrezione solamente dell'organizzatore e non delle squadre.**

Nel caso di rinvio di una partita per maltempo questa verrà recuperata nelle settimane di recupero, come da calendario.

## **Infrazioni e Sanzioni**

---

Non saranno accettati in nessun caso:

- giocatori senza divisa con numero,
- giocatori non presenti nella lista della squadra,
- giocatori non muniti di documento d'identità.

Se una squadra non si presenta con numero sufficiente di giocatori la partita viene persa a tavolino 5 a 0.

Se una squadra si presenta con ritardo ad una gara va incontro ad un richiamo, se la situazione si ripete va incontro alle seguenti sanzioni a discrezione dell'organizzatore:

- penalizzazione di 1 punto della squadra;
- esclusione dal torneo.

Se una squadra non si presenta ad una gara senza inoltre avvertire l'organizzatore, oltre a perdere la stessa 5 a 0 a tavolino, viene penalizzata di punti 3 e **dovrà provvedere al pagamento della stessa (€ 30).**

# **GIOCATORI E SQUADRE**

La lista dei giocatori di una squadra deve essere consegnata all'iscrizione al torneo, compilando il modulo di iscrizione, e deve contenere un minimo di **OTTO** giocatori ed un massimo di tredici. **Se il numero di giocatori è inferiore l'iscrizione non sarà accettata.**

**Nessun giocatore, a parte i portieri, può giocare contemporaneamente in più di una squadra.**

La lista può essere modificata durante le due fasi di calcio mercato secondo le regole del capitolo "calcio mercato".

**Ogni squadra deve avere almeno una divisa con numero**, i colori ed il numero di ogni giocatore vanno indicati nella sezione apposita del modulo di iscrizione. **Non saranno accettate squadre senza almeno una divisa.**

## CALCIO MERCATO

È possibile effettuare 4 modifiche alla lista giocatori durante la fase a gironi. Per modifica si intende: una cancellazione di un nome, un aggiunta di un nome o una sostituzione. Non è possibile modificare la lista durante lo svolgimento delle finali.

## EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

Un calciatore non può indossare alcun oggetto che sia pericoloso per se stesso o per un altro calciatore, compresi i gioielli di qualsiasi tipo.

L'equipaggiamento obbligatorio di un calciatore è costituito da maglia, calzoncini, calzettoni e scarpe. Le maglie dei calciatori devono essere numerate ed ogni squadra deve portare maglie di colori differenti.

Ogni calciatore della stessa squadra deve essere contrassegnato da un numero differente, i colori dei numeri devono contrastare chiaramente con i colori delle maglie.

Il portiere deve indossare dei colori che consentano di distinguerlo facilmente dagli altri calciatori e dall'arbitro.

## SOSTITUZIONI

È consentita l'utilizzazione di calciatori di riserva in qualsiasi gara. È consentito un numero massimo di 5 calciatori di riserva per una gara.

È consentito un numero illimitato di sostituzioni effettuate durante una gara. Un calciatore sostituito può partecipare nuovamente al gioco, sostituendo a sua volta un altro calciatore.

Per sostituzione s'intende quella effettuata quando il pallone è in gioco o non in gioco e per la quale devono essere osservate le seguenti condizioni:

- il calciatore sostituito deve uscire dal rettangolo di gioco oltrepassando la linea laterale nella propria zona delle sostituzioni all'altezza del centrocampo;
- il sostituto deve entrare non prima che il calciatore sostituito abbia completamente oltrepassato la linea laterale;
- i calciatori di riserva, chiamati o meno a partecipare al gioco, sono sottoposti all'autorità ed alla giurisdizione degli arbitri;
- la sostituzione si concretizza quando il sostituto entra nel rettangolo di gioco. Da quel momento egli diventa un calciatore titolare ed il compagno sostituito cessa di esserlo;
- il portiere può scambiare il proprio ruolo con quello di qualsiasi altro calciatore a condizione che l'arbitro ne sia preventivamente informato.

### ***Infrazioni e Sanzioni***

---

- Se, durante l'effettuazione di una sostituzione, un sostituto entra nel rettangolo di gioco prima che il calciatore sostituito ne sia completamente uscito:
  - il gioco sarà interrotto;
  - il calciatore sostituito dovrà lasciare il rettangolo di gioco;
  - il sostituto verrà ammonito con il cartellino giallo;
  - il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto che sarà calciato dalla squadra avversaria dal punto in cui era il pallone quando il gioco è stato interrotto. Tuttavia, se questo si trovava all'interno dell'area di rigore, il calcio di punizione indiretto a favore della squadra attaccante, sarà calciato da un punto della linea dell'area di rigore più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.
- Se, durante l'effettuazione di una sostituzione, un sostituto entra nel rettangolo di gioco oppure un suo compagno sostituito ne esce da un punto che non sia quello della zona delle sostituzioni:
  - il gioco sarà interrotto;
  - il calciatore inadempiente sarà ammonito con il cartellino giallo;
  - il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto che sarà calciato dalla squadra avversaria dal punto in cui era il pallone quando il gioco è stato interrotto. Tuttavia, se questo si trovava all'interno dell'area di rigore, il calcio di punizione indiretto a favore della squadra attaccante, sarà calciato da un punto della linea dell'area di rigore più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

# CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

## ***Preliminari***

---

La scelta della metà del rettangolo di gioco viene sorteggiata. La squadra che vince il sorteggio sceglie la porta contro cui attaccherà nel primo periodo di gioco. L'altra squadra ha diritto a battere il calcio d'inizio della gara. La squadra che vince il sorteggio ha diritto a battere il calcio d'inizio del secondo tempo della gara.

Nel secondo periodo della gara le squadre invertono le rispettive metà del rettangolo da gioco ed attaccano in direzione della porta opposta.

## ***Il calcio d'inizio***

---

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

- all'inizio della gara;
- dopo che una rete è stata segnata;
- all'inizio del secondo periodo di gioco;
- all'inizio di ogni tempo supplementare.

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

- tutti i calciatori devono trovarsi nelle rispettive metà del rettangolo di gioco;
- i calciatori della squadra che non batte il calcio d'inizio devono posizionarsi fuori dal cerchio di centro campo fino a quando questo non sia in gioco;
- il pallone deve essere fermo al suolo nel punto centrale del rettangolo di gioco;
- l'arbitro emette il fischio che autorizza il calcio d'inizio;
- il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove in avanti;
- il calciatore che batte il calcio d'inizio non può toccare nuovamente il pallone prima che lo abbia toccato un altro calciatore;
- quando una squadra segna una rete, il calcio d'inizio spetta all'altra squadra.

## ***Infrazioni e Sanzioni***

---

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

Per qualsiasi altra infrazione commessa nel battere il calcio d'inizio, quest'ultimo deve essere ripetuto.

## ***Rimessa in gioco del pallone***

---

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

## ***Infrazioni e Sanzioni***

---

La rimessa del pallone deve essere ripetuta:

- se il pallone viene toccato da un calciatore prima di entrare in contatto con il suolo;
- se il pallone esce dal rettangolo di gioco dopo il contatto con il suolo, senza essere stato toccato da un calciatore.

# PALLONE IN GIOCO / NON IN GIOCO

Il pallone non è in gioco quando:

- ha interamente oltrepassato, sia in terra sia in aria, una linea laterale o una linea di porta;
- il gioco è stato interrotto dall'arbitro.

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

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

## SEGNATURA DI UNA RETE

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

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

## FALLI E COMPORTAMENTO ANTISPORTIVI

I falli ed i comportamenti antisportivi devono essere puniti come segue:

### ***Calcio di punizione diretto (di prima)***

Alla squadra avversaria viene accordato un calcio di punizione diretto quando un calciatore commette uno dei seguenti falli in un modo che l'arbitro ritiene imprudente, spericolato o con sproporzionata vigoria:

- dare o tentare di dare un calcio ad un avversario;
- fare o tentare di fare uno sgambetto all'avversario;
- saltare su un avversario;
- caricare un avversario, anche con la spalla;
- colpire o tentare di colpire un avversario;
- spingere un avversario.

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

- trattiene un avversario;
- sputa contro un avversario;
- tenta di giocare il pallone intervenendo in scivolata su un avversario che sia in possesso del pallone o che sia in procinto di giocarlo (contrasto da tergo scivolato). 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;
- tocca deliberatamente il pallone con le mani. Questa norma non si applica al portiere che si trova nella propria area di rigore.

Il calcio di punizione diretto va battuto dal punto in cui è stato commesso il fallo.

I falli sopra elencati sono considerati falli cumulativi.

### ***Calcio di rigore***

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

### ***Calcio di punizione indiretto (di seconda)***

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

- 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;
- 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;
- tocca o controlla il pallone con le mani o con i piedi, in qualsiasi parte del rettangolo di gioco, per più di quattro secondi.

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:

- gioca in modo pericoloso;
- impedisce intenzionalmente la progressione di un avversario senza che il pallone sia giocato;
- ostacola il portiere nell'atto di liberarsi del pallone che ha tra le mani;
- commette qualsiasi altra infrazione, non precedentemente menzionata, 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 dell'area di rigore che sia il più vicino possibile a quello dove è stata commessa l'infrazione.

## ***Vantaggio***

---

A totale discrezione dell'arbitro, questi può lasciare proseguire il gioco quando la squadra contro la quale è stata commessa un'infrazione beneficerà da ciò di un vantaggio e può punire l'infrazione iniziale se il vantaggio accordato non si è concretizzato nell'immediatezza.

## ***Falli passibili di ammonizione***

---

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

- si rende colpevole di comportamento antisportivo;
- manifesta dissenso con parole e gesti;
- trasgredisce ripetutamente le Regole del gioco;
- ritarda la ripresa del gioco;
- non rispetta la distanza prescritta quando il gioco viene ripreso con un calcio d'angolo, una rimessa laterale, un calcio di punizione;
- entra o rientra nel rettangolo di gioco senza il permesso dell'arbitro o infrange la procedura della sostituzione;
- abbandona deliberatamente il rettangolo di gioco 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 deve essere espulso con il cartellino rosso quando commette una delle seguenti infrazioni:

- si rende colpevole di condotta violenta;
- si rende colpevole di un fallo violento di gioco;
- sputa contro un avversario o qualsiasi altra persona;
- priva la squadra avversaria di una rete o di una evidente opportunità di segnare una rete, toccando deliberatamente il pallone con le mani (condotta gravemente sleale). Questo non si applica ad un portiere all'interno della propria area di rigore;
- 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);
- usa un linguaggio offensivo, ingiurioso o minaccioso;
- riceve una seconda ammonizione nella stessa gara.

## ***Espulsioni***

---

L'espulsione è definitiva per il giocatore che la subisce, che quindi non può più rientrare nella partita in corso. La squadra del giocatore espulso può ristabilire la parità numerica facendo subentrare un sostituto trascorsi 5 minuti dall'espulsione, oppure immediatamente se la squadra in superiorità numerica segna una rete.

Un giocatore espulso deve considerarsi automaticamente squalificato per la giornata successiva, per più giornate se comunicato dall'organizzatore, così come un giocatore dopo la terza ammonizione in più gare.

# CALCI DI PUNIZIONE

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

## ***Il calcio di punizione diretto (di prima)***

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

## ***Il calcio di punizione indiretto (di seconda)***

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

## ***Posizione del calcio di punizione***

Quando viene battuto un calcio di punizione, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una distanza di almeno 5 metri dal pallone prima che questo venga giocato.

Il pallone è in gioco dopo che è stato toccato e si muove.

## ***Infrazioni e Sanzioni***

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

# FALLI CUMULATIVI

Sono quelli puniti con un calcio di punizione diretto. I primi cinque falli accumulati da ciascuna delle due squadre durante ogni tempo di gara, saranno registrati sul referto di gara.

## ***Posizione del calcio di punizione***

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 gioco;
- una rete può essere segnata direttamente con un calcio di punizione.

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 ad almeno 5 m. dal pallone;
- tutti gli altri calciatori non devono oltrepassare la linea immaginaria che attraversa il pallone, parallela alla linea di 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 gioco.

## ***Procedura***

La procedura per l'esecuzione del tiro libero è la seguente:

1. il calciatore che effettua il tiro libero deve calciare con l'intenzione di segnare una rete e non può passare il

- pallone ad altri calciatori;
2. dopo che il tiro libero è stato effettuato, nessun calciatore potrà toccare o giocare il pallone fino a quando questo non sia stato toccato o giocato dal portiere, non sia rimbalzato dal palo o dalla sbarra trasversale;
  3. se un calciatore commette il sesto fallo della sua squadra nella metà del rettangolo di gioco avversario o nella parte del rettangolo compresa tra la linea mediana e la parallela immaginaria passando per il punto del tiro libero, il tiro libero deve essere battuto nel punto del tiro libero;
  4. se un calciatore commette il sesto fallo della sua squadra nella propria metà del campo, tra la linea parallela immaginaria passante per il punto del tiro libero e la sua linea di porta, la squadra alla quale è stato assegnato il calcio di punizione lo batterà dal punto in cui è stata commessa l'infrazione;
  5. se un incontro si prolunga nei tempi supplementari, tutti i falli (cumulativi) commessi nel secondo tempo regolamentare andranno a sommarsi a quelli (cumulativi) dei tempi supplementari.

## ***Infrazioni e Sanzioni***

---

Per una delle seguenti situazioni:

- Se un calciatore della squadra difendente commette un'infrazione a questa Regola:
  - il tiro libero dovrà essere ripetuto solo se non è stata segnata una rete;
  - il tiro libero non verrà ripetuto se la rete è stata segnata.
- Se un calciatore della stessa squadra di quella che batte il tiro libero, commette un'infrazione a questa Regola:
  - il tiro libero dovrà essere ripetuto se viene segnata una rete
  - il tiro libero non dovrà essere ripetuto se non è stata segnata una rete
- Se il calciatore che batte il tiro libero commette un'infrazione a questa Regola dopo che il pallone è in gioco verrà assegnato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria che sarà battuto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che ciò sia avvenuto nell'area di rigore, nel qual caso il calcio di punizione indiretto sarà battuto sulla linea dell'area di rigore, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo.

## **CALCIO DI RIGORE**

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

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

La durata del primo e del secondo tempo di gioco o dei tempi supplementari deve essere prolungata per consentire l'esecuzione di un calcio di rigore.

## ***Posizione del pallone e dei calciatori***

---

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

## ***Procedura***

---

La procedura è la seguente:

1. il calciatore che batte il calcio di rigore deve calciare in avanti il pallone;
2. egli non può giocare una seconda volta il pallone fino a quando lo stesso non è stato toccato o giocato da un altro calciatore;
3. il pallone è in gioco appena è toccato e si muove in avanti;

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

## ***Infrazioni e Sanzioni***

---

- Se un calciatore della squadra difendente commette un'infrazione a questa Regola:
  - il calcio di rigore dovrà essere ripetuto solo se la rete non è stata segnata;
  - il calcio di rigore non dovrà essere ripetuto se è stata segnata una rete.
- Se un compagno di squadra del calciatore incaricato del tiro commette un'infrazione a questa Regola:
  - il calcio di rigore dovrà essere ripetuto se è stata segnata una rete
  - il calcio di rigore non dovrà essere ripetuto se non è stata segnata una rete.
- Se il calciatore che ha battuto il calcio di rigore commette un'infrazione a questa Regola, con il pallone in gioco, alla squadra avversaria viene concesso un calcio di punizione indiretto che dovrà essere calciato dal punto in cui è stato commesso il fallo. Se il fallo è stato commesso all'interno dell'area di rigore, il calcio di punizione indiretto sarà battuto dalla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello in cui l'infrazione è stata commessa.

## **RIMESSA LATERALE**

La rimessa dalla linea laterale è un modo di riprendere il gioco.

Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dalla linea laterale.

La rimessa laterale viene concessa:

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

## ***Posizione del pallone e dei calciatori***

---

Il pallone deve essere fermo sulla linea laterale e deve essere rimesso in gioco in qualsiasi direzione.

Il calciatore che esegue la rimessa dalla linea laterale deve avere una parte di ciascun piede o sulla linea laterale o sul campo per destinazione.

I calciatori della squadra difendente si devono trovare ad almeno 5 m. dal pallone.

## ***Procedura***

---

La procedura è la seguente:

1. Il calciatore che esegue la rimessa dalla linea laterale deve farlo entro 4 secondi dal momento in cui viene in possesso del pallone;
2. il calciatore che effettua la rimessa dalla linea laterale non può giocare il pallone una seconda volta prima che sia toccato o giocato da un altro calciatore;
3. il pallone è in gioco immediatamente dopo che è stato calciato o toccato.

## ***Infrazioni e Sanzioni***

---

- Viene accordato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria se il calciatore che effettua la rimessa dalla linea laterale gioca il pallone una seconda volta prima che sia stato toccato o giocato da un altro calciatore. Il calcio di punizione indiretto viene eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che ciò sia avvenuto nell'area di rigore, nel qual caso il calcio di punizione indiretto sarà battuto dalla linea dell'area di rigore, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso l'infrazione.
- La rimessa dalla linea laterale viene ripetuta da un calciatore della squadra avversaria se:
  - la rimessa dalla linea laterale non è stata effettuata regolarmente;
  - la rimessa dalla linea laterale viene effettuata da un punto diverso da quello in cui il pallone ha oltrepassato

la linea laterale;

- o la rimessa dalla linea laterale non è stata effettuata entro 4 secondi dal momento in cui il calciatore è entrato in possesso del pallone.

## RIMESSA DAL FONDO

La rimessa dal fondo è un modo di riprendere il gioco.

Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dal fondo.

La rimessa dal fondo viene concessa quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, oltrepassa interamente la linea di porta, sia a terra che in aria, e non è stata segnata una rete.

### Procedura

---

La procedura è la seguente:

1. Il portiere lancia il pallone con le mani da un punto qualsiasi all'interno dell'area di rigore, senza che questo oltrepassi la metà campo;
2. I calciatori della squadra avversaria dovranno rimanere al di fuori dell'area di rigore finché il pallone non è in gioco;
3. il portiere non dovrà giocare il pallone una seconda volta finché questo non sia stato toccato o giocato da un altro calciatore;
4. il pallone sarà in gioco quando sarà uscito completamente fuori dall'area di rigore.

### Infrazione e Sanzioni

---

- Se il pallone non viene lanciato direttamente fuori dall'area di rigore, viene ripetuta la rimessa dal fondo;
- se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere tocca il pallone una seconda volta, prima che sia stato toccato o giocato da un altro calciatore, viene concesso un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che ciò sia avvenuto nell'area di rigore, nel qual caso il calcio di punizione indiretto sarà battuto dalla linea dell'area di rigore, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo.
- se il pallone è giocato dopo 4 secondi, contati dal momento in cui il portiere entra in possesso del pallone, sarà accordato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria che sarà battuto sulla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello in cui l'infrazione è stata commessa.

## CALCIO D'ANGOLO

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.

Viene concesso un calcio d'angolo quando il pallone toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, oltrepassa interamente la linea di porta, sia in terra sia in aria, e non è stata segnata una rete.

### Procedura

---

La procedura è la seguente:

1. il pallone deve essere collocato all'interno dell'area d'angolo;
2. i calciatori della squadra avversaria devono rimanere a 5 m. almeno dal pallone finché esso non è in gioco;
3. il pallone viene calciato da un calciatore della squadra attaccante;
4. il pallone è in gioco quando viene toccato e si muove;
5. il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo non può giocare una seconda volta il pallone fino a quando lo stesso non sia stato toccato o giocato da un altro calciatore.

### Infrazioni e Sanzioni

---

Alla squadra avversaria viene assegnato un calcio di punizione indiretto quando:

- il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo gioca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato o giocato da un altro calciatore. Il calcio di punizione indiretto viene battuto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione;
- il calcio d'angolo non viene battuto entro 4 secondi dal momento in cui il calciatore che lo deve battere entra in possesso del pallone ed il calcio di punizione indiretto viene eseguito dall'arco d'angolo.