REGOLAMENTO TECNICO

CALCIO A 5

(edizione novembre 2016)

PREMESSA

Il presente regolamento tecnico è basato sulle regole adottate dalla Federazione Italiana Giuoco Calcio (FIGC), adattate alle esigenze degli atleti con disabilità intellettiva e relazionale (FISDIR).
Per quanto non previsto dal presente regolamento si rimanda pertanto al regolamento ufficiale della FIGC scaricabile alla pagina:

http://www.aia-figc.it/download/regolamenti/reg_2016.pdf

Il presente regolamento è pubblicato sul sito federale (www.fisdir.it) e quindi deve intendersi integralmente conosciuto e accettato dalle società sportive praticanti la disciplina.
Ogni società deve inoltre accertarsi che i propri tecnici siano a conoscenza di tutti i contenuti del presente regolamento.

Art. 1

REQUISITI GENERALI DI PARTECIPAZIONE ALLE COMPETIZIONI

I requisiti generali di partecipazione alle competizioni sono contenuti nel "Regolamento dell'Attività Federale" e nel "Regolamento Sanitario e delle Classificazioni" della FISDIR cui si rinvia integralmente.
In particolare si evidenzia che:

- sono ammessi a partecipare alle gare solo gli atleti/e che all'atto del primo tesseramento producano idonea documentazione che attesti lo status del proprio disagio intellettivo (art. 2 del "Regolamento Sanitario e della Classificazioni" FISDIR).
- I limiti di età per la partecipazione alle competizioni di calcio a 5 FISDIR sono fissati in 8 anni per le competizioni a carattere promozionale e 15 anni per le competizioni a carattere agonistico. L'età deve essere compiuta all'inizio della stagione sportiva (art. 2 del "Regolamento dell'attività federale").
- gli atleti ai fini della tutela sanitaria devono essere in possesso (art. 3 del "Regolamento Sanitario e della Classificazioni" della FISDIR) di:
  Ambito agonistico – "certificato di idoneità allo sport agonistico adattato ad atleti disabili",
  Ambito promozionale che prevede le divisioni Promozionale, Base, Under 15 e C21– " certificato di idoneità alla attività sportiva non agonistica" ai sensi del D.M. 24 aprile 2013. L'atleta è tenuto a sottoporsi a controllo medico annuale che comprende obbligatoriamente la misurazione della pressione arteriosa e l'effettuazione di un elettrocardiogramma a riposo. In caso di sospetto diagnostico il medico certificatore può avvalersi della consulenza del medico specialista del medico dello sport o dello specialista di branca.

  Gli atleti con sindrome di down devono inoltre verificare l'assenza di instabilità atlanto - assiale effettuando almeno una volta un esame radiografico della rachide cervicale.

- gli atleti devono essere regolarmente tesserati per la stagione sportiva come atleti "agonisti" (DIRa) o come atleti "promozionali" (DIRp) nella disciplina del calcio a 5 (art. 3 del "Regolamento dell'attività federale").

Art. 2

LE COMPETIZIONI DI CALCIO A 5

Le competizioni di calcio a 5 FISDIR si suddividono in quattro "Divisioni", alle quali corrispondono regole tecniche diverse in relazione agli adattamenti adottati rispetto al regolamento FIGC scaricabile all'indirizzo:

http://www.aia-figc.it/download/regolamenti/reg_2016.pdf

1. **Divisione Agonistica**
2. **Divisione Promozionale**
3. **Under 15**
4. **Divisione C21**

Le competizioni del calcio a 5 si suddividono in:

Competizioni di Divisione Agonistico in categoria unica:

Le squadre di divisione "Agonistica" sono composte da giocatori siano essi maschi o femmine, con età superiore ai 15 anni, tesserati come atleti agonisti.
Una gara è giocata da due squadre, composte ciascuna da un massimo di cinque calciatori, uno dei quali nel ruolo di portiere.
Una gara non potrà avere inizio se l'una o l'altra squadra è composta da meno di tre calciatori.
La gara deve essere sospesa se una delle squadre ha meno di tre calciatori sul rettangolo di gioco.

Competizioni della Divisione Promozionale:

Le squadre di divisione "Promozionale" sono composte da giocatori siano essi maschi o femmine, con età superiore a 8 anni, tesserati come atleti promozionali.
Una gara è giocata da due squadre, composte ciascuna da un massimo di cinque calciatori, uno dei quali nel ruolo di portiere.
Una gara non potrà avere inizio se l'una o l'altra squadra è composta da meno di tre calciatori.
La gara deve essere sospesa se una delle squadre ha meno di tre calciatori sul rettangolo di gioco.

Competizioni della Divisione Under 15 in categoria unica:

Le squadre di divisione " UNDER 15" tesserati come atleti promozionali, sono composte da giocatori, siano essi maschi o femmine con età compresa tra gli 8 e 14 anni (L'età deve essere compiuta all'inizio della stagione sportiva (art. 2 del "Regolamento dell'attività federale").
Una gara non potrà avere inizio se l'una o l'altra squadra è composta da meno di tre calciatori.
La gara deve essere sospesa se una delle squadre ha meno di tre calciatori sul rettangolo di gioco.

Competizioni della Divisione C21 in categoria unica:

Le squadre di divisione "C 21" sono composte da giocatori con sindrome di down, siano essi maschi o femmine con età superiore a 8 anni, tesserati come promozionali. E' consentito schierare in campo non più di 1 giocatore "mosaico".
Una gara è giocata da due squadre, composte ciascuna da un massimo di cinque calciatori, uno dei quali nel ruolo di portiere.
Una gara non potrà avere inizio se l'una o l'altra squadra è composta da meno di tre calciatori.
La gara deve essere sospesa se una delle squadre ha meno di tre calciatori sul rettangolo di gioco.

GLI ARBITRI

Ogni gara deve essere diretta da almeno un arbitro FIGC o di un Ente di Promozione Sportiva, regolarmente tesserato con il proprio Organismo Sportivo.
L'arbitro ha la piena autorità di applicare le Regole del Gioco del Calcio a Cinque in relazione alla gara per la quale è stato designato.
In ogni competizione il direttore di gara deve essere obbligatoriamente affiancato da un Commissario di Campo, designato dalla Federazione. Il Commissario di Campo svolge le funzioni del terzo arbitro previste dal Regolamento FIGC

Reclami di Gara

I reclami di gara non sono mai ammissibili per errore tecnico degli arbitri e/o degli ufficiali di campo, vanno trasmessi al Giudice Unico che seguirà le procedure previste dal Regolamento di Giustizia Federale.

Doveri delle squadre

Le squadre hanno l'obbligo di portare a termine i campionati o le manifestazioni alle quali si iscrivono e le gare iniziate.
L'affiliato che fa ritirare la propria squadra laddove la gara sia già in svolgimento, subisce la perdita della stessa con il punteggio di 0-5 o con il punteggio ottenuto sul campo se più favorevole alla squadra avversaria.
L'affiliato che fa rinunciare la propria squadra alla disputa di una gara, salvo i casi di forza maggiore, subisce la perdita della stessa con il punteggio di 0-5, nonché la penalizzazione di tre punti in classifica.
La squadra che non si presenti in campo entro i limiti di tempo regolamentare ha l'obbligo di documentarne le cause.
Le squadre hanno l'obbligo di presentarsi ai direttori di gara in tempo utile per l'espletamento delle operazioni previste, e devono, comunque, presentarsi in campo per l'ora fissata per lo svolgimento della gara dal calendario ufficiale.
I direttori di gara non faranno disputare l'incontro qualora il ritardo superi i quindici minuti dopo l'ora fissata.
I direttori di gara hanno facoltà, previo accordo sottoscritto da parte degli affiliati interessati, di far disputare la gara anche nel caso di un ritardo superiore ai quindici minuti.

Classifiche

In ogni fase degli eventi ufficiali di calcio a 5 la classifica è stabilita con l'attribuzione di:
- 3 punti per ogni gara vinta;
- 1 punto in caso di risultato pari;
- 0 punti in caso di sconfitta.

I risultati delle gare diventano ufficiali dopo l'omologazione da parte degli organi competenti e la pubblicazione nei comunicati ufficiali.
Se due o più squadre concludono le gare a parità di punteggio, l'attribuzione dei posti nella classifica verranno determinati, se non diversamente stabilito per singole manifestazioni, nell'ordine:

- dai risultati ottenuti nei confronti diretti;

- dalla differenza reti nei confronti diretti;
- dal maggior numero di reti segnate nei confronti diretti;
- dalla differenza reti complessiva riferita a tutte le gare;
- dal minor numero di reti subite in tutte le gare;
- dal maggior numero di reti segnate in tutte le gare;
- dal sorteggio.

Per l'attribuzione dei posti in classifica si terrà conto progressivamente dei criteri sopra enunciati, fino alla determinazione finale della stessa.
In casi del tutto eccezionali, previo accordo tra le parti e con il Comitato Organizzatore, sarà possibile allestire gare supplementari e/o calci di rigore tra le squadre che avranno terminato il torneo in parità.

Premiazioni

In tutte le gare ufficiali (Campionati Provinciali/Regionali/Italiani) devono essere previste e svolte le seguenti modalità di premiazioni:
per ogni divisione di appartenenza sono previste premiazioni con coppa e medaglie d'oro, d'argento e bronzo alla 1°, 2° e 3° squadra classificata.
Per le divisioni Under 15, promozionale e C21 sono previste anche le medaglie per le squadre classificate dal 4° posto in poi.

Le Società Sportive o Aree Periferiche FISDIR assegnatarie dell'organizzazione di eventi dovranno predisporre la consegna di un ricordo di partecipazione, possibilmente con il logo della manifestazione, a tutti gli atleti partecipanti.
Tale premiazione dovrà essere effettuata durante la cerimonia di assegnazione dei titoli.

Premi Speciali

Per tutte le divisioni è prevista inoltre l'assegnazione di una targa per il migliore giocatore indicato dallo Staff Tecnico Nazionale di disciplina (Premio Speciale Commissione Tecnica).

Manifestazioni Ufficiali FISDIR

Per ogni manifestazione ufficiale FISDIR, siano esse regionali o interregionali e/o nazionali organizzate con il supporto dell'organo centrale, sarà obbligo per lo Staff Tecnico Nazionale pubblicare i sorteggi e/o il programma gare prima dell'inizio dell'evento.
Tale regola non vale per tutte le manifestazioni organizzate in autonomia dagli organi territoriali.

REGOLE DI GIOCO

Regola 1 – Il rettangolo di gioco

DIMENSIONI

Il campo di gioco deve essere rettangolare.
La lunghezza delle linee laterali deve essere maggiore della lunghezza delle linee di porta.
Lunghezza: minima m.25

Massima m.42
Larghezza: minima m.15
Massima m.25
Per la Divisione Agonistica è consigliato avvicinarsi il più possibile alle misure massime consentite, mentre per le altre divisioni vale l'esatto opposto.

1.1) SEGNATURE

Il rettangolo di gioco è segnato con linee. Tali linee appartengono alle aree da esse delimitate. Le due linee di delimitazione più lunghe sono denominate "linee laterali". Quelle più corte sono denominate "linee di porta". Il rettangolo di gioco è diviso in due parti dalla linea mediana, al centro di questa è tracciata una circonferenza con un raggio di m.3.

1.2) AREA DI RIGORE

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

1.3) PUNTO DEL CALCIO DI RIGORE

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

1.4) PUNTO DEL TIRO LIBERO

A distanza di m.10 dal centro di ciascun linea di porta, misurato lungo una linea immaginaria, perpendicolare ad essa, è segnato un punto, denominato "punto del tiro libero".

1.5) L'AREA D'ANGOLO

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

1.6) ZONA DELLE SOSTITUZIONI

La zona delle sostituzioni è situata sullo stesso lato in cui sono ubicate le panchine delle squadre, direttamente di fronte ad esse, da dove i calciatori entrano ed escono per le sostituzioni.

1.7) LE PORTE

Le porte devono avere pali rotondi ed essere ubicate al centro di ciascuna linea di porta.
La distanza (misurazione interna) tra i pali è di m.3 e la distanza tra il bordo inferiore della sbarra ed il terreno è di m.2, la profondità della porta è di almeno cm 80 nella parte superiore e di cm.100 al livello del terreno.

1.8) SICUREZZA

Le porte possono essere portatili ma debbono essere saldamente fissate al suolo durante il gioco.

1.9) ACCESSO AL CAMPO GARA

Durante un incontro avranno libero accesso al campo gara solo gli atleti segnati sulla distinta e un massimo di due Tecnici per ogni squadra.

Regola 2 – Il pallone

2.1) Caratteristiche

Il pallone deve essere:
- Sferico
- Di cuoio o di altro materiale approvato
- Di una circonferenza non inferiore a cm.62 e non superiore a cm.64
- Di un peso non inferiore a gr.400 e non superiore a gr.440 all'inizio della gara
- A rimbalzo controllato

Regola 3 – Numero dei calciatori

3.1) Calciatori

La gara è giocata da due squadre, formate ciascuna da un massimo di 5 calciatori, uno dei quali nel ruolo di portiere.

Prima di ogni incontro ufficiale, le società provvederanno a compilare il referto ufficiale dell'incontro, fornendo un'apposita lista degli atleti (denominata Lista GARA, di cui si allega copia in calce al presente regolamento) che intendono schierare, completa dei dati anagrafici
e degli estremi del tesseramento degli atleti, dei tecnici e dei dirigenti

3.2) Procedura di sostituzione

a) E' consentita l'utilizzazione di calciatori di riserva in qualsiasi gara giocata secondo il Regolamento di una competizione ufficiale sotto la giurisdizione della FIFA, della Confederazione o della Federazione Nazionale.

b) E' consentito un numero massimo di 7 calciatori di riserva.

c) E' consentito un numero illimitato di sostituzioni effettuate durante una gara. Un calciatore sostituito può partecipare nuovamente al giuoco, sostituendo a sua volta un altro calciatore.

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

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

Nelle competizioni a carattere promozionale tutti i giocatori facenti parte della panchina dovranno essere necessariamente utilizzati durante l'incontro, qualora fossero indisposti è fatto d'obbligo per il tecnico della società comunicarlo al direttore di gara prima dell'inizio del secondo tempo della partita

Regola 4 – Equipaggiamento dei calciatori

4.1) Sicurezza

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

4.2) 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 suola di gomma o materiale similare. L'uso delle scarpe è obbligatorio. Nel caso siano indossati dei calzoncini scaldamuscoli tipo ciclista, questi devono essere dello stesso colore dei calzoncini.

Nel caso in cui il giocatore abbia dei deficit visivi è fatto d'obbligo indossare solamente occhiali correttivi sportivi, ovvero fatti con materiali non nocivi per la sua persona.

4.3) Maglie

Le maglie dei calciatori devono essere numerate ed ogni squadra deve portare maglie di colori differenti, ben indossate all'interno dei pantaloncini. Ogni calciatore della stessa squadra deve essere contrassegnato da numeri differenti tra loro; i colori dei numeri devono contrastare chiaramente con i colori delle maglie.

In occasione delle gare internazionali i numeri possono apparire anche sul davanti delle maglie, seppure in misura ridotta.

4.4) Parastinchi

Dovranno essere completamente ricoperti dai calzettoni; sono fatti di un materiale adeguato (gomma, plastica o sostanze similari) e consentono in ogni caso un adeguato grado di protezione.

4.5) Portieri

Al portiere è consentito indossare pantaloni lunghi. Egli deve indossare dei colori che consentano di distinguerlo facilmente dagli altri calciatori e dagli arbitri. Se un calciatore in campo sostituisce

un portiere, sul dorso della maglia del portiere, indossata dal calciatore, deve essere segnato il numero dello stesso calciatore.

4.6) Infrazioni e Sanzioni

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

Regola 5 – Il Primo Arbitro

5.1) L'autorità dell'Arbitro

Per la direzione d'ogni gara deve essere designato un primo arbitro. La sua autorità e 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.

5.2) 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 dei 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 delle Regole o di qualsiasi tipo di interferenza esterna;
- 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 gioco se, a suo avviso, un calciatore è lievemente infortunato;
- garantire che ogni pallone usato sia conforme alla Regola 2.

5.3) Decisioni dell'arbitro

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

Regola 6 – Durata della gara

6.1) Periodi di giuoco

Competizioni di ambito **Agonistico**: la durata della gara è stabilita in due periodi di 19 minuti l'uno di giuoco calcolato in tempo effettivo, ovvero prevedendo la sospensione del conteggio ad ogni interruzione del gioco; il tempo dovrà essere visibile sul tabellone luminoso.

Competizioni di ambito **Under 15, Promozionale, Base e C21**: la durata della gara è stabilita in due periodi di 15 minuti l'uno di giuoco calcolato in tempo fisso, ovvero senza sospensione del conteggio ad ogni interruzione del gioco; al termine di ogni periodo il direttore di gara potrà stabilire gli eventuali recuperi.

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

6.2) 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 all'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) l'arbitro 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 è 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 bordo campo, 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.

6.3) L'intervallo di metà gara

L'intervallo di metà gara non potrà superare i 15 minuti.

6.4) Tempi Supplementari

Qualora la competizione preveda lo svolgimento di tempi supplementari gli stessi avranno la durata di 5 minuti ciascuno; ne verranno effettuati due per ogni incontro con il cambio del campo al termine del primo.
Non potranno essere richiesti Time-out durante il loro svolgimento.
Anche per i tempi supplementari è previsto che il tempo debba essere prolungato per poter effettuare un calcio di rigore.

Regola 7 – Calcio d'inizio e ripresa del gioco

7.1) Preliminari

La scelta della metà del rettangolo di giuoco è sorteggiata con una moneta. La squadra che vince il sorteggio sceglie la porta contro cui attaccherà nel primo periodo di giuoco.
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 giuoco (panchine comprese) ed attaccano in direzione della porta opposta.

7.2) Il calcio d'inizio

Il calcio d'inizio è un modo di iniziare la gara o di riprendere il gioco:
a) all'inizio della gara;
b) dopo che una rete è stata segnata;
c) all'inizio del secondo periodo di giuoco;
d) all'inizio d'ogni tempo supplementare;
Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio.

7.3) Procedura

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

7.4) 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.

7.5) Rimessa in giuoco del pallone

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

7.6) Procedura per la rimessa in giuoco del pallone

La procedura è la seguente:

a) uno dei due arbitri lascia cadere il pallone nel punto in cui si trovava al momento dell'interruzione, salvo che si tratti dell'area di rigore; in tale caso deve farlo cadere sulla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui si trovava al momento dell'interruzione.

b) il giuoco riprende non appena il pallone tocca il suolo.

7.7) Infrazioni e Sanzioni

La rimessa del pallone deve essere ripetuta:

a) se il pallone viene toccato da un calciatore prima di entrare in contatto con il suolo;

b) se il pallone esce dal rettangolo di giuoco dopo il contatto con il suolo, senza essere stato toccato da un calciatore.

Regola 8 – Pallone in gioco e non in gioco

8.1) Pallone non in giuoco

Il pallone non è in giuoco quando:

a) ha interamente oltrepassato, sia in terra sia in aria, una linea laterale o una linea di porta;

b) il giuoco è stato interrotto dall'arbitro;

c) tocca il soffitto.

8.2) Pallone in giuoco

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

a) rimbalza nel rettangolo di giuoco dopo aver colpito un palo o la sbarra trasversale della porta;

b) rimbalza su uno degli arbitri che si trova all'interno del rettangolo di giuoco.

Regola 9 – Segnatura di una rete

9.1) Segnatura di una rete

Salvo le eccezioni previste dalle Regole del Giuoco, 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.

9.2) Squadra vincente

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

9.3) Regole della competizione

Per le partite che si concludono in parità, le regole della competizione possono prevedere l'aggiunta di tempo supplementari o altre procedure per determinare la squadra vincente della gara.

Regola 10 – Falli e comportamento antisportivo

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

10.1) Calcio di punizione diretto

Alla squadra avversaria viene accordato un calcio di punizione diretto quando un calciatore commette uno dei seguenti sei eventi, 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 un calciatore commette una delle seguenti infrazioni:
g) trattiene un avversario;
h) sputa contro un avversario;
i) tenta di giocare il pallone intervenendo in scivolata da tergo 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;
l) 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.

10.2) Calcio di rigore

E' 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.

10.3) Calcio di punizione indiretto

Alla squadra avversaria viene assegnato un calcio di punizione indiretto quando il portiere commette una delle seguenti infrazioni:
- 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 una avversario (solo per livello agonistico);
- 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 (solo per il livello Agonistico);
- 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 (solo per il livello agonistico);
- tocca o controlla il pallone con le mani o con i piedi, in qualsiasi parte del rettangolo di gioco, per più di quattro secondi (solo per il livello agonistico).

Alla squadra avversaria viene assegnato un calcio di punizione indiretto, che dovrà essere battuta 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 nella Regola 10, per la quale il gioco viene interrotto per ammonire o espellere un calciatore.

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

10.4) Sanzioni disciplinari

- Falli passibili d'ammonizione –

Un calciatore deve essere ammonito con un cartellino giallo quando commette una delle seguenti infrazioni:
- si rende colpevole di comportamento antisportivo;
- manifesta dissenso con parole e insulti;
- 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 quella in cui è stata commessa l'infrazione.

- Falli passibili d'espulsione –

Un calciatore deve essere espulso quando 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. 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;
- usa un linguaggio offensivo, ingiurioso o minaccioso;
- riceve una seconda ammonizione nella stessa partita.

- Squalifiche -

Il giocatore che durante una gara verrà espulso dovrà osservare un turno di squalifica, quindi non potrà disputare il successivo incontro; la Commissione Tecnica avrà l'opportunità di aumentare la squalifica qualora lo riterrà opportuno.

Il giocatore che durante lo svolgimento di più incontri avrà accumulato due ammonizioni dovrà osservare un turno di squalifica, quindi non potrà disputare il successivo incontro.

Regola 11 – Calci di punizione

11.1) - Calci di punizione

I calci di punizione sono diretti ed indiretti;

Nel momento in cui è 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 non sia stato toccato o giocato da un altro calciatore.

11.2) - Il calcio di punizione diretto

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

11.3) - Il calcio di punizione indiretto

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

11.4) - Posizione del calcio di punizione

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

11.5) - 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 (solo in ambito Agonistico).

11.6) – Segnali

- **Calcio di punizione diretto**: l'arbitro mantiene un braccio orizzontalmente indicando la direzione in cui il calcio deve essere battuto.
- **Calcio di punizione indiretto**: l'arbitro indica un calcio di punizione indiretto alzando il suo braccio al di sopra della testa. Egli mantiene il braccio in tale posizione fino a quando il calcio di punizione non sia stato battuto ed il pallone non abbia toccato un altro calciatore o cessi di essere giocato.

Regola 12 – Calcio di rigore

Un calcio di rigore è 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.
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.

12.1) - Posizione del pallone e dei calciatori

- Il pallone è collocato sul punto del calcio di rigore
- Il calciatore che batte il calcio di rigore è debitamente identificato
- Il portiere difendente rimane sulla linea di porta, di fronte al calciatore incaricato del tiro, tra i due pali della porta, fino a quando il pallone non è calciato
- Tutti i calciatori, tranne l'incaricato del tiro devono posizionarsi:

1. all'interno del rettangolo di gioco;
2. fuori dall'area di rigore
3. dietro o sulla linea immaginaria passante per il punto del rigore parallela alla linea di porta
4. almeno a 5 metri dal punto del calcio di rigore.

12.2) – Procedura

La procedura è la seguente:
- il calciatore che batte il calcio di rigore deve calciare in avanti il pallone;
- egli non può giocare una seconda volta il pallone fino a quando lo stesso non è stato toccato o giocato da un altro calciatore;
- il pallone è in gioco appena è toccato e si muove in avanti;
- se il calcio di rigore viene concesso allo scadere di uno dei due 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 di suddetti elementi.

12.3) – Infrazioni

- se un calciatore della squadra difendente commette un infrazione a questa Regola:

1. il calcio di rigore dovrà essere ripetuto solo se la rete non è stata segnata;
2. 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:

1. il calcio di rigore dovrà essere ripetuto se è stata segnata una rete
2. 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.

Regola 13 – Falli cumulativi

Regola applicata in ambito Agonistico.

13.1) - Falli cumulativi

a) Sono quelli puniti con un calcio di punizione diretto sopra elencati.

b) I primi cinque falli accumulati da ciascuna delle due squadre durante ogni tempo di gara, saranno registrati sul referto di gara.

13.2) - 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 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 giuoco.

13.3) - Procedura

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

a) 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;

b) dopo che il tiro libero è stato effettuato, nessun calciatore potrà toccare o giuocare il pallone fino a quando questo non sia stato toccato o giocato dal portiere, non sia rimbalzato dal palo o dalla sbarra trasversale;

c) nessun tiro libero può essere calciato da una distanza inferiore a 6 m. dalla linea della porta;

d) se un calciatore commette il sesto fallo della sua squadra nella metà del rettangolo di giuoco 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;

e) se un calciatore commette il sesto fallo della sua squadra nella propria metà del campo, tra la linea da 10 m. e la sua linea di porta, la squadra alla quale è stato assegnato il calcio di punizione può scegliere se batterlo dal secondo punto di rigore o dal punto in cui è stata commessa l'infrazione;

f) 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.

13.4) - Infrazioni e Sanzioni

Per una delle seguenti situazioni:

a) 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.

b) 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

c) Se il calciatore che batte il tiro libero commette un'infrazione a questa Regola dopo che il pallone è in giuoco:

• 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.

Decisioni Ufficiali della F.I.G.C.

1) Se il sesto fallo cumulativo viene commesso allo scadere di uno dei tempi regolamentari o supplementari la gara deve essere prolungata per consentire l'esecuzione o la ripetizione del tiro libero.

Regola 14 – Rimessa dalla linea laterale

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

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

14.1) - La rimessa laterale è concessa:

a) quando il pallone oltrepassa interamente una linea laterale, sia a terra sia in aria, o colpisce il soffitto.

b) dal punto in cui ha oltrepassato la linea laterale;

c) alla squadra avversaria del calciatore che ha toccato per ultimo il pallone.

14.2) - Posizione del pallone e dei calciatori

a) il pallone deve essere fermo sulla linea laterale e deve essere rimesso in giuoco in qualsiasi direzione.

b) il calciatore che esegue la rimessa dalla linea laterale non deve avere alcuna parte di ciascun piede all'interno del rettangolo di gioco o sulla linea stessa (in ambito Promozionale è prevista la ripetizione della battuta per due volte).

c) i calciatori della squadra difendente si devono trovare ad almeno 5m. dal pallone.

14.3) - Procedura

La procedura è la seguente:

a) il calciatore che esegue la rimessa dalla linea laterale deve farlo entro 4 secondi dal momento in cui viene in possesso del pallone (solo in ambito Agonistico);

b) il calciatore che effettua la rimessa dalla linea laterale non può giocare il pallone una seconda volta prima che sia toccato o giocato da un altro calciatore;

c) il pallone è in giuoco immediatamente dopo che è stato calciato o toccato;

d) nei sottolivelli Promozionali potrà essere applicata la seguente deroga: ogni tiro di rimessa laterale che finisce in rete è considerato gol solo se almeno un giocatore, che non sia il portiere avversario a chi effettua la rimessa, abbia toccato il pallone durante il suo tragitto.

Tale deroga verrà concordata ad inizio campionato con i direttori di gara e avrà valore per tutta la durata dello stesso.

14.4) - Infrazioni e Sanzioni

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

b) La rimessa dalla linea laterale è ripetuta da un calciatore della squadra avversaria se:

. la rimessa dalla linea laterale non è stata effettuata regolarmente;

. la rimessa dalla linea laterale è effettuata da un punto diverso da quello in cui il pallone ha oltrepassato la linea laterale;

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

Regola 15 – Rimessa dal fondo

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

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

15.1) - La rimessa dal fondo viene concessa

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

15.2) - Procedura

La procedura è la seguente:

a) il portiere lancia il pallone solamente con le mani da un punto qualsiasi all'interno dell'area di rigore verso un punto qualsiasi all'interno del rettangolo di gioco;

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:

15.3) - Infrazione e Sanzioni

a) se il pallone non viene lanciato fuori dall'area di rigore, viene ripetuta la rimessa dal fondo;

b) se, dopo che il pallone è in giuoco, il portiere tocca il pallone una seconda volta, prima che sia stato toccato o giocato da un altro calciatore, è 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 fatto.

c) se il portiere, dopo aver rimesso in giuoco il pallone, lo riceve di ritorno da un compagno di squadra, prima che lo stesso abbia oltrepassato la linea mediana del rettangolo di gioco, alla squadra avversaria è concesso un calcio di punizione indiretto dal punto della linea dell'area di rigore più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione (solo per l'ambito Agonistico).

d) 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 (solo per l'ambito Agonistico).

Regola 16 – Calcio d'angolo

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.

16.1) - Viene concesso un calcio d'angolo

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

16.2) - Procedura

La procedura è la seguente:

a) il pallone deve essere collocato all'interno dell'area d'angolo;

b) i calciatori della squadra avversaria devono rimanere a 5 m. almeno dal pallone finché esso non è in giuoco;

c) il pallone è calciato da un calciatore della squadra attaccante;

d) il pallone è in giuoco quando è toccato e si muove;

e) il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo non può giocare una seconda volta il pallone fino a quando lo stesso non sia stato toccato o giocato da un altro calciatore.

16.3) - Infrazioni e Sanzioni

a) Alla squadra avversaria è 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 è 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.

Regola 17 – Determinazione di una squadra vincente
EFFETTUAZIONE DEI TIRI DI RIGORE
I tiri di rigore rappresentano un metodo per determinare la squadra vincente, quando il regolamento della competizione richiede che ci sia una squadra vincente dopo che la gara si è conclusa in pareggio.
Procedura
La procedura è la seguente:
a) il primo arbitro sceglie la porta verso la quale dovranno essere battuti i tiri;
b) il primo arbitro procede, con i capitani, al sorteggio per stabilire quale squadra effettuerà il primo tiro;
c) il primo arbitro annota per scritto la sequenza di ciascun tiro battuto;
d) ciascuna delle due squadre esegue cinque tiri di rigore conformemente alle seguenti procedure:
1) saranno calciati 5 tiri di rigore, alternativamente dalle due squadre, da cinque diversi calciatori;
2) i nomi ed i numeri dei giocatori che battono i primi cinque tiri di rigore devono essere comunicati all'arbitro dai capitani delle rispettive squadre, prima dell'esecuzione dei tiri di rigore e debbono essere compresi nella lista dei 12 nominativi presentata all'inizio della gara;
3) la squadra che termina una gara con un numero di calciatori utilizzabili maggiore rispetto alla squadra avversaria è tenuta a ridurlo uguagliando il numero di quest'ultima.
Il capitano della squadra con il maggior numero di calciatori, prima dell'esecuzione dei tiri di rigore, comunicherà all'arbitro i nomi dei giocatori che saranno in ogni caso esclusi dall'esecuzione dei tiri di rigore;
4) se prima che le due squadre abbiano eseguito i loro cinque tiri di rigore, una di esse segna un numero di reti che l'altra non potrà mai realizzare pur terminando la serie dei cinque tiri, l'esecuzione dei tiri non dovrà essere proseguita;
5) se al termine della serie di 5 rigori le squadre fossero ancora in parità si procederà ad oltranza, sempre alternativamente e con lo stesso ordine, fino a quando una squadra avrà realizzato una rete più dell'altra a parità di tiri;
6) i calciatori che dovranno battere i tiri ad oltranza dovranno essere diversi da coloro che hanno calciato i primi cinque tiri utilizzando tutti i calciatori indicati nella distinta e presenti sul rettangolo di giuoco (con l'esclusione prevista dalla procedura indicata al punto 3).
Esauriti questi riprenderanno a tirare i calciatori che hanno battuto i primi cinque tiri (punto 1), seguendo lo stesso precedente ordine;
7) nessun calciatore espulso potrà prendere parte all'effettuazione dei tiri di rigore;
8) qualsiasi calciatore utilizzabile può sostituire il portiere;
9) soltanto i calciatori indicati e gli ufficiali di gara sono autorizzati a sostare sul terreno di giuoco durante l'esecuzione dei tiri di rigore;
10) tutti i calciatori eccetto colui che esegue il tiro ed i due portieri, devono sostare nella metà campo opposta a quella in cui sono eseguiti i tiri di rigore.
11) il portiere, il cui compagno esegue il tiro di rigore, deve restare sul terreno di giuoco, senza intralciare lo sviluppo del gioco.
Segnali del Direttore di gara
1. Calcio di punizione diretto
2. Calcio di punizione indiretto
3. Calcio d'inizio
4. Rimessa dalla linea laterale
5. Vantaggio

6. Ammonizione
7. Espulsione
8. Conto dei quattro secondi
9. Time-out

Calcio di punizione diretto

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

Calcio di punizione indiretto

L'arbitro solleva il braccio (col palmo della mano aperta e le dita giunte), e lo tiene in questa posizione fino a quando il pallone non è di nuovo in gioco.

Calcio d'inizio

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

Rimessa dalla linea laterale

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

Vantaggio

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

Ammonizione

L'arbitro tiene il braccio sollevato mentre mostra il cartellino giallo. L'arbitro si assicura che il sia il calciatore in questione che gli altri ufficiali di gara siano informati dell'identità del calciatore ammonito.

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 siano informati dell'identità del calciatore espulso.

Conteggio dei quattro secondi

L'arbitro tiene sollevato il braccio, chiudendo ed aprendo il pugno mentre segna consecutivamente il conto alla rovescia di 4 secondi.

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".

VADEMECUM SUI REQUISITI MINIMI RICHIESTI PER L'ORGANIZZAZIONE DELLE GARE

IMPIANTO GARA

- Disponibilità dell'impianto dal giorno precedente la data di inizio delle gare o almeno due prima dell'inizio delle stesse per permettere agli atleti un minimo di ambientamento
- Almeno tre campi di calcetto regolamentari situati in uno stesso impianto sportivo. In alternativa un campo di calcio a undici, con fondo in erba in perfette condizioni o in sintetico, da poter suddividere in quattro campi di calcetto regolamentari, ben delineati da segnature in gesso o vernice o, per il sintetico, con nastro adesivo bianco; qualora tali campi siano allestiti su campi a undici è necessario che le porticine siano di misura regolamentare e che siano ben ancorate a terra
- Almeno otto/dieci palloni a rimbalzo controllato
- Idoneità e accessibilità dell'Impianto di Gara soprattutto relativamente alla sicurezza e allo sbarramento
- Spazio adeguato per il riscaldamento pre gioco
- Servizi igienici e spogliatoi adeguati al numero degli atleti e degli accompagnatori
- Tribune per il pubblico ad adeguata distanza dal campo di gara
- Locali idonei e ben attrezzati per eventuali riunioni tecniche
- Locale per Centro Calcoli e Segreteria COL
- Ampio Parcheggio
- Impianto illuminazione
- Adeguate zone d'ombra e di riposo con tavoli, sedie, ombrelloni
- Punto ristoro a disposizione delle società sportive
- Delimitazione delle zone accessibili ai tecnici e genitori
- Podio / Zona pre-podio con panche o sedie o per l'attesa degli atleti

ATTREZZATURA e SERVIZI

- Impianto amplificazione efficiente (radiomicrofono) e con speaker esperto in materia
- Acqua per gli atleti durante le partite egli allenamenti

GIURIE

- Arbitri in numero adeguato ed istruiti a dovere riguardo ai regolamenti ufficiali di gara
- Due arbitri federali e/o EPS ben preparati per ogni campo.

PERSONALE MEDICO e PARAMEDICO

- Ambulanza con Medico a bordo per l'intera durata della Manifestazione
- Personale Paramedico di Assistenza in numero adeguato ai partecipanti

VOLONTARI

- Personale per Segreteria Calcoli / Segreteria Organizzativa (Accredito partecipanti, Trasporti, Assistenza Società Sportive, Premiazioni ecc.)
- Personale addetto per afflusso e deflusso atleti ai campo di gioco
- Personale competente sul campo di gara

SEGRETERIA (preferibilmente presso l'impianto gara)

- Locale Centro Calcoli con computer, stampante, collegamento internet con modem o rete, fotocopiatrice
- Locale Segreteria COL per informazioni partecipanti

PREMIAZIONI

- Podio
- Zona pre-podio ombreggiata e con panche o sedie per l'attesa degli atleti
- Vassoi per Medaglie\ Coppe\Targhe (medaglie di partecipazione per gli atleti e coppa di partecipazione dalla quarta all'ultima squadra classificata di ogni categoria)
- Personale Cerimoniale (Medaglie, Coppe, Targhe ecc.)
- Speaker

DISTINTA INCONTRO CALCIO A 5

Divisione: ……..Evento……..……

Società……..…….. Colore…….. Gara del ……

Disputata a …….. Ora…….. tra…….. e ……..……..……

N°	Cognome e Nome	Cap/Vic	Data di Nasc.	Codice Tessera

Dirigente			
Tecnico			
(indicare la qualifica)			
(indicare la qualifica)			

La distinta deve essere presentata all'arbitro in duplice copia.

Si precisa che qualora l'atleta sia sprovvisto della tessera federale potrà prendere parte alla gara presentando un documento d'identità accompagnato da una dichiarazione del Presidente della Società Sportiva attestante che l'atleta è regolarmente tesserato con la FISDIR per la stagione sportiva corrente.

firma Arbitro ***firma Dirigente Responsabile***

…… ……