



# FEDERAZIONE ITALIANA CALCIO DA SALA

## comitato regionale Lazio

### regolamento di gioco 2011

#### REGOLA 1

##### IL TERRENO DI GIOCO

###### FORMA E DIMENSIONI DEL TERRENO

Deve essere una superficie rettangolare, le cui dimensioni di base sono:  
Lunghezza: **da 42 a 25 mt.** Larghezza - **da 25 a 15 mt.**

###### CARATTERISTICHE DELLA SUPERFICIE DI GIOCO

Deve essere omogenea, liscia, piana e senza asperità. Deve permettere un rimbalzo regolare del pallone e un leggero spostamento controllato dei giocatori, non deve essere sdruciolevole. Il materiale del terreno di gioco può essere in Cemento, in Parquet, in erba Sintetica o Linoleum. Il campo di gioco può essere coperto e/o scoperto. Per competizioni internazionali solo coperto con Parquet o Linoleum.

###### LINEE DEL TERRENO DI GIOCO

Le linee fanno parte del terreno di gioco e devono essere di 5 cm di larghezza. Il loro colore deve essere diverso e visibile dalla superficie di gioco. Hanno le seguenti specifiche denominazioni:

- a) In lunghezza si chiameranno Linee Laterali e in larghezza Linee di Fondo (il tratto compreso fra i pali della porta si chiamerà linea del Goal).
- b) Linea Centrale o di metà terreno di gioco: divide in due parti uguali il terreno di gioco.
- c) Cerchio Centrale: nel centro della linea centrale e' segnato un punto intorno al quale e' tracciata una circonferenza di metri 3.
- d) Area di Porta o Area del Goal: Si traccera' un perimetro intorno a entrambe le porte mediante linee equidistanti a 4 metri dalla linea del Goal di ogni porta. Formata da 3 tracce: una linea retta di 3 metri di lunghezza parallela alla linea di porta tracciata a 4 metri da essa e altre due linee curve tracciate

prendendo come centro le basi del palo della porta, unendo gli estremi della linea retta anteriore ortogonale con la linea di fondo.

e) Punto di penalizzazione massima (rigore): deve essere posta a una distanza di 6 metri davanti a ogni porta, da un punto medio della linea di fondo rispettiva e una proiezione perpendicolare, si marcherà un cerchio di 5 cm di raggio. Da dove si effettuerà il Tiro di Rigore.

f) Punto del tiro Libero: deve essere posta a una distanza di 9 metri davanti a ogni porta, da un punto medio della linea di fondo rispettiva e una proiezione perpendicolare, si marcherà un cerchio di 5 cm di raggio, da dove si effettuerà il Tiro Libero.

g) Zona per la sostituzione dei Giocatori: sulla linea laterale occupate dalla panchina, e a 3 metri dalla intersezione con la linea centrale e in ogni lato si tracciano due linee di 15 cm di longitudine che delimita lo spazio destinato a effettuare le sostituzioni dei giocatori per ogni squadra.

#### FASCIA ESTERNA di SICUREZZA o CAMPO DI DESTINAZIONE

Per la sicurezza dei giocatori ci deve essere una zona libera da ostacoli, di 1 metro di larghezza come minimo lungo la linea laterale, e di 2 metri dietro la linea di fondo.

#### ALTEZZA LIBERA DA OSTACOLI

Nel perimetro del terreno di gioco da gioco coperto, l'altezza minima consentita del tetto sopra il suolo è di 5 metri.

#### TAVOLO di CONTROLLO (non previsto nei campionati regionali)

Il terreno di gioco di gioco deve disporre obbligatoriamente di un luogo vicino a una delle linee laterali e inaccessibile al pubblico, di un tavolo con gli elementi necessari per il controllo della partita dove il Segnapunti/Cronometrista e il Refertista possano esercitare la loro funzione in modo adeguato. Deve essere posta almeno a 1 metro dalla linea laterale corrispondente.

#### PANCHINE DEGLI ALLENATORI E TECNICI.

In panchina posso sedere le riserve (massimo 7) il tecnico, il vice-allenatore, il medico, il dirigente delegato della squadra ed il Presidente tutti regolarmente tesserati con cartellino FICS.

Le panchine devono essere situate al margine della linea laterale del tavolo di controllo, queste devono essere a una distanza di 2 metri dai suoi estremi, e devono essere inaccessibili al pubblico.

La squadra locale o organizzatrice, o che figura per prima nella denominazione ufficiale della partita, occuperà la panchina di destra e la squadra avversaria la panchina di sinistra; che manterranno per tutta la durata della partita. Se non esistono le premesse si assegneranno le panchine per sorteggio.

Eventualmente si può tracciare una zona perimetrale di ogni panchina di 2 metri lateralmente dal suo estremo e di 1 metro davanti e dietro la stessa, come area limitata dell'Allenatore o tecnico principale di ogni squadra.

#### LE PORTE

Devono essere situate centralmente sulla linea di fondo, le porte devono essere di legno, metalliche o sintetiche, di sezione quadrata o circolare, di 8 cm di spessore, devono essere colorate di bianco o bicolore, devono essere visibili chiaramente dal fondo del recinto del terreno di gioco da gioco.

La distanza (misurazione interna) tra i pali è di metri 3 e la distanza fra il bordo inferiore della sbarra ed il terreno di gioco è di metri 2.

Devono essere dotate di rete a maglia per ricevere il pallone e la segnatura del goal in ogni porta.

#### RETE

Deve essere di materiale morbido, corda o materiale sintetico, di maglia quadrata che impedisca il passaggio del pallone; collocata sui ganci dei pali e traversa in maniera che non impediscano l'azione del portiere e deve essere messa in modo che il pallone rimbalzando non ritorni bruscamente sul terreno di gioco di gioco.

## REGOLA 2

### **IL PALLONE (deroga per i campionati regionali: pallone n.4)**

Il pallone deve essere un oggetto sferico di cuoio, materiale similare o sintetico leggero, con camera d'aria e rivestimento interno in spugna o altro materiale denso e uniforme. Deve avere le seguenti caratteristiche fisiche e dinamiche :

- La dinamicità: colpo Ammortizzato max 30 cm. lasciato cadere a terra da un'altezza di 2 metri.
- Circonferenza: da 62 a 60 cm. - Peso da 410 grammi a 450 grammi per tutte le competizioni ufficiali e campionati Nazionali della F.I.C.S. per le categorie maschili e femminili.

Deroga: Circonferenza da 64 a 62 cm. - Peso da 410 a 450 grammi per le attività amatoriali e di promozione sportiva per le categorie maschili e femminili.

## REGOLA 3

### **NUMERO DEI GIOCATORI**

1. Ogni squadra può inserire in distinta fino a 12 giocatori. Sul terreno sono ammessi un massimo di 5 giocatori ed un minimo di quattro (di cui uno con il ruolo di portiere). Sulla distinta devono essere segnalati il Capitano e il Vice Capitano.

2. Il Capitano ha le seguenti funzioni:

- a) rappresentare la sua squadra, essendo il responsabile del comportamento dei suoi giocatori, prima durante e dopo la partita.
- b) Informare lealmente e onestamente al Segnapunti/Cronometrista prima dell'inizio della partita il nome e il numero dei giocatori della sua squadra e dei componenti della squadra tecnica, autorizzata a rimanere in panchina, firmando il referto della partita all'inizio della stessa, garantendo che tutti gli iscritti sono presenti in sala.
- c) Solo lui può dirigersi verso l'Arbitro per ricevere informazioni essenziali, sempre in modi cortesi. Incluso avvisare il Segnapunti/Cronometrista le sostituzioni dei giocatori o cambio di posizione del portiere quando questo è necessario. E nessun altro giocatore può dirigersi verso l'Arbitro e il Segnapunti/Cronometrista.
- d) Deve essere identificato con una fascia ben visibile sul braccio sinistro. Dovendo identificare anche il suo eventuale sostituto sul terreno di gioco.
- e) Prendere decisioni sul luogo o sul punto d'esecuzione opzionale dei tiri di punizione.

3. La partita non avrà inizio o non proseguirà se una delle due squadre si troverà con meno di 4 giocatori, in questa circostanza, l'Arbitro fischierà la fine della partita.

## REGOLA 4

### **DIVISA DEI PARTECIPANTI**

#### I - DIVISA DEI GIOCATORI

1. La divisa del giocatore deve essere composta da: maglietta di manica lunga o corta; pantalone corto, medio lungo o sopra il ginocchio; scarpe di tela o di cuoio leggero con la suola rivestita di gomma o caucciù. Si possono usare elementi elastici o ortopediche; parastinchi; ma sempre che non alterino l'uniforme del giocatore e che si integrano completamente con il colore o tonalità della divisa. Senza offrire contrasti cromatici o estetici apprezzabili.

2. Il portiere deve usare una divisa di colore differente dal resto dei giocatori. È permesso l'uso del Jersey e pantalone lungo fino alle caviglie, ginocchiere, ma nessun elemento metallico o lesivo.

3. Si devono usare obbligatoriamente magliette numerate sulle spalle con cifre da 15 cm a 20 cm in altezza, con numeri compresi fra 1 e 99, essendo necessaria una chiara diversità di colore del numero e della maglietta, evitando ripetizioni di numero per ogni squadra. In determinate competizioni di alto livello, l'Entità competente possono determinare nella loro giurisdizione nell'uso del numero segnato sia sul dorso e sia nel lato destro del petto della maglietta di tutti i giocatori delle squadre. Non è permesso al giocatore l'uso di oggetti pericolosi o sconvenienti per la pratica del gioco.

## II - DIVISA DEGLI ARBITRI REFERTISTA / CRONOMETRISTA

1. La divisa dell'Arbitro deve essere composta da: maglietta di manica lunga o corta, pantalone lungo (solo bianco) o pantalone corto (solo nero), calzettoni neri.
2. Il Refertista/Cronometrista ufficiale, deve usare una maglietta di colore simile a quella degli arbitri, conservando il resto della divisa.
3. Quando le squadre usano una maglietta che si puo' confondere con quella dell'Arbitro, quest'ultimo deve utilizzare la divisa di colore diverso, conservando il resto della divisa.
4. In generale gli arbitri devono avere sul lato sinistro del petto della maglietta lo stemma della entita' che lui rappresenta, secondo le norme di ogni nazione. Gli arbitri della Associazione Continentale e Federazione Internazionale devono utilizzare lo stemma rispettivo a queste istituzioni.
5. In periodi estivi o invernali, o zone di clima con condizioni estreme, e' permesso agli arbitri e Refertista/Cronometrista, utilizzare magliette adatte alla temperatura, conservando le caratteristiche fondamentali del suo disegno autorizzato dalla rispettiva entita' di appartenenza.

## REGOLA 5

### SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI

1. Durante la partita ogni squadra puo' effettuare sostituzioni o cambi illimitati dei giocatori di movimento senza interruzione del gioco e senza richiesta al personale a bordo del terreno di gioco. Non e' necessaria nessuna annotazione a referto o richiesta all'arbitro nella effettuazione del cambio.
2. Il giocatore ESPULSO con il cartellino ROSSO "diretto" dall'Arbitro durante la partita non potra' essere sostituito.
3. Il cambio di posizione fra il PORTIERE e un altro giocatore in terreno di gioco non e' ritenuta come sostituzione, ma deve essere comunicata e autorizzata dall'Arbitro e annotata nel referto della partita dal Refertista/Cronometrista. Questo scambio puo' essere realizzato solo a gioco fermo e non con il pallone in gioco.
4. Non e' permesso lo scambio di posizione o sostituzione del portiere nel caso di un tiro di punizione massima, solo nel caso di infortunio verificato dall'Arbitro e/o comprovata da un medico qualificato.
5. Il giocatore sostituito prima di entrare in terreno di gioco deve aspettare l'uscita del compagno di squadra (cambio volante). L'infrazione a questa regola comporta un'ammonizione al giocatore che entra in terreno di gioco e l'annotazione di un fallo cumulativo alla squadra che ha commesso il fallo.
6. La sostituzione dei giocatori e' permessa in qualsiasi momento della gara.
7. Il capitano della squadra puo' essere presente in terreno di gioco o in panchina. Il grado di capitano passera' ad un altro giocatore solo nel caso di una sua espulsione o nel caso di abbandono del terreno di gioco.

## REGOLA 6

### TIME OUT E RECUPERO DEL TEMPO

1. Ogni squadra ha diritto a un minuto di tempo (time-out) sia nel primo che nel secondo tempo della partita, dove i cronometri si fermeranno. Questo tempo puo' essere richiesto dal dirigente delegato della squadra, per dare modo all'allenatore o al capitano di dare istruzioni alla squadra.

Il time-out si concede in questo ordine di priorit : al dirigente delegato o all'allenatore, che lo richiedono al Segnapunti/Cronometrista, oppure al capitano che lo richiede direttamente all'Arbitro.

2. Il time-out si concede effettivamente quando il pallone non e' in gioco.

3. La facolta' per l'allenatore di dare istruzioni ai suoi giocatori, non gli permette di entrare in terreno di gioco, sebbene e' permesso ai giocatori di uscire dal terreno di gioco per ricevere istruzioni, ma solo durante il time-out, e nella zona della panchina riservata.

4. Viene concesso all'allenatore di parlare e dirigere i suoi giocatori durante la partita, seduto in panchina oppure alzandosi occasionalmente, ma senza restare permanentemente in piedi, e sempre che lo faccia in modo discreto, senza disturbare lo svolgimento della partita. In questa azione l'allenatore non puo' superare la distanza di due metri dalla sua panchina, neppure interferire ostacolare o molestare le funzioni del tavolo di controllo.

5. Alla squadra che rimane senza allenatore per qualunque causa, nell'occasione del time-out non e' permesso ai suoi giocatori di accedere alla panchina per ricevere istruzioni, e devono rimanere riuniti nel cerchio di meta  campo di gioco ricevendo istruzioni solo dal loro capitano. L'Arbitro in questo caso concedera' al medico o massaggiatore della squadra di entrare in terreno di gioco per l'assistenza ai giocatori.

6. I tempi di gioco fermo della partita si possono recuperare mediante la pausa del cronometro nelle seguenti occasioni: le sostituzioni, avvertenze, misure disciplinari a giocatori o allenatore, gioco fermo per istruzioni dell'Arbitro, infortunio o lesioni o qualche altra sospensione del gioco sempre determinata dall'Arbitro.

## **REGOLA 7**

### **DURATA DELLA PARTITA (deroga per i campionati regionali: 2 tempi da 30')**

1. La partita ha una durata di quaranta (40) minuti di gioco effettivo, divisa in due tempi di venti (20) minuti, con un intervallo di dieci (10) minuti. In Italia e' data facolta' agli organizzatori di decidere la durata della gara in base alle esigenze dei campi sportivi.

a) Nella categoria di base o minori, sotto i dodici (12) anni di eta', le donne sotto i sedici (16) anni di eta', la durata della partita deve essere di trenta (30) minuti di gioco effettivo divisi in quindici (15) minuti per tempo con un intervallo di dieci (10) minuti.

2. La durata di entrambi i tempi e' prorogata per permettere l'esecuzione di un tiro di punizione massimo, terminando il gioco quando l'azione e' stata completata.

3. Prima di iniziare la partita, l'Arbitro procede con il sorteggio mediante lancio in aria di una moneta fra i due capitani per decidere la parte di terreno di gioco preferita o quale squadra deve iniziare il gioco.

4. La partita comincia con il fischio dell'Arbitro, un giocatore della squadra che ha conquistato il diritto a mettere il pallone in gioco con i piedi verso la meta' terreno di gioco avversaria, simultaneamente il Segnapunti/Cronometrista fara' partire il cronometro.

5. Ogni squadra prima di cominciare il gioco occupa la propria meta terreno di gioco, i giocatori avversari di chi comincia il gioco devono rimanere fuori dal cerchio di centro terreno di gioco e in ogni caso a una distanza di tre (3) metri dal pallone fino a che il pallone non e' messo in gioco.

6. Il giocatore che ha dato il calcio d'inizio non rigiocare il pallone sino a quando non sia stato toccato da un altro giocatore. L'infrazione a questa regola determina la ripetizione del calcio d'inizio.

7. Tra il primo e il secondo tempo della partita le squadre ricominciano il gioco a campi invertiti.

8. Palla contesa. Dopo qualsiasi interruzione del gioco, rimanendo il pallone dentro al terreno di gioco, per motivi eccezionali non citati da queste regole, l'Arbitro ordina di ricominciare la partita mediante la palla contesa nel punto in cui si trovava il pallone prima dell'interruzione del gioco, salvo che sia fuori dall'area del portiere, e lo stesso non sara' in gioco fino a che lasciato cadere dall'Arbitro il pallone non

abbia toccato il suolo. Nessun giocatore potrà trovarsi a meno di un (1) metro dal punto di contatto dal suolo. Ne anticipare il pallone fino a che tocca il suolo. Se questa disposizione non avvenisse, l'Arbitro ripeterà la palla contesa. Se l'interruzione fosse con il pallone dentro l'area di porta, l'Arbitro ordinerà la palla contesa sulla linea dell'area di porta più vicina alla posizione del pallone.

9. Il pallone non è in gioco quando:

- a) Ha interamente oltrepassato sia in terra sia in aria una linea laterale o di porta o di fondo.
- b) il gioco è stato interrotto dal fischio dell'Arbitro
- c) tocca il soffitto o parti sporgenti sul terreno di gioco (tabellone di pallacanestro, segnapunti, etc..).

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

- a) Rimbalza nel rettangolo di gioco dopo aver colpito un palo o la sbarra trasversale della porta.
- b) Rimbalza su uno degli arbitri sul terreno di gioco.

11. Le informazioni sul tempo restante di gioco per terminare la partita (di qualsiasi tempo regolamentare o supplementare) possono essere chiesti dal dirigente delegato o dall'allenatore delle squadre accreditata dal tavolo del Segnapunti/Cronometrista, unicamente nel momento che il gioco è fermo. E in assenza dal capitano della squadra, agli arbitri nella stessa circostanza regolamentare come sopra.

## **REGOLA 8**

### **IL GOAL (RETE)**

1. Il Goal (rete) è valido quando il pallone oltrepassa completamente la linea di porta delimitata sulla linea di fondo e fra i pali e la traversa delle porte, sempre che non sia spinto, diretto o toccato con la mano o il braccio del giocatore attaccante che lo materializza. In generale si userà il termine: Goal Realizzato o Goal conseguito.

2. Il Goal è valido anche se il tiro è stato effettuato da dentro l'area di porta.

3. È goal valido anche se provocato da un tiro calciato dentro l'area di rigore e teso intenzionalmente a causare una autorete.

4. Non è goal da rimessa laterale, da calcio d'angolo o da rinvio con le mani del portiere, eccetto che il pallone nella sua traiettoria tocchi o sia giocato da un difensore (sito dentro o fuori area) che non sia il portiere.

5. Non è originato dalla linea di porta o calcio d'inizio, eccetto che il pallone nella sua traiettoria tocchi o sia giocato da un difensore, che non sia il portiere, situato dentro o fuori dall'area o da qualsiasi altro giocatore fuori da essa.

6. Nelle occasioni delle azioni definite al punto 2 precedente, il gioco si riprende mediante dalla linea di fondo dal lato della squadra che ha ricevuto il pallone.

7. Il goal è valido se il portiere, nell'intenzione di giocare, raggiungere o prendere nella sua area il pallone, permette che il pallone oltrepassi la linea del Goal.

8. Anche se rimesso il pallone dalla propria area, il pallone oltrepassa la linea del Goal, toccato o no da un giocatore della stessa squadra, incluso il portiere.

9. Se durante la partita, per qualsiasi causa accidentale si muove la porta, coincidendo con il suo spostamento un'azione da Goal effettiva, gli arbitri potranno concederla valida, se a suo giudizio il pallone oltrepassa la linea del Goal regolarmente, e nell'ipotetica posizione normale abituale.

10. Risultato della partita: è il calcolo totale dei Goal segnati e subiti rispettivamente per ogni squadra durante il gioco. Il vincitore è la squadra che ottiene il maggior numero di Goal segnati. Se nessuno delle squadre segna un Goal, o ottiene lo stesso numero di Goal, la partita si considera impattata (pareggio).

### **DISPOSIZIONI COMPLEMENTARI**

A criterio arbitrale e in determinate circostanze emotive e sportive, e' permesso esultare per brevi secondi il goal realizzato dai giocatori, sempre con il rispetto debito dell'avversario, agli arbitri, al pubblico e allo spettacolo sportivo in generale.

## **REGOLA 9**

### **INFRAZIONI**

1. Si classificano in questa regola e si dividono in :

- A) FALLI TECNICI
- B) FALLI PERSONALI
- C) FALLI DISCIPLINARI

Saranno sanzionati come infrazione del giocatore, o tecnico nel suo caso, che commetta qualcuno dei falli alla regola seguente :

#### FALLI TECNICI

I Falli Tecnici sono accumulabili per ogni Squadra che li commette, e sono annotati nel referto arbitrale obbligatoriamente.

- a) Dare o intendere di dare un pedata o calcio all'avversario
- b) Sgambettare abbattere o farlo intenzionalmente volontariamente con le gambe, davanti, lateralmente o da dietro all'avversario.
- c) Saltare o appoggiarsi sull'avversario
- d) Caricare l'avversario da dietro, salvo che esso non ostruisca o renda difficile una giocata.
- e) Caricare l'avversario in maniera violenta e pericolosa.
- f) Attaccare o avere l'intenzione di attaccarlo o aggredire l'avversario, sputare, insultare.
- g) Afferrare l'avversario con le mani e impedire l'azione con qualsiasi parte del braccio o le gambe.
- h) Spingere l'avversario con le mani o le braccia.
- i) Impedire di giocare il pallone entrando con la pianta di uno o tutti e due i piedi sul corpo, per impedire l'azione.
- j) Toccare deviare, sostenere o spingere il pallone con la mano o con il braccio, eccetto il portiere situato nella sua area di porta.

#### **PENALIZZAZIONE** delle infrazioni della norma A dal punto "a" sino a "j"

Si puniscono con un Tiro o Calcio libero contro la squadra che ha commesso il fallo nel punto dove e' stato commesso il fallo (fuori dall'area di porta), e se viene commesso nella propria area di porta, si sanziona con la pena massima (calcio di rigore).

- k) Togliere il pallone dalle mani del portiere avversario.

#### **PENALIZZAZIONE** delle infrazioni della norma A punto "k"

Si punisce con un tiro libero diretto contro la squadra avversaria nel punto dove e' stato commesso il fallo.

- l) L'intervento del portiere fuori dalla sua meta' campo, caratterizzandone la sua partecipazione dal momento e punto esatto che tocca il pallone, al giocatore avversario o intervenendo in qualsiasi azione o possibilita' di azione di gioco.

#### **PENALIZZAZIONE** delle infrazioni della norma A punto "l"

Si punisce con un tiro libero diretto contro la squadra che infrange nel punto in cui il portiere partecipo' all'azione.

- m) Caricare con spalla l'avversario quando la palla e' lontana.
- n) Intromettersi fra il pallone e un giocatore avversario per impedire il suo normale spostamento e ostacolare intenzionalmente la visione dell'avversario per evitare l'evoluzione del gioco.

o) **Scalciare da dietro alzando i piedi (bicicletta), entrare a piedi uniti da dietro nelle prossimità di un avversario con rischio di creare pericolo.**

p) Gioco pericoloso involontario.

q) Calpestare o trattenere il pallone con i piedi sul suolo, per più di cinque (5) secondi, impedendo che sia giocato liberamente, con il proposito di perdere tempo di gioco.

**PENALIZZAZIONE** delle infrazioni della norma A dal punto "m" al "q"

Si puniscono con un Tiro o Calcio libero contro la squadra che ha commesso il fallo nel punto dove è stato commesso il fallo. Se viene commesso nella propria area di porta, la punizione viene battuta fuori dall'area nel punto più vicino della stessa in direzione al punto dove è stato commesso il fallo.

### FALLI PERSONALI

I Falli Personali sono accumulabili per ogni Squadra che li commette, e sono annotati nel referto arbitrale obbligatoriamente

a) Il portiere trattiene per più di cinque (5) secondi la rimessa in gioco del pallone, una volta che lo stesso lo abbia controllato e in condizioni di essere giocato.

b) Ostruire o impedire un'azione, trattenendo il pallone con i piedi, gambe o con il corpo, contro il suolo impedendo che il pallone possa essere giocato liberamente. Eccetto il portiere per difendere la propria area di porta, per le quali vedere punto "q" infrazioni portiere.

c) Toccare il pallone due volte di seguito, l'esecutore di una rimessa laterale, calcio d'angolo o rimessa del portiere, tiro libero, o calcio d'inizio, prima che un altro giocatore lo tocchi.

d) Il giocatore che trattiene per più di cinque (5) secondi la rimessa in gioco del pallone e l'esecuzione di qualsiasi tiro libero, calcio d'inizio, o calcio di rigore, dopo che l'Arbitro abbia fischiato l'esecuzione. **Il fallo non è accumulabile e non verrà annotato nel referto della partita.**

e) **Toccare il pallone da parte di qualsiasi giocatore che non sia debitamente uniformato.**

f) Alzare la voce fare movimenti di braccia per tentare di distrarre o ingannare l'avversario, fingendo di essere un compagno di squadra per ottenere vantaggi e pretendere di trattenere il pallone con le mani per ritardare la ripresa del gioco ottenendo vantaggi strategici nell'azione di gioco.

g) Il portiere dopo che riceve il pallone e lo rimette in gioco dalla sua area, non può riceverlo una seconda volta o toccarlo nuovamente, fino a che non sia stato giocato da un giocatore avversario. Il portiere potrà toccare la palla anche con le mani. Il fallo verrà comunque assegnato all'ultimo difendente che ha passato indietro il pallone al proprio portiere.

h) Ogni squadra dispone di quindici (15) secondi di tempo di possesso del pallone per passare la linea centrale di meta terreno di gioco dalla sua zona difensiva, il conteggio dei quindici secondi si calcolano tutte le volte che il pallone oltrepassa la linea centrale o quando è toccato da un giocatore avversario o accidentalmente dagli arbitri. Se nell'azione di ricostruzione della fase di gioco la palla viene toccata dal portiere con un retropassaggio, il conteggio dei secondi si riduce a cinque (5); Lo stesso conteggio dei cinque secondi si azzerà quando il pallone oltrepassa la linea centrale o quando è toccato da un giocatore avversario.

Per le categorie sotto i 15 anni si applicherà la regola dei 30 secondi come limite di tempo.

Infrange la regola anche chi incorre nel gioco passivo persistendo con gli scambi di passaggi fra giocatori dentro o fuori dell'area, con il chiaro proposito di perdere tempo o rallentare il ritmo della partita, essendo il pallone in condizioni di essere giocato.

**PENALIZZAZIONE** delle infrazioni della norma B dal punto "a" al punto "h"

Si sanzionano con la rimessa laterale per la squadra avversaria, dal punto più vicino dove è stata commessa l'infrazione.

i) Il portiere che rimette il pallone direttamente oltre la linea centrale di meta' terreno di gioco senza toccare il suolo della sua meta' terreno di gioco o qualsiasi giocatore situato nella propria meta' terreno di gioco.

**PENALIZZAZIONE** delle infrazioni della norma B punto "i"

Si sanziona con la perdita del pallone del portiere, e rimesso in gioco mediante rimessa laterale dalla meta' terreno di gioco da qualsiasi dei due lati della linea centrale, dal punto più vicino dove è stata commessa l'infrazione. Il fallo non è accumulabile e non verrà annotato nel referto della partita.

Applicazione della regola del vantaggio: Nel caso di questa infrazione se il pallone finisce in possesso di un giocatore avversario in qualsiasi punto del terreno di gioco, gli arbitri permetteranno di continuare il gioco senza nessun'altra conseguenza.

## DISPOSIZIONI COMPLEMENTARI CALCOLO DEI FALLI

1. Il giocatore che commette cinque (5) falli Tecnici o Personali viene allontanato dalla partita, non può più rientrare sul terreno di gioco, può essere sostituito, sempre che la sua squadra non abbia esaurito le sostituzioni regolamentari a sua disposizione vedi regola 5.
2. I falli Tecnici o Personali, accumulabili per l'allontanamento dei giocatori, sono annotati obbligatoriamente nel referto della partita, dovendo il Segnapunti/Cronometrista avvisare gli arbitri quando si raggiunge il numero di quattro (4) falli dello stesso giocatore, in modo che il suo capitano ne venga informato, e dovrà **avvisare ugualmente gli arbitri quando un giocatore commette il suo quinto (5) fallo in modo che lo stesso abbandoni immediatamente il terreno di gioco.**
3. **Il giocatore allontanato non può rimanere in panchina, ma deve andare direttamente nello spogliatoio.**
4. Gli Arbitri possono determinare l'allontanamento (espulsione) dalla partita, senza nessun avviso, al giocatore che commette un fallo grave e pericoloso, infrange le regole di gioco o attua un gioco violento.

## FALLI DISCIPLINARI

Si definiscono così i falli Disciplinari individuali del gioco, e si classificano in tre (3) classi di infrazioni seguenti :

### 1. DEI GIOCATORI:

- a) Il giocatore che si unisce al resto della squadra dopo che la partita è iniziata senza informare l'Arbitro e senza ricevere nessuna autorizzazione per farlo.
- b) Infrangere con insistenza le regole del gioco.
- c) Dimostrare con parole o gesti non appropriati le decisioni arbitrali.
- d) Essere colpevoli di atti di indisciplina.
- e) Tentare di confondere l'avversario mediante strategie antisportive o cambiare il numero di maglia senza prima avvisare gli Arbitri e il Segnapunti/Cronometrista.
- f) Dirigersi durante o dopo la partita verso gli Arbitri, il Segnapunti/Cronometrista o verso il pubblico per protestare o discutere le decisioni arbitrali.

**PENALIZZAZIONE** delle infrazioni della norma C dal punto "a" al "f"

Possono essere sanzionate gradatamente nel modo seguente:

- I) Ammonizione disciplinare. L'Allontanamento (espulsione) in caso di recidività o direttamente
- II) I comportamenti inadeguati o leggermente scorretti, senza costituire infrazione, possono essere ravvisati dagli arbitri mediante un avvertimento verbale, prima dell'Ammonizione.
- III) Il gioco ricomincia, se questo è stato interrotto per applicare le precedenti disposizioni, mediante palla contesa dal punto più vicino dove è stata ravvisata l'infrazione da parte degli arbitri.
- IV) L'interruzione del gioco non deve avvantaggiare l'autore dell'infrazione, nell'applicazione della regola del vantaggio, gli arbitri faranno terminare l'azione di gioco applicando le loro decisioni disciplinari alla conclusione dell'azione di gioco secondo il loro criterio. Non esistendo in questo caso la palla contesa.

### 2. DELL'ALLENATORE o TECNICO.

- a) L'Allenatore o Tecnico che entra in terreno di gioco per istruire i giocatori, o soccorrerli senza autorizzazione arbitrale.
- b) Dirigersi verso gli arbitri, al Refertista/Cronometrista, ai suoi avversari o al pubblico in modo inadeguato.
- c) Raccomandare ostinatamente o istruire in forma plateale i suoi giocatori nella pratica del gioco sleale, violento e antisportivo.

**PENALIZZAZIONE** delle infrazioni della norma C/2 dal punto "a" al "c" - Si sanzioneranno come nel punto precedente.

### 3. FALLI DISCIPLINARI GRAVI

Sarà a criterio arbitrale, Allontanare / Espellere dalla partita, senza avviso o Ammonizione quando incorre intenzionalmente e slealmente in :

- a) Azione violenta, pericolosa o aggressiva che causa danno o lesioni, o si manifesta mediante gesti, parole, insulti o atti offensivi contro la integrità dei giocatori, tecnici, arbitri, Segnapunti/Cronometrista o pubblico.
- b) Qualsiasi reazione smisurata prodotta mediante atti simili per tali azioni.

INTERPRETAZIONI PENALIZZAZIONI delle infrazioni norma 3 "a" e "b"

- I) Una volta applicata la sanzione disciplinare dell'allontanamento o nel caso estremo dell'espulsione, il gioco si riprende mediante la palla contesa nel punto dove è avvenuta l'infrazione. Se l'infrazione è avvenuta nell'area di porta, si effettuerà nel punto esterno dell'area più vicino nel punto dove è

avvenuta l'infrazione.

II) Se in una di queste azioni si incorre in un'altra infrazione delle regole di gioco, si interpreteranno e applicheranno le sanzioni simultanee e di conseguenza contro chi effettuerà o inizierà la prima infrazione, ricominciando il gioco opportunamente conforme alle regole di ciascun caso, e sempre senza beneficiare chi ha iniziato l'infrazione. Omettendo in questo caso la palla contesa.

#### DISPOSIZIONI COMPLEMENTARI - ELEMENTI DI CONTROLLO DISCIPLINARE

Gli arbitri per migliorare il controllo tecnico disciplinare della partita, in forma complementare nella effettività e informazione dei giocatori, squadre, tavolo di controllo e pubblico, possono fare uso dei seguenti elementi regolatori della disciplina:

Previo: Richiamo Verbale, come semplice avviso correttivo in caso di condotta inadeguata, senza arrivare all'infrazione delle regole, né commettere fallo effettivo qualificabile come infrazione.

I) Ammonizione con Cartellino Giallo: nei falli Disciplinari Tecnici scritti nella regola 9 norma "2" punto "a", con significati speciali (Infrazioni in generale distruttive del gioco o contro l'avversario senza avere la volontà di giocare il pallone: fallo di mano volontario, trattenuta, fallo violento o pericoloso sull'avversario).

II) Allontanamento con Cartellino Blu: per escludere ed eliminare il giocatore che ha infranto le regole dal terreno di gioco di gioco, potendo essere sostituito sempre che la sua squadra non abbia esaurito i cambi o sostituzioni a sua disposizione regolamentari. Si applicherà: nell'accumulo dei 5 falli tecnici di un giocatore, Doppia Ammonizione o dello stesso giocatore (2<sup>o</sup> Cartellino Giallo). Azione violenta con il pallone in gioco, o manifesta pericolosità per l'integrità dell'avversario (Cartellino Blu diretto). Azioni o fatti indisciplinati rilevanti, per gesti, atti o parole ingiuriose o offensive in generale.

III) Espulsione con Cartellino Rosso: per espellere definitivamente dal terreno di gioco, senza sostituzione, a chi si comporta violentemente, senza desistere dalla sua azione, causando gravi danni o lesioni evidenti di grande entità. Solo se usata in questi presupposti manifestamente gravi, lesivi e persistenti nell'azione del giocatore.

IV) L'espulsione e l'allontanamento sono oggetto del referto arbitrale scritto di cui le cause e le circostanze che resteranno nella relazione dell'Arbitro, come semplice spiegazione, evitando la sua opinione soggettiva. Eccetto nel caso in cui la squalifica è stata data per cause esclusivamente tecniche, già contenute nel referto della partita. (doppia ammonizione o secondo Cartellino Giallo, 5 fallo tecnico dello stesso giocatore, Cartellino Blu diretto per azioni meno gravi).

## REGOLA 10

### FALLI ACCUMULABILI

1. Si considerano falli accumulabili tutte le infrazioni tecniche e personali, descritte nella regola 9 norma "A" e "B".
2. Tutti i falli accumulabili sono annotati nel referto di gara, sia individualmente per ogni giocatore, sia collettivamente per il calcolo congiunto di ogni squadra.
3. Tutti i Falli Tecnici si puniscono con un tiro libero mediante il quale si può direttamente segnare il Goal. (Oppure nel suo caso, dentro l'area di porta si puniscono con un calcio di rigore.)
4. Nei Falli Personali si riprende il gioco mediante rimessa Laterale.
5. Nell'esecuzione del Tiro Libero, nessun giocatore avversario può avvicinarsi a meno di tre (3) metri dal pallone, fino a che lo stesso è messo in gioco, né ostacolare o interrompere la traiettoria del giocatore che va ad eseguire.
6. Se un giocatore avversario non rispetta questa distanza prima dell'esecuzione del tiro libero, l'Arbitro arretrerà il giocatore fino a che non ci siano le condizioni della regola. Se il giocatore insiste nel non mantenere la distanza verrà ammonito dall'Arbitro, e se si ripete nuovamente con l'allontanamento dal terreno di gioco del giocatore.
7. Il pallone si considera in gioco dopo che ha percorso una distanza pari alla sua circonferenza.
8. Nel Tiro Libero in favore della squadra che si difende dentro la sua area di porta, va eseguito oltrepassando il pallone nel limite di essa. E se non si rispetta esso, o il portiere riceve il pallone senza

essere uscito dall'area, il tiro deve essere ripetuto. Ma se si ripete questo fatto si ammonira' il causante, e se si ripete nuovamente il causante potra' essere squalificato se esiste evidenza di gioco passivo o sleale.

9. Il portiere non puo' effettuare i tiri liberi fuori dalla sua area di porta, ne eseguire calci di rigore.

10. Ogni squadra puo' incorrere fino a cinque (5) falli accumulabili, per ogni tempo di gioco della partita, conservando il suo diritto di formare la barriera con i suoi giocatori prima dell'esecuzione della punizione da parte dell'avversario.

11. Il segnapunti/cronometrista utilizzerà dei cartelli numerati dal 1 al 5, per indicare alzandolo visibilmente verso le squadre che commettono i suoi falli accumulabili.

12. Quando si sanziona il 5° fallo accumulabile di qualsiasi squadra, il Segnapunti/Cronometrista avvisera' l'Arbitro, dopo di che collocherà sul tavolo di controllo una bandierina o indicatore visibile, verso il lato della squadra che ha commesso il 5° fallo accumulabile.

13. Al momento dell'esecuzione di un tiro libero con diritto di formazione della barriera, l'Arbitro corrispondente alzerà il braccio per formare la barriera, e una volta formata l'Arbitro abbassera' il braccio che autorizza l'esecuzione del tiro.

14. Nel caso di prolungamento extra del tempo regolamentare, si intendera' questo come una continuazione del secondo tempo di gioco, conservando le condizioni tecniche fino alla conclusione, in quanto i falli individuali, accumulabili di ogni squadra, time out concessi, ammonizioni sanzionate e cartellini mostrati, sostituzioni, etc.

15. Al compimento del sesto (6) fallo accumulabile incluso, la squadra verra' punita con un Tiro Libero dai nove (9) metri, nella cui esecuzione non e' permessa la formazione della barriera da parte della squadra avversaria, ne la presenza di giocatori dentro la porta della squadra punita, eccetto naturalmente il portiere difensore. Il pallone deve essere immobile per l'esecuzione del Tiro Libero

a) Il Capitano della squadra che deve eseguire il Tiro Libero, puo' prendere la decisione che indichera' subito all'Arbitro: di posizionare il pallone per l'esecuzione del tiro che deve essere a una distanza di nove (9) metri dalla linea di porta della squadra che si difende, oppure nel punto dove e' stata commessa l'infrazione sanzionata con il Tiro Libero.

b) Tutti i giocatori, eccetto il portiere difensore, si devono trovare dietro la linea orizzontale immaginaria del punto dove sta per essere eseguito il Tiro Libero, e gli avversari devono posizionarsi a una distanza minima di tre (3) metri dal pallone senza ostacolare la rincorsa dell'esecutore del tiro ne impedire in nessun modo la sua azione.

c) Non potranno permanere ne invadere la zona neutralizzata per la citata linea orizzontale del pallone e la linea di fondo corrispondente, fino a che il pallone e' in condizione di essere giocato, e in questa zona potra' permanere solo il portiere difensore.

d) Il Tiro Libero e' un tiro diretto verso la porta avversaria, senza la possibilita' che venga effettuato uno scambio per favorire un altro compagno di squadra che effettua il tiro in seconda istanza. Se viene eseguita in questo modo l'Arbitro annulla il tiro e si riprende il gioco con la palla contesa nel punto dell'esecuzione del tiro.

e) Conseguentemente si considera in questo caso che il pallone si trovi in condizione di essere giocato, quando il pallone e' stato respinto dal portiere o i pali e la traversa della porta o toccato accidentalmente dall'Arbitro.

f) Se durante il fischio dell'Arbitro, e prima che il pallone si trovi in condizione di essere giocato, qualsiasi giocatore invade la zona neutralizzata, si applicano i seguenti provvedimenti :

I) Ammonizione con Cartellino Giallo. E se si ripete tale azione con l'allontanamento dal terreno di gioco.

II) Se si tratta di un difensore, e nel Tiro Libero e' stato segnato il gol: sara' concessa la regola del vantaggio, con l'ammonizione con Cartellino Giallo del difensore.

III) Se si tratta di un attaccante, e nel Tiro Libero e' stato assegnato il goal: il goal sara' annullato, riprendendo il gioco con la rimessa dalla linea di porta, con l'ammonizione con Cartellino Giallo dell'attaccante.

IV) Nel caso del difensore, e nel Tiro Libero non e' stato segnato il goal: vi sara' la ripetizione del Tiro Libero, con l'ammonizione con Cartellino Giallo del difensore

V) Nel caso di un attaccante, e nel Tiro Libero non e' stato segnato il goal: il gioco proseguira' normalmente, e alla prima interruzione del gioco si punisce con l'ammonizione con Cartellino Giallo dell'attaccante.

## REGOLA 11

### PENALIZZAZIONE MASSIMA (CALCIO DI RIGORE)

1. Il Calcio di Rigore e' un tiro libero diretto che si effettua da un punto di sei (6) metri segnalato davanti a ogni porta. Nella sua esecuzione tutti i giocatori eccetto il portiere difensore, e il giocatore designato al tiro, devono trovarsi sul terreno di gioco a una distanza di tre metri dal pallone e dietro la linea orizzontale che determina il pallone nella sua posizione di tiro.
2. Il portiere si posizionera' senza muoversi con i piedi sulla linea di porta fra i pali della stessa, fino a che il tiro sia effettuato.
3. Il giocatore incaricato effettuera' il tiro proiettato in avanti, senza toccarlo una seconda volta prima che un altro giocatore lo faccia.
4. Con questo tiro si puo' segnare il goal direttamente, e il pallone una volta calciato, si considera in gioco, dopo che abbia percorso una distanza pari alla sua circonferenza.
5. Alla fine del primo o secondo tempo di gioco, o tempo supplementare, sara' prolungata la partita per permettere l'esecuzione di un calcio di rigore che e' stata segnalata durante il tempo regolamentare di gioco.

## REGOLA 12

### RIMESSA DAL FONDO

1. Se il pallone esce dal terreno di gioco (linea di fondo) eccetto nel caso di una segnatura, calciato da un giocatore avversario, il gioco si riprende mediante rimessa dal fondo, effettuato dal portiere da qualsiasi punto dell'area.
2. La rimessa dal fondo potra' essere effettuata solo con le mani, mediante una rimessa del portiere. Attenendosi alle disposizioni della regola 9 Falli Personali, norma "b" punti "i" e "g".
3. Dalla rimessa dal fondo non si puo' segnare un goal direttamente, eccetto che il pallone non sia toccato da un altro giocatore.
4. I giocatori della squadra opposta a chi effettua la rimessa dal fondo, devono rimanere fuori dall'area e a una distanza di tre (3) metri dal pallone.

## REGOLA 13

### RIMESSE IN GIOCO

1. Le rimesse si effettuano per riprendere il gioco quando il pallone esce completamente dal terreno di gioco. Questa regola si divide in tre tipi di rimesse: Laterale, Calcio d'angolo e del Portiere (quest'ultimo come estensione della regola 12 precedente).
  - a) Rimessa Laterale: si esegue quando il pallone esce da qualsiasi punto della linea laterale del terreno di gioco, e dal punto in cui e' uscita.
  - b) Rimessa da Calcio d'Angolo: si esegue quando il pallone esce da qualsiasi punto della linea di fondo, toccata da un giocatore in difesa della sua porta.
  - c) Rimessa del Portiere: da qualsiasi azione di parata o intercettazione del pallone in gioco da parte del portiere con le mani, dopo averlo controllato con le mani.
  - d) In tutte le rimesse, l'esecutore dispone di cinque (5) secondi di tempo, per effettuarla dal momento che il pallone e' pronto per essere rimesso, o ordinato dall'Arbitro corrispondente. E su queste azioni non si puo' segnare un goal direttamente .

2. LA RIMESSA LATERALE si esegue nei seguenti modi :

- a) Il giocatore che rimette si posizionerà fuori dalla linea laterale, nello stesso punto che il pallone è uscito dal terreno di gioco, con i piedi diretti frontalmente verso l'interno, non potendo perdere il contatto di entrambi con il suolo.
- b) Il pallone è rimesso con entrambi le mani partendo con il movimento da dietro la testa e disegnando un arco circolare sopra di essa, fino all'interno del terreno di gioco.
- c) Il pallone è in gioco quando perde il contatto con le mani del giocatore, ma questo non potrà toccarlo nuovamente fino a che non sia giocato da un altro giocatore.
- d) Dalla rimessa laterale non si può segnare un goal direttamente, neanche fosse toccato dal portiere, e in questo caso il giocatore che rimette in gioco dirigerà il pallone all'interno della sua porta, si riprenderà il gioco mediante la rimessa da Calcio d'Angolo per la squadra avversaria, e se viene fatta nella porta avversaria si riprende con la rimessa dal fondo.

3. RIMESSA DALL'ANGOLO

- a) la rimessa si esegue dall'angolo corrispondente del lato della porta da dove è uscito dal terreno di gioco il pallone. Quando il pallone esce da sopra la traversa della porta, l'Arbitro deciderà da quale angolo far effettuare la rimessa.
- b) Si effettua nella stessa maniera della rimessa laterale, ma con i piedi situati in angolo retto coincidente con la direzione della linea laterale e linea di fondo che coincidono con il vertice dell'angolo corrispondente, appoggiando entrambi i piedi fuori dal terreno di gioco. rimanendo soggetto alla stessa limitazione dell'articolo 2, punto a).

4. RIMESSA DEL PORTIERE

nell'azione del portiere di dirigere o respingere il pallone con la mano o le mani rimettendolo direttamente in gioco, dopo averlo controllato e assicurato.

- a) La rimessa del portiere si effettua esclusivamente con le mani non potendo passare direttamente sui piedi per spingerlo con essi, disponendo di cinque (5) secondi per rimetterlo in gioco, esattamente come nella rimessa dal fondo effettuata dal portiere.
- b) Se nelle condizioni precedenti il portiere libera o mette il pallone sul suolo, immobile o lasciandolo scorrere, lo stesso si trova in gioco per essere giocato o respinto da qualsiasi giocatore, non potendo il portiere giocarlo con i piedi. La trasgressione a questa norma si risolve con la perdita del pallone per il portiere e rimessa laterale per la squadra avversaria dalla meta terreno di gioco.
- c) Il portiere può usare i piedi nelle azioni di gioco per dar continuità a una giocata o per troncare, ribattere o rinviare il pallone.
- d) La rimessa del portiere è soggetta al precettato per quanto concerne sia la regola 9 (B.g e B.i) e la regola 12 essendo valido il goal ottenuto tra un rilancio del portiere, tutte le volte che il pallone sia toccato da qualsiasi giocatore.

## **REGOLA 14**

### **ARBITRI E CONTROLLO DELLA PARTITA**

1. RESPONSABILI DELLA PARTITA

- a) I responsabili della direzione e controllo di una partita sono due (2) Arbitri, designati come Arbitro 1 e Arbitro 2, assistiti dal Segnapunti/Cronometrista, che potrà sdoppiare le sue funzioni con un'altra persona.
- b) La principale responsabilità corrisponde agli Arbitri, che dirigono e giudicano le azioni di gara sul

terreno di gioco rappresentando l'autorità massima della partita.

c) Entrambi sono responsabili della partita in misura uguale, seguendo e giudicando le fasi che contravvengono le regole della gara sul terreno di gioco, nel suo insieme, sebbene la sua designazione tecnica di Arbitro 1 e Arbitro 2 permette di dare una soluzione effettiva a determinati aspetti contenuti nella regola 14. La designazione A-1 A-2 sarà predeterminata per ragioni diverse di qualifica, livello o esperienze per la Entità Nazionale o Internazionale da cui dipendono.

d) Sono assistiti per la notazione del referto della partita e il suo cronometrando dal Segnapunti/Cronometrista, le cui funzioni potranno essere effettuate da due persone o eccezionalmente da una sola, posizionandosi in un posto preferibilmente vicino al terreno di gioco sulla linea esterna di una delle due fasce laterali, dovendo disporre di un tavolo per annotare e visibilità perfetta del terreno di gioco.

## 2. FACOLTÀ E DOVERI DEGLI ARBITRI

a) applicare le Regole e decidere su qualsiasi azione originata durante la partita, nei suoi aspetti tecnici e disciplinari.

Le sue decisioni tecniche e disciplinari sui fatti, sono finali e inappellabili, in quanto in relazione con il gioco e il risultato della partita.

Le sue funzioni cominciano dalla sua entrata nel recinto della partita fino alla sua uscita e estensivamente termineranno con la compilazione del referto delle entità che le dipendono.

Dall'inizio della partita le sue decisioni e autorizzate sono estensive alle infrazioni commesse prima e dopo il gioco e durante qualsiasi sua interruzione.

In termini generali e le applicazioni della regola del vantaggio, devono evitare di sanzionare quando il gioco è in corso in quanto la penalizzazione o le sue conseguenze immediate beneficiano il fautore dell'infrazione.

b) Annotare e ordinare l'annotazione dei dati tecnici e i fatti rilevanti della partita nel referto e assicurare la consegna dello stesso alle entità competenti, essendo il responsabile di tutti questi estremi.

c) Interrompere il gioco con un fischio in virtù delle infrazioni della regole del gioco, sospendere la partita per le irregolari condizioni del terreno di gioco, incluso le condizioni atmosferiche, interferenza degli spettatori o cause di forza maggiore che impongono tale misura, per concorrere a suo criterio circostanze insuperabili.

d) avvertire verbalmente o ammonire i giocatori colpevoli di procedimento irregolare o atti incorretti, e nel caso di persistenza impedire di continuare il gioco conforme alle regole. Nei casi stabiliti trascrivere nel referto il nome del colpevole e in breve con precisione i fatti accaduti, in forma oggettiva, senza qualificarli né emettere giudizi di valore.

e) Allontanare e/o espellere dalla partita, senza avviso o ammonizione previa, a tutti quei colpevoli di comportamento violento e attentatore intenzionale alla integrità fisica dell'avversario.

f) Espellere definitivamente, senza possibilità di sostituzione, il giocatore o persone sedute in panchina, che si comporta in modo violento, senza desistere dalla sua azione, causando gravi danni o lesioni evidenti di nota entità, e come autore dell'atto o condotta gravemente provocatoria alla morale della etica sportiva.

g) Impedire l'entrata in terreno di gioco, senza autorizzazione, a qualsiasi persona distinta dei giocatori, e eccezionalmente dei medici o assistenti.

h) Dare il segnale con il fischietto per la ripresa del gioco dopo tutte le interruzioni, non essendo necessario per le rimesse laterali, dall'angolo, e dal fondo per rimettere il pallone in gioco.

i) Segnalare numericamente all'autore dell'infrazione di un fallo accumulabile in forma visibile al tavolo di controllo, ordinando la registrazione nel referto della partita.

j) Verificare la distanza di tre (3) metri mediante passi e la ripresa del gioco, tra le infrazioni.

k) Non accettare nessuna proposta per alterare le regole di gioco ufficiali.

l) Ispezionare prima della partita lo stato del terreno di gioco e i suoi accessori e controllare che le divise dei giocatori sia adeguata.

m) Decidere in caso estremo qualsiasi altro elemento personale di segnalazione e controllo della partita, in caso di fallo o avaria del fischietto.

n) Comprovare e decidere se il pallone proposto per la partita abbia le condizioni stabilite dalle regole di gioco.

o) Fermare il gioco se secondo le sue opinioni un giocatore risulta gravemente infortunato, autorizzando l'immediata attenzione necessaria, ordinare la sua conduzione fuori dalle linee laterali o di fondo per la sua assistenza e recupero o sostituzione.

p) Lasciare continuare il gioco, se intende che l'incidente sia lieve fino alla prossima interruzione del gioco. In modo che possa essere assistito sempre fuori dalle linee laterali o di fondo del terreno di gioco.

### 3. TECNICHE E COMPITI ARBITRALI

a) Ogni arbitro copre, segue giudica e risolve gli incidenti e infrazioni del gioco in ognuna delle due meta terreno di gioco, controllando la sua linea laterale in tutta la sua estensione e corrispettiva linea di fondo, area di porta, aiutandosi con il suo collega in modo di essere più preciso, attuando in diagonale e situandosi in modo contrapposto sul limite del terreno di gioco, e entrando quando necessario.

b) Ognuno dei due Arbitri lavora nella sua meta terreno di gioco, controllando le sue linee laterali e di fondo e aiuta il suo collega controllando le uscite del pallone dal terreno di gioco per le linee laterali.

c) In caso di segnalazione contraddittoria simultanea di entrambi, prevale automaticamente la decisione dell'Arbitro A-1, eccetto decisioni finali di entrambi. Se eccezionalmente il consulto verbale fra i due Arbitri sia necessaria per prendere decisioni, questo si deve fare.

d) L'Arbitro A-1 effettua il sorteggio della partita, e segnala il fischio d'inizio di ogni tempo, mettendosi all'inizio di entrambi sulla linea laterale occupata dal tavolo di controllo e nel suo lato destro. Assume finalmente l'espressione delle fasi e informa sulle osservazioni della partita, firmando entrambi il referto della partita.

e) Quando un arbitro segnala un infrazione, segnalare il punto di ripresa del gioco e si dirigerà verso il tavolo di controllo per segnalare il numero del giocatore che ha commesso il fallo. Immediatamente il secondo arbitro controllerà la distanza dal pallone e farà riprendere il gioco.

f) Nelle occasioni dei fatti precedenti, gli arbitri cambieranno di posizione ogni volta che si segnala un infrazione per falli tecnici, personali accumulativi, palla contesa, richiesta di time-out, e goal segnato regolarmente.

### 4. IL SEGNAPUNTI/CRONOMETRATORE

Alle entità responsabile corrisponde incaricare e designare le responsabilità della notazione del referto e del cronometrando della partita a una o due persone qualificate dalla rispettiva organizzazione arbitrale, e gli corrispondono le seguenti funzioni.

a) Compilare prima dell'inizio della partita i dati iniziali della stessa, registrare i giocatori con i numeri dorsali, capitano e responsabili tecnici accreditati di ogni squadra, firmare il referto, e verifica da parte degli arbitri, se lo ritengono necessario di questa compilazione del referto della partita.

b) Verificare l'identità e il numero dorsale dei cinque (5) giocatori iniziali, incluso il suo capitano, di ogni squadra, e ugualmente in seguito in occasione delle sostituzioni che si effettuino in modo regolamentare.

c) Annotare nel referto della partita i goals segnati legalmente segnalati dagli arbitri per ogni tempo della partita e il risultato finale.

d) Annotare i falli accumulativi, tecnici e personali, dei giocatori, segnalati dagli arbitri, time-out,

sostituzioni effettuate, autori del goal, e tutto quanto concerne tecnicamente con il gioco e sia ordinato dall'arbitro.

e) Usare una segnalazione sonora differente dal fischietto dell'arbitro.

f) Usarlo unicamente quando il pallone non e' in gioco, in modo che la sua segnalazione non interrompa la partita. Con attenzione al punto "h".

g) Avvisare gli Arbitri del numero e squadra dei giocatori che compiono il quarto fallo individuale e accumulabile ed il quinto (5) fallo ed il successivo sesto (6) fallo di squadra, dovendo per questo richiamare l'attenzione degli Arbitri mediante segnalazione sonora.

h) Indicare l'inizio della partita mediante un solo fischio, al termine di ogni tempo con tre fischi per avvisare l'arbitro della fine degli stessi. Questi segnali orientano gli arbitri per fermare definitivamente il gioco con un suo fischio finale per ogni tempo della partita, incluso il fischio finale con tre tocchi acustici.

i) Avvisare gli arbitri mediante segnale acustico, la commissione del quinto (5) fallo accumulabile di ogni giocatore, per procedere alla sua sostituzione per allontanamento.

j) Annotare l'inizio e la fine di ogni tempo di gioco e avvisare gli Arbitri tre (3) minuti prima, in modo che essi avvisano le squadre sulla fine almeno con un margine di due minuti di preavviso.

k) Controllare con precisione il tempo di gioco tenendo conto delle interruzioni previste dalle regole del gioco, fermando il cronometro e attivandolo in occasione delle uscite del pallone dal terreno di gioco laterale o di fondo, segnalazione e annotazione dei falli commessi, richiesta del time out da parte delle squadre e gli arbitri, assistenza medica per i giocatori infortunati autorizzata dagli Arbitri, e tutte le interruzioni del gioco permesse dalle regole di gioco segnalate dagli arbitri.

l) Attivare il cronometro nel momento che l'arbitro fischiano l'inizio della partita, o in qualunque altra occasione che il gioco sia sospeso dagli arbitri, dopo qualsiasi interruzione regolamentare, e in generale tutte le volte che il pallone abbia percorso una distanza corrispondente alla sua circonferenza.

m) Attivare il cronometro con particolare attenzione riferendosi alla regola 10 punto 9.c e 9.e (Tiro Libero per falli accumulabili), considerando che il gioco si riprende tutte le volte che il pallone e' in condizioni di essere giocato; per dire una volta conclusa l'azione del Tiro Libero, quando il pallone dopo essere stato calciato, tocca il portiere avversario, i pali o la traversa esca fuori dal terreno di gioco oppure sia segnato un Goal. In questi due ultimi casi, si attivera' il cronometro nel momento della rimessa laterale, di fondo o di centro terreno di gioco, corrispondente a ogni situazione.

n) A criterio delle Entita' Nazionali, non e' assolutamente necessaria la partecipazione di due arbitri nelle categorie di base o minori, potendo affidare la tecnica arbitrale a una sola persona, con pieno rispetto delle regole di gioco. Vale lo stesso discorso per il Segnapunti/Cronometrista.