

REGOLA 1 – IL RETTANGOLO DI GIOCO

Superficie del rettangolo di gioco

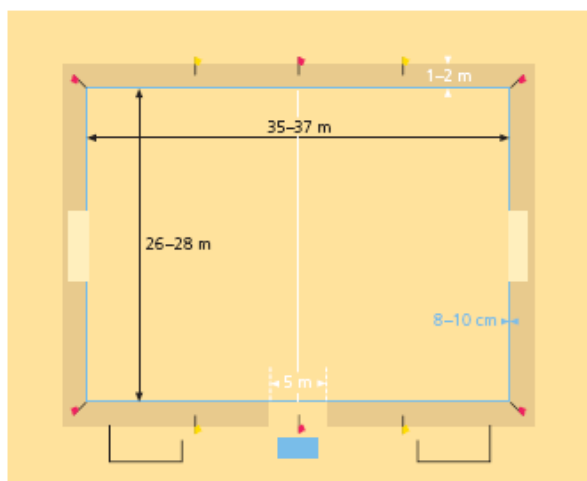
La superficie deve essere composta di sabbia, livellata, senza sassi, conchiglie e qualsiasi altro oggetto che possa provocare rischio di infortuni per i giocatori.

Per le competizioni internazionali, la sabbia deve essere composta da granelli fini, ed avere almeno 40 cm. di profondità. La sabbia deve anche essere setacciata fino a quando diventa accettabile, non ruvida, libera da sassi e oggetti pericolosi. La sabbia non deve essere così fine da causare innalzamento di polvere che si attacchi alla pelle.

Dimensioni

Il terreno di gioco è rettangolare. Le linee laterali devono essere più lunghe della linea di porta.

- Lunghezza: 35 - 37 metri
- Larghezza: 26 - 28 metri



Segnatura

I limiti del rettangolo di gioco sono segnate da linee che 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, sebbene non ci sia alcuna linea tra i pali delle porte.

Tutte le linee hanno una larghezza da **8 a 10 cm** e consistono in un nastro di colore blu per contrastare con il colore della sabbia. Il nastro deve essere flessibile e resistente ma non deve creare danno ai piedi dei giocatori. Queste linee devono essere fermamente fissate nella sabbia ad ogni angolo ed a metà di ogni linea laterale usando degli speciali ganci e alle porte usando anelli di gomma da attaccare ai pali.

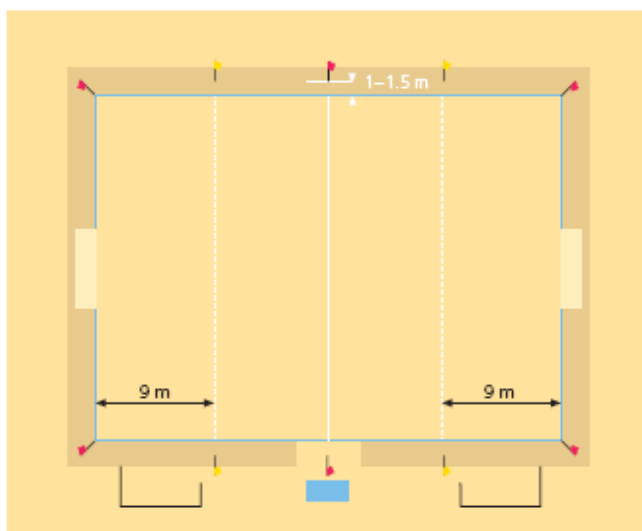
Il rettangolo di gioco è diviso in due metà da una linea immaginaria indicata da due bandierine rosse situate all'esterno del terreno di gioco.

Il centro di questa linea immaginaria è il punto esatto per il calcio d'inizio ed alcuni calci di punizione.

L'area di rigore

L'area di rigore è l'area tra la linea di porta ed una linea immaginaria parallela che congiunge le linee laterali ad una distanza di 9 metri dalla linea di porta e indicata da due bandierine gialle situate in prossimità di ogni linea laterale all'esterno del terreno di gioco.

Il punto immaginario del calcio di rigore è situato al centro della linea dell'area di rigore ed equidistante dai pali delle porte.

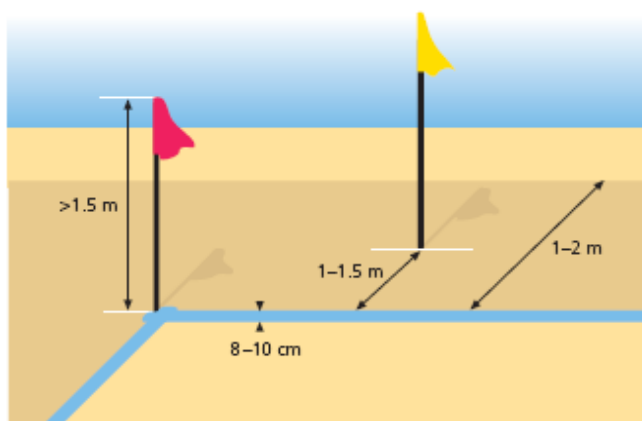


Bandierine

Ogni angolo è segnalato con un'asta, con punta smussata e con una bandierina rossa, fatta di plastica elastica, resistente e impermeabile.

Una bandierina gialla è situata alla fine della linea immaginaria dell'area di rigore e due bandierine rosse ad ogni lato della linea mediana, tutte queste sono ben fissate, ad una distanza che va da 1 a 1,5 metri, all'esterno della linea laterale.

Le aste delle bandierine devono essere alte almeno 1,5 m.

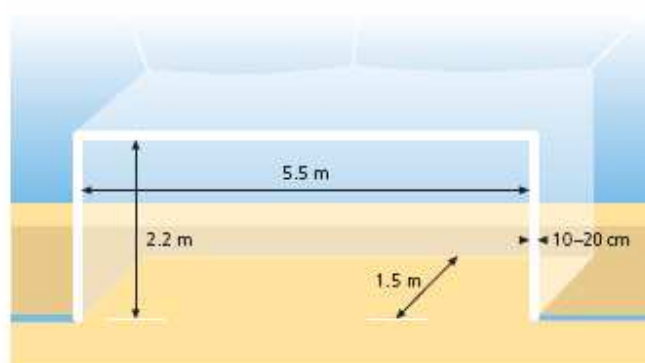


Zona delle sostituzioni

La zona delle sostituzioni è l'area sulla linea laterale dove i giocatori entrano ed escono dal terreno di gioco. E' situata davanti al tavolo del cronometrista, e misura un totale di 5 m., 2,5 m. ad ogni lato del punto dove la linea mediana interseca la linea laterale. Le panchine sono situate dietro la linea laterale in modo da lasciare completamente libera la zona delle sostituzioni.

Le porte

Le porte sono ubicate al centro di ciascuna linea di porta. Esse sono costituite da due pali verticali equidistanti da ciascun angolo e congiunti alle loro estremità da una sbarra trasversale. La distanza (misurazione interna) tra i pali è di m. 5,50 e la distanza fra il bordo inferiore della sbarra trasversale ed il terreno è di m. 2,20.



Sia i pali sia la sbarra trasversale devono avere la stessa larghezza e spessore di misura, tutt'intorno, non inferiore a 10 cm. e non superiore a 20 cm. e sono colorati di un colore che contrasta con la sabbia.

Le reti, fatte di canapa, di juta o nylon, devono essere fissate al retro dei pali e della sbarra trasversale. Per ragioni di sicurezza, la base di ogni palo avrà una piattaforma che è fissata saldamente nella sabbia. Due barre orizzontali che misurano 1,5 m. sono fissate dietro ogni palo e collegate da una barra o catena ricoperta di plastica con ganci e lacci ad ogni lato e appoggiata sulla sabbia. Questa barra (o catena) deve essere fissata nella sabbia.

Sicurezza

Il terreno di gioco è circondato da un perimetro di sicurezza largo da 1 a 2 metri. Le porte possono essere portatili ma devono essere saldamente fissate al suolo durante il gioco.

REGOLA 2 – IL PALLONE

Definizione e dimensioni

Il pallone:



- è sferico
- è fatto di cuoio o di altro materiale approvato che sia indeformabile, resistente all'acqua ed alle abrasioni;
- ha una circonferenza non inferiore a 68 cm. e non superiore a 70cm.;
- ha un peso non inferiore a 400 grammi e non superiore a 440 grammi all'inizio della gara;
- ha una pressione pari a 0.4 e 0.6 atmosfere al livello del mare.

Sostituzione di un pallone difettoso

Se il pallone scoppia o diventa difettoso durante lo svolgimento della gara:

- il gioco deve essere interrotto;
- si riprende la gara in conformità con quanto previsto dalla Regola 8.

Se il pallone scoppia o diventa difettoso mentre non è in gioco (calcio d'inizio, rimessa dal fondo, calcio d'angolo, calcio di punizione diretto, calcio di rigore o rimessa dalla linea laterale):

- si riprende il gioco secondo quanto previsto dalle Regole.

Decisioni

- 1) Il pallone ufficiale usato nelle competizioni deve essere approvato dalla FIFA.
- 2) Durante le competizioni ufficiali è consentito soltanto l'impiego di palloni che rispondano a i requisiti tecnici minimi prescritti alla regola 2.

Durante le partite disputate nell'ambito delle competizioni FIFA e di quelle organizzate sotto gli auspici delle Confederazioni, potranno essere utilizzati soltanto palloni con una delle tre seguenti denominazioni:

Il logo ufficiale "FIFA APPROVED" o il logo ufficiale " FIFA INSPECTED" o la dicitura "INTERNATIONAL MATCH BALL STANDARD".

Queste denominazioni indicano che il pallone è stato ufficialmente sottoposto a prove preliminari ed è risultato conforme ai requisiti tecnici specifici, diversi per ciascuna categoria, oltre a quelli minimi indicati alla regola 2.

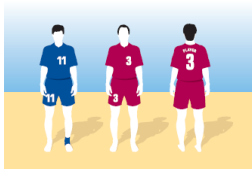
La FIFA pubblica la lista dei requisiti specifici addizionali per ciascuna delle rispettive categorie e seleziona gli istituti che effettuano i test di qualità.

Nell'ambito delle proprie competizioni, le Federazioni Nazionali possono imporre l'uso di palloni con una di queste tre denominazioni.

In ogni caso, per tutte le altre gare, i palloni utilizzati devono rispondere ai requisiti stabiliti alla Regola 2. Nel caso in cui una Federazione Nazionale imponga l'uso di palloni recanti il logo "FIFA APPROVED" oppure il logo "FIFA INSPECTED" nell'ambito delle proprie competizioni, tale Federazione Nazionale deve anche permettere l'uso di palloni contraddistinti dalla denominazione libera da diritti "INTERNATIONAL MATCH BALL STANDARD".

REGOLA 3 – IL NUMERO DEI GIOCATORI

Giocatori



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

Procedura di sostituzione

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

E' consentito un numero massimo di cinque giocatori di riserva.

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

Una sostituzione può essere sempre effettuata, con il pallone in gioco o non in gioco e devono essere osservate le seguenti condizioni:



- il giocatore di riserva deve segnalare la sua intenzione di entrare sul terreno di gioco tenendo sopra la sua testa una paletta riportante il numero del giocatore che deve essere sostituito;
- il giocatore sostituito deve uscire dal rettangolo di gioco oltrepassando la linea laterale nella propria zona delle sostituzioni;
- il giocatore di riserva deve entrare dalla propria zona delle sostituzioni non prima che il giocatore sostituito abbia completamente oltrepassato la linea laterale;
- i giocatori di riserva, chiamati o meno a partecipare al gioco, sono sottoposti all'autorità ed alla giurisdizione degli arbitri;
- la sostituzione si concretizza quando il giocatore di riserva, entrando sul terreno di gioco, consegna al giocatore che esce dal terreno di gioco la paletta con il numero. Da quel momento egli diventa un giocatore titolare ed il giocatore sostituito cessa di esserlo.

Il cronometro non deve essere fermato mentre i giocatori sono sostituiti.

Sostituzione del portiere

Un portiere può essere sostituito in qualsiasi momento. Il cronometro non deve essere fermato mentre i portieri sono sostituiti.

Qualsiasi giocatore può scambiare il ruolo con il portiere a condizione che:



- il primo arbitro sia informato prima che la sostituzione venga effettuata;
- il giocatore deve indossare una maglia da portiere.

Infrazioni/sanzioni

Se, durante l'effettuazione di una sostituzione, un giocatore di riserva entra sul rettangolo di gioco oppure un suo compagno sostituito ne esce da un punto che non sia quello della propria zona delle sostituzioni o infrange la procedura delle sostituzioni, con l'eccezione del caso di infortunio o in ottemperanza con quanto previsto dalla regola 4:

- il gioco sarà interrotto;
- il giocatore inadempiente sarà ammonito con cartellino giallo e dovrà lasciare il terreno di gioco al fine di completare propriamente la procedura di sostituzione;
- la gara sarà ripresa con un calcio di punizione diretto che sarà effettuato dalla squadra avversaria dal punto in mezzo della linea mediana; se il pallone non era in gioco, il gioco sarà ripreso secondo quanto previsto dalle Regole del Gioco;
- se il giocatore di riserva, già ammonito, commette un'infrazione mentre entra sul terreno di gioco durante la procedura delle sostituzioni che prevede un'altra ammonizione, dovrà essere espulso a seguito dei due cartellini gialli ma la sua squadra non rimarrà in inferiorità numerica perché la procedura di sostituzione non era stata completata. Il gioco verrà ripreso secondo quanto previsto al punto precedente.

Decisioni

- 1) All'inizio della gara, ciascuna squadra deve essere composta da almeno 4 giocatori. Se altri giocatori arrivano dopo che il gioco è iniziato possono prendere parte al gioco solo se erano stati indicati come giocatori prima del calcio di inizio e gli arbitri ne erano stati informati.
- 2) Se, in caso di espulsioni o infortuni, il numero dei giocatori di una delle due squadre è inferiore a tre (compreso il portiere) la gara deve essere sospesa definitivamente.

REGOLA 4 – L'EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

Sicurezza

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

Equipaggiamento di base

L'equipaggiamento base obbligatorio di un giocatore è costituito dai seguenti e separati capi:

- maglia o camicia;
- calzoncini – se vengono indossati calzoncini termici devono essere dello stesso colore dei calzoncini;
- Le scarpe non sono permesse. Fasce elastiche attorno alle caviglie o ai piedi e occhiali di plastica possono essere indossati come protezione.

Maglia o camicia

- I colori dei numeri devono contrastare chiaramente con i colori della maglia.

Per le gare internazionali, il numero sulla schiena deve anche essere apposto sul davanti della maglia o dei calzoncini in misura più ridotta.

Portieri

- Al portiere è consentito indossare pantaloni lunghi.
- Ogni portiere deve indossare dei colori che lo distinguano dagli altri giocatori e dagli arbitri.

Infrazioni e sanzioni

Per ogni infrazione a questa Regola:

- il giocatore non in regola è invitato dagli arbitri a lasciare il terreno di gioco per mettere in ordine il suo equipaggiamento o per indossare indumenti mancanti dell'equipaggiamento.

Se il giocatore non è stato sostituito non può rientrare sul terreno di gioco se non dopo essersi presentato a uno degli arbitri, incluso il terzo arbitro, che dovrà controllare la regolarità dell'equipaggiamento. Sia il primo sia il secondo arbitro possono accordargli il permesso di rientrare sul terreno di gioco.

Ripresa del gioco

Se gli arbitri interromperanno il gioco per ammonire il giocatore colpevole:

- il gioco riprenderà con un calcio di punizione diretto a favore della squadra avversaria dal punto immaginario a metà della linea mediana.

Decisioni

- 1) I giocatori non devono mostrare maglie sotto la divisa ufficiale che contengono slogan o pubblicità. Qualsiasi giocatore che si tolga la maglia mostrando slogan o pubblicità sarà sanzionato dall'organizzazione della competizione.
- 2) Le maglie devono avere le maniche.

REGOLA 5 – IL PRIMO ARBITRO E IL SECONDO ARBITRO

L'autorità dell'arbitro

Ogni gara si disputa sotto il controllo di due arbitri ai quali è conferita l'autorità necessaria per far rispettare le Regole del Gioco nell'ambito della gara che sono chiamati a dirigere, dal momento in cui giungono nel luogo dove è ubicato il campo di gioco al momento in cui se ne siano allontanati definitivamente.

Poteri e doveri

Gli arbitri:

- fanno osservare le Regole del Gioco;
- permettono che il gioco continui se la squadra contro la quale è stata commessa un'infrazione, beneficia di un vantaggio e puniscono l'infrazione originaria se il previsto vantaggio non si concretizza nell'immediato;
- prendono nota dei fatti relativi alla gara e forniscono alle autorità competenti un rapporto di gara che comprende le informazioni su ogni provvedimento disciplinare preso nei confronti dei giocatori o dei dirigenti e su qualsiasi fatto e incidente occorso prima, durante o dopo la gara;
- il primo arbitro svolge le funzioni di cronometrista se quest'ultimo o il terzo arbitro non sono presenti;
- il primo arbitro interrompe, sospende o decreta la fine della gara per ogni infrazione delle Regole o di qualsiasi tipo di interferenza esterna;
- prendono provvedimenti disciplinari nei confronti di giocatori colpevoli di infrazioni punibili con l'ammonizione e l'espulsione;
- **prendono provvedimenti nei confronti dei dirigenti colpevoli di scorrettezze e, se necessario, li allontanano dal recinto di gioco senza mostrare loro alcun cartellino;**
- si assicurano che non entrino sul rettangolo di gioco persone non autorizzate; interrompono il gioco se un giocatore perde tempo;
- interrompono il gioco se, a loro giudizio, un giocatore è gravemente infortunato e si assicurano che venga trasportato fuori dal rettangolo di gioco;
- lasciano proseguire il gioco fino a quando il pallone cessa di essere in gioco se, a loro giudizio, un giocatore è lievemente infortunato; garantiscono che ogni pallone usato sia conforme alla Regola 2.

Decisioni dell'arbitro

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

Il primo e secondo arbitro possono cambiare una decisione soltanto se realizzano di aver commesso un errore, o se ritengono necessario farlo, purché il gioco non sia ripreso o la gara non sia terminata.

Decisioni

- 1) Se il primo ed il secondo arbitro segnalano contemporaneamente un fallo e sono in disaccordo su quale delle due squadre vada penalizzata, prevarrà la decisione del primo arbitro.
- 2) Sia il primo sia il secondo arbitro hanno il diritto di ammonire o di espellere un giocatore ma, in caso di disaccordo tra loro, prevarrà la decisione del primo arbitro.
- 3) Nel caso di indebita interferenza o condotta inadeguata del secondo arbitro, il primo arbitro può dispensare il secondo arbitro dai suoi compiti, disporre per la sua sostituzione e fare rapporto dell'accaduto alle autorità competenti.

REGOLA 6 – IL CRONOMETRISTA E IL TERZO ARBITRO

Compiti



Per ogni gara sono designati un cronometrista ed un terzo arbitro.

Essi saranno situati all'esterno del rettangolo di gioco, all'altezza della linea mediana immaginaria, sullo stesso lato della zona delle sostituzioni.

Il cronometrista ed il terzo arbitro saranno provvisti di un adeguato cronometro dalla Federazione o dalla Società sotto la cui responsabilità è disputata la gara.

Il cronometrista

Assicura che la durata della gara corrisponda a quanto prescritto dalla Regola 7:

- azionando il cronometro al fischio d'inizio della gara;
- arrestando il cronometro nel momento in cui viene segnata una rete, quando è accordato un calcio di rigore o di punizione, o quando gli arbitri segnalano che un giocatore è infortunato o perde tempo;
- **arrestando il cronometro ogni qual volta gli arbitri gli segnalano di farlo;**
- azionando di nuovo il cronometro dopo che un calcio d'inizio, un calcio di punizione o un calcio di rigore è stato effettuato;
- controlla il tempo effettivo di due minuti di penalità, in caso di espulsione di un giocatore;
- indica la fine di ogni periodo, della gara e la fine del tempo supplementare per mezzo di un fischietto o di un altro segnale acustico diverso da quello usato dagli arbitri.
- indica agli arbitri esattamente quando riprendere il secondo ed il terzo tempo di gioco dopo i tre minuti di intervallo e quando iniziare il tempo supplementare, nell'eventualità.

Il terzo arbitro

Assiste gli arbitri e il cronometrista:

- annotando le interruzioni del gioco e le loro motivazioni;
- assicurando che le sostituzioni siano fatte correttamente e segnalando con un fischietto o con un altro segnale acustico diverso da quello usato dagli arbitri, qualsiasi infrazione avvenuta durante la procedura delle sostituzioni, sempre che non possa essere concesso il vantaggio;
- prendendo nota del numero di maglia dei giocatori che segnano le reti ed il minuto in cui questo avviene;
- annotando i nomi e i numeri dei giocatori ammoniti o espulsi;
- fornendo qualsiasi altra informazione attinente al gioco;

- controllando il comportamento delle persone autorizzate a sedere in panchina;
- informando precisamente le squadre su quando un giocatore può sostituire un compagno espulso.

Se uno degli arbitri si infortuna, il terzo arbitro può sostituirlo, assumendo le funzioni del secondo arbitro.

Decisioni

- 1) Nelle gare internazionali è obbligatorio utilizzare un cronometrista ed un terzo arbitro.
- 2) In caso di indebita interferenza del cronometrista o del terzo arbitro, il primo arbitro dispenserà ognuno di essi dai suoi compiti disponendo la loro sostituzione e farà rapporto alle autorità competenti.

REGOLA 7 – LA DURATA DELLA GARA

Periodi di gioco



La durata della gara è stabilita in tre eguali periodi di 12 minuti ciascuno. Il controllo del tempo sarà effettuato da un cronometrista, i cui doveri sono stabiliti dalla regola 6.

Il tempo di gioco deve essere fermato, in accordo con la regola 6:

- quando una rete è segnata;
- quando viene accordato un calcio di punizione diretto o di rigore;
- quando gli arbitri lo richiedono;
- quando gli arbitri segnalano che un giocatore perde tempo.

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

La gara o il periodo di gioco termina quando:

- il pallone va direttamente in rete e la rete è concessa;
- il pallone è calciato e oltrepassa le linee perimetrali del terreno di gioco;
- il pallone tocca il portiere o i pali, la traversa, o la sabbia, ed entra in porta – la rete è valida;
- il pallone tocca qualsiasi altro giocatore ad esclusione del portiere dopo che il pallone è stato calciato;
- il portiere difendente ferma il pallone o esso rimbalza sui pali o sulla traversa e non entra in porta.

Il cronometrista è colui che determina la fine di ogni periodo di 12 (dodici) minuti.

Quando verrà emesso il fischio o viene azionata la sirena il Primo Arbitro ufficializzerà la fine di ogni tempo di gioco. Dopo questo segnale, nessun'altra azione sarà valida eccetto quella specificata di seguito. Se il pallone è già stato calciato gli arbitri dovranno aspettare la conclusione di questa azione che è iniziata prima che il cronometrista abbia emesso il fischio o abbia azionato la sirena, prima di poter concludere il tempo di gioco o la gara.

Intervallo fra i tempi di gioco

Ci sono tre minuti di intervallo tra ogni periodo di gioco.

Tempo supplementare

In caso di parità alla fine della gara, sarà giocato un tempo supplementare di tre minuti. Se dopo il tempo supplementare la parità persiste verranno effettuati i tiri di rigore dal punto immaginario del calcio di rigore secondo quanto previsto dalla regola 18.

REGOLA 8 – L'INIZIO E LA RIPRESA DEL GIOCO

Preliminari

Viene fatto un sorteggio con una moneta e la squadra che vince il sorteggio decide se attaccare in una certa direzione nel primo periodo di gioco o se battere il calcio di inizio.

Nel secondo periodo di gioco le squadre invertiranno le rispettive metà del rettangolo di gioco ed attaccheranno in direzione della porta opposta; la squadra che non ha effettuato il calcio di inizio nel primo periodo lo farà nel secondo periodo di gioco.

Prima del terzo periodo di gioco, verrà ripetuto il sorteggio e la squadra che vince il sorteggio decide se attaccare in una certa direzione nel terzo periodo di gioco o se battere il calcio di inizio.

In caso di tempo supplementare, la squadra che non ha effettuato il calcio di inizio nel terzo periodo di gioco lo farà nel tempo supplementare; le squadre invertiranno le rispettive metà del terreno di gioco ed attaccheranno in direzione della porta opposta.

Calcio d'inizio



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

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

Una rete non può essere segnato direttamente su calcio d'inizio.

Procedura

- Tutti i giocatori devono trovarsi nella loro metà del terreno di gioco.
- I giocatori della squadra che non batte il calcio d'inizio devono posizionarsi ad una distanza di almeno 5 metri dal pallone fino a quando questo non sia in gioco.
- Il pallone deve essere fermo sulla sabbia nel punto centrale immaginario del rettangolo di gioco.
- Il primo arbitro emette il fischio che autorizza il calcio d'inizio.
- Un giocatore calcia il pallone in gioco.
- **Il pallone è in gioco quando è in aria o quando si è mosso in avanti**, dopo di che qualsiasi altro giocatore può calciare il pallone.
- Il giocatore che batte il calcio d'inizio non può toccare una seconda volta il pallone fino a quando lo abbia toccato un altro giocatore.
- Dopo che una squadra segna una rete, il calcio d'inizio spetta all'altra squadra.

Infrazioni/Sanzioni

Se il giocatore che ha effettuato il calcio d'inizio gioca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro giocatore, dovrà essere accordato un calcio di punizione diretto alla squadra avversaria che sarà calciato dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.

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

Rimessa da parte dell'arbitro

La rimessa da parte dell'arbitro è un modo di riprendere il gioco dopo un'interruzione temporanea resa necessaria quando il pallone è in gioco ed è necessario procedere immediatamente all'interruzione, e il pallone non ha oltrepassato le linee laterali o la linea di porta, per una qualsiasi ragione non menzionata nelle regole del gioco.

Procedura

- Uno dei due arbitri lascia cadere il pallone nel punto immaginario del centrocampo;
- Il pallone è in gioco non appena tocca la sabbia.

Infrazioni/Sanzioni



La rimessa deve essere ripetuta:

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

REGOLA 9 – IL PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO

Pallone non in gioco

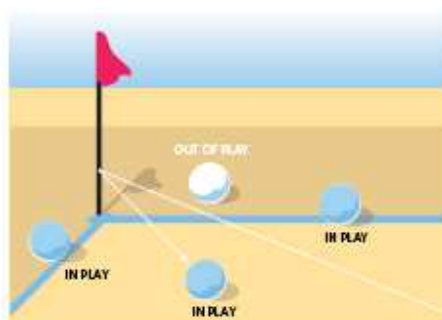
Il pallone non è in gioco quando:

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

Pallone in gioco

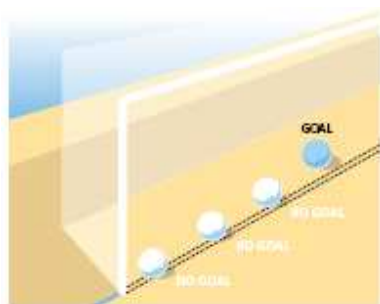
Il pallone è in gioco in tutti gli altri casi, ivi compreso quando:

- rimbalza nel rettangolo di gioco dopo aver colpito un palo o la sbarra trasversale della porta o una bandierina d'angolo;
- rimbalza su uno degli arbitri che si trova all'interno del rettangolo di gioco;
- è in aria dopo il calcio d'inizio.



REGOLA 10 – LA SEGNATURA DI UNA RETE

Segnatura di una rete



Salvo altrimenti previsto da questo Regolamento, una rete risulta segnata quando il pallone ha interamente superato l'immaginaria linea di porta, tra i pali e sotto la sbarra trasversale, sempre che non sia stato lanciato, portato o colpito intenzionalmente con la mano o con il braccio da un giocatore della squadra attaccante, portiere compreso e sempre che la squadra che ha segnato la rete non abbia infranto le Regole del Gioco.

Il portiere:

- non può segnare direttamente una rete lanciando il pallone con le mani. Se ciò accade sarà accordata una rimessa dal fondo alla squadra avversaria;
- non può segnare direttamente dopo aver lasciato il pallone con le mani e averlo calciato quando questi è in aria prima che abbia toccato il suolo;
- può segnare una rete direttamente mettendo il pallone sul suolo per poi calciarlo.

Squadra vincente

La squadra che segna il maggior numero di reti durante una gara risulta vincente. Se entrambe le squadre hanno segnato un eguale numero di reti o nessuna, alla fine dei tempi di gioco regolamentari sarà disputato un tempo supplementare.

Se anche il tempo supplementare finisce in pareggio, la gara si deciderà con tiri di rigore alternati battuti dal punto immaginario del calcio di rigore. La squadra che a parità di tiri ha segnato più reti è quella vincente.

Se una squadra rimane con meno di tre (3) giocatori a causa di espulsioni, l'arbitro interromperà la gara e invierà un rapporto alle autorità competenti.

REGOLA 11 – FALLI E SCORRETTEZZE



I falli e le scorrettezze devono essere puniti come segue:

Calcio di punizione diretto

Alla squadra avversaria è accordato un calcio di punizione diretto se un giocatore commette una delle seguenti infrazioni in un modo che gli arbitri ritengono imprudente, spericolato o con sproporzionata vigoria:

- dare o tentare di dare un calcio ad un avversario;
- fare o tentare di fare uno sgambetto ad un avversario sia scivolando sia piegandosi dietro o davanti a lui;
- saltare su un avversario;
- caricare un avversario, anche con la spalla;
- colpire o tentare di colpire un avversario;
- spingere un avversario.

Alla squadra avversaria è anche accordato un calcio di punizione diretto se un giocatore commette una delle seguenti infrazioni:

- trattiene un avversario (questo include anche tirare la maglia dell'avversario);
- sputa contro un avversario;
- tocca il pallone con le mani, in maniera volontaria, lo lancia o lo rinvia con una mano o un braccio (ad eccezione del portiere nella propria area di rigore);
- blocca il pallone deliberatamente con le proprie gambe in modo da perdere tempo;
- gioca in modo pericoloso;
- fa intenzionalmente ostruzione su un avversario;
- ostacola il portiere nell'atto di liberarsi del pallone che ha tra le mani;
- tocca un avversario prima del pallone durante il tentativo di guadagnarne il possesso.

Calcio di rigore

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

Calci di punizione dal punto immaginario di centrocampo

Alla squadra avversaria è accordato un calcio di punizione diretto effettuato dal punto immaginario del centrocampo se:

- una squadra mantiene il possesso del pallone dentro la sua area di rigore per più di cinque (5) secondi quando non lo sta difendendo da un avversario;

- il portiere usa le mani per ricevere un passaggio intenzionale di un qualsiasi compagno di squadra per la seconda volta consecutiva, senza che il pallone abbia toccato un avversario;
- il portiere dopo essersi spossessato del pallone dalle mani calcia il pallone in aria prima che abbia toccato il suolo;
- il portiere, dopo aver preso possesso del pallone con le mani dentro la sua area, gioca il pallone con i piedi fuori dall'area stessa e poi vi rientra e prende il pallone con le mani nuovamente;
- viene commessa una qualsiasi infrazione, non preventivamente menzionata nella Regola 11, per la quale il gioco è interrotto per ammonire o espellere un giocatore.

Sanzioni disciplinari

Gli arbitri sono autorizzati a prendere sanzioni disciplinari nei confronti dei giocatori dal momento in cui entrano sul terreno di gioco al momento in cui ne escono dopo il fischio finale.

Infrazioni passibili di ammonizione da parte di giocatori o dei sostituti

Un giocatore o un giocatore di riserva deve essere ammonito con il cartellino giallo se commette una delle seguenti infrazioni:

- si rende colpevole di comportamento antisportivo;
- manifesta dissenso con parole o gesti;
- trasgredisce ripetutamente le Regole del Gioco;
- ritarda la ripresa del gioco;
- non rispetta la distanza prescritta quando il gioco viene ripreso con un calcio d'inizio, un calcio d'angolo, una rimessa laterale, un calcio di punizione o una rimessa dal fondo;
- entra o rientra nel rettangolo di gioco senza il permesso degli arbitri o infrange la procedura della sostituzione;
- abbandona deliberatamente il rettangolo senza il permesso degli arbitri;

Infrazioni passibili di espulsione da parte dei giocatori o dei sostituti

Un giocatore o un giocatore di riserva deve essere espulso con il cartellino rosso se commette una delle seguenti infrazioni:

- si rende colpevole di un grave fallo di gioco;
- si rende colpevole di condotta violenta;
- lancia sabbia contro chiunque;
- 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 (con l'eccezione del portiere all'interno della propria area di rigore);
- priva di un 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 e/o fa lo stesso con dei gesti;

- riceve una seconda ammonizione nella stessa gara;

Decisioni

- 1) Un giocatore espulso non può più prendere parte alla gara e non può sedere sulla panchina dei sostituti e dovrà lasciare le vicinanze del terreno di gioco.
 - Un altro giocatore può sostituire il suo compagno di squadra che è stato espulso, dopo 2 minuti; può entrare sul terreno di gioco una volta avuta l'autorizzazione dal terzo arbitro.
- 2) Un tackle che mette a repentaglio l'integrità fisica di un avversario deve essere sanzionato come un grave fallo di gioco.
- 3) Ogni atto di simulazione sul terreno di gioco inteso a ingannare gli arbitri deve essere sanzionato come comportamento antisportivo.
- 4) Un giocatore che si toglie la maglia per festeggiare la segnatura di una rete deve essere ammonito per comportamento antisportivo.



REGOLA 12 – CALCI DI PUNIZIONE DIRETTI

Calci di punizione diretti

Ci sono soltanto calci di punizione diretti, che devono essere effettuati nel modo seguente:

- I giocatori non possono formare una barriera.
- Il giocatore che subisce il fallo batterà il calcio di punizione, a meno che non sia seriamente infortunato, in questo caso lo batterà il suo sostituto (giocatore di riserva).
- Nel momento in cui viene effettuato il calcio di punizione, il pallone deve essere fermo ed il giocatore che lo ha calciato non potrà giocarlo una seconda volta fino a quando il pallone stesso non sia stato toccato da un altro giocatore.
- Il tempo deve essere prolungato per permettere di battere un calcio di punizione accordato allo scadere di ogni periodo di gioco o del tempo supplementare.
- Se su calcio di punizione viene segnata direttamente un'autorete viene accordato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.
- Se su calcio di punizione diretto il pallone entra direttamente nella porta avversaria la rete è valida.

Posizione del calcio di punizione diretto

Calcio di punizione diretto nella metà del terreno di gioco avversaria.

Se il calcio di punizione è effettuato nella metà del terreno di gioco della squadra che ha commesso il fallo, tutti i giocatori, tranne l'incaricato a calciare la punizione e il portiere avversario, devono collocarsi:



- dentro il terreno di gioco;
- ad una distanza di almeno 5 metri dal pallone fino a quando questi non è in gioco;
- dietro o sulla linea del pallone.

Calcio di punizione nella propria metà campo o dalla linea mediana del terreno di gioco.

Se il calcio di punizione è effettuato nella metà campo del terreno di gioco della squadra che ha subito il fallo, tutti i giocatori, tranne l'incaricato a calciare la punizione e il portiere avversario, devono collocarsi:

- dentro il terreno di gioco;
- ad una distanza di almeno 5 metri dal pallone fino a quando questi non è in gioco, lasciando libera l'area immaginaria fra il pallone e la porta opposta, tranne il portiere avversario che rimarrà all'interno della propria area di rigore;



Procedura

- Il giocatore che batte la punizione può fare una piccola cunetta di sabbia usando i piedi o il pallone in modo da mettere il pallone in posizione sopraelevata.
- Il calcio di punizione deve essere effettuato entro cinque (5) secondi dal fischio degli arbitri che autorizza la ripresa del gioco.
- Il giocatore non può toccare una seconda volta il pallone prima che sia stato toccato da un altro giocatore.
- Il pallone è in gioco dopo che è stato calciato e si muove.
- Il pallone può essere calciato in qualsiasi direzione e passato a qualsiasi compagno, incluso il portiere.
- Quando il pallone è calciato in direzione della porta avversaria - all'interno dell'area tra il pallone e la porta avversaria – solo il portiere difendente può toccare il pallone mentre questo è in aria. In tutti gli altri casi, se il pallone esce da questa area o tocca il terreno, la restrizione non si applica più, e tutti i giocatori possono toccare o giocare il pallone.

Infrazioni/Sanzioni

Se un giocatore della squadra attaccante infrange la regola 12:

- viene accordato un calcio di punizione diretto alla squadra avversaria che deve essere effettuato nel punto dove è stata commessa l'infrazione.

Se un giocatore della squadra difendente infrange la regola 12:

- il calcio di punizione non dovrà essere ripetuto se è stata segnata una rete;
- se la rete non è stata segnata, alla squadra avversaria sarà accordato un calcio di punizione diretto, che verrà effettuato nel punto in cui è stata commessa l'infrazione, a meno che ciò non avvenga dentro l'area di rigore del giocatore che ha commesso il fallo, in questo caso sarà accordato un calcio di rigore alla squadra avversaria.

REGOLA 13 – IL CALCIO DI RIGORE

Il calcio di rigore

Un calcio di rigore è accordato contro una squadra che commette una delle infrazioni punibili con calcio di punizione diretto, **per le quali non è previsto che sia effettuato dal punto centrale della linea mediana**, mentre il pallone è in gioco dentro la propria area di rigore.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rigore.

E' concesso un tempo addizionale per l'esecuzione del calcio di rigore se deve essere effettuato alla fine di ciascun periodo o del tempo supplementare.

Posizione del pallone e dei giocatori

Il pallone:

- è collocato sulla immaginaria punto del calcio di rigore al centro della linea immaginaria dell'area di rigore, a 9 m. dal centro della porta.

Il giocatore che batte il calcio di rigore:

- è chiaramente identificato,
- è colui che ha subito il fallo, a meno che non sia seriamente infortunato, in questo caso lo batterà il giocatore che lo ha sostituito.

Il portiere difendente:

- rimane sulla linea di porta, facendo fronte al giocatore incaricato del tiro, tra i pali della porta, fino a quando il pallone non viene calciato, e può muoversi lateralmente.

Tutti i giocatori, tranne l'incaricato del tiro, devono posizionarsi:

- all'interno del rettangolo di gioco;
- fuori dall'area di rigore;
- dietro o sulla linea del pallone;
- ad almeno 5 metri dal pallone.

Il primo arbitro

- non darà il segnale per far battere il calcio di rigore fino a quando tutti i giocatori avranno assunto le posizioni previste sopra, in accordo con la Regola 13,
- decide quando un calcio di rigore ha avuto esito.

Il secondo arbitro

- si assicura che il portiere difendente rispetti quanto previsto dalla Regola 13, decide se il pallone è entrato in rete o No.

Procedura

- Il giocatore che batte il calcio di rigore deve calciare il pallone in avanti.
- Egli non può giocare il pallone una seconda volta fino a quando lo stesso non è stato toccato da un altro giocatore.
- Il pallone è in gioco appena è toccato e si muove in avanti.

Quando un calcio di rigore viene concesso durante il normale tempo di gioco o quando il tempo viene prolungato alla fine dei tre periodi di gioco o alla fine del tempo supplementare per permettere che un calcio di rigore sia effettuato o rieffettuato la rete sarà considerata valida se, prima di passare tra i pali della porta e sotto la traversa:

- il pallone tocca uno o entrambi i pali della porta e/o la traversa e/o il portiere.

Infrazioni/Sanzioni

Se il primo arbitro dà il segnale per la battuta del calcio di rigore e si verifica una delle seguenti situazioni prima che il pallone sia in gioco:

Il giocatore che ha effettuato il calcio di rigore infrange le Regole del Gioco:

- il primo arbitro farà proseguire il gioco;
- se il pallone entra in porta, il calcio di rigore sarà ripetuto;
- se il pallone non entra in porta, il primo arbitro fermerà il gioco e riprenderà la gara concedendo un calcio di punizione diretto alla squadra avversaria che sarà effettuato nel punto in cui è stata commessa l'infrazione.

Il portiere difendente infrange le Regole del Gioco:

- il primo arbitro farà proseguire il gioco;
- se il pallone entra in porta, la rete sarà concessa;
- se il pallone non entra in porta, il calcio di rigore sarà ripetuto;

Un compagno di squadra del giocatore incaricato del tiro infrange le Regole del Gioco:

- il primo arbitro farà proseguire il gioco;
- se il pallone entra in porta, il calcio di rigore sarà ripetuto;
- se il pallone non entra in porta, il primo arbitro fermerà il gioco e riprenderà la gara concedendo un calcio di punizione diretto alla squadra avversaria che sarà effettuato nel punto in cui è stata commessa l'infrazione.

Un compagno del portiere difendente infrange le Regole del Gioco:

- il primo arbitro farà proseguire il gioco;
- se il pallone entra in porta, la rete sarà concessa;
- se il pallone non entra in porta, il calcio di rigore sarà ripetuto;

Se un giocatore della squadra difendente e un giocatore della squadra attaccante infrangono le Regole del Gioco:

- il calcio di rigore sarà ripetuto.

Se un giocatore diverso da quello designato, in accordo con quanto previsto dalle Regole del Gioco, batte il calcio di rigore:

- un calcio di punizione diretto viene accordato alla squadra avversaria, e sarà effettuato nel punto in cui è stata commessa l'infrazione.

Se dopo che un calcio di rigore è stato effettuato:

- il giocatore che ha effettuato il rigore tocca il pallone una seconda volta prima che sia stato toccato da un altro giocatore,
- un calcio di punizione diretto viene accordato alla squadra avversaria, e sarà effettuato nel punto in cui è stata commessa l'infrazione.

Se il pallone colpisce un oggetto dopo che è stato giocato in avanti:

- il calcio di rigore verrà ripetuto.

Se il pallone rimbalza sul portiere, la traversa, o i pali, e poi colpisce un oggetto:

- il primo arbitro ferma il gioco;
- il gioco è ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro in accordo con quanto previsto per la ripresa del gioco nella Regola 8 (rimessa da parte dell'arbitro).

Se il pallone scoppia o diviene difettoso durante il calcio di rigore, prima che tocchi i pali, la traversa o il portiere:

- il calcio di rigore verrà ripetuto con un nuovo pallone.

Se il pallone scoppia o diviene difettoso durante il calcio di rigore dopo che ha toccato i pali, la traversa o il portiere:

- se il pallone entra direttamente in rete, la rete è concessa;
- se il pallone non entra direttamente in rete, il gioco viene fermato e ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro in accordo con quanto previsto per la ripresa del gioco nella Regola 8 (rimessa da parte dell'arbitro).



REGOLA 14 – LA RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

La rimessa dalla linea laterale

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

Qualsiasi giocatore, incluso il portiere, può effettuare la rimessa dalla linea laterale.

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

Se la rimessa dalla linea laterale è effettuata direttamente verso una porta e il pallone oltrepassa la linea immaginaria di porta senza toccare un giocatore:

- sarà accordato un calcio d'angolo alla squadra avversaria, se il pallone entra direttamente nella propria porta;
- sarà accordata una rimessa dal fondo alla squadra avversaria, se il pallone entra direttamente nella porta avversaria.

Una rimessa dalla linea laterale è accordata:

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

Posizione del pallone e dei giocatori

Tipi di rimessa laterale:

Rimessa laterale con i piedi

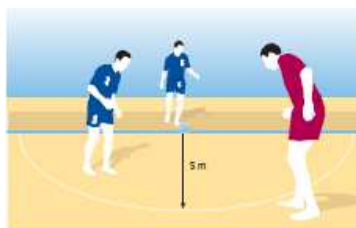
I giocatori della squadra difendente si devono trovare ad almeno 5 metri dal punto in cui la rimessa laterale è effettuata.

Procedura

Il pallone:

- **deve essere fermo sulla linea laterale o in prossimità di essa all'esterno del rettangolo di gioco;**
- è calciato in gioco in una qualsiasi direzione;
- è in gioco immediatamente dopo che è stato calciato o toccato.

Il giocatore che esegue la rimessa dalla linea laterale con i piedi:



- **deve avere un piede sul suolo, fuori dal terreno di gioco, quando si calcia il pallone in gioco;**
- deve effettuarla entro 5 secondi dal momento in cui viene in possesso del pallone;

- non può giocare il pallone una seconda volta prima che sia toccato da un altro giocatore;
- non può effettuare la rimessa dalla linea laterale con i piedi dopo aver preso il pallone in mano per eseguire la rimessa dalla linea laterale con le mani.

Rimessa dalla linea laterale con le mani

I giocatori della squadra difendente si devono trovare ad almeno 5 metri dal punto in cui la rimessa laterale è effettuata.

Procedura

Il giocatore che effettua la rimessa dalla linea laterale con le mani:



- fa fronte al terreno di gioco;
- ha una parte di ciascun piede sulla linea laterale o all'esterno di essa;
- usa entrambe le mani;
- lancia il pallone da dietro ed al di sopra della sua testa;
- deve effettuarla entro 5 secondi dal momento in cui viene in possesso del pallone;
- non può giocare il pallone una seconda volta prima che sia toccato da un altro giocatore;
- non può effettuare la rimessa dalla linea laterale con le mani dopo aver controllato il pallone con i suoi piedi per eseguire la rimessa dalla linea laterale con i piedi.

Infrazioni/Sanzioni

Un calcio di punizione diretto è accordato alla squadra avversaria se:

- Il giocatore che effettua la rimessa dalla linea laterale gioca il pallone una seconda volta prima che sia toccato da un altro giocatore. **Il calcio di punizione diretto sarà eseguito dal punto immaginario del centrocampo.**

La rimessa dalla linea laterale viene ripetuta da un giocatore della squadra avversaria se:

- la rimessa dalla linea laterale viene effettuata irregolarmente;
- la rimessa dalla linea laterale viene effettuata da un punto diverso da dove il pallone ha oltrepassato la linea laterale;
- la rimessa dalla linea laterale non è stata effettuata entro 5 secondi dal momento della presa in possesso del pallone;
- qualsiasi altra infrazione alla Regola 14 è stata commessa.

REGOLA 15 – LA RIMESSA DAL FONDO

La rimessa dal fondo

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

Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dal fondo. Se il pallone entra direttamente nella porta opposta, il gioco riprende con una rimessa dal fondo da parte della squadra avversaria.

La rimessa dal fondo sarà accordata quando:

- il pallone, toccato per ultimo da un giocatore della squadra attaccante, oltrepassa interamente la linea di porta sia a terra sia in aria, e non è stata segnata una rete come prescritto dalla Regola 10.

Procedura



- Il pallone è lanciato (con le mani) da un punto qualsiasi all'interno dell'area di rigore dal portiere della squadra difendente.
- Il portiere non può ricevere il pallone da un suo compagno una seconda volta fino a quando non è stato toccato da un avversario (vedi Regola 16).
- Il pallone è in gioco non appena il portiere l'ha rilasciato;
- Il portiere deve rimettere in gioco il pallone entro 5 secondi dal momento che se ne è impossessato.

Infrazioni/Sanzioni

Sarà accordato un calcio di punizione diretto alla squadra avversaria dal punto immaginario del centrocampo se:

- il portiere impiega più di 5 secondi per effettuare la rimessa dal fondo;
- il portiere effettua la rimessa dal fondo con i piedi;
- **il portiere tocca il pallone nuovamente prima che sia stato giocato da un altro giocatore.**

Se, durante la rimessa dal fondo, il pallone entra direttamente nella porta avversaria, il gioco sarà ripreso con una rimessa dal fondo effettuata dalla squadra avversaria.

Se il pallone tocca un qualsiasi altro giocatore prima di entrare in porta, la rete sarà valida.

Nel caso che il portiere segni un'autorete effettuando una rimessa dal fondo, un calcio d'angolo sarà accordato alla squadra avversaria.

REGOLA 16 – IL DOPPIO RETROPASSAGGIO AL PORTIERE

Il doppio retropassaggio al portiere

Il portiere non può toccare il pallone con le proprie mani o braccia quando il pallone gli viene passato da un giocatore della sua squadra per la seconda volta consecutiva, anche di testa o su rimessa dalla linea laterale, senza che il pallone sia stato toccato da un avversario.

Se il pallone viene passato al portiere da un suo compagno, uno dei due arbitri dovrà segnalare questo primo passaggio alzando il braccio sopra la testa.

Infrazioni/Sanzioni

Sarà accordato un calcio di punizione diretto alla squadra avversaria, dal punto immaginario del centrocampo se:

- il portiere riceve il pallone con le mani o le braccia per la seconda volta da un suo compagno dopo che il pallone è in gioco, senza che nessun avversario lo abbia toccato;
- qualsiasi altra infrazione alla regola 16 viene commessa.



REGOLA 17 – IL CALCIO D'ANGOLO

Il calcio d'angolo

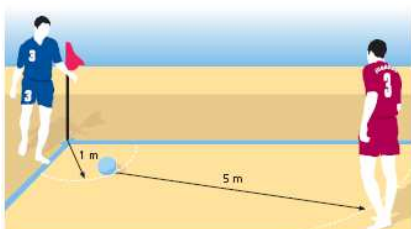
Il calcio d'angolo è un modo di riprendere il gioco.

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

Sarà accordato un calcio d'angolo quando:

- il pallone toccato per ultimo da un giocatore 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 10.

Procedura



- Il pallone è collocato dentro un immaginario arco di un metro di raggio dalla bandierina dell'angolo più vicino a dove il pallone ha oltrepassato la linea di porta.
- Il giocatore può fare un piccolo dosso di sabbia, con i piedi o con il pallone, per elevare la posizione del pallone.
- I giocatori della squadra avversaria devono rimanere ad almeno 5 metri dal pallone fino a quando esso non è in gioco.
- Il pallone viene calciato da un giocatore della squadra attaccante.
- Il pallone è in gioco dopo che è stato calciato o toccato.
- Il giocatore non può giocare il pallone una seconda volta fino a quando lo stesso non sia stato toccato da un altro giocatore.
- Il giocatore deve essere battere il calcio d'angolo entro 5 secondi dal momento in cui ha preso possesso del pallone.

Infrazioni/Sanzioni

Un calcio di punizione diretto sarà accordato alla squadra avversaria, e dovrà essere effettuato dal punto immaginario del centrocampo, se:

- il giocatore che ha effettuato il calcio d'angolo gioca il pallone una seconda volta prima che abbia toccato un altro giocatore.

Il portiere avversario riprende il gioco con una rimessa dal fondo se:

- il giocatore non ha effettuato il calcio d'angolo entro 5 secondi dal momento in cui è entrato in possesso del pallone.

Se il giocatore segna un'autorete direttamente dopo aver effettuato il calcio d'angolo, un calcio d'angolo verrà accordato alla squadra avversaria.

Se, dopo un calcio d'angolo, il pallone entra direttamente nella porta avversaria, la rete è valida.

Per ogni altra infrazione alla Regola:

- il calcio d'angolo va ripetuto.

REGOLA 18 – PROCEDURE PER DETERMINARE IL VINCITORE DI UNA GARA

Procedure per determinare il vincitore di una gara

Il tempo supplementare e i tiri di rigore sono i metodi per determinare la squadra vincente nel caso di pareggio dopo i tempi regolamentari.

Tempo supplementare

Un tempo supplementare di tre minuti è giocato in accordo con le Regole 7 e 8.

Tiri (dal punto immaginario del calcio) di rigore

Se il risultato è ancora in parità dopo il tempo supplementare, il vincitore sarà deciso da tiri effettuati dal punto immaginario del calcio di rigore, in accordo con quanto previsto dalla regola 7.

Procedura

- Il primo arbitro sceglie la porta verso la quale i tiri dovranno essere battuti.
- Il primo arbitro procede al sorteggio mediante una moneta ed il capitano che vince il sorteggio decide se tirare il primo o il secondo rigore;
- Il primo arbitro ed il cronometrista annotano la sequenza dei tiri effettuati.
- I tiri sono effettuati alternativamente dalle squadre.
- La prima squadra che segna una rete in più dell'altra, con lo stesso numero di rigori battuti, è la vincente.
- Tutti i giocatori e le riserve, incluso i portieri, possono essere utilizzati per effettuare i tiri di rigore.
- Ogni tiro è effettuato da un giocatore differente e tutti i giocatori utilizzabili devono calciare un tiro prima che un altro giocatore possa effettuare un secondo tiro.
- Solo i giocatori utilizzabili e gli arbitri sono autorizzati a rimanere sul terreno di gioco durante l'esecuzione dei tiri di rigore.
- Tutti i giocatori utilizzabili, eccetto il giocatore che esegue il tiro e i due portieri, devono rimanere nella metà del terreno di gioco opposta con il terzo arbitro.
- Un giocatore utilizzabile può sostituire il portiere in qualsiasi momento durante l'effettuazione dei tiri di rigore.
- Il primo arbitro si posiziona in linea con il punto immaginario del calcio di rigore alla sinistra del giocatore incaricato del tiro, si assicura che il giocatore non commetta alcuna infrazione e dà il segnale perché i tiri vengano battuti.
- Il secondo arbitro, si posiziona sulla linea di porta alla sinistra della porta al lato opposto del primo arbitro, si assicura che il portiere difendente non commetta alcuna infrazione e decide se il pallone è entrato in porta o no; inoltre osserva la posizione dell'altro portiere che deve stare sulla linea di porta al lato opposto della secondo arbitro, ad almeno 5 m. dal palo destro della porta e si assicura che non tenga una condotta antisportiva.
- Quando una squadra finisce la gara con un numero maggiore di giocatori e riserve dell'avversaria, deve ridurre il numero in modo da pareggiarlo con quello degli avversari e informare il primo arbitro dei nominativi e dei numeri di ogni giocatore escluso. Il capitano ha la responsabilità di assicurarsi che ciò venga fatto.

- Prima dell'inizio dei tiri di rigore, il primo arbitro si deve assicurare che solo lo stesso numero di giocatore utilizzabili di ogni squadra rimanga nella metà del terreno di gioco opposta del terreno di gioco; questi giocatori effettueranno i tiri di rigore.



ISTRUZIONI SUPPLEMENTARI PER PRIMI ARBITRI, SECONDI ARBITRI, TERZI ARBITRI E CRONOMETRISTI

Lo scopo di queste istruzioni supplementari per primi arbitri, secondi arbitri, terzi arbitri e cronometristi è di assicurare una corretta applicazione delle Regole del Gioco del Beach Soccer.

Il Beach Soccer è uno sport di competizione e il contatto fisico tra giocatori è normale ed è un accettabile parte del gioco. Comunque i giocatori devono rispettare le Regole del Gioco del Beach Soccer ed i principi del fair play.

Gravi falli di gioco e condotte violente sono due fattispecie considerate come un'inaccettabile aggressione fisica, i quali devono essere puniti con l'espulsione dal terreno di gioco, come stabilito dalla Regola 11.

Gravi falli di gioco

Un giocatore è colpevole di un grave fallo di gioco se usa un'eccessiva forza o brutalità nei confronti di un avversario per la contesa del pallone.

Qualsiasi giocatore che colpisce un avversario mentre lo sta affrontando per il possesso del pallone, da davanti, da dietro o di fianco con una o entrambe le gambe e con una forza eccessiva e mettendo a repentaglio la sua incolumità fisica, è colpevole di un grave fallo di gioco.

Condotta Violenta

Una condotta violenta si può verificare sia all'interno sia all'esterno del terreno di gioco, sia con il pallone in gioco o No. Un giocatore è colpevole di condotta violenta se, in mancanza di alcuna contesa per il pallone, usa un'eccessiva forza o brutalità nei confronti di un avversario.

Un giocatore è anche colpevole di una condotta violenta, se agisce con eccessiva forza o brutalità nei confronti di un proprio compagno o di qualsiasi altra persona.

Infrazioni contro il portiere

Si ricorda agli arbitri che:

- è un'infrazione per un giocatore ostacolare il portiere dal lanciare, dal liberarsi o dal rilasciare il pallone che ha fra le mani.
- un giocatore deve essere punito per aver giocato in modo pericoloso, se colpisce o tenta di colpire il pallone con i propri piedi mentre il portiere sta lanciando o rilasciando il pallone che ha fra le mani.
- E' un'infrazione ostacolare in modo antisportivo i movimenti del portiere durante l'esecuzione di un calcio d'angolo.

Proteggere il pallone

Non è un'infrazione per un giocatore controllare il pallone che ha a distanza di gioco, cercando di proteggerlo con il corpo senza l'utilizzo delle braccia. Invece, se impedisce ad un avversario la contesa del pallone

utilizzando, in modo antisportivo, le mani, le braccia, le gambe o il corpo, deve essere punito con un calcio di punizione diretto o con un calcio di rigore se il fallo è stato commesso all'interno dell'area di rigore.

Sforbiciata o rovesciata

La sforbiciata o rovesciata è consentita.

Colpire volontariamente il pallone con le mani

Si ricorda agli arbitri che colpire volontariamente il pallone con le mani è normalmente punito con un calcio di punizione diretto o di rigore, se il fallo è stato commesso all'interno dell'area di rigore.

In circostanze normali, colpire il pallone volontariamente con le mani non comporta l'ammonizione o l'espulsione.

Impedire un'evidente opportunità di segnare una rete.

Un giocatore sarà espulso, comunque, se intenzionalmente impedisce un'evidente opportunità di segnare una rete toccando il pallone con le sue mani. Detta sanzione non è perché il giocatore ha volontariamente toccato il pallone con le mani, bensì perché con il suo comportamento inaccettabile e antisportivo, ha impedito alla squadra avversaria di segnare una rete.

Ammonizioni per comportamento antisportivo a chi tocca volontariamente il pallone con le mani.

Ci sono delle circostanze per le quali, oltre ad essere puniti con un calcio di punizione diretto, deve anche essere inflitta al giocatore un'ammonizione per comportamento antisportivo, per esempio quando un giocatore:

- tocca o colpisce volontariamente il pallone per impedire che un avversario lo riceva;
- cerca di segnare una rete toccando o colpendo volontariamente il pallone con le mani.

Trattenere un avversario

Una critica comune mossa contro gli arbitri è la loro difficoltà nell'identificare correttamente e punire l'infrazione di trattenere un avversario.

La difficoltà di valutare correttamente il gesto di trattenere per la maglia o per un braccio può creare scontri; gli arbitri dovranno intervenire immediatamente e con fermezza in queste situazioni secondo quanto previsto dalla Regola 11.

Normalmente, questo fallo è sanzionato semplicemente con un calcio di punizione diretto o di rigore, però, in alcuni casi è necessaria una sanzione supplementare.

Per esempio:

- Un giocatore sarà ammonito per aver trattenuto un avversario in modo da impedirgli di impossessarsi del pallone o di raggiungere una posizione vantaggiosa.

- Un giocatore deve essere espulso se impedisce un'evidente opportunità di segnare una rete trattenendo un avversario.

Esecuzione dei calci di punizione

Si ricorda agli arbitri che un giocatore deve essere ammonito se:

- non rispetta la distanza regolamentare durante la ripresa del gioco.

Il calcio di rigore

E' un'infrazione alle Regole del Gioco per i giocatori essere a meno di 5 metri dal punto del calcio di rigore prima che lo stesso sia effettuato.

Il portiere viola, similmente, le Regole del Gioco se si muove dalla sua linea di porta prima che il pallone sia stato calciato.

Gli arbitri devono assicurare che siano assunte sanzioni appropriate quando i giocatori infrangono questa regola.

Infrazioni del portiere

Si ricorda agli arbitri che i portieri non sono autorizzati a tenere il possesso del pallone per più di 5 secondi.

Ogni portiere che commette quest'infrazione è punito con un calcio di punizione diretto che sarà effettuato dal punto immaginario del centrocampo.

Il portiere non può toccare il pallone con le sue mani o braccia quando il pallone gli è restituito da un compagno di squadra per la seconda volta consecutiva, anche se ciò avviene con la testa o su rimessa dalla linea laterale, senza che sia stato toccato da un avversario. Un portiere che commette quest'infrazione sarà punito con un calcio di punizione diretto che sarà effettuato dal punto immaginario del centrocampo.

Infrazioni persistenti

Gli arbitri devono sempre prestare la massima attenzione ai giocatori che infrangono ripetutamente le Regole del Gioco. In particolare essi devono essere consapevoli che anche se un giocatore commette diversi tipi d'infrazione, deve essere ammonito per aver violato ripetutamente le Regole.

Comportamento nei confronti degli arbitri

I capitani delle squadre non godono di uno status speciale o di privilegi garantiti dalle Regole del Gioco, bensì essi sono in parte responsabili del comportamento della loro squadra.

Ogni giocatore che manifesta verbalmente il proprio dissenso verso le decisioni degli arbitri deve essere ammonito. Ogni giocatore che aggredisce un arbitro ovvero che usa un linguaggio o gesti offensivi, ingiuriosi o blasfemi deve essere espulso.

Simulazione

Ogni giocatore che cerca di ingannare gli arbitri fingendo un infortunio o facendo sembrare di essere stato vittima di un fallo è colpevole di simulazione e deve essere punito per condotta antisportiva. **Se il gioco viene fermato per questa infrazione, la gara riprenderà con un calcio di punizione diretto che sarà effettuato dal punto immaginario del centrocampo.**

Ritardare la ripresa del gioco

Gli arbitri devono ammonire i giocatori che ritardano la ripresa del gioco ricorrendo ad espedienti come:

- Battere un calcio di punizione da una posizione errata con il solo deliberato intento di costringerne la ripetizione;
- Calciare il pallone lontano o portarlo via e trattenerlo dopo che l'arbitro ha interrotto il gioco;
- **Provocare deliberatamente una situazione di contrasto toccando il pallone dopo che l'arbitro ha interrotto il gioco.**

Festeggiamenti di una rete

Anche se è consentito ai giocatori di manifestare la loro gioia quando segnano una rete, tale manifestazione non deve essere eccessiva. Nella circolare FIFA n° 79, la FIFA ha dato consentito festeggiare una rete in maniera ragionevole. Comunque, le manifestazioni coreografiche devono essere scoraggiate se comportano un'eccessiva perdita di tempo; in questi casi, gli arbitri devono intervenire.

I giocatori devono essere ammoniti, se, a giudizio dell'arbitro, si comportano come segue:

- Compiono gesti offensivi, irrisori o provocatori;
- Lasciano il terreno di gioco ed entrano nella zona riservata ai tifosi per festeggiare la segnatura di una rete;
- Sollevano la loro maglia o coprono la loro testa con essa.

Il solo fatto di abbandonare il terreno di gioco per festeggiare una rete non è passibile di ammonizione, ma è indispensabile che il giocatore rientri nel terreno di gioco immediatamente.

Ci si aspetta che gli arbitri attuino una forma di prevenzione ed utilizzino il buon senso riguardo ai festeggiamenti di una rete.

Liquidi rinfrescanti

I giocatori hanno diritto di bere qualcosa di rinfrescante durante un'interruzione di gioco ma unicamente sulla linea laterale. E' vietato gettare contenitori di plastica o qualsiasi altro recipiente sul terreno di gioco.

Equipaggiamento di gioco di base

Portieri:

- Ogni portiere deve indossare abbigliamento di colori che lo distinguano facilmente dagli altri giocatori e dagli arbitri.
- Se i portieri hanno maglie dello stesso colore e nessuno ha una pettorina con cui cambiarla, l'arbitro dovrà comunque iniziare la gara.

Equipaggiamento di gioco non di base:

- Un giocatore non può indossare nessun tipo di equipaggiamento che sia pericoloso per lui stesso o per un altro giocatore.
- L'equipaggiamento protettivo moderno, come copricapo, maschere di protezione, parastinchi e protezioni delle braccia fatte di materiale morbido e leggero non sono considerati pericolosi e pertanto permessi.
- La nuova tecnologia ha permesso che gli occhiali da sport siano più sicuri per il giocatore stesso e per gli altri giocatori. Gli arbitri pertanto dovranno essere tolleranti e permettere l'uso di tali occhiali.

Sicurezza

Un giocatore non può indossare nessun tipo di equipaggiamento che sia pericoloso per lui stesso o per un altro giocatore (incluso qualsiasi tipo di gioielli).

Gioielli

Tutti i tipi di gioielli sono potenzialmente pericolosi. I giocatori non possono usare nastri adesivi per coprire gioielli. Anelli e orecchini, così come oggetti di cuoio e di gomma non sono necessari e possono causare soltanto infortuni.

La parola "pericoloso" può essere talvolta ambigua e controversa, ma nell'interesse dell'uniformità e della coerenza, giocatori, riserve e arbitri non possono indossare alcun tipo di gioiello o ornamento.

Coprire i gioielli con un nastro non assicura sufficiente protezione. Per evitare problemi all'ultimo momento, i dirigenti devono informare i loro giocatori in anticipo di questo divieto sui suddetti articoli.

Procedimento in caso di giocatori infortunati

L'arbitro deve rispettare le seguenti istruzioni se un giocatore è infortunato:

- Lasciare proseguire il gioco fino a quando il pallone non è più in gioco se l'infortunio, a suo avviso, è di lieve entità.
- Interrompere il gioco se ritiene che l'infortunio è grave.
- Dopo aver consultato il giocatore infortunato, l'arbitro autorizza uno o più (massimo due) dello staff medico ad entrare sul terreno di gioco per valutare il tipo di infortunio e assicurarsi che il giocatore abbandoni il terreno in sicurezza e velocemente.
- Se necessario, i barellieri entrano sul terreno di gioco insieme con i medici, per accelerare l'uscita dei giocatori dal terreno di gioco.
- L'arbitro si deve assicurare che il giocatore infortunato sia trasportato all'esterno del terreno di gioco in sicurezza e velocemente.

- Un giocatore non può essere soccorso all'interno del terreno di gioco.
- Un giocatore che abbia una ferita sanguinante deve abbandonare il terreno di gioco e non può rientrarvi fino a quando l'arbitro non abbia accertato l'arresto dell'emorragia. Un giocatore non può indossare abbigliamento macchiato di sangue.
- Non appena i medici sono entrati sul terreno di gioco, il giocatore deve abbandonare il terreno di gioco a piedi o trasportato tramite una barella. Se un giocatore non rispetta queste disposizioni, dovrà essere ammonito per aver ritardato la ripresa del gioco.
- Nel caso non venga sostituito, il giocatore infortunato può rientrare sul terreno di gioco solo dopo che il gioco è ripreso.
- Un giocatore infortunato non è obbligato a lasciare il terreno di gioco dalla zona delle sostituzioni, ma da qualsiasi linea che delimita il terreno di gioco.
- Un giocatore infortunato che è uscito dal terreno di gioco o che è stato obbligato a farlo può essere sostituito, ma il giocatore di riserva deve entrare sul terreno di gioco tramite la zona delle sostituzioni.
- Quando il pallone è in gioco, un giocatore infortunato può rientrare sul terreno di gioco se non è stato sostituito, ma solo dalla linea laterale. Quando il pallone non è in gioco può rientrare da qualsiasi linea delimitante il terreno di gioco.
- Solo gli arbitri possono autorizzare un giocatore infortunato che non è stato sostituito a rientrare sul terreno di gioco, indipendentemente dal fatto che il pallone sia in gioco o No.
- Se il gioco non è stato interrotto per un'altra ragione o se l'infortunio non risulta provocato da un'infrazione delle Regole del Gioco del Beach Soccer, l'arbitro riprenderà il gioco con una propria rimessa (vedi Regola 8).

Eccezioni

Eccezioni sono ammesse solo nei seguenti casi:

- Infortunio di un portiere;
- Scontro fra un portiere ed un giocatore nel terreno di gioco, che necessita di un immediato trattamento.
- Quando c'è un infortunio grave, per esempio, un giocatore ha inghiottito la lingua, una commozione celebrale, una gamba fratturata, ecc.

SEGNALI DELL'ARBITRO

**CALCIO DI PUNIZIONE/
CALCIO DI RIGORE**

VANTAGGIO

RIMESSA LATERALE



**PRIMO
RETROPASSAGGIO**

RINVIO DAL FONDO

CALCIO D'ANGOLO



AMMONIZIONE

ESPULSIONE

**FERMARE IL
CRONOMETRO**



5 SECONDI

SOSTITUZIONE PORTIERE

