

L'AREA DI RIGORE

Due linee immaginarie di m. 6 sono tracciate a partire dall'esterno dei pali della porta e ad angolo retto rispetto alle linee di porta; all'estremità di queste linee si traccia un quarto di circonferenza in direzione della linea laterale più prossima, ognuno con raggio di m. 6 misurato dall'esterno del palo. La parte superiore di ciascun quarto di cerchio deve essere congiunta da una linea di m. 3,16 parallela a quella della linea di porta tra i due pali. La superficie delimitata da queste linee e dalla linea di porta è denominata area di rigore.

All'interno di ciascuna area di rigore, a m. 6 dalla linea di porta ed equidistante dai pali, è segnato il punto del calcio di rigore.

IL PUNTO DEL TIRO LIBERO

Un secondo segno deve essere tracciato sul rettangolo di gioco a m. 10 dal punto centrale tra i due pali della porta ed equidistante da essi.

L'ARCO D'ANGOLO

Da ciascun angolo è tracciato verso l'interno del rettangolo di gioco, un quarto di cerchio con un raggio di cm. 25.

LE PORTE

Le porte devono essere poste al centro di ciascuna linea di porta.

Esse consistono di due pali verticali, equidistanti da ciascun angolo e congiunti alla sommità da una traversa. I pali e la traversa devono essere fatti di legno, metallo o altro materiale approvato. Devono essere di forma quadrata, rettangolare, circolare o ellittica e non devono essere pericolosi per i calciatori.

La distanza (misurazione interna) tra i pali è di m. 3 e la distanza tra il bordo inferiore della traversa ed il suolo è di m. 2.

Sia i pali che la traversa devono avere la stessa larghezza e spessore di cm. 8. Le reti, fatte di canapa, di juta o nylon, o altro materiale approvato, devono essere fissate dietro ai pali ed alla traversa con supporti idonei. Devono essere propriamente sostenute e non devono essere di intralcio al portiere.

I pali e la traversa devono essere di colore diverso rispetto al rettangolo di gioco.

Le porte devono avere un sistema di fissaggio che impedisca loro di rovesciarsi. Possono essere utilizzate porte mobili a condizione che soddisfino questo requisito.

LE ZONE DELLE SOSTITUZIONI

Le zone delle sostituzioni sono gli spazi sulla linea laterale di fronte alle panchine delle squadre, la cui funzione è descritta nella Regola 3.

- Esse sono situate di fronte alle aree tecniche e ciascuna deve essere lunga m. 5. Devono essere segnate, da ogni lato, con una linea, perpendicolare alla linea laterale, larga cm. 8 e lunga cm. 80, di cui cm. 40 all'interno del rettangolo di gioco e cm. 40 all'esterno di esso
- Lo spazio di fronte al tavolo del cronometrista deve essere tenuto libero per m. 5 in ciascuna direzione lungo la linea laterale a partire dall'intersezione con la linea mediana
- La zona delle sostituzioni di una squadra è ubicata nella metà del rettangolo di gioco difesa da detta squadra e deve essere invertita nel secondo periodo di gioco e nei tempi supplementari, ove previsti

DECISIONE 1

L'area tecnica deve possedere i requisiti richiesti dal paragrafo di questa pubblicazione intitolato "L'area tecnica".

DECISIONI UFFICIALI FIGC

1) I RETTANGOLI DI GIOCO

Devono essere piani, rigorosamente orizzontali con una pendenza massima tollerata dello 0,5% nella direzione degli assi, rispondenti alle "Regole di Gioco del Calcio a Cinque" ed avere le caratteristiche ed i requisiti del Regolamento Impianti Sportivi:

a) per gare del Campionato Nazionale di Serie A:

non è consentito l'uso di manti erbosi, naturali o sintetici, o di terra battuta. Devono essere coperti ed avere le seguenti misure:

CAMPI AL COPERTO

Lunghezza minima m. 38, massima m. 42

Larghezza minima m. 18, massima m. 22

E' consentita la tolleranza del 3% delle misure minime con esclusione delle gare di Play off e Play out.

b) per gare del campionato nazionale di A2:

non è consentito l'uso di manti erbosi, naturali o sintetici, o di terra battuta. Devono essere coperti ed avere le seguenti misure:

CAMPI AL COPERTO

Lunghezza minima m. 34, massima m. 42

Larghezza minima m. 16, massima m. 22

c) per le società promosse al campionato nazionale di Serie A2 è consentita, per la sola stagione sportiva successiva, la tolleranza del 3% delle misure minime con esclusione delle gare di play off e/o play out.

d) per le gare del campionato nazionale di Serie B:

non è consentito l'uso di manti erbosi, naturali o sintetici, o di terra battuta, devono essere coperti ed avere le seguenti misure:

CAMPI AL COPERTO

Lunghezza minima m. 32, massima m. 42

Larghezza minima m. 16, massima m. 22

2) CAMPO PER DESTINAZIONE

Tra le linee perimetrali del rettangolo di gioco ed un qualunque ostacolo, deve esserci uno spazio piano ed al medesimo livello, della larghezza minima di m. 1 denominato "campo per destinazione".

Per le società che hanno l'obbligatorietà di giocare in campi coperti è consentita la tolleranza di cm.10. Tale tolleranza si applica anche alla profondità della porta intesa come distanza tra il bordo interno dei pali della porta e la parte retrostante della rete.

3) SEGNATURA

La larghezza delle linee che determinano la segnatura può variare da cm. 5 a cm. 8.

La linea di porta, tra i due pali, in ogni caso deve essere larga cm. 8.

4) ZONA DELLE SOSTITUZIONI

Le zone delle sostituzioni sono situate direttamente di fronte alle panchine delle squadre e ciascuna deve essere lunga m. 3. Ci deve essere una distanza di m. 3 tra l'estremità più vicina di ciascuna delle zone delle sostituzioni e l'intersezione della linea mediana con la linea laterale.

REGOLA 2 – IL PALLONE

CARATTERISTICHE E MISURE

Il pallone deve essere:

- di forma sferica
- di cuoio o di altro materiale approvato
- di una circonferenza minima di cm. 62 e massima di cm. 64
- di un peso non inferiore a gr. 400 e non superiore a gr. 440 all'inizio della gara
- di pressione fra 0.6 e 0.9 atmosfere (pari a 600-900g/cm²) a livello del mare
- il primo rimbalzo del pallone, lasciato cadere da un'altezza di m. 2, non deve superare i cm. 65 e non può essere inferiore a cm. 50

SOSTITUZIONE DI UN PALLONE DIFETTOSO

Se il pallone scoppia o diviene difettoso nel corso della gara, la gara deve essere interrotta:

- la gara verrà ripresa con una rimessa da parte di uno degli arbitri nel punto in cui il primo pallone è divenuto difettoso, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di rigore, nel qual caso uno degli arbitri effettuerà la rimessa con il nuovo pallone sul punto della linea dell'area di rigore più vicino a quello in cui si trovava il primo pallone quando il gioco è stato interrotto
- la gara verrà ripresa ripetendo la relativa ripresa di gioco se il pallone scoppia o diviene difettoso durante l'esecuzione di un tiro libero o un calcio di rigore senza che abbia toccato i pali, la traversa o un calciatore e non sia stata commessa alcuna infrazione

Se il pallone scoppia o diviene difettoso quando non è in gioco (durante l'esecuzione di un calcio d'inizio, una rimessa dal fondo, un calcio d'angolo, una rimessa da parte degli arbitri, un calcio di punizione, un calcio di rigore o una rimessa laterale):

- il gioco verrà ripreso in conformità con le Regole del Gioco del Calcio a Cinque.

Il pallone non può essere sostituito durante la gara senza l'autorizzazione degli arbitri.

LOGHI SUI PALLONI

In aggiunta ai requisiti previsti dalla Regola 2, un pallone potrà essere utilizzato in gare di competizioni ufficiali organizzate sotto l'egida della FIFA o delle Confederazioni, solo se riporterà uno dei tre seguenti loghi:

il logo ufficiale "FIFA APPROVED"

il logo ufficiale "FIFA INSPECTED"

il logo "INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD"

La presenza di uno di questi loghi sul pallone garantisce che lo stesso è stato ufficialmente testato e che risponde ai requisiti tecnici specifici, differenti per ciascun logo, oltre a quelli minimi indicati dalla Regola 2. La lista dei requisiti aggiuntivi specifici per ciascun logo deve essere approvata dall'IFAB. Gli istituti abilitati ad eseguire tali controlli devono essere autorizzati dalla FIFA.

Le Federazioni Nazionali possono richiedere l'utilizzo di palloni muniti di uno dei tre loghi nelle competizioni da esse organizzate.

PUBBLICITA'

In gare disputate nell'ambito di competizioni ufficiali organizzate sotto l'egida della FIFA, delle Confederazioni o delle Federazioni Nazionali, è vietata ogni forma di pubblicità commerciale sul pallone, eccetto il logo della competizione, il nome dell'organizzatore ed il marchio del fabbricante del pallone. I regolamenti delle competizioni possono imporre delle restrizioni circa il formato ed il numero di queste diciture.

DECISIONI UFFICIALI FIGC

1) Nei campionati organizzati dalla FIGC è consentita la sola utilizzazione di palloni aventi le caratteristiche previste dalla presente Regola.

REGOLA 3 – IL NUMERO DEI CALCIATORI

CALCIATORI

Una gara è giocata da due squadre, composte ciascuna da un massimo di cinque calciatori, uno dei quali nel ruolo di portiere.

Una gara non potrà avere inizio se l'una o l'altra squadra è composta da meno di tre calciatori.

La gara dovrà essere sospesa se una delle squadre ha meno di tre calciatori sul rettangolo di gioco.

COMPETIZIONI UFFICIALI

In tutte le gare disputate in competizioni ufficiali sotto l'egida della FIFA, delle Confederazioni o di una Federazione nazionale, possono essere utilizzati fino ad un massimo di sette calciatori di riserva.

Il numero di sostituzioni ammesse durante una gara è illimitato.

ALTRE GARE

Nelle gare delle squadre nazionali "A" possono essere utilizzati fino ad un massimo di dieci calciatori di riserva.

In tutte le altre gare (amichevoli), può essere utilizzato un maggior numero di calciatori di riserva, purché:

- le squadre in questione raggiungano un accordo sul numero massimo
- gli arbitri ne siano informati prima della gara

Se gli arbitri non ne vengono informati, o se un accordo non viene raggiunto prima della gara, non saranno consentiti più di dieci calciatori di riserva.

TUTTE LE GARE

In tutte le gare, i nomi dei calciatori titolari e dei calciatori di riserva devono essere comunicati agli arbitri prima dell'inizio del gioco.

PROCEDURA DELLA SOSTITUZIONE

Una sostituzione si può eseguire in qualsiasi momento, a prescindere che il pallone sia in gioco o meno, a condizione che venga osservata la seguente procedura:

- il calciatore deve uscire dal rettangolo di gioco dalla propria zona delle sostituzioni, fatte salve le eccezioni previste dalle Regole del Gioco del Calcio a Cinque
- il sostituto deve entrare soltanto dopo che il calciatore sostituito abbia completamente oltrepassato la linea laterale
- il sostituto deve entrare dalla propria zona delle sostituzioni
- la sostituzione si concretizza nel momento in cui il sostituto entra nel rettangolo di gioco attraverso la zona delle sostituzioni
- da quel momento egli diventa un calciatore titolare ed il compagno da lui sostituito cessa di esserlo
- i calciatori sostituiti possono ulteriormente prendere parte alla gara
- ogni calciatore di riserva è sottoposto all'autorità ed alla giurisdizione degli arbitri, indipendentemente dal fatto che sia chiamato o meno a partecipare al gioco
- se un periodo di gioco è prolungato per consentire l'esecuzione di un calcio di rigore o un tiro libero, soltanto il portiere della squadra difendente può essere sostituito

CAMBIO DEL PORTIERE

- ciascun calciatore di riserva può prendere il posto del portiere senza informare gli arbitri o attendere un'interruzione di gioco
- ciascun calciatore titolare può prendere il posto del portiere
- il calciatore titolare che cambia il ruolo con il portiere deve farlo durante un'interruzione di gioco e deve

informare gli arbitri prima che il cambio venga eseguito

- un calciatore titolare o un calciatore di riserva che cambia il ruolo con il portiere deve indossare una maglia da portiere con il proprio numero sulle spalle

INFRAZIONI E SANZIONI

Se, durante una sostituzione, un calciatore di riserva entra nel rettangolo di gioco prima che il calciatore sostituito ne sia completamente uscito o non entra dalla zona delle sostituzioni della propria squadra:

- gli arbitri interrompono il gioco (ma non immediatamente se possono applicare il vantaggio)
- gli arbitri ammoniscono il calciatore per aver infranto la procedura della sostituzione e gli ordinano di lasciare il rettangolo di gioco

Se gli arbitri hanno interrotto il gioco, questo verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione). Se il calciatore di riserva o la sua squadra commettono un'ulteriore infrazione, il gioco sarà ripreso in conformità con il paragrafo intitolato "Interpretazione delle Regole del Gioco del Calcio a Cinque e linee guida per Arbitri" (Regola 3).

Se, durante una sostituzione, il calciatore che sta per essere sostituito esce dal rettangolo di gioco per ragioni non previste dalle Regole del Gioco del Calcio a Cinque da un punto che non sia quello della propria zona delle sostituzioni:

- gli arbitri interrompono il gioco (ma non immediatamente se possono applicare il vantaggio)
- gli arbitri ammoniscono il calciatore per aver infranto la procedura della sostituzione

Se gli arbitri hanno interrotto il gioco, questo verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione).

Nel caso di ogni altra infrazione a questa Regola:

- il calciatore inadempiente deve essere ammonito
- il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione). In casi particolari, il gioco sarà ripreso in conformità con il paragrafo intitolato "Interpretazione delle Regole del Gioco del Calcio a Cinque e linee guida per Arbitri" (Regola 3)

CALCIATORI TITOLARI E CALCIATORI DI RISERVA ESPULSI

Un calciatore titolare che è stato espulso prima dell'inizio della gara può essere sostituito soltanto da uno dei calciatori di riserva iscritti in elenco.

Un calciatore di riserva iscritto in elenco che è stato espulso prima o dopo dell'inizio della gara non può essere sostituito.

Un calciatore di riserva può sostituire un calciatore espulso ed entrare sul rettangolo di gioco dopo due minuti effettivi dall'espulsione, a condizione che sia stato autorizzato dal cronometrista o dal terzo arbitro (assistenti arbitrali), a meno che un rete sia stata segnata prima che i due minuti siano trascorsi, nel qual caso si applicano le seguenti condizioni:

- se le squadre stanno giocando con cinque calciatori contro quattro e la squadra numericamente superiore segna una rete, la squadra con soli quattro calciatori potrà essere completata con un quinto calciatore
- se entrambe le squadre stanno giocando con tre o quattro calciatori e viene segnata una rete, le due squadre dovranno rimanere con lo stesso numero di calciatori
- se le squadre stanno giocando con cinque calciatori contro tre, oppure quattro contro tre e la squadra numericamente superiore segna una rete, la squadra con tre calciatori potrà aggiungerne soltanto un altro

- se la squadra che segna la rete è quella numericamente inferiore, il gioco proseguirà senza modificare il numero di calciatori

DECISIONI UFFICIALI FIGC

1) Una gara non può essere iniziata o proseguita nel caso in cui una squadra si trovi ad avere meno di 3 calciatori partecipanti al gioco.

2) PORTIERE

Nei campionati nazionali della FIGC la sostituzione del portiere avviene a gioco in svolgimento purché lo stesso indossi una maglia di colore diverso. Nei Campionati Regionali, Provinciali e nei Tornei organizzati sotto l'egida della FIGC, il portiere può scambiare il proprio ruolo con qualsiasi altro calciatore, a condizione che uno dei due arbitri ne sia preventivamente informato e che lo scambio dei ruoli avvenga a gioco fermo. Se sostituito deve indossare una maglia di colore diverso.

Adempimenti preliminari alla gara

1) Prima dell'inizio della gara il dirigente accompagnatore ufficiale deve presentare all'arbitro le tessere dei calciatori, laddove previste, o l'ultimo tabulato dei tesserati ricevuto dalla FIGC, unitamente ai documenti di identificazione e ad un elenco, redatto in duplice copia, nel quale debbono essere annotati i nominativi dei calciatori, del capitano e del vice capitano, del dirigente accompagnatore ufficiale, del dirigente addetto agli ufficiali di gara e di tutte le altre persone che possono accedere al recinto di gioco, con l'indicazione delle relative tessere o della matricola del tabulato.

2) Una copia dell'elenco di cui al comma precedente deve essere controfirmata dall'arbitro e consegnata al capitano o al dirigente dell'altra squadra prima dell'inizio della gara. La mancata osservanza di tale adempimento non costituisce motivo di reclamo a meno che l'arbitro, nonostante sia stato espressamente e tempestivamente sollecitato, abbia ommesso di provvedervi.

3) Le variazioni eventualmente apportate all'elenco di gara dopo la consegna all'arbitro, purché ammesse, devono essere trascritte, ad iniziativa della società che le apporta, anche sulla copia di spettanza dell'altra società.

4) Il dirigente accompagnatore ufficiale ed il capitano hanno diritto di avere in visione dall'arbitro le tessere, il tabulato nonché i documenti di identificazione dei componenti la squadra avversaria, prima ed anche dopo lo svolgimento della gara. Hanno anche diritto, in casi eccezionali, di esigere che l'arbitro ritiri, ai fini dell'inoltro al competente organo federale e per il compimento di eventuali accertamenti, le tessere dei calciatori ed il tabulato presentato.

5) Il calciatore sprovvisto di tessera, se prevista, o non ancora registrato nei tabulati, può prendere ugualmente parte alla gara qualora il dirigente accompagnatore ufficiale della squadra attesti per iscritto, con conseguente responsabilità propria e della società, che il calciatore stesso è regolarmente tesserato o che la società ha inoltrato al competente organo federale, entro il giorno precedente la gara, una regolare richiesta di tesseramento.

6) Il possesso della tessera federale, se prevista, o la registrazione nei tabulati, ottenuta nel rispetto delle disposizioni regolamentari, legittima il calciatore, ove non ricorrano impedimenti ad altro titolo, a prendere parte alle gare sino ad eventuale revoca o decadenza del tesseramento a favore della società.

7) È stabilito che le squadre abbiano un capitano per l'intera durata della gara. Pertanto l'arbitro deve assicurarsi che fino al termine della stessa vi siano in gioco i capitani e che negli elenchi dei calciatori delle due squadre siano specificati, oltre a quelli dei capitani, anche i nominativi dei calciatori che eventualmente li sostituiranno.

Identificazione dei calciatori

1) L'arbitro, prima di ammettere nel recinto di gioco i calciatori, deve controllare che i dati dei documenti di identificazione corrispondano a quelli trascritti nell'elenco di gara. Dove altresì provvedere ad identificarli in uno dei seguenti modi:

- a) attraverso la propria personale conoscenza;
- b) mediante un documento di riconoscimento ufficiale rilasciato dalle Autorità competenti;
- c) mediante una fotografia autenticata dal Comune di residenza o da altra Autorità all'uopo legittimata o da un Notaio;
- d) mediante apposite tessere eventualmente rilasciate dalle Leghe, dal Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica e dai Comitati.

REGOLA 4 – L'EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

SICUREZZA

Un calciatore non deve utilizzare equipaggiamento o indossare alcun oggetto che sia pericoloso per sé o per gli altri calciatori (incluso ogni tipo di gioiello – monile).

EQUIPAGGIAMENTO DI BASE

L'equipaggiamento di base obbligatorio di un calciatore comprende i seguenti distinti indumenti:

- maglia con maniche (se si indossa una sottomaglia, il colore delle maniche deve essere dello stesso colore dominante delle maniche della maglia)
- calzoncini - se si indossano cosciali o scaldamuscoli questi devono essere dello stesso colore dominante dei calzoncini. Al portiere è consentito indossare pantaloni lunghi
- calzettoni
- parastinchi
- scarpe - sono consentite soltanto scarpe da ginnastica, scarpe in tela, scarpe morbide con suola di gomma o materiale similare

PARASTINCHI

- devono essere coperti completamente dai calzettoni
- devono essere di materiale idoneo (gomma, plastica o materiali similari approvati)
- devono offrire un grado di protezione adeguato

COLORI

- le due squadre devono indossare colori che li distinguano tra loro e anche dagli arbitri
- ogni portiere deve indossare dei colori che consentano di distinguerlo dagli altri calciatori, dagli arbitri e dagli assistenti arbitrali

INFRAZIONI E SANZIONI

In caso di una qualsiasi infrazione a questa Regola:

- il gioco non necessita di essere interrotto
- il calciatore inadempiente deve essere invitato dagli arbitri ad uscire dal rettangolo di gioco per regolarizzare il proprio equipaggiamento alla prima interruzione di gioco, a meno che abbia già corretto l'equipaggiamento
- ogni calciatore invitato ad uscire dal rettangolo di gioco per correggere il suo equipaggiamento non potrà rientrare senza l'autorizzazione degli arbitri o del terzo arbitro
- gli arbitri, o direttamente o tramite il terzo arbitro, controllano che l'equipaggiamento del calciatore sia regolare prima di consentirgli di rientrare sul rettangolo di gioco
- il calciatore che non sia stato sostituito è autorizzato a rientrare sul rettangolo di gioco quando il pallone non è in gioco oppure sotto la supervisione del terzo arbitro qualora il pallone è in gioco

Un calciatore, a cui è stato richiesto di uscire dal rettangolo di gioco a causa di un'infrazione a questa Regola e che non è stato sostituito, e che rientra sul rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri o del terzo arbitro deve essere ammonito.

RIPRESA DI GIOCO

Se gli arbitri interrompono il gioco per ammonire il calciatore inadempiente:

- Il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

PUBBLICITÀ SULL'EQUIPAGGIAMENTO

I calciatori non devono esibire sottomaglie che contengano slogan o pubblicità. L'equipaggiamento di base

obbligatorio non deve contenere alcuna espressione politica, religiosa o personale.

Un calciatore che sollevi la propria maglia per esporre degli slogan o della pubblicità sarà sanzionato dagli organizzatori della competizione. La squadra di un calciatore il cui equipaggiamento di base obbligatorio contenga scritte o slogan politici, religiosi o personali sarà sanzionata dall'organizzatore della competizione o dalla FIFA.

DECISIONI UFFICIALI FIGC

1) I calciatori devono indossare maglie numerate dal numero 1 al numero 15. Il portiere titolare indosserà la maglia numero 1. Nel caso di sostituzione del portiere lo stesso deve indossare una maglia di colore diverso con esclusione di fratini, tute o quant'altro; la maglia del calciatore che sostituisce il portiere potrà essere realizzata con un foro sulla schiena di dimensioni tali da poter individuare il numero con cui è contrassegnato il calciatore.

REGOLA 5 - GLI ARBITRI

L'AUTORITÀ DEGLI ARBITRI

Ogni gara deve essere diretta da due arbitri, l'arbitro ed il secondo arbitro, che hanno la piena autorità di applicare le Regole del Gioco del Calcio a Cinque in relazione alla stessa gara per la quale sono stati designati.

POTERI E DOVERI

Gli arbitri devono:

- applicare le Regole del Gioco del Calcio a Cinque
- controllare la gara in collaborazione con gli assistenti arbitrali, ove previsti
- assicurare che ogni pallone usato sia conforme alla Regola 2
- assicurare che l'equipaggiamento dei calciatori soddisfi requisiti della Regola 4
- prendere nota dei fatti relativi alla gara
- interrompere il gioco, a loro discrezione, per qualsiasi infrazione alle Regole del Gioco del Calcio a Cinque
- interrompere il gioco a causa di interferenze esterne di qualsiasi genere
- interrompere il gioco se, a loro giudizio, un calciatore è gravemente infortunato ed assicurarsi che venga trasportato fuori dal rettangolo di gioco. Un calciatore infortunato può ritornare sul rettangolo di gioco soltanto dopo che il gioco è ripreso
- lasciare proseguire il gioco fino a quando il pallone cessa di essere in gioco se, a loro giudizio, un calciatore è solo lievemente infortunato
- assicurare che un calciatore sanguinante esca dal rettangolo di gioco. Il calciatore può ritornare soltanto dopo aver ricevuto un segnale dagli arbitri, i quali devono essere sicuri, o direttamente o tramite il terzo arbitro, che l'emorragia è stata arrestata
- lasciare proseguire il gioco quando la squadra contro la quale è stata commessa un'infrazione beneficerà da ciò di un vantaggio e punire l'infrazione iniziale se il vantaggio accordato non si è concretizzato nell'immediatezza
- sanzionare il fallo più grave quando un calciatore commette simultaneamente più falli
- sanzionare la scorrettezza più grave quando un calciatore commette simultaneamente più scorrettezze
- prendere provvedimenti disciplinari nei confronti di calciatori colpevoli di infrazioni punibili con l'ammonizione e l'espulsione. Non sono obbligati ad assumere questa azione immediatamente, ma devono farlo alla prima interruzione di gioco
- prendere provvedimenti nei confronti di dirigenti che si rendono responsabili di condotta scorretta e, se necessario, allontanarli dal recinto di gioco
- assicurarsi che non entrino sul rettangolo di gioco persone non autorizzate
- indicare la ripresa di gioco dopo che il gioco è stato interrotto
- usare i segnali descritti nel paragrafo di questa pubblicazione intitolato "Segnali degli Arbitri e degli Assistenti Arbitrali"
- posizionarsi sul rettangolo di gioco come descritto nel paragrafo di questa pubblicazione intitolato "Posizionamento con il pallone in gioco", che è parte della "Interpretazione delle Regole del Gioco del Calcio a Cinque e linee guida per arbitri (Regola 5 – Gli Arbitri) quando è loro richiesto di attenersi a questa disposizione
- inviare alle autorità competenti un rapporto di gara con le informazioni relative ai provvedimenti disciplinari adottati nei confronti dei calciatori e/o dei dirigenti di squadra e ogni altro incidente che si è verificato prima durante o dopo la gara

L'arbitro deve:

- svolgere le funzioni di cronometrista e terzo arbitro in assenza degli assistenti arbitrali
- sospendere temporaneamente o definitivamente la gara, a sua discrezione, per ogni infrazione alle Regole del Gioco del Calcio a Cinque
- sospendere temporaneamente o sospendere definitivamente la gara per qualsiasi tipo di interferenza esterna

Il secondo arbitro:

- sostituisce l'arbitro in caso in cui s'infortuni o sia indisposto

DECISIONI DEGLI ARBITRI

Le decisioni degli arbitri su fatti relativi al gioco, incluso se una rete è stata segnata o meno ed il risultato della gara, sono inappellabili.

Gli arbitri possono cambiare una decisione soltanto se si rendono conto di aver commesso un errore o, a loro discrezione, su indicazione degli assistenti arbitrali, purché il gioco non sia ripreso o la gara non sia terminata.

Le decisioni dell'arbitro prevalgono su quelle del secondo arbitro se entrambi segnalano un'infrazione e c'è disaccordo tra loro.

In caso di indebita interferenza o di condotta impropria, l'arbitro solleverà il secondo arbitro o gli assistenti arbitrali dalle loro funzioni, ne disporrà la sostituzione e presenterà un rapporto in merito alle autorità competenti.

RESPONSABILITÀ DEGLI ARBITRI

Gli arbitri (o dove applicabile, un assistente arbitrale) non possono essere ritenuti responsabili per:

- alcun infortunio subito da un calciatore, da un dirigente (inclusi allenatori, medici, operatori sanitari e collaboratori in genere) o da uno spettatore
- alcun danno materiale di qualunque genere
- alcun danno subito da una persona fisica, da una Società sportiva o non, da una impresa, da un'associazione o da qualunque altro organismo, che sia imputabile ad una decisione presa in base alle Regole del Gioco del Calcio a Cinque o alle normali procedure previste per organizzare una gara, disputarla o dirigerla.

Quanto sopra può riferirsi:

- alla decisione di consentire o di impedire lo svolgimento della gara in conseguenza dello stato del rettangolo di gioco e dell'impianto dove si disputa la gara, o in ragione delle condizioni meteorologiche
- alla decisione di sospendere definitivamente una gara qualunque sia la ragione
- a tutte le decisioni relative allo stato delle attrezzature e dell'equipaggiamento del rettangolo di gioco e del pallone utilizzato durante la gara
- alla decisione di interrompere o meno la gara per ragioni imputabili alle interferenze degli spettatori o a problemi creati nelle zone riservate ai medesimi
- alla decisione di interrompere o meno il gioco per consentire che un calciatore infortunato sia trasportato fuori dal rettangolo di gioco per ricevere le cure necessarie
- alla decisione di richiedere il trasporto di un calciatore infortunato fuori dal rettangolo di gioco per ricevere le cure necessarie
- alla decisione di consentire o di vietare ad un calciatore di indossare determinati accessori o equipaggiamenti
- alla decisione (per quanto possa rientrare nella sua competenza) di consentire o impedire a qualsiasi persona (compresi i dirigenti di Società o i responsabili dell'impianto, le forze dell'ordine, i fotografi o altri rappresentanti dei mezzi di comunicazione) di sistemarsi in prossimità del rettangolo di gioco
- a tutte le altre decisioni che l'arbitro può prendere in base alle Regole del Gioco del Calcio a Cinque o ai suoi doveri così come sono definiti nei regolamenti e nelle norme della FIFA, delle Confederazioni, delle Federazioni Nazionali o delle Leghe sotto la cui responsabilità si disputa la gara.

GARE INTERNAZIONALI

La presenza del secondo arbitro è obbligatoria nelle gare internazionali.

ASSISTENTE ARBITRALE DI RISERVA

In tornei o competizioni in cui è prevista la designazione di un assistente arbitrale di riserva, il suo ruolo e i suoi compiti devono essere in conformità con le istruzioni contenute in questa pubblicazione.

DECISIONI UFFICIALI FIGC

- 1) Le gare dei Campionati Regionali, Provinciali e le gare dei Tornei organizzati sotto l'egida della FIGC, possono essere disputate anche senza la presenza di un secondo arbitro.
- 2) In caso di mancato arrivo ovvero di infortunio di uno dei due arbitri, le gare dei Campionati Nazionali potranno essere dirette o proseguite da un solo arbitro.

Poteri e doveri dell'arbitro relativi allo svolgimento delle gare

- 1) Durante la gara l'arbitro esercita i poteri che gli sono conferiti dalle "Disposizioni Federali", dalle "Regole del Giuoco" e dalle "Decisioni Ufficiali".
- 2) L'arbitro deve astenersi dall'iniziare o dal far proseguire la gara, quando si verificano fatti o situazioni che, a suo giudizio, appaiono pregiudizievoli della incolumità propria, degli altri arbitri e del cronometrista o dei calciatori, oppure tali da non consentirgli di dirigere la gara stessa in piena indipendenza di giudizio, anche a seguito di lancio di oggetti, dell'uso di materiale pirotecnico di qualsiasi genere o di strumenti ed oggetti comunque idonei a offendere. L'arbitro ha la facoltà di far proseguire la gara, pro forma esclusivamente per fini cautelativi o di ordine pubblico.
- 3) È peraltro fatto obbligo all'arbitro di astenersi dal dare inizio o dal far proseguire la gara, qualora, anche al di fuori del verificarsi dei fatti o delle situazioni previste al precedente comma, si siano introdotte nel recinto di gioco persone la cui presenza non sia consentita dalle disposizioni federali. In tal caso, impregiudicato ogni successivo giudizio da parte degli organi disciplinari, la gara non iniziata o sospesa deve essere disputata secondo le disposizioni delle Leghe o dei Comitati competenti.
- 4) L'autorità dell'arbitro e l'esercizio dei poteri che gli sono conferiti, per questioni di carattere disciplinare, iniziano dal momento in cui egli giunge nell'area comprendente il terreno di giuoco, gli spogliatoi, tutti gli impianti e locali annessi, e termina allorché se ne sarà definitivamente allontanato.

Il rapporto di gara

Al termine della gara l'arbitro è tenuto a redigere il rapporto della gara, nel quale dovrà indicare, tra l'altro, il risultato della stessa, i minuti e i secondi in cui sono state segnate le reti, i provvedimenti disciplinari assunti nei confronti dei calciatori e di ogni altra persona ammessa nel recinto di gioco, qualsiasi altro incidente si sia verificato prima, durante e dopo il termine della gara.

L'arbitro dovrà descrivere in maniera chiara le motivazioni dei provvedimenti disciplinari e fornire una descrizione dettagliata degli incidenti eventualmente verificatisi.

L'arbitro, comunque, è tenuto a menzionare nel proprio rapporto di gara ogni incidente verificatosi anche lontano dal terreno di gioco o dalla sede della gara.

Inoltre deve sempre riferire in merito a qualsiasi infortunio che si sia verificato nel corso di un incontro, indicando con la massima precisione possibile i particolari, le modalità, il nome dell'infortunato, nonché quello del calciatore che, anche se involontariamente, abbia provocato l'incidente.

L'arbitro deve allegare al proprio rapporto di gara, sul quale ne farà menzione, i rapporti consegnatigli dal secondo arbitro, dal terzo arbitro e dal cronometrista, laddove presenti, al termine dell'incontro. Detti rapporti dovranno contenere la descrizione degli episodi da lui non controllati personalmente e dovranno essere compilati anche nel caso non vi sia nulla da segnalare.

L'invio del rapporto di gara sarà considerato operante se trasmesso per via postale ordinaria o con altro mezzo di spedizione concordato tra la FIGC, le rispettive Leghe e l'Organo Tecnico dell'AIA competente.

Altri doveri dell'arbitro

- 1) È dovere dell'arbitro, come di ogni dirigente federale o di Società e di qualsiasi altro tesserato, informare senza indugio la Federazione di atti o fatti, compiuti da parte di chiunque, contro i principi della lealtà e della probità sportiva e che comunque non siano compatibili con le esigenze agonistiche e la regolarità delle competizioni sportive o con la dignità, il decoro ed il prestigio della Federazione.

2) Rispondono di illecito sportivo le Società, i loro dirigenti, i soci ed i tesserati in genere, i quali compiono o consentono che altri, a loro nome e nel loro interesse compiano, con qualsiasi mezzo, atti diretti ad alterare lo svolgimento od il risultato di una gara, ovvero ad assicurare a chicchessia un vantaggio in classifica.

TUTELA DELL'ORDINE PUBBLICO IN OCCASIONE DELLE GARE

1) Le società hanno il dovere di accogliere cortesemente e di ampiamente tutelare i dirigenti federali, gli ufficiali di gara e le comitive delle società ospitate prima, durante e dopo lo svolgimento della gara.

2) Le società sono responsabili del mantenimento dell'ordine pubblico sui propri campi di gioco e del comportamento dei loro sostenitori anche su campi diversi dal proprio.

2) bis È vietato introdurre e/o utilizzare negli stadi e negli impianti sportivi materiale pirotecnico di qualsiasi genere, strumenti ed oggetti comunque idonei ad offendere, disegni, scritte, simboli, emblemi o simili, recanti espressioni oscene, oltraggiose, minacciose, incitanti alla violenza o discriminatorie per motivi di razza, di colore, di religione, di lingua, di sesso, di nazionalità, di origine territoriale o etnica, ovvero configuranti propaganda ideologica vietata dalla legge o comunque inneggiante a comportamenti discriminatori.

3) Le società hanno l'obbligo di adottare tutti i provvedimenti idonei ad impedire che lo svolgimento della gara sia disturbato dal suono di strumenti che comunque rechino molestia, dal lancio e dallo sparo di materiale pirotecnico di qualsiasi genere nonché di far rimuovere, prima che la gara abbia inizio, qualsiasi disegno o dicitura in qualunque modo esposti, recanti espressioni oscene, oltraggiose, minacciose od incitanti alla violenza o discriminatorie per motivi di razza, di colore, di religione, di lingua, di sesso, di nazionalità, di origine territoriale o etnica, ovvero configuranti propaganda ideologica vietata dalla legge o comunque inneggiante a comportamenti discriminatori.

4) Le società, in occasione delle gare programmate sui propri campi di gioco, devono tempestivamente inoltrare richiesta alla competente autorità perché renda disponibile la forza pubblica in misura adeguata. L'assenza o l'insufficienza della forza pubblica anche se non imputabile alle società, impone alle stesse l'adozione di altre adeguate misure di sicurezza, conformi alle disposizioni emanate.

5) L'arbitro, ove rilevi la completa assenza di responsabili al mantenimento dell'ordine pubblico, può non dare inizio alla gara.

6) Il responsabile dell'ordine pubblico dello stadio, designato dal Ministero dell'Interno, il quale rileva uno o più striscioni esposti dai tifosi costituenti fatto grave, ordina all'arbitro di non iniziare o sospendere la gara.

7) Il pubblico presente alla gara dovrà essere informato sui motivi del mancato inizio o della sospensione con l'impianto di amplificazione sonora od altro mezzo adeguato, e verrà immediatamente invitato a rimuovere lo striscione che ha causato il provvedimento.

8) In caso di sospensione della gara, i calciatori dovranno rimanere al centro del campo insieme agli ufficiali di gara. Nel caso di prolungamento della sospensione, in considerazione delle condizioni climatiche ed ambientale, l'arbitro potrà insindacabilmente ordinare alle squadre di rientrare negli spogliatoi.

9) L'arbitro riprenderà o darà inizio alla gara solo su ordine del responsabile di cui al comma 6. La sospensione o il mancato inizio della gara non potrà prolungarsi oltre i 45 minuti, trascorsi i quali l'arbitro dichiarerà chiusa la gara, riferendo nel proprio rapporto i fatti verificatisi, e gli Organi di Giustizia Sportiva adotteranno le sanzioni previste dall'art. 12 del Codice di Giustizia Sportiva.

Assistenza agli ufficiali di gara

1) Le Società debbono curare che gli ufficiali di gara siano rispettati, impedendo ogni comportamento che possa ledere l'autorità ed il prestigio. Devono inoltre proteggerli prima, durante e dopo la gara per consentire loro di svolgere la funzione in completa sicurezza.

2) Le Società ospitanti - o considerate tali - sono tenute a mettere a disposizione degli ufficiali di gara un dirigente incaricato all'assistenza dei medesimi. Nelle gare della Lega Nazionale Dilettanti in ambito Regionale e del Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica tale incarico può essere conferito anche al dirigente designato come accompagnatore ufficiale. Il dirigente deve svolgere attività di assistenza agli ufficiali di gara anche dopo il termine della stessa e fino a quando i medesimi non abbiano lasciato il campo, salvo particolari casi che consiglino una più prolungata assistenza.

3) La responsabilità di proteggere gli ufficiali di gara incombe principalmente sulla Società ospitante - o considerata tale - e cessa soltanto quando i medesimi rinuncino espressamente alle relative misure fuori del campo. Alla protezione degli ufficiali di gara deve comunque concorrere, ove le circostanze lo richiedano, anche la Società

ospitata.

4) In caso di incidenti in campo, è fatto obbligo anche ai calciatori delle due squadre di dare protezione agli ufficiali di gara.

Persone ammesse nel recinto di gioco

1) Per le gare in ambito nazionale sono ammessi nel recinto di gioco, per ciascuna delle squadre interessate, purché muniti di tessera valida per la stagione in corso:

a) un dirigente accompagnatore ufficiale;

b) un medico sociale;

c) un allenatore e, se la Società lo ritiene, anche un allenatore in seconda;

d) un operatore sanitario ausiliario designato dal medico sociale;

e) i calciatori di riserva;

f) per la sola ospitante, anche il dirigente addetto agli ufficiali di gara. La presenza nel recinto di gioco del medico sociale della squadra ospitante è obbligatorio.

La violazione di tale obbligo deve essere segnalata nel rapporto di gara ai fini della irrogazione di sanzioni disciplinari a carico delle Società. Il dirigente indicato come accompagnatore ufficiale rappresenta, ad ogni effetto, la propria Società.

2) Per le gare organizzate dalla Lega Nazionale Dilettanti in ambito regionale e dal Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica sono ammessi nel recinto di gioco, per ciascuna delle squadre interessate, purché muniti della tessera valida per la stagione in corso:

a) un dirigente accompagnatore ufficiale;

b) un medico sociale;

c) un allenatore ed un operatore sanitario ausiliario designato dal medico sociale, ovvero, in mancanza, esclusivamente per i Campionati dell'Attività Giovanile e Scolastica e in ambito regionale e provinciale, un dirigente;

d) i calciatori di riserva.

3) Tutte le persone ammesse nel recinto di gioco debbono essere identificate dall'arbitro mediante documento di riconoscimento personale.

4) Il dirigente indicato come accompagnatore ufficiale rappresenta, ad ogni effetto la propria Società.

5) Le persone ammesse nel recinto di gioco devono prendere posto sulla panchina assegnata a ciascuna squadra e hanno l'obbligo di mantenere costantemente un corretto comportamento. L'arbitro esercita nei loro confronti i poteri disciplinari a lui conferiti.

6) Qualora il medico sociale di una delle due Società sia allontanato dal recinto di gioco per decisione dell'arbitro, il medico dell'altra società è tenuto a prestare l'assistenza sanitaria ai calciatori di entrambe le società. Il medico, ancorché allontanato deve tenersi a disposizione, fino al termine della gara, nei locali degli spogliatoi per eventuali interventi di pronto soccorso ai calciatori infortunati.

7) I dirigenti federali che siano anche dirigenti di Società non possono, in ogni caso, svolgere funzioni di accompagnatore ufficiale o di dirigente addetto all'arbitro, né essere presenti nel recinto di gioco durante lo svolgimento delle gare in cui sia impegnata la propria Società. L'arbitro non può, peraltro, allontanare dal recinto di gioco dirigenti federali che siedono in panchina ma dovrà limitarsi a farne menzione nel rapporto di gara.

8) Tutte le persone ammesse nel recinto di gioco possono entrare nel terreno di gioco soltanto se autorizzate dall'arbitro, anche nella eventualità che debbano assistere o rimuovere un calciatore infortunato.

9) Possono pure essere ammessi nel recinto di gioco, oltre ai tesserati di cui sopra, i raccattapalle, i fotografi, gli operatori cinematografici, i radiocronisti e i teleoperatori debitamente autorizzati dalla società ospitante, la quale assume, conseguentemente, la responsabilità del loro comportamento.

REGOLA 6 – GLI ASSISTENTI ARBITRALI

COMPITI DEGLI ASSISTENTI ARBITRALI

Due assistenti arbitrali possono essere designati (un terzo arbitro ed un cronometrista) e dovranno svolgere i loro compiti in conformità con le Regole del Gioco del Calcio a Cinque.

Essi saranno posizionati all'esterno del rettangolo di gioco, all'altezza della linea mediana e sullo stesso lato delle zone delle sostituzioni. Il cronometrista rimarrà seduto al proprio tavolo, mentre il terzo arbitro potrà svolgere le sue funzioni sia stando seduto, sia stando in piedi.

Il cronometrista ed il terzo arbitro saranno provvisti dalla Federazione o dalla Società sotto la cui giurisdizione si svolge la gara, di un adeguato cronometro e dell'equipaggiamento necessario per indicare il numero dei falli cumulativi. Saranno, inoltre, dotati di un tavolo per svolgere i loro compiti correttamente.

POTERI E DOVERI

Il terzo arbitro:

- coadiuva gli arbitri ed il cronometrista
- prende nota dei nomi dei calciatori che partecipano alla gara
- vigila sulle operazioni di sostituzione del pallone laddove gli arbitri gli richiedano di farlo
- controlla l'equipaggiamento dei calciatori di riserva prima che questi entrino sul rettangolo di gioco
- prende nota del numero dei calciatori che segnano le reti
- informa il cronometrista della richiesta di time-out quando formulata dal dirigente di una squadra (vedi Regola 7 – La durata della gara)
- da il segnale obbligatorio per il time-out una volta che il cronometrista ha suonato il segnale acustico, per informare gli arbitri e le squadre che il time-out è stato accordato
- registra le richieste di time-out
- registra i falli cumulativi commessi da ciascuna squadra e rilevati dagli arbitri in ognuno dei due periodi di gioco
- da il segnale obbligatorio che una squadra ha commesso cinque falli cumulativi in un periodo di gioco
- posiziona un segnale visibile sul tavolo del cronometrista per rendere noto che una squadra ha commesso cinque falli cumulativi in un periodo di gioco;
- prende nota del nome e del numero dei calciatori che vengono ammoniti o espulsi
- consegna un documento ai dirigenti di ciascuna squadra prima dell'inizio di ogni periodo di gioco con il quale essi possono richiedere il time-out e se lo fa riconsegnare al termine di ogni periodo di gioco se non ne è stato richiesto
- consegna un documento ai dirigenti di ciascuna squadra che segnala quando un sostituito può entrare sul rettangolo di gioco per sostituire un calciatore che è stato espulso
- con la supervisione dell'arbitro e del secondo arbitro, controlla l'ingresso sul rettangolo di gioco di un calciatore che ne è uscito per regolarizzare il proprio equipaggiamento
- con la supervisione dell'arbitro del secondo arbitro, controlla l'ingresso sul rettangolo di gioco di un calciatore che ne è uscito per infortunio
- segnala agli arbitri i casi in cui la decisione di ammonire o espellere un calciatore sia palesemente errata nonché gli atti di violenza che vengono commessi fuori del campo visivo degli arbitri stessi. In ogni caso, qualsiasi decisione relativa a fatti collegati al gioco compete agli arbitri
- vigila sulla condotta delle persone che occupano l'area tecnica, se presente, e le panchine delle squadre ed informa gli arbitri di ogni comportamento improprio delle stesse
- prende nota delle interruzioni di gioco a causa di interferenze esterne e delle relative ragioni
- fornisce qualsiasi altra informazione attinente alla gara
- si posiziona sul rettangolo di gioco come descritto nel paragrafo di questa pubblicazione intitolato "Posizionamento in situazioni di pallone non in gioco", che è parte delle "Interpretazione delle Regole del Gioco del Calcio a Cinque e linee guida per Arbitri" (Regola 5 – Gli Arbitri), quando gli è richiesto di attenersi

a questa disposizione

- sostituisce il secondo arbitro nel caso in cui si infortuni o sia indisposto, o nel caso in cui l'arbitro si infortuni o sia indisposto ed il secondo arbitro lo debba sostituire

Il cronometrista:

- assicura che la durata della gara corrisponda a quanto prescritto dalla Regola 7:
 - azionando il cronometro dopo che il calcio d'inizio è stato eseguito correttamente
 - arrestando il cronometro nel momento in cui il pallone non è in gioco
 - azionando di nuovo il cronometro dopo che il gioco è correttamente ripreso in seguito ad una rimessa dalla linea laterale, una rimessa dal fondo, un calcio d'angolo o calcio d'inizio, un calcio di punizione, un calcio di rigore o un tiro libero o una rimessa da parte degli arbitri
- prende nota delle reti segnate, dei falli cumulativi e dei periodi di gioco sul tabellone, se presente
- segnala la richiesta di time-out da parte di una squadra mediante un fischio o di un altro segnale acustico diverso da quello utilizzato dagli arbitri, dopo esserne stato informato dal terzo arbitro
- verifica il time-out di un minuto
- segnala la fine del minuto di time-out con un fischio o un segnale acustico diverso da quello utilizzato dagli arbitri
- segnala il quinto fallo cumulativo commesso da una squadra mediante un fischio o un segnale acustico diverso da quello utilizzato dagli arbitri, dopo esserne stato informato dal terzo arbitro
- verifica il tempo effettivo di due minuti di penalità, in caso di espulsione di un calciatore
- segnala la fine del primo periodo di gioco, la fine della gara, la fine dei tempi supplementari, se previsti, mediante un fischio o un altro segnale acustico diverso da quello utilizzato dagli arbitri
- si posiziona sul rettangolo di gioco come descritto nel paragrafo di questa pubblicazione intitolato "Posizionamento in situazioni di pallone non in gioco", che è parte delle "Interpretazioni delle Regole del gioco del Calcio a Cinque e linee guida per Arbitri" (Regola 5 – Gli Arbitri), quando gli è richiesto di attenersi a questa disposizione
- svolge le funzioni specifiche del terzo arbitro in caso di sua assenza
- fornisce ogni altra informazione attinente alla gara

GARE INTERNAZIONALI

Nelle gare internazionali, l'utilizzo di un cronometrista e di un terzo arbitro è obbligatorio.

Nelle gare internazionali, il cronometro utilizzato dovrà possedere tutte le funzioni necessarie (cronometraggio preciso del tempo, un dispositivo per il controllo dei due minuti di penalità per quattro calciatori simultaneamente e per la visualizzazione del numero di falli accumulati da ognuna squadra durante ciascuno dei periodi di gioco).

REGOLA 7 – LA DURATA DELLA GARA

PERIODI DI GIOCO

La durata della gara è stabilita in due periodi uguali di 20 minuti effettivi ciascuno, a meno che una diversa durata sia stata convenuta di comune accordo tra l'arbitro e le due squadre. Ogni accordo di modificare la durata dei periodi di gioco deve essere fatto prima dell'inizio della gara e deve essere conforme al regolamento della competizione.

TERMINE DEI PERIODI DI GIOCO

Il cronometrista segnala il termine di ciascuno dei periodi di gioco con il segnale acustico o con il fischio. Dopo aver udito il segnale acustico o il fischio del cronometrista, uno degli arbitri annuncia il termine del periodo di gioco o della gara con un proprio fischio, tenendo a mente quanto segue:

- se un tiro libero scaturente da un fallo cumulativo deve essere eseguito o ripetuto, il periodo di gioco dovrà essere prolungato per consentirne l'esecuzione
- se un calcio di rigore deve essere eseguito o ripetuto, il periodo di gioco dovrà essere prolungato per consentirne l'esecuzione

Se il pallone è stato calciato verso una delle porte, gli arbitri dovranno attendere gli effetti di tale esecuzione, anche se in precedenza il cronometrista avrà fischciato o attivato il segnale acustico. Il periodo di gioco termina quando:

- il pallone termina direttamente in porta e viene segnata una rete
- il pallone oltrepassa le linee perimetrali del rettangolo di gioco
- il pallone tocca il portiere, i pali, la traversa o il suolo ed oltrepassa la linea di porta e viene segnata una rete
- il portiere difendente ferma il pallone o esso rimbalza sui pali o sulla traversa senza oltrepassare la linea di porta

Se nessuna infrazione è stata commessa che richieda la ripetizione dell'esecuzione del tiro libero o del calcio di rigore o, se durante la traiettoria del pallone, una delle due squadre non commetta alcuna infrazione sanzionabile con un tiro libero scaturente da un fallo cumulativo, o un calcio di rigore, il periodo di gioco terminerà quando:

- il pallone tocca un qualsiasi calciatore che non sia il portiere dopo che è stato calciato verso la porta avversaria

TIME-OUT

Le squadre hanno la possibilità di richiedere un minuto di time-out per ogni periodo di gioco.

Per un time-out si applicano le seguenti condizioni:

- i dirigenti (o gli allenatori) delle squadre sono autorizzati a richiedere al terzo arbitro, o al cronometrista se non è presente il terzo arbitro, un time-out di un minuto usando il documento consegnatogli
- il cronometrista segnalerà l'autorizzazione per un time-out quando la squadra che lo ha richiesto è in possesso del pallone e questo non è in gioco, utilizzando un fischio o un segnale acustico diverso da quello utilizzato dagli arbitri
- quando viene accordato un time-out, i calciatori (titolari) possono rimanere all'interno o all'esterno del rettangolo di gioco. Per dissetarsi, i calciatori devono uscire dal rettangolo di gioco
- quando viene accordato un time-out, i calciatori di riserva devono rimanere all'esterno del rettangolo di gioco
- quando viene accordato un time-out, i dirigenti (o gli allenatori) non possono entrare sul rettangolo di gioco per dare istruzioni
- le sostituzioni possono essere effettuate soltanto dopo l'attivazione del segnale acustico o l'emissione del fischio che determina la fine del time-out
- una squadra che non ha richiesto il time-out nel primo periodo di gioco della gara, avrà diritto solamente a un time-out nel secondo periodo di gioco
- se non sono presenti né il terzo arbitro né il cronometrista, un dirigente (o l'allenatore) della squadra è autorizzato a richiedere un time-out agli arbitri

- non ci sono time-out durante i tempi supplementari, ove previsti

L'INTERVALLO DI METÀ GARA

I calciatori hanno diritto ad un intervallo a metà gara.

La durata dell'intervallo di metà gara non deve superare i 15 minuti.

Il Regolamento della competizione deve stabilire la durata dell'intervallo di metà gara dell'arbitro.

La durata dell'intervallo di metà gara può essere modificata soltanto con il consenso del primo arbitro.

GARA SOSPESA

Una gara sospesa deve essere rigiocata, a meno che il Regolamento della competizione preveda diversamente.

DECISIONI UFFICIALI FIGC

La durata della gara limitatamente alle gare dei campionati regionali, provinciali ed ai tornei organizzati sotto l'egida della FIGC è stabilita in due periodi di 30 minuti ciascuno. L'arbitro deve prolungare ciascun periodo di tutto il tempo che egli giudicherà sia stato perduto a seguito di incidenti, trasporto di calciatori infortunati fuori dal rettangolo di gioco o per altre cause (time-out). Il termine di attesa in caso di ritardato inizio di una gara è pari ad un periodo di gioco della gara stessa, salvo diversa determinazione degli Organi Federali.

REGOLA 8 – L’INIZIO E LA RIPRESA DEL GIOCO

PRELIMINARI

La scelta della metà del rettangolo di gioco viene stabilita con sorteggio per mezzo di una moneta. La squadra che vince il sorteggio sceglie la porta contro cui attaccherà nel primo periodo di gioco.

L'altra squadra eseguirà il calcio d'inizio della gara.

La squadra che vince il sorteggio eseguirà il calcio d'inizio del secondo periodo di gioco.

All'inizio del secondo periodo di gioco, le squadre invertono la loro disposizione sul rettangolo di gioco ed attaccano in direzione della porta opposta.

IL CALCIO D’INIZIO

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

- all'inizio della gara
- dopo che una rete è stata segnata
- all'inizio del secondo periodo di gioco
- all'inizio di ciascun tempo supplementare, ove previsto

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

Procedura

- tutti i calciatori devono essere nella propria metà del rettangolo di gioco
- gli avversari della squadra che esegue il calcio d'inizio devono essere a non meno di m. 3 dal pallone fino a quando lo stesso non sia in gioco
- il pallone deve essere fermo sul punto centrale del rettangolo di gioco
- l'arbitro emette il fischio che autorizza il calcio d'inizio
- il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove in avanti

Dopo che una squadra ha segnato una rete, purché il periodo di gioco non sia terminato, il calcio d'inizio viene eseguito dall'altra squadra.

Infrazioni e sanzioni

Se il pallone è in gioco e l'esecutore del calcio d'inizio tocca (tranne che con le mani) di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione indiretto viene accordato alla squadra avversaria nel punto in cui si trovava il pallone quando è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Se il pallone è in gioco e l'esecutore del calcio d'inizio tocca deliberatamente il pallone con le mani prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione diretto verrà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui si trovava il pallone quando è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del Calcio di Punizione) e la sua squadra sarà sanzionata con un fallo cumulativo

Nel caso di ogni altra infrazione della procedura del calcio d'inizio:

- il calcio d'inizio deve essere ripetuto e il vantaggio non può essere applicato

RIMESSA DA PARTE DI UNO DEGLI ARBITRI

Se, mentre il pallone è in gioco, gli arbitri devono interromperlo momentaneamente per qualsiasi ragione non altrove menzionata nelle Regole del Gioco del Calcio a Cinque, la gara verrà ripresa con una rimessa da parte di uno degli arbitri. La gara verrà ripresa con una rimessa da parte di uno degli arbitri anche negli altri casi previsti dalle Regole del Gioco del Calcio a Cinque.

Procedura

L'arbitro o il secondo arbitro lascia cadere il pallone a terra nel punto in cui si trovava nel momento in cui il gioco è stato interrotto, a meno che il gioco sia stato interrotto all'interno dell'area di rigore, nel qual caso uno degli arbitri lascerà cadere il pallone sulla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

Il gioco riprende quando il pallone tocca il suolo all'interno delle linee perimetrali del rettangolo di gioco. Se il pallone esce dal rettangolo di gioco dopo aver toccato il suolo, senza che un calciatore lo abbia toccato dopo che è stato rimesso in gioco, la rimessa dovrà essere ripetuta nello stesso punto dove è stata eseguita la prima volta.

Infrazioni e sanzioni

La rimessa da parte di uno degli arbitri deve essere ripetuta:

- se il pallone viene toccato da un calciatore prima di toccare il suolo;
- se qualsiasi altra infrazione viene commessa prima che il pallone tocchi il suolo.

REGOLA 9 – PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO

PALLONE NON IN GIOCO

Il pallone non è in gioco quando:

- ha interamente superato la linea di porta o la linea laterale, sia a terra, sia in aria
- il gioco è stato interrotto dagli arbitri
- tocca la copertura

PALLONE IN GIOCO

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

- rimbalza sul rettangolo di gioco dopo aver colpito un palo o la traversa
- rimbalza su uno degli arbitri quando si trovi sul rettangolo di gioco

GARA DISPUTATA AL COPERTO

L'altezza minima della copertura deve essere di m. 4 e deve essere stabilita nel Regolamento della competizione.

Se mentre il pallone è in gioco tocca la copertura, il gioco dovrà essere ripreso con una rimessa dalla linea laterale in favore della squadra avversaria rispetto a quella che ha toccato per ultimo il pallone. La rimessa verrà eseguita dal punto della linea laterale più vicino a quello sul suolo in corrispondenza del quale il pallone ha colpito la copertura (vedi Regola 15 – Posizione della rimessa dalla linea laterale).

REGOLA 10 – SEGNATURA DI UNA RETE

SEGNATURA DI UNA RETE

Una rete risulta segnata quando il pallone ha interamente oltrepassato la linea di porta, tra i pali e sotto la traversa, a condizione che nessuna infrazione alle Regole del Gioco del Calcio a Cinque sia stata precedentemente commessa dalla squadra che ha segnato la rete.

Una rete non verrà convalidata se il portiere della squadra attaccante lancia o colpisce intenzionalmente il pallone con la mano o con il braccio dall'interno della propria area di rigore ed è l'ultimo calciatore a toccare o giocare il pallone. Il gioco verrà ripreso con una rimessa dal fondo in favore della squadra avversaria.

Se, dopo che è stata segnata una rete gli arbitri si rendono conto, prima che il gioco venga ripreso, che la squadra che ha segnato la rete stava giocando con un calciatore in più o ha effettuato una sostituzione in modo scorretto, essi devono annullare la rete e riprendere il gioco accordando un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria che dovrà essere eseguito da un punto qualsiasi all'interno della propria area di rigore. Se invece è già stato eseguito il calcio d'inizio, gli arbitri prenderanno i provvedimenti previsti nella Regola 3 nei confronti del calciatore che ha commesso l'infrazione, ma la rete verrà comunque accordata. Gli arbitri dovranno riferire tale evento nel proprio rapporto di gara che invieranno alle autorità competenti.

Se la rete è stata segnata dall'altra squadra, gli arbitri dovranno convalidarla.

SQUADRA VINCENTE

La squadra che ha segnato il maggior numero di reti durante una gara, risulterà la vincente. Qualora le due squadre abbiano segnato lo stesso numero di reti, o non ne abbiano segnata alcuna, la gara risulterà pari.

REGOLAMENTO DELLA COMPETIZIONE

Quando il regolamento della competizione prevede che una gara o una gara da disputarsi con la formula "andata e ritorno" debba terminare con una squadra vincente, le sole procedure ammesse per determinare la vincente sono le seguenti:

- regola delle reti segnate in trasferta
- tempi supplementari
- tiri di rigore.

Queste procedure sono descritte nel paragrafo di questa pubblicazione intitolato "Procedure per determinare la squadra vincente di una gara o di una gara con andata e ritorno".

REGOLA 11 – IL FUORIGIOCO

Non vi è il fuorigioco nel Calcio a Cinque.

REGOLA 12 - FALLI E SCORRETTEZZE

I falli e le scorrettezze sono infrazioni alle Regole del gioco sanzionate come segue:

FALLI

I falli sono sanzionabili con un calcio di punizione diretto, un calcio di rigore o un calcio di punizione indiretto.

FALLI SANZIONABILI CON UN CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO

Un calcio di punizione diretto è accordato alla squadra avversaria se un calciatore commette una delle sette infrazioni seguenti in un modo considerato dagli arbitri negligente, imprudente o con vigoria sproporzionata:

- dà o tenta di dare un calcio ad un avversario
- sgambetta ad un avversario
- salta su un avversario
- carica un avversario
- colpisce o tenta di colpire un avversario
- spinge un avversario
- effettua un tackle su un avversario

Un calcio di punizione diretto è parimenti accordato alla squadra avversaria del calciatore che commette una delle seguenti tre infrazioni:

- trattiene un avversario
- sputa contro un avversario
- tocca deliberatamente il pallone con le mani (ad eccezione del portiere nella propria area di rigore)

Il calcio di punizione diretto deve essere eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione).

Le infrazioni sopra elencate sono falli cumulativi.

FALLI SANZIONABILI CON UN CALCIO DI RIGORE

Un calcio di rigore viene accordato se un calciatore commette una delle suddette dieci infrazioni all'interno della propria area di rigore, indipendentemente dalla posizione del pallone, purché lo stesso sia in gioco.

FALLI SANZIONABILI CON UN CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO

Un calcio di punizione indiretto è accordato alla squadra avversaria se un portiere commette una delle seguenti quattro infrazioni:

- controlla il pallone con le mani o con i piedi nella propria metà del rettangolo di gioco per più di quattro secondi
- dopo aver giocato il pallone, lo tocca di nuovo nella propria metà del rettangolo di gioco, dopo che gli è stato passato volontariamente da un compagno di squadra senza che lo stesso sia stato toccato o giocato da un avversario
- tocca il pallone con le mani all'interno della propria area di rigore dopo che gli è stato volontariamente passato con i piedi da un compagno di squadra
- tocca il pallone con le mani all'interno della propria area di rigore dopo averlo ricevuto direttamente da una rimessa dalla linea laterale eseguita da un compagno di squadra

Un calcio di punizione indiretto è parimenti accordato alla squadra avversaria, se un calciatore, a giudizio degli arbitri:

- gioca in modo pericoloso in presenza di un avversario
- ostacola la progressione di un avversario

- ostacola il portiere nell'atto di lanciare il pallone che ha tra le mani
- commette nei confronti di un compagno di squadra una delle nove infrazioni sanzionabili con un calcio di punizione diretto se commessa nei confronti di un avversario
- commette qualunque altra infrazione precedentemente non menzionata nella Regola 12 o in un'altra Regola, per la quale il gioco è stata interrotto per ammonire o espellere un calciatore

Il calcio di punizione indiretto dovrà essere eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione).

SCORRETTEZZE

Le scorrettezze sono punite con l'ammonizione o l'espulsione.

SANZIONI DISCIPLINARI

Il cartellino giallo è usato per comunicare che un calciatore titolare o di riserva è stato ammonito.

Il cartellino rosso è usato per comunicare che un calciatore titolare o di riserva è stato espulso.

Il cartellino giallo e il cartellino rosso possono essere mostrati soltanto ai calciatori titolari e di riserva.

Tale cartellino deve essere mostrato in modo palese e solo sul rettangolo di gioco una volta che la gara ha avuto inizio. In altri casi, gli arbitri informano verbalmente i calciatori e i dirigenti della sanzione disciplinare presa.

Gli arbitri hanno l'autorità di assumere sanzioni disciplinari dal momento in cui entrano nell'impianto che ospita il rettangolo di gioco prima dell'inizio della gara e fino al momento in cui ne escono.

Un calciatore che commette un'infrazione punibile con un'ammonizione o un'espulsione, all'interno o all'esterno del rettangolo di gioco, che sia diretta verso un avversario, un compagno di squadra, verso gli arbitri o qualsiasi altra persona, è sanzionato in conformità alla natura dell'infrazione commessa.

INFRAZIONI PASSIBILI DI AMMONIZIONE

Un calciatore deve essere ammonito, se commette una delle seguenti sette infrazioni:

- si rende colpevole di comportamento antisportivo
- protesta con parole e gesti
- infrange ripetutamente le Regole del Gioco del Calcio a Cinque
- ritarda la ripresa del gioco
- non rispetta la distanza prescritta quando il gioco viene ripreso con un calcio d'angolo, un calcio di punizione o una rimessa dalla linea laterale (calciatori difendenti)
- entra o rientra sul rettangolo di gioco senza la preventiva autorizzazione degli arbitri o infrange la procedura della sostituzione
- abbandona deliberatamente il rettangolo di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri

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

- si rende colpevole di comportamento antisportivo
- protesta con parole o gesti nei confronti degli ufficiali di gara
- ritarda la ripresa del gioco
- entra sul rettangolo di gioco infrangendo la procedura di sostituzione

INFRAZIONI PASSIBILI DI ESPULSIONE

Un calciatore titolare o di riserva deve essere espulso se commette una delle seguenti sette infrazioni:

- si rende colpevole di un grave fallo di gioco
- si rende colpevole di condotta violenta
- sputa contro un avversario o qualsiasi altra persona
- impedisce alla squadra avversaria la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete,

toccando volontariamente il pallone con le mani (ad eccezione del portiere nella propria area di rigore)

- impedisce un'evidente opportunità di segnare una rete ad un avversario che si dirige verso la porta, commettendo un'infrazione punibile con un calcio di punizione o con un calcio di rigore
- usa un linguaggio o fa dei gesti offensivi, ingiuriosi, minacciosi
- riceve una seconda ammonizione nella medesima gara

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

- impedisce una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete

Un calciatore titolare o di riserva che è stato espulso deve abbandonare il recinto di gioco.

REGOLA 13 – CALCI DI PUNIZIONE

TIPI DI CALCI DI PUNIZIONE

I calci di punizione sono diretti e indiretti.

IL CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO

Segnale

Uno degli arbitri indica il calcio di punizione diretto mantenendo un braccio orizzontale e puntando nella direzione in cui il calcio di punizione deve essere eseguito. Inoltre, punta verso il suolo con l'altra sua mano per render chiaro al terzo arbitro ed al cronometrista che è un fallo cumulativo.

Pallone che entra in porta

- Se un calcio di punizione diretto è calciato direttamente nella porta avversaria, la rete deve essere accordata.
- Se un calcio di punizione diretto è calciato direttamente nella propria porta, deve essere accordato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.

Falli cumulativi

- sono quelli puniti con un calcio di punizione diretto o di rigore elencati nella Regola 12
- i falli cumulativi commessi da ciascuna delle due squadre durante ogni periodo di gioco saranno registrati nel rapporto di gara
- gli arbitri possono consentire al gioco di proseguire, applicando il vantaggio, se la squadra non ha già commesso cinque falli cumulativi e se alla squadra avversaria non viene impedita la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete
- se applicano il vantaggio, gli arbitri dovranno, non appena il pallone non è più in gioco, utilizzare i segnali obbligatori per indicare, al cronometrista e al terzo arbitro, che è stato commesso un fallo cumulativo
- se vengono disputati i tempi supplementari, i falli accumulati nel secondo periodo di gioco regolamentare rimangono validi. Ogni fallo cumulativo commesso durante i tempi supplementari dovrà essere aggiunto al totale dei falli già accumulati dalla squadra nel secondo periodo di gioco regolamentare

IL CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO

Segnale

Gli arbitri dovranno segnalare un calcio di punizione indiretto alzando un braccio al di sopra della propria testa, mantenendolo in tale posizione fino a che il calcio di punizione non sia stato eseguito ed il pallone non abbia toccato un altro calciatore o abbia cessato di essere in gioco.

Pallone che entra in porta

Una rete può essere segnata solamente qualora il pallone tocchi successivamente un altro calciatore prima di entrare in porta. Se invece:

- un calcio di punizione indiretto è calciato direttamente nella porta avversaria, viene accordata una rimessa dal fondo
- un calcio di punizione indiretto è calciato direttamente nella propria porta, viene accordato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.

PROCEDURA

Sia per i calci di punizione diretti che per quelli indiretti il pallone deve essere fermo nel momento in cui viene calciato.

Tiro libero (a partire dal sesto fallo cumulativo)

- il calciatore che esegue il tiro libero deve calciare con l'intenzione di segnare una rete e non può passare il pallone ad un compagno
- una volta che il tiro libero è stato eseguito, nessun calciatore può toccare il pallone fino a che questo non sia stato toccato dal portiere difendente, non sia rimbalzato sul palo o sulla traversa, o non sia uscito dal rettangolo di gioco
- se un calciatore commette il sesto fallo cumulativo nella metà del rettangolo di gioco avversaria o nella propria metà del rettangolo compresa tra la linea mediana e una linea parallela immaginaria passante per il punto del tiro libero, il tiro libero dovrà essere eseguito dal punto del tiro libero. Il punto del tiro libero è descritto nella Regola 1. Il tiro libero deve essere eseguito conformemente al paragrafo di questa pubblicazione intitolato "Posizione del calcio di punizione"
- se un calciatore commette il sesto fallo della sua squadra nella propria metà del rettangolo di gioco, tra la linea immaginaria dei m. 10 e la linea di porta, ma all'esterno dell'area di rigore, la squadra alla quale è stato accordato il tiro libero potrà scegliere se eseguirlo dal punto del tiro libero o dal punto in cui è stata commessa l'infrazione
- la gara deve essere prolungata per consentire l'esecuzione di un tiro libero accordato allo scadere di ciascuno dei periodi di gioco regolamentari o supplementari.

POSIZIONE DEL CALCIO DI PUNIZIONE E DEL TIRO LIBERO

Calcio di punizione al di fuori dell'area di rigore

- Tutti i calciatori della squadra avversaria devono posizionarsi ad una distanza di almeno m. 5 dal pallone fino a che questo non è in gioco
- Il pallone è in gioco nel momento in cui è stato calciato e si muove
- Il calcio di punizione deve essere eseguito dal punto in cui è avvenuta l'infrazione o da dove si trovava il pallone quando l'infrazione è avvenuta (in base all'infrazione) o dal punto del tiro libero

Calcio di punizione diretto o indiretto all'interno dell'area di rigore della squadra difendente

- Tutti i calciatori della squadra avversaria devono posizionarsi ad una distanza di almeno m. 5 dal pallone fino a che questo non è in gioco
- Tutti i calciatori della squadra avversaria devono rimanere all'esterno dell'area di rigore fino a che il pallone non è in gioco
- Il pallone è in gioco quando è calciato direttamente fuori dall'area di rigore
- Un calcio di punizione accordato nell'area di rigore può essere eseguito da un punto qualsiasi all'interno di detta area

Tiro libero (a partire dal sesto fallo cumulativo in ciascun periodo di gioco)

- i calciatori della squadra difendente non possono formare una barriera per ostacolare il tiro libero
- il calciatore che esegue il tiro libero dovrà essere debitamente identificato
- il portiere dovrà rimanere nella propria area di rigore ad almeno m. 5 dal pallone
- i calciatori dovranno rimanere sul rettangolo di gioco, eccetto colui che calcia, se lo desidera
- i calciatori, ad eccezione di colui che calcia e del portiere difendente, dovranno rimanere dietro la linea immaginaria passante per il pallone e parallela alla linea di porta, all'esterno dell'area di rigore a una distanza di m. 5 dal pallone. Essi non potranno ostacolare il calciatore che effettua il tiro libero. Nessun calciatore, tranne chi effettua il tiro, può oltrepassare tale linea immaginaria fino a che il pallone non sarà in gioco

Calcio di punizione indiretto in favore della squadra attaccante

- Tutti i calciatori della squadra avversaria devono posizionarsi ad almeno m. 5 dal pallone fino a che non è in gioco
- Il pallone è in gioco quando è calciato e si muove

- Un calcio di punizione indiretto accordato all'interno dell'area di rigore deve essere eseguito dalla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a dove l'infrazione è stata commessa

INFRAZIONI E SANZIONI

Quando un calciatore della squadra avversaria non rispetta la distanza prescritta durante l'esecuzione di un calcio di punizione:

- il calcio di punizione deve essere ripetuto e il calciatore colpevole deve essere ammonito, salvo che non possa essere applicato il vantaggio o venga commessa un'altra infrazione punibile con un calcio di rigore. Se l'infrazione è punibile con un calcio di punizione, gli arbitri decideranno se sanzionare l'infrazione iniziale o quella commessa successivamente. Se la seconda infrazione è sanzionabile con un calcio di rigore o con un calcio di punizione diretto, verrà registrato un fallo cumulativo contro la squadra che ha commesso l'infrazione

Quando un calcio di punizione viene eseguito dalla squadra difendente all'interno della propria area di rigore, e il pallone non viene calciato direttamente fuori dell'area di rigore:

- il calcio di punizione deve essere ripetuto

Se la squadra che esegue il calcio di punizione impiega più di quattro secondi:

- gli arbitri devono accordare un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

A partire dal sesto fallo cumulativo, se il calciatore che esegue il tiro libero non calcia con l'intenzione di segnare una rete:

- gli arbitri assegnano un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria dal punto in cui il gioco doveva essere ripreso

A partire dal sesto fallo cumulativo, se un tiro libero viene eseguito da un compagno del calciatore che era stato debitamente identificato per l'esecuzione:

- gli arbitri interrompono il gioco, lo ammoniscono per comportamento antisportivo e riprendono la gara con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra difendente dal punto in cui il calciatore ha eseguito il tiro

Calcio di punizione eseguito da un calciatore diverso dal portiere

Se, dopo che il pallone è in gioco, colui che lo ha calciato lo tocca una seconda volta (eccetto che con le mani) prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione indiretto verrà accordato alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Se, dopo che il pallone è in gioco, colui che lo ha calciato lo tocca deliberatamente con le mani prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione diretto verrà accordato alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione) e la sua squadra è sanzionata con un fallo cumulativo
- se l'infrazione viene commessa all'interno dell'area di rigore del calciatore che ha eseguito il tiro, verrà accordato un calcio di rigore e la sua squadra è sanzionata con un fallo cumulativo

Calcio di punizione eseguito dal portiere

Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere lo tocca una seconda volta (eccetto che con le mani) prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione indiretto verrà accordato alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere lo tocca deliberatamente con le mani prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- se l'infrazione viene commessa all'esterno dell'area di rigore del portiere, un calcio di punizione diretto verrà accordato alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione) e la sua squadra verrà sanzionata con un fallo cumulativo
- se l'infrazione viene commessa all'interno dell'area di rigore del portiere verrà accordato un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Se gli arbitri danno il segnale per autorizzare l'esecuzione di un tiro libero e prima che il pallone sia in gioco:

un calciatore della squadra che effettua il tiro libero commette un'infrazione alle Regole del Gioco del Calcio a Cinque:

- gli arbitri permettono l'esecuzione del tiro
- se il pallone entra in porta, il tiro deve essere ripetuto
- se il pallone non entra in porta, gli arbitri dovranno interrompere il gioco e lo riprenderanno con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra difendente dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Un calciatore della squadra difendente commette un'infrazione alle Regole del Gioco del Calcio a Cinque:

- gli arbitri permettono l'esecuzione del tiro
- se il pallone entra in porta, la rete viene accordata
- se il pallone non entra in porta, il tiro deve essere ripetuto

Uno o più calciatori della squadra difendente e uno o più calciatori della squadra attaccante infrangono le Regole del Gioco del Calcio a Cinque:

- il tiro deve essere ripetuto

A partire dal sesto fallo cumulativo, se, dopo che il tiro libero è stato eseguito:

il calciatore che esegue il tiro non calcia in avanti con l'intenzione di segnare una rete:

- gli arbitri interrompono il gioco ed accordano un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

il calciatore che esegue il tiro tocca il pallone una seconda volta (eccetto che con le mani) prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione indiretto verrà accordato alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

un calciatore diverso da colui che esegue il tiro tocca il pallone (eccetto che con le mani) prima che lo stesso sia stato toccato dal portiere difendente, o sia rimbalzato da uno dei pali o dalla traversa o esca dal rettangolo di gioco:

- un calcio di punizione indiretto verrà accordato alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

un calciatore tocca deliberatamente il pallone con le mani:

- un calcio di punizione diretto verrà accordato alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione) e la sua squadra verrà sanzionata con un fallo cumulativo
- se l'infrazione viene commessa da un calciatore difendente all'interno della propria area di rigore (eccetto che dal portiere difendente), verrà accordato un calcio di rigore e la sua squadra verrà sanzionata con un fallo cumulativo

il pallone è toccato da un elemento esterno dopo che è stato calciato in avanti:

- il tiro libero dovrà essere ripetuto

il pallone rimbalza sul rettangolo di gioco dopo che ha toccato il portiere, la traversa, o i pali, e successivamente è entrato in contatto con un elemento esterno:

- gli arbitri dovranno interrompere il gioco
- il gioco sarà ripreso con una rimessa da parte di uno degli arbitri nel punto in cui il pallone ha toccato l'agente esterno, a meno che il contatto avvenga all'interno dell'area di rigore, nel qual caso uno degli arbitri effettuerà la rimessa sulla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto

il pallone scoppia o diviene difettoso quando è in gioco senza aver prima toccato i pali, la traversa o un altro calciatore:

- il tiro dovrà essere ripetuto

DECISIONI UFFICIALI FIGC

Per le gare dei Campionati Nazionali organizzati dalla FIGC dovranno essere registrati nel rapporto di gara tutti i falli cumulativi.

REGOLA 14 – IL CALCIO DI RIGORE

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

Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rigore.

La gara deve essere prolungata per consentire l'esecuzione del calcio di rigore accordato allo scadere di ciascuno dei periodi di gioco regolamentari o supplementari.

POSIZIONE DEL PALLONE E DEI CALCIATORI

Il pallone:

- deve essere posizionato sul punto del calcio di rigore

Il calciatore incaricato di eseguire il calcio di rigore:

- deve essere debitamente identificato

Il portiere della squadra difendente:

- deve restare sulla propria linea di porta, tra i pali, di fronte a chi esegue il tiro, fino a quando il pallone viene calciato

Tutti i calciatori tranne l'incaricato del tiro devono posizionarsi:

- all'interno del rettangolo di gioco
- al di fuori dell'area di rigore
- dietro il punto del calcio di rigore
- ad almeno m. 5 dal punto del calcio di rigore

PROCEDURA

- dopo che i calciatori si posizionano in conformità con questa Regola, uno degli arbitri fischia affinché il calcio di rigore sia eseguito
- il calciatore incaricato di eseguire il tiro deve calciare il pallone in avanti
- il pallone è in gioco quando è calciato e si muove in avanti

Quando un calcio di rigore è eseguito durante il normale svolgimento del gioco, o si rende necessario prolungare il primo o il secondo periodo di gioco regolamentare o supplementare, se previsto, per consentirne l'esecuzione o la ripetizione, la rete viene accordata se, prima di oltrepassare la linea di porta, tra i pali e sotto la traversa:

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

Gli arbitri decidono quando un calcio di rigore ha esaurito il suo effetto.

INFRAZIONI E SANZIONI

Se il calciatore che esegue il calcio di rigore non calcia il pallone in avanti:

- gli arbitri interrompono il gioco e lo riprendono con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra difendente dal punto del calcio di rigore (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Se, durante l'esecuzione di un calcio di rigore, il pallone viene calciato da un compagno del calciatore che era stato precedentemente identificato per l'esecuzione:

- gli arbitri interrompono il gioco, lo ammoniscono per comportamento antisportivo e riprendono la gara con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra difendente dal punto del calcio di rigore (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Se dopo che gli arbitri hanno dato il segnale per autorizzare l'esecuzione di un calcio di rigore, e prima che il pallone sia in gioco:

un compagno di squadra del calciatore incaricato del tiro infrange le Regole del Gioco del Calcio a Cinque:

- gli arbitri permettono l'esecuzione del tiro
- se il pallone entra in porta, il tiro deve essere ripetuto
- se il pallone non entra in porta, gli arbitri dovranno interrompere il gioco e accordare un calcio di punizione indiretto in favore della squadra difendente dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

un calciatore della squadra difendente infrange le Regole del Gioco del Calcio a Cinque:

- gli arbitri permettono l'esecuzione del tiro
- se il pallone entra in porta, la rete deve essere accordata
- se il pallone non entra in porta, il tiro deve essere ripetuto

uno o più calciatori della squadra difendente ed uno o più calciatori della squadra attaccante infrangono le Regole del Gioco del Calcio a Cinque:

- il calcio di rigore deve essere ripetuto.

Se, dopo che il calcio di rigore è stato eseguito

colui che ha calciato il pallone lo tocca una seconda volta (eccetto che con le mani) prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione indiretto verrà accordato alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

colui che lo ha calciato tocca il pallone deliberatamente con le mani prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione diretto verrà accordato alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione) e la sua squadra verrà sanzionata con un fallo cumulativo

il pallone è toccato da un elemento esterno dopo che è stato calciato in avanti:

- il calcio di rigore dovrà essere ripetuto

il pallone rimbalza sul rettangolo di gioco dopo che ha toccato il portiere, la traversa, o i pali, e successivamente è entrato in contatto con un elemento esterno:

- gli arbitri dovranno interrompere il gioco
- il gioco sarà ripreso con una rimessa da parte di uno degli arbitri nel punto in cui il pallone ha toccato l'elemento esterno, a meno che il contatto si avvenuto all'interno dell'area di rigore, nel qual caso uno degli arbitri effettuerà la rimessa sulla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto

Il pallone scoppia o diviene difettoso quando è in gioco senza aver prima toccato i pali, la traversa o un altro calciatore:

- il calcio di rigore dovrà essere ripetuto

REGOLA 15 – LA RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

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

La rimessa dalla linea laterale deve essere accordata agli avversari del calciatore che per ultimo ha toccato il pallone quando questo oltrepassa interamente la linea laterale, sia a terra, sia in aria o tocca la copertura.

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

POSIZIONE DEI CALCIATORI

Gli avversari devono essere:

- sul rettangolo di gioco
- ad una distanza di almeno m. 5 dal punto sulla linea laterale in cui viene eseguita la rimessa

PROCEDURA

C'è un solo tipo di procedura:

- rimessa dalla linea laterale eseguita con i piedi

Posizione della rimessa dalla linea laterale

Al momento di calciare il pallone, il calciatore incaricato della rimessa dalla linea laterale:

- deve avere un piede sulla linea laterale o all'esterno del rettangolo di gioco
- deve calciare il pallone, che deve essere fermo, o dal punto in cui ha oltrepassato la linea laterale o dall'esterno del rettangolo di gioco ad una distanza non superiore a cm. 25 da tale punto
- deve calciare il pallone entro quattro secondi dal momento in cui è possibile farlo

Il pallone è in gioco quando entra nel rettangolo di gioco.

Infrazioni e sanzioni

Se, durante l'esecuzione di una rimessa dalla linea laterale, un avversario è più vicino al pallone rispetto alla distanza prevista:

- la rimessa dalla linea laterale deve essere ripetuta dalla stessa squadra e il calciatore colpevole deve essere ammonito, a meno che non si possa applicare il vantaggio o venga commessa dalla squadra avversaria un'infrazione sanzionabile con un calcio di punizione o un calcio di rigore

Se un avversario scorrettamente distrae o ostacola il calciatore che sta effettuando la rimessa dalla linea laterale:

- deve essere ammonito per comportamento antisportivo

Per qualsiasi altra infrazione della procedura della rimessa dalla linea laterale:

- la rimessa dalla linea laterale deve essere eseguita da un calciatore della squadra avversaria

Rimessa dalla linea laterale eseguita da un calciatore diverso dal portiere

Se, dopo che il pallone è in gioco, colui che lo ha calciato lo tocca una seconda volta (eccetto che con le mani) prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione indiretto verrà accordato alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Se, dopo che il pallone è in gioco, colui che lo ha calciato lo tocca deliberatamente con le mani prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione diretto verrà accordato alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione) e la sua squadra verrà sanzionata con un

fallo cumulativo

- un calcio di rigore verrà accordato se l'infrazione viene commessa all'interno dell'area di rigore del calciatore che esegue la rimessa, e la sua squadra verrà sanzionata con un fallo cumulativo

Rimessa dalla linea laterale eseguita dal portiere

Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere lo tocca una seconda volta (eccetto che con le mani) prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione indiretto verrà accordato alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere lo tocca deliberatamente con le mani prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione diretto verrà accordato in favore della squadra avversaria se l'infrazione è avvenuta all'esterno dell'area di rigore del portiere dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione), e la sua squadra verrà sanzionata con un fallo cumulativo
- un calcio di punizione indiretto verrà accordato in favore della squadra avversaria se l'infrazione è avvenuta all'interno dell'area di rigore del portiere e dovrà essere eseguito dalla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

DECISIONI UFFICIALI FIGC

La rimessa dalla linea laterale deve essere effettuata con i piedi.

REGOLA 16 – LA RIMESSA DAL FONDO

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

La rimessa dal fondo viene accordata quando il pallone, dopo aver toccato per ultimo un giocatore della squadra attaccante, oltrepassa interamente la linea di porta, sia a terra, sia in aria, e non è stata segnata una rete in conformità alla Regola 10.

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

POSIZIONE DEI CALCIATORI

Gli avversari devono essere:

- sul rettangolo di gioco ed all'esterno dell'area di rigore della squadra che effettua la rimessa dal fondo fino a quando il pallone non è in gioco

PROCEDURA

- il pallone deve essere lanciato con le mani dal portiere della squadra difendente da un punto qualsiasi all'interno dell'area di rigore
- il portiere della squadra difendente deve eseguire la rimessa dal fondo entro quattro secondi da quando ha la possibilità di farlo
- il pallone è in gioco quando è stato lanciato direttamente al di fuori dell'area di rigore dal portiere della squadra difendente

INFRAZIONI E SANZIONI

Se il pallone non viene lanciato direttamente al di fuori dell'area di rigore:

- la rimessa dal fondo dovrà essere ripetuta, ma il computo dei quattro secondi non è annullato e riprende dal momento in cui il portiere è pronto a ripeterla

Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere lo tocca una seconda volta (eccetto con le mani), prima che sia stato toccato da un avversario (eccetto se il pallone ha accidentalmente toccato un calciatore della sua squadra)

- dovrà essere accordato un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere lo tocca deliberatamente con le mani prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione diretto verrà accordato in favore della squadra avversaria se l'infrazione è avvenuta all'esterno dell'area di rigore del portiere dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione), e la sua squadra verrà sanzionata con un fallo cumulativo
- un calcio di punizione indiretto verrà accordato in favore della squadra avversaria se l'infrazione è avvenuta all'interno dell'area di rigore del portiere e dovrà essere eseguito dalla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Se la rimessa dal fondo non viene eseguita entro quattro secondi:

- dovrà essere accordato un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria dal punto della linea dell'area di rigore più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Se la rimessa dal fondo viene eseguita con calciatori attaccanti all'interno dell'area di rigore:

- la rimessa dal fondo viene ripetuta se uno qualsiasi dei calciatori attaccanti tocca il pallone o impedisce al portiere di effettuarla correttamente

Nel caso di qualsiasi altra infrazione a questa Regola:

- la rimessa dal fondo è ripetuta. Se l'infrazione è stata commessa dalla squadra che effettua la rimessa dal fondo, il computo dei quattro secondi non viene annullato e riprende dal momento in cui il portiere è pronto a ripeterla

REGOLA 17 - IL CALCIO D'ANGOLO

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

Un calcio d'angolo dovrà essere accordato quando il pallone, dopo aver toccato per ultimo un giocatore della squadra difendente, oltrepassa interamente la linea di porta, sia a terra, sia in aria, e non è stata segnata una rete in conformità alla Regola 10.

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

POSIZIONE DEL PALLONE E DEI CALCIATORI

Il pallone deve essere:

- all'interno dell'arco d'angolo più vicino al punto in cui ha oltrepassato la linea di porta

Gli avversari devono essere:

- sul rettangolo di gioco ad almeno m. 5 dall'arco d'angolo fino a che il pallone non è in gioco

PROCEDURA

- il pallone deve essere calciato da un calciatore della squadra attaccante
- il calcio d'angolo deve essere eseguito entro quattro secondi da quando è possibile farlo
- il pallone è in gioco quando è calciato e si muove

INFRAZIONI E SANZIONI

Se, durante l'esecuzione di un calcio d'angolo, un avversario è più vicino al pallone rispetto alla distanza prevista:

- il calcio d'angolo deve essere ripetuto dalla stessa squadra ed il calciatore ammonito, a meno che non si possa applicare il vantaggio o venga commessa dalla squadra avversaria un'infrazione sanzionabile con un calcio di punizione o con un calcio di rigore

Se un avversario scorrettamente distrae o ostacola il calciatore che sta effettuando il calcio d'angolo:

- deve essere ammonito per comportamento antisportivo.

Se il calcio d'angolo non è eseguito entro quattro secondi :

- una rimessa dal fondo è accordata alla squadra avversaria

Nel caso di altre infrazioni alla procedura od alla posizione del pallone:

- il calcio d'angolo deve essere ripetuto. Se l'infrazione è stata commessa dalla squadra che sta effettuando il calcio d'angolo, il computo dei quattro secondi non viene annullato e riprende dal momento in cui colui che esegue il calcio d'angolo è pronto per ripetere il tiro

Calcio d'angolo eseguito da un calciatore diverso dal portiere

Se il pallone è in gioco ed il calciatore che ha eseguito il calcio d'angolo tocca una seconda volta il pallone (tranne che con le mani) prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione indiretto dovrà essere accordato in favore della squadra avversaria, dal punto in cui è avvenuta l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Se il pallone è in gioco ed il calciatore che ha eseguito il calcio d'angolo tocca deliberatamente con le mani il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione diretto dovrà essere accordato in favore della squadra avversaria, dal punto in cui è avvenuta l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione) e la sua squadra verrà sanzionata con un fallo cumulativo
- un calcio di rigore dovrà essere accordato in favore della squadra avversaria se l'infrazione è commessa

all'interno dell'area di rigore del calciatore che ha eseguito il tiro, e la sua squadra verrà sanzionata con un fallo cumulativo

Calcio d'angolo eseguito da un portiere

Se il pallone è in gioco ed il portiere tocca una seconda volta il pallone (tranne che con le mani) prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione indiretto dovrà essere accordato in favore della squadra avversaria, dal punto in cui è avvenuta l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

Se il pallone è in gioco ed il portiere tocca deliberatamente con le mani il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione diretto verrà accordato in favore della squadra avversaria se l'infrazione è avvenuta all'esterno dell'area di rigore del portiere dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione), e la sua squadra verrà sanzionata con un fallo cumulativo
- un calcio di punizione indiretto verrà accordato in favore della squadra avversaria se l'infrazione è avvenuta all'interno dell'area di rigore del portiere e dovrà essere eseguito dalla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione (vedi Regola 13 – Posizione del calcio di punizione)

PROCEDURE PER DETERMINARE LA VINCENTE DI UNA GARA O DI UNA GARA CON ANDATA E RITORNO

Le reti segnate in trasferta, i tempi supplementari ed i tiri di rigore sono i tre metodi approvati per determinare la squadra vincente quando il regolamento della competizione prevede che ci debba essere una vincente al termine di una gara che si è conclusa in parità. Tempi supplementari e tiri di rigore non fanno parte della gara.

Reti segnate in trasferta

Il regolamento della competizione può prevedere che se il punteggio complessivo tra le due squadre è in parità al termine di una gara con andata e ritorno, le reti segnate in trasferta valgono doppio.

Tempi Supplementari

Il regolamento della competizione può prevedere che siano giocati due ulteriori periodi di gioco di eguale durata, che non eccedano i cinque minuti ciascuno. Saranno applicate le condizioni stabilite nella Regola 8.

Tiri di rigore

Il Regolamento della competizione può prevedere tiri dal punto del calcio di rigore in conformità con la seguente procedura.

Procedura:

- L'arbitro sceglie la porta verso la quale dovranno essere eseguiti i tiri
- L'arbitro procede al sorteggio mediante il lancio di una moneta e il capitano della squadra che vince il sorteggio decide se eseguire il primo o il secondo tiro
- L'arbitro, il secondo arbitro, il terzo arbitro ed il cronometrista annotano la sequenza dei rigori eseguiti
- Le due squadre eseguono ciascuna cinque tiri, conformemente alle disposizioni di seguito menzionate.
- I tiri vengono eseguiti alternativamente da ciascuna squadra
- Se, prima che le due squadre abbiano eseguito i loro cinque tiri, una di esse segna un numero di reti che l'altra non potrà realizzare terminando la serie dei tiri, l'esecuzione degli stessi sarà interrotta
- Se dopo che le squadre hanno eseguito i loro cinque tiri di rigore, entrambe hanno segnato lo stesso numero di reti, o non ne hanno segnata alcuna, si proseguirà con lo stesso ordine fino a quando una squadra avrà segnato una rete in più dell'altra, dopo lo stesso numero di tiri
- Tutti i calciatori titolari e di riserva sono autorizzati ad eseguire i tiri di rigore
- Un portiere può essere sostituito da un qualsiasi calciatore mentre i tiri di rigore vengono effettuati
- Ogni tiro di rigore è eseguito da un calciatore diverso e tutti i calciatori aventi diritto ad eseguire i tiri di rigore devono averne eseguito uno prima di batterne un secondo
- Ogni calciatore avente diritto ad eseguire i tiri di rigore può, in qualsiasi momento, assumere il ruolo di portiere durante l'esecuzione dei tiri di rigore, purché l'arbitro sia informato ed il suo equipaggiamento sia conforme
- Solo i calciatori aventi diritto ad eseguire i tiri di rigore, inclusi i portieri e gli arbitri, sono autorizzati a restare nel rettangolo di gioco durante l'esecuzione dei tiri di rigore
- Tutti i calciatori, eccetto colui che esegue il tiro e i due portieri, devono rimanere nella metà campo opposta a quella in cui vengono eseguiti i tiri di rigore con il terzo arbitro
- Il portiere, il cui compagno esegue il tiro, deve restare dal lato di fronte le zone delle sostituzioni, sul rettangolo di gioco, all'altezza del punto del calcio di rigore e ad almeno cinque metri da esso
- Salvo diverse disposizioni, queste sono le Regole del Gioco del Calcio a Cinque e le linee guida del Dipartimento arbitri FIFA, che devono essere applicate in occasione dei tiri di rigore
- Se al termine di una gara o dei tempi supplementari e prima dell'inizio dei tiri di rigore, una squadra ha un numero maggiore di calciatori, inclusi i sostituti, rispetto a quello della squadra avversaria, è tenuta a ridurre tale numero per eguagliarlo a quello di quest'ultima; al capitano della squadra in superiorità numerica spetta il compito di comunicare all'arbitro il nome e il numero di ciascun calciatore escluso dai tiri di rigore
- Se una squadra deve ridurre il numero dei propri calciatori per eguagliarlo a quello della squadra avversaria, essa può escludere i portieri dai calciatori incaricati di eseguire i tiri di rigore

- Un portiere escluso dall'esecuzione dei tiri di rigore al fine di eguagliare il numero dei calciatori della propria squadra a quello della squadra avversaria, e che si trova quindi nella propria area tecnica, può sostituire il portiere della sua squadra in ogni momento
- Prima dell'inizio dell'esecuzione dei tiri di rigore, l'arbitro deve assicurarsi che lo stesso numero di calciatori per squadra, aventi diritto ad eseguire i tiri di rigore, sia nella metà campo opposta a quella in cui vengono eseguiti i tiri di rigore

L'AREA TECNICA

L'area tecnica è una zona speciale per lo staff tecnico ed i calciatori di riserva.

Sebbene la dimensione e la posizione delle aree tecniche può differire da un impianto all'altro, i seguenti punti hanno valore di indicazione generale:

- L'area tecnica si estende lateralmente un metro per parte oltre le panchine e, in avanti, fino ad una distanza di 75 cm dalla linea laterale
- Si raccomanda di provvedere alla segnatura dell'area tecnica
- Il numero delle persone autorizzate a prendere posto nell'area tecnica deve essere definito dal Regolamento della competizione
- Le persone autorizzate a prendere posto nell'area tecnica devono essere identificate prima della gara in conformità al regolamento della competizione
- Una sola persona alla volta è autorizzata a dare istruzioni tecniche e può rimanere in piedi
- L'allenatore e le altre persone autorizzate a prendere posto nell'area tecnica devono rimanere all'interno della stessa, salvo casi particolari quali, ad esempio, l'intervento, previa autorizzazione degli arbitri, dell'operatore sanitario o del medico sul rettangolo di gioco per soccorrere un calciatore infortunato o provvedere al suo trasporto fuori dal rettangolo di gioco
- L'allenatore e le altre persone presenti nell'area tecnica devono mantenere un comportamento corretto, evitando qualsiasi ostacolo ai movimenti dei calciatori o degli arbitri
- I calciatori di riserva, coadiuvati dai preparatori atletici, possono effettuare il riscaldamento durante una gara nella zona prevista per questo scopo, sempre che non ostacolino i movimenti dei calciatori e degli arbitri e si comportino in modo responsabile

L'ASSISTENTE ARBITRALE DI RISERVA

L'assistente arbitrale di riserva:

- deve essere designato in conformità al regolamento della competizione e sostituisce il cronometrista se uno degli arbitri è impossibilitato a continuare a dirigere la gara. Egli coadiuva gli arbitri in ogni momento
- assiste per qualsiasi adempimento amministrativo prima, durante e dopo la gara, quando richiesto dagli arbitri
- dopo la gara, redige un rapporto per le autorità competenti in merito ad ogni scorrettezza o altro incidente avvenuto fuori della visuale degli arbitri. Egli deve avvisare gli arbitri di ogni rapporto redatto
- prende nota di tutti gli incidenti verificatisi prima, durante e dopo la gara
- porta un cronometro manuale alternativo in caso vi sia necessità a seguito a qualsiasi genere di imprevisto
- si posizionerà in vista, ma non in prossimità degli assistenti arbitrali