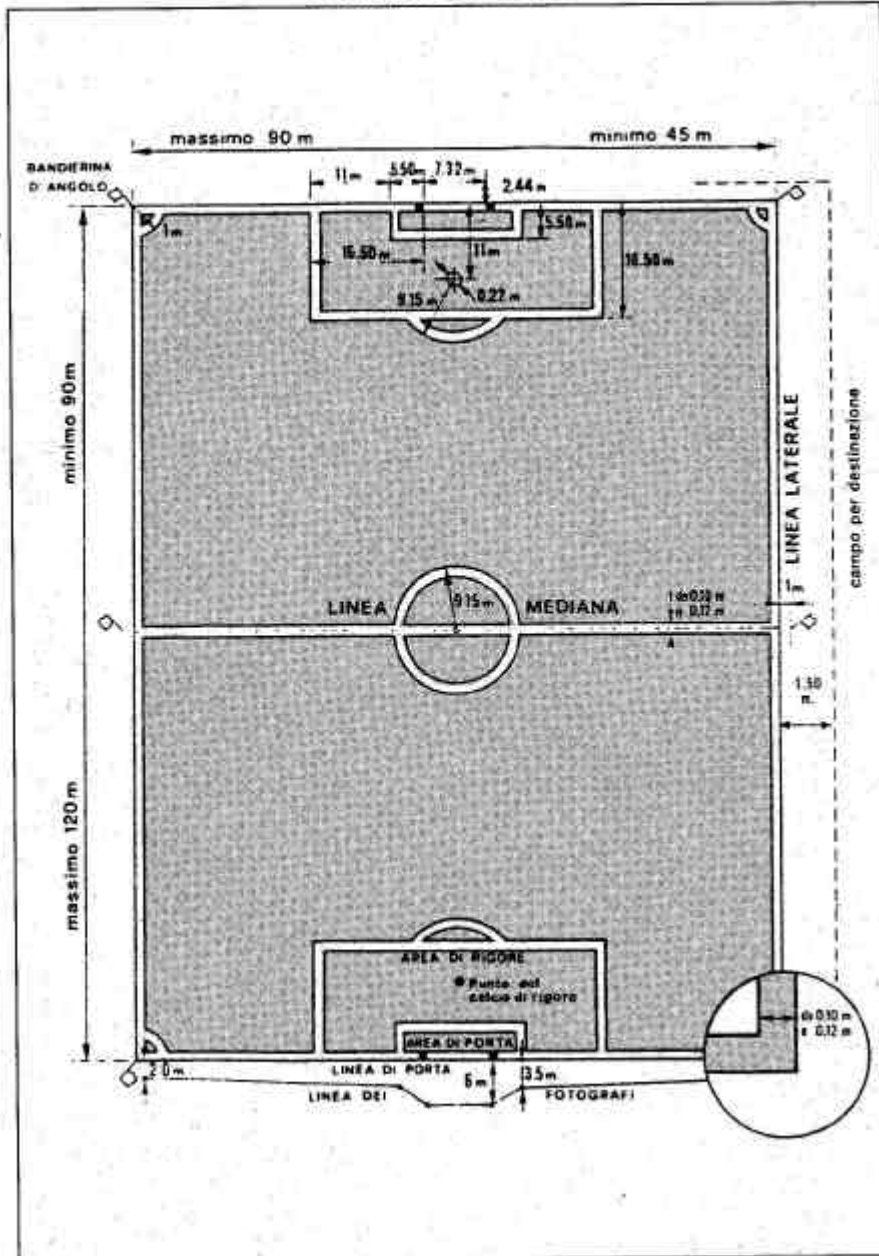


REGOLE DEL GIUOCO CALCIO

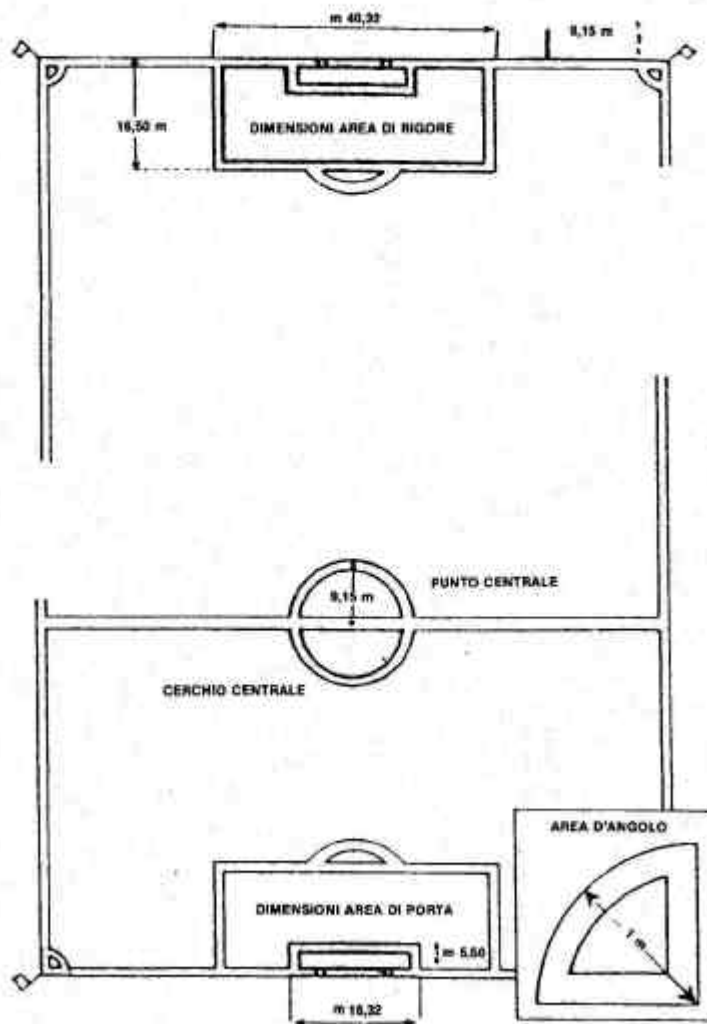
- **Decisioni I.F.A.B.**
- **Decisioni F.I.G.C.**

TERRENO DI GIUOCO



TERRENO DI GIUOCO

Particolari del terreno di giuoco



REGOLA 1

IL TERRENO DI GIUOCO

1) Dimensioni

Il terreno di giuoco deve essere un rettangolo della lunghezza massima di m. 120 e minima di m. 90; della larghezza massima di m. 90 e minima di m. 45. Per le gare internazionali le misure devono essere: lunghezza massima m. 110, minima m. 100; larghezza massima m. 75, minima m. 64. In ogni caso la lunghezza deve essere maggiore della larghezza.

2) Segnatura

Il terreno di giuoco, in conformità della pianta riprodotta nella pagina precedente, deve essere segnato con linee chiaramente visibili, e non da solchi a forma di "V" la cui larghezza non deve superare cm. 12. I lati maggiori del rettangolo sono denominati linee laterali, quelli minori linee di porta. In ogni angolo del terreno deve essere fissata una bandierina su di un'asta di altezza non inferiore a m. 1,50, la cui estremità superiore non deve essere appuntita. Una bandierina analoga potrà essere fissata sui due lati maggiori del terreno, a non meno di un metro di distanza dalla linea laterale, all'altezza della linea mediana. Attraverso il terreno, per tutta la sua larghezza, deve essere tracciata la linea mediana. Il centro del terreno di giuoco deve essere visibilmente segnato con un apposito punto, intorno al quale deve essere segnata una circonferenza avente il raggio di m. 9,15.

3) Area di porta

Alle due estremità del terreno di giuoco, a distanza di m. 5,50 da ciascun palo della porta, verso l'interno, devono essere tracciate due linee perpendicolari alla linea di porta, lunghe m. 5,50. Esse devono essere congiunte da una linea parallela alla linea di porta. Entrambe le aree delimitate da dette linee e dalla linea di porta sono denominate "area di porta".

4) Area di rigore

Alle due estremità del terreno di giuoco, a distanza di m. 16,50 da ciascun palo della porta, verso l'interno, devono essere tracciate due linee perpendicolari alla linea di porta, lunghe m. 16,50. Esse devono essere congiunte da una linea parallela alla linea di porta. Entrambe le aree delimitate da dette linee e dalla linea di porta sono denominate "area di rigore". Entro ciascuna area di rigore, alla distanza di m. 11 dal centro della linea di porta, lungo una linea immaginaria perpendicolare ad essa, deve essere segnato in modo ben visibile un punto denominato "punto del calcio di rigore". Da ciascun punto del calcio di rigore deve essere tracciato, all'esterno dell'area di rigore, un arco di circonferenza avente il raggio di m. 9,15.

5) Bandierine

In ogni angolo del terreno dovranno essere piantate le bandierine su aste non appuntite. Altezza minima dal suolo m. 1,50

Bandierine simili possono ugualmente essere infisse a ciascuna estremità della linea mediana ad almeno m. 1 dalla linea laterale, all'esterno del terreno di giuoco.

6) Area d'angolo

Da ciascuno dei vertici del terreno, in cui sono infisse le bandierine d'angolo, all'interno del terreno, deve essere tracciato un quarto di circonferenza avente il raggio di m. 1.

7) Le porte

Al centro di ciascuna linea di porta devono essere collocate le porte, costituite da due pali verticali, equidistanti dalle bandierine d'angolo e distanti fra loro m. 7,32 (misura interna) e riuniti alle loro estremità superiore da una sbarra trasversale il cui bordo inferiore deve risultare a m. 2,44 dal livello del terreno. Per motivi di sicurezza le porte, incluse quelle portatili, dovranno essere ancorate solidamente al terreno. La larghezza e lo spessore dei pali e della sbarra trasversale non dovranno essere superiori a 12 cm. i pali della porta e la sbarra trasversale dovranno avere la stessa larghezza. Dietro le porte debbono essere fissate, ai pali, alle sbarre trasversali ed al terreno, delle reti opportunamente tese e sistemate in modo da non disturbare il portiere.

I pali delle porte e la sbarra trasversale devono essere di colore bianco.

Nota esplicativa:

Reti delle porte: le reti, in canapa, juta o nylon, sono ammesse a condizione che i fili della rete in nylon non siano più sottili di quelli in canapa o juta.

Decisioni I.F.A.B.

1) Nelle gare internazionali le dimensioni del terreno di giuoco devono essere: massimo m. 110x75, minimo m. 100x64.

2) Le Federazioni nazionali devono attenersi strettamente a tali dimensioni. Ogni Federazione nazionale che organizzi una gara internazionale è tenuta, prima della gara, a fornire informazioni alla Federazione ospitata sulla ubicazione e sulle dimensioni del terreno di giuoco.

3) L'I.F.A.B. ha approvato la seguente tabella delle misure per le regole del giuoco:

130 yards	m.	120,--
120 yards	m.	110,--

110 yards	m.	100,--
100 yards	m.	90,--
80 yards	m.	75,--
70 yards	m.	64,--
50 yards	m.	45,--
18 yards	m.	16,50
12 yards	m.	11,--
10 yards	m.	9,15
8 yards	m.	7,32
6 yards	m.	5,50
1 yard	m.	1,--
8 feet	m.	2,44
5 feet	m.	1,50
28 inches	m.	0,71
27 inches	m.	0,68
5 inches	m.	0,12
9 inches	m.	0,22

(diametro punto del calcio di rigore)

$\frac{3}{4}$ inches	m.	0,019
$\frac{1}{2}$ inches	m.	0,0127
$\frac{3}{8}$ inches	m.	0,010
14 onces	gr.	396
16 onces	gr.	453
8,5 Ib/s.q. in	gr./cm ²	600
15,6 Ib/s.q. in	gr./cm ²	1,100

4) La linea di porta deve essere segnata con la identica larghezza dei pali di porta e della sbarra trasversale, di modo che la linea ed i pali risultino di uguale dimensione.

5) I m. 5,50 (per la segnatura dell'area di porta) ed i m. 16, 50 (per la segnatura dell'area di rigore), misurati lungo la linea di porta, devono partire dalle facce interne dei pali di porta.

6) Le aree interne del terreno di giuoco comprendono la larghezza delle linee che le delimitano.

7) Le Federazioni nazionali, particolarmente per le gare internazionali, devono provvedere all'attrezzatura tipo in modo che le Regole del Giuoco siano rigorosamente osservate, in special modo per ciò che concerne la circonferenza ed il peso del pallone. Tutti i casi di inosservanza delle prescrizioni regolamentari devono essere riferiti alla F.I.F.A..

8) In una gara giocata secondo il Regolamento di un campionato, se la sbarra trasversale viene spostata o rotta, il giuoco deve essere interrotto e la gara avrà termine, salvo che la sbarra trasversale non venga riparata o sostituita e non costituisca ulteriormente causa di pericolo per i calciatori. Una corda non può sostituire validamente la sbarra trasversale. In una gara amichevole, a seguito di reciproco accordo, il giuoco può essere ripreso senza la sbarra trasversale purché questa sia stata smontata e non costituisca ulteriore pericolo per i calciatori. In tale caso può essere utilizzata una corda per sostituire la sbarra trasversale. Se non si utilizza una corda ed il pallone oltrepassa la linea di porta in un punto che, a giudizio dell'arbitro, si trovi al disotto di quello ove si sarebbe dovuta trovare la sbarra trasversale, la rete deve essere concessa. L'arbitro riprenderà il giuoco con una propria rimessa nel punto in cui si trovava il pallone nel momento in cui il giuoco è stato interrotto. Se l'interruzione avviene nell'area di porta la rimessa sarà effettuata sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta, nel punto più vicino ove si trovava il pallone al momento dell'interruzione.

9) Le Federazioni nazionali possono specificare, per i pali di porta e la sbarra trasversale, le dimensioni massime e minime che esse riterranno opportune, tenendo conto dei limiti fissati nella Regola 1.

10) I pali di porta e la sbarra trasversale possono essere di legno, di metallo o di altro materiale ulteriormente approvato dall'I.F.A.B. Essi possono essere di forma quadrata, rettangolare, circolare, semicircolare o ellittica. I pali di porta e la sbarra trasversale di altro materiale o di altra forma non sono consentiti. I pali della porta e la sbarra trasversale devono essere di colore bianco.

11) E' vietata qualsiasi tipo di pubblicità connessa al terreno di giuoco o disposta su di esso. In particolare si vieta l'utilizzazione di qualsiasi tipo di materiale pubblicitario nelle reti delle porte, dei pali delle stesse e delle bandierine d'angolo. Inoltre, si vieta la collocazione di qualsiasi tipo di strumento o attrezzature non necessaria al giuoco (macchine da presa, telecamere, microfoni, ecc.) od accessori per tali utilizzazioni. Si fa ancora divieto di riprodurre sul terreno di giuoco (manto erboso) i logo della FIFA, delle Confederazioni Continentali, delle Federazioni Nazionali, delle Leghe, delle Società o di altre organizzazioni.

12) In relazione allo stato del terreno di giuoco, le gare internazionali devono avere inizio soltanto a seguito di accordo raggiunto nel giorno fissato per l'incontro, fra i rappresentanti delle due Federazioni e l'arbitro designato.

13) Le Federazioni nazionali, particolarmente in occasione delle gare internazionali, dovrebbero:

?? limitare il numero dei fotografi intorno al terreno di giuoco;

?? far tracciare, dietro ciascuna linea di porta, una linea denominata "linea dei fotografi".

Detta linea dovrà partire da un punto situato ad almeno m. 2 dalla bandierina d'angolo, passare per un punto che si trovi ad almeno m. 3,5 di distanza dalla intersezione della linea di porta con quella che delimita l'area di porta, per terminare in un punto situato ad almeno m. 6 di distanza dai pali di porta;

?? vietare ai fotografi di oltrepassare tali linee;

?? vietare l'uso di luci artificiali lampeggianti ("flashlights").

14) Può essere tracciato un segno al di fuori del terreno di giuoco a 9,15 m. di distanza della bandierina d'angolo e ad angolo retto con la linea di porta, in modo da facilitare il compito dell'arbitro quando egli debba vigilare sul rispetto della distanza durante l'effettuazione del calcio d'angolo.

Nota: L'IFAB ha autorizzato le Federazioni nazionali, per gare giocate da calciatori aventi meno di 16 anni, o a veterani aventi più di 35 anni, nonché a calciatrici la modifica di:

- a) dimensioni del terreno di giuoco;
- b) circonferenza, peso e materiale del pallone;
- c) distanza tra i montanti della porta e tra la sbarra trasversale ed il suolo,
- d) durata di ogni periodo di giuoco;
- e) numero delle sostituzioni.

Altre modifiche possono essere effettuate soltanto con l'assenso dell'International Football Association Board.

Decisioni della F.I.G.C.

DISPOSIZIONI DI CARATTERE GENERALE SUI CAMPI DI GIUOCO

- 1) I campi di giuoco per essere omologati debbono essere conformi alle prescrizioni delle "Regole del Giuoco" e "Decisioni Ufficiali" ed ai requisiti indicati dalle norme sull'ordinamento interno delle Leghe e del Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica.
- 2) I terreni di giuoco debbono essere piani, rigorosamente rettangolari ed orizzontali (tollerandosi una pendenza massima dello 0,5 per cento nella direzione degli assi) e possibilmente erbosi.
- 3) Le società ospitanti, responsabili del regolare allestimento del campo di giuoco, sono tenute a mettere a disposizione dell'arbitro idonei strumenti di misura per l'eventuale controllo della regolarità del terreno.
- 4) I terreni di giuoco devono essere protetti dal pubblico mediante separatori verticali dell'altezza minima di m. 2,20 o altro sistema riconosciuto idoneo dall'Organo Federale competente. Le protezioni devono essere poste ad una distanza minima di m. 1,50 dalle linee laterali e dalle linee di porta. Per la Lega Nazionale Professionisti sono prescritte distanze minime di m. 2,50 dalle linee laterali e di m. 3,50 dalle linee di porta.
- 5) Il campo di giuoco deve essere munito di spogliatoi con opportuni servizi igienici, gli uni e gli altri separati per i calciatori delle due squadre e per l'arbitro.
- 6) Nelle gare organizzate dalle Leghe Professionisti e dalla Lega Nazionale Dilettanti, limitatamente ai Campionati Nazionali, Eccellenza e Promozione Regionali, il passaggio riservato all'arbitro ed ai calciatori, sia verso il terreno di giuoco, sia verso l'esterno, deve essere separato da quello del pubblico. Per i rimanenti Campionati della Lega Nazionale Dilettanti e del Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica non vige l'obbligo del passaggio separato verso l'esterno.
- 7) Gli spogliatoi devono essere ubicati all'interno del campo di giuoco e in comunicazione diretta e protetta con il recinto di giuoco. Tale obbligo non sussiste per le gare della Lega Dilettanti di 2^a e 3^a categoria e del Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica.
- 8) Il recinto di giuoco per le gare del Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica, se non con rete metallica, deve essere, quanto meno, recintato da opportune transenne o da altro mezzo idoneo a separare il campo per destinazione dal pubblico.
- 9) Le società delle Leghe Professionisti e della Lega Dilettanti devono installare sul proprio recinto di giuoco, ad una distanza non inferiore a metri 1,50 dalle linee laterali, due panchine sulle quali sono tenute a prendere posto le persone ammesse nel recinto di giuoco. Qualora le prescrizioni suddette in ordine alle panchine non siano state osservate,

l'arbitro darà ugualmente inizio alla gara, facendo menzione nel proprio referto della constatata inadempienza.

10) Nelle gare di Serie A, B, C1 e C2 è prescritto che le panchine siano protette verso il pubblico in modo idoneo.

11) Nelle gare di società di Serie A, B, C1 e C2 deve essere disponibile, per eventuali incidenti, una barella.

DIMENSIONI DEI TERRENI DI GIUOCO

1) I terreni di giuoco per la Lega Nazionale Professionisti devono avere le dimensioni obbligatorie di m. 105 x 68. E' tollerata, per il lato corto, la dimensione minima di m. 65 nei soli casi di comprovate difficoltà tecniche dell'impianto.

2) I terreni di giuoco per le altre Leghe e per il Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica devono avere le seguenti misure minime:

Lega Professionisti Serie "C": m. 100x60.

Lega Nazionale Dilettanti:

?? Campionato Nazionale Dilettanti e Campionato di Eccellenza e Promozione: m.100 x 60;

?? Campionato di 1^a e 2^a Categoria: m.100x50;

?? Campionato di 3^a Categoria: m. 90x45;

Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica:

?? m. 90x45.

3) È ammessa una tolleranza non superiore al 4% tanto per la larghezza quanto per la lunghezza delle misure minime regolamentari per i terreni di giuoco delle società dilettanti di 3^a Categoria, Giovanile e del Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica.

4) Per i tornei dell'attività "Pulcini" le misure possono essere proporzionalmente ridotte entro i seguenti limiti:

Misure dei terreni:

?? per squadre di 6 calciatori: m. 50 x 30;

?? per squadre di 7 calciatori: m. 60 x 40;

?? per squadre di 9 calciatori: m. 65-70 x 40.

Misure delle porte:

Le porte possono essere opportunamente ridotte fino alla misura minima di metri 4 x 2.

Misure dell'area di rigore:

m. 11 da ciascun palo x m.11 verso l'interno del terreno di giuoco.

Punto del calcio di rigore:

m. 8 dalla linea di porta.

Le manifestazioni dell'attività ricreativa possono essere regolate da norme che derogano da quelle relative alle misure dei terreni di giuoco.

"CAMPO " PER DESTINAZIONE

1) Tra le linee perimetrali del terreno di giuoco ed il pubblico od un ostacolo qualunque (muro, rete, fossato, alberi od altro) vi deve essere una striscia di terreno piana e al medesimo livello del terreno di giuoco, della larghezza minima di metri 1,50, denominata "campo per destinazione".

2) Sia tale spazio sia quello delimitato dalle reti delle porte, devono intendersi "campo" esclusivamente nel senso che possono essere utilizzati dai calciatori in stretta relazione a fatti di giuoco.

SEGNATURE E CARATTERISTICHE DEL TERRENO DI GIUOCO

1) Le linee devono essere bianche, tracciate con gesso o con altro materiale idoneo e non nocivo alle persone e devono avere la larghezza massima di 12 cm. e minima di 10 cm.

2) In caso di neve, il terreno può essere segnato con polvere di carbone o con altro materiale visibile, idoneo e non nocivo; in caso di pioggia, se necessario, con segatura.

3) Gli eventuali reclami per irregolarità sulle misure del terreno, delle porte, del pallone e per tutto quanto ha attinenza con il terreno di giuoco non saranno presi in considerazione se la squadra reclamante non avrà presentato riserva scritta all'arbitro prima dell'inizio della gara.

4) Qualora una squadra intendesse, per irregolarità sopravvenuta, avanzare riserva durante la gara, potrà farlo verbalmente: l'arbitro dovrà prenderne atto alla presenza del capitano della squadra avversaria, facendone immediata annotazione sul cartoncino di gara e riportandone tutti i particolari nel referto.

IMPRATICABILITÀ DEL TERRENO DI GIUOCO

1) Il giudizio sulla impraticabilità del terreno di giuoco, per intemperie o per ogni altra causa, è di esclusiva competenza dell'arbitro designato a dirigere la gara.

2) L'accertamento, alla presenza dei capitani delle squadre, deve essere eseguito all'ora fissata per l'inizio della gara, dopo la verifica della presenza delle due squadre e l'identificazione dei calciatori indicati nei prescritti elenchi.

3) L'arbitro può procedere all'accertamento prima dell'ora fissata per l'inizio della gara ove siano presenti i capitani delle squadre. Qualora l'impraticabilità fosse ritenuta non rimediabile entro l'ora fissata per l'inizio della gara, l'arbitro può prescindere dalla presenza e, quindi, dall'identificazione dei calciatori delle squadre.

4) Le Leghe, il Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica ed i Comitati possono rinviare d'ufficio le gare che dovrebbero essere disputate su terreni di giuoco la cui impraticabilità, debitamente accertata, sia tale da non rendere comunque possibile la disputa delle stesse.

5) L'obbligo dello sgombero della neve dai terreni di giuoco è disciplinato dalle disposizioni emanate dalle Leghe e dal Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica.

RECUPERO DELLE GARE

1) Le gare non iniziate, non portate a termine o annullate sono recuperate con le modalità fissate, con decisione inappellabile, dalle Leghe, dal Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica e dai Comitati.

2) I soli incontri di Serie A e B, non iniziati per impraticabilità del terreno di giuoco, devono essere recuperati il giorno successivo. Qualora, in tale giorno, permanesse l'impraticabilità - da constatarsi dall'arbitro alla presenza delle due squadre all'ora stabilita per l'inizio della gara, previa identificazione dei calciatori - la Lega provvederà a fissare la data del recupero.

PORTE

1) I pali della porta e la sbarra trasversale devono essere di colore bianco. La struttura della porta e gli ancoraggi al suolo devono essere tali da non arrecare danno alle persone.

2) Le porte dei terreni di giuoco delle società appartenenti alle Leghe Professionistiche, per le gare ufficiali organizzate dalle Leghe stesse, salvo specifica deroga prevista dal Regolamento delle singole manifestazioni, devono essere munite di pali a sezione ellittica il cui asse maggiore, che non può superare i cm. 12, deve essere disposto nel senso della lunghezza del terreno. L'asse minore non potrà essere inferiore a cm. 10.

3) Le porte dei terreni sui quali si svolgono gare organizzate dalle società appartenenti alla Lega Nazionale Dilettanti ed al Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica devono essere munite di pali che siano conformi alla Decisione I.F.A.B. n. 10, il cui spessore, larghezza, diametro o assi dovranno risultare di misura non superiore a cm. 12 e non inferiore a cm. 10.

4) Nelle gare ufficiali, dietro alle porte, devono essere appese le reti, le quali devono essere di canapa, juta o nylon; non sono consentite reti di filo di ferro. Le reti devono

essere applicate in modo che siano distanti, nella parte superiore, almeno 50 cm. dalla sbarra trasversale e, nella parte inferiore, almeno m. 1,50 dalla linea di porta. Devono inoltre essere appese ai sostegni e non sovrapposte agli stessi.

5) Per le misure delle porte, nelle gare di qualsiasi Categoria, è tollerata una differenza di cm. 2 in eccesso e/o in difetto.

6) L'arbitro deve ammonire qualsiasi calciatore che sposti intenzionalmente un palo della porta o la sbarra trasversale e, se recidivo, lo deve espellere. Se il giuoco è stato interrotto per tale motivo, sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto.

7) Se l'infrazione è commessa da un calciatore nell'area di porta avversaria il calcio di punizione sarà battuto da un punto qualsiasi dell'area stessa ove l'infrazione si è verificata.

8) Se invece l'infrazione è commessa da un calciatore nella propria area di porta, il calcio di punizione dovrà essere battuto dalla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello dove il fallo è stato commesso.

BANDIERINE D'ANGOLO

1) Le bandierine d'angolo devono essere di colore giallo.

2) L'arbitro deve ammonire qualsiasi calciatore che sposti intenzionalmente una bandierina e, se recidivo, lo deve espellere. Se il giuoco dovesse essere interrotto per tale motivo, sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto.

SVOLGIMENTO DELLE GARE CON LUCE ARTIFICIALE

- 1) Le Leghe ed i Comitati possono fissare l'inizio delle gare in ore che prevedano l'impiego della illuminazione artificiale.
- 2) Le gare iniziate con luce naturale possono essere validamente continuate, in qualsiasi momento, con luce artificiale, senza che ciò possa costituire elemento di irregolarità delle stesse.
- 3) Per l'inizio e la prosecuzione delle gare con la illuminazione artificiale, l'impianto deve essere dotato della potenzialità di illuminamento minimo previsto dalle disposizioni emanate dal Consiglio Federale.
- 4) I valori di illuminamento minimo orizzontale restano così fissati:
 - ?? per stadi di capacità inferiore a 3.000 spettatori minimo 100 Lux;
 - ?? per stadi da 3.000 a 5.000 spettatori minimo 150 Lux;
 - ?? per stadi fino a 10.000 spettatori minimo 250 Lux;
 - ?? per stadi fino a 20.000 spettatori minimo 300 Lux;
 - ?? per stadi di capacità superiore a 20.000 spettatori minimo 500 Lux.
- 5) I valori suddetti non riguardano le gare di competizioni internazionali sia di società sia di rappresentative nazionali per le quali valgono, invece, valori più elevati, che sono stabiliti dagli Organi internazionali competenti.

REGOLA 2

IL PALLONE

?? Il pallone deve essere sferico. L'involucro esterno deve essere di cuoio o di altro materiale approvato. Per la sua confezione non potrà essere utilizzato alcun materiale che possa costituire pericolo per i calciatori.

?? Il pallone deve avere una circonferenza massima di cm. 71 e minima di cm. 68. All'inizio della gara esso deve avere il peso massimo di gr. 453 e minimo di gr. 396.

?? La pressione deve essere pari a 0,6 - 1,1 atmosfere, ossia da 600 a 1.100 gr. per centimetro quadrato al livello del mare.

?? Se il pallone scoppia o si danneggia nel corso della gara:

?? la gara deve essere sospesa

?? la gara riprenderà, con un nuovo pallone, con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone nel momento in cui si è reso inutilizzabile.

?? Se il pallone scoppia o si danneggia quando non è in giuoco, prima dell'esecuzione di un calcio d'inizio, di un calcio di rinvio, di un calcio d'angolo, di un calcio di punizione, di un calcio di rigore o di un rimessa dalla linea laterale:

?? la gara deve essere ripresa di conseguenza.

?? Il pallone non potrà essere cambiato durante la gara, senza l'autorizzazione dell'arbitro.

Decisioni I.F.A.B.

1) Il pallone usato per la gara sarà considerato di proprietà della Federazione o della società sul cui terreno ha luogo l'incontro e alla fine gara, deve essere consegnato all'arbitro.

2) L'I.F.A.B. deciderà di volta in volta quali materiali saranno considerati "approvati", dichiarandoli tali.

3) L'I.F.A.B ha approvato le seguenti equivalenze dei pesi specificati nella regola: da 14 a 16 onces = da gr. 396 a gr. 453.

4) Durante le partite disputate nell'ambito di manifestazioni FIFA,UEFA, CONFEDERAZIONI CONTINENTALI, potranno essere utilizzati soltanto palloni sottoposti a prove preliminari miranti a verificare la rispondenza alle esigenze tecniche

minime definite dalla Regola 2. Le scritte comprovano che il pallone risponde alle esigenze tecniche minime, possono essere di 3 tipi:

?? logo ufficiale "FIFA APPROVED" (approvato dalla FIFA);

?? logo ufficiale "FIFA INSPECTED" (controllato dalla FIFA);

?? dicitura "INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD" (standard internazionale pallone da giuoco e altre indicazioni di conformità tecnica che la FIFA ritenga opportune).

I palloni utilizzati durante qualsiasi tipo di gara devono comunque rispondere alle esigenze fissate dalla Regola 2. Le Federazioni Nazionali o gli organizzatori di talune competizioni possono esigere l'uso esclusivo di palloni di una delle denominazioni specificate in precedenza.

Per le gare disputate nell'ambito delle competizioni della FIFA o delle Confederazioni o delle Federazioni Nazionali è vietata ogni forma di pubblicità commerciale sul pallone. Sono ammessi soltanto il logo della manifestazione, il nome dell'organizzatore ed il marchio del fabbricante del pallone. I regolamenti delle manifestazioni possono importare delle restrizioni circa il formato ed il numero di queste diciture.

Decisioni F.I.G.C.

- 1) I palloni devono essere sempre forniti dalla società ospitante, gonfiati a pressione regolamentare.
- 2) Sono da ritenersi regolamentari i palloni di qualsiasi colore, od anche bicolori, purché la colorazione non sia fatta mediante applicazione di vernice od altra materia.
- 3) Le società delle Leghe Professionisti e della Lega Dilettanti devono disporre, nel recinto di giuoco, per ogni gara ufficiale, di almeno tre palloni efficienti,
- 4) Le alterazioni al pallone che possono verificarsi nel corso della gara devono essere tali da non pregiudicarne la regolarità. Il giudizio insindacabile al riguardo è devoluto all'arbitro. Le alterazioni di peso dovute alle condizioni del terreno non possono, di norma, dar luogo alla sostituzione del pallone.
- 5) Per l'attività della categoria "pulcini" è ammesso tanto il pallone di cuoio quanto quello di gomma. Il peso del pallone non potrà superare i 350 grammi circa: la circonferenza non potrà superare i 60 cm. circa.

REGOLA 3

NUMERO DEI CALCIATORI

- 1) La gara sarà giocata da due squadre, formate ciascuna da un massimo di 11 calciatori, uno dei quali giocherà da portiere.
- 2) Durante una partita ufficiale giocata sotto la giurisdizione della F.I.F.A., di una Confederazione Continentale o di una Federazione Nazionale si potrà far ricorso, al massimo, a 3 sostituzioni. Il regolamento della competizione dovrà precisare il numero dei calciatori di riserva da designare (7 al massimo). I loro nomi dovranno essere forniti all'arbitro prima dell'inizio della partita. Le riserve che non saranno state designate con questa procedura non potranno prendere parte al giuoco.
- 3) Per ogni altro tipo di gara si potrà arrivare a 5 sostituzioni, purché le squadre in campo siano d'accordo sul numero massimo di sostituzioni, e sempre che l'arbitro sia stato messo al corrente di tale accordo prima dell'inizio della gara. Se prima dell'inizio della partita le due squadre non trovano un'intesa e se l'arbitro non è stato debitamente informato, non più di 3 sostituti potranno essere chiamati in campo. I nomi delle riserve dovranno essere comunicati all'arbitro prima del calcio d'inizio.
- 4) Uno qualsiasi degli altri calciatori può scambiare il proprio ruolo con il portiere, a condizione che l'arbitro sia preventivamente informato dello scambio e che questo avvenga durante una interruzione del giuoco.
- 5) Nel caso di sostituzione del portiere o di altri calciatori devono essere osservate le seguenti disposizioni:
 - a) l'arbitro deve essere informato prima che la sostituzione avvenga;
 - b) il calciatore di riserva non deve entrare nel terreno di giuoco finché il calciatore sostituito non ne sia uscito e soltanto dopo aver ottenuto un cenno di assenso dall'arbitro;
 - c) egli deve entrare nel terreno di giuoco durante una interruzione, all'altezza della linea mediana;
 - d) un calciatore che sia stato sostituito non potrà più prendere parte al giuoco;
 - e) un calciatore di riserva sarà sottoposto all'autorità e giurisdizione dell'arbitro, sia chiamato o meno a partecipare al giuoco;
 - f) la sostituzione ha effetto dal momento in cui il sostituto entra nel terreno di giuoco. Pertanto, egli è considerato partecipante al giuoco, allorché colui che egli sostituisce cessa di esserlo.
- 6) Un calciatore titolare che è stato inibito prima del calcio d'inizio della gara potrà essere sostituito solo da un calciatore di riserva indicato in elenco.

7) Un calciatore di riserva che sia stato inibito prima, od espulso dopo il calcio d'inizio della gara, non potrà essere rimpiazzato.

Punizione

- a) Il giuoco non deve essere interrotto per una infrazione al comma 4) della regola. I calciatori inadempienti saranno ammoniti immediatamente dopo che il pallone avrà cessato di essere in giuoco.
- b) Se un calciatore di riserva entra nel terreno di giuoco e giuoca senza l'autorizzazione dell'arbitro, il giuoco deve essere interrotto. Il calciatore di riserva dovrà essere ammonito ed allontanato dal terreno di giuoco o espulso a seconda delle circostanze. Il giuoco dovrà essere ripreso dall'arbitro con una propria rimessa nel punto in cui si trovava il pallone quando il giuoco è stato interrotto, a meno che lo stesso, in quel momento, si trovi nell'area di porta, nel qual caso sarà rimesso in giuoco sulla linea dell'area di porta, parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il giuoco è stato interrotto.
- c) Per qualsiasi altra infrazione alla presente Regola, il calciatore inadempiente deve essere ammonito e, se il giuoco è stato interrotto dall'arbitro per infliggere l'ammonizione, dovrà essere ripreso con un calcio di punizione indiretto, battuto da un calciatore della squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone al momento della interruzione con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13.
- d) Se il Regolamento di una competizione prevede che i nominativi dei calciatori di riserva siano comunicati all'arbitro prima dell'inizio della gara, qualora ciò non avvenga, ne deriva che non sarà autorizzata l'utilizzazione di calciatori di riserva.

Decisioni I.F.A.B.

- 1) Il numero minimo dei calciatori in una squadra è lasciato al giudizio delle Federazioni nazionali.
- 2) L'I.F.A.B. ritiene che una gara non debba essere considerata valida se una o l'altra delle due squadre sia composta da un numero di calciatori inferiore a sette.
- 3) Un calciatore inibito a prendere parte al giuoco prima dell'inizio della gara non può essere sostituito che da un calciatore di riserva iscritto nell'elenco.

Il calcio di inizio non deve essere ritardato per consentire al calciatore di riserva di unirsi alla sua squadra.

Un calciatore espulso dopo l'inizio della gara non può essere sostituito.

ISTRUZIONI SUPPLEMENTARI

Sostituzioni

Un calciatore che deve essere sostituito non ha l'autorizzazione a lasciare il terreno senza il consenso dell'arbitro; inoltre egli non può lasciare il terreno se non al momento in cui il pallone non è in gioco.

Dopodiché il sostituto può entrare sul terreno di gioco, alla altezza della linea mediana.

Decisioni F.I.G.C.

NUMERO MINIMO DEI CALCIATORI

- 1) Una gara non può essere iniziata o proseguita nel caso in cui una squadra si trovi ad avere meno di sette calciatori partecipanti al giuoco.
- 2) Per l'attività ricreativa e delle Categorie "Pulcini" in deroga alle norme vigenti in ordine al numero dei calciatori componenti ciascuna squadra, sono ammesse norme particolari.

CAPITANO DELLA SQUADRA

- 1) 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 giuoco 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.

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 F.I.G.C., 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 giuoco, con la 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 omesso 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 alle gare 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.

IDENTIFICAZIONE DEI CALCIATORI

1) L'arbitro, prima di ammettere nel recinto di giuoco i calciatori, deve controllare che i dati dei documenti di identificazione corrispondano a quelli trascritti nell'elenco di gara. Deve 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.

SOSTITUZIONI DI CALCIATORI

1. Ferma restando la facoltà di sostituire temporaneamente o definitivamente il portiere con un altro calciatore partecipante al giuoco, le Società:

- a) Nel corso delle gare di campionato e nelle altre gare di manifestazioni ufficiali organizzate dalle Leghe, dalle Divisioni e Comitati Regionali della Lega Nazionale Dilettanti, possono sostituire tre calciatori, indipendentemente dal ruolo ricoperto.
- b) Nel corso delle gare organizzate dal Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica, dai Comitati Provinciali della L.N.D., nonché nel corso delle gare riservate ai calciatori di sesso femminile organizzate in ambito Regionale e Provinciale, possono sostituire tre calciatori, indipendentemente dal ruolo ricoperto, salvo diversa regolamentazione del Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica per l'attività di sua competenza.

2) I calciatori espulsi dopo l'inizio delle gare, non possono essere sostituiti da quelli di riserva.

3) I calciatori di riserva, finché non partecipano al giuoco, debbono prendere posto, indossando una tuta, sulla panchina assegnata alla propria squadra e sono soggetti alla disciplina delle persone ammesse nel recinto di giuoco, possono permanere, alle stesse condizioni, anche i calciatori sostituiti.

4) I calciatori eventualmente inibiti a prendere parte al giuoco prima che la gara abbia inizio possono essere sostituiti soltanto da calciatori di riserva iscritti nell'elenco consegnato all'arbitro.

5) I calciatori di riserva iscritti nell'elenco consegnato all'arbitro, che vengano inibiti prima che la gara abbia inizio o espulsi durante lo svolgimento della stessa, non possono essere sostituiti.

6) Nell'elenco che viene consegnato all'arbitro prima dell'inizio della gara, possono essere indicati sino ad un massimo di sette calciatori di riserva tra i quali saranno scelti gli eventuali sostituti.

Tale norma attualmente in vigore per i Campionati organizzati dalla Lega Nazionale Professionisti, dalla Lega Professionisti Serie C e dalla Lega Nazionale Dilettanti relativamente al Campionato Nazionale Dilettanti ed ai Campionati Nazionali di Serie A e B della Divisione Calcio Femminile viene estesa, a partire dalla stagione sportiva 1998/99, a tutti i Campionati organizzati dalla Lega Nazionale Dilettanti e dal Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica limitatamente alle categorie Allievi e Giovanissimi.

7) La segnalazione all'arbitro dei calciatori che si intendono sostituire sarà effettuata, a giuoco fermo, all'altezza della linea mediana e fuori del terreno di giuoco, a mezzo di cartelli riportanti i numeri di maglia dei calciatori che debbono uscire dal terreno stesso, ove previsti.

CALCIATORI RITARDATARI O RIENTRANTI

1) I calciatori ritardatari (anche se non iscritti in elenco) hanno diritto di prendere parte al giuoco in qualsiasi momento della gara, previa identificazione e comunque con l'assenso dell'arbitro.

2) I calciatori di riserva ritardatari hanno diritto di prendere parte al giuoco in qualsiasi momento della gara purché già iscritti nell'elenco prima della stessa, previa identificazione.

3) Il calciatore uscito dal terreno di giuoco, per cause accidentali o con il consenso dell'arbitro, può rientrare in qualsiasi momento, previo assenso dell'arbitro stesso.

REGOLA 4

EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

- 1) a) L'equipaggiamento di base obbligatorio di un calciatore comprende: maglia o camicia, calzoncini, calzettoni, parastinchi e calzature.
b) L'equipaggiamento o l'abbigliamento dei calciatori non deve in alcun caso risultare pericoloso per sé o per gli altri. Ciò vale anche per i monili di qualsiasi genere.
- 2) I parastinchi, che devono essere completamente coperti dai calzettoni, devono essere di un materiale adeguato (gomma, plastica, poliuretano o sostanze analoghe) e devono garantire un sufficiente livello di protezione.
- 3) Il portiere deve indossare una maglia di colore diverso da quello di tutti gli altri calciatori, dell'arbitro e degli assistenti dell'arbitro.
- 4) Se il calciatore indossa cosciali o scaldamuscoli questi devono essere dello stesso colore di quello dominante dei calzoncini..

Punizione

Il calciatore che infrange questa regola dovrà essere invitato dall'arbitro ad uscire dal terreno di giuoco per mettere in ordine il proprio equipaggiamento, o per procurarsi le parti mancanti dell'equipaggiamento stesso.

Un'infrazione a questa Regola non deve comportare l'interruzione immediata del giuoco. Il calciatore che avrà dovuto lasciare il terreno di giuoco per mettere in ordine il proprio equipaggiamento, non potrà farvi ritorno senza il consenso dell'arbitro.

Quest'ultimo dovrà assicurarsi della regolarità dell'equipaggiamento. Il calciatore potrà rientrare nuovamente sul terreno di giuoco soltanto quando il pallone non sarà in giuoco.

Decisioni I.F.A.B.

1) Nelle competizioni internazionali, a livello di nazionale o di società e gare amichevoli, l'arbitro deve controllare l'equipaggiamento dei calciatori prima dell'inizio della gara ed impedire di prendervi parte a qualsiasi calciatore che non abbia l'equipaggiamento conforme alle prescrizioni di questa Regola fino a quando non vi avrà ottemperato. Tale disposizione può essere inclusa nel Regolamento di qualsiasi competizione.

Se l'arbitro trova che un calciatore porta indumenti non permessi dalle Regole e tali da costituire un eventuale pericolo per gli altri calciatori deve invitarlo a toglierseli. Se il calciatore non aderisce all'invito, non deve essere ammesso a prendere parte al giuoco od a proseguirlo.

2) Un calciatore che non sia stato autorizzato a prendere parte alla gara o ne sia stato temporaneamente escluso per infrazione alla Regola 4, deve presentarsi all'arbitro durante una interruzione del giuoco e non potrà entrare o rientrare nel terreno di giuoco se non dopo che l'arbitro abbia personalmente constatato la regolarità dell'equipaggiamento.

3) Se un calciatore non autorizzato a prendere parte alla gara, o temporaneamente escluso dalla stessa per infrazione alla Regola 4, entra o rientra nel terreno di giuoco per unirsi o riunirsi alla propria squadra senza il prescritto assenso dell'arbitro, incorrendo in tale modo in una infrazione alla Regola 12, deve essere ammonito. Se l'arbitro interrompe il giuoco per infliggere l'ammonizione, dovrà riprenderlo con un calcio di punizione indiretto battuto da un calciatore della squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone al momento della interruzione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13.

ISTRUZIONI SUPPLEMENTARI

- a) L'arbitro, coadiuvato dai suoi assistenti, controllerà i tacchetti delle calzature lungo il percorso che porta i calciatori dagli spogliatoi al terreno di giuoco prima dell'inizio della gara.
- b) L'arbitro controllerà che i calciatori indossino equipaggiamenti conformi alle disposizioni della Regola 4.

I calciatori dovranno portare la maglia dentro i calzoncini ed i calzettoni dovranno essere bene alzati. Inoltre l'arbitro controllerà che tutti i calciatori portino i parastinchi e vigilerà affinché non portino oggetti che possano ferire gli avversari (orologi, braccialetti metallici, ecc.).

- c) I calciatori possono indossare i sottoabiti visibili tipo calzoncini ciclisti e scaldamuscoli. Questi devono comunque essere dello stesso colore dei calzoncini della squadra del calciatore che li indossa e non possono oltrepassare in lunghezza la parte superiore del ginocchio. Nel caso il calciatore indossi calzoncini multicolore, i sottoabiti devono essere dello stesso colore di quello predominante. Viene inoltre precisato che il portiere può indossare un pantalone da tuta.

Decisioni F.I.G.C.

TENUTA DI GIUOCO DEI CALCIATORI

1) I calciatori sin dall'inizio della gara debbono indossare maglie recanti sul dorso la seguente numerazione progressiva: n.1 il portiere; dal n. 2 al n. 11 i calciatori degli altri ruoli; dal n. 12 in poi i calciatori di riserva.

Per le sole gare della Lega Nazionale Professionisti, i calciatori devono indossare, per tutta la durata di una stagione sportiva, una maglia recante sempre lo stesso numero e personalizzata sul dorso con il cognome del calciatore che la indossa.

2) Il Capitano deve portare, quale segno distintivo, un bracciale di colore diverso da quello della maglia.

3) Le Leghe ed il Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica stabiliscono a quale squadra compete cambiare maglia nei casi in cui i colori siano confondibili.

4) Non è consentito apporre sugli indumenti di giuoco distintivi o scritte di natura politica o confessionale. E' consentito, invece, apporre sugli stessi non più di due marchi pubblicitari, della natura e delle dimensioni fissate dal Consiglio Federale e con la preventiva autorizzazione dei competenti Organi delle Leghe e del Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica.

5) L'eventuale mancanza dei numeri sulle maglie dei calciatori non può provocare la inibizione a partecipare alla gara. L'arbitro, però, dovrà farne menzione nel referto di gara per i provvedimenti dell'Organo competente.

6) Il calciatore che tenga nascosti oggetti metallici o comunque pericolosi per gli altri calciatori commette grave scorrettezza, comportandosi slealmente, e pertanto deve essere espulso. Se il giuoco non è stato interrotto per altri motivi, verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto contro la squadra alla quale appartiene il calciatore espulso battuto dal punto in cui si trovava il calciatore colpevole (con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13).

REGOLA 5

L'ARBITRO

Per la direzione di ogni gara deve essere designato un arbitro. La sua autorità e l'esercizio dei poteri che gli sono conferiti dalle Regole del Giuoco iniziano nel momento in cui egli arriva al campo di giuoco. Il suo potere di infliggere punizioni si estende alle infrazioni commesse durante le interruzioni del giuoco e anche quando il pallone non è in giuoco. Le sue decisioni per questioni di fatto relative al giuoco includono la decisione secondo cui una rete è segnata oppure no ed il risultato della gara e sono inappellabili.

Egli deve:

- ?? vigilare sul rispetto delle regole del Giuoco;
- ?? assicurare il controllo della gara in collaborazione con gli assistenti dell'arbitro e, occorrendo, con il quarto ufficiale di gara;
- ?? assicurarsi che ogni pallone utilizzato rispetti la Regola 2;
- ?? assicurarsi che l'equipaggiamento dei calciatori rispetti i requisiti della Regola 4;
- ?? fungere da cronometrista e redigere un verbale sulla gara;
- ?? interrompere momentaneamente la gara, sospenderla o interromperla definitivamente, a sua discrezione, al verificarsi di ogni infrazione alle Regole;
- ?? interrompere momentaneamente la gara, sospenderla o interromperla definitivamente a seguito di interferenze da eventi esterni, qualunque essi siano;
- ?? interrompere la gara se, a suo avviso, un calciatore è infortunato seriamente e farlo trasportare al di fuori del terreno di giuoco;
- ?? lasciare proseguire il giuoco fino a quando il pallone cessa di essere in giuoco se, a suo avviso, un calciatore è solo lievemente infortunato;
- ?? fare in modo che ogni calciatore che presenti una ferita sanguinante esca dal terreno di giuoco. Il calciatore potrà rientrarvi solo su assenso dell'arbitro dopo che il medesimo si sarà assicurato che l'emorragia sia stata arrestata;
- ?? lasciare proseguire il giuoco quando la squadra che ha subito un fallo può avvantaggiarsene e punire il fallo inizialmente commesso se il vantaggio accordato non si è concretizzato;
- ?? punire il fallo più grave quando un calciatore commette simultaneamente più falli;
- ?? adottare provvedimenti disciplinari nei confronti dei calciatori che hanno commesso un fallo passibile di ammonizione o di espulsione. L'arbitro non è

- tenuto ad intervenire immediatamente, ma deve farlo alla prima interruzione del giuoco;
- ?? adottare provvedimenti nei confronti dei dirigenti di squadra che non tengono un comportamento responsabile e, a sua discrezione, allontanarli dal recinto di giuoco;
 - ?? intervenire su segnalazione degli assistenti dell'arbitro per quanto concerne incidenti sfuggiti al suo controllo;
 - ?? fare in modo che nessuna persona non autorizzata entri nel terreno di giuoco;
 - ?? dare il segnale di ripresa della gara dopo un'interruzione del giuoco;
 - ?? inviare alle autorità competenti un rapporto con le informazioni relative a tutti i provvedimenti disciplinari adottati nei confronti dei calciatori e/o dirigenti, e a tutti gli altri incidenti accaduti prima, durante e dopo la gara.

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

L'arbitro può ritornare su una sua decisione soltanto se ritiene che la stessa sia errata o, a sua discrezione, a seguito della segnalazione di un assistente dell'arbitro, sempre che il giuoco non sia stato ripreso.

Decisioni I.F.A.B.

- 1) Gli arbitri, nelle gare internazionali, devono indossare una giacca o blusa il cui colore si distingua da quelle indossate dalle squadre in gara.
- 2) Gli arbitri per le gare internazionali devono essere scelti tra quelli d'una Nazione neutrale, a meno che le Nazioni interessate non convengano di dare l'incarico ad un loro arbitro.
- 3) L'arbitro deve essere scelto nell'elenco ufficiale degli arbitri internazionali. Ciò non è richiesto per le gare internazionali delle categorie dilettantistiche e giovanili.
- 4) L'arbitro deve riferire all'Organo competente sul comportamento scorretto o minaccioso di spettatori, dirigenti, calciatori, e riserve iscritte in elenco o di altre persone che si trovino nel terreno di giuoco o nelle immediate vicinanze: comportamento messo in atto in qualsiasi momento prima della gara, durante il suo svolgimento o dopo la fine della stessa, affinché possano essere assunti i provvedimenti del caso.
- 5) Gli assistenti dell'arbitro sono i collaboratori dell'arbitro, il quale non deve, in nessun caso, prendere in considerazione l'intervento di un suo assistente se egli stesso ha osservato il fatto ed ha migliore possibilità di giudizio a causa della sua posizione in

campo. Fermo restando quanto sopra, se l'assistente dell'arbitro è neutrale, l'arbitro può prendere in considerazione la sua segnalazione e, se questa si riferisce ad una fase di giuoco immediatamente precedente la segnatura di una rete, l'arbitro può annullare la rete.

6) L'arbitro, tuttavia, può ritornare sulla propria decisione soltanto nel caso in cui il giuoco non sia stato ancora ripreso.

7) Nello spirito delle Regole del Giuoco, le gare devono svolgersi con il minor numero possibile di interruzioni ed in questo spirito l'arbitro ha il dovere di punire esclusivamente le infrazioni intenzionali alle Regole. Se l'arbitro interrompe frequentemente il giuoco per lievi o dubbie infrazioni, provoca nervosismo nei calciatori e toglie diletto al pubblico.

8) Ai sensi del paragrafo d) della Regola 5, l'arbitro ha il potere di mettere fine alla gara nell'eventualità di gravi incidenti, ma in tal caso non ha il potere di decidere quale delle due squadre debba essere penalizzata e quindi debba essere considerata perdente. Egli deve trasmettere un referto particolareggiato all'Organo competente, al quale soltanto spetta ogni decisione in merito.

9) L'arbitro non autorizzerà alcuna persona ad entrare nel terreno di giuoco prima che lo stesso sia stato interrotto e che egli abbia fatto un cenno di assenso.

10) Un arbitro (o nel caso un assistente dell'arbitro o il quarto ufficiale di gara) non potrà essere ritenuto responsabile per:

- 1) eventuali infortuni subiti da un calciatore, da un dirigente o da uno spettatore;
- 2) danni di qualsiasi specie riportati da strutture di proprietà (private o pubbliche);
- 3) per perdite lamentate da persone fisiche, società sportive, compagnie, associazioni, Federazioni e altri organismi in seguito o presumibilmente in seguito ad una decisione presa in conformità con le Regole del Giuoco con le decisioni assunte in corso di svolgimento e/o interruzione di una gara.

La natura delle decisioni summenzionate può riguardare:

- a) decisione di far disputare o meno una gara in funzione dello stato del terreno di giuoco e delle sue adiacenze a causa delle condizioni meteorologiche;
- b) decisione di interrompere una gara per qualsiasi motivo;
- c) decisione relativa alle attrezzature e agli accessori utilizzati durante lo svolgimento di una gara (compresi i pali delle porte, le barre trasversali, le bandierine d'angolo, il pallone);
- d) decisione di interrompere o meno una gara a causa della irruzione di spettatori o per qualsiasi problema sopravvenuto nella zona riservata agli spettatori;

- e) decisione di interrompere o meno una gara per consentire ad un calciatore infortunato di ricevere soccorso;
- f) decisione in base alla quale un arbitro chieda o esiga con insistenza che un calciatore ferito sia portato fuori dal terreno di gioco per ricevere le cure necessarie;
- g) decisione per la quale un arbitro autorizza o meno un calciatore di indossare taluni accessori o componenti dello equipaggiamento;
- h) decisione per la quale l'arbitro (in quanto responsabile in materia) consenta o meno ad altre persone (compresi i dirigenti, i responsabili dello stadio, i responsabili della sicurezza, i fotografi e gli altri rappresentanti dei mezzi di comunicazione) di sostare in prossimità del terreno di giuoco;
- i) qualsiasi altra decisione che l'arbitro possa prendere in base al regolamento di giuoco o in funzione dei suoi doveri così come definiti dai regolamenti della Federazione Internazionale, della Federazione Nazionale o della Lega sotto la cui giurisdizione si disputa la gara.

11) L'allenatore potrà dare istruzioni tattiche ai suoi giocatori durante la partita, ma dovrà rimanere nei limiti della "area tecnica", se detta area esiste e dovrà sempre comportarsi correttamente. La cosiddetta "area tecnica" è delimitata come segue: lunghezza della panchina + un metro a destra ed un metro a sinistra ed un metro davanti alla panchina stessa, parallelamente alla linea laterale.

12) Durante i Tornei o le competizioni nei quali è stato designato il quarto ufficiale di gara, il ruolo e i compiti a questi affidati debbono corrispondere alle direttive impartite dall'International Board.

13) Se un calciatore deve essere espulso per una seconda ammonizione comminata durante la partita, l'arbitro dovrà prima mostrargli il cartellino giallo e, subito dopo, quello rosso allo scopo di indicare che l'espulsione è dovuta all'infrazione che ha comportato la seconda ammonizione e non a seguito di una infrazione che meriti, di per sé, un'espulsione immediata.

ISTRUZIONI SUPPLEMENTARI

?? area tecnica (riferimento decisione n. 11)

L'area tecnica, così come è stata definita dall'I.F.A.B., si riferisce in particolare a gare disputate negli stadi ove un apposito spazio è riservato per ospitare sul terreno di giuoco, personale tecnico e riserve delle due squadre.

E' ammesso che le aree tecniche possano variare di 12 cm. da uno stadio all'altro riguardo alla loro collocazione e al loro spazio. A titolo indicativo si citano:

- 1) L'area tecnica può essere delimitata nel modo seguente: lunghezza della superficie dei posti a sedere più un metro da entrambi i lati e un metro davanti alla panchina, purché venga rispettata la distanza di un metro dalla linea laterale;
- 2) Si raccomanda di provvedere alla demarcazione dell'area tecnica.

?? ruolo del quarto ufficiale di gara (riferimento decisione n. 12):

il quarto ufficiale di gara assiste l'arbitro durante tutta la durata dell'incontro.

?? calciatore infortunato:

le persone ammesse in panchina possono entrare sul terreno di giuoco, con l'autorizzazione dell'arbitro, solo per constatare l'infortunio e non per curarlo e per fare trasportare il calciatore. Un calciatore bisognevole di cure deve per conseguenza essere trasportato fuori dal terreno di giuoco al fine di ricevere le dette cure.

?? perdite di tempo:

?? l'arbitro è tenuto a recuperare, alla fine di ogni tempo regolamentare, il periodo di tempo che lui stesso considera sia stato volontariamente perduto come pure quello perduto per altre cause incidenti, lesioni, sostituzioni (vedi regola 7 punto a).

?? Tutti i calciatori che perdono tempo devono essere ammoniti per condotta scorretta.

C'è nettamente perdita di tempo:

a) quando un calciatore:

?? fingendo di essere infortunato, non si rialza dopo essere stato vittima di un fallo;

?? batte una punizione da una posizione irregolare con il solo scopo di costringere l'arbitro ad ordinare la ripetizione dello stesso calcio di punizione;

?? fa lo stesso per una rimessa di gioco;

?? fa sembrare di voler procedere lui stesso a una rimessa in gioco per poi, senza una ragione logica, lascia il compito ad un compagno;

?? getta il pallone lontano o trattiene il pallone tra le mani dopo che l'arbitro ha interrotto il giuoco per un qualsiasi motivo;

?? si piazza davanti al pallone nel momento in cui un calcio di punizione è stato accordato alla squadra avversaria, per permettere ai suoi compagni di formare una barriera;

?? tarda ad uscire dal terreno nel momento in cui deve essere sostituito;

b) quando un portiere:

?? impiega tutti i mezzi possibili per far guadagnare del tempo alla sua squadra (si sdraia sulla palla più tempo di quello effettivamente necessario, temporeggia esageratamente prima di rinviare il pallone, ecc.).

?? esultanza per la segnatura di una rete:

dopo aver segnato un goal, il calciatore che ha segnato ha il diritto di dividere la sua gioia con i compagni. Tuttavia l'arbitro non può permettere che essi passino troppo tempo nel campo avversario. Egli non tollererà ugualmente che i calciatori saltino i cartelloni pubblicitari o si arrampichino sulle barriere di separazione. In questi casi l'arbitro ammonirà i giocatori per condotta scorretta.

?? assunzione dei liquidi durante la gara:

i calciatori sono autorizzati a bere l'acqua durante le interruzioni di gioco, ma gli stessi, per dissetarsi, devono portarsi sulle linee laterali. È vietato il lancio di sacchetti o bottiglie d'acqua sul terreno di giuoco.

Nota:

L'area tecnica

L'area tecnica, come è definita dall'I.F.A.B. al paragrafo 11) della Regola 5) si riferisce in particolare a gare disputate negli stadi ove un apposito spazio è riservato per ospitare sul terreno di giuoco, personale tecnico e riserve delle due squadre.

È ammesso che le aree tecniche possano variare da uno stadio all'altro riguardo alla loro collocazione e al loro spazio. A titolo indicativo si citano:

1)) l'area tecnica può essere delimitata nel modo seguente: lunghezza della superficie dei posti a sedere più un metro da entrambi i lati e un metro davanti alla panchina, purché venga rispettata la distanza di un metro dalla linea laterale;

2) non sono obbligatorie le linee di demarcazione per definire l'area tecnica;

3) il numero delle persone autorizzate a stazionare nell'area tecnica deve essere stabilito dal regolamento della competizione;

- 4) gli occupanti dell'area tecnica devono essere identificati prima dell'inizio della gara, conformemente al regolamento della competizione;
- 5) una sola persona è autorizzata a dare istruzioni tecniche e deve ritornare al proprio posto immediatamente dopo averle date;
- 6) l'allenatore e gli altri dirigenti, dovranno rimanere all'interno dell'area tecnica, salvo i casi speciali, per esempio quando il medico ed il massaggiatore, ricevuta l'autorizzazione dall'arbitro, devono entrare sul terreno di giuoco per soccorrere un calciatore ferito;
- 7) L'allenatore e gli altri occupanti l'area tecnica devono, durante tutta la gara comportarsi in modo corretto.

Decisioni F.I.G.C.

DIREZIONE DELLE GARE UFFICIALI

- 1) Le gare considerate ufficiali - o, comunque, autorizzate dalle Leghe, dal Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica e dai Comitati - devono essere dirette da un arbitro designato dal competente organo tecnico dell'Associazione Italiana Arbitri. Soltanto per le gare delle categorie giovanili "esordienti" e "pulcini" possono essere ammessi ad esercitare la funzione arbitrale i dirigenti delle società.
- 2) Quando non sia prevista la designazioni di assistenti ufficiali dell'arbitro, le società sono tenute a porre a disposizione dell'arbitro, per assolvere a tale funzione, un calciatore o un tecnico tesserato ovvero un dirigente che risulti regolarmente in carica. La funzione di assistente di parte è considerata, ai fini disciplinari, come partecipazione alla gara.
- 3) Per le gare della Lega Nazionale Professionisti è così disposta l'utilizzazione di più palloni:
 1. l'arbitro prima della gara controllerà negli spogliatoi nove palloni;
 2. un pallone sarà riservato all'arbitro;
 3. due palloni saranno riservati al IV^o ufficiale di gara;
 4. un pallone sarà consegnato a ciascuno dei sei raccattapalle, che riceveranno istruzioni in proposito;
 5. ogni volta che il pallone esce dal terreno di giuoco, il raccattapalle più vicino al calciatore che richiede il pallone, deve tirargli quello assegnatogli;
 6. il raccattapalle deve essere concentrato sul giuoco in modo da non tirare il pallone al calciatore troppo velocemente, così da evitare di avere due palloni in campo nello stesso momento;

7. il raccattapalle dopo avere lanciato il pallone al calciatore, dovrà recuperare il pallone che è stato calciato fuori del terreno di giuoco;
8. i raccattapalle devono rimanere dietro i cartelloni pubblicitari senza ostacolare la vista dello spettatore;
9. ai raccattapalle non è permesso tirare in campo un pallone quando il pallone di gara si trova tra la linea laterale e i cartelloni pubblicitari. Essi possono dare il pallone al giocatore più vicino solo se possono farlo senza camminare davanti ai cartelloni pubblicitari;
10. per evitare confusione le magliette indossate dai raccattapalle (ragazzi e/o ragazze) devono essere dello stesso colore ma differenti dai colori di quelle indossate dai giocatori delle due squadre in campo.

POTERI E DOVERI DELL'ARBITRO RELATIVI ALLO SVOLGIMENTO DELLE GARE

- 1) Durante la gara l'arbitro esercita i poteri che gli sono conferiti dalle "Regole del Giuoco" dalle "Decisioni Ufficiali" e dalle "Disposizioni Federali" .
- 2) È nei poteri dell'arbitro astenersi dal far proseguire la gara quando si verificano fatti o situazioni che, a suo giudizio, appaiono pregiudizievoli della incolumità propria, degli assistenti o dei calciatori, oppure tali da non consentirgli di dirigere la gara stessa in piena indipendenza di giudizio. In alternativa, l'arbitro ha facoltà di far proseguire la gara, pro forma, per fini cautelativi o di ordine pubblico.
- 3) 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. L'arbitro, comunque, è tenuto a menzionare nel proprio referto qualsiasi infrazione verificatasi anche lontano dal terreno di giuoco o dalla sede della gara.
- 4) L'arbitro deve allegare al proprio referto di gara, sul quale ne farà menzione, i rapporti consegnatigli dagli assistenti ufficiali dell'arbitro al termine dell'incontro, compilati sia in riferimento a fatti riprovevoli da lui non controllati personalmente, sia nel caso che detti rapporti siano in bianco.
- 5) L'arbitro deve comunicare all'Organo competente i nominativi dei calciatori inibiti o espulsi e di quelli ammoniti nel corso della gara, prima, durante l'intervallo, o al termine della stessa, specificando chiaramente i motivi dei provvedimenti disciplinari assunti. 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'invio del rapporto di gara, sarà considerato operante se trasmesso per via postale ordinaria o con altro mezzo di spedizione concordato tra la F.I.G.C., le rispettive Leghe e la Commissione Arbitri dell'A.I.A. competente.

6) 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.

7) 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.

ASSENZA DELL'ARBITRO DESIGNATO

1) Se all'ora ufficialmente fissata per l'inizio di una gara, l'arbitro designato non è presente in campo, le due squadre debbono attenderlo per un periodo limite pari alla durata di un tempo previsto per la gara che deve essere disputata ovvero per un tempo minore disposto dalla Lega, Comitato o Settore di competenza. Nel caso che l'assenza perduri oltre tale termine, le due società interessate debbono affidare la direzione della gara ad altro arbitro effettivo la cui ricerca deve essere attivata a partire dall'ora fissata per l'inizio della gara, seguendo i seguenti inderogabili criteri:

?? un arbitro a disposizione della C.A.N. può essere sostituito da un arbitro che sia quantomeno a disposizione della C.A.N.C.;

?? un arbitro a disposizione della C.A.N.C. può essere sostituito da un arbitro che sia quantomeno a disposizione della C.A.N.D.;

?? un arbitro a disposizione della C.A.N.D. può essere sostituito da un arbitro che sia a disposizione di un Organo Tecnico Regionale;

?? un arbitro a disposizione di un Organo Tecnico Regionale può essere sostituito da altro arbitro effettivo.

2) L'obbligo di ricercare un arbitro cui affidare la direzione della gara incombe tanto sulla società ospitante quanto su quella ospitata.

3) Qualora non venga reperito un altro arbitro con i requisiti di cui al comma 1), la gara non viene disputata. Qualora siano reperiti più arbitri tra i quali uno a disposizione dello stesso Organo tecnico dell'arbitro designato, compete a questi dirigere la gara. Ove

invece siano reperiti più arbitri a disposizione di diverso Organo tecnico, la direzione della gara è affidata all'arbitro a disposizione dell'Organo tecnico superiore. Nel caso in cui siano reperiti più arbitri a disposizione dello stesso Organo tecnico e non si raggiunga tra le società un accordo, la scelta è effettuata per sorteggio.

4) La sostituzione deve essere formalizzata in un documento redatto dall'arbitro supplente e sottoscritto dal medesimo e dai capitani e contenente eventualmente la motivazione del rifiuto di taluno a sottoscriverlo. Il documento, unitamente al referto, deve essere inoltrato dall'arbitro supplente alla Lega, al Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica o al Comitato organizzatore della gara.

5) La società che rifiuti di accettare la direzione di un arbitro scelto con le modalità di cui ai precedenti commi del presente articolo è considerata ad ogni effetto rinunciataria a disputare la gara.

6) Spetta comunque all'arbitro designato, giunto in ritardo al campo di giuoco e disponibile per dirigere la gara che non ha ancora avuto inizio, la direzione della stessa. Restano validi gli adempimenti relativi al controllo ed alla identificazione dei calciatori, dei tecnici e degli accompagnatori eseguiti dall'arbitro supplente.

COMPORAMENTO DEI CALCIATORI SUL TERRENO DI GIUOCO

1) Prima di iniziare la gara, le squadre devono salutare il pubblico. I capitani devono salutare gli ufficiali di gara.

2) Non è consentito ai calciatori rivolgersi agli ufficiali di gara esprimendo apprezzamenti o proteste. Il solo capitano, che è responsabile della condotta dei calciatori della propria squadra, ha diritto di rivolgersi all'arbitro, a giuoco fermo od a fine gara, per esprimere, in forma corretta ed in modo non ostruzionistico, riserve o per avere chiarimenti.

3) È dovere del capitano coadiuvare gli ufficiali di gara ai fini del regolare svolgimento della gara e provvedere a reprimere ogni intemperanza dei calciatori della propria squadra. Eventuali infrazioni commesse dal capitano nell'adempimento del proprio compito comportano aggravamento delle sanzioni a suo carico.

PERSONE AMMESSE NEL RECINTO DI GIUOCO

1) Per le gare organizzate dalla Lega Nazionale Professionisti, dalla Lega Professionisti Serie C e dalla Lega Nazionale Dilettanti in ambito Nazionale sono ammessi nel recinto di giuoco, 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) il tecnico responsabile e, se la società lo ritiene, anche un allenatore in seconda, quest'ultimo previa autorizzazione del Settore Tecnico ai sensi delle vigenti norme regolamentari;
 - d) un massaggiatore;
 - e) i calciatori di riserva;
 - f) per la sola ospitante, anche il dirigente addetto agli ufficiali di gara. La presenza nel recinto di giuoco del medico sociale della squadra ospitante è obbligatoria. La violazione di tale obbligo deve essere segnalata nel rapporto di gara ai fini della irrogazione di sanzioni disciplinari a carico delle 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 giuoco, 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 ed un massaggiatore, ovvero, in mancanza, uno o due dirigenti;
 - d) i calciatori di riserva.
- 3) Tutte le persone ammesse nel recinto di giuoco 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 giuoco 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 giuoco 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 giuoco durante lo svolgimento delle gare in cui sia impegnata la propria società. L'arbitro non può, peraltro, allontanare dal recinto di giuoco dirigenti federali che siedano in panchina ma dovrà limitarsi a farne menzione nel referto di gara.

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

9) Possono pure essere ammessi nel recinto di giuoco, 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.

TUTELA DELL'ORDINE PUBBLICO IN OCCASIONE DELLE GARE

1) Le società hanno il dovere di accogliere cortesemente e di 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 giuoco e del comportamento dei loro sostenitori anche su campi diversi dal proprio.

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.

4) Le società, in occasione delle gare programmate sui propri campi di giuoco, 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 dalla Lega o dal Settore di competenza.

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

ASSISTENZA AGLI UFFICIALI DI GARA

1) Le società devono 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 dell'assistenza ai medesimi. Nelle gare della Lega Nazionale Dilettanti 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 alla società ospitante - o considerata tale - e cessa soltanto quando i medesimi rinunciano 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.

I COMMISSARI DI CAMPO

1) Le Leghe, il Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica ed i Comitati possono conferire a propri incaricati le funzioni di Commissario di campo perché riferiscano sull'andamento delle gare in relazione alla loro organizzazione, alle misure di ordine pubblico, al comportamento del pubblico e dei dirigenti delle due squadre. È escluso dal rapporto dei Commissari di campo qualsiasi valutazione tecnica sull'operato dell'arbitro.

2) I Commissari di campo, qualora lo ritengano opportuno, possono entrare nel recinto di giuoco.

3) In caso di necessità, i Commissari di campo debbono concorrere ad assistere e tutelare gli ufficiali di gara ed intervenire presso i dirigenti delle società perché garantiscano il mantenimento dell'ordine pubblico.

4) Salvo il caso in cui rilevino l'esigenza di un loro diretto intervento, i Commissari di campo possono astenersi dal qualificarsi.

OSSERVATORI ARBITRALI

1) Gli osservatori arbitrali, designati dai rispettivi Organi tecnici, possono assolvere anche compiti di relatori su incidenti di una certa gravità dei quali siano stati spettatori che abbiano coinvolto, con i sostenitori della squadra, calciatori e la terna arbitrale non controllati dal direttore di gara o da uno degli assistenti ufficiali dell'arbitro, indirizzando in proposito, la sera stessa della gara, per espresso, dettagliato rapporto alla Lega o Comitato competente per la gara.

Per le gare organizzate dalla Lega Professionisti Serie C essi potranno rilevare fatti di condotta violenta che sfuggano al controllo della terna arbitrale e che si verifichino in zona del campo lontana dall'azione di giuoco o a giuoco fermo.

REGOLA 6

GLI ASSISTENTI DELL'ARBITRO

Per ogni gara devono essere designati due assistenti dell'arbitro.

Essi, fermo restando la decisione riservata all'arbitro, hanno il compito di segnalare:

- ?? quando il pallone è uscito interamente dalla linea di giuoco;
- ?? a quale squadra spetta la rimessa dalla linea laterale o, se del caso, il calcio d'angolo o il calcio di rinvio;
- ?? quando un calciatore deve essere punito perché si trova in posizione di fuori giuoco;
- ?? la richiesta di una sostituzione;
- ?? quando un comportamento riprovevole o altri incidenti sono accaduti al di fuori del campo visivo dell'arbitro.

Essi devono anche coadiuvare l'arbitro nella direzione della gara in conformità delle Regole. In caso di indebita interferenza o di condotta censurabile di un assistente dell'arbitro, l'arbitro lo dispenserà dai suoi compiti e provvederà alla sua sostituzione (tale fatto dovrà essere comunicato all'Organo competente). Gli assistenti dell'arbitro devono essere forniti di bandierine da parte della squadra sul cui campo viene disputata la gara.

Decisioni I.F.A.B.

- 1) Gli assistenti dell'arbitro, qualora ritengano che l'arbitro può non averla personalmente rilevata, devono attirare la sua attenzione su qualsiasi infrazione alle Regole del Giuoco, ma l'arbitro resta in ogni caso l'unico giudice per le decisioni da prendere.
- 2) Nelle gare internazionali di livello "A" le Federazioni Nazionali devono fare ricorso ad assistenti dell'arbitro di nazionalità neutrale che figurino nella lista degli internazionali.
- 3) Nelle gare internazionali le bandierine degli assistenti dell'arbitro devono essere di un vivido colore: rosso brillante o giallo. Si raccomanda l'uso di simili bandierine in tutti gli altri incontri.
- 4) Un assistente dell'arbitro può essere oggetto di provvedimenti disciplinari soltanto a seguito di un rapporto dell'arbitro relativo ad ingiustificate interferenze nella direzione di gara o ad insufficiente collaborazione con l'arbitro stesso.

Decisioni F.I.G.C.

ASSISTENTI UFFICIALI DELL'ARBITRO

- 1) Gli assistenti dell'arbitro sono tenuti a segnalare immediatamente all'arbitro, sventolando in modo ben visibile la bandierina quando un calciatore, anche se di riserva e ammesso in panchina, o persona indicata in elenco, colpisca o tenti di colpire, l'assistente dell'arbitro o il quarto ufficiale di gara, li faccia oggetto di lancio di sputi oppure rivolga loro gesti o frasi ingiuriose. Qualora l'arbitro non fosse in posizione idonea per rilevare prontamente la segnalazione, l'assistente dell'arbitro continuerà a sventolare la bandierina collocandosi nella migliore posizione per essere notato dallo stesso, mentre l'arbitro assistente ne attirerà l'attenzione sventolando anch'egli la bandierina.
- 2) Analogamente a quanto sopra stabilito, gli assistenti dell'arbitro sono tenuti a segnalare immediatamente gli atti di violenza consumata o il lancio di sputi commessi da calciatore, anche se di riserva e ammesso in panchina, o da persona indicata in elenco nei confronti di altro calciatore, anche se di riserva e ammesso in panchina, o di persona indicata in elenco.
- 3) Non appena la segnalazione viene rilevata ed il fatto è avvenuto nel terreno di giuoco, l'arbitro interromperà il giuoco e provvederà all'espulsione del calciatore, anche se di riserva o dell'allontanamento se trattasi di persona diversa indicata nell'elenco. Il giuoco verrà ripreso secondo quanto previsto dalla regola 12 del Regolamento del Giuoco del Calcio.
- 4) Qualora l'assistente ufficiale dell'arbitro possa informare l'arbitro soltanto durante l'intervallo per fatti avvenuti in chiusura del primo tempo o a tempo già scaduto, entro o fuori il recinto di giuoco, questi convocherà nel suo spogliatoio il capitano della squadra cui appartiene il colpevole e gliene notificherà l'espulsione (se trattasi di calciatore) o l'inibizione all'ulteriore ammissione nel recinto di giuoco (se trattasi invece di persona diversa), come sopra precisato.
- 5) In relazione ai fatti di cui sopra ed indipendentemente dalle decisioni assunte dall'arbitro, l'assistente dell'arbitro interessato dovrà, al termine della gara, redigere un rapporto che sarà consegnato all'arbitro per essere allegato al referto di gara. Del pari gli assistenti dell'arbitro sono tenuti a riferire su altre eventuali manifestazioni di condotta irregolare tenuta dalle persone autorizzate a rimanere nel recinto di giuoco.
- 6) Le suindicate formalità dovranno essere compiute evitando in modo assoluto la presenza di dirigenti, calciatori o di altre persone. È interpretazione costante che gli assistenti dell'arbitro debbano svolgere la loro funzione uno per ciascuna linea laterale. Tuttavia gli assistenti ufficiali o di parte debbono mantenere la stessa posizione sia nel primo che nel secondo tempo in modo da controllare l'attacco di entrambe le squadre. Soltanto quando particolari fatti estranei al giuoco (intemperanze di tifosi) possono

turbare l'operato di un assistente dell'arbitro, l'arbitro ha facoltà di far invertire la posizione.

7) Ai fini della individuazione, l'assistente dell'arbitro n. 1 deve considerarsi quello che si posiziona dal lato del terreno dove, di norma, sono collocate le panchine o comunque quello che trovasi dal lato dove è collocata la panchina della squadra ospitante.

8) Determinandosi l'assenza di uno degli assistenti ufficiali dell'arbitro designati, il direttore di gara cercherà di reperire sul campo un collega arbitro che lo possa sostituire; qualora non vi riesca dovrà:

- a) dispensare dalla funzione l'assistente ufficiale dell'arbitro presente chiedendogli peraltro di non allontanarsi dal campo;
- b) fruire di assistenti di parte richiedendo a ciascuna società di designare all'uopo un loro tesserato idoneo.

9) Se, tuttavia, nel corso della gara, sopraggiungesse l'assistente dell'arbitro designato, l'arbitro dovrà provvedere a sostituire gli assistenti di parte con quelli ufficiali.

10) Qualora nel corso di una gara un assistente ufficiale dell'arbitro non potesse continuare ad espletare il proprio compito a causa di malessere od infortunio, l'arbitro dovrà provvedere alla sua sostituzione in analogia a quanto prescritto in caso di assenza.

11) La sostituzione di un assistente ufficiale dell'arbitro nel corso della gara è definitiva.

QUARTO UFFICIALE DI GARA

Limitatamente alle gare organizzate dalle Leghe Professionisti (Campionati di Serie A e B, Coppa Italia e Serie C quando previsto) l'Organo Tecnico competente oltre ai due assistenti previsti designa un quarto ufficiale di gara.

Durante lo svolgimento dell'incontro per il quale è stato designato, il quarto ufficiale di gara (riconoscibile dall'abbigliamento con distintivo A.I.A.) prenderà posto sul campo per destinazione tra le due panchine ivi installate.

Egli avrà i compiti di:

- a) laddove il designato sia un arbitro, sostituire l'arbitro stesso o uno dei guardalinee (assistente) ovvero, in caso diverso, sostituire uno dei guardalinee in caso di assenza, malessere o di infortunio;
- b) controllare che sulle panchine prendano posto soltanto gli ammessi nel recinto di giuoco e che persone diverse da quelle indicate dalle vigenti norme non accedano o sostino nel recinto stesso. In caso di inadempienze dovrà essere invitato il dirigente accompagnatore ufficiale della società per la immediata eliminazione degli inconvenienti. Il tutto dovrà essere riportato sul rapporto che redigerà a fine gara;
- c) riferire all'arbitro su fatti od episodi gravi da addebitarsi agli ammessi nel recinto di giuoco di cui all'art. 66 N.O.I.F. ed alla precedente Regola 5, restando riservata ogni decisione al direttore di gara;
- d) prendere nota del contenuto di striscioni offensivi e/o incitanti alla violenza esposti all'interno dello stadio;
- e) il quarto ufficiale di gara riferirà nel suo rapporto circa comportamenti non regolamentari di calciatori, altri tesserati o di persone ammesse o comunque presenti nel recinto giuoco, da lui constatate e non rilevate dalla terna arbitrale. Al termine della gara redigerà in ogni caso il proprio rapporto anche se negativo;
- f) segnalare nel rapporto di fine gara le manifestazioni di intemperanze dei tifosi, di cori ingiuriosi verso chicchessia uditi e il lancio di corpi contundenti controllati;
- g) assicurare, mediante esposizione dei numeri, la corretta esecuzione delle sostituzioni dei calciatori, restando di competenza dei Guardalinee effettivi le segnalazioni all'Arbitro relative alle richieste di sostituzioni.

L'eventuale assenza del quarto ufficiale di gara non pregiudica l'inizio e la regolarità della gara.

ASSISTENTI DI PARTE DELL'ARBITRO

- 1) Quando non sia prevista la designazione di assistenti ufficiali dell'arbitro, le società sono tenute a porre a disposizione dell'arbitro, per assolvere a tale funzione, un calciatore o un tecnico tesserato ovvero un dirigente che risulti regolarmente in carica. La funzione di assistente di parte è considerata, ai fini disciplinari, come partecipazione alla gara.
- 2) Non possono fungere da assistente di parte tesserati di età inferiore a quella stabilita per partecipare alla gara quale calciatore.
- 3) All'arbitro non è consentito sostituire i propri assistenti di parte con colleghi arbitri non designati ufficialmente.
- 4) Un calciatore che inizia una gara con funzioni di assistente di parte non può, nella stessa gara, partecipare al giuoco come calciatore (tale disposizione non ha valore per le gare del Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica e per l'Attività Ricreativa). Per contro, un calciatore che abbia già preso parte al giuoco, può essere incaricato delle funzioni di assistente di parte purché non sia stato espulso.
- 5) È inibito ai dirigenti, ai calciatori ed in genere a tutti i tesserati della F.I.G.C., colpiti da provvedimenti di squalifica o di inibizione, di svolgere le funzioni di assistente di parte fino a quando risulti regolarmente scontata la sanzione loro inflitta, a pena di inasprimento della stessa.

BANDIERINE

- 1) Le bandierine degli assistenti dell'arbitro, con drappo della misura di cm. 45 x 45 ed asta di cm. 75, devono essere, di norma, di colori differenti: rosso brillante o giallo, anche se a scacchi. Per le gare della L.N.D. e del Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica è consentito anche l'uso di bandierine diverse.
- 2) Le società sul cui campo viene disputata la gara devono fornire agli assistenti dell'arbitro ufficiali o di parte le prescritte bandierine, sempre che a ciò non abbiano provveduto direttamente le Leghe o i Comitati.
- 3) In caso di gara disputata in campo neutro le bandierine devono essere fornite dalla società sul campo della quale si svolge la gara.

REGOLA 7

DURATA DELLA GARA

La gara deve essere suddivisa in due periodi eguali di 45 minuti ciascuno, salvo il caso di preventivo accordo diverso, restando stabilito quanto segue:

- a) l'arbitro deve prolungare ciascun periodo di tutto il tempo che egli giudicherà sia stato perduto per sostituzione, trasporto di calciatori infortunati fuori dal terreno di giuoco, comportamento ostruzionistico o per altre cause;
- b) la durata di ciascun periodo deve essere prolungata per consentire che sia battuto un calcio di rigore. L'intervallo tra il 1° ed il 2° tempo regolamentari, non dovrà eccedere i 15 minuti. Nel regolamento di ogni competizione dovrà essere chiaramente indicata la durata dell'intervallo. La durata dell'intervallo tra i due tempi regolamentari, può essere modificata soltanto con il consenso dell'arbitro;
- c) i calciatori hanno diritto ad un intervallo fra il primo ed il secondo periodo di giuoco;
- d) una gara sospesa definitivamente prima del suo termine deve essere rigiucata, salvo disposizioni contrarie previste nel regolamento della competizione;

ISTRUZIONI RELATIVE ALLA ESECUZIONE DEI TIRI DAL PUNTO DEL CALCIO DI RIGORE

Determinazione della squadra vincente in gare di qualificazione o finale di una competizione o tornei.

Per determinare la squadra vincente, quando al termine della gara o dei tempi supplementari, ove previsti, risulta parità di punteggio, dovranno essere battuti tiri dal punto del calcio di rigore, da ciascuna delle due squadre, secondo le modalità che seguono:

- 1) L'arbitro deve scegliere la porta verso la quale saranno battuti tutti i tiri.
- 2) Egli deve tirare a sorte lanciando in aria una moneta e la squadra il cui capitano vince il sorteggio deve battere il primo tiro.
- 3) L'arbitro annoterà il numero di ogni calciatore al momento in cui lo stesso tirerà il calcio di rigore.
- 4) a) Osservando le norme indicate nei successivi paragrafi c) e d), ciascuna squadra batterà cinque tiri;
b) i tiri devono essere battuti alternativamente;

- c) se, prima che entrambe le squadre abbiano battuto cinque tiri, una delle due avrà segnato più reti di quante potrebbe segnare l'altra qualora completasse la propria serie di cinque, l'esecuzione dei tiri deve cessare;
 - d) se, dopo che entrambe le squadre avranno battuto cinque tiri, risulterà che hanno segnato un eguale numero di reti, o nessuna, l'esecuzione dei tiri deve continuare nello stesso ordine fino a quando tutte e due avranno battuto eguale numero di tiri (non necessariamente cinque) ed una delle due avrà segnato una rete più dell'altra.
- 5) La squadra che - osservando le norme indicate nei precedenti paragrafi 4 (a), 4 (c), o 4 (d) - avrà segnato il maggior numero di reti, qualunque sia il numero di tiri eseguiti, risulterà qualificata per il turno successivo o sarà dichiarata vincitrice della competizione, a seconda del caso.
- 6) a) Salvo l'eccezione specificata al successivo paragrafo b), soltanto i calciatori che alla fine della gara o dei tempi supplementari (se previsti) si trovino nel terreno di giuoco sono autorizzati a partecipare alla esecuzione dei tiri, nonché i calciatori che, con o senza l'autorizzazione dell'arbitro, ne siano temporaneamente usciti e quindi non vi si trovino nel momento in cui la gara ha fine;
- b) qualora la propria squadra non abbia già utilizzato il numero massimo di sostituti consentito dal regolamento della competizione in base al quale è stata giocata la gara, un portiere che resti infortunato durante la esecuzione dei tiri, per cui non è in grado di mantenere ulteriormente il proprio ruolo, può essere sostituito da un calciatore di riserva.
- 7) Ogni tiro deve essere battuto da un calciatore diverso e fino a quando tutti i calciatori di ciascuna squadra a ciò autorizzati, compreso il portiere (o il calciatore di riserva che lo abbia eventualmente sostituito in base alla norma specificata nel paragrafo 6b) abbiano effettuato un tiro ciascuno, un calciatore della stessa squadra non può battere un secondo tiro.
- 8) In base alla norma specificata nel paragrafo 6, qualunque calciatore autorizzato può scambiare il ruolo con il portiere della propria squadra in ogni momento, durante l'esecuzione dei tiri.
- 9) a) fatta eccezione per il calciatore che batte il tiro e per i due portieri, tutti gli altri calciatori devono restare all'interno del cerchio centrale durante l'effettuazione dei tiri;
- b) il portiere, compagno del calciatore che sta eseguendo il tiro di rigore, deve restare all'interno del terreno di giuoco, all'esterno dell'area di rigore in cui vengono battuti i tiri di rigore, sulla linea di porta all'intersezione di questa ultima con la linea dell'area di rigore.

c) l'arbitro avviserà il portiere che deve restare sulla linea di porta entro i pali fino a quando il pallone è stato calciato in giuoco.

10)Salvo che non sia diversamente specificato nei precedenti paragrafi dal n. 1 al n. 9), le Regole del Giuoco e le Decisioni dell'International Board devono, possibilmente, essere applicate alla esecuzione dei tiri.

N.B. • Nel caso in cui venga a mancare la luce prima che sia terminata l'esecuzione dei tiri dal punto del calcio di rigore, il risultato della gara sarà deciso mediante il lancio in aria di una moneta, ovvero tirando a sorte.

Decisioni F.I.G.C.

RITARDO NELLA PRESENTAZIONE IN CAMPO DELLE SQUADRE

TEMPO D'ATTESA

- 1) Le squadre hanno l'obbligo di presentarsi in campo all'ora fissata per l'inizio dello svolgimento della gara.
- 2) Nel caso di ritardo, fatte salve le sanzioni irrogabili dagli organi disciplinari ove il ritardo stesso sia ingiustificato, l'arbitro deve dare comunque inizio alla gara purché le squadre si presentino in campo in divisa di giuoco entro un termine pari alla durata di un tempo della gara.
- 3) È facoltà delle Leghe, del Settore per l'Attività Giovanile e Scolastica e dei Comitati ridurre tale termine.

MANCATA PARTECIPAZIONE ALLA GARA PER CAUSA DI FORZA MAGGIORE

- 1) Le squadre che non si presentano in campo nel termine di cui sopra, sono considerate rinunciatricie alla gara con le conseguenze previste dalle norme federali, salvo che non dimostrino la sussistenza di una causa di forza maggiore.
- 2) La declaratoria della sussistenza della causa di forza maggiore compete in ogni caso agli Organi della Giustizia Sportiva.

TEMPI SUPPLEMENTARI

Il regolamento della competizione può prevedere di giocare un prolungamento di due periodi uguali (tempi supplementari).

In tal caso valgono le condizioni stabilite dalla Regola 8.

NORME PARTICOLARI

- 1) La durata per le gare dei campionati "allievi" è fissata normalmente in due periodi di giuoco di 40 minuti primi ciascuno.
- 2) La durata delle gare dei campionati della categoria "giovanissimi" è fissata normalmente in due periodi di giuoco di 30 minuti primi.

3) La durata delle gare dei campionati delle categorie "esordienti", "pulcini", "minipulcini" è fissata normalmente in due periodi di giuoco di 25 minuti primi ciascuno.

Nell'ipotesi di tempi supplementari, la durata di ciascuno di essi dovrà essere di 5 minuti primi.

4) Per le manifestazioni dell'attività ricreativa sono ammesse deroghe alle norme vigenti in merito alla durata dei tempi regolamentari. Le relative disposizioni saranno emanate di volta in volta dagli Organi competenti.

REGOLA 8

CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIUOCO

Preliminari

La scelta del terreno viene stabilita con sorteggio per mezzo di una moneta. La squadra favorita dalla sorte sceglie la porta contro cui attaccherà nel primo periodo di giuoco.

All'altra squadra verrà assegnato il calcio d'inizio della gara.

La squadra che ha scelto il terreno eseguirà il calcio d'inizio del secondo periodo.

All'inizio del secondo periodo di gara, le squadre invertono le rispettive metà del terreno ed attaccano in direzione della porta opposta.

Calcio d'inizio

Il calcio d'inizio è un modo di cominciare la gara o riprendere il giuoco:

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

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

Procedura

- ?? tutti i calciatori devono disporsi all'interno della propria metà del terreno di giuoco;
- ?? i calciatori della squadra che non esegue il calcio d'inizio devono posizionarsi a non meno di m. 9,15 dal pallone, fino a quando lo stesso non sia in giuoco;
- ?? il pallone è posto a terra sul punto centrale del terreno di giuoco;
- ?? l'arbitro emette il fischio che autorizza l'inizio;
- ?? il pallone è considerato in giuoco dopo che è stato calciato e si è mosso in avanti;
- ?? l'esecutore del calcio d'inizio non può giocare una seconda volta il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore.

Quando una squadra ha segnato una rete, spetta alla squadra che ha subito la stessa riprendere il giuoco con un nuovo calcio d'inizio.

Infrazioni e sanzioni

Se l'esecutore del calcio d'inizio gioca il pallone una seconda volta prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

?? un calcio di punizione indiretto è accordato alla squadra avversaria nel punto in cui l'infrazione è stata commessa.

Per tutte le altre infrazioni nella procedura del calcio d'inizio:

?? il calcio d'inizio deve essere ripetuto.

Rimessa da parte dell'arbitro

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

Procedura

L'arbitro lascia cadere il pallone a terra nel punto dove si trovava al momento in cui il giuoco è stato fermato.

Il giuoco riprende non appena il pallone tocca il terreno di giuoco.

Infrazioni e sanzioni

La rimessa da parte dell'arbitro deve essere ripetuta se:

?? il pallone viene toccato da un calciatore prima di entrare in contatto con il terreno di giuoco;

?? il pallone esce dal terreno di giuoco, dopo essere rimbalzato sullo stesso, senza che nessun calciatore l'abbia toccato.

Casi particolari

Un calcio di punizione accordato alla squadra difendente nella propria area di porta può essere eseguito da un punto qualsiasi della stessa.

Un calcio di punizione indiretto accordato alla squadra attaccante nell'area di porta avversaria deve essere battuto sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.

Una rimessa da parte dell'arbitro per riprendere la gara dopo un'interruzione temporanea del giuoco, mentre il pallone si trovava nell'area di porta, deve essere effettuata sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone al momento dell'arresto del giuoco.

Decisioni I.F.A.B.

- 1) Se, in occasione di una rimessa in gioco da parte dell'arbitro, un calciatore commette una qualsiasi infrazione prima che il pallone abbia toccato il terreno, deve essere ammonito o espulso a seconda della gravità dell'infrazione, ma non può essere accordato un calcio di punizione alla squadra avversaria poiché il pallone non era in gioco al momento dell'infrazione. Pertanto l'arbitro deve ripetere la rimessa.
- 2) Il calcio d'inizio non può essere battuto da persona diversa dai calciatori partecipanti alla gara.

Decisioni F.I.G.C.

- 1) Qualora sia necessario prolungare la gara con i tempi supplementari, il gioco riprenderà secondo le norme stabilite nei Preliminari.
- 2) L'arbitro dovrà attenersi alle norme relative alla corresponsione degli indennizzi di gara, che variano da Lega a Lega.
- 3) Nei casi in cui siano stati disposti da parte degli Organi competenti prelievi coattivi a norma di Regolamento, l'arbitro è autorizzato a non dare inizio alla gara qualora la società non abbia provveduto a versargli la cifra dovuta, con assegno.

REGOLA 9

PALLONE IN GIUOCO E NON IN GIUOCO

Il pallone non è in giuoco:

- a) quando ha interamente oltrepassato, sia per terra sia in aria, una linea laterale o una linea di porta;
- b) quando la gara è stata interrotta dall'arbitro.

Il pallone è in giuoco in ogni altro momento, dall'inizio alla fine della gara, compresi i casi seguenti:

- a) se rimbalza nel terreno di giuoco dopo aver colpito un palo o la sbarra trasversale della porta o l'asta di una bandierina d'angolo;
- b) se rimbalza nel terreno di giuoco dopo avere colpito l'arbitro o un assistente dell'arbitro che si trovi all'interno del terreno stesso;
- c) nel caso di una presunta infrazione alle Regole del Giuoco, fino a quando l'arbitro non sia intervenuto in merito.

Decisioni I.F.A.B.

Le linee fanno parte delle aree che delimitano. Di conseguenza, le linee laterali e di porta, fanno parte del terreno di giuoco.

Decisioni F.I.G.C.

Il pallone, quando non abbia interamente oltrepassato le linee *che* delimitano il terreno, cessa di essere in giuoco soltanto a seguito del fischio dell'arbitro.

- 1) Le segnalazioni degli assistenti dell'arbitro non interrompono in alcun modo il giuoco, in quanto vengono eseguite esclusivamente per l'arbitro, al quale spetta la decisione di interrompere o lasciare proseguire il giuoco.
- 2) Le persone fisiche dell'arbitro e degli assistenti dell'arbitro nel terreno, agli effetti *del* giuoco, non devono essere considerate come elementi estranei. Pertanto se il pallone, dopo aver toccato l'arbitro od un assistente dell'arbitro, esce dal terreno, il giuoco verrà ripreso in conformità della Regola; nel caso in cui entri in una porta, la rete sarà considerata valida, salvo i casi contrari previsti dalle Regole del Giuoco.

REGOLA 10

SEGNATURA DI UNA RETE

Salvo le eccezioni previste dalle Regole del Giuoco, una rete risulta segnata quando il pallone ha interamente oltrepassato la linea di porta, tra i pali e sotto la sbarra trasversale, sempreché non sia stato lanciato, portato o colpito intenzionalmente con la mano o con il braccio da un calciatore della squadra attaccante, fatta eccezione per il portiere che si trovi all'interno della propria area di rigore. La squadra che avrà segnato il maggiore numero di reti vincerà la gara. Se non sarà stata segnata alcuna rete o se le squadre avranno segnato eguale numero di reti, la gara risulterà conclusa in parità.

Per le gare che terminano con il risultato di parità, i regolamenti delle competizioni possono prevedere disposizioni relative ai tempi supplementari o ad altre procedure accettate dall'I.F.A.B., che consentono di determinare la vincente della gara.

Decisioni I.F.A.B.

1) La regola 10 stabilisce l'unico metodo secondo il quale una gara risulta vinta o pareggiata; nessuna modifica può essere consentita.

2) Non può essere in alcun caso accordata una rete se il pallone è stato toccato da qualche corpo estraneo prima di oltrepassare la linea di porta. Se il fatto accade durante il normale svolgimento di una fase di giuoco, salvo durante l'esecuzione di un calcio di rigore, il giuoco deve essere interrotto e successivamente ripreso mediante una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui il pallone è stato toccato dal corpo estraneo, a meno che lo stesso, in quel momento, si trovi nell'area di porta. In tal caso sarà rimesso in giuoco sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il giuoco è stato interrotto.

3) Se, mentre il pallone sta per entrare nella porta, ma prima che oltrepassi completamente la linea di porta, uno spettatore entra nel terreno di giuoco e tenta di impedire la realizzazione della rete, l'arbitro deve accordare la rete se il pallone è entrato in porta, salvo che lo spettatore abbia toccato il pallone o sia intervenuto nel giuoco. In tale caso l'arbitro interromperà il giuoco e lo riprenderà con una propria rimessa nel punto in cui si è verificato il contatto o l'interferenza, a meno che lo stesso si sia verificato nell'area di porta. In tal caso il pallone sarà rimesso in giuoco sulla linea dell'area di porta, parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il giuoco è stato interrotto.

Decisioni F.I.G.C.

1) La dizione « lanciare il pallone » si riferisce anche alla rimessa dalla linea laterale a seguito della quale non può essere segnata direttamente né una rete, né un'autorete.

REGOLA 11

FUORI GIUOCO

1) Un calciatore è in posizione di fuori giuoco se si trova più vicino del pallone alla linea di porta avversaria, salvo che:

- a) si trova nella propria metà del terreno di giuoco;
- b) non è più vicino degli ultimi due avversari alla loro linea di porta.

2) Essere in posizione di fuori giuoco, non costituisce di per sé una infrazione punibile. Un calciatore sarà considerato in fuori giuoco e punito per tale motivo solo se, nel momento in cui il pallone è toccato o giuocato da un suo compagno egli, a giudizio dell'arbitro, partecipa attivamente all'azione di giuoco, cioè:

- ?? interferisca sul giuoco;
- ?? influenza un avversario;
- ?? si avvantaggia dall'essere in quella posizione.

3) Un calciatore non sarà considerato in fuori giuoco dall'arbitro:

- a) per il solo fatto di essere in una posizione di fuori giuoco;
- b) se riceve il pallone direttamente su calcio di rinvio, su calcio d'angolo, su rimessa dalla linea laterale.

4) Se un calciatore è considerato in fuori giuoco, l'arbitro deve accordare alla squadra avversaria un calcio di punizione indiretto battuto dal punto in cui è avvenuta l'infrazione, a meno che quest'ultima non sia stata commessa all'interno dell'area di porta avversaria, nel qual caso il calcio di punizione sarà battuto da un punto qualsiasi all'interno dell'area di porta.

Decisioni I.F.A.B.

1) Il fuori giuoco non deve essere giudicato nel momento in cui il calciatore in posizione irregolare riceve il pallone, bensì nel momento in cui gli viene passato da uno dei suoi compagni. Un calciatore che non si trovi in posizione di fuori giuoco quando uno dei suoi compagni gli passa il pallone o batte un calcio di punizione, non viene a trovarsi in posizione di fuori giuoco se avanza durante la traiettoria del pallone.

2) Un calciatore che si trovi in linea con il penultimo o con gli ultimi due avversari non è in posizione di fuori giuoco.

ISTRUZIONI SUPPLEMENTARI:

Calciatore in posizione di fuori giuoco

- a) la posizione del fuori giuoco non è, in senso assoluto, un fallo di per se stesso.
- b) un calciatore in fuori giuoco deve essere punito per questa infrazione solo se l'arbitro valuta che, nel momento in cui il pallone tocca un suo compagno di squadra o viene giocato da questi, il calciatore in fuori giuoco prenda attivamente parte all'azione in quanto:
 - 1) influenzi il gioco o l'avversario
 - 2) cerchi di trarre vantaggio dalla sua posizione.
- c) l'arbitro non dovrà dichiarare un calciatore in posizione di fuori giuoco se:
 - 1) egli si trova semplicemente in detta posizione

oppure

- 2) se riceva il pallone direttamente da un calcio di rinvio, da una rimessa laterale, o da un calcio d'angolo.

L'assistente dell'arbitro non dovrà quindi segnalare il fuori giuoco solo perché il calciatore si trova in posizione di fuori giuoco.

D'altra parte se l'assistente dell'arbitro ha dei dubbi in merito alla posizione regolare o irregolare di un calciatore (fuori giuoco attivo), è meglio che dia la preferenza all'attacco, evitando quindi di segnalare il fuori giuoco stesso.

REGOLA 12

FALLI E COMPORTAMENTI ANTISPORTIVI

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

Calcio di punizione diretto

Un calcio di punizione diretto è accordato alla squadra avversaria del calciatore che a giudizio dell'arbitro, commette per negligenza, imprudenza o vigoria sproporzionata uno dei sei falli seguenti:

- a) dare o tentare di dare un calcio ad un avversario;
- b) fare o tentare uno sgambetto ad un avversario;
- c) saltare su di un avversario;
- d) caricare un avversario;
- e) colpire o tentare di colpire un avversario;
- f) spingere un avversario;

Un calcio di punizione diretto è parimenti accordato alla squadra avversaria del calciatore che commette uno dei quattro falli seguenti:

- g) contrastare un avversario per il possesso del pallone, venendo in contatto con lui prima di raggiungere il pallone per giuocarlo;
- h) sputare contro un avversario;
- i) trattenerne un avversario;
- j) giocare volontariamente il pallone con le mani (ad eccezione del portiere quando si trova nella propria area di rigore).

Tale calcio di punizione dovrà essere battuto nel punto in cui è stato commesso il fallo a meno che quest'ultimo non sia stato commesso nell'area di porta avversaria. In tale caso il calcio di punizione sarà battuto da un punto qualsiasi dell'area di porta. Se un calciatore della squadra difendente commette uno dei dieci falli sopramenzionati nell'area di rigore, sarà punito con un calcio di rigore. Un calcio di rigore potrà essere accordato indipendentemente dalla posizione del pallone, se questo è in giuoco, nel momento in cui uno dei detti falli viene commesso all'interno dell'area di rigore.

Calcio di punizione indiretto

Un calcio di punizione indiretto è accordato alla squadra avversaria del portiere che, trovandosi nella propria area di rigore, commette uno dei cinque falli seguenti:

- a) fare più di quattro passi con il pallone in mano prima di rilanciarlo;

- b) toccare nuovamente il pallone con le mani dopo averlo rilanciato senza che il pallone sia stato toccato da un altro calciatore;
- c) toccare il pallone con le mani dopo che questo gli è stato passato deliberatamente con i piedi da un compagno;
- d) toccare con le mani il pallone ricevuto direttamente su rimessa laterale effettuata da un compagno;
- e) perdere tempo intenzionalmente.

Un calcio di punizione indiretto viene ugualmente assegnato alla squadra avversaria del calciatore che a giudizio dell'arbitro:

- 1) gioca in modo considerato pericoloso dall'arbitro (quando per esempio tenta di calciare il pallone già in possesso del portiere);
- 2) carica lealmente, cioè di spalla, quando il pallone non è a distanza di giuoco dai calciatori interessati e quando questi non siano in procinto di giocarlo;
- 3) impedisce la progressione avanzante di un avversario; cioè non giocando il pallone si interpone tra lo stesso e l'avversario costituendo ostacolo senza contatto fisico;
- 4) carica il portiere, salvo quando questi:
 - a) tiene il pallone tra le mani;
 - b) disturba od ostacola un avversario;
 - c) si trova fuori della propria area di porta.
- 5) Impedisce al portiere di lanciare il pallone con le mani;
- 6) Commette altri falli non menzionati o previsti nella regola 12 in conseguenza dei quali il giuoco viene fermato per ammonire o espellere un calciatore.

Il calcio di punizione deve essere battuto, dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla regola 13.

Un calciatore sarà ammonito, mostrandogli il cartellino giallo quando commette uno dei sette falli seguenti:

- 1. rendersi colpevole di un comportamento antisportivo;
- 2. manifestare la propria disapprovazione con parole o gesti;
- 3. trasgredire ripetutamente le regole del Giuoco;
- 4. ritardare la ripresa del giuoco;
- 5. non rispettare la distanza prescritta nei calci d'angolo e nei calci di punizione;
- 6. entrare o rientrare nel terreno di giuoco senza il preventivo assenso dell'arbitro;

7. abbandonare deliberatamente il terreno di giuoco senza il preventivo assenso dell'arbitro.

Un calciatore sarà espulso dal terreno di giuoco, mostrandogli il cartellino rosso quando commette uno dei sette falli seguenti:

1. rendersi colpevole di un fallo violento di giuoco;
2. rendersi colpevole di condotta violenta;
3. sputare contro un avversario o qualsiasi altra persona;
4. impedire alla squadra avversaria di segnare una rete o privarla di una chiara occasione da rete, toccando volontariamente il pallone con le mani (ciò non si applica al portiere dentro la propria area di rigore);
5. annullare una chiara occasione da rete ad un calciatore che si dirige verso la porta avversaria commettendo su di lui un fallo punibile con un calcio di punizione diretto o di rigore;
6. usare un linguaggio offensivo, ingiurioso o minaccioso;
7. ricevere una seconda ammonizione nel corso della stessa gara.

Note:

1) Il termine "passare il pallone" citato nel nuovo testo della regola si riferisce esclusivamente all'azione effettuata da un calciatore sia che stia giocando il pallone con un piede che con entrambi i piedi.

2) La deviazione del pallone per mezzo di un piede o entrambi è permessa purché essa non sia intenzionale (deviazione involontaria o tocco di palla maldestro da parte di un compagno di squadra).

3) Quando un compagno di squadra calcia deliberatamente il pallone non in direzione del portiere (per esempio a lato della porta) ma in modo che questi possa impossessarsene, lo spirito della Regola induce a considerare quest'azione come un passaggio intenzionale verso il portiere di conseguenza, se, in una simile circostanza il portiere tocca il pallone con le mani si dovrà assegnare un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria.

Decisioni I.F.A.B.

1) Un calcio di rigore deve essere accordato quando, con il pallone in giuoco, il portiere, nella propria area di rigore, colpisce o tenta di colpire un avversario lasciandogli contro il pallone.

- 2) Se un calciatore, allo scopo di colpire il pallone con la testa, si appoggia sulle spalle di un compagno, l'arbitro dovrà interrompere il giuoco, ammonire il calciatore per condotta scorretta e concedere un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria.
- 3) L'obbligo, per un calciatore che si unisce o riunisce alla propria squadra dopo l'inizio della gara, di "presentarsi all'arbitro" deve essere interpretato nel senso di "richiamare l'attenzione dell'arbitro dalla linea laterale". Il cenno di assenso dell'arbitro deve consistere in un chiaro gesto che faccia intendere al calciatore l'autorizzazione ad entrare nel terreno di giuoco. Non è necessario che l'arbitro aspetti una interruzione del giuoco per fare il gesto significativo del suo consenso, ma egli è l'unico giudice del momento più opportuno per farlo. (Questa norma non si applica in riferimento ad una infrazione alla Regola 4).
- 4) La lettera e lo spirito della Regola 12 non obbligano l'arbitro ad interrompere il giuoco per infliggere un'ammonizione. Se egli lo ritiene opportuno, può concedere il vantaggio. In tal caso ammonirà il calciatore quando il giuoco sarà interrotto.
- 5) Se un calciatore copre il pallone senza toccarlo, per impedire ad un avversario di venirne in possesso, frappone ostacolo, ma non contravviene alla Regola 12 paragrafo 3, perché il calciatore è già in possesso del pallone che egli copre per ragioni tattiche, mentre esso rimane a distanza di giuoco. Di fatto, egli sta realmente giocando il pallone e non commette infrazione, pertanto può essere caricato.
- 6) Se un calciatore allarga le braccia in modo tale da costituire intralcio ad un avversario e si sposta da un lato all'altro agitando le braccia in alto e basso per far rallentare la corsa al proprio avversario e costringerlo a modificare la propria direzione anche senza mai entrare in materiale contatto con lui, l'arbitro dovrà ammonirlo per condotta scorretta e concedere un calcio di punizione indiretto.
- 7) Se un calciatore intralcia la rimessa in giuoco del portiere avversario impedendogli di rilanciare il pallone in giuoco, secondo quanto stabilito dalla Regola 12, 5/a, l'arbitro dovrà accordare un calcio di punizione indiretto.
- 8) Se, dopo che l'arbitro ha concesso un calcio di punizione, un calciatore protesta violentemente, usando un linguaggio ingiurioso o scorretto e viene espulso, il calcio di punizione non deve essere battuto sino a che detto calciatore non abbia lasciato il terreno di giuoco.
- 9) Il calciatore che si trova all'interno od all'esterno del terreno di giuoco e commette un fallo passibile di ammonizione od espulsione verso un avversario, un compagno, l'arbitro, l'assistente dell'arbitro o qualunque altra persona, deve essere punito in conformità all'infrazione commessa.
- 10) Se, a giudizio dell'arbitro, un portiere si mette intenzionalmente sopra il pallone per un periodo di tempo più lungo del necessario, deve essere punito per condotta scorretta e, in tal caso, egli deve:

a) essere ammonito ed un calcio di punizione indiretto verrà accordato in favore della squadra avversaria;

b) in caso di recidiva, essere espulso.

11) L'oltraggio costituito dallo sputare contro gli ufficiali di gara od altre persone, così come ogni altro atteggiamento triviale, saranno considerati condotta violenta ai sensi del paragrafo o) della Regola 12.

12) Se l'arbitro sta per ammonire un calciatore e lo stesso commette un'altra infrazione che comporti anch'essa l'ammonizione, l'arbitro deve espellerlo.

13) Il portiere sarà considerato in possesso del pallone se lo avrà toccato con una qualsiasi parte delle mani o delle braccia. E' ugualmente in possesso del pallone nel momento in cui lo fa rimbalzare intenzionalmente sulle mani o sulle braccia. Non è da considerarsi invece in possesso del pallone quando, a giudizio dell'arbitro, il pallone rimbalza accidentalmente sul portiere. Il portiere è considerato colpevole di perdita di tempo se trattiene il pallone tra le mani o tra le braccia per un periodo superiore a cinque o sei secondi.

14) In conformità ai disposti della Regola 12, un calciatore può passare il pallone al portiere della propria squadra utilizzando unicamente la testa, il petto, il ginocchio, ecc. Tuttavia, se a giudizio dell'arbitro, un calciatore si avvale deliberatamente di un modo illecito per aggirare la Regola, si rende colpevole di un comportamento antisportivo. Pertanto dovrà essere ammonito (cartellino giallo).

15) Un tackle da dietro che metta in pericolo l'integrità fisica di un avversario dovrà essere punito come fallo violento di giuoco.

16) Ogni atto simulatorio, commesso sul terreno di giuoco con lo scopo di ingannare l'arbitro, deve essere punito come comportamento antisportivo.

ISTRUZIONI SUPPLEMENTARI

A) Scontri senza troppi riguardi

L'Internazional Board è preoccupata per la crescente tendenza dei calciatori, ad utilizzare braccia e gomiti senza riguardo e pressando troppo da vicino gli avversari nei contrasti per la conquista del pallone.

Di conseguenza gli arbitri devono assumere misure rigorose contro i calciatori fallosi, applicando a loro carico le sanzioni previste dalla Regola 12.

B) Colpire un avversario

L'Internazional Board ha preso in considerazione il numero crescente di incidenti derivanti da contrasti o tackle in scivolata e da entrate aggressive effettuate da tergo, ed ha stabilito che:

- a) un "tackle in scivolata", effettuato lateralmente con una o due gambe, è permesso solo se - a giudizio dell'arbitro - non rappresenta un pericolo.

Ma se il calciatore che effettua il detto tackle, invece di toccare il pallone fa inciampare l'avversario, deve essere punito dall'arbitro con un'ammonizione e con un calcio di punizione diretto a favore dei suoi avversari.

- b) Il "tackle" "da dietro", effettuato in modo aggressivo e con nessuna o con scarsa probabilità di giocare il pallone, è vietato e viene punito con l'espulsione e con un calcio di punizione diretto.

C) Ammonizione per aver fermato il pallone con le mani o trattenuto un avversario

Se non è abituale che un calciatore sia ammonito per aver toccato con le mani il pallone o trattenuto un avversario ci sono delle circostanze eccezionali per le quali, a parte il fatto d'imporre le sanzioni abituali, l'arbitro deve ammonire il calciatore che commette l'uno o altro di questi falli:

- a) impedire ad un avversario di impadronirsi del pallone valutando che non gli sarebbe possibile giocarlo in altro modo. Arrestare il pallone con una o due mani. Dare una spinta o trattenere un avversario;
- b) tenere un avversario al fine di impedirgli di impadronirsi del pallone.

Ciò che precede è collegato alle norme contenute nella decisione nr. 14 della Regola 12 dell'I.F.A.B. (rete evidente od opportunità di segnare una rete espulsione).

D) Divieto dell'utilizzo delle braccia

Un giocatore che supera un avversario servendosi della mano, del braccio, della gamba o del corpo è colpevole dell'infrazione di cui alla Regola 12 e sarà punito con un calcio di punizione diretto a favore della squadra avversaria.

Inoltre il fatto di tenere o di spingere l'avversario quando il pallone non è in gioco per impedirgli di correre al fine di prendere posizione sarà punito disciplinarmente.

E) Rilancio del portiere.

Gli arbitri, secondo i dettami della regola, non devono consentire ai portieri di effettuare più di quattro passi dal momento che sono in possesso del pallone. L'arbitro considera perdita di tempo e quindi decreterà conseguentemente un calcio di punizione indiretto, allorché il portiere trattenga il pallone tra le mani per un tempo superiore a cinque-sei secondi.

Nota

L'I.F.A.B. ha raccomandato agli arbitri la massima scrupolosità nell'applicazione della disposizione nr. 15 di intervenire rigorosamente quando il portiere, dal momento in cui controlla il pallone con le mani, compie più di quattro passi, non importa in quale direzione, e comunque non se ne spossa o non lo rilanci prontamente in giuoco.

Decisioni F.I.G.C.

- 1) La Regola 12 deve essere applicata con il massimo rigore, particolarmente allo scopo di evitare che il giuoco diventi violento. Gli arbitri saranno in ogni modo tutelati nella repressione di qualsiasi manifestazione di violenza. L'arbitro deve intervenire tempestivamente per infliggere punizioni tecniche o disciplinari ogni qualvolta la condotta dei calciatori risulti scorretta o il loro modo di giocare sia pericoloso o deliberatamente volto ad arrecare un danno fisico.
- 2) Affinché possa essere concesso un calcio di punizione diretto, è necessario che il fallo sia stato commesso intenzionalmente; unico giudice della intenzionalità è l'arbitro.
- 3) Il fallo di mano deve essere punito dall'arbitro soltanto quando questi ritiene che vi sia stata indubbia volontà da parte del calciatore di giocare il pallone con la mano o con il braccio.
- 4) L'arbitro deve tenere presente che non può esser mai "accidentale" il caso di saltare su un avversario.
- 5) In tutti i casi in cui un calciatore carichi intenzionalmente in modo violento o pericoloso o da tergo un avversario, l'arbitro deve punire il calciatore colpevole con un calcio di punizione diretto o con un calcio di rigore se il fallo è stato commesso nella propria area di rigore.
- 6) La carica è permessa soltanto quando viene fatta lealmente (ossia spalla contro spalla, senza uso delle braccia, dei gomiti, delle mani o dei fianchi) o nel caso in cui un avversario frapponga ostacolo ed il pallone si trovi a distanza di giuoco dai calciatori interessati, che siano sul punto di giocarlo effettivamente. Pertanto, se un calciatore

carica lealmente un avversario che non frapponga ostacolo o che non abbia a distanza di giuoco il pallone e non sia sul punto di giocarlo effettivamente, sarà punito con un calcio di punizione indiretto.

7) Il portiere può essere caricato lealmente, nel modo precisato sopra, quando tiene il pallone fra le mani o quando ostacola un avversario, dentro o fuori la propria area di porta.

8) Non è consentito calciare o tentare di calciare il pallone che si trovi fra le mani del portiere. In tale caso l'arbitro punirà il calciatore attaccante, per giuoco pericoloso, con un calcio di punizione indiretto.

9) Il calciatore che reagisca ad un qualsiasi fallo dell'avversario deve essere punito in relazione all'atto di reazione compiuto.

10) Il giuoco pericoloso a proprio danno è punibile soltanto nel caso in cui a giudizio dell'arbitro, un calciatore determini un pericolo per se stesso tentando ad esempio di giocare il pallone di testa, abbassandola, e ciò nel momento in cui un avversario sta giocando il pallone con i piedi. In tale circostanza l'arbitro accorderà un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria. Questa norma non si applica nel caso in cui il portiere si tuffi sui piedi dell'avversario per impossessarsi del pallone.

11) Un calciatore deve essere espulso qualora si renda colpevole di condotta gravemente scorretta o di atti di violenza verso l'arbitro o verso un assistente dell'arbitro e la sua squadra deve essere punita con un calcio di punizione indiretto se il giuoco non è stato interrotto per altra causa.

12) Per tutte le infrazioni commesse quando il pallone non è in giuoco, devono essere inflitte soltanto punizioni disciplinari (ammonizione od espulsione).

13) Nel caso di atto di violenza compiuto da un calciatore nei confronti di un altro calciatore o di un assistente ufficiale dell'arbitro, fatto non punito subito perché sfuggito completamente al controllo dell'arbitro, questi deve assumere il solo provvedimento disciplinare a carico del colpevole non appena ne viene informato dall'assistente dell'arbitro, alla prima interruzione di giuoco, come previsto dalle Decisioni Ufficiali relative alla Regola 6.

REGOLA 13

CALCI DI PUNIZIONE

I calci di punizione sono distinti in:

?? "Diretti" (per mezzo dei quali può essere segnata direttamente una rete contro la squadra che ha commesso il fallo);

?? "Indiretti" (per mezzo dei quali una rete non può essere segnata se il pallone, prima di oltrepassare la linea di porta, non sia stato toccato o giocato da un calciatore diverso da quello che ha battuto la punizione). Quando un calciatore batte un calcio di punizione diretto o indiretto dall'interno della propria area di rigore, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una distanza non inferiore a m. 9,15 dal pallone e rimanere al di fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia stato calciato al di fuori della stessa. Il pallone sarà in giuoco dal momento in cui è stato toccato, si è mosso ed è uscito dall'area di rigore verso il terreno di giuoco. Il portiere non potrà ricevere il pallone fra le mani al fine di rilanciarlo successivamente in giuoco. Se il pallone non è stato calciato direttamente in giuoco, fuori dell'area di rigore, il calcio di punizione deve essere ripetuto. Se un calciatore batte un calcio di punizione diretto o indiretto dall'esterno della propria area di rigore, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una distanza non inferiore a m. 9,15 dal pallone fino a quando questo non sia in giuoco, salvo che si dispongano sulla propria linea di porta, fra i pali della stessa. Il pallone sarà considerato in giuoco quando viene calciato e si muove. Se un calciatore della squadra avversaria entra nell'area di rigore o si avvicina a meno di m. 9,15 dal pallone, secondo i casi e comunque prima che il calcio di punizione sia stato battuto, l'arbitro dovrà ritardarne l'esecuzione fino a quando non sia rispettata la Regola. Nel momento in cui viene battuto il calcio di punizione, il pallone deve essere fermo ed il calciatore che lo ha calciato non potrà giocarlo una seconda volta fino a quando il pallone stesso non sia stato toccato o giocato da un altro calciatore. Salvo che non esistano altre prescrizioni nelle Regole riguardanti il punto dal quale deve essere battuto un calcio di punizione:

1) Ogni calcio di punizione accordato alla squadra difendente all'interno della propria area di porta, può essere battuto da un punto qualsiasi della stessa area di porta.

2) Ogni calcio di punizione indiretto accordato alla squadra attaccante, all'interno dell'area di porta avversaria, deve essere battuto dalla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta, dal punto più vicino a quello dove il fallo è stato commesso.

L'arbitro indica il calcio di punizione indiretto sollevando un braccio al di sopra della testa. Egli mantiene il braccio in questa posizione fino all'esecuzione del calcio di punizione e fino a che il pallone tocchi un altro calciatore o cessi di essere in giuoco.

Punizione

Se il calciatore che ha battuto una punizione tocca una seconda volta il pallone prima che questo sia giuocato da un altro calciatore, deve essere concesso, a favore della squadra avversaria, un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, a meno che quest'ultima non sia stata commessa da un calciatore all'interno dell'area di porta avversaria, nel qual caso il calcio di punizione sarà battuto da un punto qualsiasi dell'area di porta.

Decisioni I.F.A.B.

1) I calciatori che non si dispongono a distanza regolamentare dal pallone quando viene battuto un calcio di punizione devono essere ammoniti e, nel caso di recidiva, espulsi. Agli arbitri viene richiesto in particolare di considerare grave scorrettezza ogni tentativo di ritardare l'esecuzione di un calcio di punizione, anche avanzando per ridurre la distanza regolamentare.

2) Se, quando sta per essere battuto un calcio di punizione, uno o più calciatori difendenti saltellano lateralmente o gesticolano allo scopo di distrarre l'avversario, tale comportamento deve essere considerato condotta scorretta ed i calciatori colpevoli devono essere ammoniti.

Decisioni F.I.G.C.

1) Nella esecuzione di un calcio di punizione, diretto od indiretto, il pallone deve essere fermo e collocato sul punto previsto dalla norma regolamentare. Il calcio di punizione, battuto con il pallone in movimento o collocato in un punto diverso da quello previsto dalla norma regolamentare, non deve essere considerato regolare e pertanto deve essere ripetuto. Il calcio di punizione può essere battuto in qualsiasi direzione.

2) Con un calcio di punizione diretto può essere segnata una rete soltanto contro la squadra che lo subisce.

3) Se nella esecuzione di un calcio di punizione (diretto od indiretto), battuto dall'esterno dell'area di rigore, un calciatore calcia il pallone direttamente nella propria porta, l'arbitro farà riprendere il giuoco con un calcio d'angolo.

4) Se nella esecuzione di un calcio di punizione indiretto il pallone viene calciato direttamente nella porta avversaria, l'arbitro farà riprendere il giuoco con un calcio di rinvio.

5) Con lo stesso fischio, nello stesso istante in cui viene accordato un calcio di punizione, l'arbitro ne autorizza senz'altro l'esecuzione, salvo quando il giuoco rimanga interrotto per un periodo di tempo superiore al normale o quando il calciatore che deve calciare la punizione richieda l'intervento dell'arbitro per fare in modo che gli avversari rispettino la prescritta distanza. In questi casi un calcio di punizione battuto prima del secondo fischio non deve essere considerato regolare e pertanto deve essere ripetuto.

6) Il segnale con il braccio alzato, prescritto dalle Decisioni I.F.A.B., deve essere fatto nel momento in cui l'arbitro emette il fischio per accordare un calcio di punizione

indiretto. Egli manterrà il braccio in tale posizione fino a che il pallone sia stato giocato o toccato da un altro calciatore o abbia cessato di essere in giuoco.

7) Il calciatore che batte un calcio di punizione, diretto od indiretto, può rinunciare, se lo ritiene opportuno, al rispetto da parte degli avversari della distanza prescritta dalla Regola.

REGOLA 14

CALCIO DI RIGORE

Il calcio di rigore deve essere battuto dal punto del calcio di rigore e, prima dell'esecuzione, tutti i calciatori, ad eccezione di colui che, debitamente identificato, batte il calcio di rigore e del portiere avversario, devono stare entro il terreno di giuoco ma fuori nell'area di rigore e ad una distanza di almeno m. 9,15 dal punto del calcio di rigore e più indietro del punto stesso. Il portiere avversario deve trovarsi sulla propria linea di porta, fra i pali della stessa di fronte a chi batte, fino a quando non viene calciato il pallone. Colui che batte il calcio di rigore deve calciare il pallone in avanti e non potrà giocarlo una seconda volta fino a quando lo stesso non sarà stato giocato o toccato da un altro calciatore. Il pallone sarà considerato in giuoco quando viene calciato in avanti e si muove. Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rigore. Se il calcio di rigore viene concesso allo scadere di uno dei tempi regolamentari o supplementari e la gara viene prolungata per la sola esecuzione di detto calcio di rigore, la rete sarà considerata valida anche se il pallone tocca uno o entrambi i pali della porta, oppure la sbarra trasversale o il portiere o una combinazione di uno o più dei suddetti elementi, purché non sia stata commessa alcuna infrazione.

L'arbitro non darà il segnale d'esecuzione del rigore finché i calciatori non abbiano preso posizione secondo il disposto della regola.

Punizione

Per qualsiasi infrazione a questa Regola, se commessa:

- a) da un calciatore della squadra difendente: il calcio di rigore deve essere ripetuto se la rete non è stata segnata;
- b) da un calciatore della squadra attaccante, diverso da quello che ha calciato il pallone: se la rete è stata segnata, questa sarà annullata ed il calcio di rigore ripetuto;
- c) dal calciatore che ha battuto il calcio di rigore ed il fallo è stato commesso con il pallone in giuoco: un calciatore della squadra avversaria batterà un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stato commesso il fallo, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13;
- d) i calciatori che entrano nell'area di rigore prima che il pallone sia stato giuocato, non devono essere ammoniti.

Decisioni I.F.A.B.

- 1) Quando l'arbitro ha accordato un calcio di rigore non deve dare il segnale della esecuzione finché tutti i calciatori non abbiano assunto la posizione prescritta dalla Regola.
- 2)
 - a) Se, dopo che il calcio di rigore è stato battuto, la traiettoria del pallone viene interrotta da un elemento estraneo, il calcio di rigore deve essere ripetuto;
 - b) se, dopo che il calcio di rigore è stato battuto, il pallone rimbalza in giuoco perché respinto dal portiere, dalla sbarra trasversale o da un palo, e successivamente la sua traiettoria viene interrotta da un elemento estraneo, l'arbitro dovrà interrompere il giuoco e lo riprenderà con una propria rimessa nel punto in cui si è verificato il contatto fra l'elemento estraneo ed il pallone, a meno che lo stesso, in quel momento, si trovi nell'area di porta. In tal caso il pallone sarà rimesso in giuoco sulla linea dell'area di porta, parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello in cui si trovava al momento dell'interruzione.
- 3)
 - a) Se, dopo aver dato il segnale per la esecuzione, l'arbitro rileva che il portiere non si trova nella posizione prescritta sulla linea di porta lascerà nonostante ciò battere il calcio di rigore. Se non viene segnata una rete, il tiro sarà ripetuto;
 - b) se, dopo che l'arbitro ha dato il segnale per la esecuzione ma prima che il pallone venga calciato, il portiere muove i piedi, l'arbitro nonostante ciò lascerà battere il calcio di rigore. Se non viene segnata una rete, il tiro sarà ripetuto;
 - c) se, dopo che l'arbitro ha dato il segnale per la esecuzione ma prima che il pallone sia in giuoco, un calciatore della squadra difendente entra nell'area di rigore o si avvicina a meno di m. 9,15 dal punto del calcio di rigore, l'arbitro nonostante ciò lascerà battere il calcio di rigore. Se non viene segnata una rete, il tiro sarà ripetuto.
- 4)
 - a) Se il calciatore che batte il calcio di rigore si rende colpevole di condotta scorretta prima di effettuare il tiro e viene segnata una rete, il tiro sarà ripetuto.
 - b) se un compagno del calciatore che esegue il calcio di rigore entra nell'area di rigore o si posiziona più avanti del punto del calcio di rigore o si avvicina a meno di m. 9,15 dallo stesso:
 - l'arbitro lascia eseguire il calcio di rigore;
 - se il pallone entra in rete, ripetizione del calcio di rigore;
 - se il pallone non entra in rete il calcio di rigore non sarà ripetuto;

- se il pallone, dopo essere stato respinto dal portiere, dal palo o dalla sbarra trasversale, viene toccato dallo stesso calciatore (in posizione irregolare) l'arbitro interromperà il giuoco e lo riprenderà con un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria.
- c) Se un compagno del portiere entra nell'area di rigore o va a posizionarsi davanti alla linea del punto di rigore o si avvicina al pallone a meno di m. 9,15:
- ?? l'arbitro permette l'esecuzione del tiro;
 - ?? se il pallone entra in porta, la rete dovrà essere accordata;
 - ?? se il pallone non entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto.
- 5) a) Se, dopo che l'arbitro ha dato il segnale per la esecuzione ma prima che il pallone sia in giuoco, il portiere si sposta dalla sua posizione sulla linea di porta o muove i piedi ed un compagno del calciatore che batte il tiro entra nell'area di rigore o si avvicina a meno di m. 9,15 dal punto del calcio di rigore, il tiro sarà ripetuto.
- b) se, dopo che l'arbitro ha dato il segnale per la esecuzione ma prima che il pallone sia in giuoco, calciatori di entrambe le squadre entrano nell'area di rigore o si avvicinano a meno di m. 9,15 dal punto del calcio di rigore, il tiro sarà ripetuto.
- 6) Se il tempo regolamentare viene prolungato, alla fine del primo o del secondo periodo, per consentire che venga battuto o ripetuto un calcio di rigore, il prolungamento durerà fino al momento in cui il calcio di rigore avrà esaurito il suo effetto, cioè finché l'arbitro non avrà deciso se una rete è stata segnata o meno e la gara avrà termine dopo che l'arbitro avrà assunto la sua decisione. Dopo che il calciatore che ha effettuato il calcio di rigore ha rimesso il pallone in giuoco, nessun calciatore, tranne il portiere, può giocare o toccare il pallone prima che il tiro abbia terminato il suo effetto.
- 7) Quando un calcio di rigore viene battuto durante il prolungamento del tempo regolamentare:
- a) le prescrizioni di cui alle precedenti Decisioni devono, di norma, essere applicate ad eccezione della n. 2/b) e della n. 4/c);
 - b) nelle circostanze predette (2/b e 4/c) la gara ha termine nello stesso istante in cui il pallone viene respinto dal portiere, dalla sbarra trasversale o dal palo.

Decisioni F.I.G.C.

-
- 1) Il calciatore che batte il calcio di rigore può prendere la rincorsa anche dall'esterno dell'area di rigore. In tale caso dovrà comunicare all'arbitro e al portiere avversario che egli stesso batterà il calcio di rigore.

2) I calciatori che con grida, motti o in altro modo disturbino il portiere che subisce il calcio di rigore, o il calciatore che lo batte, si rendono colpevoli di condotta scorretta e devono essere ammoniti, ferma restando la concessione del vantaggio.

REGOLA 15

RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

Quando il pallone oltrepassa interamente, sia a terra sia in aria, una linea laterale, deve essere rimesso in giuoco da un calciatore della squadra opposta a quella cui appartiene il calciatore che lo ha toccato per ultimo, lanciandolo in qualsiasi direzione dal punto in cui ha oltrepassato la linea. Il calciatore che effettua la rimessa, nel momento di lanciare il pallone, deve far fronte al terreno di giuoco ed avere una parte qualsiasi di ciascun piede sulla linea laterale o all'esterno di detta linea. Il calciatore che effettua la rimessa deve usare ambedue le mani e deve lanciare il pallone dal di dietro ed al di sopra della testa. Il pallone è in giuoco immediatamente dopo essere entrato nel terreno di giuoco ma il calciatore che lo ha lanciato non può giocarlo di nuovo fino a quando non sia stato giocato o toccato da un altro calciatore. Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dalla linea laterale.

Infrazioni e sanzioni

Rimessa dalla linea laterale eseguita da un calciatore diverso dal portiere:

- a) se il pallone è in giuoco e colui che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale gioca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:
 - ?? un calcio di punizione indiretto sarà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui il fallo è stato commesso.
- b) Se il pallone è in giuoco e colui che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale gioca deliberatamente il pallone con le mani prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:
 - ?? un calcio di punizione diretto sarà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui il fallo è stato commesso.
 - ?? un calcio di rigore sarà concesso se il fallo è stato commesso entro l'area di rigore del calciatore che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale.
- c) Se il pallone è in giuoco ed il portiere gioca (non con le mani) una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:
 - ?? un calcio di punizione indiretto sarà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui il fallo è stato commesso.
- d) Se il calciatore che effettua una rimessa dalla linea laterale viene disturbato o molestato da un avversario:
 - ?? il calciatore che ha commesso l'infrazione dovrà essere ammonito (cartellino giallo) per comportamento antisportivo.

Per tutte le altre infrazioni a questa regola:

- ?? la rimessa dalla linea laterale dovrà essere ripetuta da un calciatore della squadra avversaria.

Decisioni I.F.A.B.

- 1) Se un calciatore che effettua una rimessa dalla linea laterale gioca una seconda volta il pallone, toccandolo con le mani, entro il terreno di giuoco e prima che sia stato toccato o giocato da un altro calciatore, l'arbitro deve accordare un calcio di punizione diretto alla squadra avversaria.
- 2) Il calciatore che effettua la rimessa dalla linea laterale deve far fronte al terreno di giuoco con una parte del corpo.
- 3) Se, nella effettuazione di una rimessa dalla linea laterale, uno o più calciatori della squadra avversaria si mettono a saltellare od a gesticolare allo scopo di distrarre o disturbare il calciatore che effettua la rimessa, si rendono colpevoli di condotta scorretta e devono essere ammoniti.
- 4) Se la rimessa dalla linea laterale viene effettuata da qualsiasi punto diverso da quello in cui il pallone ha oltrepassato la linea laterale, sarà considerata irregolare.

Decisioni F.I.G.C.

- 1) Nella effettuazione della rimessa dalla linea laterale non è consentito:
 - a) lanciare il pallone con le mani al di sopra di una spalla;
 - b) lanciare il pallone con una mano e dirigerlo con l'altra;
 - c) tenere parte di uno o di entrambi i piedi entro il terreno di giuoco, oltre il margine interno della linea laterale.
- 2) Poiché su rimessa dalla linea laterale un calciatore non può segnare direttamente una rete, qualora tale caso si verifichi il giuoco sarà ripreso:
 - a) con un calcio di rinvio, se il pallone è entrato nella rete avversaria;
 - b) con un calcio d'angolo, se il pallone è entrato nella porta del calciatore che ha effettuato la rimessa.

REGOLA 16

CALCIO DI RINVIO

Quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, oltrepassa interamente la linea di porta, sia a terra sia in aria, al di fuori del tratto compreso tra i pali, dovrà essere collocato in un qualsiasi punto dell'area di porta e verrà calciato direttamente in giuoco al di fuori dell'area di rigore da un calciatore della squadra difendente, il quale non potrà giocare una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato o giocato da un altro calciatore. Il portiere, non potrà ricevere tra le mani il pallone su calcio di rinvio, al fine di rilanciarlo in giuoco. Se il pallone non è stato calciato all'esterno dell'area di rigore, ossia direttamente in giuoco, il calcio di rinvio deve essere ripetuto. Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rinvio, ma unicamente contro la squadra avversaria. I calciatori della squadra avversaria di quella cui appartiene il calciatore che batte il calcio di rinvio, devono restare fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia stato calciato al di fuori della stessa.

Punizione

Se il calciatore che ha battuto il calcio di rinvio gioca una seconda volta il pallone dopo che questo è uscito dall'area di rigore ma prima che sia stato toccato o giocato da un altro calciatore, deve essere accordato un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13.

Decisioni I.F.A.B.

1) Quando, nella effettuazione di un calcio di rinvio, il calciatore che ha calciato il pallone lo tocca una seconda volta prima che sia uscito dall'area di rigore, il pallone non è stato rimesso in giuoco in conformità di quanto prescrive la Regola. Pertanto il calcio di rinvio deve essere ripetuto.

REGOLA 17

CALCIO D'ANGOLO

Quando il pallone toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, oltrepassa interamente la linea di porta, sia in terra sia in aria, al di fuori del tratto compreso tra i pali, un calciatore della squadra attaccante batterà un calcio d'angolo. Il pallone dovrà essere collocato interamente all'interno del quarto di cerchio che costituisce l'area d'angolo più prossima al punto in cui esso è uscito dal terreno di giuoco e verrà calciato da tale posizione. La bandierina d'angolo non potrà essere spostata. Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo, ma unicamente contro la squadra avversaria. I calciatori della squadra opposta a quella cui appartiene il calciatore che batte il calcio d'angolo non possono avvicinarsi a meno di m. 9,15 dal pallone fino a quando questo non sia in giuoco, cioè fino a quando viene calciato e si muove. Il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo non può giocare una seconda volta il pallone fino a quando lo stesso non è stato giocato o toccato da un altro calciatore.

Punizione

- a) Se il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo gioca una seconda volta il pallone prima che sia stato giocato o toccato da un altro calciatore, l'arbitro deve accordare un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria, battuto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13.
- b) in caso di qualsiasi altra infrazione, il calcio d'angolo dovrà essere ripetuto.