

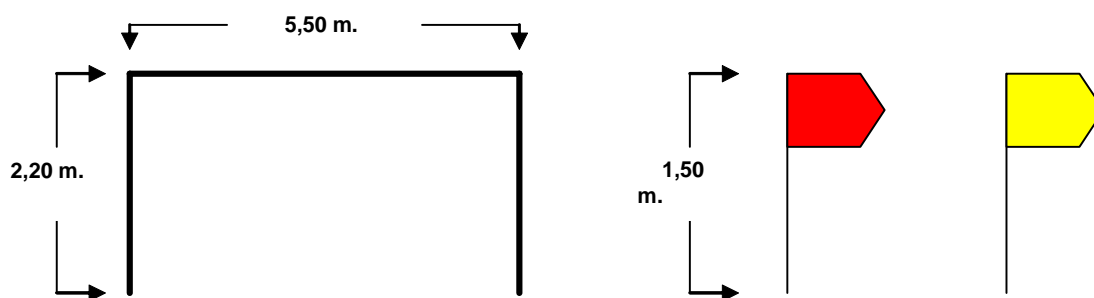
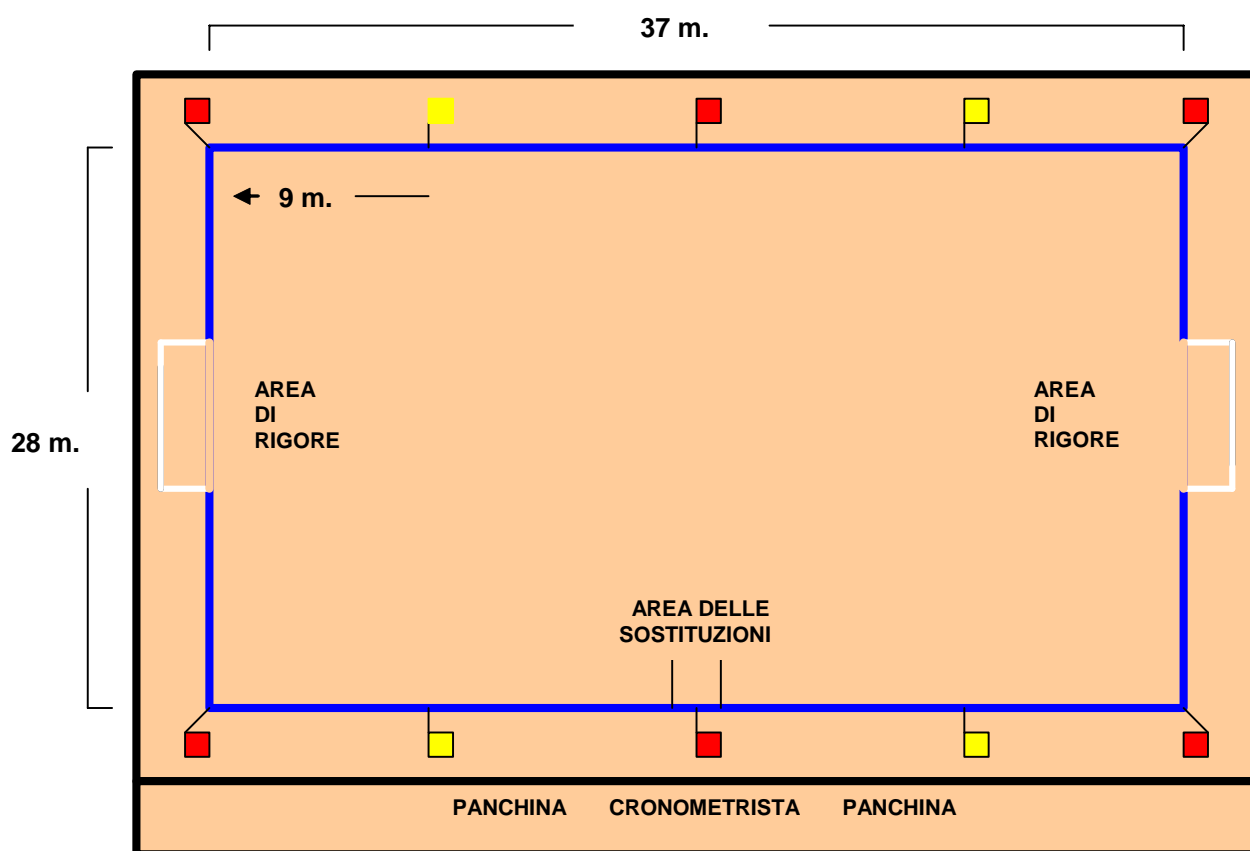
REGOLAMENTO DI GIOCO

PRINCIPIO ED OBIETTIVO DEL GIOCO

Si deve giocare per il piacere di farlo, per lo spirito di squadra, per amicizia e per sana competizione. Ogni partita deve essere ispirata al principio del “fair play”.

REGOLA 1 - IL RETTANGOLO DI GIOCO

IL RETTANGOLO DI GIOCO



1) DIMENSIONI

Il rettangolo di gioco deve avere: lunghezza 35 – 37 m. e larghezza 26 – 28 m., e deve essere circondato da una fascia libera di almeno 2 metri di larghezza per garantire la sicurezza dei giocatori.

2) SEGNATURA

Il rettangolo di gioco deve essere segnato con linee chiaramente visibili di cm. 10 di larghezza, realizzate con nastri resistenti e di un colore contrastante con la sabbia. I lati maggiori del rettangolo sono denominati “linee laterali”, quelli minori “linee di porta”.

3) AREA DI RIGORE

Due bandierine di colore giallo delimitano su ogni lato del rettangolo l’Area di Rigore. Le bandierine devono essere collocate a m. 9 di distanza da ogni angolo, e poste nella fascia libera ad almeno 1 metro dalle linee laterali. Due linee immaginarie, parallele alle “linee di porta”, che uniscono le bandierine, delimitano le due Aree di Rigore. L’esatta posizione da cui va tirato il calcio di rigore è nel mezzo di queste linee.

4) ANGOLI E CENTROCAMPO

Quattro bandierine di colore rosso devono essere collocate su ogni angolo del rettangolo di gioco. Altre due bandierine dello stesso colore devono essere poste equidistanti dai loro rispettivi angoli a formare l’immaginaria linea di centrocampo. Le bandierine vanno collocate nella fascia libera ad almeno 1 metro dalle linee laterali.

5) ZONA DELLE SOSTITUZIONI

La zona delle sostituzioni è situata al centro della linea laterale, dal lato dove sono ubicate le panchine dei calciatori di riserva e la postazione del cronometrista e del terzo arbitro.

6) PORTE

Al centro di ciascuna linea di porta devono essere collocate le “porte”, costituite da due pali verticali, equidistanti dagli angoli e distanti tra loro, all’interno, metri 5,50. I pali debbono essere congiunti alle loro estremità da una sbarra trasversale, denominata “traversa”, che deve risultare ad un’altezza dalla superficie della sabbia di metri 2,20 e parallela ad essa. La parte inferiore dei due pali deve disporre di una piastra da ancorare sotto la sabbia per ragioni di sicurezza. I pali e la traversa devono avere identica larghezza e spessore, non superiori a cm. 12. Dietro le porte devono essere fissate, ai pali ed alla traversa, le reti, che opportunamente montate e sostenute nella parte inferiore da aste ricurve o da altri idonei supporti, non devono costituire intralcio ai calciatori né consentire il passaggio del pallone.

All’interno delle porte non deve essere presente il nastro delle “linee di porta”.

Nota esplicativa

- Bandierine: le dieci bandierine, sei rosse e quattro gialle, sono alte metri 1,50 sul livello della sabbia, devono essere fatte di plastica indistruttibile, elastiche e resistenti alle intemperie, e la parte superiore non può essere acuminata. Possono essere affondate nella sabbia o essere sostenute da una base apposita che protegga i calciatori dagli infortuni.
- Reti delle porte: sono ammesse soltanto in canapa, iuta e nylon.

REGOLA 2 – IL PALLONE

1) IL PALLONE

- a) Il pallone deve essere un n. 5 (di circonferenza compresa fra i 68 e i 70 cm) di forma sferica, il cui peso può variare tra i 396 e i 440 grammi.
- b) Il suo involucro deve essere di pelle o materiale sintetico similpelle.
- c) Il pallone deve essere approvato dall’organo preposto.

2) SOSTITUZIONE DI UN PALLONE DIFETTOSO

Solo gli arbitri hanno l’autorità per accertare le condizioni del pallone di gioco e solo ad essi è demandata la possibilità di cambiarlo.

a) Se il pallone scoppia o si danneggia nel corso di una gara:

- Il giuoco deve essere interrotto. Sarà ripreso dall'arbitro, con un nuovo pallone, con una propria rimessa nel punto del centro campo e sarà in gioco non appena tocca la sabbia.

b) Se il pallone scoppia o si danneggia quando non è in gioco, 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 una rimessa dalla linea laterale:

- La gara riprenderà con la relativa ripresa di giuoco, dopo aver sostituito il pallone inefficiente.

3) NUMERO DI PALLONI

Negli eventi di serie A, una partita deve essere disputata con un minimo di cinque palloni; uno sul terreno di gioco e gli altri in possesso di almeno quattro raccattapalle posti in piedi ai quattro angoli del perimetro di gioco.

Negli eventi internazionali, una partita deve essere disputata con un minimo di dodici palloni.

REGOLA 3 – COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA E SOSTITUZIONI

1) NUMERO DEI CALCIATORI

REGOLA

1) La gara deve essere giocata da due squadre, formate ciascuna da un massimo di 5 calciatori, uno dei quali nel ruolo di portiere e sarà diretta da due Arbitri, un terzo ufficiale di gara che coadiuverà gli Arbitri per le sostituzioni ed un cronometrista ufficiale.

2) E' consentita l'utilizzazione di calciatori di riserva fino ad un massimo di 5, nel qual caso uno deve obbligatoriamente essere il portiere di riserva. I calciatori di riserva, durante lo svolgimento della gara, devono rimanere nella zona a loro riservata, e soltanto all'eventuale allenatore o accompagnatore è consentito di stare in piedi. Per i calciatori è obbligatorio rimanere seduti in panchina fino al momento della sostituzione.

3) Una gara può essere iniziata nel caso in cui una squadra si trovi ad avere almeno quattro calciatori partecipanti al gioco. Il numero dei calciatori può essere completato in qualsiasi momento della partita, da ognuno dei calciatori il cui nome sia stato incluso nella lista della squadra prima del calcio d'inizio.

4) Una gara non può essere proseguita nel caso in cui una squadra si trovi ad avere, per motivi disciplinari o per altre cause, meno di 3 calciatori (incluso il portiere) partecipanti al gioco. In tale caso, a prescindere dal risultato maturato al momento della sospensione della partita, il punteggio finale diventerà 8-0 per la squadra vincitrice.

2) SOSTITUZIONI

REGOLA

1) Le sostituzioni "volanti" sono consentite in numero illimitato. Un calciatore sostituito può partecipare nuovamente al gioco, sostituendo a sua volta un altro calciatore.

2) Per sostituzione "volante" si intende quella effettuata quando il pallone è in gioco, osservando le seguenti norme:

- a) il calciatore sostituito deve uscire dal rettangolo di gioco oltrepassando la linea laterale nel tratto centrale del campo, definito "zona delle sostituzioni";
- b) il sostituto vi deve entrare dopo che il compagno sostituito ne sia uscito, oltrepassando anch'egli la linea laterale nel tratto centrale del campo, definito "zona delle sostituzioni";

- c) i calciatori di riserva, chiamati o meno a partecipare al gioco, sono sottoposti all'autorità ed alla giurisdizione degli arbitri;
- d) la sostituzione si concretizza quando il sostituto entra nel rettangolo di gioco. Da quel momento egli diventa un calciatore titolare ed il compagno sostituito cessa di esserlo;

3) Il portiere può essere sostituito in ogni momento della partita, e il cronometro non dovrà essere fermato durante la sostituzione; può scambiare il proprio ruolo con qualsiasi altro calciatore, a condizione che gli arbitri ne siano preventivamente informati e che lo scambio dei ruoli avvenga durante un'interruzione del gioco. Il calciatore entrerà in porta indossando la maglia del portiere, mantenendo però il suo originale numero in caso di sanzioni disciplinari.

PUNIZIONE

- a) Se in occasione di una sostituzione “volante” il calciatore sostituito entra nel rettangolo di gioco, prima che il compagno sostituito ne sia uscito, gli arbitri dovranno: interrompere il gioco, far uscire il calciatore sostituito, punire con un cartellino giallo il sostituto ed accordare un calcio di punizione a favore della squadra avversaria dal centro del campo. Uno qualsiasi dei calciatori della squadra avversaria potrà battere in questo caso il calcio di punizione. Se il pallone non era in gioco al momento dell'infrazione, la partita riprenderà secondo le Regole del Gioco.
- b) Se in occasione di una sostituzione “volante” il calciatore sostituito esce dal rettangolo di gioco da un punto diverso dalla “zona delle sostituzioni”, gli arbitri dovranno: interrompere il gioco e punire con un cartellino giallo il calciatore sostituito ed accordare un calcio di punizione a favore della squadra avversaria dal centro del campo. Uno qualsiasi dei calciatori della squadra avversaria potrà battere in questo caso il calcio di punizione. Se il pallone non era in gioco al momento dell'infrazione, la partita riprenderà secondo le Regole del Gioco.

ADEMPIMENTI PRELIMINARI ALLA GARA ED IDENTIFICAZIONE DEI CALCIATORI

- 1) Prima dell'inizio di ogni gara il dirigente accompagnatore ovvero “Responsabile di squadra” deve presentare al 3° ufficiale di gara l'elenco dei calciatori partecipanti con i relativi documenti di identità e le tessere amatoriali - ricreative. Le distinte delle squadre dovranno necessariamente indicare un capitano ed un vice capitano, e i dirigenti, ove presenti.
- 2) Il dirigente indicato come accompagnatore ufficiale (“responsabile di squadra”) rappresenta, ad ogni effetto, la propria squadra.
- 3) Una copia dell'elenco di cui al comma 1 deve essere controfirmata dagli arbitri e consegnata al capitano o al dirigente dell'altra squadra prima dell'inizio della gara.
- 4) I dirigenti ed il capitano hanno diritto di avere in visione le tessere, il tabulato nonché i documenti di identificazione dei componenti la squadra avversaria, prima ed anche dopo lo svolgimento della gara.
- 5) Il calciatore sprovvisto di tessera amatoriale – ricreativa può prendere ugualmente parte alla gara qualora il “responsabile di squadra” attesti per iscritto, con conseguente responsabilità propria e della squadra, che il calciatore stesso è stato regolarmente tesserato.

PERSONE AMMESSE NEL RETTANGOLO DI GIOCO

- 1) Sono ammessi nel rettangolo di gioco, per ciascuna delle squadre interessate, purché muniti di tessera amatoriale – ricreativa per i calciatori ed impersonale per i Dirigenti, valida per la stagione in corso:
 - a) i calciatori di riserva;
 - b) un dirigente accompagnatore ufficiale (“responsabile di squadra”);
 - c) un allenatore ed un massaggiatore, ovvero, in mancanza, uno o due dirigenti;
 - d) un medico sociale.
- 2) Le persone ammesse nel rettangolo di gioco devono prendere posto sulla panchina assegnata a ciascuna squadra e hanno l'obbligo di mantenere costantemente un corretto comportamento. Gli arbitri esercitano nei loro confronti i poteri disciplinari conferitigli.

3) Tutte le persone ammesse nel rettangolo di gioco, ad eccezione dei calciatori di riserva, possono entrare in campo solo se autorizzate dagli arbitri, anche nell'eventualità che debbano assistere o rimuovere un calciatore infortunato.

4) Possono pure essere ammessi nel rettangolo di gioco, oltre ai tesserati di cui sopra, i raccattapalle, i fotografi, gli operatori cinematografici, i radiocronisti e i teleoperatori debitamente autorizzati dalla L.N.D. – Beach Soccer.

REGOLA 4 – EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

REGOLA

1) Un calciatore non può indossare alcun tipo di calzatura o equipaggiamento che sia pericoloso per gli altri calciatori. Ciò vale anche per i monili di qualsiasi genere.

2) Previa autorizzazione dell'arbitro, i calciatori possono indossare calzettoni o cavigliere elastiche. E' consentito l'utilizzo di occhiali di plastica per proteggere gli occhi.

3) L'equipaggiamento obbligatorio di un calciatore è costituito da maglia da gioco o pettorina e calzoncini.

4) Le maglie dei calciatori devono essere numerate ed ogni squadra deve portare maglie di colori differenti. Ogni calciatore della stessa squadra deve essere contrassegnato da un numero differente.

5) Il portiere deve indossare una maglia di colore diverso da tutti gli altri calciatori e dagli arbitri.

PUNIZIONE

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

DECISIONI UFFICIALI

- I calciatori devono indossare maglie numerate dal numero 1 al numero 22.

- Il capitano deve portare, quale segno distintivo, un bracciale di colore diverso da quello della maglia.

- Per gli eventi della Serie A, i rappresentanti della L.N.D. – Beach Soccer ed il primo Arbitro presenti sul campo stabiliscono a quale squadra compete cambiare maglia nei casi in cui i colori siano confondibili. Negli altri Campionati, tale incombenza ricade solo sul primo Arbitro.

REGOLA 5 – UFFICIALI DI GARA

PRIMO ARBITRO

1) L'AUTORITA' DEL PRIMO ARBITRO

- a) Per la direzione di ogni gara deve essere designato un "primo arbitro". La sua autorità e l'esercizio dei poteri che gli sono conferiti dalle Regole del Gioco iniziano nel momento in cui giunge nel luogo ove è ubicato il campo di gioco e cessano quando se ne sia allontanato definitivamente.
- b) Il suo potere di infliggere punizioni si estende alle infrazioni commesse durante le interruzioni del gioco ed anche quando il pallone avrà cessato di essere in gioco. Le sue decisioni per questioni di fatto relative al gioco sono inappellabili per quanto concerne il risultato della gara.

2) IL PRIMO ARBITRO DEVE:

- a) vigilare sul rispetto delle Regole del Gioco;

- b) assicurare il controllo della gara in collaborazione con il secondo arbitro, il terzo ufficiale ed il cronometrista;
- c) assicurarsi che ogni pallone utilizzato rispetti i requisiti della Regola 2;
- d) assicurarsi che l'equipaggiamento dei calciatori rispetti i requisiti della Regola 4;
- e) interrompere temporaneamente la gara, sospenderla o interromperla definitivamente, a sua discrezione, al verificarsi di ogni infrazione alle regole;
- f) interrompere temporaneamente la gara, sospenderla o interromperla definitivamente a seguito di interferenze da eventi esterni, qualunque essi siano;
- g) interrompere la gara se, a suo avviso, un calciatore è infortunato seriamente e farlo trasportare, appena possibile, fuori dal rettangolo di gioco;
- h) lasciare proseguire il gioco fino a quando il pallone cessa di essere in gioco se, a suo avviso, un calciatore è solo lievemente infortunato;
- i) fare in modo che ogni calciatore che presenti una ferita sanguinante esca dal rettangolo di gioco. Il calciatore potrà rientrare solo su assenso dell'arbitro dopo che il medesimo si sarà assicurato che l'emorragia sia stata arrestata;
- j) lasciare proseguire il gioco quando la squadra che ha subito un fallo può avvantaggiarsene e punire il fallo inizialmente commesso se il vantaggio accordato non si è concretizzato;
- k) punire il fallo più grave quando un calciatore commette simultaneamente più falli;
- l) adottare provvedimenti disciplinari nei confronti dei calciatori che hanno commesso un fallo passibile di ammonizione, espulsione temporanea o definitiva. L'arbitro non è tenuto ad intervenire immediatamente, ma deve farlo alla prima interruzione di gioco;
- m) adottare provvedimenti nei confronti dei dirigenti di squadra che non tengono un comportamento responsabile e, a sua discrezione, allontanarli dal recinto di gioco;
- n) intervenire su segnalazione degli assistenti e del cronometrista;
- o) dare il segnale di ripresa della gara dopo un'interruzione del gioco.

3) DECISIONI DEL PRIMO ARBITRO

- a) Le decisioni del primo arbitro su fatti relativi al gioco sono inappellabili.
- b) Il primo 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, sempre che il gioco non sia stato ripreso.
- c) L'arbitro che ha fischiato un'infrazione deve posizionare il pallone nel punto esatto in cui tale infrazione è stata commessa, e posizionare inoltre i calciatori in base alle Regole del Gioco.

4) EQUIPAGGIAMENTO DEGLI ARBITRI

Gli arbitri devono indossare divise di un colore contrastante con le due squadre in campo e con i portieri.

SECONDO ARBITRO

- 1) Per il regolare svolgimento della gara dovrà essere designato un "secondo arbitro". Egli opererà generalmente dal lato opposto a quello del primo arbitro.
- 2) Il secondo arbitro avrà gli stessi poteri del primo arbitro. In caso, però, di disaccordo fra i due arbitri nella decisione da prendere, sarà il primo arbitro, dopo una consultazione, ad assumere la decisione finale.
- 3) In caso di infortunio del primo arbitro, il secondo arbitro diventerà a tutti gli effetti primo arbitro e si posizionerà sul lato opposto a quello in cui ha operato fino al momento dell'infortunio, sul lato della "zona delle sostituzioni". Il terzo ufficiale di gara diventerà a sua volta secondo arbitro, ove previsto.
- 4) Il suo equipaggiamento deve essere uguale a quello del primo arbitro, con la divisa di un colore contrastante con quello delle due squadre in campo e dei portieri

TERZO UFFICIALE DI GARA E CRONOMETRISTA

TERZO UFFICIALE DI GARA

Per ogni evento di serie A è presente un “terzo ufficiale di gara” che avrà la sua posizione al tavolo del cronometrista, all'esterno del terreno di gioco, all'altezza della linea di centrocampo e dietro alla zona delle sostituzioni.

1) Questi dovrà:

- a) accertarsi che le due squadre presentino le distinte di gioco debitamente compilate prima della partita;
- b) prendere nota dei fatti relativi al gioco avvenuti prima, durante e dopo la gara, registrare le interruzioni di gioco e le loro motivazioni, annotare i numeri dei calciatori che marcano le reti, degli ammoniti e degli espulsi e tenere nota delle altre informazioni relative allo svolgimento delle gare;
- c) assicurarsi che nessuna persona non autorizzata entri nell'area di gioco e controllare il comportamento di giocatori e dirigenti di squadra in panchina;
- d) segnalare agli arbitri, con l'ausilio di un fischietto o di una sirena acustica, un'eventuale irregolarità nelle sostituzioni;
- e) autorizzare, previo avviso del cronometrista, il ritorno in campo del calciatore sanzionato con un cartellino blu, e quindi sospeso per 2 minuti di gioco, o di un suo compagno di squadra;
- f) sostituire uno dei due arbitri in caso di assenza, malessere o infortunio;
- g) al termine dell'eventuale tempo supplementare, prendere nota dei numeri dei giocatori in campo al fischio finale, i quali saranno gli unici autorizzati ad effettuare i calci di rigore (Allegato del presente Regolamento – Tiri di Rigore).

CRONOMETRISTA

In ogni gara è presente un cronometrista che avrà la sua posizione all'esterno del terreno di gioco, all'altezza della linea di centrocampo e dietro alla zona delle sostituzioni.

Questi dovrà:

- 1) controllare che la gara abbia la durata fissata dalla Regola 8 del presente Regolamento. Per farlo:
 - a) azionerà il cronometro al fischio d'inizio della gara ed alle riprese di gioco, in seguito ad una rete segnata, ad un calcio di punizione, ad un calcio di rigore e ad una richiesta da parte dell'arbitro in seguito ad un infortunio occorso ad un calciatore;
 - b) arresterà il cronometro in caso di rete segnata, di calcio di punizione, di calcio di rigore e di richiesta da parte dell'arbitro in seguito ad un infortunio occorso ad un calciatore oppure ad un'eventuale perdita di tempo;
- 2) controllare i 2 minuti di penalità, in caso di cartellino blu e conseguente espulsione temporanea di un calciatore, come stabilito dalla Regola 12, e comunicare al terzo ufficiale di gara il tempo esatto in cui al calciatore stesso sarà permesso di rientrare sul terreno di gioco.
- 3) annunciare con un fischietto o con l'ausilio di una sirena acustica, la fine dei tre tempi di gara e dell'eventuale tempo supplementare;
- 4) comunicare agli arbitri l'esatto momento in cui dovrà essere ripreso il gioco al termine dei 3 minuti di riposo concessi alle due squadre tra un tempo e l'altro. Il suo equipaggiamento deve essere uguale a quello del primo arbitro, con la divisa di un colore contrastante con quello delle due squadre in campo e dei portieri.

DECISIONI UFFICIALI

- Il primo ed il secondo arbitro si divideranno il rettangolo di gioco in due zone triangolari, delimitate da una linea immaginaria che va da un angolo al suo opposto. Il primo arbitro si colloca sul lato in cui si trova la “zona delle sostituzioni”.

- Il primo arbitro, alla fine di ogni gara e con l'ausilio del terzo ufficiale di gara, deve provvedere a redigere un referto ufficiale della gara, includendo: data, ora, luogo e denominazione dell'evento, condizioni meteo, nomi delle squadre, risultato finale, marcatori e spiegazione di eventuali azioni disciplinari prese nei confronti di calciatori e/o rappresentanti di squadra e/o qualsiasi altro incidente occorso prima, durante e dopo la gara.

- Se il primo ed il secondo arbitro fischiano contemporaneamente una interruzione di gioco, per due diversi motivi in contrasto fra loro, avrà priorità il motivo per il quale ha effettuato l'intervento il primo arbitro.
- Il primo ed il secondo arbitro hanno il potere discrezionale di ammonire ovvero espellere, temporaneamente o definitivamente, un giocatore, ma, in caso di disaccordo tra loro, la decisione sarà assunta dal primo arbitro.
- In caso di infortunio, il primo arbitro dovrà essere sostituito dal terzo ufficiale di gara, ove previsto.
- Le gare di Serie B e dei tornei amatoriali e ricreativi organizzati sotto l'egida della L.N.D. possono essere disputate anche senza la presenza di un secondo arbitro. Il cronometrista potrà sostituire l'arbitro in caso di infortunio.

REGOLA 6 – DURATA DELLA GARA

DURATA DELLA GARA

- 1) La durata della gara è stabilita in tre periodi uguali di 12 minuti ciascuno.
- 2) Il controllo del tempo sarà effettuato dal cronometrista le cui funzioni sono stabilite dalla Regola 7 del presente Regolamento.
- 3) L'intervallo tra un tempo e l'altro non potrà superare i 3 minuti.
- 4) In caso di perfetta parità nel computo delle reti segnate alla fine del terzo periodo, si renderà necessario un tempo "supplementare" della durata di 3 minuti;
- 5) Se dovesse persistere la parità anche dopo il tempo supplementare, si renderà necessaria una serie di calci di rigore alternati, come spiegato nel Regolamento di Gioco: la vincitrice in questo caso sarà la squadra che avrà segnato una rete in più a parità di numero di calci di rigore tirati.

La durata dei tre periodi e dell'eventuale tempo "supplementare" dovrà essere prolungata per consentire l'esecuzione del calcio di rigore o del calcio di punizione decretato dall'arbitro prima del termine di ciascun periodo di gioco. In questi casi la gara sarà considerata conclusa quando una rete sarà stata segnata direttamente, quando il portiere avversario avrà effettuato una parata, quando il pallone avrà colpito uno qualsiasi dei giocatori in campo, uno dei due pali o la sbarra trasversale senza varcare la linea di porta nel tratto compreso tra i pali e la sbarra trasversale o quando il pallone sarà uscito dal rettangolo di gioco, sia sulla sabbia sia in aria.

Una gara sospesa definitivamente prima del suo termine deve essere rigiocata.

DECISIONI UFFICIALI

Le gare di Serie B si dovranno disputare in tre periodi uguali di 12 minuti ciascuno. I Tornei a carattere regionale e provinciale dovranno, invece, disputarsi in due tempi da 12 minuti ciascuno.

REGOLA 7 – CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

REGOLA

- 1) Preliminari
 - a) All'inizio della gara la scelta della metà del rettangolo di gioco o del calcio d'inizio deve essere sorteggiata dall'arbitro insieme ai capitani delle due squadre con una moneta. La squadra che vince il sorteggio ha facoltà di scelta.

- b) Nel secondo periodo di gioco le squadre devono invertire le rispettive metà del rettangolo di gioco, ed il calcio d'inizio deve essere battuto da un calciatore della squadra opposta a quella che ha iniziato la gara.
- c) Prima del terzo periodo e dell'eventuale tempo "supplementare", l'arbitro deve effettuare un ulteriore sorteggio per stabilire a quale squadra toccherà il nuovo calcio d'inizio.

2) Calcio d'inizio

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

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

Una rete non può essere segnata direttamente su calcio d'inizio, ma solamente dopo che il pallone è stato toccato, e comunque messo in movimento, almeno una volta.

3) Procedura

- a) Tutti i calciatori devono disporsi all'interno della propria metà del rettangolo di gioco.
- b) I calciatori della squadra che non esegue il calcio d'inizio devono posizionarsi a non meno di 5 metri dal pallone, fino a quando lo stesso non sia in gioco, ed è compito dell'arbitro far rispettare tale distanza.
- c) Il pallone è posto a terra sull'immaginario punto centrale del rettangolo di gioco, stabilito dall'arbitro.
- d) L'arbitro emette il fischio che autorizza il calcio d'inizio.
- e) Il pallone è considerato in gioco dopo che è stato toccato almeno una volta.
- f) L'esecutore del calcio d'inizio non può giocare una seconda volta il pallone, prima che lo stesso sia stato toccato o giocato da un altro calciatore.

4) Rimessa da parte dell'arbitro

Quando il gioco viene ripreso dopo un'interruzione temporanea, per qualsiasi causa non specificata nel Regolamento, purché il pallone non abbia interamente oltrepassato una linea laterale o di porta immediatamente prima dell'interruzione, l'arbitro deve rimettere il pallone nel centro del campo. Il pallone deve essere considerato in gioco non appena tocca la sabbia. Tuttavia se oltrepassa interamente una linea laterale o di porta prima che lo abbia toccato un calciatore, l'arbitro dovrà ripetere la rimessa. Nessun calciatore può giocare il pallone prima che abbia toccato la sabbia. Se tale prescrizione non viene rispettata, l'arbitro dovrà ripetere la rimessa.

PUNIZIONE

Per qualsiasi infrazione ai punti a) e b) del comma 3 di questa Regola, il calcio d'inizio deve essere ripetuto. Tuttavia se il calciatore che ha battuto il calcio d'inizio gioca una seconda volta il pallone, prima che questo sia stato toccato o giocato da un altro calciatore, dovrà essere accordato un calcio di punizione a favore della squadra avversaria, dal punto esatto in cui è stata commessa l'infrazione. Il conseguente calcio di punizione potrà essere battuto da uno qualsiasi dei calciatori dell'altra squadra.

REGOLA 8 – PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO

PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO

1) Il pallone non è in gioco:

- a) quando ha interamente oltrepassato, sia sulla sabbia sia in aria, una linea laterale o una linea di porta;
- b) quando il gioco è stato interrotto dall'arbitro.

- Nota

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

2) Il pallone è in gioco in qualsiasi altro momento, dall'inizio alla fine della gara, inclusi i seguenti casi:

- a) se rimbalza nel rettangolo di gioco dopo aver colpito un palo o la sbarra trasversale della porta;
- b) se rimbalza su uno degli arbitri che si trovi all'interno del rettangolo di gioco;
- c) nel caso di una presunta infrazione alle Regole del Gioco, fino a quando uno dei due arbitri non avrà assunto una decisione in merito.

REGOLA 9 – SEGNATURA DI UNA RETE

SEGNATURA DI UNA RETE

1) Salvo le eccezioni previste dalle Regole del Gioco, una rete risulta segnata quando il pallone ha interamente oltrepassato la linea di porta, tra i pali e sotto la sbarra trasversale, sempre che non sia stato lanciato, portato o colpito intenzionalmente con una mano o con il braccio da un calciatore della squadra attaccante.

- Nota

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.

2) 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 un eguale numero di reti, la gara risulterà conclusa in parità: in questo caso si renderà necessario un tempo supplementare con la formula del “golden gol”. In caso di ulteriore parità al termine del tempo supplementare, si renderà necessaria una serie di calci di rigore alternati.

3) Un portiere non può realizzare una rete direttamente con le mani.

4) Un portiere può realizzare una rete solamente come un normale calciatore, giocando il pallone con i piedi quando riceve un passaggio da un suo compagno di squadra, oppure quando recupera un pallone giocato in precedenza da un avversario, senza aver prima controllato il pallone stesso con le mani.

REGOLA 10 – FALLI E COMPORTAMENTO ANTI-SPORTIVO

FALLI E COMPORTAMENTO ANTI-SPORTIVO

1) Un calciatore che commetta una delle seguenti infrazioni:

- a) dare o tentare di dare un calcio ad un avversario;
- b) fare uno sgambetto ad un avversario, cioè farlo cadere o tentare di farlo cadere, sia usando le gambe sia curvandosi davanti o dietro di lui;
- c) saltare su un avversario;
- d) caricare un avversario in modo violento e pericoloso;
- e) colpire o tentare di colpire un avversario, oppure sputare contro di lui;
- f) trattenere un avversario;
- g) spingere un avversario;
- h) toccare intenzionalmente il pallone con una mano o con un braccio, ad eccezione del portiere quando si trova nella propria area di rigore.

deve essere punito con un calcio di punizione diretto, accordato alla squadra avversaria nel punto in cui è stato commesso il fallo.

Se un calciatore della squadra difendente commette, all'interno della propria area di rigore, una delle suddette infrazioni, deve essere punito con un calcio di rigore, indipendentemente dalla posizione del pallone, se lo stesso è in gioco.

- 2) Un calcio di punizione diretto va battuto dal punto esatto del centrocampo (stabilito dall'arbitro) se:
 - a) una squadra mantiene il possesso del pallone all'interno della propria area di rigore per più di 5 secondi con la sola intenzione di perdere tempo, senza cioè che vi sia alcuna opposizione da parte della squadra avversaria;
 - b) il portiere usa le mani per ricevere un passaggio intenzionale di un qualsiasi compagno di squadra per la seconda volta consecutiva, senza che alcun avversario abbia toccato prima il pallone;
 - c) il portiere riprende il gioco usando i piedi;
 - d) il portiere gioca il pallone con i suoi piedi fuori dalla propria area di rigore e subito dopo entra nell'area stessa per prendere il pallone con le mani.
- 3) Un calciatore deve essere ammonito con un cartellino giallo se:
 - a) trasgredisce ripetutamente le Regole del Gioco;
 - b) manifesta, con parole o gesti, di dissentire da una qualsiasi decisione arbitrale;
 - c) si rende colpevole di comportamento anti-sportivo;
 - d) commette un'infrazione durante un calcio di punizione o durante un calcio d'inizio.
 - e) entra in campo, durante una sostituzione, prima che il compagno da sostituire abbia lasciato interamente il rettangolo di gioco dalla zona delle sostituzioni;
 - f) entra in campo, durante una sostituzione, da una posizione differente dalla zona delle sostituzioni;
 - g) esce dal campo, durante una sostituzione, da una posizione differente dalla zona della sostituzioni senza aver prima ricevuto l'assenso dell'arbitro;
 - h) colpisce intenzionalmente il pallone con le mani (ad eccezione del portiere nella propria area di rigore) senza però negare ad un avversario una chiara opportunità da rete.
- 4) Un calciatore deve essere espulso temporaneamente con un cartellino blu se:
 - a) riceve un secondo cartellino giallo;
 - b) lancia sabbia verso un calciatore avversario;
 - c) nega intenzionalmente ad un avversario una chiara opportunità da rete con un fallo.

- Nota

Come conseguenza di un cartellino blu, un calciatore è sospeso temporaneamente per 2 minuti di gioco, e la sua squadra dovrà continuare la gara con un elemento in meno sul rettangolo di gioco, fino al termine dei 2 minuti di sospensione controllati dal cronometrista. Il calciatore che ha ricevuto il cartellino blu può fare rientro sul rettangolo di gioco al termine dei 2 minuti di sospensione.

- 5) Un calciatore deve essere espulso definitivamente dal rettangolo di gioco con un cartellino rosso se:
 - a) riceve un secondo cartellino blu;
 - b) riceve un cartellino giallo dopo aver precedentemente ricevuto un cartellino blu;
 - i) si rende colpevole di comportamento anti-sportivo;
 - c) si rende colpevole di condotta violenta;
 - d) pronuncia frasi ingiuriose o volgari nei confronti di un avversario o dell'arbitro;
 - e) nega intenzionalmente ad un avversario una sicura occasione da rete con le mani (ad eccezione del portiere) e il gol è valido.

- Nota

Come conseguenza di un cartellino rosso, un calciatore non può più fare rientro sul rettangolo di gioco e non può sedere sulla panchina dei sostituti per il resto della gara: la sua squadra continuerà a giocare in inferiorità numerica senza sostituire il calciatore espulso per 2 minuti di gioco, controllati dal cronometrista. Al termine dei 2 minuti di gioco, un altro calciatore può entrare sul rettangolo di gioco.

6) I calciatori seduti in panchina, gli allenatori e i dirigenti delle due squadre in lista sono passibili di cartellino giallo, blu e rosso tanto quanto i calciatori presenti sul terreno di gioco.

REGOLA 11 – CALCI DI PUNIZIONE

CALCI DI PUNIZIONE

REGOLA

1) I calci di punizione sono tutti considerati “diretti”, per mezzo dei quali può essere segnata direttamente una rete contro la squadra che ha commesso il fallo.

2) Il calciatore che ha subito fisicamente il fallo deve eseguire il calcio di punizione, fatta eccezione quando seriamente infortunato e costretto ad abbandonare temporaneamente il rettangolo di gioco: in questo caso, su decisione dell'arbitro, sarà il suo sostituto ad incaricarsi di effettuare il calcio di punizione.

3) Un calcio di punizione fischiato per:

- un fallo di mano;
- un'infrazione alla Regola 16 (Passaggio al portiere);
- l'infrazione descritta al punto 1) e ai punti 2.a) e 2.b) della Punizione di questa Regola;
- l'infrazione descritta nella Punizione della Regola 3, paragrafo 2 (Sostituzioni);
- l'infrazione descritta al punto e) della Punizione della Regola 13 (Rimessa laterale);
- le infrazioni descritte ai punti a) e b) della Punizione della Regola 14 (Rimessa dal fondo);
- l'infrazione descritta al punto a) della Punizione della Regola 15 (Calcio d'angolo),

può essere effettuato da uno qualsiasi dei calciatori della squadra che ha subito il fallo.

4) Nel momento in cui viene battuto un calcio di punizione, il pallone deve essere fermo ed il calciatore incaricato della battuta non potrà giocarlo una seconda volta fino a quando il pallone stesso non sia stato toccato o giocato da un altro calciatore.

5) I calci di punizione sono distinti in:

- a) calci di punizione commessi nella propria metà campo; tutti i calciatori delle due squadre, ad eccezione di chi deve effettuare il calcio di punizione, devono posizionarsi dietro o sulla stessa linea del punto di battuta, rimanendo ad almeno 5 metri di distanza dal pallone, e non oltrepassando tale linea fino a quando il pallone non è stato toccato. Il portiere avversario deve restare nella propria area di rigore, ad almeno 5 metri di distanza dal pallone.
- b) calci di punizione commessi nella metà campo avversaria; tutti i calciatori delle due squadre, ad eccezione di chi deve effettuare il calcio di punizione, devono posizionarsi ad almeno 5 metri di distanza dal pallone, e non possono, ad eccezione del portiere avversario, posizionarsi nel “cono” che viene a formarsi tra il punto di battuta e lo specchio della porta avversaria. Nessun calciatore delle due squadre può entrare in questo “cono” fino al momento del tiro, e nessun calciatore può toccare il pallone, all'interno del “cono”, fino a quando non avrà rimbalzato su un punto qualsiasi della sabbia, non sarà stato respinto all'interno del rettangolo di gioco dal portiere avversario, dai pali o dalla sbarra trasversale della porta.

- Nota

Il pallone può essere calciato in qualsiasi direzione, compreso all'indietro verso un proprio compagno e verso il proprio portiere. L'obbligo di non toccare il pallone prima che abbia rimbalzato sulla sabbia è applicato soltanto nel caso di calcio di punizione battuto in direzione della porta avversaria.

6) Per tutti i calci di punizione, indistintamente, i calciatori sono obbligati ad attendere il fischio di uno dei due arbitri prima di riprendere il gioco.

PUNIZIONE

1) Se il calciatore che batte il calcio di punizione tocca una seconda volta il pallone, prima che questo sia stato toccato o giocato da un altro calciatore, deve essere concesso, in favore della squadra avversaria, un calcio di punizione “diretto” dal punto in cui è stata commessa l’infrazione.

2) Se avviene una qualsiasi irregolarità nel corso di un calcio di punizione, accade quanto segue:

- a) se la squadra che usufruisce del calcio di punizione commette un’irregolarità, un nuovo calcio di punizione sarà assegnato alla squadra avversaria dal punto esatto in cui tale irregolarità è stata commessa. In questo caso un qualsiasi calciatore avversario potrà battere il nuovo calcio di punizione;
- b) se la squadra che ha commesso l’infrazione commette un’irregolarità durante la battuta del calcio di punizione, e una rete non viene segnata, l’arbitro assegnerà un nuovo calcio di punizione alla squadra attaccante dal punto esatto in cui è stata commessa la nuova irregolarità. Se ciò avviene all’interno dell’area di rigore, sarà assegnato un calcio di rigore per la squadra attaccante. In entrambi i casi, un calciatore qualsiasi della squadra attaccante potrà battere il nuovo calcio di punizione o il calcio di rigore;
- c) se, nonostante l’irregolarità descritta nel punto b) di questa Punizione, viene segnata una rete dalla squadra attaccante, quella rete sarà convalidata dall’arbitro e si riprenderà successivamente con un calcio d’inizio per la squadra che ha subito la rete.

- Nota

- Un calciatore, prima di effettuare un calcio di punizione, ha la possibilità di creare una piccola gobba disegnando una circonferenza nella sabbia con il pallone elevandolo successivamente al centro del cerchio.

- La durata dei tre periodi di gioco, e dell’eventuale tempo “supplementare”, dovrà essere prolungata per consentire l’esecuzione del calcio di punizione.

- Il calcio di punizione deve essere effettuato entro 5 secondi dal fischio dell’arbitro.

REGOLA 12 – CALCIO DI RIGORE

CALCIO DI RIGORE

REGOLA

Un calcio di rigore è assegnato contro la squadra che commette, nella propria area di rigore e con il pallone in gioco, una delle infrazioni elencate nel punto 1) della Regola 10 (Falli e scorrettezze) di questo Regolamento di Gioco.

Il calcio di rigore deve essere battuto dal punto centrale dell’immaginaria linea dell’area di rigore, descritta al punto 3) della Regola 1 (Il rettangolo di gioco). Sarà l’arbitro ad individuare l’esatto punto di battuta del calcio di rigore.

Il calciatore che ha subito fisicamente il fallo deve eseguire il calcio di rigore, fatta eccezione quando seriamente infortunato e costretto ad abbandonare temporaneamente il rettangolo di gioco: in questo caso, su decisione dell’arbitro, sarà il suo sostituto ad incaricarsi di effettuare il calcio di rigore.

Un calcio di rigore fischiato per un fallo di mano o per l’infrazione descritta al punto b) del comma 5) della Punizione della Regola 11, può essere effettuato da uno qualsiasi dei calciatori della squadra che ha subito il fallo.

Prima dell’esecuzione di un calcio di rigore, tutti i calciatori, ad eccezione del portiere della squadra che lo subisce e dell’incaricato del tiro, devono stare all’interno del rettangolo di gioco ma fuori dell’area di rigore e ad una distanza di almeno 5 metri dal punto di battuta.

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 toccato o giocato da un altro calciatore.

Il portiere della squadra avversaria deve restare sulla propria linea di porta facendo fronte a chi batte, fra i pali di porta, fino a quando il pallone è stato calciato.

La durata dei tre periodi di gioco, e dell'eventuale tempo "supplementare", dovrà essere prolungata per consentire l'esecuzione del calcio di rigore.

- Nota

- Un calciatore, prima di effettuare un calcio di rigore, ha la possibilità di creare una piccola gobba disegnando una circonferenza nella sabbia con il pallone elevandolo successivamente al centro del cerchio.

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 dovrà essere ripetuto;
- c) dal calciatore che ha battuto il calcio di rigore ed il fallo è stato commesso con il pallone in gioco: un calciatore della squadra avversaria batterà un calcio di punizione dal punto in cui è stato commesso il fallo.

REGOLA 13 – RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

REGOLA

Quando il pallone oltrepassa interamente, sia sulla sabbia sia in aria, una linea laterale, deve essere rimesso in gioco, con le mani o con i piedi, verso l'interno del rettangolo di gioco, in una qualsiasi direzione, dal punto in cui ha oltrepassato la linea, da un calciatore della squadra opposta a quella del calciatore che lo ha toccato per ultimo. Un calciatore ha a disposizione 5 secondi di tempo per effettuare la rimessa laterale dal momento in cui entra in possesso del pallone, e non potrà giocare il pallone una seconda volta fino a quando lo stesso non sia stato toccato o giocato da un altro calciatore.

Il calciatore che decide di effettuare la rimessa dalla linea laterale con le mani, deve usare ambedue le mani e lanciare il pallone dal di dietro e al di sopra della testa.

Se un calciatore decide di effettuare la rimessa laterale con i piedi, non potrà più cambiare idea e prendere il pallone con le mani dopo che lo stesso pallone è stato collocato sulla sabbia. In caso di rimessa laterale con i piedi, i calciatori avversari devono stare ad almeno 5 metri di distanza dal punto di battuta, ed il pallone deve essere collocato dietro la linea laterale che delimita il campo.

Una rete non può essere segnata direttamente dalla rimessa laterale, anche se effettuata con i piedi.

PUNIZIONE

- a) Se la rimessa laterale non è stata effettuata regolarmente, questa deve essere invertita dall'arbitro ed effettuata da un calciatore della squadra avversaria.
- b) Se la rimessa laterale è effettuata da un punto diverso da quello in cui il pallone ha oltrepassato la linea, la rimessa deve essere invertita dall'arbitro ed effettuata da un calciatore della squadra avversaria.
- c) Se la rimessa laterale non è stata effettuata nei 5 secondi consentiti dal momento in cui il calciatore incaricato entra in possesso del pallone, questa sarà invertita dall'arbitro ed effettuata da un calciatore della squadra avversaria.
- d) Se un calciatore che colloca sulla sabbia il pallone per effettuare la rimessa laterale con i piedi, cambia idea e tira su il pallone per effettuarla con le mani, la rimessa stessa dovrà essere invertita dall'arbitro ed effettuata da un calciatore della squadra avversaria.

e) Se il calciatore che ha effettuato la rimessa laterale gioca una seconda volta il pallone, prima che questo sia stato toccato o giocato da un altro calciatore, deve essere accordato un calcio di punizione a favore della squadra avversaria, dal punto in cui è stata commessa l'infrazione. Se questa è avvenuta all'interno della propria area di rigore, la squadra avversaria dovrà battere un calcio di rigore dal punto indicato dalla Regola 14.

f) Se un calciatore segna una rete direttamente dalla rimessa dalla linea laterale, l'arbitro dovrà far riprendere il gioco con una rimessa dal fondo per la squadra avversaria.

REGOLA 14 – RIMESSA DAL FONDO

RIMESSA DAL FONDO

REGOLA

Quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, oltrepassa interamente la linea di porta, sia sulla sabbia sia in aria, al di fuori del tratto compreso tra i pali e la sbarra trasversale, dovrà essere rimesso in gioco dal portiere, esclusivamente con le mani, dall'interno della propria area di rigore.

Il portiere ha a disposizione un massimo di 5 secondi di tempo per effettuare la rimessa dal fondo dal momento in cui entra in possesso di palla, e non può segnare una rete direttamente dalla rimessa dal fondo. Nel caso in cui il portiere dovesse segnare un'autorete direttamente dalla rimessa dal fondo, la rete non sarà convalidata e sarà assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.

PUNIZIONE

a) Se il portiere che ha effettuato la rimessa dal fondo gioca una seconda volta il pallone, prima che questo sia stato toccato o giocato da un altro calciatore, l'arbitro dovrà accordare alla squadra avversaria un calcio di punizione dal punto in cui è stato commesso il fallo. Se l'infrazione è stata commessa all'interno della propria area di rigore, sarà assegnato un calcio di rigore, che potrà eseguire uno qualsiasi dei calciatori avversari.

b) Se il portiere impiega più dei 5 secondi consentiti dal Regolamento per effettuare la rimessa dal fondo, o rinvia direttamente con i piedi, alla squadra avversaria sarà assegnato un calcio di punizione, che potrà eseguire uno qualsiasi dei calciatori avversari, dal centro del rettangolo di gioco.

REGOLA 15 – CALCIO D'ANGOLO

CALCIO D'ANGOLO

REGOLA

Quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, oltrepassa interamente la linea di porta, sia sulla sabbia sia in aria, al di fuori del tratto compreso tra i pali e sotto la sbarra trasversale, un calciatore della squadra attaccante batterà un calcio d'angolo.

Il pallone deve essere collocato dalla parte in cui è uscito dal rettangolo di gioco nel punto di intersezione della linea di porta con la linea laterale. Il calciatore incaricato di battere il calcio d'angolo potrà piazzare il pallone nel raggio di 1 metro dal punto stesso.

Un calciatore ha a disposizione 5 secondi di tempo per effettuare un calcio d'angolo dal momento in cui entra in possesso del pallone, e tutti i calciatori della squadra difendente devono posizionarsi ad almeno 5 metri dal punto di battuta.

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

Una rete può essere segnata direttamente da calcio d'angolo.

PUNIZIONE

- a) Se il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo gioca una seconda volta il pallone, prima che questo sia stato toccato o giocato da un altro calciatore, l'arbitro dovrà accordare un calcio di punizione alla squadra avversaria dal punto esatto in cui è stata commessa l'infrazione.
- b) Se il calcio d'angolo non è battuto nei 5 secondi consentiti dal Regolamento del Gioco, l'arbitro dovrà assegnare una rimessa dal fondo alla squadra difendente.
- c) Se un calciatore della squadra difendente respinge il calcio d'angolo ad una distanza inferiore ai 5 metri consentiti dal Regolamento del Gioco, l'arbitro dovrà far ripetere il calcio d'angolo.
- d) Se un calciatore batte un calcio d'angolo in direzione della propria porta e realizza un'autorete, senza che alcun giocatore abbia toccato il pallone, la rete non sarà considerata valida e sarà assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.

- Nota

Un calciatore, prima di effettuare un calcio d'angolo, ha la possibilità di creare una piccola gobba disegnando una circonferenza nella sabbia con il pallone elevandolo successivamente al centro del cerchio.

REGOLA 16 – PASSAGGIO AL PORTIERE

PASSAGGIO AL PORTIERE

REGOLA

- 1) Un portiere è autorizzato a prendere il pallone con le mani su passaggio di un suo compagno di squadra, effettuato indifferentemente con tutte le parti del suo corpo, incluse le mani in occasione di una rimessa dalla linea laterale.
- 2) Un portiere non può ripetere la procedura descritta al punto 1) di questa Regola per due volte consecutive, senza che un giocatore della squadra avversaria abbia toccato il pallone. In caso di secondo passaggio consecutivo, il portiere sarà costretto a toccare il pallone esclusivamente con i piedi.

- Nota

Gli arbitri dovranno segnalare l'avvenuta procedura descritta al punto 1) di questa Regola alzando un braccio sopra la propria testa, ed abbassandolo solo nel momento in cui il pallone viene toccato da un calciatore avversario oppure termina al di fuori del rettangolo di gioco, ponendo fine all'azione. Da quel momento il portiere è nuovamente autorizzato a ripetere la procedura descritta al punto 1) di questa Regola.

PUNIZIONE

Se un portiere ripete una seconda volta consecutiva la procedura descritta al punto 1) di questa Regola, l'arbitro dovrà assegnare un calcio di punizione dal centro del campo alla squadra avversaria. Il calcio di punizione potrà essere battuto da uno qualsiasi dei calciatori della squadra avversaria.

ALLEGATO

TIRI DI RIGORE

- 1) I “tiri di rigore” costituiscono un modo per determinare la squadra vincitrice, nel caso in cui anche l'eventuale tempo “supplementare” sia finito in perfetta parità, e devono essere eseguiti come descritto nella Regola 14.
- 2) Il primo arbitro deve scegliere la porta nella quale i tiri di rigore devono essere eseguiti.

3) Il primo arbitro deve effettuare un ulteriore sorteggio, e la squadra che avrà vinto il sorteggio si dovrà presentare per prima sul punto di battuta.

4) I tiri di rigore devono essere eseguiti alternativamente da ciascuna squadra con la formula “ad oltranza”, procedendo fino a quando, a parità di tiri eseguiti, una squadra avrà realizzato una rete più dell’altra.

5) Ogni tiro di rigore è eseguito da un calciatore diverso, incluso il portiere, scelto tra quelli in campo al momento del fischio finale del tempo supplementare.

6) I calciatori, prima di eseguire un secondo tiro di rigore, devono attendere che tutti i compagni di squadra, incluso il proprio portiere, abbiano eseguito il tiro almeno una volta.

7) Se un portiere si infortuna durante l’esecuzione dei tiri di rigore, al punto di non essere più in condizione di continuare, può essere in qualsiasi momento sostituito da un calciatore della sua squadra, scelto tra quelli in campo al momento del fischio finale del tempo supplementare.

8) Tutti i calciatori, ad eccezione di colui che esegue il tiro e del portiere avversario, devono restare al di fuori dell’area di rigore in cui si eseguono i calci di rigore, possibilmente nei pressi della linea di centrocampo.

Per quanto non espressamente previsto dal presente Regolamento, si rimanda alle norme generali di cui al Regolamento del Giuoco del Calcio.