

CALCIO A 11 OPEN

REGOLE DEL GIOCO

1. Il terreno di gioco

Il terreno di gioco deve essere rettangolare e segnato con linee continue che non devono costituire alcun pericolo. Laddove siano utilizzate superfici artificiali, sono consentite altre linee purché siano di un colore differente e chiaramente distinguibili dalle linee del terreno di gioco per il calcio. Tutte le linee devono essere della stessa larghezza, che non deve essere superiore a 12 cm. Le linee di porta devono avere la stessa larghezza dei pali e della traversa.

MISURE CAMPO. La lunghezza delle linee laterali deve essere superiore alla lunghezza delle linee di porta. Lunghezza (linea laterale): minimo 90 m massimo 120 m

Larghezza (linea di porta): minimo 45 m massimo 90 m

AREA DI RIGORE. Due linee sono tracciate perpendicolarmente alla linea di porta, a 16,50 m dall'interno di ciascun palo della porta. Queste due linee hanno una lunghezza di 16,50 m verso l'interno del terreno di gioco e sono congiunte da una linea tracciata parallela alla linea di porta. La superficie delimitata da queste linee e dalla linea di porta è denominata area di rigore. All'interno di ciascuna area di rigore, a 11 m dalla linea di porta, equidistante dai pali, è segnato il punto del calcio di rigore. Con centro in tale punto deve essere tracciato all'esterno dell'area di rigore un arco di circonferenza di 9,15 m di raggio.

DIMENSIONI PORTE. Una porta deve essere posta al centro di ciascuna linea di porta. Le porte consistono di due pali verticali infissi ad uguale distanza dalle bandierine d'angolo e congiunti alla sommità da una barra orizzontale (traversa). I pali delle porte e le traverse devono essere di materiale approvato. Devono essere di forma quadrata, rettangolare, circolare, ellittica o una combinazione di queste forme e non devono costituire alcun pericolo. La distanza che separa i due pali è di 7,32 m ed il bordo inferiore della traversa è situato a 2,44 m dal suolo.

2. Il pallone

Tutti i palloni devono essere: • di forma sferica • fatti di materiale approvato • di circonferenza compresa tra i 68 cm ed i 70 cm • di peso compreso tra i 410 g ed i 450 g all'inizio della gara • di pressione pari a 0,6 - 1,1 atmosfere (600 - 1100 g/cm²) a livello del mare. Si considerano approvati in generale tutti i palloni di misura 5.

3. I calciatori

NUMERO DI CALCIATORI. Ogni gara è disputata da due squadre, ciascuna composta da non più di undici calciatori, uno dei quali deve essere il portiere. Nessuna gara potrà iniziare o proseguire se l'una o l'altra squadra dispone di meno di sette calciatori. Se una squadra ha meno di sette calciatori perché uno o più calciatori sono usciti intenzionalmente dal terreno di gioco, l'arbitro non è obbligato ad interrompere il gioco e può applicare il vantaggio; la gara, però, non dovrà riprendere se, alla prima interruzione di gioco, una squadra non ha il numero minimo di sette calciatori.

SOSTITUZIONI. Il numero, fino a un massimo di dieci, di calciatori di riserva utilizzabili in gare di competizioni ufficiali sarà determinato dal comitato organizzatore.

PROCEDURA SOSTITUZIONE. Per sostituire un calciatore titolare con uno di riserva, deve essere osservata la seguente procedura:

- l'arbitro deve essere informato prima che la sostituzione avvenga ;
- il calciatore che viene sostituito:
 - riceve l'autorizzazione dell'arbitro per uscire dal terreno di gioco, a meno che sia già fuori di esso, e deve uscire dal punto della linea perimetrale a lui più vicino, a meno che l'arbitro non indichi che può uscire direttamente e immediatamente all'altezza della linea mediana o da un altro punto (ad esempio, per motivi di sicurezza o per infortunio)

- deve andare immediatamente nell'area tecnica o negli spogliatoi e non potrà più partecipare alla gara, fatto salvo il caso in cui sia consentito il rientro dei calciatori sostituiti.

• se un calciatore che deve essere sostituito rifiuta di uscire dal terreno di gioco, il gioco prosegue.

Il calciatore di riserva entrerà sul terreno di gioco soltanto:

- durante un'interruzione di gioco
- all'altezza della linea mediana
- dopo che ne sia uscito il calciatore sostituito
- dopo aver ricevuto l'autorizzazione dell'arbitro

La sostituzione si concretizza nel momento in cui il calciatore di riserva entra sul terreno di gioco; da quel momento, colui che ne è uscito diventa un calciatore sostituito e il subentrante diventa un titolare e può eseguire qualsiasi ripresa di gioco.

4. L'equipaggiamento dei calciatori

SICUREZZA. Ogni calciatore non deve utilizzare un equipaggiamento o indossare qualunque cosa che sia pericolosa. Tutti i tipi di accessori di gioielleria o di bigiotteria (collane, anelli, braccialetti, orecchini, strisce di cuoio o di gomma, ecc.) sono vietati e devono essere tolti. Non è consentito usare nastro adesivo per coprirli.

EQUIPAGGIAMENTO OBBLIGATORIO. L'equipaggiamento obbligatorio di un calciatore comprende i seguenti e separati indumenti:

- maglia con maniche
- calzoncini
- calzettoni - nastro adesivo o altro materiale applicato o indossato esternamente, dovrà essere dello stesso colore di quella parte dei calzettoni che copre o su cui viene applicato)
- parastinchi - devono essere di materiale idoneo ad offrire un adeguato grado di protezione e devono essere coperti dai calzettoni
- scarpe

I portieri possono indossare pantaloni di tuta

5. L'arbitro

L'AUTORITÀ DELL'ARBITRO. Ogni gara si disputa sotto il controllo di un arbitro, al quale è conferita tutta l'autorità necessaria per far osservare le Regole del Gioco nell'ambito della gara che è chiamato a dirigere.

Il comitato organizzatore può decidere di designare un secondo arbitro o due assistenti (guardalinee).

6. Ufficiali di gara e accesso al campo

SECONDO ARBITRO. In generale non è previsto l'utilizzo del secondo arbitro ma il comitato organizzatore può, prima dell'inizio del torneo/manifestazione, prevedere l'utilizzo di un secondo ufficiale di gara e disciplinando le sue specifiche competenze.

ASSISTENTI. In generale non sono previsti gli assistenti di gara ma il comitato organizzatore può, prima dell'inizio del torneo/manifestazione, prevedere l'utilizzo degli assistenti di gara.

Indicano quando:

- il pallone è uscito interamente dal terreno di gioco e a quale squadra spetta la rimessa dalla linea laterale, il calcio d'angolo o il calcio di rinvio;
- un calciatore può essere sanzionato perché si trova in posizione di fuorigioco;
- viene richiesta una sostituzione;

- nell'esecuzione del calcio di rigore, il portiere si muove dalla linea di porta prima che il pallone sia stato calciato e se il pallone ha superato la linea di porta; se sono stati designati gli arbitri addizionali, l'assistente si posiziona in linea con il punto del calcio di rigore.

La collaborazione dell'assistente comprende anche soprintendere la procedura di sostituzione.

L'assistente può entrare sul terreno di gioco per verificare la distanza di 9,15 m.

ALTRI UFFICIALI DI GARA. Il comitato organizzatore può prevedere altri ufficiali di gara o collaboratori ammessi al terreno di gioco e con specifiche funzioni. Anche loro saranno riconosciuti dall'arbitro tramite documento di identità e/o tesserino dell'Ente con foto.

7. La durata della gara

DURATA. Una gara si compone di due periodi di gioco di 45 minuti ciascuno, che possono essere soltanto ridotti se una diversa durata viene convenuta di comune accordo tra l'arbitro e le due squadre prima dell'inizio della gara e ciò è in conformità con il regolamento della competizione*. Ovviamente anche il regolamento della competizione può prevedere una durata diverse in base importante sia opportunamente indicato nel regolamento della competizione.

INTERVALLO. I calciatori hanno diritto ad un intervallo tra i due periodi di gioco, non superiore ai 15 minuti; una breve pausa per dissetarsi (che non deve superare un minuto) è consentita tra i due periodi di gioco supplementari. Il regolamento della competizione deve stabilire la durata dell'intervallo se diversa dai 15 minuti.

SOSPENSIONE DEFINITIVA DELLA GARA. Una gara sospesa definitivamente deve essere rigiocata, salvo che il regolamento della competizione o gli organizzatori della stessa prevedano altrimenti. Se la gara invece dovesse essere sospesa per problemi di ordine pubblico o di pericolo per i partecipanti alla stessa, sarà il giudice sportivo a decidere.

8. L'inizio e la ripresa del gioco

CALCIO D'INIZIO La squadra che vince il sorteggio per mezzo di una moneta decide la porta da attaccare nel primo periodo di gioco o se eseguire il calcio d'inizio In base alla scelta.

Il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio contro la squadra avversaria; se il pallone entra direttamente nella porta della squadra che lo esegue, verrà assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.

2. RIMESSA DELL'ARBITRO

L'arbitro lascia cadere il pallone a terra per il portiere della squadra difendente nella propria area di rigore se, quando il gioco è stato interrotto:

- il pallone era nell'area di rigore oppure
- l'ultimo tocco del pallone è avvenuto nell'area di rigore

In tutti gli altri casi, l'arbitro lascia cadere il pallone a terra per un calciatore della squadra che per ultima ha toccato il pallone nel punto in cui questo è stato toccato per ultimo da un calciatore, da un "corpo estraneo" o da un ufficiale di gara.

Tutti gli altri calciatori di entrambe le squadre devono rimanere ad almeno 4 m dal pallone fino a quando esso non sia in gioco.

Il pallone è in gioco non appena tocca il terreno.

9. Il pallone in gioco e non in gioco

PALLONE NON IN GIOCO. Il pallone non è in gioco quando:

- ha interamente oltrepassato una linea di porta o una linea laterale, sia a terra sia in aria;
- il gioco è stato interrotto dall'arbitro;

- tocca un ufficiale di gara, rimane sul terreno di gioco e
- una squadra inizia un attacco promettente o
- il pallone entra direttamente in porta o
- cambia la squadra in possesso del pallone

In tutti questi casi, il gioco verrà ripreso con una rimessa dell'arbitro.

Con il pallone non in gioco, l'arbitro può prendere solo provvedimenti disciplinari (e non tecnici).

10. L'esito di una gara

SEGNATURA DI UNA RETE. Una rete è segnata quando il pallone ha interamente oltrepassato la linea di porta tra i pali e sotto la traversa, a condizione che nessuna infrazione alle Regole del Gioco sia stata commessa dalla squadra che ha segnato la rete. Se il portiere lancia con le mani il pallone direttamente nella porta avversaria verrà assegnato un calcio di rinvio. Se un arbitro convalida una rete prima che il pallone abbia oltrepassato interamente la linea di porta, il gioco verrà ripreso con una rimessa dell'arbitro.

SQUADRA VINCENTE. La squadra che segna il maggior numero di reti sarà la vincente. Se entrambe le squadre segnano lo stesso numero di reti o non ne segnano alcuna, la gara risulterà pari.

11. Fuorigioco

POSIZIONE DI FUORIGIOCO. Essere in posizione di fuorigioco non è di per sé un'infrazione. Un calciatore si trova in posizione di fuorigioco se:

- una qualsiasi parte della testa, del corpo o dei piedi è nella metà avversaria del terreno di gioco (esclusa la linea mediana) e
- una qualsiasi parte della testa, del corpo o dei piedi è più vicina alla linea di porta avversaria rispetto sia al pallone, sia al penultimo avversario.

Le mani e le braccia di tutti i calciatori, compresi i portieri, non sono da considerare.

Un calciatore non si trova in posizione di fuorigioco se si trova in linea con:

- il penultimo avversario

oppure

- gli ultimi due avversari

INFRAZIONE DI FUORIGIOCO. Un calciatore in posizione di fuorigioco nel momento in cui il pallone viene giocato o toccato da un suo compagno deve essere punito soltanto se viene coinvolto nel gioco attivo:

- interferendo con il gioco, giocando o toccando il pallone passato o toccato da un compagno

oppure

- interferendo con un avversario:

- impedendogli di giocare o di essere in grado di giocare il pallone, ostruendogli chiaramente la linea di visione, o

- contendendogli il pallone, o

- tentando chiaramente di giocare il pallone che è vicino quando questa azione impatta sull'avversario, o

- facendo un'evidente azione che chiaramente impatta sulla capacità dell'avversario di giocare il pallone

oppure

- traendo vantaggio (da tale posizione) interferendo con un avversario o giocando il pallone quando:

- è rimbalzato o è stato deviato dal palo o dalla traversa, da un ufficiale di gara o da un avversario;

- è stato effettuato intenzionalmente un "salvataggio" da un avversario.

Un calciatore in posizione di fuorigioco che riceve il pallone da un avversario, il quale lo gioca intenzionalmente, compreso con mano / braccio, non è considerato aver tratto vantaggio, a meno che non fosse un salvataggio intenzionale di un avversario.

NON INFRAZIONE. Non vi è infrazione di fuorigioco se un calciatore riceve il pallone direttamente da:

- un calcio di rinvio

- una rimessa dalla linea laterale
- un calcio d'angolo

12. Falli e scorrettezze

CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO. Un calcio di punizione diretto è assegnato se un calciatore commette una delle seguenti infrazioni contro un avversario in un modo considerato dall'arbitro negligente, imprudente o con vigoria sproporzionata:

- caricare
- saltare addosso
- dare o tentare di dare un calcio
- spingere
- colpire o tentare di colpire (compreso con la testa)
- effettuare un tackle o un contrasto
- sgambettare o tentare di sgambettare

CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO. Un calcio di punizione indiretto è assegnato se un calciatore:

- gioca in modo pericoloso
- ostacola la progressione di un avversario senza che ci sia contatto fisico
- protesta, usa un linguaggio e/o dei gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi o compie altre infrazioni verbali
- impedisce al portiere di liberarsi del pallone che ha tra le mani oppure calcia o tenta di calciare il pallone quando il portiere è in procinto di spossessarsene
- commette qualunque altra infrazione, non menzionata nelle Regole, per la quale il gioco viene interrotto per ammonire o espellere un calciatore.

In seguito ad espulsione, non si può rientrare né il calciatore espulso può essere sostituito.

13. I calci di punizione

Il pallone:

- deve essere fermo e chi lo calcia non deve toccarlo di nuovo prima che sia stato toccato da un altro calciatore;
- è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente.

Fino a che il pallone non è in gioco tutti gli avversari devono rimanere:

- ad almeno 9,15 m dal pallone, salvo che si posizionino sulla propria linea di porta tra i pali;
- fuori dell'area di rigore, per i calci di punizione eseguiti dall'interno dell'area di rigore avversaria.

14. Il calcio di rigore

Il pallone deve essere fermo sul punto del calcio di rigore e i pali della porta, la traversa e la rete della porta non devono essere mossi.

Il calciatore incaricato di eseguire il calcio di rigore deve essere chiaramente identificato.

Il portiere difendente deve rimanere sulla linea di porta, tra i pali, senza toccare la traversa, i pali o la rete della porta, facendo fronte a chi esegue il tiro, fino a quando il pallone non sia stato calciato.

Tutti i calciatori, tranne l'incaricato del tiro e il portiere, devono posizionarsi:

- ad almeno 9,15 m dal punto del calcio di rigore
- dietro il punto del calcio di rigore
- sul terreno di gioco
- fuori dell'area di rigore

15. La rimessa dalla linea laterale

Al momento di lanciare il pallone, il calciatore incaricato deve:

- stare in piedi rivolto verso il terreno di gioco
- avere, almeno parzialmente, i due piedi sulla linea laterale o sul terreno all'esterno di questa
- lanciare il pallone con entrambe le mani da dietro e al di sopra della testa, dal punto in cui è uscito dal terreno di gioco.

Il calciatore che ha eseguito la rimessa non deve toccare di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore.

16. Il calcio di rinvio

- Il pallone deve essere fermo e viene calciato da un punto qualsiasi dell'area di porta da un calciatore della squadra difendente;
- Il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente
- I calciatori avversari devono restare fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia in gioco

17. Il calcio d'angolo

Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo, ma soltanto contro la squadra avversaria; se il pallone entra direttamente nella propria porta sarà assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.

- Il pallone deve essere posto nell'area d'angolo più vicina al punto in cui il pallone ha oltrepassato la linea di porta
- Il pallone deve essere fermo e viene calciato da un calciatore della squadra attaccante
- Il pallone è in gioco quando è calciato e si muove chiaramente; non è necessario che esca dall'area d'angolo
- La bandierina d'angolo non deve essere rimossa
- I calciatori della squadra avversaria devono rimanere ad almeno 9,15 m dall'arco d'angolo fino a quando il pallone non sia in gioco

CALCIO A 7/8 OPEN

REGOLE DEL GIOCO

1. Il terreno di gioco

Il terreno di gioco deve essere rettangolare e segnato con linee continue che non devono costituire alcun pericolo. Laddove siano utilizzate superfici artificiali, sono consentite altre linee purché siano di un colore differente e chiaramente distinguibili dalle linee del terreno di gioco per il calcio. Tutte le linee devono essere della stessa larghezza, che non deve essere superiore a 12 cm. Le linee di porta devono avere la stessa larghezza dei pali e della traversa.

MISURE CAMPO. La lunghezza delle linee laterali deve essere superiore alla lunghezza delle linee di porta.

CALCIO A 7

Dimensioni minime: Lunghezza 44 metri e larghezza 25 metri.

Dimensioni massime: Lunghezza 65 metri e larghezza 40 metri.

CALCIO A 8

Dimensioni minime: Lunghezza 55 metri e larghezza 35 metri.

Dimensioni massime: Lunghezza 70 metri e larghezza 45 metri.

AREA DI RIGORE.

CALCIO A 7. L'area di rigore viene segnalata con un rettangolo: le linee corte sono collocate a 8 metri dall'interno di ciascun palo e sono lunghe 10 metri. Dal centro della linea di porta, si calcolano 8 metri per segnare il punto di rigore. La grandezza delle linee del campo varia dai 5 agli 8 centimetri di spessore.

CALCIO A 8. Le linee che delimitano l'area del calcio di rigore si collocano a 6 metri di distanza da ciascun palo della porta: la lunghezza di queste linee è di 10 metri. Dalla linea di porta si calcolano 12 metri per segnare il punto del calcio di rigore. All'esterno dell'area di rigore, partendo dal punto del calcio di rigore, viene tracciato un arco con un'area di 6 metri.

DIMENSIONI PORTE.

CALCIO A 7. Le porte regolamentari per il calcetto a 7 hanno dimensione di 5,5x2,2 metri, adatte per le dimensioni del campo. Sono autorizzate anche le porte 5x2 metri.

CALCIO A 8. Le porte regolamentari per il calcetto a 8 hanno dimensione di 6 x 2 metri.

2. Il pallone

Tutti i palloni devono essere: • di forma sferica • fatti di materiale approvato • di circonferenza compresa tra i 68 cm ed i 70 cm • di peso compreso tra i 410 g ed i 450 g all'inizio della gara • di pressione pari a 0,6 - 1,1 atmosfere (600 - 1100 g/cm²) a livello del mare. Si considerano approvati in generale tutti i palloni di misura 5.

3. I calciatori

CALCIO A 7

NUMERO DI CALCIATORI. Ogni gara è disputata da due squadre, ciascuna composta da non più di sette calciatori, uno dei quali deve essere il portiere. Nessuna gara potrà iniziare o proseguire se l'una o l'altra squadra dispone di meno di cinque calciatori. Se una squadra ha meno di cinque calciatori perché uno o più calciatori sono usciti intenzionalmente dal terreno di gioco, l'arbitro non è obbligato ad interrompere il gioco e può applicare il vantaggio; la gara, però, non dovrà riprendere se, alla prima interruzione di gioco, una squadra non ha il numero minimo di cinque calciatori.

CALCIO A 8

NUMERO DI CALCIATORI. Ogni gara è disputata da due squadre, ciascuna composta da non più di otto calciatori, uno dei quali deve essere il portiere. Nessuna gara potrà iniziare o proseguire se l'una o l'altra squadra dispone di meno di cinque calciatori. Se una squadra ha meno di cinque calciatori perché uno o più calciatori sono usciti intenzionalmente dal terreno di gioco, l'arbitro non è obbligato ad interrompere il gioco e può applicare il vantaggio; la gara, però, non dovrà riprendere se, alla prima interruzione di gioco, una squadra non ha il numero minimo di cinque calciatori.

SOSTITUZIONI. Il numero di calciatori di riserva utilizzabili in gare di competizioni ufficiali sarà determinato dal comitato organizzatore. Nei campionati nazionali saranno consentite sostituzioni infinite.

PROCEDURA SOSTITUZIONE. Per sostituire un calciatore titolare con uno di riserva, deve essere osservata la seguente procedura:

- l'arbitro deve essere informato prima che la sostituzione avvenga ;
- il calciatore che viene sostituito:

- riceve l'autorizzazione dell'arbitro per uscire dal terreno di gioco, a meno che sia già fuori di esso, e deve uscire dal punto della linea perimetrale a lui più vicino, a meno che l'arbitro non indichi che può uscire direttamente e immediatamente all'altezza della linea mediana o da un altro punto (ad esempio, per motivi di sicurezza o per infortunio)
- deve andare immediatamente nell'area tecnica o negli spogliatoi e non potrà più partecipare alla gara, fatto salvo il caso in cui sia consentito il rientro dei calciatori sostituiti.

- se un calciatore che deve essere sostituito rifiuta di uscire dal terreno di gioco, il gioco prosegue.

Il calciatore di riserva entrerà sul terreno di gioco soltanto:

- durante un'interruzione di gioco
- all'altezza della linea mediana
- dopo che ne sia uscito il calciatore sostituito
- dopo aver ricevuto l'autorizzazione dell'arbitro

La sostituzione si concretizza nel momento in cui il calciatore di riserva entra sul terreno di gioco; da quel momento, colui che ne è uscito diventa un calciatore sostituito e il subentrante diventa un titolare e può eseguire qualsiasi ripresa di gioco.

4. L'equipaggiamento dei calciatori

SICUREZZA. Ogni calciatore non deve utilizzare un equipaggiamento o indossare qualunque cosa che sia pericolosa. Tutti i tipi di accessori di gioielleria o di bigiotteria (collane, anelli, braccialetti, orecchini, strisce di cuoio o di gomma, ecc.) sono vietati e devono essere tolti. Non è consentito usare nastro adesivo per coprirli.

EQUIPAGGIAMENTO OBBLIGATORIO. L'equipaggiamento obbligatorio di un calciatore comprende i seguenti e separati indumenti:

- maglia con maniche
- calzoncini
- calzettoni - nastro adesivo o altro materiale applicato o indossato esternamente, dovrà essere dello stesso colore di quella parte dei calzettoni che copre o su cui viene applicato)
- parastinchi - devono essere di materiale idoneo ad offrire un adeguato grado di protezione e devono essere coperti dai calzettoni
- scarpe

I portieri possono indossare pantaloni di tuta

5. L'arbitro

L'AUTORITÀ DELL'ARBITRO. Ogni gara si disputa sotto il controllo di un arbitro, al quale è conferita tutta l'autorità necessaria per far osservare le Regole del Gioco nell'ambito della gara che è chiamato a dirigere. Il comitato organizzatore può decidere di designare un secondo arbitro.

6. Ufficiali di gara e accesso al campo

SECONDO ARBITRO. In generale non è previsto l'utilizzo del secondo arbitro ma il comitato organizzatore può, prima dell'inizio del torneo/manifestazione, prevedere l'utilizzo di un secondo ufficiale di gara e disciplinando le sue specifiche competenze.

ALTRI UFFICIALI DI GARA. Il comitato organizzatore può prevedere altri ufficiali di gara o collaboratori ammessi al terreno di gioco e con specifiche funzioni. Anche loro saranno riconosciuti dall'arbitro tramite documento di identità e/o tesserino dell'Ente con foto.

7. La durata della gara

DURATA. Una gara si compone di due periodi di gioco di 25 minuti ciascuno, che possono essere soltanto ridotti se una diversa durata viene convenuta di comune accordo tra l'arbitro e le due squadre prima dell'inizio della gara e ciò è in conformità con il regolamento della competizione*. Ovviamente anche il regolamento della competizione può prevedere una durata diverse in base importante sia opportunamente indicato nel regolamento della competizione.

INTERVALLO. I calciatori hanno diritto ad un intervallo tra i due periodi di gioco, non superiore ai 10 minuti; una breve pausa per dissetarsi (che non deve superare un minuto) è consentita tra i due periodi gioco supplementari. Il regolamento della competizione deve stabilire la durata dell'intervallo se diversa dai 10 minuti.

SOSPENSIONE DEFINITIVA DELLA GARA. Una gara sospesa definitivamente deve essere rigiocata, salvo che il regolamento della competizione o gli organizzatori della stessa prevedano altrimenti. Se la gara invece dovesse essere sospesa per problemi di ordine pubblico o di pericolo per i partecipanti alla stessa, sarà il giudice sportivo a decidere.

8. L'inizio e la ripresa del gioco

CALCIO D'INIZIO La squadra che vince il sorteggio per mezzo di una moneta decide la porta da attaccare nel primo periodo di gioco o se eseguire il calcio d'inizio In base alla scelta.

Il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio contro la squadra avversaria; se il pallone entra direttamente nella porta della squadra che lo esegue, verrà assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.

2. RIMESSA DELL'ARBITRO

L'arbitro lascia cadere il pallone a terra per il portiere della squadra difendente nella propria area di rigore se, quando il gioco è stato interrotto:

- il pallone era nell'area di rigore oppure
- l'ultimo tocco del pallone è avvenuto nell'area di rigore

In tutti gli altri casi, l'arbitro lascia cadere il pallone a terra per un calciatore della squadra che per ultima ha toccato il pallone nel punto in cui questo è stato toccato per ultimo da un calciatore, da un "corpo estraneo" o da un ufficiale di gara.

Tutti gli altri calciatori di entrambe le squadre devono rimanere ad almeno 4 m dal pallone fino a quando esso non sia in gioco.

Il pallone è in gioco non appena tocca il terreno.

9. Il pallone in gioco e non in gioco

PALLONE NON IN GIOCO. Il pallone non è in gioco quando:

- ha interamente oltrepassato una linea di porta o una linea laterale, sia a terra sia in aria;
- il gioco è stato interrotto dall'arbitro;
- tocca un ufficiale di gara, rimane sul terreno di gioco e
- una squadra inizia un attacco promettente o

- il pallone entra direttamente in porta o
- cambia la squadra in possesso del pallone

In tutti questi casi, il gioco verrà ripreso con una rimessa dell'arbitro.

Con il pallone non in gioco, l'arbitro può prendere solo provvedimenti disciplinari (e non tecnici).

10. L'esito di una gara

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

Se il portiere lancia con le mani il pallone direttamente nella porta avversaria verrà assegnato un calcio di rinvio.

Se un arbitro convalida una rete prima che il pallone abbia oltrepassato interamente la linea di porta, il gioco verrà ripreso con una rimessa dell'arbitro.

SQUADRA VINCENTE. La squadra che segna il maggior numero di reti sarà la vincente. Se entrambe le squadre segnano lo stesso numero di reti o non ne segnano alcuna, la gara risulterà pari.

11. Fuorigioco

Non è previsto il fuorigioco.

12. Falli e scorrettezze

CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO. Un calcio di punizione diretto è assegnato se un calciatore commette una delle seguenti infrazioni contro un avversario in un modo considerato dall'arbitro negligente, imprudente o con vigoria sproporzionata:

- caricare
- saltare addosso
- dare o tentare di dare un calcio
- spingere
- colpire o tentare di colpire (compreso con la testa)
- effettuare un tackle o un contrasto
- sgambettare o tentare di sgambettare

CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO. Un calcio di punizione indiretto è assegnato se un calciatore:

- gioca in modo pericoloso
- ostacola la progressione di un avversario senza che ci sia contatto fisico
- protesta, usa un linguaggio e/o dei gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi o compie altre infrazioni verbali
- impedisce al portiere di liberarsi del pallone che ha tra le mani oppure calcia o tenta di calciare il pallone quando il portiere è in procinto di spossessarsene
- commette qualunque altra infrazione, non menzionata nelle Regole, per la quale il gioco viene interrotto per ammonire o espellere un calciatore.

In seguito ad espulsione, non si può rientrare né il calciatore espulso può essere sostituito.

13. I calci di punizione

Il pallone:

- deve essere fermo e chi lo calcia non deve toccarlo di nuovo prima che sia stato toccato da un altro calciatore;
- è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente.

Fino a che il pallone non è in gioco tutti gli avversari devono rimanere:

- ad almeno 7 m dal pallone, salvo che si posizionino sulla propria linea di porta tra i pali;
- fuori dell'area di rigore, per i calci di punizione eseguiti dall'interno dell'area di rigore avversaria.

14. Il calcio di rigore

Il pallone deve essere fermo sul punto del calcio di rigore e i pali della porta, la traversa e la rete della porta non devono essere mossi.

Il calciatore incaricato di eseguire il calcio di rigore deve essere chiaramente identificato.

Il portiere difendente deve rimanere sulla linea di porta, tra i pali, senza toccare la traversa, i pali o la rete della porta, facendo fronte a chi esegue il tiro, fino a quando il pallone non sia stato calciato.

Tutti i calciatori, tranne l'incaricato del tiro e il portiere, devono posizionarsi:

- ad almeno 7 m dal punto del calcio di rigore
- dietro il punto del calcio di rigore
- sul terreno di gioco
- fuori dell'area di rigore

15. La rimessa dalla linea laterale

Al momento di lanciare il pallone, il calciatore incaricato deve:

- stare in piedi rivolto verso il terreno di gioco
- avere, almeno parzialmente, i due piedi sulla linea laterale o sul terreno all'esterno di questa
- lanciare il pallone con entrambe le mani da dietro e al di sopra della testa, dal punto in cui è uscito dal terreno di gioco.

Il calciatore che ha eseguito la rimessa non deve toccare di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore.

16. Il calcio di rinvio

- Il pallone deve essere fermo e viene calciato da un punto qualsiasi dell'area di porta da un calciatore della squadra difendente;
- Il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente
- I calciatori avversari devono restare fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia in gioco

17. Il calcio d'angolo

Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo, ma soltanto contro la squadra avversaria; se il pallone entra direttamente nella propria porta sarà assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.

- Il pallone deve essere posto nell'area d'angolo più vicina al punto in cui il pallone ha oltrepassato la linea di porta;
- Il pallone deve essere fermo e viene calciato da un calciatore della squadra attaccante;
- Il pallone è in gioco quando è calciato e si muove chiaramente; non è necessario che esca dall'area d'angolo;
- I calciatori della squadra avversaria devono rimanere ad almeno 7 m dall'arco d'angolo fino a quando il pallone non sia in gioco

CALCIO A 5 OPEN

REGOLE DEL GIOCO

IL TERRENO DI GIUOCO. Il terreno di gioco deve essere rettangolare e segnato con linee continue che non devono costituire alcun pericolo. Laddove siano utilizzate superfici artificiali, sono consentite altre linee purché siano di un colore differente e chiaramente distinguibili dalle linee del terreno di gioco per il calcio. Tutte le linee devono essere della stessa larghezza, che non deve essere superiore a 12 cm. Le linee di porta devono avere la stessa larghezza dei pali e della traversa.

MISURE CAMPO. La lunghezza delle linee laterali deve essere superiore alla lunghezza delle linee di porta.

Lunghezza (linea laterale): minima 25 m massima 42 m

Larghezza (linea di porta): minima 16 m massima 25 m

AREA DI RIGORE. Due linee immaginarie di 6 m di lunghezza sono tracciate dall'esterno di ciascun palo della porta e ad angolo retto rispetto alle linee di porta verso l'interno del rettangolo di gioco; dall'estremità di queste linee si traccia un quarto di circonferenza in direzione della linea laterale più prossima, ognuno con raggio di 6 m misurato dall'esterno del palo. La parte superiore di ciascun quarto di cerchio è congiunta da una linea di 3,16 m parallela a quella della linea di porta tra i due pali. La superficie delimitata da queste linee e dalla linea di porta è denominata area di rigore. All'interno di ciascuna area di rigore, a 6 m dalla linea di porta ed equidistante dai pali, è segnato il punto del calcio di rigore. Questo deve essere circolare con un raggio di 6 cm. Un segno aggiuntivo (segmento di linea) deve essere tracciato all'interno dell'area di rigore, a 5 m dal punto del tiro libero (10 m), per garantire che il portiere difendente osservi questa distanza in occasione di un tiro libero. Questo segno è largo 8 cm e lungo 40 cm.

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

LE ZONE DELLE SOSTITUZIONI. Le zone delle sostituzioni sono gli spazi sulla linea laterale davanti alle panchine delle squadre:

- Esse sono situate davanti alle aree tecniche, posizionate a 5 m dalla linea mediana e ciascuna zona deve essere lunga 5 m. Devono essere segnate ad ogni estremità, con una linea, perpendicolare alla linea laterale, larga 8 cm e lunga 80 cm, di cui 40 cm all'interno del rettangolo di gioco e 40 cm all'esterno di esso
 - La zona delle sostituzioni di una squadra è ubicata nella metà del rettangolo di gioco difesa da detta squadra e deve essere invertita nel secondo periodo di gioco e nei tempi supplementari, ove previsti
- L'AREA D'ANGOLO.** Da ciascun angolo è tracciato verso l'interno del rettangolo di gioco, un quarto di cerchio con un raggio di 25 cm. La linea (arco d'angolo) ha larghezza 8 cm.

IL PUNTO DEL TIRO LIBERO. Un secondo segno deve essere tracciato sul rettangolo di gioco a 10 m dal punto centrale tra i pali della porta ed equidistante da essi. Questo segno deve essere circolare con un raggio di 6 cm. Devono essere tracciati sul rettangolo di gioco due segni addizionali, ognuno a distanza di 5 m, rispettivamente a destra e a sinistra dal punto del tiro libero, per indicare la distanza minima che i calciatori devono rispettare quando viene eseguito un tiro libero. Questi segni devono essere circolari con un raggio di 4 cm ciascuno. Una linea immaginaria che passa attraverso questi segni, a 10 m dalla linea di porta e parallela ad essa, indica il limite dell'area in cui, se un'infrazione punibile con un tiro libero viene commessa al proprio interno, le squadre possono scegliere se eseguire il tiro libero dal punto a 10 m o dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.

2. Il pallone

Il pallone deve essere: • di forma sferica; • fatto di materiale approvato; • di circonferenza compresa tra i 62 cm e 64 cm; • di peso compreso tra i 400 g ed i 440 g all'inizio della gara; • di pressione pari 0.6 - 0.9 atmosfere (pari a 600-900g/cm²) a livello del mare. Si considerano approvati in generale tutti i palloni di misura 4 a rimbalzo controllato. Per le gare che si svolgono su campi in erba sintetica è possibile utilizzare il pallone 4 non a rimbalzo controllato. Sarà il comitato organizzatore a decidere prima dell'inizio della manifestazione.

3. I calciatori

NUMERO DI CALCIATORI. Ogni gara è disputata da due squadre, ciascuna composta da non più di cinque calciatori, uno dei quali deve essere il portiere. Nessuna gara potrà iniziare o proseguire se l'una o l'altra

squadra dispone di meno di tre calciatori. Se una squadra ha meno di tre calciatori perché uno o più calciatori sono usciti intenzionalmente dal terreno di gioco, l'arbitro non è obbligato ad interrompere il gioco e può applicare il vantaggio; la gara, però, non dovrà riprendere se, alla prima interruzione di gioco, una squadra non ha il numero minimo di tre calciatori

SOSTITUZIONI. Il numero, fino a un massimo di cinque, di calciatori di riserva utilizzabili in gare di competizioni ufficiali sarà determinato dal comitato organizzatore.

PROCEDURA SOSTITUZIONE. Una sostituzione si può eseguire in qualsiasi momento, con il pallone in gioco o meno, eccetto durante un time-out. Per sostituire un calciatore deve essere osservata la seguente procedura:

- il calciatore deve uscire dal rettangolo di gioco dalla propria zona delle sostituzioni, fatte salve le eccezioni previste dalle Regole del Gioco del Calcio a Cinque;
- il calciatore sostituito non deve ottenere l'autorizzazione degli arbitri per uscire dal rettangolo di gioco;
- il calciatore subentrante non necessita di autorizzazione degli arbitri per entrare nel rettangolo di gioco;
- il calciatore subentrante deve entrare soltanto dopo che il calciatore sostituito abbia completamente oltrepassato la linea laterale;
- il calciatore subentrante deve entrare dalla propria zona delle sostituzioni;
- la sostituzione si concretizza nel momento in cui il calciatore subentrante entra nel rettangolo di gioco attraverso la propria zona delle sostituzioni, dopo aver consegnato la pettorina al calciatore che sta sostituendo, a meno che questi sia uscito dal rettangolo di gioco attraverso un'altra zona per qualsiasi ragione prevista dalle Regole del Gioco del Calcio a Cinque, nel qual caso il calciatore subentrante consegnerà la pettorina al terzo arbitro;
- da quel momento egli diventa un calciatore titolare ed il compagno da lui sostituito cessa di esserlo;
- in talune circostanze può essere rifiutata l'autorizzazione a procedere con la sostituzione, ad esempio se il calciatore subentrante indossa un equipaggiamento non in linea con le Regole del Gioco del Calcio a Cinque;
- un calciatore subentrante che non abbia completato correttamente la procedura di sostituzione non può riprendere il gioco eseguendo una rimessa dalla linea laterale, un calcio di rigore, un calcio di punizione (o un tiro libero), un calcio d'angolo o una rimessa dal fondo, o ricevere un pallone da una rimessa degli arbitri
- i calciatori sostituiti possono ulteriormente prendere parte alla gara; ogni calciatore di riserva è sottoposto all'autorità ed alla giurisdizione degli arbitri, indipendentemente dal fatto che sia chiamato o meno a partecipare al gioco.

4. L'equipaggiamento dei calciatori

SICUREZZA. Ogni calciatore non deve utilizzare un equipaggiamento o indossare qualunque cosa che sia pericolosa. Tutti i tipi di accessori di gioielleria o di bigiotteria (collane, anelli, braccialetti, orecchini, strisce di cuoio o di gomma, ecc.) sono vietati e devono essere tolti. Non è consentito usare nastro adesivo per coprirli.

EQUIPAGGIAMENTO OBBLIGATORIO. L'equipaggiamento obbligatorio di un calciatore comprende i seguenti e separati indumenti:

- maglia con maniche
- calzoncini
- calzettoni - nastro adesivo o altro materiale applicato o indossato esternamente, dovrà essere dello stesso colore di quella parte dei calzettoni che copre o su cui viene applicato)
- parastinchi - devono essere di materiale idoneo ad offrire un adeguato grado di protezione e devono essere coperti dai calzettoni
- scarpe

I portieri possono indossare pantaloni di tuta

5. L'arbitro

L'AUTORITÀ DELL'ARBITRO. Ogni gara si disputa sotto il controllo di un arbitro, al quale è conferita tutta l'autorità necessaria per far osservare le Regole del Gioco nell'ambito della gara che è chiamato a dirigere. Il comitato organizzatore può decidere di designare un secondo arbitro.

6. Ufficiali di gara e accesso al campo

SECONDO ARBITRO. In generale non è previsto l'utilizzo del secondo arbitro ma il comitato organizzatore può, prima dell'inizio del torneo/manifestazione, prevedere l'utilizzo di un secondo ufficiale di gara e disciplinando le sue specifiche competenze.

ALTRI UFFICIALI DI GARA. Il comitato organizzatore può prevedere altri ufficiali di gara o collaboratori ammessi al terreno di gioco e con specifiche funzioni. Anche loro saranno riconosciuti dall'arbitro tramite documento di identità e/o tesserino dell'Ente con foto.

7. La durata della gara

DURATA. Una gara si compone di due periodi di gioco di 25 minuti ciascuno, che possono essere soltanto ridotti se una diversa durata viene convenuta di comune accordo tra l'arbitro e le due squadre prima dell'inizio della gara e ciò è in conformità con il regolamento della competizione*. Ovviamente anche il regolamento della competizione può prevedere una durata diverse in base importante sia opportunamente indicato nel regolamento della competizione.

INTERVALLO. I calciatori hanno diritto ad un intervallo tra i due periodi di gioco, non superiore ai 10 minuti; una breve pausa per dissetarsi (che non deve superare un minuto) è consentita tra i due periodi di gioco supplementari. Il regolamento della competizione deve stabilire la durata dell'intervallo se diversa dai 10 minuti.

SOSPENSIONE DEFINITIVA DELLA GARA. Una gara sospesa definitivamente deve essere rigiocata, salvo che il regolamento della competizione o gli organizzatori della stessa prevedano altrimenti. Se la gara invece dovesse essere sospesa per problemi di ordine pubblico o di pericolo per i partecipanti alla stessa, sarà il giudice sportivo a decidere.

8. L'inizio e la ripresa del gioco

CALCIO D'INIZIO La squadra che vince il sorteggio per mezzo di una moneta decide la porta da attaccare nel primo periodo di gioco o se eseguire il calcio d'inizio In base alla scelta.

Il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio contro la squadra avversaria; se il pallone entra direttamente nella porta della squadra che lo esegue, verrà assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.

2. RIMESSA DELL'ARBITRO

L'arbitro lascia cadere il pallone a terra per il portiere della squadra difendente nella propria area di rigore se, quando il gioco è stato interrotto:

- il pallone era nell'area di rigore oppure
- l'ultimo tocco del pallone è avvenuto nell'area di rigore

In tutti gli altri casi, l'arbitro lascia cadere il pallone a terra per un calciatore della squadra che per ultima ha toccato il pallone nel punto in cui questo è stato toccato per ultimo da un calciatore, da un "corpo estraneo" o da un ufficiale di gara.

Tutti gli altri calciatori di entrambe le squadre devono rimanere ad almeno 2 m dal pallone fino a quando esso non sia in gioco.

Il pallone è in gioco non appena tocca il terreno.

9. Il pallone in gioco e non in gioco

PALLONE NON IN GIOCO.

Il pallone non è in gioco quando:

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

Il pallone non è inoltre in gioco, quando tocca un ufficiale di gara, resta all'interno del rettangolo di gioco e:

- una squadra inizia un attacco promettente; o
- il pallone entra direttamente in porta; o
- cambia la squadra in possesso del pallone.

In tutti questi casi, che riguardano il tocco di un ufficiale di gara, il gioco verrà ripreso con una rimessa dell'arbitro.

10. L'esito di una gara

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

Se il portiere lancia con le mani il pallone direttamente nella porta avversaria verrà assegnato un calcio di rinvio.

Se un arbitro convalida una rete prima che il pallone abbia oltrepassato interamente la linea di porta, il gioco verrà ripreso con una rimessa dell'arbitro.

SQUADRA VINCENTE. La squadra che segna il maggior numero di reti sarà la vincente. Se entrambe le squadre segnano lo stesso numero di reti o non ne segnano alcuna, la gara risulterà pari.

11. Fuorigioco

POSIZIONE DI FUORIGIOCO. Non esiste fuorigioco

12. Falli e scorrettezze

CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO Un calcio di punizione diretto è assegnato se un calciatore commette una delle seguenti infrazioni contro un avversario in un modo considerato dagli arbitri negligente, imprudente o con vigoria sproporzionata:

- caricare
- saltare addosso
- dare o tentare di dare un calcio
- spingere
- colpire o tentare di colpire (compreso con la testa)
- effettuare un tackle o un contrasto
- sgambettare o tentare di sgambettare

CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO. Un calcio di punizione indiretto è assegnato se un calciatore:

- gioca in modo pericoloso;
- ostacola la progressione di un avversario senza che ci sia contatto fisico;
- protesta, usa un linguaggio e/o dei gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi o compie altre infrazioni verbali;
- impedisce al portiere di liberarsi del pallone che ha tra le mani oppure calcia o tenta di calciare il pallone quando il portiere è in procinto di spossessarsene o lanciarlo;
- commette qualunque altra infrazione, non menzionata nelle Regole del Calcio a Cinque, per la quale il gioco viene interrotto per ammonire o espellere un calciatore.

Un calcio di punizione indiretto è parimenti accordato se un portiere commette una delle seguenti infrazioni:

- controlla il pallone con le mani o con i piedi nella propria metà del rettangolo di gioco per più di quattro secondi;

- dopo aver giocato il pallone, in qualsiasi punto del rettangolo di gioco, lo tocca di nuovo nella propria metà del rettangolo di gioco, dopo che gli è stato passato volontariamente da un compagno di squadra senza che sia stato toccato o giocato da un avversario;
- tocca il pallone con le mani o con le braccia all'interno della propria area di rigore dopo che gli è stato volontariamente passato con i piedi da un compagno di squadra;
 - tocca il pallone con le mani o con le braccia all'interno della propria area di rigore dopo averlo ricevuto direttamente da una rimessa laterale eseguita da un compagno di squadra
- laddove ciò sia vietato dalle Regole della competizione, lancia il pallone oltre la linea mediana, (il calcio di punizione deve essere eseguito dal punto in cui il pallone ha oltrepassato la linea mediana).

Si considera che un portiere abbia il controllo del pallone quando:

- il pallone è tra le sue mani o tra la mano e una superficie qualsiasi (ad esempio: il rettangolo di gioco, il proprio corpo) o toccandolo con qualsiasi parte delle braccia o delle mani;
- tiene il pallone sulla mano aperta;
- fa rimbalzare il pallone sul rettangolo di gioco o lo lancia in aria.

13. I calci di punizione

PROCEDURA Tutti i calci di punizione vengono eseguiti:

- entro quattro secondi;
- dal punto in cui viene commessa l'infrazione, tranne:
 - un calcio di punizione a favore della squadra difendente, all'interno della propria area di rigore, che può essere eseguito da un punto qualsiasi di detta area;
 - un calcio di punizione indiretto, per una infrazione commessa all'interno dell'area di rigore (dalla squadra difendente) o per una infrazione sanzionata (alla squadra difendente) quando il gioco è stato interrotto con il pallone all'interno dell'area di rigore, che verrà eseguito sulla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello dove l'infrazione è stata commessa o dove il pallone si trovava, seguendo la linea immaginaria parallela alla linea laterale;
- calci di punizione per infrazioni commesse da un calciatore che entra, rientra o abbandona il rettangolo di gioco senza autorizzazione, che verranno eseguiti nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che lo stesso non sia stato interrotto con il pallone all'interno dell'area di rigore, nel qual caso il calcio di punizione sarà eseguito sulla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello dove si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, seguendo la linea immaginaria parallela alla linea laterale. In ogni caso, se il calciatore commette un'infrazione al di fuori del rettangolo di gioco, il gioco riprenderà con un calcio di punizione sulla linea perimetrale più vicina al punto dove l'infrazione è stata commessa; viene assegnato un calcio di rigore se questa è una infrazione punibile con un calcio di punizione diretto e il punto della linea perimetrale più vicino si trova sulla parte della linea di porta appartenente all'area di rigore di colui che ha commesso l'infrazione.
- che le regole stabiliscano una diversa posizione.

Il pallone

- deve essere fermo e chi lo calcia non deve toccarlo di nuovo prima che sia stato toccato da un altro calciatore;
- è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente.

Finché il pallone non è in gioco, tutti gli avversari devono rimanere:

- ad almeno 5 m dal pallone;
- all'esterno dell'area di rigore per i calci di punizione che sono eseguiti all'interno dell'area di rigore avversaria.

Laddove due o più calciatori della squadra difendente formino una "barriera", tutti i calciatori della squadra attaccante devono rimanere ad almeno un metro dalla "barriera" fino a che il pallone non sia in gioco. Un calcio di punizione può essere eseguito alzando il pallone con un piede o entrambi i piedi simultaneamente. Fare una finta durante l'esecuzione di un calcio di punizione per confondere gli avversari è consentito in

quanto parte del gioco. Se un calciatore, mentre sta eseguendo correttamente un calcio di punizione, calcia intenzionalmente il pallone contro un avversario al fine di poterlo rigiocare, ma non lo fa in modo negligente, imprudente o usando vigoria sproporzionata, gli arbitri consentiranno che il gioco prosegua.

FALLI CUMULATIVI. I falli cumulativi sono quelli puniti con un calcio di punizione diretto o di rigore. I falli cumulativi commessi da ciascuna delle due squadre durante ogni periodo di gioco saranno registrati nel rapporto di gara. Gli arbitri possono consentire al gioco di proseguire, applicando il vantaggio, se la squadra non ha già commesso cinque falli cumulativi e se alla squadra avversaria non viene negata la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete. Se applicano il vantaggio, gli arbitri dovranno, non appena il pallone non è più in gioco, utilizzare i segnali obbligatori per indicare, al cronometrista e al terzo arbitro (se previsti), che è stato commesso un fallo cumulativo. Se vengono disputati i tempi supplementari, i falli accumulati nel secondo periodo di gioco regolamentare rimangono validi ai fini del conteggio.

CALCIO DI PUNIZIONE DIRETTO A PARTIRE DAL SESTO FALLO CUMULATIVO DI CIASCUNA SQUADRA PER CIASCUN PERIODO DI GIOCO (TIRO LIBERO). Un tiro libero viene assegnato a partire dal sesto fallo cumulativo e per tutti i successivi falli commessi dalla stessa squadra in ogni periodo di gioco. In ogni caso, se il sesto fallo o i successivi falli cumulativi sono commessi all'interno della propria area di rigore, verrà invece assegnato un calcio di rigore. Una rete può essere segnata direttamente da tiro libero e il calciatore che lo esegue deve calciare con l'intenzione di segnare una rete. I calciatori della squadra difendente non possono formare la barriera a difesa del tiro libero

14. Il calcio di rigore

Il pallone deve essere fermo sul punto del calcio di rigore e i pali della porta, la traversa e la rete della porta non devono essere mossi. Il calciatore incaricato di eseguire il calcio di rigore deve essere chiaramente identificato. Il portiere difendente deve rimanere sulla linea di porta, tra i pali, senza toccare la traversa, i pali o la rete della porta, facendo fronte a chi esegue il tiro, fino a quando il pallone non sia stato calciato. Tutti i calciatori, tranne l'incaricato del tiro e il portiere, devono posizionarsi:

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

15. La rimessa dalla linea laterale

1. PROCEDURA Al momento di calciare il pallone:

- il pallone deve essere fermo sul punto della linea laterale dove è uscito dal rettangolo di gioco o sul punto più vicino a quello dove ha toccato il soffitto o la rete protettiva superiore;
- tutti gli avversari devono stare ad almeno 5 m dal punto in cui la rimessa laterale deve essere eseguita.

Il pallone è in gioco quando è calciato e si muove chiaramente

16. Il calcio di rinvio

- Il pallone deve essere lanciato o rilasciato dal portiere della squadra difendente da un punto qualsiasi all'interno dell'area di rigore.
- Il pallone è in gioco quando è stato lanciato o rilasciato e si muove chiaramente.
- La rimessa dal fondo deve essere eseguita entro quattro secondi dal momento in cui la squadra è pronta ad eseguirla o da quando l'arbitro segnala che la squadra è pronta a rimettere il pallone in gioco.
- I calciatori avversari devono restare fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia in gioco.

17. Il calcio d'angolo

- Il pallone deve essere posto nell'area d'angolo più vicina al punto in cui il pallone ha oltrepassato la linea di porta.
- Il pallone deve essere fermo e viene calciato da un calciatore della squadra attaccante.

- Il calcio d'angolo deve essere eseguito entro quattro secondi dal momento in cui la squadra è pronta ad eseguirlo o da quando l'arbitro segnala che la squadra è pronta a rimettere il pallone in gioco.
- Il pallone è in gioco quando è calciato e si muove chiaramente; non è necessario che esca dall'area d'angolo.
- I calciatori della squadra avversaria devono rimanere ad almeno 5 m dall'arco d'angolo fino a quando il pallone non sia in gioco.

CALCIO GIOVANILE PERCORSO CALCIO A 11

PER QUANTO NON ESPRESSAMENTE PREVISTO NEL REGOLAMENTO QUI DI SEGUITO, SI PRENDONO LE NORME RELATIVE AL REGOLAMENTO OPEN PER NUMERO DI GIOCATORI.

CATEGORIA PICCOLI AMICI – 5 ANNI COMPIUTI

1. Il terreno di gioco

MISURE CAMPO. La lunghezza delle linee laterali deve essere superiore alla lunghezza delle linee di porta.

Lunghezza (linea laterale): minima 15 m massima 30 m

Larghezza (linea di porta): minima 10 m massima 15 m

DIMENSIONI PORTE. Per le competizioni 2 vs 2 e 3 vs 3 le porte sono 1,5 x 1,1 metri. Per le competizioni 5 vs 5 e 6 vs 6 le porte sono 3 x 2 metri.

2. Il pallone

Il pallone è di misura 3.

3. I calciatori

In base alla tipologia di attività. Giochi di abilità tecnica e minipartite 2 vs 2 o 3 vs 3

Mini partita senza classifica 5 vs 5 e 6 vs 6.

SOSTITUZIONI. Il numero, fino a un massimo di dieci, di calciatori di riserva utilizzabili in gare di competizioni ufficiali sarà determinato dal comitato organizzatore. E' obbligo far giocare tutti i calciatori nei primi due tempi di gioco.

4. L'equipaggiamento dei calciatori

Come da regolamento generale del calcio a 5.

5. L'arbitro

E' previsto un solo ufficiale di gara. Il comitato organizzatore deciderà prima dell'evento se gli arbitri designati saranno dirigenti sportivi o arbitri del comitato organizzatore.

6. Gli altri ufficiali di gara

Come da regola generale del calcio a 5.

7. La durata della gara

Giochi di abilità tecnica e minipartite da stabilirsi prima dell'inizio della competizione. Il tutto non deve superare 60 minuti totali.

Mini partita senza classifica 3 tempi da 12 minuti

8. L'inizio e la ripresa del gioco

Come da regolamento generale del calcio a 5.

9. Il pallone in gioco e non in gioco

Come da regolamento generale del calcio a 5.

10. L'esito di una gara

Non sono previste classifiche è per le prove abilità né per le mini-partite.

11. Fuorigioco

Non esiste fuorigioco.

12. Falli e scorrettezze

Come da regolamento generale del calcio a 5.

13. I calci di punizione

Non ci sono calci di punizione diretta nelle mini-partite.

14. Il calcio di rigore

Come da regolamento generale.

15. La rimessa dalla linea laterale

La rimessa dalla linea laterale avviene con le mani.

16. Il calcio di rinvio

La rimessa in gioco del portiere dovrà essere effettuata obbligatoriamente con le mani ed è consentito il retropassaggio al portiere che potrà giocare la palla esclusivamente con i piedi o con le mani senza limitazioni. La squadra che non ha il possesso del pallone deve permettere la rimessa in gioco schierandosi dietro la linea della metà campo.

La pressione potrà iniziare nei seguenti casi:

- 1- Il giocatore che ha ricevuto palla dal portiere conduce la palla oltre il tiro libero.
- 2- Il giocatore che ha ricevuto palla dal portiere effettua il primo passaggio (anche restituendo la palla al portiere stesso)
- 3- Il portiere rinvia oltre il tiro libero.

17. Il calcio d'angolo

Come da regolamento generale del calcio a 5.

CATEGORIA PRIMI CALCI – 7-8 ANNI COMPIUTI

1. Il terreno di gioco

MISURE CAMPO. La lunghezza delle linee laterali deve essere superiore alla lunghezza delle linee di porta.

Lunghezza (linea laterale): minima 15 m massima 30 m

Larghezza (linea di porta): minima 10 m massima 15 m

DIMENSIONI PORTE. Per le competizioni 3 vs 3 le porte sono 1,5 x 1,1 metri. Per le competizioni 5 vs 5 e 6 vs 6 le porte sono 3 x 2 metri.

2. Il pallone

Il pallone è di misura 3 (anche pallone 4 quando espressamente previsto dal regolamento).

3. I calciatori

In base alla tipologia di attività. Giochi di abilità tecnica e minipartite 2 vs 2 o 3 vs 3

Mini partita senza classifica 5 vs 5, 6 vs 6 e 7 vs 7 (solo per chi ha compiuto 8 anni).

SOSTITUZIONI. Il numero, fino a un massimo di dieci, di calciatori di riserva utilizzabili in gare di competizioni ufficiali sarà determinato dal comitato organizzatore. E' obbligo far giocare tutti i calciatori nei primi due tempi di gioco.

4. L'equipaggiamento dei calciatori

Come da regolamento generale del calcio a 5.

5. L'arbitro

E' previsto un solo ufficiale di gara. Il comitato organizzatore deciderà prima dell'evento se gli arbitri designati saranno dirigenti sportivi o arbitri del comitato organizzatore.

6. Gli altri ufficiali di gara

Come da regola generale del calcio a 5.

7. La durata della gara

Giochi di abilità tecnica e minipartite da stabilirsi prima dell'inizio della competizione. Il tutto non deve superare 60 minuti totali.

Mini partita con/senza classifica (specifica a discrezione dell'organizzazione) 3 tempi da 15 minuti.

8. L'inizio e la ripresa del gioco

Come da regolamento generale del calcio a 5.

9. Il pallone in gioco e non in gioco

Come da regolamento generale del calcio a 5.

10. L'esito di una gara

Non sono previste classifiche nè per le prove abilità né per le mini-partite. Il comitato organizzatore può derogare a questo regola usando esclusivamente il punteggio a tempi (come da regolamento FIGC).

Ogni singolo tempo darà vita ad un punteggio. 1 punto per ogni tempo vinto o pareggiato, 0 punti per ogni tempo perso.

Esempio – un tempo vinto, un tempo perso, un tempo pareggiato 2 – 2 .

Esempio – un tempo vinto, due pareggiati 3 – 2.

Esempio – 2 tempi vinti , uno perso 2-1ecc.

11. Fuorigioco

Non esiste fuorigioco.

12. Falli e scorrettezze

Come da regolamento generale del calcio a 5.

13. I calci di punizione

Come da regolamento generale del calcio a 5.

14. Il calcio di rigore

Come da regolamento generale.

15. La rimessa dalla linea laterale

La rimessa dalla linea laterale avviene con le mani.

16. Il calcio di rinvio

La rimessa in gioco del portiere dovrà essere effettuata obbligatoriamente con le mani ed è consentito il retropassaggio al portiere che potrà giocare la palla esclusivamente con i piedi o con le mani senza limitazioni. La squadra che non ha il possesso del pallone deve permettere la rimessa in gioco schierandosi dietro la linea della metà campo.

La pressione potrà iniziare nei seguenti casi:

- 1- Il giocatore che ha ricevuto palla dal portiere conduce la palla oltre il tiro libero.
- 2- Il giocatore che ha ricevuto palla dal portiere effettua il primo passaggio (anche restituendo la palla al portiere stesso)
- 3- Il portiere rinvia oltre il tiro libero.

17. Il calcio d'angolo

Come da regolamento generale del calcio a 5.

CATEGORIA PULCINI 1° ANNO – 9 ANNI COMPIUTI

1. Il terreno di gioco

MISURE CAMPO. La lunghezza delle linee laterali deve essere superiore alla lunghezza delle linee di porta.

Lunghezza (linea laterale): minima 15 m massima 30 m

Larghezza (linea di porta): minima 10 m massima 15 m

DIMENSIONI PORTE. Le porte sono 3 x 2 metri.

2. Il pallone

Il pallone è di misura 4.

3. I calciatori

MODALITA' DI GIOCO. Mini partita con classifica 7 vs 7.

SOSTITUZIONI. Il numero, fino a un massimo di dieci, di calciatori di riserva utilizzabili in gare di competizioni ufficiali sarà determinato dal comitato organizzatore. È obbligo far giocare tutti i calciatori nei primi due tempi di gioco.

4. L'equipaggiamento dei calciatori

Come da regolamento generale del calcio a 5.

5. L'arbitro

È previsto un solo ufficiale di gara. Il comitato organizzatore deciderà prima dell'evento se gli arbitri designati saranno dirigenti sportivi o arbitri del comitato organizzatore.

6. Gli altri ufficiali di gara

Come da regola generale del calcio a 5.

7. La durata della gara

Giochi di abilità tecnica e minipartite da stabilirsi prima dell'inizio della competizione. Il tutto non deve superare 60 minuti totali.

Mini partita senza classifica 3 tempi da 15 minuti.

8. L'inizio e la ripresa del gioco

Come da regolamento generale del calcio a 5.

9. Il pallone in gioco e non in gioco

Come da regolamento generale del calcio a 5.

10. L'esito di una gara

Sistema di punteggio a tempi. Ogni singolo tempo darà vita ad un punteggio. 1 punto per ogni tempo vinto o pareggiato, 0 punti per ogni tempo perso.

Esempio – un tempo vinto, un tempo perso, un tempo pareggiato 2 – 2 .

Esempio – un tempo vinto, due pareggiati 3 – 2.

Esempio – 2 tempi vinti , uno perso 2-1ecc.

11. Fuorigioco

Non esiste fuorigioco.

12. Falli e scorrettezze

Come da regolamento generale del calcio a 5.

13. I calci di punizione

Come da regolamento generale del calcio a 5.

14. Il calcio di rigore

Come da regolamento generale del calcio a 5.

15. La rimessa dalla linea laterale

La rimessa dalla linea laterale avviene con le mani.

16. Il calcio di rinvio

La rimessa in gioco del portiere dovrà essere effettuata obbligatoriamente con le mani ed è consentito il retropassaggio al portiere che potrà giocare la palla esclusivamente con i piedi o con le mani senza limitazioni. La squadra che non ha il possesso del pallone deve permettere la rimessa in gioco schierandosi dietro la linea della metà campo.

La pressione potrà iniziare nei seguenti casi:

- 1- Il giocatore che ha ricevuto palla dal portiere conduce la palla oltre il tiro libero.
- 2- Il giocatore che ha ricevuto palla dal portiere effettua il primo passaggio (anche restituendo la palla al portiere stesso)
- 3- Il portiere rinvia oltre il tiro libero.

17. Il calcio d'angolo

Come da regolamento generale del calcio a 5.

CATEGORIA PULCINI 2° ANNO – 10 ANNI COMPIUTI

1. Il terreno di gioco

MISURE CAMPO. La lunghezza delle linee laterali deve essere superiore alla lunghezza delle linee di porta.

Lunghezza (linea laterale): minima 15 m massima 30 m

Larghezza (linea di porta): minima 10 m massima 15 m

DIMENSIONI PORTE. Le porte sono 3 x 2 metri.

2. Il pallone

Il pallone è di misura 4.

3. I calciatori

Mini partita con classifica 7 vs 7.

SOSTITUZIONI. Il numero, fino a un massimo di dieci, di calciatori di riserva utilizzabili in gare di competizioni ufficiali sarà determinato dal comitato organizzatore. E' obbligo far giocare tutti i calciatori nei primi due tempi di gioco.

4. L'equipaggiamento dei calciatori

Come da regolamento generale del calcio a 5.

5. L'arbitro

E' previsto un solo ufficiale di gara. Il comitato organizzatore deciderà prima dell'evento se gli arbitri designati saranno dirigenti sportivi o arbitri del comitato organizzatore.

6. Gli altri ufficiali di gara

Come da regola generale del calcio a 5.

7. La durata della gara

Mini partita senza classifica 3 tempi da 15 minuti.

8. L'inizio e la ripresa del gioco

Come da regolamento generale del calcio a 5.

9. Il pallone in gioco e non in gioco

Come da regolamento generale del calcio a 5.

10. L'esito di una gara

Sistema di punteggio a tempi (come da regolamento FIGC).

Ogni singolo tempo darà vita ad un punteggio. 1 punto per ogni tempo vinto o pareggiato, 0 punti per ogni tempo perso.

Esempio – un tempo vinto, un tempo perso, un tempo pareggiato 2 – 2 .

Esempio – un tempo vinto, due pareggiati 3 – 2.

Esempio – 2 tempi vinti , uno perso 2-1ecc.

11. Fuorigioco

Non esiste fuorigioco.

12. Falli e scorrettezze

Come da regolamento generale del calcio a 5.

13. I calci di punizione

Come da regolamento generale del calcio a 5.

14. Il calcio di rigore

Come da regolamento generale del calcio a 5.

15. La rimessa dalla linea laterale

La rimessa dalla linea laterale avviene con le mani.

16. Il calcio di rinvio

La rimessa in gioco del portiere dovrà essere effettuata obbligatoriamente con le mani ed è consentito il retropassaggio al portiere che potrà giocare la palla esclusivamente con i piedi senza limitazioni. La squadra che non ha il possesso del pallone deve permettere la rimessa in gioco schierandosi dietro la linea della metà campo.

La pressione potrà iniziare nei seguenti casi:

- 1- Il giocatore che ha ricevuto palla dal portiere conduce la palla oltre il tiro libero.
- 2- Il giocatore che ha ricevuto palla dal portiere effettua il primo passaggio (anche restituendo la palla al portiere stesso)
- 3- Il portiere rinvia oltre il tiro libero.

17. Il calcio d'angolo

Come da regolamento generale del calcio a 5.

PERCORSO CALCIO A 5 PULCINI MISTI 9 E 10 ANNI COMPIUTI

1. Il terreno di gioco

Come da regolamento calcio a 5.

2. Il pallone

Pallone gomma misura 4 o pallone misura 3 a rimbalzo controllato.

3. I calciatori

Si gioca 5 vs 5. Le sostituzioni sono illimitate. Il giocatore che esce non può rientrare.

4. L'equipaggiamento dei calciatori

Come da regolamento calcio a 5.

5. L'arbitro

Come da regolamento calcio a 5.

6. Gli altri ufficiali di gara

Come da regolamento calcio a 5.

7. La durata della gara

Tre tempi da 15 non effettivi

8. L'inizio e la ripresa del gioco

Concesso il retropassaggio al portiere.

9. Il pallone in gioco e non in gioco

Come da regolamento calcio a 5.

10. L'esito di una gara

Sistema di punteggio a tempo. L'organizzazione può prevedere anche un punteggio fair play.

11. Fuorigioco

Non esiste fuorigioco.

12. Falli e scorrettezze

Come da regolamento calcio a 5.

13. I calci di punizione

Come da regolamento calcio a 5.

14. Il calcio di rigore

Come da regolamento calcio a 5.

15. La rimessa dalla linea laterale

Come da regolamento calcio a 5.

16. Il calcio di rinvio

Non concesso al portiere il passaggio con le mani oltre il centrocampo.

17. Il calcio d'angolo

Come da regolamento calcio a 5.

CATEGORIA PULCINI 2° ANNO SPERIMENTALE – 10 ANNI COMPIUTI

1. Il terreno di gioco

MISURE CAMPO. La lunghezza delle linee laterali deve essere superiore alla lunghezza delle linee di porta.
CALCIO A 7

Dimensioni minime: Lunghezza 44 metri e larghezza 25 metri.

Dimensioni massime: Lunghezza 65 metri e larghezza 40 metri.

DIMENSIONI PORTE. Le porte sono 4 x 2 metri.

2. Il pallone

Il pallone è di misura 4.

3. I calciatori

Mini partita con classifica 9 vs 9.

SOSTITUZIONI. Il numero, fino a un massimo di dieci, di calciatori di riserva utilizzabili in gare di competizioni ufficiali sarà determinato dal comitato organizzatore.

4. L'equipaggiamento dei calciatori

Come da regolamento generale del calcio a 7.

5. L'arbitro

E' previsto un solo ufficiale di gara. Il comitato organizzatore deciderà prima dell'evento se gli arbitri designati saranno dirigenti sportivi o arbitri del comitato organizzatore.

6. Gli altri ufficiali di gara

Come da regola generale del calcio a 7.

7. La durata della gara

Partita con classifica 3 tempi da 15 minuti.

8. L'inizio e la ripresa del gioco

Come da regolamento generale del calcio a 7.

9. Il pallone in gioco e non in gioco

Come da regolamento generale del calcio a 7.

10. L'esito di una gara

Sistema di punteggio a tempi.

Ogni singolo tempo dara' vita ad un punteggio. 1 punto per ogni tempo vinto o pareggiato, 0 punti per ogni tempo perso.

Esempio – un tempo vinto, un tempo perso, un tempo pareggiato 2 – 2 .

Esempio – un tempo vinto, due pareggiati 3 – 2.

Esempio – 2 tempi vinti , uno perso 2-1ecc.

11. Fuorigioco

Non esiste fuorigioco.

12. Falli e scorrettezze

Come da regolamento generale del calcio a 7.

13. I calci di punizione

Come da regolamento generale del calcio a 7.

14. Il calcio di rigore

Come da regolamento generale del calcio a 7.

15. La rimessa dalla linea laterale

La rimessa dalla linea laterale avviene con le mani.

16. Il calcio di rinvio

Come da regolamento generale del calcio a 8.

17. Il calcio d'angolo

Come da regolamento generale del calcio a 7.

CATEGORIA ESORDIENTI 1° ANNO e 2° ANNO – 11-12 ANNI COMPIUTI

1. Il terreno di gioco

MISURE CAMPO. La lunghezza delle linee laterali deve essere superiore alla lunghezza delle linee di porta.

CALCIO A 8

Dimensioni minime: Lunghezza 55 metri e larghezza 35 metri.

Dimensioni massime: Lunghezza 70 metri e larghezza 45 metri.

DIMENSIONI PORTE. Le porte sono 4 x 2 metri o 5 x 2 (ovviamente sono proporzionate alla lunghezza del campo)

2. Il pallone

Il pallone è di misura 4.

3. I calciatori

Partita con classifica 9 vs 9.

SOSTITUZIONI. Il numero, fino a un massimo di dieci, di calciatori di riserva utilizzabili in gare di competizioni ufficiali sarà determinato dal comitato organizzatore.

4. L'equipaggiamento dei calciatori

Come da regolamento generale del calcio a 8.

5. L'arbitro

E' previsto un solo ufficiale di gara. Il comitato organizzatore deciderà prima dell'evento se gli arbitri designati saranno dirigenti sportivi o arbitri del comitato organizzatore.

6. Gli altri ufficiali di gara

Come da regola generale del calcio a 8.

7. La durata della gara

Mini partita con classifica 3 tempi da 15 minuti.

8. L'inizio e la ripresa del gioco

Come da regolamento generale del calcio a 8.

9. Il pallone in gioco e non in gioco

Come da regolamento generale del calcio a 5.

10. L'esito di una gara

Sistema di punteggio a tempi. Ogni singolo tempo dara' vita ad un punteggio. 1 punto per ogni tempo vinto o pareggiato, 0 punti per ogni tempo perso.

Esempio – un tempo vinto, un tempo perso, un tempo pareggiato 2 – 2 .

Esempio – un tempo vinto, due pareggiati 3 – 2.

Esempio – 2 tempi vinti , uno perso 2-1ecc.

11. Fuorigioco

Non esiste fuorigioco. In deroga, l'organizzatore potrà prevedere il fuorigioco a partire dall'area di rigore.

12. Falli e scorrettezze

Come da regolamento generale del calcio a 8.

13. I calci di punizione

Come da regolamento generale del calcio a 8.

14. Il calcio di rigore

Come da regolamento generale del calcio a 8.

15. La rimessa dalla linea laterale

La rimessa dalla linea laterale avviene con le mani.

16. Il calcio di rinvio

Come da regolamento generale del calcio a 8.

17. Il calcio d'angolo

Come da regolamento generale del calcio a 8.

CATEGORIA ESORDIENTI 1° ANNO e 2° ANNO – 11-12 ANNI COMPIUTI PERCORSO CALCIO A 5

PERCORSO CALCIO A 5 PULCINI MISTI 9 E 10 ANNI COMPIUTI

1. Il terreno di gioco

Come da regolamento calcio a 5.

2. Il pallone

Pallone gomma misura 4 o pallone misura 3 a rimbalzo controllato.

3. I calciatori

Si gioca 5 vs 5. Le sostituzioni sono illimitate. Il giocatore che esce non può rientrare.

4. L'equipaggiamento dei calciatori

Come da regolamento calcio a 5.

5. L'arbitro

Come da regolamento calcio a 5.

6. Gli altri ufficiali di gara

Come da regolamento calcio a 5.

7. La durata della gara

Tre tempi da 20 non effettivi

8. L'inizio e la ripresa del gioco

Concesso il retropassaggio al portiere.

9. Il pallone in gioco e non in gioco

Come da regolamento calcio a 5.

10. L'esito di una gara

Sistema di punteggio a tempo. L'organizzazione può prevedere anche un punteggio fair play.

11. Fuorigioco

Non esiste fuorigioco.

12. Falli e scorrettezze

Come da regolamento calcio a 5.

13. I calci di punizione

Come da regolamento calcio a 5.

14. Il calcio di rigore

Come da regolamento calcio a 5.

15. La rimessa dalla linea laterale

Come da regolamento calcio a 5.

16. Il calcio di rinvio

Non concesso al portiere il passaggio con le mani oltre il centrocampo.

17. Il calcio d'angolo

Come da regolamento calcio a 5.

CATEGORIA DAGLI UNDER 13 AGLI UNDER 17

1. Il terreno di gioco

Come da regolamento calcio a 11.

2. Il pallone

Come da regolamento calcio a 11.

3. I calciatori

Le sostituzioni sono illimitate. Il giocatore che esce non può rientrare.

4. L'equipaggiamento dei calciatori

Come da regolamento calcio a 11.

5. L'arbitro

Come da regolamento calcio a 11.

6. Gli altri ufficiali di gara

Come da regolamento calcio a 11.

7. La durata della gara

Partita con due tempi da 25 minuti. In deroga l'organizzazione può prevedere anche due tempi da 35 (categoria under 17). Inoltre l'organizzazione potrebbe anche scegliere la formula 3 tempi con 20 minuti per tempo.

8. L'inizio e la ripresa del gioco

Come da regolamento calcio a 11.

9. Il pallone in gioco e non in gioco

Come da regolamento calcio a 11.

10. L'esito di una gara

Come da regolamento calcio a 11. L'organizzazione può prevedere anche un punteggio fair play.

11. Fuorigioco

Non esiste fuorigioco. In deroga, l'organizzatore potrà prevedere il fuorigioco a partire dall'area di rigore.

12. Falli e scorrettezze

Come da regolamento calcio a 11.

13. I calci di punizione

Come da regolamento calcio a 11.

14. Il calcio di rigore

Come da regolamento calcio a 11.

15. La rimessa dalla linea laterale

Come da regolamento calcio a 11.

16. Il calcio di rinvio

Come da regolamento calcio a 11.

17. Il calcio d'angolo

Come da regolamento calcio a 11.

CALCIO GIOVANILE**BEACH SOCCER**

Per il Beach Soccer si utilizzerà regolamento ufficiale FIGC.