



Unione Nazionale Veterani dello Sport

REGOLAMENTO UNVS GIUOCO CALCIO CAMMINATO

Edizione 2024

redatto a cura di

GIANNI CERVELLIN (Arbitro A.I.A. - Socio UNVS)

MARIO FACCHIN (Arbitro A.I.A. - componente Collegio dei Probiviri UNVS)

PATRIZIA FATTORETTO CAPUZZO (Vicepresidente Sezione UNVS Treviso)

Sommario

Osservazioni sulle Regole del Gioco	3
REGOLE DEL GIOCO	
1. Il terreno di gioco	4
2. Il pallone	6
3. I calciatori	7
4. L'equipaggiamento dei calciatori	9
5. Gli arbitri	11
6. Gli altri ufficiali di gara	13
7. La durata della gara	13
8. L'inizio e la ripresa del gioco	14
9. Il pallone in gioco e non in gioco	15
10. L'esito di una gara	16
11. Fuorigioco (non applicabile)	18
12. Falli e scorrettezze	18
13. I calci di punizione	21
14. Il calcio di rigore	22
15. La rimessa dalla linea laterale	24
16. Il calcio di rinvio	25
17. Il calcio d'angolo	26
DOGSO	27

Osservazioni sulle Regole del Gioco

COSA È IL CALCIO CAMMINATO (WALKING FOOTBALL)

Il Calcio Camminato (Walking Football) è una disciplina che nasce in Inghilterra nel 2011, sviluppandosi rapidamente, raggiungendo oggi circa 1.200 squadre in tutto il territorio della Gran Bretagna con circa 40.000 praticanti. Una cifra davvero impensabile che testimonia come questa specialità sportiva, non molto nota in Italia, in realtà riesce a riscuotere grande interesse ed ampia partecipazione in una fascia molto ampia di praticanti di ogni età.

In Italia, la Sezione UNVS di Novara fin dall'inizio del 2016 è stata la prima a credere nel potenziale di questo sport, vantandone in un certo senso la "primogenitura".

Oggi il consenso è aumentato esponenzialmente, registrando una partecipazione sempre più massiccia in tutta Italia.

Il Calcio Camminato condivide con il calcio tradizionale e con il calcio a 5 alcuni spazi e disposizioni, ma si differenzia da questi per alcune specifiche regole che hanno l'obiettivo di preservare la sicurezza e la salute dei praticanti.

In particolare, la corsa ed il contatto sono vietati.

Queste due regole fondamentali sono la base del gioco, una attività motoria che può essere praticata ad ogni età ed è particolarmente consigliato per tutti coloro che abbiano superato i cinquant'anni per il settore maschile e quarant'anni per quello femminile.

Il Calcio Camminato è una attività che favorisce ad agevola le persone a rimanere in forma ed a mantenere uno stile di vita attivo indipendentemente dall'età, dal genere e dalla forma fisica.

Nel mondo si contano ormai diverse migliaia di giocatori, incluse persone di 70 e 80 anni, tanto che vi sono stati incontri in cui tre generazioni della stessa famiglia hanno giocato tutti insieme nella medesima squadra.

Questi principi trovano in UNVS – Unione Nazionale Veterani dello Sport - gli obiettivi fondamentali che si prefigge in tutte le sue attività, conciliando l'attività motoria alla socializzazione, valorizzando l'integrazione e lo sport adatto a tutti, nessuno escluso.

Il presente Regolamento è stilato con l'intento di fornire agli Arbitri, che dopo la formazione potrebbero dirigere gli incontri/partite di Calcio Camminato UNVS, un documento, simile al Regolamento utilizzato durante gli incontri di calcio nell'impostazione grafica e nella sequenza delle regole, con i contenuti, ovvero la sostanza, del Calcio Camminato UNVS.

Non sono consentite modifiche al presente Regolamento senza l'autorizzazione di UNVS - Commissione Regolamenti.

REGOLAMENTO

1. SUPERFICIE DEL TERRENO

Il fondo del terreno di gioco può essere deciso dalla squadra che gioca in casa, in base alla disponibilità delle strutture a disposizione. Quindi sono accettati: erba naturale, erba sintetica, parquet, ecc.; si sensibilizzano le varie squadre ad evitare il cemento e suoi derivati per motivi di sicurezza.

2. SEGNAZIONE DEL TERRENO

Il terreno di gioco deve essere rettangolare e segnato con linee continue che non devono costituire alcun pericolo. Queste linee fanno parte delle superfici che delimitano.

Le linee che delimitano i lati più lunghi del terreno sono denominate "linee laterali"; quelle che delimitano i lati più corti "linee di porta".

Il terreno di gioco è diviso in due metà dalla "linea mediana", che congiunge il punto medio delle due linee laterali. La linea di centrocampo è necessaria in quanto serve a delimitare la metà campo di pertinenza di entrambe le squadre.

A metà della linea mediana è segnato il punto centrale del terreno di gioco. In questo punto è posizionato un dischetto che definisce il punto di partenza dell'inizio del gioco o la ripresa del gioco dopo una rete.

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 della traversa e dei pali. Qualora quest'ultimi avessero una larghezza inferiore devono essere allineati al bordo posteriore della linea di porta.

3. DIMENSIONI

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

Lunghezza (linea laterale): minimo 30 m massimo 45 m

Larghezza (linea di porta): minimo 16 m massimo 32 m

Gli organizzatori di una competizione possono stabilire la lunghezza delle linee di porta e delle linee laterali entro le dimensioni sopra indicate.

Campo per destinazione

È una fascia piana di terreno, larga almeno 1,50 m situata intorno al terreno di gioco, a livello dello stesso e priva di qualsiasi ostacolo fisso o mobile.

Si riconosce, tuttavia, che i campi di alcune strutture potrebbero non rientrare in queste linee guida, nel qual caso ciò accada spetta all'arbitro e ai capitani decidere se procedere o meno.

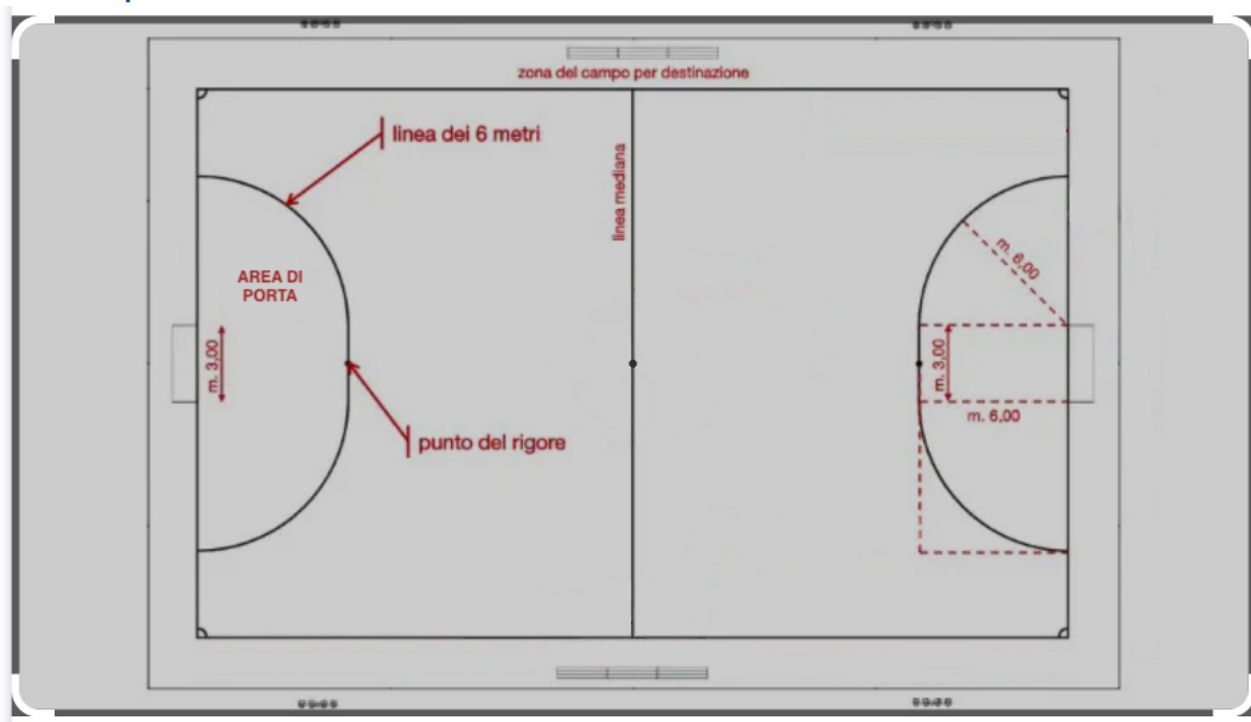
4. AREA DI PORTA

Due linee immaginarie di lunghezza variabile da 4 m a 6 m (in rapporto alle dimensioni del terreno di gioco) sono tracciate dall'interno 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 da 4 m a 6 m (come precedentemente definito) misurato dall'interno del palo. La parte superiore di ciascun quarto di cerchio è congiunta da una linea parallela alla linea di porta tra i due pali. La superficie delimitata da queste linee e dalla linea di porta è denominata area di porta.

Il punto del calcio di rigore è segnato a 6 m dalla linea di porta, qualsiasi sia la dimensione dell'area di porta, equidistante dai pali.

Dal dischetto del calcio di rigore può essere tracciato un semicerchio con raggio di 3 m verso il centro campo (*distanza da rispettare dai calciatori nell'esecuzione del calcio di rigore*).

Area di porta di dimensioni massime



5. L'AREA D'ANGOLO

L'area d'angolo è delimitata da un quarto di circonferenza di 50 cm di raggio tracciato all'interno del terreno di gioco da ciascuna bandierina d'angolo.

6. LE BANDIERINE

L'utilità delle bandierine deve essere considerata ai fini dell'individuazione tra calcio d'angolo e rimessa laterale.

Ove possibile, a ciascun angolo del terreno di gioco deve essere infissa un'asta con bandierina. L'asta non deve essere appuntita in alto e deve avere una altezza non inferiore a m 1,50 dal terreno.

7. LE PORTE

Una porta deve essere posta al centro di ciascuna linea di porta.

Le porte consistono di due pali verticali, equidistanti da ciascun angolo del rettangolo di gioco e congiunti alla sommità da una barra orizzontale (traversa).

I pali e la traversa di entrambe le porte devono avere la stessa forma.

La distanza (misurazione interna) tra i pali e la distanza tra il bordo inferiore della traversa ed il suolo devono avere le dimensioni

Larghezza	minimo 3 m	massimo 4 m
Altezza	2 m	con una tolleranza +/- cm 5 (cinque)

I pali e la traversa devono avere, ove possibile, uguale larghezza e spessore della linea di porta.

Le porte devono essere munite di reti. Le reti devono essere fatte di materiale adeguato e devono essere fissate dietro ai pali ed alla traversa con supporti idonei. Devono essere adeguatamente sostenute e non devono essere di intralcio al portiere.

Le porte devono avere un sistema di stabilizzazione che impedisca loro di rovesciarsi.

Non devono essere fissate al suolo, ma devono avere un peso adeguato sul retro in modo da consentire ai pali di muoversi senza mettere in pericolo la sicurezza dei partecipanti

Si riconosce, tuttavia, che i campi di alcune strutture potrebbero non rientrare in queste linee guida, nel qual caso ciò accada spetta all'arbitro e ai capitani decidere se procedere o meno.

REGOLAMENTO

1. CARATTERISTICHE E DIMENSIONI

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 gr ed i 450 gr all'inizio della gara
- di pressione pari a 0,6 – 1,1 atmosfere (600 – 1100 gr/cm²) a livello del mare

La dimensione e il tipo di pallone "ufficiale" per la competizione è di taglia 5 regolare.

Tuttavia, alle squadre è consentito utilizzare un pallone di dimensione 4 o un futsal, oppure un pallone a rimbalzo controllato, a condizione che ciò venga concordato da tutte le parti (compresi gli ufficiali di gara) prima del calcio d'inizio.

La posizione del pallone sul campo viene determinata quando attraversa interamente una linea con la totalità del pallone stesso a contatto o meno con il terreno di gioco. (Esempio: il pallone posizionato sulla linea dell'area di porta è considerato giocabile solo dal portiere in quanto le linee dell'area di porta fanno parte dell'area stessa.

2. SOSTITUZIONE DI UN PALLONE DIFETTOSO

Se il pallone diviene difettoso:

- Il gioco deve essere interrotto e ripreso con una rimessa dell'arbitro

Se il pallone diviene difettoso in occasione 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 ripresa di gioco viene ripetuta.

Se il pallone diviene difettoso durante l'esecuzione di un calcio (o di un tiro) di rigore, mentre si muove in avanti e prima che tocchi un calciatore o la traversa o i pali della porta, il calcio (o il tiro) di rigore deve essere ripetuto.

REGOLAMENTO

1. NUMERO DI CALCIATORI

Ogni gara è disputata da due squadre, ciascuna composta da non più di sei calciatori, uno dei quali deve essere il portiere.

Nell'elenco-distinta giocatori che ogni squadra deve presentare all'arbitro prima dell'inizio di ogni singola partita possono essere indicati un numero massimo di 12 giocatori senza preclusione di genere.

Sono ammesse squadre suddivise nelle seguenti categorie di età:

- Over 50
- Over 60
- Over 70

L'appartenenza dei calciatori alle citate categorie è determinata dall'anno di nascita, non dalla data di compimento degli anni.

Un giocatore può prendere parte ad un torneo rappresentando solo una squadra ed una categoria di età.

Non sono ammessi "fuori quota". Tuttavia, un giocatore di categoria d'età superiore può giocare in una categoria di età inferiore, se non gioca nella propria categoria d'età.

È lasciata facoltà agli organizzatori di specifici tornei di definire:

- le categorie;
- il numero di "fuori quota" e relative limitazioni, ammettendo alla partecipazione calciatori di età inferiore a quella minima richiesta in una categoria di età superiore.

Identificazione dei giocatori da parte dell'arbitro

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

- a) attraverso la propria personale conoscenza;
- b) mediante un documento di riconoscimento in corso di validità rilasciato dalle Autorità competenti ovvero fotocopia autenticata dal Comune di residenza o da altra Autorità all'uopo legittimata o da un Notaio;
- c) mediante una fotografia autenticata dal Comune di residenza o da altra Autorità all'uopo legittimata o da un Notaio;
- d) mediante apposite tessere (o attestazioni sostitutive) eventualmente rilasciate, anche in modo telematico, dalle Autorità e/o dalle Associazioni Sportive competenti.

2) I calciatori di riserva, finché non partecipano al gioco, devono prendere posto, indossando una tuta, sulla panchina assegnata alla propria squadra e sono soggetti alla disciplina delle persone ammesse nel recinto di gioco. È consentito agli stessi lasciare temporaneamente la panchina solo per svolgere attività fisica di riscaldamento indossando indumenti che li differenzino in maniera chiara dagli altri calciatori partecipanti al gioco e dai calciatori di riserva dell'altra squadra.

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

Calciatori ritardatari o rientranti

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

I calciatori di riserva ritardatari, purché già iscritti nell'elenco di gara prima dell'inizio della stessa, hanno diritto di prendere parte al gioco in qualsiasi momento della gara, previa loro identificazione da parte dell'arbitro.

Un calciatore uscito dal terreno di gioco con il consenso dell'arbitro può rientrare in qualsiasi momento, previa autorizzazione dell'arbitro stesso.

2. NUMERO DI SOSTITUZIONI

Il numero di sostituzioni dei 6 giocatori in campo, ammesse durante una gara compresi i tempi supplementari, è illimitato, ma possono essere effettuate solo con il consenso dell'arbitro ed a gioco fermo.

I sostituti dei giocatori in campo di entrambe le squadre devono indossare una pettorina di colore diverso dalla maglia della propria squadra fino al momento in cui sono chiamati in gioco.

3. RETE SEGNATA CON UNA PERSONA IN PIU' SUL TERRENO DI GIOCO

Se, dopo che è stata segnata una rete, l'arbitro si accorge, prima che il gioco riprenda, che c'era una persona in più sul terreno di gioco nel momento in cui la rete è stata segnata, e quella persona ha interferito con il gioco:

- l'arbitro non convalida la rete se la persona in più era:
 - un calciatore titolare (entrato o rientrato senza autorizzazione), di riserva, sostituito o espulso o un dirigente della squadra che ha segnato la rete; il gioco viene ripreso con un calcio di punizione dal punto in cui si trovava la persona in più
 - un "corpo estraneo" che ha interferito con il gioco, salvo che una rete venga segnata come descritto nel paragrafo "altre persone sul terreno di gioco"; il gioco viene ripreso con una rimessa dell'arbitro
- l'arbitro convalida la rete se la persona in più era:
 - un calciatore titolare (entrato o rientrato senza autorizzazione), di riserva, sostituito o espulso o un dirigente della squadra che ha subito la rete
 - un "corpo estraneo" che non ha interferito con il gioco

Una partita deve essere sospesa se una squadra viene permanentemente ridotta al di sotto del numero minimo di giocatori.

Il termine "permanentemente" non si applica tuttavia ai giocatori ammoniti, ma si applica ai giocatori che sono incapaci di giocare a causa di un infortunio o di un cartellino rosso. Il numero minimo di giocatori per format è:

- Partite a 5 – minimo 3 giocatori
- Partite a 6 – minimo 4 giocatori
- Partite a 7 – minimo 4 giocatori

Una squadra che provoca l'abbandono di una partita la perde.

REGOLAMENTO

1. 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, orologi, orecchini, strisce di cuoio o di gomma, ecc.) sono vietati e devono essere tolti.

2. 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, deve essere dello stesso colore di quella parte dei calzettoni che copre o su cui viene applicato)
- parastinchi - è altamente raccomandato indossarli e devono essere coperti dai calzettoni
- scarpe - in conformità con il fondo del terreno di gioco in cui si svolgono gli incontri, i calciatori possono utilizzare calzature da futsal, calcetto oppure, se il terreno lo consente, anche da calcio con i 13 tacchetti in materiale gommoso. Sono espressamente vietate, su tutti i terreni ed in ogni condizione meteorologica, le calzature con tacchetti a 6 o, comunque, calzature che abbiano tacchetti metallici o in materiale rigido.

I portieri possono indossare pantaloni di tuta.

Se un calciatore perde accidentalmente una scarpa o un parastinchi deve rindossarli appena possibile e non più tardi della prima interruzione di gioco; se prima di ciò gioca il pallone e/o segna una rete, questa deve essere convalidata

3. COLORI

- Le due squadre devono indossare colori che le distinguano una dall'altra e dagli ufficiali di gara.
- Ciascun portiere deve indossare colori che lo distinguano dagli altri calciatori e dagli ufficiali di gara.
- Se le maglie dei due portieri dovessero essere dello stesso colore e nessuno di loro avesse un'altra maglia, gli arbitri consentono che la gara venga giocata

4. ALTRO EQUIPAGGIAMENTO

È consentito l'uso di equipaggiamento protettivo non pericoloso, per esempio caschi, maschere facciali, ginocchiere e protettori del braccio, fatti di materiale soffice, leggero, imbottito, come pure cappellini per i portieri ed occhiali per lo sport.

Pettorine

Deve essere indossata una pettorina sopra la maglia per identificare i sostituti dei giocatori in campo. La pettorina deve essere di un colore diverso da quello delle maglie di ambedue le squadre e della pettorina della squadra avversaria.

Copricapo

Laddove vengano indossati copricapo (esclusi i berretti dei portieri), questi devono

- essere neri o dello stesso colore predominante della maglia (a condizione che i calciatori della stessa squadra li indossino del medesimo colore)
- essere conformi all'aspetto professionale dell'equipaggiamento del calciatore
- non essere uniti con la maglia
- non costituire alcun pericolo per il calciatore che lo indossa o per qualsiasi altro calciatore (ad esempio, con un meccanismo di apertura/chiusura intorno al collo)
- non avere alcuna parte che si protenda fuori della superficie (elementi sporgenti)

Ginocchiere e protezioni per le braccia

Laddove vengano indossate protezioni per ginocchia e braccia, le stesse devono essere del medesimo colore della manica della maglia (protezioni del braccio) oppure dei calzoncini/pantaloni (ginocchiere), e non possono sporgere in maniera eccessiva.

Quando non è possibile abbinare gli stessi colori, è possibile utilizzare protezioni di colore bianco o nero, con qualsiasi colore della manica della maglia o del pantalone. Laddove vengano indossate protezioni per ginocchia e braccia di colore bianco o nero, entrambe le protezioni (per le ginocchia e le braccia) devono essere dello stesso colore bianco o nero.

5. NUMERAZIONE DEI CALCIATORI

Tutti i giocatori devono indossare un numero sulla maglia o sui pantaloncini che possa essere facilmente riconosciuto dagli ufficiali di gara.

Tutti i giocatori devono mantenere lo stesso numero di maglia per tutta la durata degli incontri.

REGOLAMENTO

1. 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.

2. DECISIONI DELL'ARBITRO

Le decisioni sono assunte dall'arbitro al meglio delle sue possibilità in conformità con le Regole del Gioco e lo "spirito del gioco" e sono basate sul giudizio dell'arbitro, che ha la discrezionalità di assumere azioni appropriate nel quadro delle Regole del Gioco.

Le decisioni dell'arbitro su fatti relativi al gioco, compreso se una rete è stata segnata o no ed il risultato della gara, sono inappellabili. Le decisioni dell'arbitro devono essere sempre rispettate.

3. POTERI E DOVERI

L'Arbitro:

- fa osservare le Regole del Gioco
- decide cosa è, o non è, la corsa o il jogging. Una regolare azione camminata è determinata dalla progressione di passi attraverso i quali almeno un piede mantiene il contatto con il terreno
- funge da cronometrista, prende nota degli episodi accaduti nel corso della gara e relaziona le autorità competenti con un rapporto contenente le informazioni relative ai provvedimenti disciplinari adottati ed a tutti gli altri episodi accaduti prima, durante e dopo la gara
- soprintende e/o indica la ripresa di gioco (a seguito di un'interruzione)

VANTAGGIO

- consente che il gioco prosegua quando un'infrazione viene commessa e la squadra avversaria del colpevole trae beneficio dal vantaggio e sanziona l'infrazione se il vantaggio previsto non si concretizza nell'immediatezza o entro pochi secondi

PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

- punisce l'infrazione più grave in termini di provvedimento disciplinare, ripresa del gioco, gravità fisica e impatto tattico, quando più infrazioni si verificano contemporaneamente
- adotta provvedimenti disciplinari nei confronti dei calciatori colpevoli di infrazioni passibili di ammonizione e di espulsione
- ha l'autorità di adottare provvedimenti disciplinari dal momento in cui entra sul terreno di gioco per il sopralluogo pre-gara fino al momento in cui lo abbandona dopo la fine della gara (inclusi i tiri di rigore). Se, prima di entrare sul terreno di gioco all'inizio della gara, un calciatore commette un'infrazione da espulsione, l'arbitro ha l'autorità di inibire al calciatore di prendere parte alla gara; l'arbitro riporta ogni altra scorrettezza (nel proprio rapporto di gara)
- ha il potere di mostrare cartellini blue o rossi e, se il regolamento della competizione lo prevede, espellere temporaneamente o definitivamente un calciatore, dal momento in cui entra sul terreno di gioco all'inizio della gara fino a dopo che la gara è terminata, compreso durante l'intervallo e i tiri di rigore
- adotta provvedimenti nei confronti dei dirigenti che non tengono un comportamento responsabile e li richiama ufficialmente o mostra loro un cartellino blue per ammonirli o un cartellino rosso per espellerli dal recinto di gioco; se il colpevole non può essere individuato, il primo allenatore presente nell'area tecnica riceverà il provvedimento. Un membro dello staff medico che commette un'infrazione passibile di espulsione può rimanere, se la squadra non ha altro personale medico disponibile, e intervenire se un calciatore necessita di cure

CALCIATORI INFORTUNATI

- lascia proseguire il gioco fino alla prima interruzione se un calciatore è solo lievemente infortunato

- interrompe il gioco se un calciatore è gravemente infortunato e garantisce che esca dal terreno di gioco. Un calciatore non può ricevere cure sul terreno di gioco e può ritornare sul terreno di gioco soltanto dopo che la gara è ripresa; se il pallone è in gioco, deve rientrare da una linea laterale ma se il pallone non è in gioco, può rientrare da qualsiasi linea perimetrale. Eccezioni all'obbligo di uscire dal terreno di gioco sono ammesse soltanto quando:
 - è infortunato un portiere
 - calciatori della stessa squadra si scontrano e si rendono necessarie cure immediate
 - si verifica un infortunio grave
 - un calciatore si infortuna a seguito di un'infrazione con contatto fisico per la quale l'avversario viene ammonito o espulso (ad esempio: contrasto imprudente o grave fallo di gioco), se l'accertamento / le cure vengono completate rapidamente
 - è stato assegnato un calcio di rigore e il calciatore infortunato è l'incaricato del tiro
- interrompe il gioco e garantisce che ogni calciatore che sanguina esca dal terreno di gioco. Il calciatore può rientrare soltanto dopo aver ricevuto un segnale dall'arbitro, che deve essere sicuro che la perdita di sangue sia stata arrestata
- se l'arbitro ha autorizzato i sanitari e/o i barellieri ad entrare sul terreno di gioco, il calciatore deve uscire dal terreno di gioco in barella oppure a piedi; se un calciatore si rifiuta, deve essere ammonito per comportamento antisportivo
- se l'arbitro ha deciso di ammonire o espellere un calciatore infortunato, che deve uscire dal terreno di gioco per ricevere le cure mediche, deve mostrargli il cartellino prima che esca dal terreno di gioco
- se il gioco non è stato interrotto per un'altra ragione o se l'infortunio subito dal calciatore non è stato provocato da un'infrazione delle Regole del Gioco, l'arbitro riprende il gioco con una propria rimessa

4. EQUIPAGGIAMENTO DELL'ARBITRO

Equipaggiamento obbligatorio:

- fischietto/i
- orologio/i
- cartellino/i rosso/i e cartellino/i blue
- taccuino (o altro strumento per annotare i fatti di gara)

Gli arbitri "sul terreno" non possono indossare gioielli e/o ogni altra apparecchiatura elettronica, incluse telecamere.

5. RESPONSABILITA' DEGLI UFFICIALI DI GARA

Un arbitro o un altro ufficiale di gara non può essere ritenuto responsabile per:

- alcun infortunio subito da un calciatore, da un dirigente o da uno spettatore
- alcun danno materiale di qualunque genere
- alcun danno subito da una persona fisica, da una società sportiva o non, da una impresa, da un'associazione o da qualunque altro organismo che sia imputabile ad una decisione presa in base alle Regole del Gioco o alle normali procedure previste per organizzare una gara, disputarla o dirigerla

Quanto sopra può riferirsi alla decisione:

- di consentire o di impedire lo svolgimento di una gara in conseguenza dello stato del terreno di gioco e del campo di gioco o in ragione delle condizioni meteorologiche
- di sospendere definitivamente una gara quali che siano i motivi
- relativa all'idoneità delle attrezzature e delle dotazioni del terreno di gioco e del pallone utilizzato durante la gara
- di interrompere o no una gara per ragioni imputabili alle interferenze degli spettatori o a problemi creati nelle zone riservate ai medesimi
- di interrompere o no il gioco per consentire che un calciatore infortunato sia fatto uscire dal terreno di gioco per ricevere le cure
- di richiedere che un calciatore infortunato esca dal terreno di gioco per ricevere le cure
- di consentire o di vietare ad un calciatore di indossare determinati indumenti o equipaggiamento
- per quanto possa rientrare nella sua competenza, di consentire o impedire a qualsiasi persona (compresi dirigenti di società o responsabili dello stadio, forze dell'ordine, fotografi o altri rappresentanti dei mezzi di comunicazione) di essere presenti in prossimità del terreno di gioco

Può, inoltre, riferirsi a tutte le altre decisioni assunte dall'arbitro in conformità con le Regole del Gioco o con i suoi doveri così come sono definiti nei regolamenti e nelle norme della FIFA, delle Confederazioni, delle Federazioni nazionali o degli organizzatori di una competizione sotto la cui responsabilità si disputa la gara.

REGOLAMENTO

Si suggerisce l'utilizzo di un secondo ufficiale di gara con compiti di annotazione delle infrazioni che comportino il cartellino blue, collaborazione con l'arbitro ed eventuale sostituzione in caso di infortunio di quest'ultimo.

REGOLAMENTO

1. PERIODI DI GIOCO

Una gara si compone di due periodi di gioco della durata massima di 30 minuti ciascuno, con una pausa di 5 minuti, tra il primo ed il secondo tempo, per il cambio campo delle squadre.

La durata di un incontro, all'intero di uno stesso torneo, può variare anche in funzione della categoria di età (categoria inferiore – durata maggiore).

Resta valida l'opzione che chi organizza un torneo ha il diritto di determinare la durata degli incontri in funzione delle squadre partecipanti ma senza mai superare il limite massimo sopra indicato.

2. RECUPERO DELLE PERDITE DI TEMPO

Nel Calcio Camminato non è previsto il tempo effettivo di gioco per la disputa, per cui l'arbitro deve tenere conto alla fine di ogni tempo di gioco di eventuali perdite di tempo avvenute durante lo svolgimento dell'incontro e recuperare quanto necessario.

Ciascun periodo di gioco deve essere prolungato dall'arbitro per recuperare tutto il tempo di gioco perduto per:

- le sostituzioni
- l'accertamento e/o l'uscita dal terreno di gioco dei calciatori infortunati
- le manovre tendenti a perdere tempo
- i provvedimenti disciplinari
- le interruzioni per ragioni mediche consentite dal regolamento della competizione, ad esempio per dissetarsi (che non devono superare un minuto) o per rinfrescarsi ("cooling break" da novanta secondi a tre minuti)
- qualsiasi altra causa, compreso ogni significativo ritardo in occasione delle riprese di gioco (ad esempio, festeggiamenti per la segnatura di una rete)

3. CALCIO DI RIGORE

Se un calcio di rigore deve essere eseguito o ripetuto, la durata del periodo di gioco deve essere prolungata fino a che l'esecuzione del calcio di rigore non venga completata.

REGOLAMENTO

Un calcio d'inizio è il modo di iniziare entrambi i periodi di gioco, e riprendere il gioco dopo che una rete è stata segnata. I calci di punizione (diretti ed indiretti), i calci di rigore, le rimesse dalla linea laterale, i calci di rinvio ed i calci d'angolo sono le altre riprese di gioco.

Una rimessa dell'arbitro è la ripresa di gioco quando l'arbitro interrompe il gioco e le Regole non prevedono una delle riprese sopra menzionate.

Se, quando il pallone non è in gioco, viene commessa un'infrazione, questa non modifica il modo in cui il gioco deve essere ripreso.

1. CALCIO D'INIZIO

Procedura

- L'arbitro lancia una moneta e la squadra che vince il sorteggio decide la porta da attaccare nel primo periodo di gioco o se eseguire il calcio d'inizio
- In base alla scelta precedente, l'altra squadra esegue il calcio d'inizio della gara o decide quale porta attaccare nel primo periodo di gioco
- La squadra che decide quale porta attaccare nel primo periodo di gioco esegue il calcio d'inizio del secondo periodo di gioco
- All'inizio del secondo periodo di gioco, le squadre invertono la loro disposizione sul terreno di gioco ed attaccano in direzione delle porte opposte
- Dopo che una squadra ha segnato una rete, l'altra squadra riprende il gioco con un calcio d'inizio

Per ogni calcio d'inizio:

- tutti i calciatori, eccetto colui che lo esegue, devono essere nella propria metà del terreno di gioco
- gli avversari della squadra che esegue il calcio d'inizio devono essere ad almeno 3 m dal pallone, fino a quando lo stesso non sia in gioco
- il pallone deve essere fermo sul punto centrale del terreno di gioco
- l'arbitro emette un fischio per autorizzare l'esecuzione del calcio d'inizio
- il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente
- una rete non può essere segnata direttamente su calcio d'inizio, anche nel caso di una deviazione in porta di un giocatore avversario o del portiere. In questa eventualità il goal è annullato e viene assegnata una punizione alla squadra avversaria.

REGOLAMENTO

1. 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 viene ripreso con una rimessa dell'arbitro

Se l'arbitro interrompe il gioco con un fischio, il gioco può essere ripreso solamente dopo un ulteriore colpo di fischietto. Battere punizioni rapidamente senza il fischio dell'arbitro non è permesso e, nel caso in cui questa regola non venga rispettata da un giocatore, l'arbitro assegna lo stesso tipo di punizione in favore della squadra avversaria.

Rimane facoltà dell'arbitro in occasione di interruzione del gioco a causa di un infortunio, riprendere il gioco stesso con una palla scodellata a caduta assegnandola ad un giocatore della squadra che ne era in possesso al momento dell'interruzione del gioco.

Una rimessa laterale deve essere effettuata con i piedi dal punto in cui il pallone è uscito dal terreno di gioco.

Un calcio d'angolo deve essere battuto dallo stesso lato dal quale il pallone è uscito dal terreno di gioco.

Nelle occasioni in cui il pallone esca dal terreno di gioco dalle linee perimetrali, deve essere considerato non più giocabile solo quando ha superato completamente con la propria circonferenza le suddette linee, sia che abbia o meno contatto con il terreno.

2. PALLONE IN GIOCO

Il pallone è in gioco in tutti gli altri casi quando tocca un ufficiale di gara e quando rimbalza su un palo della porta o sulla traversa, oppure sulla bandierina del calcio d'angolo, senza uscire dal terreno di gioco.

Il pallone situato sulla linea che segna l'area di porta è considerato all'interno di quell'area e pertanto può essere giocato solo dal portiere.

Come regola generale, se l'arbitro ritiene che interrompere il gioco a seguito di un fallo (non pericoloso per la salute dei giocatori), causi un danno alla squadra che potrebbe ottenerne un concreto vantaggio, ha la facoltà di far proseguire il gioco applicando il "vantaggio". Tuttavia, al termine dell'azione, l'arbitro ha l'obbligo di notificare al giocatore che ha commesso il fallo di corsa o contatto, l'assegnazione del fallo stesso (per un possibile futuro cartellino blue), ma il gioco riprende da dove l'azione è terminata a seguito del vantaggio.

REGOLAMENTO

1. 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.

Durante un incontro le reti possono essere segnate da qualsiasi giocatore (ad eccezione dei portieri) e da qualsiasi posizione del terreno di gioco esterna alle aree di porta.

Nel caso in cui un portiere segnasse un goal, la rete è annullata e il pallone è giocato dal portiere avversario.

Il portiere non può segnare una rete nella porta avversaria.

Come parziale eccezione a questa Regola, nell'eventualità che un incontro finisca in parità e sia necessario ricorrere ai calci di rigore per assegnare la vittoria ad una delle due squadre, i portieri possono essere inclusi tra i giocatori che possono calciare i rigori stessi.

2. SQUADRA VINCENTE

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

Quando il regolamento della competizione prescrive che una squadra venga dichiarata vincente al termine di una gara conclusasi in parità di punteggio, la sola procedura ammessa per determinare la vincente è:

- tiri di rigore

3. I TIRI DI RIGORE

I tiri di rigore vengono eseguiti dopo che la gara è terminata e, salvo disposizioni contrarie, si applicano le Regole del Gioco pertinenti.

Un calciatore che è stato espulso durante la gara non può prendervi parte; i richiami ufficiali e le ammonizioni adottati durante la gara non sono tenuti in considerazione durante i tiri di rigore.

Procedura

Prima dell'inizio dei tiri di rigore

- A meno che non ci siano altri elementi da prendere in considerazione (ad esempio: condizioni del terreno di gioco, sicurezza, ecc.) l'arbitro effettua il sorteggio per determinare la porta verso la quale eseguire i tiri, che può essere cambiata soltanto per motivi di sicurezza o qualora la porta o quella parte del terreno di gioco divenissero inutilizzabili
- L'arbitro procede ad un altro sorteggio lanciando una moneta e il capitano della squadra che lo vince decide se eseguire il primo o il secondo tiro
- Tutti i calciatori titolari e sostituti possono eseguire i tiri di rigore, ad eccezione di coloro i quali siano infortunati oppure siano stati espulsi.
- Ciascuna squadra è responsabile di scegliere, tra i calciatori aventi titolo ed i sostituti, così come l'ordine nel quale eseguire i tiri. L'arbitro non deve essere informato dell'ordine
- Se, al termine di una gara e prima dell'esecuzione dei tiri, una squadra ha un numero di calciatori maggiore di quello della squadra avversaria (inclusi i calciatori sostituti) può scegliere di ridurre tale numero per eguagliarlo a quest'ultima e gli avversari e l'arbitro devono essere informati del nome e del numero di ciascun calciatore escluso. Ogni calciatore così escluso non può partecipare ai tiri (con l'eccezione di seguito descritta)
- Un portiere, che prima o durante l'esecuzione dei tiri non è in condizione di continuare può essere sostituito da un calciatore titolare o sostituto escluso per eguagliare il numero degli avversari; il portiere rimpiazzato non può più prendere parte ai tiri né eseguirne uno.
- Se il portiere ha già eseguito un tiro, il sostituto non può eseguirne uno fino alla successiva sequenza di tiri

Durante l'esecuzione dei tiri di rigore

- Soltanto i calciatori aventi titolo ad eseguire i tiri e l'arbitro di gara sono autorizzati a rimanere sul terreno di gioco
- Tutti i calciatori aventi titolo, eccetto colui che esegue il tiro e i due portieri, devono restare nella propria metà campo del terreno di gioco
- Il portiere, il cui compagno esegue il tiro, deve rimanere sul terreno di gioco, all'esterno dell'area di porta in cui si eseguono i tiri
- Ogni calciatore avente titolo ad eseguire un tiro può in qualsiasi momento assumere il ruolo di portiere
- Il tiro è completato quando il pallone cessa di muoversi, esce fuori dal terreno di gioco o l'arbitro interrompe il gioco per qualsiasi infrazione alle Regole; chi esegue il tiro non può giocare il pallone una seconda volta
- L'arbitro annota i tiri eseguiti
- Se il portiere commette un'infrazione che causa la ripetizione del tiro deve essere richiamato ufficialmente per la prima infrazione e ammonito per ogni successiva infrazione
- Se chi esegue il tiro viene sanzionato per un'infrazione commessa dopo che l'arbitro ha fischiato per l'esecuzione del tiro, quest'ultimo viene annotato come "non realizzato" e il calciatore viene ammonito
- Se sia il portiere sia chi esegue il tiro commettono un'infrazione allo stesso tempo, il tiro viene annotato come "non realizzato" e chi ha eseguito il tiro ammonito

Entrambe le squadre eseguono cinque tiri, in conformità con le condizioni seguenti:

- I tiri vengono eseguiti alternativamente dalle squadre
- Ogni tiro viene eseguito da un calciatore diverso e tutti i calciatori aventi titolo devono eseguirne uno prima che ciascuno ne possa eseguire un secondo
- Se, prima che entrambe le squadre abbiano eseguito i loro cinque tiri, una di esse ha segnato più reti di quelle che l'altra potrebbe realizzare terminando la serie dei tiri, l'esecuzione viene interrotta
- Se, dopo che le due squadre hanno eseguito i cinque tiri, entrambe hanno segnato lo stesso numero di reti o non ne hanno segnata alcuna, si prosegue ad oltranza, utilizzando dapprima gli eventuali calciatori che non hanno ancora eseguito il calcio di rigore, fino a quando una squadra ha segnato una rete in più dell'altra, dopo lo stesso numero di tiri
- Il precedente principio si applica per ogni successiva sequenza di tiri, ma una squadra può cambiare l'ordine di chi esegue i tiri
- L'esecuzione dei tiri non deve essere ritardata a causa di un calciatore che esce dal terreno di gioco. Il tiro del calciatore è considerato non realizzato se egli non ritorna in tempo per eseguirne uno

Sostituzioni ed espulsioni durante i tiri di rigore:

- Un calciatore titolare o sostituto o un dirigente può essere ammonito o espulso
- Un portiere che viene espulso deve essere rimpiazzato da un calciatore che ha titolo ad eseguire i tiri
- Nessun calciatore diverso dal portiere che non è in condizione di continuare può essere sostituito
- L'arbitro non deve sospendere la gara se una squadra è ridotta a meno di tre calciatori

REGOLAMENTO**Non applicabile**

Non esiste il fuorigioco nel Calcio Camminato

REGOLAMENTO**1. FALLI E SCORRETTEZZE**

Non è permesso ad alcun giocatore (inclusi i portieri) correre oppure fare jogging (correre lentamente, o con ritmo regolare, o trotterellare) con il pallone e senza pallone.
Questa infrazione genera un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria del giocatore che commette tale infrazione.

Se, a giudizio dell'arbitro, tale comportamento nega l'opportunità di una chiara segnatura di una rete, il giocatore o i giocatori colpevoli devono essere rimossi dal gioco (cartellino rosso) e concesso un calcio di rigore come previsto da DOGSO (vedi voce DOGSO di seguito descritta).
L'arbitro deve decidere cosa è e cosa non è camminare.

Un'azione di camminata è generalmente determinata come una progressione di passi durante i quali c'è costantemente almeno un piede a contatto con il suolo; entrambi i piedi sono momentaneamente a terra con la gamba che avanza raddrizzata.

Pallone sopra l'altezza della testa

Il pallone non può viaggiare sopra l'altezza della testa di un giocatore:

- I. Il pallone deve essere considerato non giocabile una volta che ha superato l'altezza della testa.
- II. L'altezza della testa è definita come 1,83 metri o l'altezza della traversa della porta, che non deve superare i 2 metri.
- III. Per essere considerata infrazione, l'intero pallone deve superare l'altezza della testa.
- IV. L'arbitro ha l'unica interpretazione del pallone eccedente l'altezza della testa.
- V. Un giocatore commette un fallo se fa viaggiare il pallone sopra l'altezza della testa.
- VI. Un giocatore commette un fallo se il pallone viene deviato e va sopra l'altezza della testa.
- VII. Un giocatore commette un fallo se gioca il pallone oltre una barriera e supera l'altezza della testa.
- VIII. Se un pallone devia dalla porta e supera l'altezza della testa, non è considerato fallo, ma il pallone deve essere immediatamente considerato non giocabile e trattenuto dal portiere.
- IX. Se un pallone viene deviato dal portiere mentre sta effettuando una parata e supera l'altezza della testa prima di tornare in gioco, non è considerato come un fallo, ma il pallone deve essere immediatamente considerato non giocabile e trattenuto dal portiere.
- X. Se un pallone viene deviato dal portiere mentre sta effettuando una parata e supera l'altezza della testa, ma poi entra in porta, un goal deve essere assegnato.
- XI. Se un pallone viene deviato dal portiere mentre sta effettuando una parata e supera l'altezza della testa, ma poi esce direttamente dal terreno di gioco, deve essere assegnato un calcio d'angolo oppure una rimessa laterale, a seconda del punto in cui il pallone ha oltrepassato la linea.

Condotta pericolosa o imprudente

Una condotta deliberatamente pericolosa o imprudente, indipendentemente dal fatto che vi sia o meno un contatto fisico, deve essere considerata un fallo "grave".
È considerata una infrazione giocare il pallone con la testa.

Contatto fisico

Il contatto fisico non è consentito ed è quindi considerato fallo.

Il termine "contatto fisico" comprende:

- I. Scivolata per contrastare un avversario o per bloccare il pallone
- II. Caricare (anche con la spalla), spingere o bloccare un avversario.
- III. Incrociare od ostacolare un avversario per ottenere un vantaggio o negare a quel giocatore il possesso del pallone o della posizione.
- IV. Affrontare di lato, o da dietro, un avversario causando un contatto fisico.
- V. Arretrare causando contatto fisico con l'avversario che ha i piedi piantati a terra.
- VI. Il comportamento spregiudicato o eccessivo indipendentemente dal fatto che ci sia o meno contatto fisico.

2. INFRAZIONI NELL'AREA DI PORTA

Un giocatore di movimento commette una infrazione entrando nell'area di porta, indipendentemente dal fatto che sia in possesso o meno del pallone. Questo, tuttavia, non include le occasioni in cui vi è uno slancio o un congruo movimento momentaneo conseguente all'azione di gioco ed il giocatore non riesca ad arrestarsi in tempo.

Un portiere che lascia l'area di porta durante il gioco commette un fallo, tranne quando questo è il risultato solo della spinta e a condizione che non sia in possesso del pallone (e non giochi il pallone) fuori dall'area di porta.

Un portiere che sta affrontando un calcio di rigore è autorizzato a spostare qualsiasi parte del proprio corpo ed a muoversi lungo la linea di porta ma non gli è permesso avanzare dalla linea di porta prima che il pallone sia stato calciato dall'avversario che sta' battendo il rigore stesso; se il portiere non rispettasse tale procedura, solo in caso di parata o di errore di chi calcia, si procede alla ripetizione del calcio di rigore.

Un portiere, dal momento in cui entra in possesso del pallone attraverso un tocco con i piedi o prendendolo con le mani, ha 7 secondi per far ripartire l'azione e far uscire il pallone dalla propria area. Raggiunti i 7 secondi senza che il pallone sia uscito dall'area, l'arbitro assegna alla squadra avversaria una punizione a 3 metri dall'esterno della linea dell'area nel punto più vicino alla posizione del portiere. Resta inteso che una deviazione del portiere con le mani o con i piedi a seguito di un tiro di un avversario, non può essere considerato come inizio dei 7 secondi ma, solamente il momento successivo, in cui il portiere ha chiaramente il possesso del pallone con i piedi o con le mani, è da considerare dall'arbitro come inizio del calcolo dei 7 secondi.

3. ALTRE INFRAZIONI

Un giocatore commette un fallo se non batte un calcio di punizione, un calcio d'inizio, una rimessa laterale, un corner, in conformità con le regole di gioco o come indicato dall'arbitro. Pertanto, a seguito di questa infrazione, viene assegnato alla squadra avversaria un calcio di punizione, un calcio d'inizio, una rimessa laterale, un corner.

Nel caso di infrazione nel calciare un rigore, il pallone viene assegnato al portiere avversario che può riprendere il gioco.

Un giocatore commette un fallo trattenendo o tentando di trattenere un giocatore avversario da dietro, indipendentemente dal fatto che vi sia un contatto fisico.

Un giocatore commette una infrazione se batte un calcio di punizione, un rigore, un calcio d'inizio, una rimessa laterale, un corner mentre il pallone si sta muovendo.

Un giocatore commette una infrazione se battendo una rimessa laterale o un corner, il pallone non è posizionato all'esterno della linea che delimita i lati del campo.

Un giocatore battendo un calcio di punizione, incluso il calcio di rigore, è autorizzato, dal momento in cui si mette in movimento, ad appoggiare una sola volta il piede a terra immediatamente prima di colpire il pallone.

Nel caso ciò non avvenisse è considerata infrazione e la punizione è assegnata agli avversari.

Un giocatore commette una infrazione se gioca volontariamente il pallone con la mano o il braccio; tutte le altre situazioni involontarie non sono considerate come passibili di infrazione.

Un giocatore, diverso dal portiere, commette una infrazione quando gioca volontariamente il pallone mentre è a terra. Un giocatore è considerato a terra quando ha una parte del corpo diversa dai piedi appoggiata sul terreno di gioco.

Un portiere può giocare il pallone esclusivamente lanciandolo sotto l'altezza delle spalle oppure calciandolo con i piedi. Tutti gli altri modi di giocare il pallone sono considerati infrazione. La conseguente punizione assegnata alla squadra avversaria è battuta a 3 metri dalla linea dell'area nel punto più vicino alla posizione del portiere nel momento dell'infrazione.

Durante una singola azione di gioco, ad una squadra è permesso di effettuare solamente 2 passaggi volontari indietro al proprio portiere, il quale può gestire il pallone sia con i piedi che con le mani. Da quel momento il 3° passaggio al proprio portiere causa un fallo assegnato alla squadra avversaria 3 metri fuori dall'area nel punto più vicino a dove è stato effettuato il 3° passaggio indietro al portiere.

La singola azione di gioco e di conseguenza il conteggio dei passaggi indietro al portiere, termina nel momento in cui un avversario tocca o entra in possesso del pallone, oppure il pallone superi il cerchio di centro campo o la linea di centrocampo ove presente.

4. CARTELLINI BLU E INFRAZIONI DA CARTELLINO ROSSO

Se un giocatore commette 3 infrazioni (sommate), a causa di falli relativi a:

A - corsa;

B - contatto fisico;

C - infrazione per interrompere una chiara occasione di rete;

l'arbitro gli mostra un cartellino blue ed il giocatore lascia il terreno di gioco per 2 minuti (espulsione temporanea).

- I. Un giocatore che riceve tale sanzione è escluso per 2 minuti di tempo effettivo di gioco e la sua squadra gioca per tale periodo di tempo in inferiorità numerica.
- II. Se un giocatore che rientra dalla prima espulsione temporanea, commette altre 3 infrazioni, l'arbitro deve mostrargli il cartellino rosso applicando l'espulsione definitiva, non permettendogli di rientrare in gioco in quell'incontro, generando due minuti di inferiorità numerica per la squadra di appartenenza del calciatore espulso che al termine di tale periodo di tempo, può provvedere alla sostituzione del giocatore estromesso.

Se un giocatore si rende colpevole di condotta violenta, l'arbitro deve mostrargli un cartellino rosso applicando l'espulsione definitiva in quell'incontro, che può essere estesa al Torneo se l'organizzazione ritiene che l'infrazione sia particolarmente grave.

Se un giocatore (incluso un sostituto fuori campo e/o un dirigente) usa minacce, abusi, parole e/o comportamenti offensivi nei confronti di qualsiasi altro giocatore, arbitro, ufficiali di gara, altro partecipante, l'arbitro deve mostrargli un cartellino rosso applicando l'espulsione definitiva in quell'incontro, che può essere estesa al Torneo se l'organizzazione ritiene che l'infrazione sia particolarmente grave.

REGOLAMENTO

I calci di punizione sono tutti indiretti ad esclusione del calcio di rigore (unico calcio di punizione diretto) e possono essere assegnati soltanto per infrazioni commesse quando il pallone è in gioco.

1. CALCI DI PUNIZIONE

1. Tutti gli episodi di fallo valgono un calcio di punizione contro la squadra del giocatore colpevole.
2. Tutti i calci di punizione sono indiretti e devono essere eseguiti dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, con i giocatori avversari che si trovano ad almeno 3 metri dal pallone.
3. Il giocatore può iniziare il suo movimento di calcio ad una distanza massima di un metro da dietro il pallone e gli saranno consentiti passi illimitati in un movimento continuo verso il pallone. L'Arbitro indicherà la posizione iniziale di un metro.
4. Su calcio di punizione la rete è concessa solo nel caso in cui il pallone viene giocato da altro giocatore. Di conseguenza non è valida la rete su tiro diretto in porta che viene deviato in rete da altro giocatore o dal portiere.

Esistono tuttavia alcune eccezioni per l'assegnazione dei calci di punizione:

- I. Se un portiere, uscendo dall'area di porta, gioca volontariamente il pallone o agisce nel tentativo di negare una chiara occasione da rete ad un avversario, è assegnato un calcio di rigore alla squadra avversaria.
- II. Se si ritiene che un portiere abbia deliberatamente causato il pallone a superare l'altezza della testa, un calcio indiretto deve essere assegnato alla squadra avversaria 3 metri al di fuori dell'area di porta, adiacente a dove si è verificata l'infrazione.
- III. Se si ritiene che un portiere abbia giocato deliberatamente il pallone in modo diverso dal lancio sotto il braccio o dal calcio da terra, un calcio di punizione indiretto sarà concesso alla squadra avversaria a 3 metri fuori dall'area di porta, adiacente al luogo in cui è avvenuta l'infrazione.
- IV. Se un portiere esce dall'area di porta durante il gioco, un calcio di rigore deve essere accordato alla squadra avversaria. Ciò non si applica quando il portiere esce dall'area solo per slancio, a condizione che non sia in possesso (e non gioca) il pallone fuori dall'area di porta.
- V. Se un giocatore di movimento, in una qualsiasi parte del campo, interrompe volontariamente attraverso un qualsiasi tipo di fallo una situazione in cui la squadra avversaria abbia una chiara occasione di rete, l'arbitro deve assegnare un calcio di rigore contro la squadra del giocatore che ha commesso il fallo stesso.
- VI. Se un giocatore di movimento entra nella propria area di porta, indipendentemente dal fatto che sia in possesso di pallone o meno (tranne che attraverso lo slancio o un congruo movimento) è assegnato un calcio di punizione alla squadra avversaria a 3 metri dalla linea dell'area).
- VII. I calci di punizione a favore di una squadra attaccante, assegnati a meno di 3 metri della linea dell'area avversaria, devono essere spostati indietro a 3 metri dalla linea dell'area stessa direttamente in linea con il luogo in cui si è verificata l'infrazione.

REGOLAMENTO

Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rigore.

1. CALCI DI RIGORE

1. Un calcio di rigore è un calcio di punizione diretto.
2. Il giocatore può iniziare il suo movimento per calciare il rigore ad una distanza massima di un metro da dietro il pallone e gli sono consentiti passi illimitati in un movimento continuo verso il pallone.
L'Arbitro indica la posizione iniziale di un metro.
Il calciatore incaricato di eseguire il calcio di rigore deve essere chiaramente identificato
3. Un giocatore in procinto di eseguire un calcio di rigore commette un fallo se arresta il suo movimento per calciare il rigore in modo da far muovere il portiere in una direzione specifica.
4. Di fronte ad un calcio di rigore, al portiere è consentito muovere qualsiasi parte del corpo e spostarsi lungo la linea di porta, ma non è consentito avanzare oltre la linea di porta prima che il calcio venga eseguito; ciò deve comportare la ripetizione di un rigore parato o sbagliato.
5. Tutti gli altri giocatori, ad eccezione del portiere che difende il calcio di rigore, devono trovarsi dietro il pallone ad una distanza minima di 3 metri prima che il calcio di rigore venga eseguito.

2. INFRAZIONI E SANZIONI

Una volta che l'arbitro emette il fischio per l'esecuzione di un calcio di rigore, il tiro deve essere eseguito; se non viene eseguito l'arbitro può adottare provvedimenti disciplinari prima di emettere il nuovo fischio per l'esecuzione del calcio di rigore.

Se, prima che il pallone sia in gioco, si verifica una delle seguenti situazioni:

a) il calciatore che esegue il calcio di rigore o un suo compagno commette un'infrazione:

- se il pallone entra in porta, il calcio di rigore deve essere ripetuto
- se il pallone non entra in porta, l'arbitro deve interrompere il gioco e assegnare un calcio di punizione indiretto fanno eccezione le seguenti infrazioni per le quali il gioco deve essere interrotto e ripreso con un calcio di punizione indiretto indipendentemente dal fatto che la rete venga segnata o no:
- un calcio di rigore viene calciato indietro
- un compagno del calciatore identificato esegue il calcio di rigore; l'arbitro ammonisce il calciatore che ha eseguito il tiro
- una volta che il calciatore ha completato la rincorsa fa finta di calciare il pallone; l'arbitro ammonisce il calciatore (è consentito, però, fare una finta durante la rincorsa)

b) il portiere commette un'infrazione:

- se il pallone entra in porta, la rete deve essere assegnata
- se il pallone "manca" la porta o rimbalza dalla traversa o dai pali, il calcio di rigore deve essere ripetuto soltanto se l'infrazione del portiere ha avuto chiaramente un impatto sul calciatore che lo ha eseguito
- se il portiere impedisce al pallone di entrare in porta, il calcio di rigore deve essere ripetuto

Se l'infrazione del portiere causa la ripetizione del calcio di rigore, il portiere deve essere richiamato ufficialmente per la prima infrazione nella gara e ammonito per ogni successiva infrazione nella gara

c) un compagno del portiere commette un'infrazione:

- se il pallone entra in porta, la rete deve essere assegnata
- se il pallone non entra in porta, il calcio di rigore deve essere ripetuto

d) uno o più calciatori di ciascuna squadra commettono un'infrazione, il calcio di rigore deve essere ripetuto, a meno che un calciatore commetta un'infrazione più grave (ad esempio, fa una finta irregolare);

e) sia il portiere sia chi esegue il tiro commettono un'infrazione allo stesso tempo, colui che ha eseguito il tiro viene ammonito e il gioco viene ripreso con un calcio di punizione indiretto per la squadra difendente

Se, dopo l'esecuzione del calcio di rigore:

- chi lo ha eseguito tocca il pallone di nuovo prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:
- viene assegnato un calcio di punizione indiretto

- il pallone viene toccato da un "corpo estraneo" mentre si muove in avanti:
- il calcio di rigore deve essere ripetuto tranne che il pallone non stia entrando in porta e l'interferenza non impedisca al portiere o ad un difendente di giocarlo, nel qual caso la rete è convalidata se il pallone entra in porta (anche se c'è contatto con il pallone), a meno che l'interferenza non sia stata causata dalla squadra attaccante

- il pallone rimbalza sul terreno di gioco, dopo essere stato respinto dal portiere o dai pali o dalla traversa e viene poi toccato da un "corpo estraneo":
- l'arbitro interrompe il gioco
- il gioco viene ripreso con una rimessa dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone al momento del contatto

REGOLAMENTO

1. RIMESSA LATERALE

Una rimessa dalla linea laterale viene assegnata alla squadra avversaria del giocatore che per ultimo ha toccato il pallone prima che questo abbia interamente superato la linea laterale, sia a terra che in aria.

La rimessa laterale viene eseguita con un calcio battuto dal punto dalla linea laterale in cui è uscito il pallone.

I giocatori avversari devono posizionarsi ad almeno 3 metri dal pallone.

Se un giocatore indirizza direttamente il pallone attraverso una rimessa laterale, e lo stesso finisce in rete, anche se vi è una deviazione di un avversario o del portiere, la rete deve essere annullata ed è assegnata una punizione alla squadra avversaria.

Nelle occasioni in cui il pallone provenga da una rimessa laterale ed attraversi l'area senza che venga intercettato dal portiere ed esca nuovamente dall'area stessa, deve essere considerato giocabile solo quando esce con la propria circonferenza, che sia o meno in contatto con il terreno.

È quindi considerato fallo per la squadra avversaria, se un giocatore tocca il pallone (a contatto con il terreno o meno) all'interno dell'area eccetto il portiere.

REGOLAMENTO

1. RIMESSA IN GIOCO DALLA LINEA DI FONDO

La rimessa in gioco dalla linea di fondo viene assegnata quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, ha interamente superato la linea di porta, sia a terra sia in aria, senza che una rete sia stata segnata.

La rimessa in gioco dalla linea di fondo deve essere eseguita esclusivamente dal portiere giocando il pallone con le mani o calciandolo.

Si applica Regola 10 art. 1 comma 2.

Il portiere deve far uscire il pallone dall'area di porta entro 7 secondi. (vedi Regola 12 art. 2 comma 4).

REGOLAMENTO

Un calcio d'angolo viene assegnato quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, ha interamente superato la linea di porta, sia a terra sia in aria, senza che una rete sia stata segnata.

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

1. PROCEDURA

- Il pallone deve essere posto nell'area d'angolo più vicina al punto in cui il pallone ha oltrepassato la linea di fondo;
- 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 eventuale bandierina d'angolo non deve essere rimossa;
- I calciatori della squadra avversaria devono rispettare la distanza minima dei 3 metri dall'arco d'angolo fino a quando il pallone non sia in gioco.

REGOLAMENTO

PENALITÀ E CARTELLINO ROSSO

1. Negare un'evidente opportunità di segnare una rete (DOGSO) è un'infrazione da cartellino rosso. Questa regola serve a evitare che la difesa blocchi illegalmente le occasioni da rete più pericolose degli avversari e tiene conto della manipolazione del pallone e del fallo su un attaccante che si muove verso la porta con un'infrazione punibile. È ovviamente una decisione molto importante per l'arbitro determinare DOGSO poiché la squadra giocherebbe con un giocatore in meno.
2. Gestire il pallone. Questo ovviamente non si applica ad un portiere all'interno della propria area di porta ma si applica al portiere che esce dall'area di porta per toccare deliberatamente il pallone o ad un giocatore di movimento che tocca deliberatamente il pallone durante un tiro che stava andando in porta.
3. Tieni presente che non è un'infrazione quando un portiere effettua una parata all'interno dell'area di porta e con il suo slancio porta il pallone fuori dall'area mentre lo trattiene.
4. Se un difensore (non il portiere) tocca deliberatamente il pallone che entra in porta, tu concedi il goal e registri il fallo durante il processo di conteggio. Se questa è la terza o la sesta infrazione del giocatore, l'arbitro intraprende l'azione disciplinare appropriata.
5. Quando un attaccante che si muove verso la porta avversaria subisce fallo da un difensore, o il tiro in porta viene bloccato da un difensore che corre, l'arbitro deve prendere una decisione molto importante.
6. Queste decisioni devono basarsi su quattro elementi per avere un'evidente opportunità di segnare una rete prima che il fallo diventi un'infrazione da cartellino rosso. Sono descritti come le quattro D:
 - Difensori: senza contare il giocatore che ha commesso il fallo, c'è al massimo un difensore tra il fallo e la porta. L'altro difensore è generalmente il portiere. Anche il portiere che commette un fallo può essere espulso per questa infrazione.
 - Distanza dal pallone: l'attaccante deve essere abbastanza vicino al pallone per continuare a giocarlo al momento del fallo.
 - Distanza dalla porta: l'attaccante deve essere abbastanza vicino alla porta per avere una legittima possibilità di segnare. Quindi è più probabile che trovarsi vicino all'area di porta avversaria sia un'ovvia opportunità di segnare un goal rispetto a quando l'attaccante si trova nella metà campo difensiva della sua squadra.
 - Direzione: l'attaccante deve muoversi verso la porta avversaria al momento del fallo, non verso la bandierina d'angolo o lontano dalla porta.
7. Per un attacco DOGSO il gioco deve riprendere con un calcio di rigore alla squadra offesa.
8. Per un'infrazione DOGSO al giocatore colpevole deve essere mostrato un cartellino rosso.
9. *Esempio: solo per riferimento, ed è destinato a FERMARE un cosiddetto “Fallo professionale”. Se un attaccante è in possesso del pallone e si ritiene che abbia l'opportunità di segnare, e subisce deliberatamente un fallo o gli viene impedita tale opportunità da parte di un difensore o di un portiere, quel difensore o quel portiere vengono espulsi e viene assegnato un rigore.*