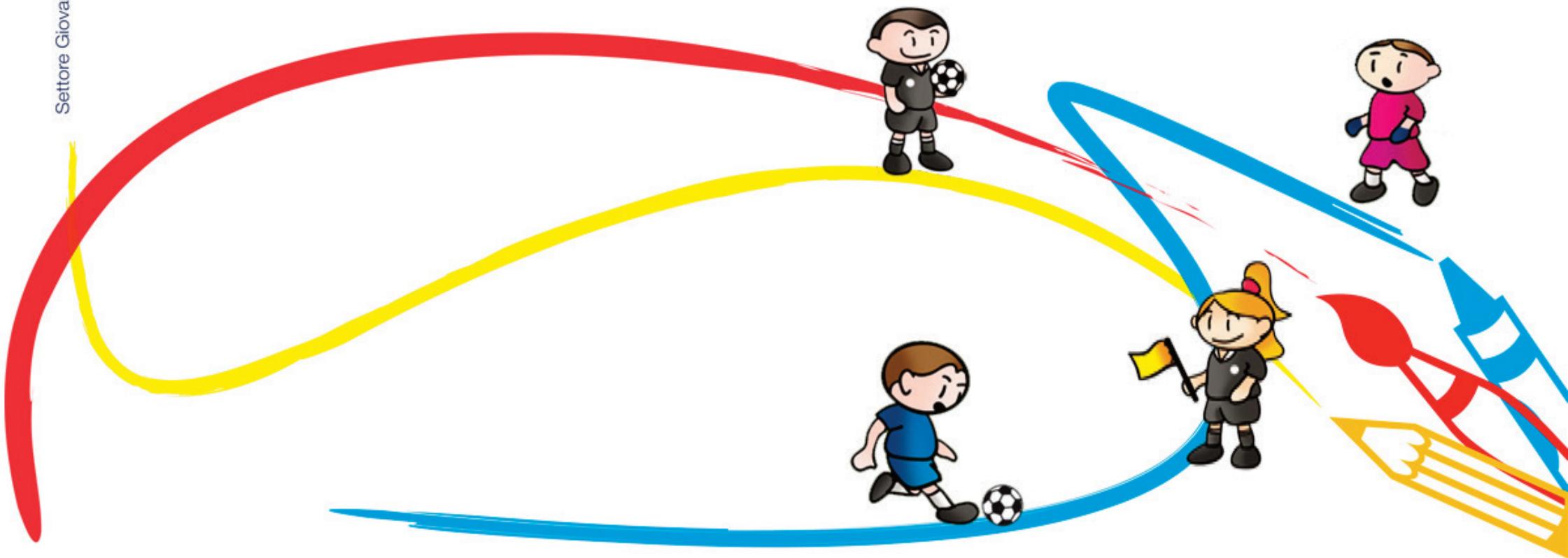




Noi, il gioco e le regole



Noi, il gioco e le regole



Settore Giovanile e Scolastico



Progetto a cura di:

F.I.G.C.

Settore Giovanile e Scolastico

***Si ringrazia per il lavoro svolto
nella realizzazione del testo:***

Roberto Bellocchi

Andrea Becheroni

e per la collaborazione

Lucia Castelli

Alberto Cei

Un ringraziamento particolare

all'Associazione Italiana Arbitri

Presentazione	pag. 4
Educare alla legalità attraverso il calcio	pag. 5
Le regole del calcio	pag. 7
Regola N° 1	pag. 9
Regola N° 2	pag. 12
Regola N° 3	pag. 14
Regola N° 4	pag. 16
Regola N° 5	pag. 17
Regola N° 6	pag. 19
Regola N° 7	pag. 20
Regola N° 8	pag. 21
Regola N° 9	pag. 23
Regola N° 10	pag. 24
Regola N° 11	pag. 25
Regola N° 12	pag. 32
Regola N° 13	pag. 35
Regola N° 14	pag. 36
Regola N° 15	pag. 37
Regola N° 16	pag. 39
Regola N° 17	pag. 40
Il Referto Arbitrale	pag. 41
La giustizia sportiva	pag. 44

Presentazione

Coinvolgere i giovani e condividere con loro il problema delle regole è un problema che ogni adulto, genitore, insegnante od istruttore, sicuramente si trova a dover affrontare. La consapevolezza che la regola, quando è condivisa, diventa un riferimento certo nel rapporto tra persone, è un obiettivo prioritario nel percorso formativo dei giovani. Rendersi conto, pertanto, che la regola soddisfa un proprio bisogno, nel momento in cui garantisce un corretto rapporto con l'altro, diventa un passaggio indispensabile per l'inserimento di ogni singolo nel contesto sociale

Il percorso di conoscenza delle regole del gioco servirà per avvicinare i giovani al rispetto delle stesse ed all'accettazione della figura arbitrale che ha il compito, in ambito sportivo, di farla rispettare, cerca di privilegiare la curiosità che spinge i giovani a scoprire e quindi ad affrontare il problema.

Le domande sono lo stimolo alla scoperta, le risposte sono la condivisione che va maturata attraverso il gioco, che permetterà di definire ruolo e compiti dell'arbitro nel rispetto delle regole.

Ci preme sottolineare che la centralità di questo percorso non sia tanto una informazione nozionistica, pur importante, quanto il rendere consapevoli che le regole sono l'essenza del gioco e che sono tanto importanti, tanto più soddisfano l'esigenza di un rapporto leale con compagni ed avversari.

Educare alla legalità attraverso il calcio

Il tema del rispetto delle regole in ambito sportivo in generale e calcistico in particolare induce ogni operatore sportivo, ed ogni insegnante, a fare delle riflessioni circa la possibilità di educare la dimensione etica e morale delle giovani generazioni, utilizzando il calcio come strumento per raggiungere questa importante finalità. Gli insegnanti insieme agli altri adulti potrebbero soffermarsi e confrontarsi su domande quali:

- Cos'è la regola?
- Le regole sono vincoli che limitano la libertà individuale o sono delle risorse che garantiscono pari opportunità a tutti?
- Il mondo sportivo, come vive il rapporto con le regole e la figura dell'arbitro?

È interessante curiosare nel significato etimologico della parola regola che ne coglie, da una parte, il suo carattere prescrittivo (ciò che si deve fare) e, dall'altra, il suo valore di aiuto e guida per la soluzioni di problemi (una bussola utile per orientarsi).

La regola è una norma che dice cosa si deve fare in una determinata situazione e nello sport, come nella vita, è indispensabile per la convivenza sociale.

Sport e regole

Il rispetto delle regole è contenuto nel concetto stesso di sport, visto come un'attività disinteressata, concordata con l'avversario, a pari condizioni, nel rispetto dell'integrità psico-fisica di entrambi.

Non dimentichiamo che l'etica dello sport si riferisce alla necessità di praticare un'attività motoria, rispettando delle norme predeterminate, all'interno delle quali un atleta è libero di esprimere le proprie potenzialità. Questo insieme di convenzioni necessarie allo svolgimento del gioco costituisce il regolamento.

La figura dell'arbitro

Imparziale, obiettivo, veloce nel giudizio, competente, autorevole.

Arbitri e scuola

Fra gli obiettivi scolastici grande valore viene dato a quelli legati al tema dell'educazione alla legalità.

Gli insegnanti e gli istruttori possono contribuire a questo tipo di educazione tramite la programmazione di attività, che valorizzino l'importanza delle regole e dell'arbitraggio nei giochi sportivi.

Le regole del calcio

Il gioco del calcio ha il proprio regolamento riassunto in 17:

1. Il terreno di gioco
2. Il pallone
3. I calciatori
4. Equipaggiamento dei calciatori
5. L'Arbitro
6. Gli altri Ufficiali di gara
7. Durata della gara
8. L'inizio e ripresa del gioco
9. Il pallone in gioco e non in gioco
10. L'esito di una gara
11. Fuorigioco
12. Falli e scorrettezze
13. Calci di punizioni
14. Calcio di rigore
15. Rimessa dalla linea laterale
16. Calcio di rinvio
17. Calcio d'angolo

Regola n° 1

Dove giochiamo?

Dimensioni

Il terreno di gioco deve essere un rettangolo della lunghezza massima di m. 120 e minima di m. 90; dalla larghezza massima di m. 90 e minima di m.45. Per le gare internazionali le misure devono essere: lunghezza massima di m. 110 e minima di m. 100, larghezza massima m.75 e minima m.64. (fig. 1)

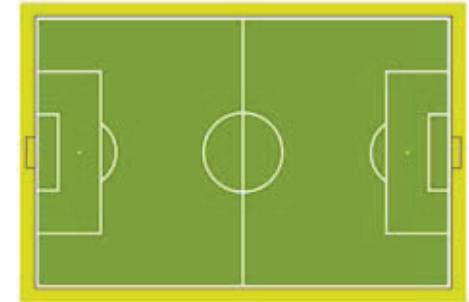


fig. 1

La lunghezza dovrà in ogni caso essere maggiore della larghezza.

In alcune delle categorie del Settore Giovanile e Scolastico le dimensioni del campo sono ridotte:

- **Piccoli Amici** (5-6 anni) lunghezza massima di m. 20 e minima di m. 10; larghezza massima di m. 12 e minima di m. 8. (fig. 2)



fig. 2

- **Primi Calci** (7-8 anni): lunghezza massima di m. 40 e minima di m. 25; larghezza massima di m. 20 e minima di m. 15. (**fig. 3**)



fig. 3

- **Pulcini** (9-10 anni): lunghezza massima di m. 65 e minima di m. 55; larghezza massima di m. 45 e minima di m. 40. (**fig. 4**)

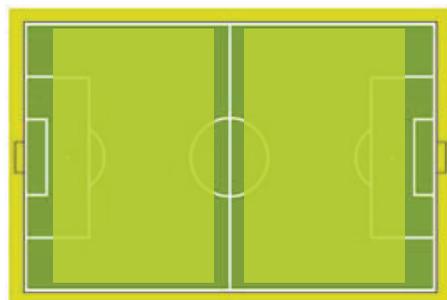


fig. 4

- **Esordienti** (11-12 anni): lunghezza massima di m. 75 e minima di m. 65; larghezza massima di m. 50 e minima di m. 45. (**fig. 5**)

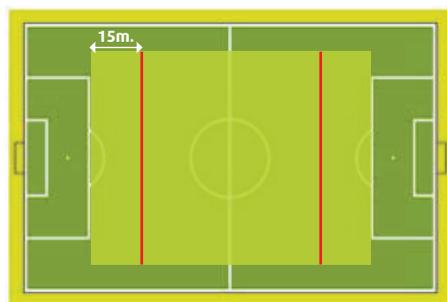


fig. 5

Le porte

Devono essere collocate al centro di ciascuna delle linee di porta e sono costituite da due pali verticali di colore bianco, equidistanti dalle bandierine poste agli angoli e distanti fra loro m. 7,32, all'interno, riunite alle loro estremità superiori da una sbarra orizzontale a m. 2,44 dal suolo, all'interno. La larghezza e lo spessore dei pali e della sbarra non possono superare i 12 cm.

Una rete deve essere fissata ai pali della porta, alla sbarra trasversale ed al suolo, dietro le porte. Le reti dovranno essere sostenute in modo appropriato e collocate in giusto modo da non disturbare il portiere.

In alcune delle categorie del Settore Giovanile e Scolastico le dimensioni delle porte sono ridotte:

- Piccoli Amici 4,50m. x 1,60m.
- Primi Calci 4,50m. x 1,60m.
- Pulcini 5,00m. x 1,80m.
- Esordienti 6,00m. x 2,00m.



Regola n° 2

E con che cosa giochiamo?

Con il pallone.

Il pallone deve essere sferico; l'involucro esterno deve essere di cuoio o di un altro materiale approvato dall'IFAB, nessun materiale che possa costituire pericolo per i calciatori può essere utilizzato per la fabbricazione del pallone.

La circonferenza del pallone all'inizio della gara non deve essere superiore a cm 70 né inferiore a cm 68 e il suo peso non potrà superare i 450 grammi né essere inferiore a i 410 grammi.

Per la sola attività giovanile è ammesso l'uso dei palloni di peso e circonferenza leggermente inferiore al normale.

Il secondo degli elementi indispensabili cui abbiamo fatto cenno è il pallone, la sfera contesa dai calciatori delle due squadre con l'intento di prevalere attraverso la segnatura delle reti.



Nelle gare di LegaPro o Dilettanti, la squadra ospitante deve fornire per ogni gara almeno tre palloni. Se il pallone si sgonfia o scoppia durante la gara, deve essere sostituito ed il gioco verrà ripreso:

1. con rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone nel momento in cui si è reso inutilizzabile;
2. se il pallone scoppia o si danneggia quando non è in gioco, prima dell'esecuzione di un calcio di inizio, di un calcio di rinvio, di un calcio d'angolo, di un calcio di punizione, di un calcio di rigore o di una rimessa dalla linea laterale:
 - la gara deve essere ripresa di conseguenza.

Il pallone non potrà essere sostituito durante la gara senza l'autorizzazione dell'arbitro.

- Nella categoria "Piccoli Amici" e "Primi Calci" i palloni dovranno essere più leggeri e preferibilmente di gomma convenzionalmente identificabile con il n°3.
- Nella categoria "Pulcini" ed "Esordienti" il pallone deve essere di dimensioni ridotte convenzionalmente identificabile con il n°4.

Regola n° 3

Ma in quanti si gioca?

1. Una gara deve essere giocata da due squadre, composte ciascuna da un massimo di 11 calciatori, uno dei quali funge da portiere. Nelle gare giovanili sono ammesse formazioni in numero ridotto;
2. 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. Per le attività ricreative e delle categorie "Pulcini", in deroga alle norme vigenti, in ordine al numero dei calciatori componenti ciascuna squadra, sono ammesse norme particolari;
3. In tutte le gare disputate in competizioni ufficiali sotto l'egida della FIFA, delle Confederazioni o delle Federazioni nazionali, è consentita la sostituzione, a gioco fermo e con l'assenso dell'Arbitro di non più di tre calciatori. Il regolamento della competizione deve stabilire il numero dei calciatori di riserva che è possibile inserire negli elenchi dei partecipanti alla gara, da un minimo di tre ad un massimo di dodici. Le squadre dell'attività giovanile hanno la facoltà di sostituire 7 calciatori;
4. Nell'ambito degli 11 calciatori partecipanti al gioco, una squadra può cambiare definitivamente o temporaneamente il portiere a condizione che l'arbitro ne venga preventivamente avvisato (a gioco fermo e con il cambio della maglia).



Terzo elemento necessario per una competizione calcistica sono le due squadre (aventi maglie di colori diversi ben distinguibili).

I calciatori sostituiti non potranno più rientrare in campo.

Per le categorie "Piccoli Amici", "Primi Calci", "Pulcini", "Esordienti", e nei campionati studenteschi, non è precluso il rientro in campo dopo la sostituzione.

Ogni squadra ha un capitano ed un suo vice, contraddistinto il primo da una fascia bianca o di altro colore sul braccio. Il suo compito è quello di dirigere la squadra durante la gara e di rivolgersi, lui solo a nome della squadra, al direttore di gara, nella maniera più corretta possibile. Se, in caso di infortunio, espulsione od altro, il capitano non fosse più in grado di assolvere il suo incarico, subentrerà in tale mansione il vice capitano.

- Per i bambini della categoria Piccoli Amici (5-6 anni) il numero massimo di giocatori per squadra non dovrà superare le tre unità (es. 2:2, 3:3)
- Per i bambini della categoria Primi Calci (7-8 anni) il numero massimo di giocatori per squadra non dovrà superare le cinque unità (es. 4:4, 5:5)
- Per i bambini della categoria Pulcini (9-10 anni) il numero massimo di giocatori per squadra non dovrà superare le sette unità (es. 6:6, 7:7)
- Per i bambini della categoria Esordienti (11-12 anni) il numero massimo di giocatori per squadra non dovrà superare le nove unità (es. 8:8, 9:9)

Tempo di attesa.

Le squadre hanno l'obbligo di presentarsi nel campo di gioco nell'ora fissata. Il tempo di attesa per una squadra è pari alla durata di un tempo della gara.

Regola n° 4

Controlliamo come si devono equipaggiare i calciatori

- L'equipaggiamento di base obbligatorio di un calciatore comprende: maglia con maniche, calzoncini (separati dalla maglia), calzettoni, parastinchi e scarpe. I portieri possono indossare pantaloni di tuta.
- Un calciatore non deve portare alcun oggetto pericoloso che possa arrecare danno a se stesso e/o agli altri calciatori.
- I parastinchi, completamente coperti dai calzettoni, devono essere di materiale adeguato (gomma, plastica, poliuretano o sostanze analoghe) e devono garantire un sufficiente livello di protezione.



Sanzioni in caso di violazione della regola

Ogni calciatore che contravvenga a questa regola deve essere temporaneamente allontanato dal terreno di gioco per mettere in ordine il proprio equipaggiamento e non potrà rientrare se non dopo il consenso dell'arbitro, il quale deve assicurarsi personalmente che l'equipaggiamento del calciatore sia in ordine. Il calciatore deve chiedere di rientrare anche a gioco in svolgimento.

A titolo di curiosità, si precisa che ai calciatori è consentito di portare occhiali purché di materiale infrangibile o lenti a contatto, mentre sono vietati: anelli, orologi, ingessature, bracciali di metallo e orecchini.



Regola n° 5

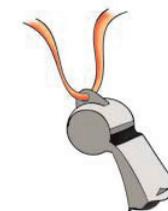
Chi arbitra?

Ogni gara si disputa sotto il controllo di un arbitro al quale è conferita tutta l'autorità necessaria per vigilare su rispetto delle Regole del Gioco nell'ambito della gara che è chiamato a dirigere.



L'arbitro deve:

- Vigilare sul rispetto delle Regole del Gioco.
- Assicurare il controllo della gara in collaborazione con gli assistenti dell'arbitro e, occorrendo, con gli altri ufficiali di gara.
- Assicurarsi che ogni pallone utilizzato rispetti i requisiti della *Regola 2*.
- Assicurarsi che l'equipaggiamento dei calciatori rispetti i requisiti della *Regola 4*.
- Fungere da cronometrista e redigere un rapporto sulla gara.
- Interrompere temporaneamente la gara, sospenderla o interromperla definitivamente, a sua discrezione, al verificarsi di ogni infrazione alle regole.
- Interrompere temporaneamente la gara, sospenderla o interromperla definitivamente a seguito di interferenze da eventi esterni, qualunque essi siano.
- Interrompere la gara se, a suo avviso, un calciatore è infortunato seriamente e farlo trasportare al di fuori del terreno di gioco.
- Lasciare proseguire il gioco fino a quando il pallone cessa di essere in gioco se, a suo avviso, un calciatore è solo lievemente infortunato.
- Fare in modo che ogni calciatore che presenti una ferita sanguinante esca dal terreno di gioco: il calciatore potrà rientrare solo su assenso dell'arbitro dopo che il medesimo si sarà assicurato che l'emorragia sia stata arrestata.
- Lasciare proseguire il gioco quando la squadra che ha subito un fallo può avvantaggiarsene e punire il fallo inizialmente commesso se il vantaggio accordato non si è concretizzato.



- Punire il fallo più grave quando un calciatore commette simultaneamente più falli.
- Adottare provvedimenti disciplinari nei confronti dei calciatori che hanno commesso un fallo passibile di ammonizione o espulsione.
- Adottare provvedimenti nei confronti dei dirigenti di squadra che non tengano un comportamento responsabile e, a sua discrezione, allontanarli dal recinto di gioco.
- Intervenire su segnalazione degli assistenti dell'arbitro per quanto concerne incidenti non direttamente controllati.
- Fare in modo che nessuna persona non autorizzata entri nel terreno di gioco.
- Dove previsto dal regolamento della competizione, premiare con cartellino verde il gesto di Fair Play svolto da uno più calciatori.
- Dare il segnale di ripresa della gara dopo un'interruzione del gioco.
- Inviare alle autorità competenti un rapporto con le informazioni relative a tutti i provvedimenti disciplinari adottati nei confronti dei calciatori e/o dirigenti, e a tutti gli altri incidenti accaduti prima, durante e dopo la gara.



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

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

Da quanto accennato scaturisce evidente l'importanza e l'influenza che può avere la direzione arbitrale in funzione del risultato finale della gara.

In caso di assenza dell'arbitro designato le squadre devono attenderlo per un periodo pari ad un tempo della gara. Perdurando l'assenza, la direzione della gara deve essere affidata ad altro arbitro eventualmente presente, quanto meno a disposizione dell'Organo Tecnico immediatamente inferiore. La squadra che non accetta tale sostituzione, sarà punita con la perdita della gara (0-3)

Ma arbitra da solo? ...

No! ci sono anche... gli assistenti dell'arbitro

Regola n° 6

Gli assistenti dell'arbitro

Possono essere:

a. Assistenti di parte, ove non è previsto l'impiego degli assistenti ufficiali (normalmente nei campionati del Settore Giovanile e Scolastico e, parzialmente, nei campionati regionali dilettanti). In questo caso le Scuole e le Società sono obbligate a presentare un proprio tesserato, la cui età non dovrà essere inferiore a quella prevista per la partecipazione alla gara come calciatore. Un calciatore che inizi la gara come assistente può (solo nelle gare di settore giovanile), nella stessa gara, partecipare al gioco come calciatore. Di contro, un calciatore che abbia già preso parte al gioco, può essere incaricato della funzione di assistente, purché ovviamente non sia stato espulso. Nel caso che una società si presenti con solo 11 calciatori (al limite anche 7), l'arbitro deve far presente che la gara può avere inizio se verrà messo a disposizione un tesserato con funzione di assistente.



Particolari momenti di collaborazione con l'arbitro:

- I due assistenti di parte devono prendere contatto con l'arbitro prima dell'inizio della gara per ricevere istruzioni sul loro comportamento. Il compito loro assegnato, in quanto assistenti di parte, è soltanto quello di segnalare quando il pallone è interamente uscito dalle linee perimetrali del terreno di gioco.

b. Assistenti ufficiali

Particolari momenti di collaborazione con l'arbitro:

- Fuorigioco;
- Rimessa laterale;
- Calcio d'angolo e calci di rinvio;
- Rete;
- Sostituzioni;
- Falli e scorrettezze.



Regola n° 7

Quanto dura la partita?

La partita di calcio si divide in due tempi di 45' ciascuno. Nelle categorie giovanili: due tempi ciascuno (40' Allievi, 35' Giovanissimi); tre tempi ciascuno (20' Esordienti e 15' Pulcini); quattro tempi nei Campionati Studenteschi.

a. I calciatori hanno diritto ad un intervallo tra i due periodi di gioco, non superiore ai 15 minuti. Il regolamento della competizione deve stabilire la durata dell'intervallo che può essere modificata solo con il consenso dell'arbitro.

b. L'arbitro dovrà prolungare ciascun periodo di tutto il tempo perduto per incidenti, infortuni, sostituzioni, trasporto calciatori infortunati fuori dal terreno di gioco, i provvedimenti disciplinari, le interruzioni (predisposte) per dissetarsi o per altre ragioni mediche, consentite dal regolamento della competizione e qualsiasi altra causa, compreso ogni significativo ritardo in occasione delle riprese di gioco (ad esempio, festeggiamenti per la segnatura di una rete).

c. La durata di ciascun periodo deve essere prolungata per consentire che sia battuto un calcio di rigore.

Tanto a ribadire la funzione di massima punizione del rigore in relazione alle più gravi delle infrazioni.

Se il rigore sarà trasformato in goal, non ci sarà bisogno di portare il pallone al centro, così come se il pallone sarà stato parato o respinto dal portiere o dal palo, non ci sarà prosecuzione del gioco, ma la fine immediata del tempo o della gara.



Regola n° 8

Come si inizia a giocare?

All'inizio della gara

La scelta del terreno o del calcio d'inizio deve essere sorteggiata con una moneta. La squadra che vince il sorteggio decide verso quale porta attaccherà nel primo tempo.

L'altra squadra batterà il calcio d'inizio.

Al fischio dell'arbitro verrà eseguito il calcio d'inizio ed il gioco inizierà quando il pallone è calciato e si è mosso chiaramente.

Tutti i calciatori di una squadra si devono trovare nella propria metà campo del terreno di gioco. I giocatori della squadra opposta a quella che dà il calcio d'inizio, dovranno essere ad almeno 9,15 metri dal pallone prima che questo non sia stato regolarmente giocato.

Il pallone sarà considerato in gioco non appena viene calciato e si muove chiaramente.

Il calciatore che ha battuto il calcio d'inizio non potrà rigiocare il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore.

Se il calciatore che esegue un calcio d'inizio tocca di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore sarà assegnato un calcio di punizione indiretto; se, però, lo tocca intenzionalmente con le mani sarà assegnato un calcio di punizione diretto. Nel caso di ogni altra infrazione alla procedura del calcio d'inizio, questo deve essere ripetuto.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio o su ripresa del gioco seguente alla segnatura di una rete.

Dopo ogni sospensione temporanea

Per riprendere il gioco dopo una sospensione temporanea dovuta a causa non specificata dalle presenti regole, qualora il pallone non sia uscito dalla linea laterale o di porta immediatamente prima della sospensione, l'arbitro effettuerà una propria rimessa; lasciando cadere il pallone nel punto in cui lo stesso si trovava al momento dell'interruzione.

Il pallone sarà considerato in gioco non appena avrà toccato il suolo.



Regola n° 9

E quando si considera il pallone in gioco?

Il pallone non è in gioco:

- quando ha sorpassato interamente la linea laterale o la linea di porta, sia in terra sia in aria; (**fig.7 lett. C**)
- quando il gioco sia stato interrotto dall'arbitro.

Il **pallone è in gioco** in ogni altro momento dall'inizio alla fine della gara, ivi compreso i seguenti casi:

- se esso rimbalza sul terreno di gioco dopo aver battuto su un palo della porta, sulla sbarra trasversale o sull'asta della bandiera d'angolo;
- se esso rimbalza sul terreno di gioco dopo aver toccato l'arbitro od un assistente che si trovasse all'interno dello stesso terreno; (**fig.8**)
- nel caso di una presunta infrazione alle regole, finché una decisione non sia stata presa da parte dell'arbitro.

Chiare e semplici le disposizioni della *Regola 9*, che disciplinano i casi in cui il pallone va considerato in gioco o meno.

Finché il pallone è sul terreno di gioco, comprese le linee laterali e quelle di porta, il gioco può continuare così pure se vi è stata un'infrazione che l'arbitro non ha sanzionato (**potendo ad esempio aver applicato il vantaggio**).

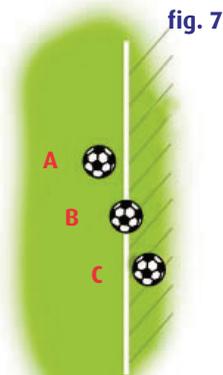


fig. 8



Regola n° 10

Quando è valida una rete?

Salvo eccezione previste dalle regole del gioco, una rete sarà segnata quando il pallone avrà interamente superato la linea di porta, fra i pali e sotto la sbarra trasversale, senza essere stato portato, lanciato o spinto con il braccio o con la mano da un calciatore della squadra attaccante, o nessun'altra infrazione alle regole sia stata commessa dalla squadra che ha segnato.

Qualora la sbarra trasversale sia stata, per qualsiasi causa spostata, l'arbitro concederà la rete se, secondo il suo giudizio, il pallone sorpassando la linea di porta sarebbe passato sotto la sbarra se questa fosse rimasta nella sua normale posizione.

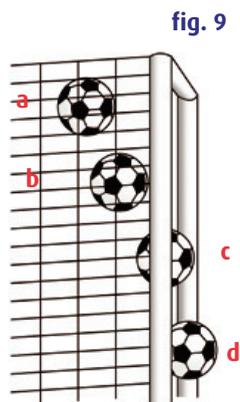
Il regolamento parla di rete allorché il pallone abbia varcato interamente la linea di porta (**Fig.9 lett. a e b**).

Infatti finché la sfera, a terra o in aria, non ha superato completamente quella linea, può essere consentito l'intervento in extremis del portiere e/o di un suo compagno per sventare il gol.

È chiaro che non potrà essere considerata regolare la rete segnata con l'ausilio di una mano o di un braccio, il che determinerà invece il calcio di punizione contro la squadra attaccante e l'ammonizione del calciatore responsabile.

Se un calciatore della squadra difendente tocca volontariamente il pallone con le mani ma lo stesso finisce in rete, l'arbitro concederà il gol ed ammonirà il calciatore. Nel caso in cui evitasse la segnatura di una rete, toccando il pallone con le mani, sarà accordato un calcio di rigore e lo stesso dovrà essere espulso.

Una curiosità: il portiere, lanciando il pallone con le mani dalla propria area, può segnare una rete nella porta avversaria.



Regola n° 11

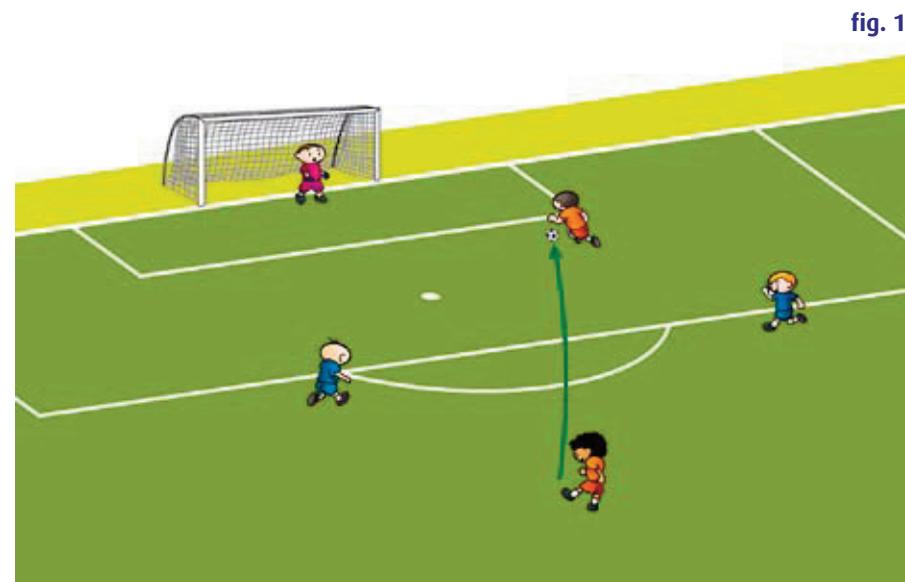
Qual'è la regola che spesso fa discutere?

Posizione di fuorigioco

Essere in posizione di fuorigioco non è di per sé un'infrazione.

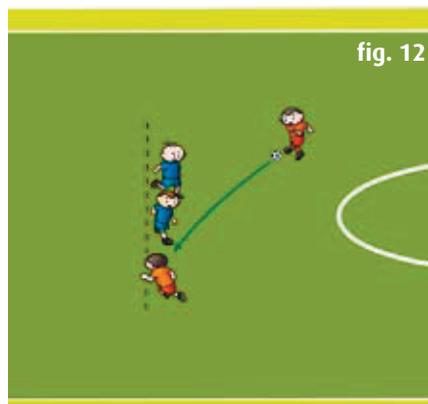
Un calciatore si trova in fuorigioco quando:

- trovandosi nella metà campo avversaria, 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 (**fig. 10**).



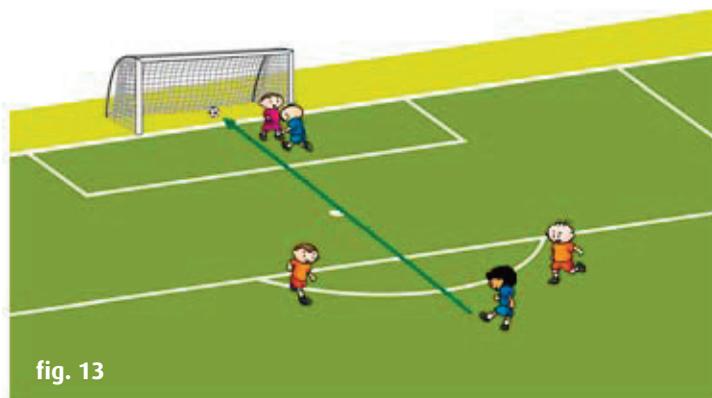
Un calciatore non si trova in posizione di fuorigioco quando:

- si trova nella propria metà del terreno di gioco (fig. 11), oppure
- si trova in linea con il penultimo avversario o con gli ultimi due (fig. 12).

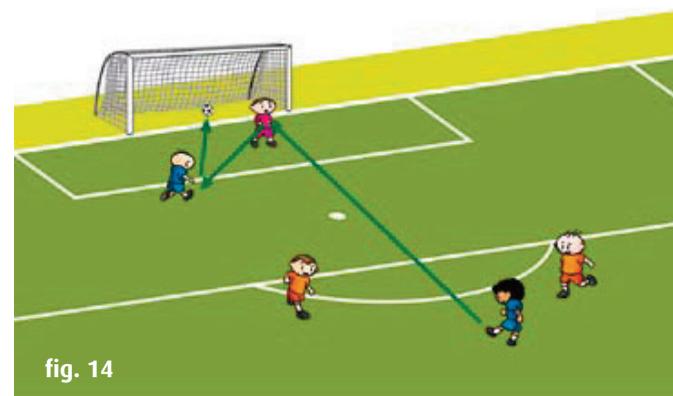


Un calciatore in posizione di fuorigioco nel momento in cui il pallone viene giocato o toccato da un suo compagno deve essere punito soltanto se viene coinvolto attivamente nel gioco:

- interferendo con il gioco e/o con un avversario (fig. 13);
(giocando o toccando il pallone passato o toccato da un compagno, oppure impedendo all'avversario di giocare o di tentare di giocare il pallone, ostruendogli chiaramente la visione, o contendendogli il pallone);



- traendo vantaggio dalla sua posizione, interferendo con un avversario o giocando il pallone dopo che sia rimbalzato o sia stato deviato dal palo o dalla traversa o da un avversario, oppure sia stato effettuato intenzionalmente un "salvataggio" da un avversario (fig. 14);

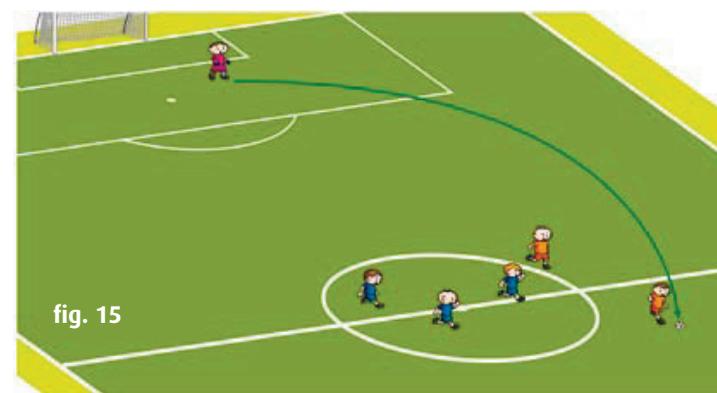


È di fondamentale importanza quindi la posizione dei calciatori all'atto della partenza del pallone dal piede del compagno e non al momento in cui viene ricevuto

In caso di un'infrazione di fuorigioco, l'arbitro assegna un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è avvenuta l'infrazione, compreso se è nella metà del terreno di gioco del calciatore in fuorigioco.

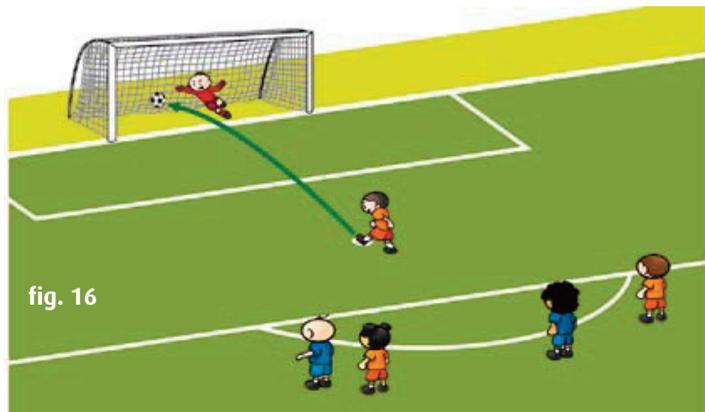
Non vi è infrazione di fuorigioco quando un giocatore riceve direttamente il pallone:

- su calcio di rinvio (fig. 15);



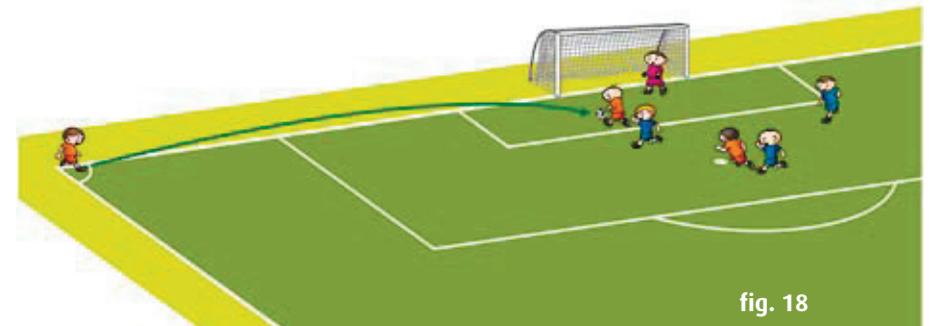
oppure

- su calcio di rigore (**fig. 16**);



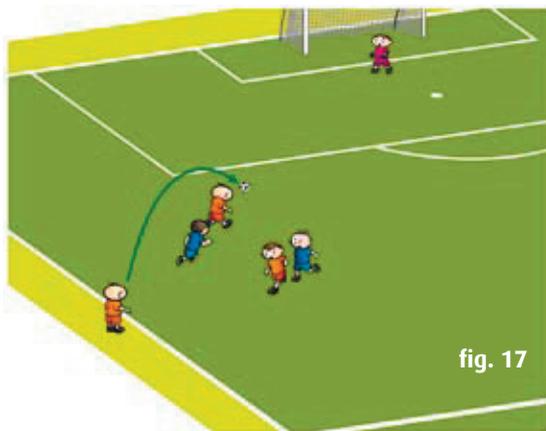
oppure

- su calcio d'angolo (**fig. 18**);



oppure

- su rimessa dalla linea laterale (rimessa con le mani) (**fig. 17**);

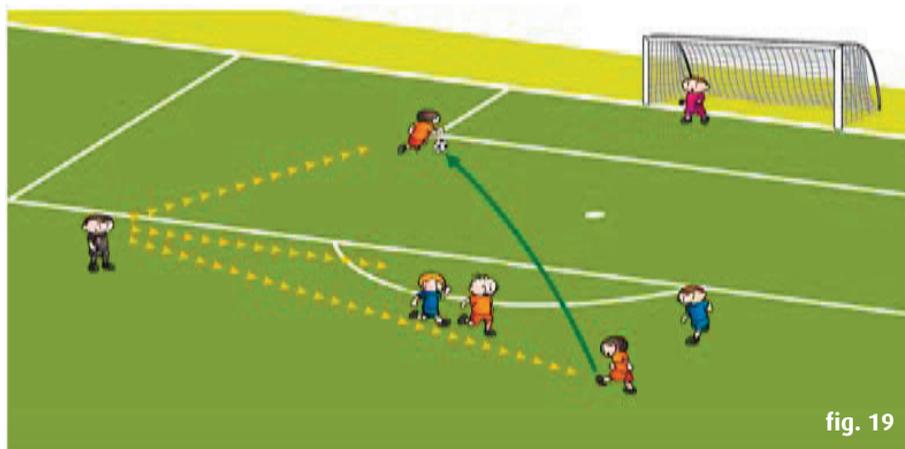


Vengono simulate in maniera pratica le collocazioni dei calciatori in campo per determinare quali possano essere le situazioni regolari e quelle di fuori-gioco.

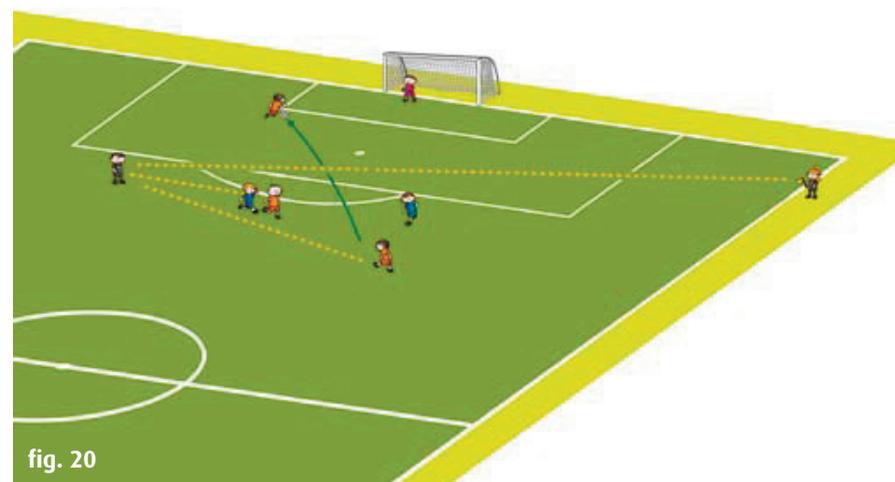
Al contempo, per ogni azione simulata, viene illustrato il posizionamento dell'arbitro in relazione allo sviluppo del gioco e se coadiuvato o meno dagli assistenti ufficiali.

Durante le azioni di gioco l'arbitro deve creare una visuale in modo da formare un angolo che gli permetta:

- Se solo, di vedere:
 - il calciatore in possesso del pallone;
 - la linea difensiva;
 - la posizione dell'attaccante (fig. 19).



- Se coadiuvato dagli assistenti, di vedere:
 - il calciatore in possesso del pallone, il collaboratore; la linea difensiva (fig. 20).



Nei calci di punizione dal limite dell'area di rigore sarà suo compito posizionarsi in linea con il penultimo difendente (fig. 21).



Regola n° 12

Quali sono i falli e le scorrettezze?

- dare o tentare di dare un calcio ad un avversario;
- fare o tentare di fare uno sgambetto ad un avversario;
- saltare su un avversario;
- caricare un avversario;
- colpire o tentare di colpire un avversario (compreso con la testa);
- spingere un avversario;
- effettuare un tackle o un contrasto;
- trattenere un avversario;
- sputare contro un avversario;
- giocare volontariamente il pallone con le mani (ad eccezione del portiere quando si trova nella propria area di rigore).



Come si devono sanzionare?

Calcio di punizione diretto



I calci di punizione diretti e indiretti e i calci di rigore possono essere assegnati soltanto per infrazioni commesse quando il pallone è in gioco. Se un'infrazione comporta un contatto è punita con un calcio di punizione diretto o di rigore.

Il calcio di punizione diretto deve essere battuto nel punto in cui l'infrazione è stata commessa.

Tutti i dieci falli sopra elencati vanno puniti con un calcio di punizione diretto. Quando uno dei dieci falli sopra elencati è commesso da un calciatore entro la propria area di rigore, indipendentemente dalla posizione del pallone, sarà assegnato un calcio di rigore.

Calcio di punizione indiretto

Sarà accordato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria del calciatore che, a giudizio dell'arbitro, ha commesso uno delle quattro infrazioni sotto elencate:

- gioca in modo pericoloso;
- ostacola la progressione ad un avversario (senza contatto fisico);
- impedisce il portiere nell'atto di liberarsi dal pallone che ha tra le mani;
- commette qualunque altra infrazione, non menzionata nelle Regole, per la quale il gioco viene interrotto per ammonire o espellere un calciatore.

Un calcio di punizione indiretto è altresì assegnato se un portiere, all'interno della propria area di rigore, commette una delle seguenti infrazioni:

- controlla il pallone con le mani per più di sei secondi prima di spossarsene;
- tocca il pallone con le mani dopo:
 - essersene spossato e prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore
 - che è stato intenzionalmente calciato verso di lui da un compagno di squadra
 - averlo ricevuto direttamente da un compagno di squadra su rimessa dalla linea laterale

Come si devono sanzionare?

Calcio di punizione indiretto

Sarà accordato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria del portiere che a giudizio dell'arbitro, ha commesso una delle infrazioni sopra elencate.

Qualsiasi calcio di punizione o ripresa di gioco battuta direttamente nella propria porta (calcio d'inizio e/o calcio di rigore) verranno ripetuti. Non si può segnare una autorette e il gioco verrà ripreso assegnando un calcio d'angolo alla squadra avversaria.

Quando si usa il cartellino giallo?

Un calciatore titolare, di riserva o sostituito deve essere ammonito se:

- ritarda la ripresa del gioco;
- protesta con parole o gesti (nei confronti degli ufficiali di gara);
- entra, rientra o esce intenzionalmente dal terreno di gioco senza la preventiva autorizzazione dell'arbitro;
- non rispetta la distanza prescritta quando il gioco viene ripreso con un calcio d'angolo, un calcio di punizione o una rimessa dalla linea laterale;
- infrange ripetutamente le Regole del Gioco (non è definito un numero specifico di infrazioni a partire dal quale deve essere comminata l'ammonizione);
- è colpevole di comportamento antisportivo.

Quando si usa il cartellino rosso?

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

- nega alla squadra avversaria la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete, toccando intenzionalmente il pallone con le mani (eccetto un portiere all'interno della propria area di rigore);
- nega un'evidente opportunità di segnare una rete ad un avversario che si dirige verso la porta, commettendo un'infrazione punibile con un calcio di punizione;
- è colpevole di un grave fallo di gioco;
- sputa contro un avversario o qualsiasi altra persona;
- è colpevole di condotta violenta;
- usa un linguaggio o fa dei gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi;
- riceve una seconda ammonizione nella medesima gara.

Un calciatore titolare, di riserva o sostituito che è stato espulso deve abbandonare il recinto di giuoco.

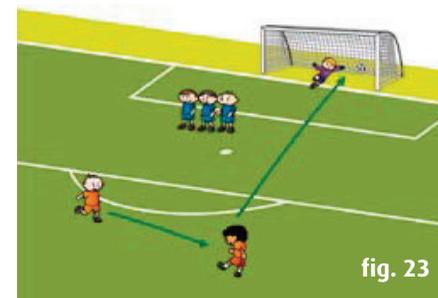
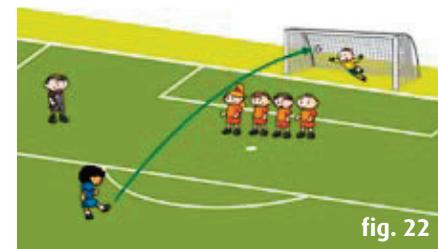


Regola n° 13

Come si batte il calcio di punizione?

I calci di punizione sono divisi in due categorie

- **calcio di punizione diretto**, a seguito del quale può essere segnata direttamente una rete contro la squadra che ha commesso il fallo; (fig.22)
- **calcio di punizione indiretto**, a seguito del quale una rete non può essere segnata se il pallone prima di entrare in porta, non sia stato toccato o giocato da un calciatore diverso da quello che ha calciato la punizione, altrimenti sarà assegnato un calcio di rinvio. (fig.23)



Se un calcio di punizione diretto o indiretto è calciato direttamente nella propria porta, viene assegnato un calcio d'angolo.

L'arbitro indica un calcio di punizione indiretto sollevando in maniera ben visibile un suo braccio al di sopra della testa, mantenendo questa posizione durante l'esecuzione e fino a che il pallone non tocchi un altro calciatore o cessi di essere in gioco.

Punizione

Se il calciatore che ha battuto la punizione, tocca per la seconda volta il pallone prima che questo sia giocato da un altro calciatore, deve essere concesso in favore della squadra avversaria un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.

Regola n° 14

Ed il rigore?

Il calcio di rigore deve essere battuto dal punto di rigore posto a 11 metri dalla linea di porta e prima dell'esecuzione tutti i calciatori, ad eccezione di quello che lo deve calciare (che deve essere chiaramente identificato) e del portiere avversario, devono stare all'interno del terreno di gioco, ma fuori dall'area di rigore, a una distanza di almeno metri 9,15 dal punto di rigore, e dietro la linea del punto del rigore.

Il portiere avversario deve restare sulla propria linea di porta, facendo fronte a chi batte, fra i pali della stessa, sino a quando il pallone non sia stato calciato. Al portiere è consentito di muovere i piedi rimanendo sempre sulla linea di porta.

Il calciatore che batte il calcio di rigore deve calciare il pallone in avanti e non potrà rigiocarlo se non dopo che lo stesso sia stato toccato o giocato da un altro calciatore. (fig.24)

Il pallone sarà considerato in gioco appena è toccato e si è mosso chiaramente.

Una rete potrà essere segnata direttamente su calcio di rigore. (fig.25)

Se il calcio di rigore è battuto in avanti (fig. 26a), è regolare. Se il calcio di rigore è battuto laterale e indietro (fig. 26b), per effettuare un passaggio ad un compagno, l'arbitro ferma il gioco e concederà un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stato battuto il rigore.



fig. 24

Calciatore che effettua il calcio di rigore e rigioca il pallone prima che lo stesso sia stato toccato o giocato da un altro calciatore (irregolare)



fig. 25

Pallone calciato in avanti

Se necessario, la durata del gioco deve essere prolungata alla fine del primo e del secondo periodo di gioco per permettere l'effettuazione del calcio di rigore.

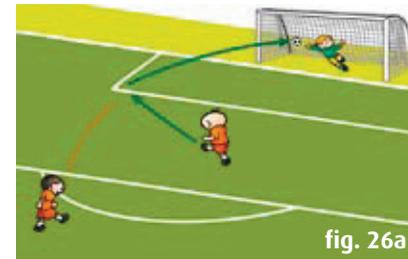


fig. 26a

Calcio di rigore battuto indirettamente (regolare)



fig. 26b

Calcio di rigore battuto indirettamente (irregolare)

Regola n° 15

Come si effettua la rimessa laterale?

Quando il pallone oltrepassa interamente la linea laterale, sia a terra che in aria, esso deve essere rilanciato in gioco, in qualsiasi direzione, dal punto in cui è uscito dalla linea, da parte di un calciatore della squadra opposta a quella alla quale appartiene il calciatore che ha toccato il pallone per ultimo.

PROCEDURA

Al momento di lanciare il pallone, il calciatore incaricato deve fare fronte al terreno di gioco, dal punto in cui è uscito il pallone, ed avere, almeno parzialmente, i due piedi sulla linea laterale o sul terreno esterno (Fig.27 a e b), quindi dovrà lanciare il pallone con entrambe le mani da dietro e al di sopra della testa.



fig. 27a

Posizione Regolare



fig. 27b

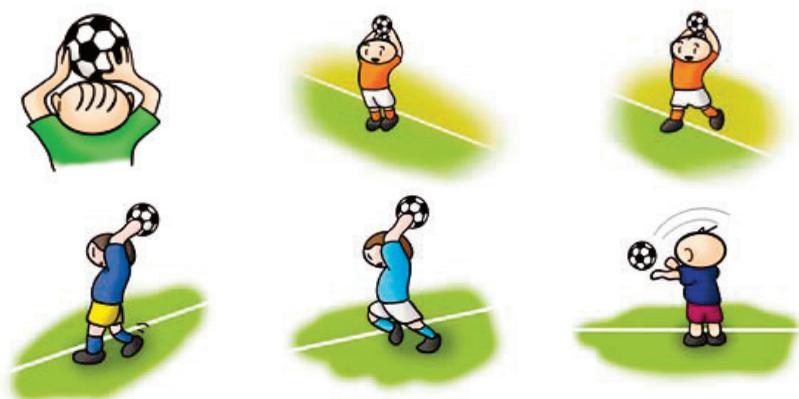
Posizione Irregolare

Nell'effettuazione della rimessa dalla linea laterale, tutti gli avversari devono stare ad almeno due metri dal punto in cui la rimessa dalla linea laterale viene eseguita. Il pallone è in gioco quando entra sul terreno di gioco. Se il pallone tocca il suolo prima di entrare, la rimessa dalla linea laterale dovrà essere ripetuta dalla stessa squadra e dalla stessa posizione. Se la rimessa dalla linea laterale non viene eseguita correttamente, dovrà essere eseguita dalla squadra avversaria.

Se, dopo che il pallone è in gioco, colui che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale tocca di nuovo il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore sarà assegnato un calcio di punizione indiretto; se, però, tocca intenzionalmente il pallone con le mani sarà assegnato un calcio di punizione diretto (o un calcio di rigore, se l'infrazione è stata commessa all'interno della propria area di rigore, salvo che si tratti del portiere, nel qual caso sarà assegnato un calcio di punizione indiretto). Un avversario che distrae o ostacola scorrettamente il calciatore che esegue una rimessa dalla linea laterale (anche non rispettando la distanza di 2 m) deve essere ammonito per comportamento antisportivo e se la rimessa dalla linea laterale è stata eseguita, verrà assegnato un calcio di punizione indiretto.

Una rete non può essere segnata direttamente su una rimessa dalla linea laterale, il gioco deve essere ripreso con il calcio di rinvio.

Se il portiere, compagno di squadra del calciatore che effettua la rimessa, riceve direttamente il pallone, lo può giocare esclusivamente con i piedi, ma non con le mani. In caso contrario, l'arbitro accorderà il calcio di punizione indiretto contro il portiere, dove questi ha toccato il pallone.



Rimesse dalla linea laterale NON regolari

Regola n° 16

E il calcio di rinvio?

Un calcio di rinvio viene assegnato 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. Il pallone potrà essere posto in un qualsiasi punto dell'area di porta. (Fig.28)

Il pallone sarà in gioco, quando questo sarà uscito dall'area di rigore, nel terreno di gioco. Il calciatore della squadra difendente non potrà rigiocare il pallone prima che sia stato toccato o giocato da un altro calciatore, pena l'assegnazione di un calcio di punizione indiretto.

Se il pallone non è uscito al di fuori dell'area di rigore nel terreno di gioco, il calcio di rinvio deve essere ripetuto.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rinvio, ma solo contro la squadra avversaria.

I calciatori della squadra avversaria, devono stare al di fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia stato calciato al di fuori di essa, verso l'interno del terreno di gioco.

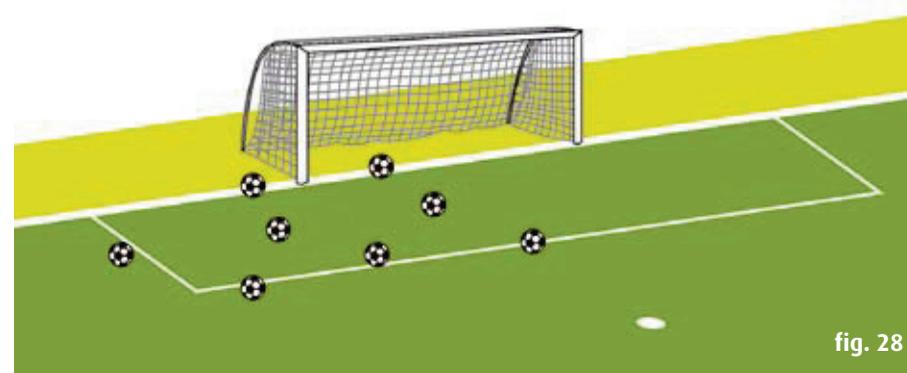


fig. 28

Regola n° 17

Ma se il pallone termina oltre la linea di porta?

Quando il pallone, dopo essere stato toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, oltrepassa interamente la linea di porta, sia a terra che in aria, al di fuori dello specchio della porta, sarà concesso il calcio d'angolo. Un calciatore della squadra attaccante dovrà calciare il pallone sistemato nell'area d'angolo più vicino al punto nel quale è uscito il pallone.

La bandierina d'angolo non deve essere rimossa.

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

I calciatori della squadra avversaria devono rimanere ad almeno 9,15 m dall'arco d'angolo fino a quando il pallone non è in gioco.

Il calciatore che abbia effettuato il calcio d'angolo non potrà rigiocare il pallone prima che lo stesso sia stato toccato o giocato da un altro calciatore.

Il pallone deve essere posto nell'area d'angolo ed è in gioco non appena si muove chiaramente. (Fig. 29)



Posizione regolare del pallone, tranne nel caso "Z"

"Il Referto Arbitrale"

L'arbitro non esaurisce il proprio compito in campo. Dopo la gara egli deve compilare il referto.

Il referto della gara è molto importante perché è l'unico documento a cui ci si deve riferire per valutare fatti avvenuti prima, durante e dopo la gara.

Esso deve contenere notizie di vario tipo come si può vedere dal modello di referto allegato.

In particolare esso deve:

- indicare le squadre nell'ordine fornito dal programma gare;
- indicare il risultato finale delle reti segnate;
- indicare l'ora di inizio della gara, la durata del riposo, l'ora della fine compreso l'eventuale recupero;
- specificare nel caso siano stati ammoniti o espulsi tra i calciatori, il nome ed il cognome, il numero di maglia, la squadra di appartenenza e la motivazione;
- indicare il nome, cognome il numero di maglie dei calciatori sostituiti;
- indicare i nomi degli assistenti all'arbitro;
- essere firmato dall'arbitro.

Al referto vanno sempre allegate le liste nominative dei calciatori che hanno partecipato alla gara.

Prova anche te, insieme ai tuoi compagni, a compilare il referto della vostra gara.

F.I.G.C. Settore Giovanile e Scolastico

Campionato _____
 Rapporto dell'arbitro _____ Sezione di _____
 Gara _____ del _____ ore _____
 Disputata a _____ Campo _____

Risultato {
 _____ reti _____ Non iniziata per _____
 (Società ospitante) _____
 _____ reti _____ Non iniziata per _____
 (Società ospitata) _____

Reti segnate (indicare società e minuto di giuoco)

I Tempo _____ Il Tempo _____

Ora d'inizio: _____
 Durata del riposo: _____ Minuti Neutralizzati {
 _____ Nel 1° t. _____ minuti per _____
 _____ Nel 1° t. _____ minuti per _____
 Ora della fine: _____

EVENTUALI VARIAZIONI NELLE FORMAZIONI DELLE SQUADRE

SOCIETÀ OSPITANTE		SOCIETÀ OSPITATA	
al ___ del ___ t. esce il n. _____	entra il n. _____	al ___ del ___ t. esce il n. _____	entra il n. _____
al ___ del ___ t. esce il n. _____	entra il n. _____	al ___ del ___ t. esce il n. _____	entra il n. _____
al ___ del ___ t. esce il n. _____	entra il n. _____	al ___ del ___ t. esce il n. _____	entra il n. _____
al ___ del ___ t. esce il n. _____	entra il n. _____	al ___ del ___ t. esce il n. _____	entra il n. _____
al ___ del ___ t. esce il n. _____	entra il n. _____	al ___ del ___ t. esce il n. _____	entra il n. _____

NOME DELLE PERSONE AMMESSE SUL TERRENO DI GIUOCO

Società _____	Società _____
Dir. Resp. Sig. _____	Dir. Resp. Sig. _____
Medico Sig. _____	Medico Sig. _____
Allenatore Sig. _____	Allenatore Sig. _____
Massaggiatore Sig. _____	Massaggiatore Sig. _____

Misure d'ordine prese dalla società _____

Comportamento dei dirigenti _____

Comportamento del Pubblico, eventuali incidenti _____

Calciatori ESPULSI (minuto - Cognome e Nome - n° maglia - Società - motivazione)

Calciatori AMMONITI (minuto - Cognome e Nome - n° maglia - Società - motivazione)

Varie (eventuali osservazioni sul terreno di giuoco, spogliatoi, ecc.)

Recapito telefonico dell'arbitro

Cellulare _____

Fisso _____

Assistenti {
 1 _____
 2 _____

L'Arbitro (firma leggibile)

Indirizzo completo _____

Progetto grafico e stampa:
Grafiche Marchesini, Angiari (Verona)

Copyright F.I.G.C. - Settore Giovanile Scolastico
Vietata la riproduzione anche parziale di testi e immagini.