



Divisione Calcio Paralimpico e Sperimentale

Regolamento del Giuoco del Calcio a 7 FIGC – AIA

Si riportano di seguito solo le modifiche al “Regolamento del Giuoco del Calcio” rilasciato da IFAB, FIGC e AIA.

Per tutto quanto non riportato nel seguente documento si intende che verranno applicate le medesime regole contenute nel documento “Regolamento del Giuoco del Calcio” rilasciato da IFAB, FIGC e AIA consultabile sul sito ufficiale dell'Associazione Italiana Arbitri <https://www.aia.fgc.it> oppure sul sito ufficiale della Federazione Italiana Giuoco Calcio <https://www.fgc.it> e le normative stabilite dal Comunicato ufficiale Fgc 157/A Competizioni di Calcio Sperimentale S.S. 2019/2020 consultabile sempre sul sito <https://www.fgc.it/dcps>

REGOLA 1 IL TERRENO DI GIOCO

1. SUPERFICIE DEL TERRENO Il terreno di gioco deve essere regolare, pianeggiante, dotato di un idoneo sistema di drenaggio e conforme alle norme di legge vigenti; può essere in erba naturale (100% erba naturale), in erba naturale rinforzata (ibrido) o in manto erboso artificiale (100% erba artificiale). La superficie deve essere di colore verde con linee bianche.

2. SEGNATURA DEL TERRENO Il terreno di gioco deve essere rettangolare e segnato con linee continue che non devono costituire alcun pericolo; è consentito l'uso di materiale di superficie artificiale per la segnatura di terreni di gioco in erba naturale se ciò non costituisce pericolo. Queste linee fanno parte delle superfici che delimitano. Sul terreno di gioco devono essere tracciate solo le linee indicate nella Regola 1. 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, a metà della linea mediana è segnato il punto centrale del terreno di gioco e attorno a questo punto è tracciata una circonferenza il cui raggio misura minimo 6m e massimo 8m. Queste segnature potranno essere delimitate da linee immaginarie che collegano i delimitatori di spazio posti all'esterno del rettangolo di gioco. Tutte le linee devono essere della stessa larghezza, che non deve essere superiore a 12 cm. Sono consentite altre linee purché siano di un colore differente e chiaramente distinguibili dalle linee del terreno di gioco per il calcio.

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

Lunghezza (linea laterale): 60 m al lordo delle linee di segnatura

Larghezza (linea di porta): 40 m al lordo delle linee di segnatura

In casi eccezionali, le misure possono essere ridotte o aumentate del 10% di scarto rispetto alla dimensione prevista.

FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

DIVISIONE CALCIO PARALIMPICO E SPERIMENTALE

Sede Legale – Via Allegrì 14 – 00198 Roma

Sede Segreteria Sportiva - Via Po 36 – 00198 Roma – tel. +39 06 84913703 – 3131

Mail: segreteriasportiva@dcps.fgc.it

5. L'AREA DI PORTA Per delimitare l'area di porta non è fatto obbligo di tracciare linee sul terreno di giuoco. Qualora non fossero presenti, tale area sarà delimitata dalle linee immaginarie che collegano i delimitatori di spazio (cinesini) posti all'esterno del rettangolo di gioco come di seguito descritto. A distanza di 5,50m da ciascun palo e rimanendo fuori dal terreno di gioco sono posti due delimitatori di spazio, uno alla destra e uno alla sinistra di ciascuna porta. All'esterno del terreno di gioco, in prossimità delle linee laterali, a 5,50m di distanza dal punto di battuta del calcio d'angolo, sono posti 2 delimitatori di spazio, uno sul lato destro e uno sul lato sinistro del campo. Tali 2 coppie di delimitatori sono poste in entrambe le metà campo. La superficie delimitata da queste linee immaginarie e dalla linea di porta è denominata area di porta.

6. L'AREA DI RIGORE Due linee sono tracciate perpendicolarmente alla linea di porta. Queste due linee sono congiunte da una linea tracciata parallela alla linea di porta. La superficie delimitata da queste linee e dalla linea di porta è denominata area di rigore. Le dimensioni delle aree di rigore possono variare da un minimo di 20 x 9 metri ad un massimo di 27 x 11 metri All'interno di ciascuna area di rigore equidistante dai pali, è segnato il punto del calcio di rigore, a una distanza dalla linea di porta compresa tra i 7 e i 10 metri.

8. LE BANDIERINE A ciascun angolo del terreno di gioco può essere infissa un'asta con bandierina. L'asta non deve essere appuntita in alto e deve avere un'altezza non inferiore a 1,50 m dal terreno.

10. LE PORTE Una porta deve essere posta al centro di ciascuna linea di porta. Le porte consistono di due pali verticali infissi ad uguale distanza dalle bandierine d'angolo e congiunti alla sommità da una barra orizzontale (traversa). I pali delle porte e le traverse devono essere di materiale approvato. I pali e la traversa di ciascuna porta devono essere in alluminio o materiale simile, avere sezione circolare o ellittica e non devono costituire pericolo. In particolare: - la larghezza interna ai pali deve essere di mt 5, con una tolleranza pari al 10% per eccesso o per difetto. - la distanza in linea verticale tra il terreno ed il bordo inferiore della traversa deve essere di mt 2,44 con una tolleranza di + o - 2 cm; - i pali e la traversa devono avere la stessa larghezza e profondità, che non deve eccedere i 12 cm; - dietro la porta devono essere fissate, ai pali, alla sbarra trasversale ed al terreno, le reti, opportunamente tese e collocate in modo da non disturbare il portiere. Le reti devono essere applicate in modo che siano distanti almeno m 1,50 dalla linea di porta. Devono inoltre essere appese ai sostegni e non sovrapposte agli stessi (sono da escludere pertanto soluzioni per le quali la rete sia appoggiata e/o sostenuta da supporti rigidi direttamente collegati con i pali e/o la sbarra trasversale). Devono essere evitate sporgenze non protette degli ancoraggi delle reti alle porte e al suolo, o comunque potenzialmente idonee a non arrecare danno al gioco; - tutti gli elementi che costituiscono le porte devono essere di colore bianco; - le porte non devono costituire un pericolo per l'incolumità delle calciatrici e devono essere saldamente fissate al suolo. - deve essere sempre disponibile e di facile installazione una porta di riserva di uguali caratteristiche.

12. PUBBLICITA' COMMERCIALE Oltre a quanto regolamentato al suddetto punto del regolamento del giuoco del calcio si fa riferimento a quanto stabilito nel comunicato Figc n. 157/A, titolo I, punto 6, pannelli pubblicitari.

SPOGLIATOI Gli spogliatoi possono essere ubicati anche all'esterno della recinzione. Gli spogliatoi devono essere, in ogni caso, decorosi, convenientemente attrezzati ed adeguatamente protetti. Devono rispettare tutti i criteri previsti titolo I, punto 6 Campo di Giuoco, del Comunicato FIGC n. 157/A - COMPETIZIONI DI CALCIO SPERIMENTALE S.S. 2019/2020.

REGOLA 2 IL PALLONE

1. CARATTERISTICHE E DIMENSIONI Tutti i palloni utilizzati nelle competizioni ufficiali devono rispettare i requisiti fissati dalla Regola 2.1 del Regolamento del giuoco del calcio per quanto riguarda forma, materiale, dimensioni, peso e pressione e alle disposizioni in materia contenute nel titolo I, A. Ulteriori disposizioni generali, punto 4 pallone ufficiale, del Comunicato FIGC n.157/A - COMPETIZIONI DI CALCIO SPERIMENTALE S.S. 2019/2020. In occasione di tutte le gare ufficiali organizzate dalla Divisione è fatto obbligo alle società di utilizzare esclusivamente il pallone ufficiale indicato dalla Divisione.

Nei casi eccezionali di spostamento gare, la società ospitante o prima nominata deve mettere a disposizione almeno 5 palloni per la disputa della gara. È fatto obbligo l'utilizzo del pallone di misura 5 per ogni gara ufficiale. È fatto obbligo alle società partecipanti alle gare di provvedere autonomamente al reperimento di eventuali palloni di riscaldamento pre-gara.

REGOLA 3 - I CALCIATORI

1. **NUMERO DI CALCIATORI** Ogni gara è disputata da due squadre, ciascuna composta da non più di sette calciatori, uno dei quali deve essere il portiere. Nessuna gara potrà iniziare o proseguire se l'una o l'altra squadra dispone di meno di quattro calciatori. Se una squadra ha meno di quattro calciatori perché uno o più calciatori sono usciti intenzionalmente dal terreno di gioco, l'arbitro non è obbligato ad interrompere il gioco e può applicare il vantaggio; la gara, però, non dovrà riprendere se, alla prima interruzione di gioco, una squadra non ha il numero minimo di quattro calciatori. Se il regolamento di una competizione prevede che tutti i calciatori (titolari e di riserva) debbano essere iscritti in elenco prima del calcio d'inizio e una squadra inizia una gara con meno di sette calciatori, soltanto i calciatori (titolari e di riserva) iscritti nell'elenco iniziale potranno prendere parte alla gara al loro arrivo.

2. **NUMERO DI SOSTITUZIONI** È consentito un numero illimitato di sostituzioni (a gioco fermo) e il giocatore che viene sostituito può rientrare successivamente

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

- l'arbitro deve essere informato prima che la sostituzione avvenga
- il calciatore che viene sostituito riceve l'autorizzazione dell'arbitro per uscire dal terreno di gioco, a meno che sia già fuori di esso
- il calciatore che viene sostituito non è obbligato ad uscire dal terreno di gioco all'altezza della linea mediana, purchè prenda posizione velocemente nella propria panchina.
- se un calciatore che deve essere sostituito rifiuta di uscire dal terreno di gioco, il gioco prosegue
- durante un'interruzione di gioco
- dopo che ne sia uscito il calciatore sostituito
- dopo aver ricevuto l'autorizzazione dell'arbitro.

La sostituzione si concretizza nel momento in cui il calciatore di riserva entra sul terreno di gioco; da quel momento, colui che ne è uscito diventa un calciatore sostituito e il subentrante diventa un titolare e può eseguire qualsiasi ripresa di gioco. Tutti i calciatori di riserva o sostituiti sono sottoposti all'autorità dell'arbitro, indipendentemente dal fatto che giochino o meno.

Decisioni ufficiali FIGC

Adempimenti preliminari alla gara

1) Prima dell'inizio della gara il dirigente accompagnatore ufficiale deve presentare all'arbitro le tessere dei calciatori o i documenti di identificazione insieme ad un elenco, redatto almeno in duplice copia, nel quale devono essere annotati i nominativi dei calciatori, del capitano e del vice capitano, individuati tra i calciatori titolari, del dirigente accompagnatore ufficiale, e di tutte le altre persone che possono accedere al recinto di gioco, con l'indicazione delle relative tessere.

2) In riferimento ai criteri previsti al titolo I, punto 8, Partecipazione delle calciatrici e/o dei calciatori, del Comunicato FIGC n. 157/A - COMPETIZIONI DI CALCIO SPERIMENTALE S.S. 2019/2020. 5 e 6) Il calciatore sprovvisto di tessera di riconoscimento rilasciata dalla DCPS o del documento di riconoscimento ufficiale o di fotocopia del documento di identità non può prendere parte alla gara.

Identificazione dei calciatori

- 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: ● attraverso la propria personale conoscenza; ● mediante un documento di riconoscimento in corso di validità rilasciato dalle Autorità competenti ovvero fotocopia semplice; ● mediante apposite tessere eventualmente rilasciate, anche in modo telematico, dalla Divisione Calcio Paralimpico e Sperimentale.

Sostituzioni di calciatori

1,2 e 3) E' consentito un numero illimitato di sostituzioni 9) La segnalazione all'arbitro dei calciatori che si intendono sostituire sarà effettuata, a gioco fermo, all'altezza della linea mediana e fuori del terreno di gioco

Riscaldamento dei calciatori di riserva

- 2) I calciatori dovranno indossare indumenti che li differenzino in maniera chiara dagli altri calciatori partecipanti al gioco e dai calciatori di riserva dell'altra squadra e posizionarsi nel campo per destinazione sul lato delle due panchine.

REGOLA 4 – L'EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

2,3 e 4) Si faccia riferimento ai criteri previsti al titolo I, punto A, Ulteriori disposizioni generali, punto 1. Equipaggiamento di gioco, punto 2. Utilizzo dispositivi Epts e impianti cocleari del Comunicato FIGC n. 157/A - COMPETIZIONI DI CALCIO SPERIMENTALE S.S. 2019/2020.

REGOLA 5 - L'ARBITRO

Decisioni ufficiali FIGC

Comportamento dei calciatori sul terreno di gioco

- 2) Una gara non può essere iniziata o proseguita nel caso in cui una squadra si trovi, per qualsiasi motivo, ad avere meno di quattro calciatori partecipanti al gioco.

Persone ammesse nel recinto di gioco

1 e 2) Per le gare organizzate dalla Divisione Calcio Paralimpico e Sperimentale :

- a) un allenatore
- b) un massimo di altre 5 dirigenti con funzione tecnica regolarmente tesserate per la DCPS
- c) i calciatori di riserva (massimo 8)

2 bis) Possono, inoltre essere ammessi nel recinto di gioco, i fotografi e i tele-operatori comunicati preventivamente e regolarmente autorizzati dalla Divisione Calcio Paralimpico e Sperimentale

REGOLA 6 – GLI ALTRI UFFICIALI DI GARA

Nelle partite di calcio a 7 di DCPS non è previsto l'utilizzo di alcun ufficiale di gara oltre all'arbitro

REGOLA 7 – LA DURATA DELLA GARA

1. **PERIODI DI GIOCO** Una gara si compone di due periodi di gioco di 15 minuti ciascuno per tutti i livelli di gioco
2. **INTERVALLO DI METÀ GARA** I calciatori hanno diritto ad un intervallo tra i due periodi di gioco, non superiore ai 5 minuti; una breve pausa per dissetarsi (che non deve superare un minuto) è consentita tra i due periodi di gioco supplementari
3. **RECUPERO DELLE PERDITE DI TEMPO** Ciascun periodo di gioco deve essere prolungato dall'arbitro per recuperare tutto il tempo 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
 - i time out
4. **TIME OUT** Le squadre hanno la possibilità di richiedere un minuto di time-out per ogni periodo di gioco
 - una squadra che non ha richiesto il time-out nel primo periodo di gioco della gara, avrà diritto solamente a un time-out nel secondo periodo di gioco
 - quando viene accordato un time-out, i calciatori (titolari) possono rimanere all'interno o all'esterno del rettangolo di gioco. Per dissetarsi, i calciatori devono uscire dal rettangolo di gioco
 - quando viene accordato un time-out, i calciatori di riserva devono rimanere all'esterno del rettangolo di gioco
 - quando viene accordato un time-out, i dirigenti (o gli allenatori) possono entrare sul rettangolo di gioco per dare istruzioni

REGOLA 8 – L'INIZIO E LA RIPRESA DEL GIOCO

1. **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 almeno a 7 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 o un'autorete non possono essere segnate direttamente su calcio d'inizioRelativamente alla tabella presente alla fine della regola 8 del "Regolamento del Giuoco del Calcio" rilasciato da IFAB, FIGC e AIA, ogni volta che si richiede una distanza di metri 9,15, tale misura viene sostituita nel regolamento per il calcio a 7 da una distanza di metri 7.

REGOLA 9 - IL PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO

Nessuna modifica

REGOLA 10 - L'ESITO DI UNA GARA

1. **SQUADRA VINCENTE** La squadra che segna il maggior numero di reti sarà la vincente. Se entrambe le squadre segnano lo stesso numero di reti o non ne segnano alcuna, la gara risulterà pari. Quando il regolamento della competizione prescrive che una squadra venga dichiarata vincente al termine di una gara o di una eliminatória di andata e ritorno conclusasi in parità di punteggio, le sole procedure ammesse per determinare la vincente sono quelle esplicitate dai criteri previsti al titolo I, punto 3, Formule di svolgimento dei tornei regionali del Comunicato FIGC n. 157/A - COMPETIZIONI DI CALCIO SPERIMENTALE S.S. 2019/2020

REGOLA 11 - FUORIGIOCO

Non esiste il fuorigioco nel Calcio a sette.

REGOLA 12 – FALLI E SCORRETTEZZE

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

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

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

- controlla il pallone con le mani per più di sei secondi prima di spossessarsene
- tocca il pallone con le mani dopo essersene spossessato e prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore.

È invece ammesso al portiere toccare e impossessarsi del pallone con le mani dopo:

- 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.

È quindi sempre concesso il “retropassaggio con le mani” al portiere.

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

- il pallone è tra le sue mani o tra la mano e una superficie qualsiasi (ad esempio: il terreno, il proprio corpo) o toccandolo con qualsiasi parte delle braccia o delle mani, salvo che il pallone non rimbalzi sul portiere o questi abbia effettuato una parata
- tiene il pallone sulla mano aperta
- fa rimbalzare il pallone sul terreno o lo lancia in aria

Quando un portiere ha il controllo del pallone con le mani non può essere contrastato da un avversario.

REGOLA 13 - I CALCI DI PUNIZIONE

1. Il pallone:

- deve essere fermo e chi lo calcia non deve toccarlo di nuovo prima che sia stato toccato da un altro calciatore
- è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente, ad eccezione di un calcio di punizione assegnato alla squadra difendente all'interno della propria area di rigore, nel qual caso sarà in gioco quando viene calciato direttamente al di fuori di detta area.

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

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

Un calcio di punizione può essere eseguito alzando il pallone con un piede o con entrambi i piedi simultaneamente. Fare una finta durante l'esecuzione di un calcio di punizione per confondere gli avversari è consentito in quanto parte del gioco. Se un calciatore, mentre sta eseguendo correttamente un calcio di punizione, calcia intenzionalmente il pallone contro un avversario al fine di poterlo rigiocare, ma non lo fa in maniera negligente, imprudente o usando vigoria sproporzionata, l'arbitro consentirà che il gioco prosegua.

2. INFRAZIONE E SANZIONI Se, quando un calcio di punizione viene eseguito, un avversario è più vicino al pallone rispetto alla distanza prescritta, il calcio di punizione deve essere ripetuto, salvo che possa essere applicato il vantaggio; se, però, un calciatore esegue rapidamente un calcio di punizione ed un avversario che si trova a meno di 7 m dal pallone lo intercetta, l'arbitro consentirà che il gioco prosegua. Tuttavia, un avversario che intenzionalmente impedisce di eseguire rapidamente un calcio di punizione, dovrà essere ammonito per aver ritardato la ripresa di gioco. Se quando un calcio di punizione viene eseguito da una squadra dall'interno della propria area di rigore qualche avversario si trova ancora all'interno di essa perché non ha avuto il tempo di uscirne, l'arbitro consentirà che il gioco prosegua. Se un avversario che si trova nell'area di rigore quando il calcio di punizione viene eseguito o che entra nell'area di rigore prima che il pallone sia in gioco, tocca o contende il pallone prima che sia in gioco, il calcio di punizione dovrà essere ripetuto.
Se, dopo che il pallone è in gioco, colui che ha eseguito il calcio di punizione tocca il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, sarà assegnato un calcio di punizione indiretto; se però il pallone viene toccato intenzionalmente con le mani:

- sarà assegnato un calcio di punizione diretto
- sarà assegnato un calcio di rigore, se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore della squadra del calciatore che ha eseguito il calcio di punizione, salvo che si tratti del portiere, nel qual caso sarà assegnato un calcio di punizione indiretto

REGOLA 14 – IL CALCIO DI RIGORE

1. PROCEDURA Il pallone deve essere fermo sul punto del calcio di rigore. Il calciatore incaricato di eseguire il calcio di rigore deve essere chiaramente identificato. Il portiere della squadra difendente deve rimanere sulla linea di porta, all'interno dei pali, senza toccare i pali della porta, la traversa o la rete della porta, facendo fronte a chi esegue il tiro fino a quando il pallone è stato calciato. Quando il pallone viene calciato, il portiere difendente deve avere almeno parte di un piede che tocca la linea di porta o che sia in linea con essa.

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

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

Dopo che i calciatori hanno preso posizione in conformità con questa Regola, l'arbitro emette il fischio per l'esecuzione del calcio di rigore. Il calciatore che esegue il calcio di rigore deve calciare il pallone in avanti; è consentita l'esecuzione con un colpo di tacco purché il pallone si muova in avanti. Il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente. Il calciatore che ha eseguito il tiro non può toccare di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore. Il calcio di rigore 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. Recupero deve essere assegnato affinché un calcio di rigore sia eseguito e completato alla fine di ciascun periodo della gara o dei tempi supplementari. In questi casi, il tiro è completato quando, dopo essere stato eseguito, il pallone cessa di muoversi, esce fuori dal terreno di gioco, viene giocato da un qualsiasi calciatore (incluso chi ha eseguito il tiro) diverso dal portiere difendente o l'arbitro interrompe il gioco per un'infrazione commessa dalla squadra che ha eseguito il rigore. Se un calciatore della squadra difendente (incluso il portiere) commette un'infrazione e la rete non viene segnata, il calcio di rigore sarà ripetuto.

REGOLA 15 – LA RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

1. INFRAZIONE E SANZIONI 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, commette un fallo di mano:

- sarà assegnato un calcio di punizione diretto
- sarà assegnato un calcio di rigore, se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore del calciatore che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale, salvo che si tratti del portiere, nel qual caso sarà assegnato un calcio di punizione indiretto.

Un avversario che distrae oppure ostacola scorrettamente il calciatore che esegue una rimessa dalla linea laterale (anche non rispettando la distanza di 2 m dal punto della linea laterale da cui la rimessa deve essere eseguita) deve essere ammonito per comportamento antisportivo e se la rimessa dalla linea laterale è stata eseguita, verrà assegnato un calcio di punizione indiretto. Per ogni altra infrazione a questa regola, la rimessa dalla linea laterale dovrà essere ripetuta dalla stessa squadra e dalla stessa posizione.

REGOLA 16 – IL CALCIO DI RINVIO

1. PROCEDURA

- il pallone deve essere fermo e viene calciato da un punto qualsiasi dell'area di porta da un calciatore della squadra difendente (ricordiamo che nel calcio a 7 l'area di porta non è delimitata da linee segnate sul campo, ma è delimitata da linee immaginarie come spiegato alla regola 1.4)
- il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente
- i calciatori avversari devono restare fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia in gioco.

REGOLA 17 – IL CALCIO D'ANGOLO

Nessuna modifica