



LEGA NAZIONALE CALCIO UISP SETTORE TECNICO ARBITRALE



STAGIONE SPORTIVA 2009/2010 CIRCOLARE TECNICA NR. 1

Premessa

Facendo seguito all'approvazione del nuovo testo della Normativa Generale del 2009, che ha modificato alcune decisioni, previste nella precedente Normativa e che interessano la disputa delle gare di calcio a 11, calcio a 7 e calcio a 5 ed essendo stata introdotta, per il calcio a 5, la Regola 14 – Falli cumulativi, viene emanata la presente Circolare, i cui dettami devono intendersi in vigore a partire dal 1° settembre 2009.

Per quanto attiene le variazioni del regolamento organico del calcio a 11, esse si intendono estese anche al calcio a 7, ad esclusione delle variazioni alla Regola 3 – Numero dei calciatori – e Regola 6 – Durata della gara - che vengono trattate nello specifico nella parte relativa al calcio a 7.

Si è provveduto, inoltre, ad eliminare, nella Guida Pratica del calcio a 11, la d/r n° 10 dalla Regola 9 in quanto errata, aggiungendola, corretta, nella Regola 5.

Lega Nazionale Calcio Uisp
Settore Tecnico Arbitrale

Perugia, 13 luglio 2009



LEGA NAZIONALE CALCIO UISP SETTORE TECNICO ARBITRALE



- Calcio a 11 -

<u>VECCHIO TESTO</u>	<u>NUOVO TESTO</u>
<u>Indice</u>	<u>Indice</u>
Regola 2 – Il Pallone	Regola 2 – Il Pallone
Regola 3 – Numero dei calciatori	Regola 3 – Numero dei calciatori
Regola 4 – Equipaggiamento dei calciatori	Regola 4 – Equipaggiamento dei calciatori
Regola 5 – L'arbitro	Regola 5 – L'arbitro
Regola 7 – Durata della gara	Regola 7 – Durata della gara
Regola 8 – Calcio d'inizio e ripresa del gioco	Regola 8 – Calcio d'inizio e ripresa del gioco
Regola 9 – Pallone in giuoco e non in giuoco	Regola 9 – Pallone in giuoco e non in giuoco
Regola 10 – Segnatura di una rete	Regola 10 – Segnatura di una rete

Regola 2 – Il pallone

VECCHIO TESTO	NUOVO TESTO
<u>Regola 2 – Il pallone</u>	<u>Regola 2 – Il pallone</u>
<u>Regolamento</u>	<u>Regolamento</u>
<p>- <u>Decisione 2</u></p> <p>Per ogni gara ufficiale la società prima nominata deve mettere a disposizione dell'Arbitro un numero sufficiente di palloni regolamentari per la disputa della gara.</p>	<p>- <u>Decisione</u></p> <p>Le squadre devono mettere a disposizione dell'arbitro due palloni regolamentari ciascuna, per la disputa della gara.</p>
<u>Guida Pratica</u>	<u>Guida Pratica</u>
<p>2) Quando una gara viene giocata su un campo neutro, quale società deve fornire il pallone?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se trattasi di una gara di qualificazione o di finale, I palloni nel numero minimo di due, devono essere forniti da entrambe le società. In gare in campo neutro per la squalifica del campo di una società, i palloni, in numero sufficiente, devono essere invece forniti dalla società prima nominata. 	<p>Quando una gara viene giocata su un campo neutro, quale società deve fornire il pallone?</p> <ul style="list-style-type: none"> • I palloni nel numero minimo di due, devono essere forniti da entrambe le società.



LEGA NAZIONALE CALCIO UISP SETTORE TECNICO ARBITRALE



Regola 3 – Numero dei calciatori

VECCHIO TESTO	NUOVO TESTO
<p><u>Regola 3 – Numero dei calciatori</u></p>	<p><u>Regola 3 – Numero dei calciatori</u></p>
<p>2) <u>Gare ufficiali</u></p> <p>In tutte le gare ufficiali è consentita la sostituzione di non più di cinque calciatori.</p> <p>Il regolamento della competizione deve precisare il numero dei calciatori di riserva che è possibile elencare, sino ad un massimo di sette, tra i quali saranno scelti gli eventuali sostituti.</p>	<p><u>Gare ufficiali</u></p> <p>In tutte le gare ufficiali è consentita la sostituzione di non più di sette calciatori.</p> <p>In tutte le gare ufficiali i calciatori di riserva che possono essere indicati in distinta sono massimo sette, fra i quali saranno scelti i sostituti dei calciatori titolari.</p>
<p>3) <u>Altre gare</u></p> <p>In qualsiasi altro caso è possibile far ricorso a delle sostituzioni, a condizione che:</p> <ul style="list-style-type: none">• le due squadre si accordino sul numero massimo di sostituzioni da effettuare• l'arbitro ne sia informato prima dell'inizio della gara. <p>Se l'arbitro non è stato informato o se nessun accordo è stato raggiunto prima dell'inizio della gara, non sarà possibile utilizzare più di cinque sostituzioni.</p>	<p><u>Altre gare</u></p> <p>In qualsiasi altro caso è possibile far ricorso a delle sostituzioni, a condizione che:</p> <ul style="list-style-type: none">• le due squadre si accordino sul numero massimo di sostituzioni da effettuare• l'arbitro ne sia informato prima dell'inizio della gara. <p>Se l'arbitro non è stato informato o se nessun accordo è stato raggiunto prima dell'inizio della gara, non sarà possibile utilizzare più di sette sostituzioni.</p>
<p>4) <u>Tutte le gare</u></p> <p>In ciascuna gara i nominativi dei calciatori di riserva devono essere comunicati all'arbitro prima dell'inizio dell'incontro. Un calciatore di riserva non indicato come tale non potrà partecipare alla gara.</p> <p>SOSTITUZIONE DEI CALCIATORI</p> <p>I calciatori di riserva iscritti nella lista gara possono sostituire quelli impiegati all'inizio della stessa.</p> <p>I calciatori di riserva non presenti all'inizio della gara, hanno diritto di prendere parte al gioco in qualsiasi momento della gara, previa identificazione e assenso da parte dell'arbitro, sempre che siano iscritti nella lista gara.</p>	<p><u>Tutte le gare</u></p> <p>In ciascuna gara i nominativi dei calciatori titolari e di riserva devono essere comunicati all'arbitro prima dell'inizio dell'incontro.</p> <ul style="list-style-type: none">• <u>Decisione</u> <p>I calciatori di riserva iscritti nella lista gara possono sostituire quelli impiegati all'inizio della stessa.</p> <p>I calciatori titolari e di riserva non presenti all'inizio della gara, hanno diritto di prendere parte al gioco in qualsiasi momento della gara, previa identificazione e assenso da parte dell'arbitro, sempre che siano iscritti nella lista gara.</p>



LEGA NAZIONALE CALCIO UISP SETTORE TECNICO ARBITRALE



Guida Pratica	Guida Pratica
<p>7) Una squadra inizia il gioco non al completo. Quando possono entrare nel terreno i calciatori ritardatari?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Per poter dare inizio alla gara, i calciatori presenti devono essere almeno sette per squadra. I calciatori ritardatari, anche se non iscritti in elenco e conseguentemente non identificati, possono chiedere di entrare in qualsiasi momento, durante un'interruzione del gioco, presentandosi all'arbitro il quale procederà alla loro identificazione. 	<p>Una squadra inizia il gioco non al completo. Quando possono entrare nel terreno i calciatori ritardatari?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Per poter dare inizio alla gara, i calciatori presenti devono essere almeno sette per squadra. I calciatori ritardatari, purché preventivamente iscritti in elenco possono chiedere di entrare in qualsiasi momento, durante un'interruzione del gioco, presentandosi all'arbitro il quale procederà alla loro identificazione.
<p>10) Nelle gare ufficiali, quanti calciatori possono essere sostituiti?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attualmente fino ad un massimo di cinque indipendentemente dal ruolo, utilizzando i calciatori di riserva iscritti in elenco. Per determinate competizioni o tornei autorizzati, le Leghe competenti possono emanare norme diverse. <p>Nelle gare amichevoli è consentita la sostituzione di più calciatori, secondo preventivo accordo fra le società, da comunicare all'arbitro prima dell'inizio della gara.</p>	<p>Nelle gare ufficiali, quanti calciatori possono essere sostituiti?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fino ad un massimo di sette indipendentemente dal ruolo, utilizzando i calciatori di riserva iscritti in elenco. Per determinate competizioni o tornei autorizzati, le Leghe competenti possono emanare norme diverse. <p>Nelle gare amichevoli è consentita la sostituzione di più calciatori, secondo preventivo accordo fra le società, da comunicare all'arbitro prima dell'inizio della gara.</p>

Regola 4 – Equipaggiamento dei calciatori

VECCHIO TESTO	NUOVO TESTO
<i>Regola 4 – Equipaggiamento dei calciatori</i>	<i>Regola 4 – Equipaggiamento dei calciatori</i>
<i>Regolamento</i>	<i>Regolamento</i>
<p>2) <u>Sicurezza</u></p> <p>L'equipaggiamento o l'abbigliamento dei calciatori non deve in alcun caso risultare pericoloso per sé o per gli altri. Ciò vale anche per i monili di qualsiasi genere.</p>	<p>Sicurezza</p> <p>Un calciatore non può indossare alcun oggetto che sia pericoloso per se stesso o per un altro calciatore. E' consentito indossare solo la fede nuziale e brillantini raso pelle.</p>



LEGA NAZIONALE CALCIO UISP SETTORE TECNICO ARBITRALE



Regola 5 – L'arbitro

VECCHIO TESTO	NUOVO TESTO
<u>Regola 5 – L'arbitro</u>	<u>Regola 5 – L'arbitro</u>
Guida Pratica	Guida Pratica
	<p>Uno spettatore emette un fischio e un difensore, all'interno della propria area di rigore, tocca il pallone con le mani supponendo che il fischio sia stato emesso dall'arbitro. Quale deve essere la decisione dell'arbitro ?</p> <ul style="list-style-type: none"> L'arbitro considera il fischio un'interferenza esterna, interrompe il gioco e lo riprende con una propria rimessa, (fatte salve le disposizioni particolari della Regola 8).

Regola 7 – Durata della gara

VECCHIO TESTO	NUOVO TESTO
<u>Regola 7 – Durata della gara</u>	<u>Regola 7 – Durata della gara</u>
Regolamento	Regolamento
<p>5) Prolungamento</p> <p>Il regolamento della competizione può prevedere di giocare un prolungamento di due periodi uguali (tempi supplementari). In tal caso valgono le condizioni stabilite dalla Regola 8.</p>	Eliminata

Regola 8 – Calcio d'inizio e ripresa del gioco

VECCHIO TESTO	NUOVO TESTO
<u>Regola 8 – Calcio d'inizio e ripresa di gioco</u>	<u>Regola 8 – Calcio d'inizio e ripresa di gioco</u>
Regolamento	Regolamento
<p>2) Calcio d'inizio</p> <p>Il calcio d'inizio è un modo di cominciare la gara o riprendere il giuoco:</p> <ul style="list-style-type: none"> all'inizio della gara; dopo che una rete è stata segnata; all'inizio del secondo periodo di giuoco; all'inizio di ciascun tempo supplementare, ove previsto <p>Tabella : Ripresa del giuoco</p> <p>Calcio d'inizio : inizio gara o inizio 2° tempo; segnatura di una rete, (eventuale inizio tempi supplementari)</p>	<p>Calcio d'inizio</p> <p>Il calcio d'inizio è un modo di cominciare la gara o riprendere il giuoco:</p> <ul style="list-style-type: none"> all'inizio della gara; dopo che una rete è stata segnata; all'inizio del secondo periodo di giuoco; <p>Tabella : Ripresa del giuoco</p> <p>Calcio d'inizio : inizio gara o inizio 2° tempo; segnatura di una rete.</p>



LEGA NAZIONALE CALCIO UISP SETTORE TECNICO ARBITRALE



Regola 9 Pallone in gioco e non in gioco

VECCHIO TESTO	NUOVO TESTO
<u>Regola 9 – Pallone in gioco e non in gioco</u>	<u>Regola 9 – Pallone in gioco e non in gioco</u>
Giuda pratica	Guida pratica
<p>3) Quali interruzioni e riprese di giuoco deve fischiare l'arbitro?</p> <ul style="list-style-type: none"> L'arbitro deve emettere un fischio: <ul style="list-style-type: none"> ogni qualvolta un calcio d'inizio deve essere battuto per iniziare il giuoco nei tempi regolamentari e supplementari se previsti, e per riprenderlo dopo la segnatura di una rete; al termine di ciascuno dei tempi regolamentari e supplementari. in tutti i casi in cui decide di interrompere il giuoco per decretare una sanzione; per convalidare una rete; per far soccorrere un calciatore infortunato; per far allontanare dal terreno di giuoco persone o corpi estranei; per sopravvenuta irregolarità del pallone o del terreno di giuoco ; per far osservare un minuto di raccoglimento, se autorizzato; per dare il segnale di ripresa della gara dopo ogni altra interruzione di giuoco non menzionata in precedenza; <p>10) Mentre il pallone è in giuoco, un fischio viene emesso da un estraneo. I calciatori si fermano in attesa di conoscere la decisione dell'arbitro. Come dovrà regolarsi quest'ultimo?</p> <ul style="list-style-type: none"> L'arbitro con la voce o con i gesti cercherà di chiarire l'equivoco ed inviterà i calciatori a proseguire il giuoco. Nel caso in cui un calciatore prendesse il pallone con le mani, l'arbitro dovrà accordare un calcio di punizione diretto o di rigore. Alla prima interruzione chiederà al capitano della squadra ospitante di attivarsi affinché il disturbo venga eliminato. 	<p>Quali interruzioni e riprese di giuoco deve fischiare l'arbitro?</p> <ul style="list-style-type: none"> L'arbitro deve emettere un fischio: <ul style="list-style-type: none"> ogni qualvolta un calcio d'inizio deve essere battuto per iniziare il gioco e per riprenderlo dopo la segnatura di una rete; al termine di ciascuno dei periodi di gioco, e per decretare la fine della gara. in tutti i casi in cui decide di interrompere il gioco per decretare una sanzione; per convalidare una rete; per far soccorrere un calciatore infortunato; per far allontanare dal terreno di gioco persone o corpi estranei; per sopravvenuta irregolarità del pallone o del terreno di gioco; per far osservare un minuto di raccoglimento, se autorizzato; per dare il segnale di ripresa della gara dopo ogni altra interruzione di gioco non menzionata in precedenza; <p style="text-align: center;">Eliminata</p>



LEGA NAZIONALE CALCIO UISP SETTORE TECNICO ARBITRALE



Regola 10 – Segnatura di una rete

VECCHIO TESTO	NUOVO TESTO
<u>Regola 10– Segnatura di una rete</u>	<u>Regola 10 – Segnatura di una rete</u>
<u>Regolamento</u>	<u>Regolamento</u>
<u>3) Regolamenti delle competizioni</u> <p>Per le gare che terminano con il risultato di parità, i regolamenti delle competizioni possono prevedere disposizioni relative ai tempi supplementari o ad altre procedure disposte dall'organo competente, che consentono di determinare la vincente della gara.</p>	<u>Regolamenti delle competizioni</u> <p>Nelle gare che terminano con il risultato di parità, dove in ogni caso bisognerà stabilire una vincente, si procederà con l'esecuzione dei tiri di rigore.</p>



LEGA NAZIONALE CALCIO UISP SETTORE TECNICO ARBITRALE



- CALCIO 7 -

<u>VECCHIO TESTO</u>	<u>NUOVO TESTO</u>
Indice Regola 3 – Numero dei calciatori Regola 6 - Durata della gara	Indice Regola 3 – Numero dei calciatori Regola 6 - Durata della gara

REGOLA 3 – Numero dei calciatori

<u>VECCHIO TESTO</u>	<u>NUOVO TESTO</u>
<u>Regola 3 – Numero dei calciatori</u>	<u>Regola 3 – Numero dei calciatori</u>
Regolamento	Regolamento
<p>2) Procedura della sostituzione E' consentita l'utilizzazione di calciatori di riserva fino ad un massimo di cinque per ogni gara giocata.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Decisioni <p>In particolari tornei le sostituzioni possono essere tradizionali. In quel caso potranno andare in panchina fino ad un massimo di sette giocatori di cui cinque senza vincoli di ruolo, potranno prendere parte al giuoco.</p>	<p>Procedura della sostituzione E' consentita l'utilizzazione di calciatori di riserva fino ad un massimo di sette per ogni gara giocata.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Decisioni <p style="text-align: center;">Eliminata</p>

REGOLA 6 – Durata della gara

<u>VECCHIO TESTO</u>	<u>NUOVO TESTO</u>
<u>Regola 6 – Durata della gara</u>	<u>Regola 6 – Durata della gara</u>
Regolamento	Regolamento
<p>5) Prolungamento Il regolamento della competizione può prevedere, per determinare la vincente della gara, di giocare un prolungamento di due periodi uguali (tempi supplementari). La loro durata è di 10 minuti ciascuno. L'Arbitro, al termine dei tempi regolamentari, effettuerà un nuovo sorteggio nel terreno di giuoco, dando inizio, entro 5 minuti, al giuoco stesso.</p>	<p>Tiri di rigore Nelle gare che terminano con il risultato di parità, dove in ogni caso bisognerà stabilire una vincente, si procederà con l'esecuzione dei tiri di rigore.</p>



LEGA NAZIONALE CALCIO UISP SETTORE TECNICO ARBITRALE



- CALCIO 5 -

<u>VECCHIO TESTO</u>	<u>NUOVO TESTO</u>
<u>Indice</u>	<u>Indice</u>
Regola 1 – Il rettangolo di gioco	Regola 1 – Il rettangolo di gioco
Regola 2 – Il Pallone	Regola 2 – Il Pallone
Regola 4 – Equipaggiamento dei calciatori	Regola 4 – Equipaggiamento dei calciatori
Regola 5 – Primo arbitro	Regola 5 – Primo arbitro
Regola 6 - Secondo arbitro	Regola 6 - Secondo arbitro
Regola 8 – Durata della gara	Regola 8 – Durata della gara
Regola 9 – L’inizio e la ripresa del gioco	Regola 9 – L’inizio e la ripresa del gioco
Regola 10 – Pallone in giuoco e non in giuoco	Regola 10 – Pallone in giuoco e non in giuoco
Regola 11 – Segnatura di una rete	Regola 11 – Segnatura di una rete
Regola 12 – Falli e scorrettezze	Regola 12 – Falli e scorrettezze
Regola 14 – Falli cumulativi	Regola 14 – Falli cumulativi
Regola 15 – Calcio di rigore	Regola 15 – Calcio di rigore



LEGA NAZIONALE CALCIO UISP SETTORE TECNICO ARBITRALE



REGOLA 1 – Il rettangolo di gioco

VECCHIO TESTO	NUOVO TESTO
<u>Regola 1 – Il rettangolo di gioco</u>	<u>Regola 1 – Il rettangolo di gioco</u>
Regolamento	Regolamento
	IL PUNTO DEL TIRO LIBERO Un secondo segno deve essere tracciato sul rettangolo di gioco a m. 10 dal punto centrale tra i due pali della porta ed equidistante da essi.
Guida Pratica	Guida Pratica
	A cosa serve il punto del tiro libero? <ul style="list-style-type: none"> • Per effettuare i tiri liberi previsti dalle Regole del Gioco dopo il quinto fallo accumulato da ciascuna delle due squadre durante ogni periodo di gioco.

Regola 2 – Il Pallone

VECCHIO TESTO	NUOVO TESTO
<u>Regola 2 – Il Pallone</u>	<u>Regola 2 – Il Pallone</u>
- Decisione 1 La squadra prima nominata deve mettere a disposizione dell'arbitro un numero sufficiente di palloni regolamentari per la disputa della gara.	- Decisione 1 Le squadre devono mettere a disposizione dell'arbitro due palloni regolamentari ciascuna, per la disputa della gara.
Guida Pratica	Guida Pratica
3) Da chi devono essere forniti e quanti devono essere i palloni messi a disposizione per una gara ufficiale? <ul style="list-style-type: none"> • I palloni devono essere sempre forniti dalla Società ospitante in numero sufficiente per la disputa della gara. 	Da chi devono essere forniti e quanti devono essere i palloni messi a disposizione per una gara ufficiale? <ul style="list-style-type: none"> • Le squadre devono mettere a disposizione dell'arbitro due palloni regolamentari ciascuna, per la disputa della gara.
9) Quando una gara viene giocata su un campo neutro, quale società deve fornire il pallone? <ul style="list-style-type: none"> • Se trattasi di una gara di qualificazione o di finale, I palloni, nel numero minimo di due, devono essere forniti da entrambe le società. In gare in campo neutro per la squalifica del campo di una società, i palloni, in numero sufficiente, devono essere invece forniti dalla società prima nominata. 	Quando una gara viene giocata su un campo neutro, quale società deve fornire il pallone? <ul style="list-style-type: none"> • I palloni, nel numero minimo di due, devono essere forniti da entrambe le società



LEGA NAZIONALE CALCIO UISP SETTORE TECNICO ARBITRALE



REGOLA 4 – Equipaggiamento dei calciatori

VECCHIO TESTO	NUOVO TESTO
<u>Regola 4 – Equipaggiamento dei calciatori</u>	<u>Regola 4 – Equipaggiamento dei calciatori</u>
Regolamento	Regolamento
1) Sicurezza	Sicurezza
Un calciatore non può indossare alcun oggetto che sia pericoloso per se stesso o per un altro calciatore, compresi i gioielli di qualsiasi tipo.	Un calciatore non può indossare alcun oggetto che sia pericoloso per se stesso o per un altro calciatore. E' consentito indossare solo la fede nuziale e brillantini raso pelle.
Guida Pratica	Guida Pratica
10) Ad un calciatore è permesso indossare gioielli da ornamento, tipo orecchini, grossi anelli, bracciali o collanine? • No.	Ad un calciatore è permesso indossare gioielli da ornamento, tipo orecchini, grossi anelli, bracciali o collanine? • No, ad eccezione della fede nuziale e brillantini raso pelle.

REGOLA 5 – Primo Arbitro

VECCHIO TESTO	NUOVO TESTO
<u>Regola 5 – Primo Arbitro</u>	<u>Regola 5 – Primo Arbitro</u>
Guida Pratica	Guida Pratica
10) Nel calcio a cinque deve essere applicato il vantaggio? • Si. In linea generale quando il vantaggio risulta chiaro ed immediato, il vantaggio deve essere accordato con continuità. Se il presunto vantaggio non si realizza, gli arbitri hanno la possibilità di punire il fallo pregresso entro un breve periodo (circa due secondi).	Nel calcio a cinque deve essere applicato il vantaggio? • Si. In linea generale quando il vantaggio risulta chiaro ed immediato, il vantaggio deve essere accordato con continuità. Se il presunto vantaggio non si realizza, gli arbitri hanno la possibilità di punire il fallo pregresso entro un breve periodo (circa due secondi). Dopo il quinto fallo cumulativo dovranno accordare il tiro libero risultando di norma più favorevole del vantaggio. Quale gestualità adotta l'arbitro per indicare un vantaggio? • Nel Calcio a Cinque viene adottata una diversa gestualità a seconda che l'intervento falloso sia punibile con un calcio di punizione diretto o con un calcio di punizione indiretto. Nel primo caso l'arbitro protende in avanti le braccia tese e



LEGA NAZIONALE CALCIO UISP SETTORE TECNICO ARBITRALE



	<p>parallele. Alla prima interruzione di gioco, l'arbitro fischia, si dirige a centrocampo a ridosso della linea mediana ed indica di avere cumulado un fallo per l'intervento irregolare roteando le braccia all'altezza del petto a mo' di mulinello; successivamente alzerà un braccio ed indicherà con l'indice un fallo e subito dopo, con l'altro braccio teso indicherà la panchina della squadra che ha commesso il fallo. Nel caso di vantaggio concesso in seguito ad un intervento punibile con un calcio di punizione indiretto, l'arbitro protenderà in avanti un solo braccio teso. In questo caso non cumulerà il fallo.</p>
--	---

REGOLA 6 – Secondo arbitro

VECCHIO TESTO	NUOVO TESTO
<u>Regola 6 – Secondo arbitro</u>	<u>Regola 6 – Secondo arbitro</u>
Guida Pratica	Guida Pratica
	<p>Quali sono i compiti del secondo arbitro durante l'esecuzione di un tiro libero?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deve verificare se il pallone ha completamente oltrepassato la linea di porta e che il portiere non avanzi a meno di cinque metri dal pallone prima che esso sia in gioco.

REGOLA 8 – Durata della gara

VECCHIO TESTO	NUOVO TESTO
<u>Regola 8 – Durata della gara</u>	<u>Regola 8 – Durata della gara</u>
Regolamento	Regolamento
<ul style="list-style-type: none"> • Decisione 2 <p>La durata dei tempi supplementari è stabilita in 5 minuti ciascuno.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Decisione 3 <p>Se il regolamento della competizione prevede dei tempi supplementari non potranno essere richiesti time-out durante il loro svolgimento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Decisione 2: eliminata • Decisione 3: eliminata
Guida Pratica	Guida Pratica
<p>2) Qualora una gara preveda la disputa dei tempi supplementari qual è la loro durata?</p> <ul style="list-style-type: none"> • La durata è di cinque minuti per ciascun tempo supplementare. Il primo arbitro, al termine dei tempi regolamentari, effettuerà un nuovo sorteggio nel rettangolo di giuoco, dando inizio, entro cinque minuti al giuoco stesso. Nessun riposo dovrà essere accordato alla fine del primo tempo supplementare. 	<p>Come si dovrà procedere, qualora una gara preveda di stabilire in ogni caso una quadra vincente ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si procederà con l'esecuzione dei tiri di rigore.



LEGA NAZIONALE CALCIO UISP SETTORE TECNICO ARBITRALE



<p>8) Durante i tempi supplementari è previsto il time-out?</p> <ul style="list-style-type: none"> No. 	<p>Eliminata</p>
<p>10) Si deve prolungare la durata dei tempi di gara per l'effettuazione di un calcio di rigore?</p> <ul style="list-style-type: none"> Sì. La gara deve essere prolungata per l'esecuzione di un calcio di rigore e la rete sarà considerata valida anche se il pallone tocca uno o entrambi i pali della porta, oppure la sbarra trasversale o il portiere o una combinazione di uno o più dei suddetti elementi (salvo infrazioni). 	<p>Si deve prolungare la durata dei tempi di gara per l'effettuazione di un calcio di rigore o di un tiro libero?</p> <ul style="list-style-type: none"> Sì. La gara deve essere prolungata per l'esecuzione di un calcio di rigore o di un tiro libero e la rete sarà considerata valida anche se il pallone tocca uno o entrambi i pali della porta, oppure la sbarra trasversale o il portiere o una combinazione di uno o più dei suddetti elementi (salvo infrazioni).

REGOLA 9 – L'inizio e la ripresa del gioco

VECCHIO TESTO	NUOVO TESTO
<i>Regola 9 – L'inizio e la ripresa del gioco</i>	<i>Regola 9 – L'inizio e la ripresa del gioco</i>
<i>Regolamento</i>	<i>Regolamento</i>
<p>1) Il calcio d'inizio</p> <p>Il calcio d'inizio è un modo di iniziare o di riprendere il gioco:</p> <ol style="list-style-type: none"> all'inizio della gara; dopo la segnatura di una rete; dopo l'intervallo di metà gara; all'inizio di ogni tempo supplementare. 	<p>1) Il calcio d'inizio</p> <p>Il calcio d'inizio è un modo di iniziare o di riprendere il giuoco:</p> <ol style="list-style-type: none"> all'inizio della gara; dopo la segnatura di una rete; dopo l'intervallo di metà gara; <p>Procedura per l'effettuazione di un calcio di punizione all'interno dell'area di rigore.</p> <p>Un calcio di punizione accordato alla squadra difendente nella propria area di rigore può essere battuto da qualunque punto all'interno dell'area stessa.</p> <p>Un calcio di punizione indiretto accordato alla squadra attaccante nell'area di rigore della squadra avversaria deve essere battuto dalla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.</p> <p>Una rimessa da parte dell'arbitro, dopo che il gioco è stato interrotto all'interno dell'area di rigore, deve essere effettuata all'altezza della linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a dove si trovava il pallone quando il giuoco è stato interrotto.</p>



LEGA NAZIONALE CALCIO UISP SETTORE TECNICO ARBITRALE



Guida Pratica	Guida Pratica
<p>8) Nel caso debbano disputarsi tempi supplementari, da quale squadra dovrà essere battuto il calcio d'inizio?</p> <ul style="list-style-type: none"> In occasione della disputa di tempi supplementari, il sorteggio deve essere ripetuto. 	<p>Eliminata</p>

Tabella delle diverse riprese del gioco

Ripresa del giuoco:	Calcio d'inizio	Calcio di punizione diretto	Calcio di punizione indiretto	Calcio di punizione dalla propria area di rigore	Calcio di rigore	Tiro libero	Rimessa laterale	Rimessa dal fondo	Calcio d'angolo	Rimessa da parte dell'arbitro
Il pallone è in gioco quando:	E' toccato e si è mosso in avanti	E' toccato e si è mosso	E' toccato e si è mosso	E' uscito dall'area di rigore verso il rettangolo di gioco	E' toccato e si è mosso in avanti	E' toccato e si è mosso in avanti	E' toccato e si è mosso	E' uscito dall'area di rigore verso il rettangolo di gioco	E' toccato e si è mosso	Ha toccato terra
Rete segnata direttamente nella propria porta	Si ripete	Calcio d'angolo	Calcio d'angolo	Si ripete se non esce dall'area di rigore; calcio d'angolo se esce dall'area di rigore	Si ripete	Si ripete	Calcio d'angolo	Si ripete se non esce dall'area di rigore; calcio d'angolo se esce dall'area di rigore	Calcio d'angolo	Se entra direttamente in una delle due porte si ripete
Rete segnata direttamente nella porta avversaria	E' valida	E' valida	Non è valida, rimessa dal fondo	E' valida solo se la punizione è diretta	E' valida	E' valida	Non è valida rimessa dal fondo	Non è valida rimessa dal fondo	E' valida	Se entra direttamente in una delle due porte si ripete
La ripresa del gioco deve essere ripetuta se:	Il pallone è solamente toccato o giocato indietro o lateralmente	Il pallone è stato solo toccato e non si è mosso	Il pallone è stato solo toccato e non si è mosso	Il pallone non è uscito dall'area di rigore verso il rettangolo di gioco	Vedi diversi casi della regola 15	Vedi regola 14	Vedi regola 16	Il pallone non è uscito dall'area di rigore	Il pallone è stato solo toccato e non si è mosso	Il pallone è giocato prima che tocchi terra, oppure esce dal rettangolo di gioco dopo essere rimbalzato sullo stesso
Distanza prescritta:	m. 3	m. 5	m. 5	Fuori dall'area di rigore e comunque a m. 5	Tutti nel rettangolo di gioco (salvo l'incaricato del tiro ed il portiere), dietro la linea del pallone e comunque a m. 5	m. 5 dietro la linea del pallone	m. 5	Fuori dall'area di rigore	m. 5	Nessuna



LEGA NAZIONALE CALCIO UISP SETTORE TECNICO ARBITRALE



REGOLA 10 – Pallone in gioco e non in gioco

VECCHIO TESTO	NUOVO TESTO
<u>Regola 10 – Pallone in gioco e non in gioco</u>	<u>Regola 10 – Pallone in gioco e non in gioco</u>
Guida Pratica	Guida Pratica
<p>4) Quali interruzioni e riprese di gioco devono fischiare gli arbitri?</p> <ul style="list-style-type: none"> Gli arbitri devono emettere un fischio in tutti i casi in cui decidono di interrompere il gioco per decretare una sanzione; per far soccorrere un calciatore infortunato; per far allontanare dal rettangolo di gioco persone o corpi estranei; per far battere il calcio d'inizio o l'analoga ripresa di gioco dopo la segnatura di una rete e il calcio di rigore; per soprappiunta irregolarità del pallone o del rettangolo di gioco; al termine del primo e del secondo periodo della gara o dei tempi supplementari e per fare eventualmente osservare un minuto di raccoglimento. 	<p>Quali interruzioni e riprese di gioco devono fischiare gli arbitri?</p> <ul style="list-style-type: none"> Gli arbitri devono emettere un fischio in tutti i casi in cui decidono di interrompere il gioco per decretare una sanzione; per far soccorrere un calciatore infortunato; per far allontanare dal rettangolo di gioco persone o corpi estranei; per far battere il calcio d'inizio o l'analoga ripresa di gioco dopo la segnatura di una rete e il calcio di rigore; per soprappiunta irregolarità del pallone o del rettangolo di gioco; al termine del primo e del secondo periodo della gara e per fare eventualmente osservare un minuto di raccoglimento.

REGOLA 11 – Segnatura di una rete

VECCHIO TESTO	NUOVO TESTO
<u>Regola 11 – Segnatura di una rete</u>	<u>Regola 11 – Segnatura di una rete</u>
Regolamento	Regolamento
Per le partite che si concludono in parità, le regole della competizione possono prevedere l'aggiunta di tempi supplementari o altre procedure per determinare la squadra vincente della gara.	Nelle gare che terminano con il risultato di parità, dove in ogni caso bisognerà stabilire una vincente, si procederà con l'esecuzione dei tiri di rigore.



LEGA NAZIONALE CALCIO UISP SETTORE TECNICO ARBITRALE



REGOLA 12 – Falli e scorrettezze

VECCHIO TESTO	NUOVO TESTO
<u>Regola 12 – Falli e scorrettezze</u>	<u>Regola 12 – Falli e scorrettezze</u>
Guida Pratica	Guida Pratica
<p>21) Dopo il fischio finale del primo tempo (o del primo tempo supplementare) un calciatore che stava partecipando come titolare alla gara viene considerato espulso dagli arbitri. La sua squadra dovrà riprendere il giuoco in inferiorità numerica o no?</p> <ul style="list-style-type: none"> Tale espulsione non viene a penalizzare la squadra del calciatore allontanato la quale potrà quindi riprendere la seconda frazione di giuoco sempre con lo stesso numero di calciatori in campo alla fine del primo periodo. <p>31) Verificandosi due falli contemporanei di diversa gravità tra calciatori avversari, come dovrà regolarsi l'arbitro?</p> <ul style="list-style-type: none"> Dovrà punire tecnicamente il più grave ed assumere anche gli eventuali provvedimenti disciplinari. Per falli contemporanei della medesima gravità, l'arbitro assumerà un provvedimento tecnico a favore della squadra difendente. 	<p>Dopo il fischio finale del primo tempo un calciatore che stava partecipando come titolare alla gara viene considerato espulso dagli arbitri. La sua squadra dovrà riprendere il giuoco in inferiorità numerica o no?</p> <ul style="list-style-type: none"> Tale espulsione non viene a penalizzare la squadra del calciatore allontanato la quale potrà quindi riprendere la seconda frazione di giuoco sempre con lo stesso numero di calciatori in campo alla fine del primo periodo. <p>Verificandosi due falli contemporanei di diversa gravità tra calciatori avversari, come dovrà regolarsi l'arbitro?</p> <ul style="list-style-type: none"> Dovrà punire tecnicamente il più grave ed assumere anche gli eventuali provvedimenti disciplinari. <p>Un calciatore che interviene in contrasto scivolato contro un avversario che ha possesso e controllo del pallone commette un fallo cumulativo?</p> <ul style="list-style-type: none"> Sì. <p>Un calciatore che interviene in scivolata da tergo tentando di giocare il pallone in possesso e controllo di un avversario commette un fallo cumulativo?</p> <ul style="list-style-type: none"> Sì. <p>Un calciatore che con un balzo si lancia in scivolata tentando di giocare il pallone in possesso e controllo di un avversario commette un fallo cumulativo?</p> <ul style="list-style-type: none"> Sì. <p>Un calciatore che si lancia in scivolata per intercettare il pallone (es. per evitare una rete, una rimessa laterale o un calcio d'angolo) ovvero quando questo non è in possesso e controllo di un avversario e senza l'intenzione di contrasto, commette un fallo cumulativo?</p> <ul style="list-style-type: none"> No.



LEGA NAZIONALE CALCIO UISP SETTORE TECNICO ARBITRALE



Un calciatore difendente commette un fallo cumulativo se interviene in scivolata per calciare il pallone con l'avversario posizionato a una distanza che non consente a quest'ultimo il controllo e il possesso del pallone?

- **No.**

Premettendo che il "contrasto scivolato" è da considerarsi come fallo cumulativo quando è commesso da un calciatore che con un balzo e/o scivolando sul terreno di gioco tenta di calciare il pallone con il giocatore avversario che ha il possesso ed il controllo dello stesso, un calciatore che interviene in scivolata per impedire esclusivamente una delle seguenti situazioni commette un fallo cumulativo?

- a) che il pallone esca dal rettangolo di gioco;
- b) la segnatura di una rete;
- c) un'azione avversaria intercettando un passaggio;
- d) un tiro verso la propria porta.

- **No.**



LEGA NAZIONALE CALCIO UISP SETTORE TECNICO ARBITRALE



Regola 14 Falli cumulativi

VECCHIO TESTO	NUOVO TESTO
	<p data-bbox="938 450 1362 483" style="text-align: center;"><i>Regola 14 – Falli cumulativi</i></p> <p data-bbox="831 510 1062 544"><u>REGOLAMENTO</u></p> <p data-bbox="831 562 1086 595">1) Falli cumulativi</p> <ul data-bbox="831 607 1469 1122" style="list-style-type: none">• sono quelli sanzionati con un calcio di punizione diretto ed elencati nella Regola 12;• i primi cinque falli cumulativi commessi da ciascuna delle due squadre durante ogni periodo di gioco, saranno opportunamente registrati;• gli arbitri possono consentire al gioco di proseguire, applicando il vantaggio, se la squadra non ha già commesso cinque falli cumulativi e se alla squadra avversaria non viene impedita una evidente opportunità di segnare una rete;• se applicano il vantaggio, gli arbitri dovranno utilizzare il segnale convenzionale per indicare che è stato commesso un fallo cumulativo non appena il pallone non sarà più in gioco; <p data-bbox="831 1167 1326 1200">2) Posizione del calcio di punizione</p> <p data-bbox="831 1211 1469 1346">Per i primi cinque falli cumulativi registrati nei confronti di una delle due squadre durante ognuno dei periodi di gioco della gara, e a condizione che la gara sia stata interrotta per tale ragione:</p> <ul data-bbox="831 1357 1469 1603" style="list-style-type: none">• i calciatori della squadra avversaria potranno formare una barriera per difendersi da un calcio di punizione;• tutti i calciatori avversari dovranno trovarsi ad almeno m. 5 di distanza dal pallone;• una rete potrà essere segnata direttamente nella porta avversaria con questo calcio di punizione. <p data-bbox="831 1615 1469 1715">A partire dal sesto fallo cumulativo registrato nei confronti di una delle due squadre in ognuno dei periodi di gioco gara:</p> <ul data-bbox="831 1760 1469 2051" style="list-style-type: none">• i calciatori della squadra avversaria non potranno formare una barriera per difendersi dal tiro libero;• il calciatore che esegue il tiro libero dovrà essere debitamente identificato;• il portiere dovrà rimanere nella propria area di rigore ad almeno metri 5 dal pallone;• tutti gli altri calciatori dovranno rimanere nel



LEGA NAZIONALE CALCIO UISP SETTORE TECNICO ARBITRALE



rettangolo di gioco dietro una linea immaginaria attraversante il pallone e parallela alla linea di porta, all'esterno dell'area di rigore. Dovranno rimanere a metri 5 dal pallone e non potranno ostacolare il calciatore che effettua il tiro libero. Nessun calciatore può oltrepassare la linea immaginaria fino a quando il pallone non sarà stato calciato e si sarà mosso.

3) Procedura (per il sesto e ogni successivo fallo cumulativo)

- il calciatore che esegue il tiro libero deve calciare con l'intenzione di segnare una rete e non può passare il pallone ad un compagno;
- dopo che il tiro libero è stato eseguito, nessun calciatore potrà toccare il pallone fino a quando questo non sia stato toccato dal portiere difendente, non sia rimbalzato dal palo o dalla traversa, o non sia uscito dal rettangolo di gioco;
- se un calciatore commette il sesto fallo della sua squadra nella metà del rettangolo di gioco avversaria o nella propria metà del rettangolo compresa tra la linea mediana e una linea parallela immaginaria passante per il punto del tiro libero, il tiro libero dovrà essere battuto dal punto del tiro libero. Il punto del tiro libero è descritto nella Regola 1. Il calcio di punizione dovrà essere eseguito conformemente a quanto previsto nel precedente paragrafo "Posizione del calcio di punizione";
- se un calciatore commette il sesto fallo della sua squadra nella propria metà del rettangolo di gioco, tra la linea dei m. 10 e la linea di porta, ma all'esterno dell'area di rigore, la squadra alla quale è stato assegnato il tiro libero potrà scegliere se eseguirlo dal punto del tiro libero o dal punto in cui è stata commessa l'infrazione;
- la gara deve essere prolungata per consentire l'esecuzione di un tiro libero accordato allo scadere di ciascuno dei periodi di gioco regolamentari.



LEGA NAZIONALE CALCIO UISP SETTORE TECNICO ARBITRALE



4) **Infrazioni e sanzioni**

Se un calciatore della squadra difendente commette un'infrazione a questa Regola:

- il tiro libero dovrà essere ripetuto, ma solo se non è stata segnata una rete;
- il tiro libero non dovrà essere ripetuto se è stata segnata una rete.

Se un compagno del calciatore che esegue il tiro libero, commette un'infrazione a questa Regola:

- il tiro libero dovrà essere ripetuto se è stata segnata una rete
- se non è stata segnata una rete, gli arbitri dovranno interrompere il gioco e lo riprenderanno con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra difendente dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.*

Se il calciatore che esegue il tiro libero commette un'infrazione a questa Regola dopo che il pallone è in gioco:

- dovrà essere assegnato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.*

Se un calciatore della squadra difendente e un calciatore della squadra attaccante infrangono questa Regola:

- il tiro libero dovrà essere ripetuto.

Se il pallone colpisce un oggetto dopo che è stato giocato in avanti:

- il tiro libero dovrà essere ripetuto

Se il pallone rimbalza sul portiere, la traversa, o i pali, e poi colpisce un oggetto all'interno del rettangolo di gioco:

- gli arbitri dovranno interrompere il gioco
- e lo riprenderanno con una rimessa da parte di uno degli arbitri nel punto in cui il pallone ha colpito oggetto.*

Il simbolo dell' asterisco (*) intende significare "salvo che non sia previsto nel paragrafo Procedura per l'effettuazione di un calcio di punizione all'interno dell'area di rigore presente nella Regola 9 - Calcio d'inizio e ripresa del giuoco"



LEGA NAZIONALE CALCIO UISP SETTORE TECNICO ARBITRALE



Guida Pratica della Regola 14

1) Una rete può essere segnata direttamente su tiro libero?

- **Sì, e l'incaricato del tiro deve calciare con l'intenzione di segnare una rete senza passare il pallone ad un compagno di squadra.**

2) Quali sono i falli che concorrono al cumulo?

- **Tutti i falli punibili con un calcio di punizione diretto o di rigore.**

3) I calci di punizione indiretti concorrono al cumulo?

- **No.**

4) Dopo il quinto fallo cumulativo potrà essere disposta la barriera?

- **No, e tutti i calciatori, ad eccezione del portiere della squadra difendente, dovranno rimanere nel rettangolo di gioco, ma dietro la linea immaginaria passante per il pallone parallelamente alla linea di porta.**

5) Il portiere può muoversi durante l'effettuazione di un tiro libero?

- **Sì, ma dovrà rimanere nella propria area di rigore ed ad almeno cinque metri dal pallone.**

6) Dove dovranno sistemarsi i calciatori durante l'esecuzione di un tiro libero?

- **Tutti i calciatori dovranno rimanere ad almeno cinque metri dal pallone finché lo stesso non è regolarmente in gioco.**

7) Se il pallone calciato su un tiro libero colpisce un palo o la traversa e viene rigiocato da chi ha effettuato tale punizione, come si dovranno comportare gli arbitri?

- **Dovrà essere accordato un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione.**

8) È valido il tiro libero battuto prima che uno degli arbitri abbia emesso il fischio per l'esecuzione?

- **No. Il tiro libero dovrà essere ripetuto, qualunque sia stato l'esito.**

9) Da dove dovrà essere eseguito il tiro libero se il sesto fallo cumulativo ed i successivi vengono commessi da un difendente all'esterno della propria area di rigore, nello spazio tra la linea di porta e quella immaginaria passante per il punto di tiro libero parallelo ad essa?



LEGA NAZIONALE CALCIO UISP SETTORE TECNICO ARBITRALE



- Dal punto in cui è avvenuto il fallo oppure, a scelta di chi usufruisce della punizione, dal punto del tiro libero.

10) Se il calciatore incaricato di battere il tiro libero, invece di tirare in porta, passa il pallone ad un compagno, come si dovranno comportare gli arbitri?

- Dovranno fermare il gioco, concedere un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria nel punto in cui il pallone è stato toccato e giocato dal compagno di chi ha effettuato il tiro libero.

12) Se il tiro libero viene concesso allo scadere di uno dei periodi di gioco regolamentari deve esserne prolungata la durata per consentire l'esecuzione di tale tiro?

- Sì. In questo caso la gara viene prolungata per la sola esecuzione di detto tiro libero e la rete sarà considerata valida anche se il pallone tocca uno o entrambi i pali della porta oppure la traversa o il portiere o una combinazione di uno o più dei suddetti elementi, purché non venga commessa alcuna infrazione.

13) Durante l'esecuzione di un tiro libero si applica il conteggio dei quattro secondi?

- No. Ma se il calciatore incaricato di calciare il tiro libero ne ritarda volontariamente l'esecuzione, dovrà essere ammonito per comportamento antisportivo. Il tiro libero deve, in ogni caso, essere calciato dalla squadra alla quale è stato assegnato.

14) Un calciatore nel corso della gara, ha una chiara opportunità di segnare una rete. Subisce un fallo da un avversario, la cui squadra ha già commesso cinque falli cumulativi, ma l'arbitro che controlla l'azione, con l'apposito segnale, concede il vantaggio, nel rispetto della Regola che prevede appunto di non interrompere il gioco se il calciatore ha una chiara opportunità di segnare una rete. Il calciatore in questione, nonostante la chiara opportunità, non realizza la rete e calcia il pallone oltre la linea di porta. Quale decisione dovranno prendere gli arbitri?

- L'arbitro sospenderà temporaneamente la ripresa del gioco e con gli appositi segnali indicherà il sesto fallo cumulativo che da lui verrà opportunamente registrato. Il gioco riprenderà con una rimessa dal fondo da parte del portiere.



LEGA NAZIONALE CALCIO UISP SETTORE TECNICO ARBITRALE



15) Se un calciatore durante l'esecuzione del tiro libero tocca per la seconda volta il pallone all'interno dell'area di rigore, come si dovranno comportare gli arbitri?

- Dovrà essere assegnato un calcio di punizione indiretto nel punto in cui è stata commessa l'infrazione.

16) Dopo che l'arbitro ha concesso il vantaggio, quando registrerà il fallo cumulativo?

- Esclusivamente a gioco fermo.

17) Con quale metodo e segnale l'arbitro indicherà un fallo cumulativo dopo la concessione di un vantaggio?

- L'arbitro a gioco fermo, fischierà per sospendere la ripresa del gioco, si porterà all'altezza della linea mediana ed effettuerà il segnale del fallo cumulativo che prevede che alzi il braccio destro e il dito indice (o più dita se successivamente all'applicazione del vantaggio vengono commessi più falli) roteando successivamente le mani davanti al petto e poi punti il braccio sinistro indicando nella direzione della panchina ove è posizionata la squadra che ha commesso il fallo. Immediatamente dopo recupererà la posizione per dirigere la gara e fischierà per la ripresa del gioco.

18) Una gara si svolge su un rettangolo di gioco in cui i quarti di circonferenza che compongono l'area di rigore hanno raggio di m. 4 (previsto quando la linea di porta misuri tra m. 15 e m. 16). Viene commesso un fallo punibile con un tiro libero un metro fuori l'area di rigore. Da quale punto dovrà essere eseguito il tiro libero?

- Nessun tiro libero può essere calciato da una distanza inferiore a m. 6 dalla linea di porta. Dunque, se il giocatore incaricato dell'esecuzione del tiro libero decide di calciare dal punto in cui è stato commesso il fallo, il pallone verrà posizionato nel punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo, sulla linea di un'immaginaria area di rigore in cui il raggio dei quarti di circonferenza che la compongono misuri m. 6.

19) Mentre il pallone non è in gioco, un calciatore commette un'infrazione che, secondo quanto previsto dalla Regola 12, dovrebbe essere sanzionata con un calcio di punizione diretto. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

- È stata commessa una infrazione, ma non un fallo. Di conseguenza, non deve essere registrata come fallo cumulativo.



LEGA NAZIONALE CALCIO UISP SETTORE TECNICO ARBITRALE



	<p>A seconda della natura dell'infrazione, gli arbitri dovranno decidere se prendere dei provvedimenti disciplinari o meno, ma non prenderanno provvedimenti tecnici.</p> <p>20) Due calciatori avversari commettono esattamente nello stesso momento un fallo punibile con un calcio di punizione diretto. Questi falli dovranno essere registrati come falli cumulativi?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sì, perché i calciatori hanno commesso falli punibili con un calcio di punizione diretto, che pertanto sono cumulativi, ma il gioco dovrà esser ripreso con una rimessa da parte di uno degli arbitri dal punto in cui si trovava il pallone quando sono stati commessi i falli.* <p>22) L'arbitro deve indicare ad una squadra ed al suo portiere quando ha raggiunto il quinto fallo cumulativo?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sì. L'arbitro solleva il braccio con le cinque dita separate, indicandolo esplicitamente alla squadra e al portiere della squadra che ha commesso il fallo.
--	---

REGOLA 15 – Il calcio di rigore

VECCHIO TESTO	NUOVO TESTO
<u>Regola 15– Il calcio di rigore</u>	<u>Regola 15– Il calcio di rigore</u>
<i>Guida Pratica</i>	<i>Guida Pratica</i>
<p>13) La durata del primo e del secondo periodo di giuoco, sia nei tempi regolamentari che in quelli supplementari deve essere prolungata per consentire l'esecuzione regolare di un calcio di rigore?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sì. In questo caso la gara viene prolungata per la sola esecuzione di detto calcio di rigore e la rete sarà considerata valida anche se il pallone tocca uno o entrambi i pali della porta, oppure la sbarra trasversale o il portiere o una combinazione di uno o più dei suddetti elementi, purché non sia stata commessa alcuna infrazione. 	<p>La durata del primo e del secondo periodo di giuoco, deve essere prolungata per consentire l'esecuzione regolare di un calcio di rigore?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sì. In questo caso la gara viene prolungata per la sola esecuzione di detto calcio di rigore e la rete sarà considerata valida anche se il pallone tocca uno o entrambi i pali della porta, oppure la sbarra trasversale o il portiere o una combinazione di uno o più dei suddetti elementi, purché non sia stata commessa alcuna infrazione.