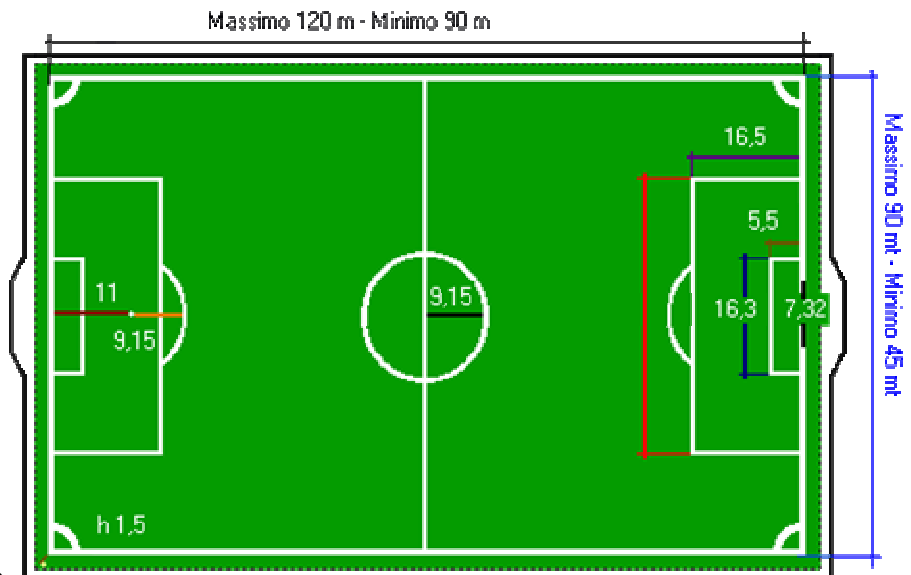




## LE 17 REGOLE DEL GIOCO DEL CALCIO

**1) - Il campo di calcio :** Il terreno di giuoco deve essere un rettangolo della lunghezza massima di m.120 e minima di m.90; della larghezza massima di m. 90 e minima di m. 45. Per le gare internazionali le misure devono essere: lunghezza massima m.110, minima m.100; larghezza massima m.75, minima m.64. In ogni caso la lunghezza deve essere maggiore della larghezza.



**2) - Il pallone:** deve essere sferico. L'involucro esterno deve essere di cuoio o di altro materiale approvato. Per la sua confezione non potrà essere utilizzato alcun materiale che possa costituire pericolo per i calciatori. Il pallone deve avere una circonferenza massima di cm. 70 e minima di cm. 68. All'inizio della gara esso deve avere il peso massimo di gr.450 e minimo di 410. La pressione deve essere pari a 0,6-1,1 atmosfere, ossia da 600 a 1.100 gr. per centimetro quadrato al livello del mare. Il pallone non potrà essere cambiato durante la gara, senza l'autorizzazione dell'arbitro.

**3) - Numero dei giocatori:** La gara sarà giocata da due squadre, formate ciascuna da un massimo di 11 calciatori, uno dei quali giocherà da portiere. Si possono sostituire un certo numero di giocatori secondo le regole della manifestazione a cui si prende parte. Il Regolamento della competizione deve precisare il numero dei calciatori di riserva designabili, che può variare da 3 a 7 massimo.

**4) - Equipaggiamento dei giocatori:** L'equipaggiamento di base obbligatorio di un calciatore comprende: maglia o camicia, calzoncini, calzettoni, parastinchi e calzature. Un calciatore non deve portare alcun oggetto pericoloso per gli altri calciatori. I parastinchi obbligatori per tutti, che devono essere completamente coperti dai calzettoni, devono essere di un materiale adeguato (gomma, plastica, poliuretano o sostanze analoghe) e devono garantire un sufficiente livello di protezione. Il portiere deve indossare la maglia di un colore che lo distingua dagli altri calciatori e dall'arbitro.

**5) - L'arbitro:** Per la direzione di ogni gara deve essere designato un arbitro. La sua autorità e l'esercizio dei poteri che gli sono conferiti dalle Regole del

Gioco iniziano nel momento in cui egli arriva al campo di giuoco. Il suo potere di infliggere punizioni si estende alle infrazioni commesse durante le interruzioni del giuoco e anche quando il pallone non è in giuoco. Le sue decisioni per questioni di fatto relative al giuoco includono la decisione secondo cui una rete è segnata oppure no ed il risultato della gara e sono inappellabili.

**6) - Gli assistenti di linea:** sono due, collaborano con l'arbitro e in particolare segnalano le irregolarità, la decisione definitiva è, comunque, sempre quella dell'arbitro.

**7) - Durata della partita:** La gara deve essere suddivisa in due periodi eguali di 45 minuti ciascuno, salvo il caso di preventivo accordo diverso, restando stabilito quanto segue:

- a) l'arbitro deve prolungare ciascun periodo di tutto il tempo che egli giudicherà sia stato perduto per sostituzione, trasporto di calciatori infortunati fuori dal terreno di giuoco, comportamento ostruzionistico o per altre cause;
- b) la durata di ciascun periodo deve essere prolungata per consentire che sia battuto un calcio di rigore.

L'intervallo, a metà gara, non deve superare 15 minuti.

Il regolamento di ogni competizione deve indicare chiaramente la durata dell'intervallo fra i due tempi. La durata fra i due tempi non può essere modificata senza il consenso dell'arbitro. Il tempo varia nelle gare del settore giovanile.

**8) - Calcio d'inizio:** il lancio in aria di una moneta decide la scelta del campo in cui giocare e stabilisce chi batte il calcio d'inizio. Tutti i giocatori devono essere nella propria metà campo, i giocatori della squadra avversaria devono stare 9,15 Mt. dal pallone. Chi tocca per primo il pallone non può colpirlo una seconda volta prima che non sia calciato da un altro giocatore. Nel secondo tempo le squadre si scambieranno il campo e giocherà il pallone la squadra che non l'aveva battuto ad inizio gara.

**9) - Pallone in gioco e non in gioco:** è in gioco se colpisce i pali della porta, l'asta della bandierina del corner; se colpisce l'arbitro o i guardalinee nell'interno del campo; fino a quando l'arbitro non decide di interrompere il gioco. Non è in gioco quando supera interamente a linea che delimita il campo; quando la gara è stata interrotta dall'arbitro.

**10) - Segnatura delle reti:** Salvo le eccezioni previste dalle Regole del Giuoco, una rete risulta segnata quando il pallone ha interamente oltrepassato la linea di porta, tra i pali e sotto la sbarra trasversale, sempreché non sia stato lanciato, portato o colpito intenzionalmente con la mano o con il braccio da un calciatore della squadra attaccante, fatta eccezione per il portiere che si trovi all'interno della propria area di rigore. La squadra che avrà segnato il maggior numero di reti vincerà la gara. Se non sarà stata segnata alcuna rete o se le squadre hanno segnato eguale numero di reti, la gara risulterà conclusa in parità.

**11) - Fuori gioco:** un giocatore è in fuori gioco se si trova senza pallone, vicino la linea della porta avversaria, a meno che: egli si trovi nella propria metà campo; vi siano due giocatori avversari tra la porta e lui; il pallone sia stato toccato per ultimo da un avversario; riceva il pallone direttamente da un calcio d'angolo o qualora sia stato rimesso dall'arbitro.

**12) - Falli e scorrettezze:** un giocatore che commette uno qualsiasi dei falli qui sotto descritti procurerà un calcio di punizione contro la propria squadra, nel caso si trovi nell'area di rigore, avverrà addirittura un calcio di rigore: se dà un calcio all'avversario o tenta di farlo; se fa lo sgambetto o getta a terra un avversario; se carica un avversario; se carica un avversario dalle spalle (a meno che questi faccia ostruzione); se colpisce o tenta di colpire un avversario; se trattiene un avversario con le mani o con le braccia; se spinge un avversario con le mani e con le braccia; se tocca il pallone con le mani; se entra in gioco pericoloso.

**13) - Calci di punizione:** può essere diretto o indiretto sarà deciso dall'arbitro: il calcio di punizione diretto; chi batte può indirizzare la palla direttamente in porta. Il calcio di punizione indiretto chi batte la punizione deve necessariamente passare la palla ad un compagno. Se si tira direttamente in porta e segna senza che nessuno tocchi il pallone la rete non viene convalidata. In entrambi i casi gli avversari devono essere ad una distanza di 9,15 Mt. nel momento in cui la punizione viene battuta. Se chi sta per calciare la punizione non chiede la distanza può calciare, senza il fischio dell'arbitro.

**14) - Calcio di rigore:** Il calcio di rigore deve essere battuto dal punto del calcio di rigore. Prima di essere battuto, tutti i calciatori - tranne colui designato al tiro (debitamente identificato) e il portiere avversario - devono rimanere all'interno del terreno di giuoco ma fuori dell'area di rigore, ad almeno m.9,15 (10 yards) dal punto del calcio di rigore e più indietro del punto stesso. Il portiere avversario deve trovarsi sulla propria linea di porta, fra i pali della stessa di fronte a chi batte, fino a quando non viene calciato il pallone. Colui che batte il calcio di rigore deve calciare il pallone in avanti e non potrà giocarlo una seconda volta fino a quando lo stesso non sarà stato giocato o toccato da un altro calciatore. Il pallone sarà considerato in giuoco non appena avrà percorso una distanza pari alla sua circonferenza. Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rigore. Se il calcio di rigore viene concesso allo scadere di uno dei tempi regolamentari o supplementari e la gara viene prolungata per la sola esecuzione di detto calcio di rigore, la rete sarà considerata valida anche se il pallone tocca uno o entrambi i pali di porta, oppure la sbarra trasversale o il portiere o una combinazione di uno o più suddetti elementi, purché non sia stata commessa alcuna infrazione.

**15) - Rimessa dalla linea laterale:** Quando il pallone oltrepassa interamente, sia a terra sia in aria, una linea laterale, deve essere rimesso in giuoco da un calciatore della squadra opposta a quella cui appartiene il calciatore che lo ha toccato per ultimo, lanciandolo in qualsiasi direzione dal punto in cui ha oltrepassato la linea. Il calciatore che effettua la rimessa, nel momento di lanciare il pallone, deve far fronte al terreno di giuoco ed avere

una parte qualsiasi di ciascun piede sulla linea laterale o all'esterno di detta linea. Il calciatore che effettua la rimessa deve usare ambedue le mani e deve lanciare il pallone dal di dietro ed al di sopra della testa. Il pallone è in giuoco immediatamente dopo essere entrato nel terreno di giuoco ma il calciatore che lo ha lanciato non può giocarlo di nuovo fino a quando non sia stato giocato o toccato da un altro calciatore. Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dalla linea laterale.

**16) - Calcio di rinvio:** quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, oltrepassa interamente la linea di porta, sia a terra sia in aria, al di fuori del tratto compreso tra i pali, dovrà essere collocato in un qualsiasi punto dell'area di porta e verrà calciato direttamente in giuoco al di fuori dell'area di rigore da un calciatore della squadra difendente, il quale non potrà rigiocarlo prima che il pallone sia stato giocato o toccato da un altro calciatore. Il portiere non potrà ricevere tra le mani il pallone su calcio di rinvio, al fine di rilanciarlo in giuoco. Se il pallone non è stato calciato all'esterno dell'area di rigore, ossia direttamente in giuoco, il calcio di rinvio deve essere ripetuto. Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rinvio. I calciatori della squadra avversaria di quella cui appartiene il calciatore che batte il calcio di rinvio, devono restare fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia stato calciato al di fuori della stessa.

**17) - Il calcio d'angolo:** Quando il pallone toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, oltrepassa interamente la linea di porta, sia in terra sia in aria, al di fuori del tratto compreso tra i pali, un calciatore della squadra attaccante batterà il calcio d'angolo. Il pallone dovrà essere collocato interamente all'interno del quarto di cerchio che costituisce l'area d'angolo più prossima al punto in cui esso è uscito dal terreno di giuoco e verrà calciato da tale posizione. La bandierina d'angolo non potrà essere spostata. Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo. I calciatori della squadra opposta a quella cui appartiene il calciatore che batte il calcio d'angolo non possono avvicinarsi a meno di m.9,15 dal pallone fino a quando questo non sia in giuoco, cioè fino a quando viene calciato e si muove. Il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo non può rigiocare il pallone fino a quando lo stesso non è stato giocato o toccato da un altro calciatore.