Regolamento del gioco del Calcio a 8 Uisp

adottato dal Settore Calcio Uisp di Genova – s.s. 2026-2027

sostituisce integralmente quanto pubblicato nel volume “Regolamento Tecnico Nazionale” Uisp – edizione 2025 e le successive disposizioni integrative pubblicate sul sito www.uisp.it/calcio

SOMMARIO

Regola	**1**	**Il terreno di gioco**
Regola	**2**	**Il pallone**
Regola	**3**	**Numero dei calciatori**
Regola	**4**	**Equipaggiamento dei calciatori**
Regola	**5**	**L'Arbitro**
Regola	**6**	**Durata della gara**
Regola	**7**	**Calcio d'inizio e ripresa del gioco**
Regola	**8**	**Pallone in gioco e non in gioco**
Regola	**9**	**Segnatura di una rete**
Regola	**10**	**Falli e scorrettezze**
Regola	**11**	**Calci di punizione**
Regola	**12**	**Calcio di rigore**
Regola	**13**	**Rimessa dalla linea laterale**
Regola	**14**	**Calcio di rinvio**
Regola	**15**	**Calcio d’angolo**

REGOLA 1
IL TERRENO DI GIOCO

1) Dimensioni

Il terreno di gioco deve essere un rettangolo piano ed orizzontale della lunghezza di m.65 e della larghezza di m. 40. La lunghezza delle linee laterali deve essere, in ogni caso, superiore alla lunghezza delle linee di porta. Sono ammessi adattamenti che non superino il 20% delle dimensioni di riferimento.

2) Segnatura

Il terreno di gioco deve essere segnato con linee chiaramente visibili, linee che fanno parte integrante delle superfici che esse delimitano. I lati maggiori del rettangolo sono denominati “linee laterali”, quelli minori “linee di porta”. Tutte le linee devono essere chiaramente visibili ed avere una larghezza massima di cm. 12. Il terreno di gioco è diviso in due metà dalla “linea mediana”. Il centro del terreno di gioco è segnato nel mezzo della linea mediana con un punto visibile del diametro indicativo di cm. 20. Attorno a questo punto è tracciata una circonferenza di m. 6,00 di raggio. È possibile tracciare un segmento di linea di fuori del terreno di gioco a m. 6,00 dall’arco dell’area d’angolo, perpendicolarmente alla linea di porta, per evidenziare la distanza, che gli avversari devono osservare nell’esecuzione di un calcio d’angolo.

3) Area di rigore

Alle due estremità del terreno di gioco, a distanza di m.6 da ciascun palo della porta, verso l'interno, devono essere tracciate due linee perpendicolari alla linea di porta, lunghe m.10,00. Esse devono essere congiunte da una linea parallela alla linea di porta. Entrambe le aree delimitate da dette linee e dalla linea di porta sono denominate «area di rigore». Sulla linea parallela alla linea di porta, che delimita l'area di rigore, lungo una linea immaginaria perpendicolare al centro di essa, ad una distanza di m. 8,00, deve essere segnato in modo ben visibile un punto denominato «punto del calcio di rigore». Da ciascun punto del calcio di rigore deve essere tracciato, all'esterno dell'area di rigore, un arco di circonferenza avente il raggio di m.6,00. Le dimensioni dell'area di rigore possono essere inferiori a quelle previste con una tolleranza che non superi, comunque, il 10% delle misure previste.

4) Le bandierine (non obbligatorie)

In ciascun vertice del terreno deve essere infissa un’asta non appuntita in alto con bandierina, avente altezza non inferiore a m. 1,50 dal suolo.

5) Area d'angolo

Da ciascuno dei vertici del terreno, in cui sono infisse le bandierine d'angolo, all'interno del terreno, deve essere tracciato un quarto di circonferenza avente il raggio di m. 0,50.

6) Le porte

Al centro di ciascuna linea di porta devono essere collocate le porte, costituite da due pali verticali, equidistanti dalle bandierine d'angolo e distanti fra loro m 6,00 (misura interna) e riuniti alle loro estremità superiori da una sbarra trasversale il cui bordo inferiore deve risultare a m 2,00 dal livello del terreno. La larghezza e lo spessore dei pali e della sbarra trasversale non dovranno essere superiori a 12 cm. I pali della porta e la sbarra trasversale dovranno avere la stessa larghezza. Dietro le porte debbono essere fissate, ai pali, alle sbarre trasversali ed al terreno, delle reti opportunamente tese e sistemate in modo da non disturbare il portiere.

Istruzioni supplementari:

- Le aree interne del terreno di gioco comprendono la larghezza delle linee che le delimitano.
- In considerazione della situazione impiantistica regionale, possono essere previste modifiche in ordine alle dimensioni del terreno di gioco e delle porte.

REGOLA 2
IL PALLONE

1) Caratteristiche del pallone

Il pallone deve essere di forma sferica. 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. / cm².

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

2) Sostituzione di un pallone difettoso

a) Se nel corso della una gara, il pallone scoppia o si danneggia, la gara deve essere interrotta e riprenderà con un nuovo pallone, con una rimessa da parte dell'arbitro, nel punto in cui si trovava il pallone nel momento in cui si è reso inutilizzabile, (salvo quanto previsto dalla regola 7).

b) Se il pallone scoppia o si danneggia quando non è in gioco, prima dell'esecuzione di un calcio d'inizio, 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 in conformità a quanto previsto dalle regole del gioco.

c) Il pallone non può essere sostituito durante la gara senza l'autorizzazione dell'arbitro.

REGOLA 3
NUMERO DEI CALCIATORI

1) Calciatori

Ogni gara è disputata da due squadre composte ciascuna da un massimo di **otto** calciatori, uno dei quali giocherà da portiere. Nessuna gara potrà aver luogo se l'una o l'altra squadra dispone di meno di **cinque** calciatori.

2) Procedura della sostituzione

E' consentita l'utilizzazione di calciatori di riserva fino ad un massimo di **sette** per ogni gara giocata.

Le sostituzioni sono illimitate e devono essere effettuate a gioco fermo previo assenso dell'arbitro nelle seguenti situazioni:

a) in caso di rimessa dal fondo;
b) dopo una rete segnata;
c) nell'intervallo o in eventuali time-out;
d) per infortunio di un giocatore partecipante al gioco.

Un giocatore sostituito potrà nuovamente prendere parte al gioco.

La sostituzione di un calciatore con uno di riserva deve uniformarsi alla seguente procedura:

- l'arbitro deve essere informato prima che la sostituzione avvenga
- il subentrante entrerà nel terreno di gioco solo dopo che ne sia uscito il calciatore sostituito
- il subentrante deve entrare nel terreno di gioco in corrispondenza della linea mediana
- ogni calciatore di riserva è sottoposto all'autorità e giurisdizione dell'arbitro sia che partecipi o meno al gioco.

3) Sostituzione del portiere

Ciascun calciatore partecipante al gioco può scambiare il ruolo con il portiere a condizione che:

• l'arbitro venga informato prima che la sostituzione avvenga

• lo scambio di ruolo si effettui nelle situazioni sopra menzionate.

4) Infrazioni e sanzioni

a) Se un calciatore scambia il ruolo con il portiere senza preavvisare l'arbitro, il gioco non deve essere interrotto. I calciatori inadempienti saranno ammoniti alla prima interruzione di gioco.

b) Se un calciatore di riserva entra nel terreno di gioco e gioca senza l'autorizzazione dell'arbitro:

-il gioco deve essere interrotto;

-Il calciatore di riserva in questione deve essere ammonito e dovrà uscire dal terreno di gioco.

Il gioco deve essere ripreso con un calcio di punizione indiretto battuto nel punto in cui si trovava il pallone al momento della interruzione (fatte salve le disposizioni particolari della Regola 11).

REGOLA 4
EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

Un calciatore non può indossare alcun oggetto che sia pericoloso per se stesso o per un altro calciatore.

a) L'equipaggiamento o l'abbigliamento di base obbligatorio di un calciatore comprende: maglia, calzoncini, calzettoni, e calzature. Sono consentite soltanto scarpe di tela o di cuoio soffice oppure scarpe da ginnastica con suole in gomma o materiale similare o scarpe di cuoio (tipo calcio) ma con tacchetti di gomma sulla suola. Le scarpe di tela o tipo tennis o calcio a 5 sono obbligatorie sui campi in materiale sintetico.

Le scarpe tipo calcio con tacchetti in gomma sulla suola sono ammesse sui terreni in erba.

b) L'equipaggiamento o l'abbigliamento di un calciatore non deve in alcun caso risultare pericoloso per se o per gli altri calciatori.

L'uso dei parastinchi, che devono essere completamente coperti dai calzettoni e di materiale adeguato (gomma, plastica, poliuretano, sostanze analoghe), è vivamente consigliato ma non costituisce requisito obbligatorio per prendere parte alla gara.

Le maglie dei calciatori devono essere numerate ed ogni squadra deve portare maglie di colore diverso. Ogni calciatore della stessa squadra deve essere contrassegnato da un numero differente. Il portiere deve indossare una maglia di colore diverso da quello di tutti gli altri calciatori, e dell'arbitro. Al portiere è consentito di indossare pantaloni lunghi.

1) Infrazioni e sanzioni

Il calciatore che infrange questa regola deve essere invitato dall'arbitro ad uscire dal terreno di gioco per mettere in ordine il proprio equipaggiamento, o per procurarsi le parti mancanti dell'equipaggiamento stesso. Un'infrazione a questa Regola non deve comportare l'interruzione immediata del gioco. Il calciatore che avrà dovuto lasciare il terreno di gioco per mettere in ordine il proprio equipaggiamento, non potrà farvi ritorno senza il consenso dell'arbitro. Quest'ultimo dovrà assicurarsi della regolarità dell'equipaggiamento prima di autorizzarlo a rientrare nel terreno di gioco. Il calciatore potrà rientrare nuovamente sul terreno di gioco soltanto in occasione di una interruzione di gioco. Un calciatore, invitato ad uscire dal terreno di gioco per aver infranto questa regola e che rientri nel terreno stesso senza preventiva autorizzazione dell'arbitro, deve essere sanzionato con l'ammonizione (cartellino giallo).

2) Ripresa del gioco

Se il gioco è stato interrotto dall'arbitro per sanzionare un'ammonizione, la gara riprenderà con un calcio di punizione indiretto eseguito da un calciatore della squadra avversaria nel punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione del gioco, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 11.

Istruzioni supplementari:

- Il capitano deve portare, quale segno distintivo, un bracciale di colore diverso da quello della maglia.

REGOLA 5
L'ARBITRO

Ogni gara si disputa sotto la direzione ed il controllo di un arbitro. La sua autorità e l'esercizio dei poteri che gli sono conferiti dalle Regole del Gioco e dalla Normativa Generale iniziano nel momento in cui egli arriva al campo di gioco.

Il suo potere, nell'ambito della gara che è chiamato a dirigere, di infliggere punizioni si estende alle infrazioni commesse durante le interruzioni del gioco e anche quando il pallone non è in gioco. Le sue decisioni per questioni di fatto relative al gioco sono inappellabili.

1) Competenze e obblighi

L'arbitro deve:

- vigilare sul rispetto delle Regole del Gioco e della Normativa Generale;
- assicurarsi che ogni pallone utilizzato rispetti i requisiti della Regola 2;
- fungere da cronometrista e redigere un rapporto sulla gara;
- interrompere temporaneamente, sospendere o interrompere definitivamente, a sua discrezione, la gara, 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 rientrarvi 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 presunto accordato non si è concretizzato;
- punire il fallo più grave quando un calciatore commette simultaneamente più infrazioni;
- adottare provvedimenti disciplinari nei confronti dei calciatori che hanno commesso un fallo passibile di ammonizione o di espulsione. L'arbitro non è tenuto ad intervenire immediatamente, ma deve farlo alla prima interruzione di gioco;
- adottare provvedimenti nei confronti dei dirigenti di squadra che non tengono un comportamento responsabile e, a sua discrezione, allontanarli dal recinto di gioco;
- fare in modo che nessuna persona non autorizzata entri nel terreno di gioco;
- dare il segnale di ripresa della gara dopo un'interruzione del gioco;
- inviare agli organi disciplinari 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.

L’arbitro può ritornare su una sua decisione soltanto se ritiene che la stessa sia errata o, a sua discrezione, a seguito della segnalazione del secondo arbitro (se presente), sempre che il gioco non sia stato ancora ripreso.
Se un calciatore deve essere espulso per una seconda ammonizione comminata durante la partita, l'arbitro dovrà prima mostrargli il cartellino giallo e, subito dopo, quello rosso allo scopo di indicare che l'espulsione è dovuta all'infrazione che ha comportato la seconda ammonizione e non a seguito di una infrazione che meriti, di per sé, un'espulsione immediata.

REGOLA 6
DURATA DELLA GARA

1) Periodi di gioco
La gara si compone di due periodi di gioco di **25 minuti ciascuno.**

2) Intervallo
I calciatori hanno diritto ad una sosta tra i due periodi di gioco. La durata dell’intervallo non deve superare i 10 minuti. La durata dell’intervallo può essere modificata solo con il consenso dell’arbitro.

3) TEMPO D’ATTESA
Il termine massimo di attesa per la presentazione delle liste di gara all’arbitro è fissato nella durata di 10 minuti

4) Recupero delle interruzioni di gioco
Ciascun periodo deve essere prolungato per recuperare tutto il tempo perduto per:
• le sostituzioni;
• l’accertamento degli infortuni dei calciatori;
• il trasporto dei calciatori infortunati fuori del terreno di gioco;
• le manovre tendenti a perdere deliberatamente tempo;
• ogni altra causa.
La durata del recupero per interruzioni di gioco è a discrezione dell’arbitro.

5) Calcio di rigore
La durata di ciascun periodo deve essere prolungata per consentire l’esecuzione o la ripetizione di un calcio di rigore.

6) 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.
Se stabilito dalle Norme di partecipazione di ogni torneo o campionato, la durata della gara potrà essere ridotta.
Può essere prevista, nelle Norme di partecipazione ai vari tornei, la concessione delle interruzioni per time-out. In questo caso essi saranno di **1 minuto** ciascuno e non potranno essere più di uno per tempo e per squadra

Le gare ufficiali della Lega calcio Uisp non prevedono la disputa dei tempi supplementari.

REGOLA 7
CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

a) All'inizio della gara
La scelta del terreno di gioco è stabilita con sorteggio per mezzo di una moneta.

La squadra che vince il sorteggio sceglie la porta contro cui attaccherà nel primo tempo di gioco. All'altra squadra sarà assegnato il calcio d'inizio della gara.

Tutti i calciatori devono trovarsi nella propria metà del terreno di gioco e tutti quelli della squadra opposta a quella che dà inizio al gioco devono rimanere a non meno di m.6,00 dal pallone, fino a quando questo non sia stato giocato. Il pallone sarà in gioco dal momento in cui è calciato e mosso **IN QUALSIASI DIREZIONE**. Il calciatore che batte il calcio d'inizio non può giocare nuovamente il pallone prima che lo abbia giocato o toccato un altro calciatore.

b) Dopo la segnatura di una rete
Il gioco deve essere ripreso nel modo sopra indicato da un calciatore della squadra che ha subito la rete.

c) Dopo l'intervallo
Le squadre devono invertire le rispettive metà del terreno di gioco ed il calcio d'inizio deve essere battuto da un calciatore della squadra che non ne ha fruito all'inizio.

d) Dopo ogni interruzione temporanea
Quando il gioco riprende, dopo un'interruzione temporanea, per qualsiasi causa non specificata dal Regolamento, purché il pallone non abbia oltrepassato una linea laterale o di porta immediatamente prima dell'interruzione, l'arbitro deve far cadere il pallone nel punto in cui esso si trovava al momento dell'interruzione, salvo che il pallone si trovasse nell'area di rigore. In tale caso l'arbitro farà cadere il pallone a terra sulla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello in cui era il pallone quando il gioco è stato interrotto. Il pallone sarà considerato in gioco non appena avrà toccato terra. Tuttavia, se oltrepassa interamente una linea laterale o di porta prima che lo abbia toccato un calciatore, l'arbitro deve ripetere la propria rimessa. Nessun calciatore potrà giocare il pallone prima che abbia toccato terra. Se tale prescrizione non viene rispettata, l'arbitro dovrà ripetere la rimessa.

Infrazioni e sanzioni

Per qualsiasi infrazione alle lettere a), b) e c) di questa Regola, il calcio d'inizio deve essere ripetuto, salvo il caso in cui il calciatore che ha calciato il pallone (in avanti) lo giuochi nuovamente prima che sia stato toccato o giocato da un altro calciatore. Per tale infrazione un calciatore della squadra avversaria batterà un calcio di punizione indiretto dal punto in cui essa è avvenuta.
Qualora l'infrazione sia stata commessa nell'area di rigore della squadra avversaria, il calcio di punizione indiretto dovrà essere battuto dalla linea che delimita l'area di rigore.

REGOLA 8
PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO

1) Pallone non in gioco

Il pallone non è in gioco quando:

- ha interamente superato la linea di porta o la linea laterale, sia a terra sia in aria;
- il gioco è stato interrotto dall'arbitro.

2) Pallone in gioco

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

- se rimbalza nel terreno di gioco dopo aver colpito un palo o la sbarra trasversale della porta o l'asta di una bandierina d'angolo;
- se rimbalza nel terreno di gioco dopo aver colpito l'arbitro o un assistente dell'arbitro che si trovi all'interno del terreno stesso;
- nel caso di una presunta infrazione alle Regole del Gioco, fino a quando l'arbitro non sia intervenuto in merito.

REGOLA 9
SEGNATURA DI UNA RETE

Salvo le eccezioni previste dalle Regole del Gioco, una rete risulta segnata quando il pallone ha interamente oltrepassato la linea di porta, tra i pali e sotto la sbarra trasversale, sempre che 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 e nel caso si dovesse stabilire una squadra vincente, si procederà con l'esecuzione dei tiri di rigore.

REGOLA 10
FALLI E SCORRETTEZZE

I falli e le scorrettezze devono essere puniti come segue:

Calcio di punizione diretto

Un calcio di punizione indiretto è accordato alla squadra avversaria del calciatore che a giudizio dell'arbitro, commette per negligenza, imprudenza oppure per vigoria sproporzionata uno dei seguenti **dieci falli**:

1) da o tenta di dare un calcio ad un avversario;
2) fa o tenta di fare uno sgambetto ad un avversario;
3) salta su un avversario;
4) carica un avversario;
5) colpisce o tenta di colpire un avversario;
6) spinge un avversario;
7) effettua un tackle su un avversario;
8) trattiene un avversario;
9) sputa contro un avversario;
10) tocca volontariamente il pallone con le mani e/o con le braccia (ad eccezione del portiere quando si trova all'interno della propria area di rigore).

Calcio di rigore

Un calcio di rigore è accordato quando uno di questi **dieci falli** è commesso da un calciatore entro la propria area di rigore, indipendentemente dalla posizione del pallone, purché lo stesso sia in gioco.

Calcio di punizione indiretto

Un calcio di punizione indiretto è altresì accordato alla squadra avversaria del calciatore che commette uno dei seguenti falli:

1) gioca in modo pericoloso;
2) impedisce la progressione ad un avversario senza contatto fisico;
3) ostacola il portiere nell'atto di liberarsi del pallone che ha tra le mani;
4) commette altri falli non menzionati in precedenza nella regola 10, per i quali la gara è stata interrotta per ammonire od espellere un calciatore.

Un calcio di punizione indiretto sarà parimenti accordato alla squadra avversaria del portiere che, trovandosi nella propria area di rigore, commette uno dei seguenti due falli:

a) mantiene per più di 6 secondi il possesso del pallone con le mani prima di spossessarsene;
b) tocca di nuovo con le mani il pallone, dopo essersene spossessato, prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore;
c) Tocca il pallone con le mani passatogli deliberatamente con il piede da un calciatore della propria squadra;
d) Tocca il pallone con le mani passatogli direttamente da un compagno su rimessa dalla linea laterale.

Tale calcio di punizione sarà battuto dalla linea delimitante l'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.

N.B. IL RETRO PASSAGGIO AL PORTIERE NON SARA' CONSENTITO (come nel calcio a 11)

PERTANTO AL PORTIERE NON E' CONSENTITO:

-toccare con le mani il pallone passatogli deliberatamente con il piede da un calciatore della propria squadra;

-toccare con le mani il pallone passatogli deliberatamente da un compagno su rimessa dalla linea laterale.

Sanzioni disciplinari

Un calciatore sarà ammonito, mostrandogli il cartellino giallo, se:

- ritarda la ripresa del gioco;
- non rispetta la distanza prescritta nei calci d'angolo e nei calci di punizione;
- entra o rientra nel terreno di gioco senza il preventivo assenso dell'arbitro;
- abbandona deliberatamente il terreno di gioco senza il preventivo assenso dell'arbitro;
- trasgredisce ripetutamente le Regole del Gioco e non osserva la prescritta distanza nelle riprese di gioco e/o ritarda la ripresa stessa;
- manifesta con parole o con gesti di dissentire da una qualsiasi decisione dell'arbitro;
- si rende colpevole di condotta scorretta e/o antisportiva;
- impedisce alla squadra avversaria di segnare una rete o la priva di una chiara occasione da rete, toccando volontariamente il pallone con le mani (ciò non si applica al portiere dentro la propria area di rigore);
- annulla una chiara occasione da rete ad un calciatore che si dirige verso la porta avversaria commettendo un fallo punibile con un calcio di punizione o di rigore;

Un calciatore sarà espulso dal terreno di gioco, mostrandogli il cartellino rosso, se a giudizio dell'arbitro:

- si rende colpevole di condotta violenta;
- si rende colpevole di un fallo violento di gioco;
- sputa contro un avversario o qualsiasi altra persona;
- tiene un atteggiamento ingiurioso o gravemente offensivo;
- si rende colpevole di condotta scorretta dopo essere stato ammonito.

Un calciatore sarà parimenti espulso se, nel corso della stessa gara, riceve una seconda ammonizione.

Istruzioni supplementari:

- Il portiere sarà considerato in possesso del pallone se lo avrà toccato con una qualsiasi parte delle mani o delle braccia. È ugualmente in possesso del pallone nel momento in cui lo fa rimbalzare intenzionalmente sulle mani o sulle braccia.
- Non è da considerarsi invece in possesso del pallone quando, a giudizio dell'arbitro, il pallone rimbalza accidentalmente sul portiere.
- Ogni atto simulatorio, commesso sul terreno di gioco con lo scopo di ingannare l'arbitro, deve essere punito come comportamento antisportivo.

REGOLA 11
CALCI DI PUNIZIONE

I CALCI DI PUNIZIONE SONO DIRETTI E INDIRETTI

Per il calcio di punizione diretto od indiretto, il pallone deve essere fermo nel momento in cui è calciato e chi lo calcia non deve toccarlo una seconda volta prima che il pallone sia toccato da un altro calciatore.

Il Calcio di punizione diretto:

Sono valide le reti segnate su calcio d'inizio, su ripresa del gioco dopo la segnatura di una rete, su calcio d'angolo e calcio di rinvio.

Il pallone entra in porta

- Se un calcio di punizione diretto è calciato direttamente nella porta avversaria, la rete è valida;
- Se un calcio di punizione diretto è calciato direttamente nella propria porta deve essere accordato un calcio d'angolo alla squadra avversaria

Il Calcio di punizione indiretto :

Segnalazione dell'arbitro

L'arbitro indica il calcio di punizione indiretto sollevando un braccio al di sopra della testa. Egli mantiene il braccio in questa posizione fino all'esecuzione del calcio di punizione e fino a che il pallone tocchi un altro calciatore o cessi di essere in gioco.

Il pallone entra in porta

- Se un calcio di punizione indiretto è calciato direttamente nella porta della squadra avversaria, il gioco dovrà essere ripreso con un calcio di rinvio;
- Se un calcio di punizione indiretto è calciato direttamente nella propria porta, il gioco dovrà essere ripreso con un calcio d'angolo in favore della squadra avversaria.

Quando un calciatore batte un calcio di punizione, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una distanza non inferiore a m.6,00 dal pallone fino a quando questi non sia stato giocato. Il pallone sarà in gioco dal momento in cui è toccato e si è mosso. Se un calciatore della squadra avversaria si avvicina a meno di m.6,00 dal pallone, prima che il calcio di punizione sia stato battuto, l'arbitro dovrà far ripetere l'esecuzione del calcio di punizione fino a quando non sia rispettata la regola ed ammonire il giocatore. Nel momento in cui viene battuto il calcio di punizione, il pallone deve essere fermo ed il calciatore che lo ha calciato non potrà giocarlo una seconda volta fino a quando il pallone stesso non sia stato giocato o toccato da un altro calciatore.

Infrazioni e sanzioni

Se il calciatore che ha battuto un calcio di punizione tocca una seconda volta il pallone prima che questo sia giocato da un altro calciatore, deve essere concesso, a favore della squadra avversaria, un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, a meno che quest'ultima non sia stata commessa all'interno dell'area di rigore, nel qual caso il calcio di punizione sarà battuto dalla linea che delimita l'area di rigore stessa, nel punto più vicino a quello in cui l'infrazione è stata commessa.

Istruzioni supplementari:

- Anche se il regolamento prescrive che la distanza dal pallone per i calciatori appartenenti alla squadra che subisce un calcio di punizione debba essere di almeno m. 6,00, il calciatore che batte il calcio di punizione può rinunciare tacitamente al rispetto della distanza da parte degli avversari, ma in tale circostanza, qualora il pallone venga intercettato, l'arbitro non dovrà intervenire.

REGOLA 12
CALCIO DI RIGORE

Il calcio di rigore deve essere battuto dal *punto del calcio di rigore*. Durante l'esecuzione, tutti i calciatori - tranne colui designato al tiro (debitamente identificato) e il portiere avversario - devono rimanere all'interno del terreno di gioco ma fuori dell'area di rigore, ad almeno m.6,00 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, facendo fronte a chi batte e non potrà muoversi prima che il pallone venga calciato. 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 gioco non appena calciato e mosso in avanti. 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.

Infrazioni e sanzioni
Per qualsiasi infrazione a questa Regola, se commessa:

- da parte della squadra difendente: il calcio di rigore deve essere ripetuto se la rete non è stata segnata;
- da un calciatore della squadra attaccante, diverso da quello che ha calciato il pallone: se la rete è stata segnata, questa sarà annullata ed il calcio di rigore ripetuto;
- dal calciatore che ha battuto il calcio di rigore ed il fallo è stato commesso con il pallone in gioco: un calciatore della squadra avversaria batterà un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stato commesso il fallo, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 11;

REGOLA 13
RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

Quando il pallone oltrepassa interamente, sia a terra sia in aria, una linea laterale, deve essere rimesso in gioco 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 gioco 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 gioco immediatamente dopo essere entrato nel terreno di gioco 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.

Infrazioni e sanzioni:

- Se la rimessa dalla linea laterale non è stata effettuata regolarmente deve essere ripetuta da un calciatore della squadra avversaria;
- Se il calciatore che ha effettuato la rimessa dalla linea laterale gioca una seconda volta il pallone prima che sia stato giocato o toccato da un altro calciatore, sarà accordato un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 11.
- Tutti i calciatori avversari devono trovarsi almeno ad una distanza di 2 metri dal punto in cui la rimessa dalla linea laterale viene effettuata.

REGOLA 14
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 dello spazio di area di rigore. Il pallone verrà calciato direttamente in gioco 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 gioco. Se il pallone non è stato calciato all'esterno dell'area di rigore, ossia direttamente in gioco, il calcio di rinvio deve essere ripetuto. 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.

Infrazioni e sanzioni
Se il calciatore che ha battuto il calcio di rinvio gioca una seconda volta il pallone dopo che questo è uscito dall'area di rigore, ma prima che sia stato toccato o giocato da un altro calciatore, deve essere accordato un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 11.

REGOLA 15
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 gioco e verrà calciato da tale posizione. La bandierina d'angolo non potrà essere spostata. I calciatori della squadra opposta a quella cui appartiene il calciatore che batte il calcio d'angolo non possono avvicinarsi a meno di m.6,00 dal pallone fino a quando questo non sia in gioco, 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.

Infrazioni e sanzioni:

- Se il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo gioca una seconda volta il pallone prima che sia stato giocato o toccato da un altro calciatore, l'arbitro deve accordare un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria, battuto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 11.

Allegato A - Tiri di rigore per la determinazione della squadra vincente

I tiri di rigore costituiscono un modo per determinare la vincente quando il regolamento della competizione esige che deve esserci una squadra vincente al termine di una gara terminata in parità.

1) L'arbitro sceglie la porta verso la quale saranno battuti tutti i tiri.
2) Egli deve tirare a sorte lanciando in aria una moneta e la squadra il cui capitano vince il sorteggio sceglie se battere per primo.
3) Osservando le norme indicate nei successivi paragrafi b) e c), ciascuna squadra batterà cinque tiri;
   a) i tiri devono essere battuti alternativamente;
   b) i cinque calciatori dovranno essere indicati all'arbitro o al primo arbitro dai capitani delle rispettive squadre, prima che i tiri vengano effettuati e scelti tra i nominativi elencati sulla distinta presentata agli arbitri prima dell'inizio della gara;
   c) se, prima che entrambe le squadre abbiano battuto cinque tiri, una delle due avrà segnato più reti di quante potrebbe segnare l'altra qualora completasse la propria serie di cinque, l'esecuzione dei tiri deve cessare;

d) se, dopo che entrambe le squadre avranno battuto cinque tiri, risulterà che hanno segnato un eguale numero di reti, o nessuna, l'esecuzione dei tiri deve continuare nello stesso ordine fino a quando tutte e due avranno battuto eguale numero di tiri (non necessariamente cinque) ed una delle due avrà segnato una rete più dell'altra.

5) i calciatori che dovranno battere i tiri ad oltranza dovranno essere diversi da coloro che hanno calciato i primi cinque tiri, utilizzando tutti i giocatori presenti sul terreno di gioco e facenti parte della distinta presentata agli arbitri prima dell'inizio della gara.
   Esauriti questi si procederà secondo quanto indicato al punto c) seguendo lo stesso precedente ordine.
6) ove si verifichi che una squadra abbia concluso in inferiorità numerica la gara, l'altra potrà scegliere di far ribattere ad un giocatore che lo ha già calciato (senza aver terminato la propria rotazione) quando la prima squadra sarà costretta a ricominciare il giro.
7) Nessun calciatore espulso potrà prendere parte all'effettuazione dei tiri di rigore.
   - Qualunque calciatore autorizzato può scambiare il ruolo con il portiere della propria squadra in ogni momento, durante l'esecuzione dei tiri;
   - Fatta eccezione per il calciatore che batte il tiro e per i due portieri, tutti gli altri calciatori devono restare all'interno del cerchio centrale durante l'effettuazione dei tiri;
- il portiere, compagno del calciatore che sta eseguendo il tiro di rigore, deve restare all'interno del terreno di gioco, all'esterno dell'area di rigore in cui vengono battuti i tiri di rigore, sulla linea di porta all'intersezione di questa ultima con la linea dell'area di rigore.