



FEDERAZIONE TICINESE DI CALCIO
Commissione Arbitri

REGOLE DI GIOCO
per le gare di ALLIEVI D + E



copia personale di:

Questa raccolta è un estratto delle Regole di gioco ufficiali, ed. 2019-2020 e delle prescrizioni d'esecuzione per partite allievi D.

Per gli articoli mancanti, o in caso di difformità, fanno stato le RG ASF ufficiali e il promemoria nazionale pubblicati nel sito www.football.ch/ftc. Vanno inoltre considerate le indicazioni specifiche fornite attraverso la pubblicazione "Info point" della Direzione della Sezione Arbitrale della FTC

© Commissione Arbitri FTC, agosto 2020

REGOLA 1

IL TERRENO DI GIOCO

Il campo di gioco e le sue installazioni devono corrispondere alle indicazioni riportate nello schema del campo di gioco per il calcio a 9.

D9: Le linee esterne e centrali nonché le aree di rigore devono essere di colore bianco o altro colore. Possono essere in tessuto o plastica.

Le linee fanno parte delle superfici che esse delimitano.

All'interno di ogni area di rigore deve essere marcato il punto del calcio di rigore a m 7,5 dalla linea di porta. Se non è segnato, l'arbitro deve misurare la distanza con i passi (m 4,5 dalla linea dell'area di rigore).

Per ragioni di sicurezza, le porte trasportabili devono essere ancorate al suolo in modo appropriato. Il fissaggio deve essere eseguito in modo che, anche in casi estremi, si possa escluderne il rovesciamento.

I pali, la sbarra trasversale come pure le aste d'angolo, fanno parte del campo di gioco.

Quanto misura
la porta negli al-
lievi D9?

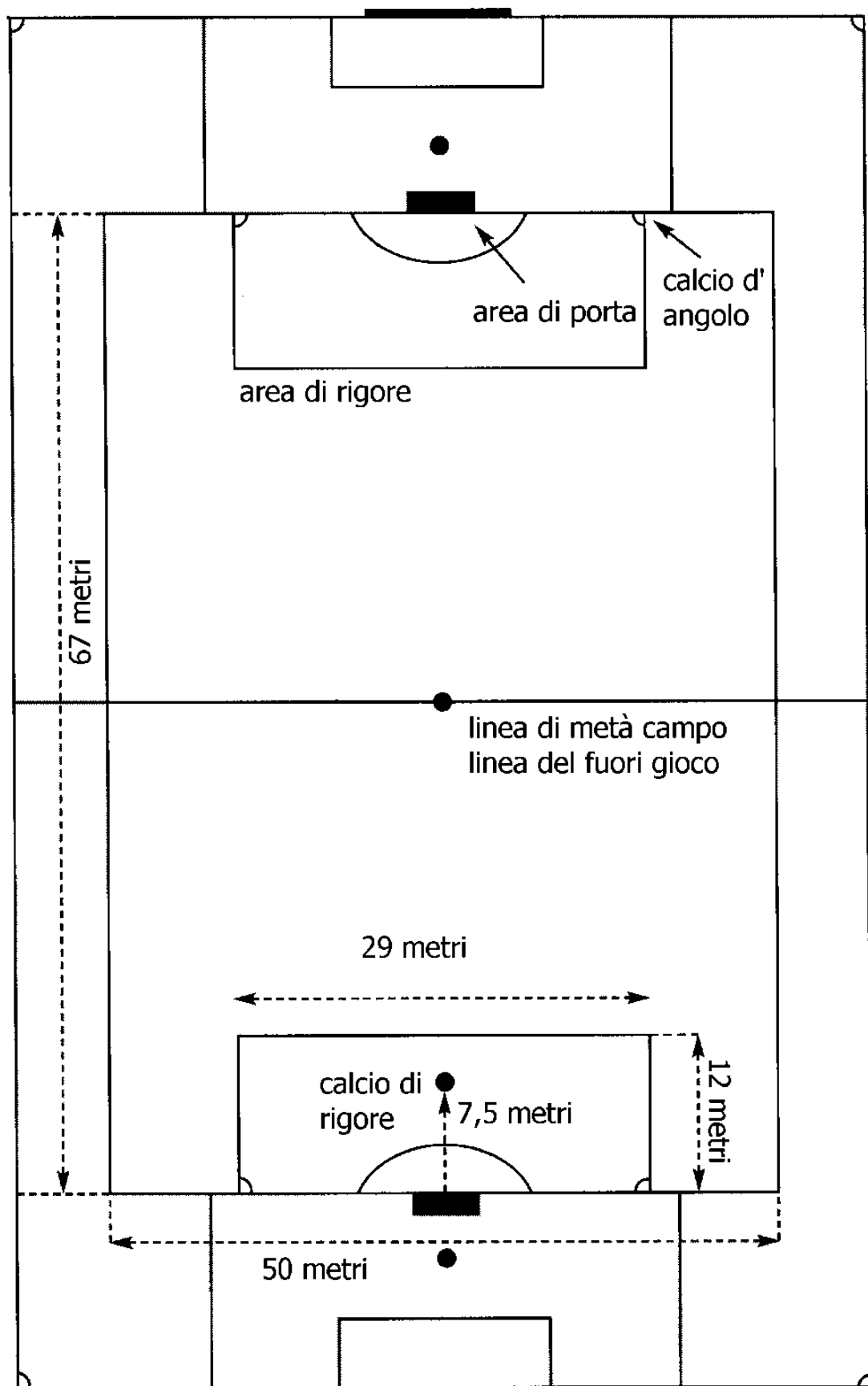
- ☐ 6 x 3 metri
- ☐ 4 x 2 metri
- ☒ 5 x 2 metri



TIPP

Prima della gara, controlla sempre bene le porte:

- ✓ Sono fissate bene?
- ✓ La rete non ha buchi?



REGOLA 2

IL PALLONE

Il pallone deve essere sferico e in cuoio o in un altro materiale autorizzato. I palloni in gomma o in plastica sono vietati.

D9: Le partite degli allievi D9 devono essere disputate con il pallone N. 4 che ha una circonferenza da 63 a 66 cm e un peso (all'inizio dell'incontro) da 350 a 390 gr.

Se, durante lo svolgimento del gioco, il pallone scoppia o si sgonfia, esso deve essere interrotto e ripreso con una palla d'arbitro nel punto in cui il pallone si è reso inutilizzabile. Eccezione: se il pallone scoppia o diviene difettoso durante l'esecuzione di un calcio di rigore prima che tocchi un giocatore la traversa o i pali, la ripresa avverrà con ripetizione del calcio di rigore.

REGOLA 3

I CALCIATORI

D9: La partita deve essere disputata da due squadre composte ciascuna di 9 giocatori. uno dei quali è il portiere.

Una partita può avere inizio soltanto se ognuna delle due squadre è presente sul campo con almeno 7 giocatori.

D9: Sulla cartolina possono figurare da un minimo di 7 a un massimo di 14 giocatori. Le sostituzioni sono libere.

TIPP

Sostituzioni. Come fare?

- ✓ Gioco fermo
- ✓ Annunciare la o le sostituzioni
- ✓ Uscita dei giocatori dal campo nel punto più vicino
- ✓ Cenno dell'arbitro
- ✓ Entrano le riserve

I giocatori che sono usciti per sistemare l'equipaggiamento o per farsi medicare una ferita aperta devono, prima di rientrare in campo, attendere il controllo dell'arbitro a gioco fermo.

L'arbitro ferma il gioco per soccorrere un giocatore ferito.

- Si riprende con la palla alla difesa.
- x Palla d'arbitro
- Palla a chi ne era in possesso all'interruzione del gioco.



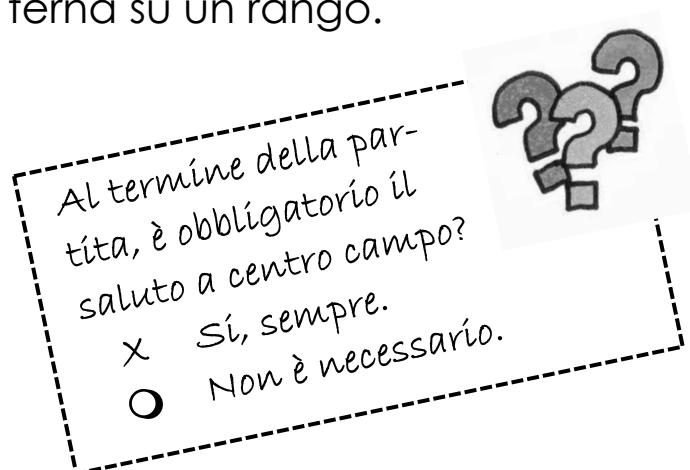
Sostituzioni

È possibile effettuare sostituzioni nelle pause tra 1° e 2° tempo e tra 2° e 3° tempo. Nel terzo tempo è possibile effettuare sostituzioni dopo 10 minuti. Nessun cambio è ammesso durante la partita ad eccezione dei giocatori feriti. Tutti i giocatori giocano almeno 25 minuti continuativi durante i primi due tempi.

Le squadre entrano sul terreno da gioco su due colonne assieme all'arbitro rispettivamente alla terna.

Dopo aver raggiunto il centro del campo si posizionano con l'arbitro rispettivamente la terna su un rango.

In seguito, incrociandosi, si salutano tra loro e con l'arbitro rispettivamente la terna dandosi la mano.



REGOLA 4

L'EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

L'equipaggiamento dei giocatori si compone obbligatoriamente di: maglia, calzoncini, calzettoni, parastinchi, scarpe.

Un giocatore non può portare oggetti che possono creare pericolo per sé o a altri giocatori. Il porto di ogni tipo di gioielli è vietato. Gioielli o simili che non possono essere tolti vanno ricoperti per evitare ferimenti.

Il capitano deve portare quale segno di riconoscimento un bracciale di un colore in contrasto con quello della maglia.

Il portiere deve portare una maglia di colore differente da quello indossato da ambedue le squadre.

Prima dell'inizio della gara, l'arbitro deve controllare l'equipaggiamento dei giocatori.

Sui terreni in terra battuta o artificiali è permesso, sotto la tenuta, portare abiti protettivi (calzamaglia, pantaloni della tuta, ecc.). Il portiere può indossare sotto i calzoncini, la calzamaglia o la tuta d'allenamento.

I parastinchi devono essere completamente coperti dai calzettoni. Essi sono obbligatori.



Per motivi di salute sono vietate nelle categorie degli allievi D, E e F le scarpe con i tacchetti intercambiabili.

Un giocatore che perde accidentalmente una scarpa o un parastinco deve al più presto, rispettivamente entro l'interruzione successiva, sistemare il proprio equipaggiamento. Fino a quel momento può continuare a giocare e la segnatura di una rete o il fatto di giocare il pallone non costituiscono un'infrazione.

REGOLA 5

L'ARBITRO

Per la direzione di ogni gara deve essere designato un arbitro. La sua autorità incomincia nel momento in cui entra sul terreno di gioco e termina dopo il fischio finale quando ha lasciato il terreno di gioco.

La "decisione di fatto" è una decisione che si riferisce al gioco, presa dall'arbitro secondo il proprio convincimento e sulla base dei suoi accertamenti (per esempio: rete, fuori gioco, fallo, fallo di mano, durata della partita, vie di fatto ecc.).

D9: L'arbitro deve presentarsi sul campo almeno 60 minuti prima dell'orario previsto per l'inizio della partita in modo da poter evadere le diverse formalità amministrative.

D9: L'equipaggiamento dell'arbitro:

- maglia ufficiale da arbitro (FTC) o, in caso di forza maggiore, di maglia simile
- calzoncini corti o tuta di allenamento (color nero)
- calzettoni (di colore nero)
- scarpe sportive

TIPP

Maí dimenticare:

- ✓ Físchietto (anche uno di riserva)
- ✓ Orologio (o cronometro)
- ✓ Calepíno e penna
- ✓ Monetína per il sorteggio

L'arbitro non può portare oggetti (compreso ogni genere di gioielli), che possano creare pericolo di ferimento per sé o per i giocatori.

Su terreni per tutte le stagioni, l'arbitro e gli arbitri assistenti, sotto i calzoncini, possono portare abiti protettivi.

L'arbitro prende le proprie decisioni basandosi unicamente sulle sue constatazioni.

Se l'arbitro si accorge di aver commesso un errore, fatta eccezione per l'applicazione del vantaggio, può tornare sulla sua decisione solo se il gioco non è stato ripreso o la partita non è terminata.

Norma del vantaggio

L'arbitro non interrompe il gioco per punire una squadra, se l'altra può proseguire l'azione di gioco, traendone un possibile vantaggio. Se questo vantaggio non si realizza, l'arbitro può rinvenire sulla sua decisione ma solo durante la fase di gioco successiva all'infrazione.



Interruzioni e sospensioni premature di una partita

D9: Quando, a causa delle condizioni atmosferiche o per altri motivi gravi, la gara non può essere portata a termine, l'arbitro deve concordare la sospensione con gli allenatori delle due squadre.

D9: La sospensione della gara è prevista nei seguenti casi:

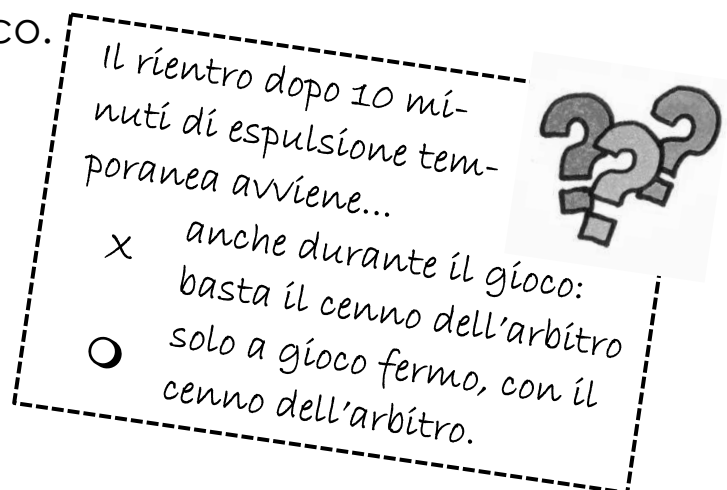
- a) La rottura della porta (quando non è possibile eseguire la riparazione entro 30 minuti).
- b) Oscurità, nebbia (visibilità inferiore alla distanza tra le due porte), tempesta di neve, grandinata, temporale con fulmini, pioggia insistente, con conseguente allagamento del terreno. L'incolumità dei giocatori è il principio della decisione di sospensione.

Ammonizione e espulsione

L'arbitro ha il potere di ammonire o di espellere un giocatore o un **dirigente** che si comporta in modo scorretto o antisportivo.

D9: Punizione temporanea (Reg. ASF Espulsione temporanea nelle squadre allievi)

- La punizione temporanea di 10 minuti viene applicata al posto di un'ammonizione e segnalata con il cartellino giallo.
- Se un giocatore ha già subito una punizione temporanea e commette una nuova infrazione che richiede una nuova punizione temporanea dovrà essere espulso (2. punizione temporanea). Dopo il cartellino giallo l'arbitro mostrerà subito il cartellino rosso.
- Se il portiere è punito con una punizione temporanea può venir sostituito, per la durata della punizione, dal portiere di riserva. Un giocatore di campo deve però lasciare il terreno di gioco.
- L'arbitro controlla la durata della punizione temporanea. Egli può delegare il controllo del tempo a uno dei due allenatori o accompagnatori.



Dopo un'interruzione, l'arbitro dà un segnale per la ripresa del gioco. Esso è, di regola, il colpo di fischietto. Nei casi chiari e, per non rallentare il gioco, ciò può avvenire anche con un cenno della mano.

Giocatori feriti

L'arbitro deve interrompere il gioco se a suo parere un giocatore è ferito in modo serio.

Ripresa del gioco: palla d'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone (partecipa solo un giocatore della squadra che aveva il possesso al momento dell'interruzione).

I giocatori con ferite che sanguinano devono lasciare il campo per farsi medicare.

Se si rende necessario l'intervento di una persona dall'esterno il giocatore ferito deve lasciare il terreno di gioco.



È obbligatorio il colpo di fischietto ?

sì no

- ✓ quando si concede un corner
- ✓ per far battere una rimessa laterale
- ✓ se si concede un rigore
- ✓ se c'è una rete
- ✓ per far battere il corner
- ✓ per far battere una punizione, se l'arbitro misura la distanza della barriera

☐	☒
☐	☒
☒	☐
☐	☒
☐	☒
☒	☐

REGOLA 6

GLI ALTRI UFFICIALI DI GARA "GUARDALINEE"

D9: Nell'ambito di una competizione ufficiale ogni squadra deve mettere a disposizione un guardalinee.

Il guardalinee indica all'arbitro quando il pallone oltrepassa la linea laterale. Inoltre, collabora per il controllo del tempo, tenendo tuttavia presente che solo il tempo indicato dall'orologio dell'arbitro è determinante.

Chi decide se assegnare una rimessa laterale all'una o all'altra squadra?

- ☒ Il guardalinee
- ☐ L'arbitro



REGOLA 7

LA DURATA DELLA GARA

D9: La partita si compone di tre periodi di gioco di 25 minuti ognuno.

Il tempo perso a causa di ferimenti, rallentamenti del gioco o per altri motivi deve essere recuperato, a giudizio dell'arbitro, alla fine del rispettivo periodo di gioco.

In caso di gare a eliminazione diretta, per designare il vincitore dopo il risultato finale di parità, si effettua il tiro dei calci di rigore.

I giocatori hanno diritto a una pausa tra ogni periodo di gioco. La stessa ha una durata di 5 minuti. Il conteggio del tempo inizia nel momento in cui ambedue le squadre hanno raggiunto lo spogliatoio.

REGOLA 8

L'INIZIO E LA RIPRESA DEL GIOCO

Calcio d'inizio

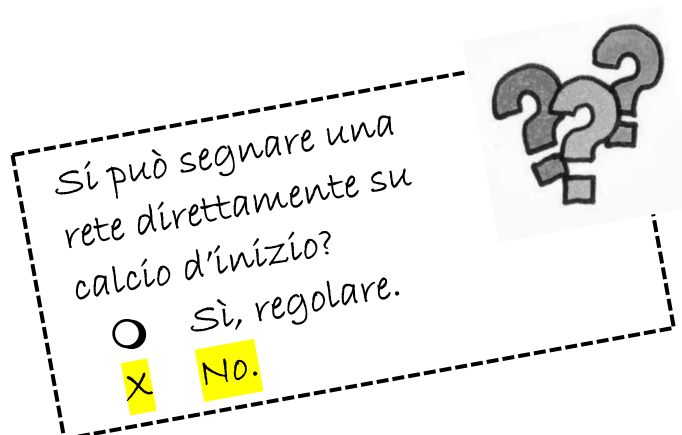
Prima dell'inizio della partita si procede con una moneta al sorteggio. Il capitano della squadra ospite ha la scelta della faccia della moneta. La squadra che vince il sorteggio ha la facoltà di scegliere su quale lato del campo iniziare o se battere il calcio d'inizio.

Il segnale d'inizio della partita viene dato con un colpo di fischietto. Il pallone è in gioco quando, giocato con i piedi, si muove in qualsiasi direzione del campo. Tutti i giocatori devono trovarsi nella propria metà campo. I giocatori della squadra avversaria devono trovarsi ad almeno m 6 dal pallone.

Dopo l'ottenimento di una rete, il gioco è ripreso nel modo sopraindicato da un giocatore appartenente alla squadra che ha subito la rete.

Dopo la pausa, le squadre devono cambiare il campo.

Il calcio d'inizio spetta alla squadra che non l'ha effettuato nel periodo precedente.



Il calcio d'inizio deve essere ripetuto quando gli avversari penetrano prima nella metà campo dell'altra squadra.

Il giocatore che ha eseguito il calcio d'inizio non può giocare il pallone una seconda volta prima che lo stesso sia stato toccato o giocato da un secondo giocatore.

Palla d'arbitro

La palla d'arbitro deve essere effettuata in seguito all'interruzione del gioco che non è dovuta a un'infrazione.

Per l'esecuzione, l'arbitro deve tenere, con braccio teso, il pallone circa all'altezza del petto e lasciarlo cadere (non gettarlo).

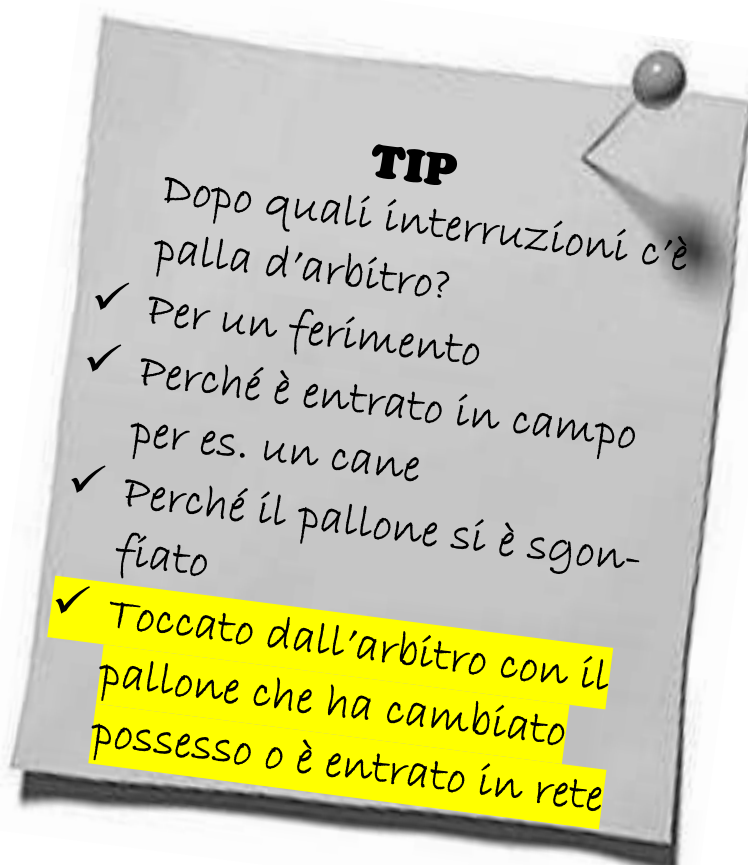
Il pallone è in gioco quando tocca il terreno senza essere stato toccato da nessun giocatore.

La palla d'arbitro deve essere ripetuta quando il giocatore tocca il pallone prima che lo stesso raggiunga il suolo.

Per ottenere una rete a seguito di palla d'arbitro il pallone dovrà essere giocato da almeno 2 giocatori.

La palla d'arbitro è concessa a un solo giocatore con gli altri che si tengono a 4 metri di distanza. In caso di palla d'arbitro in area di rigore partecipa il portiere.

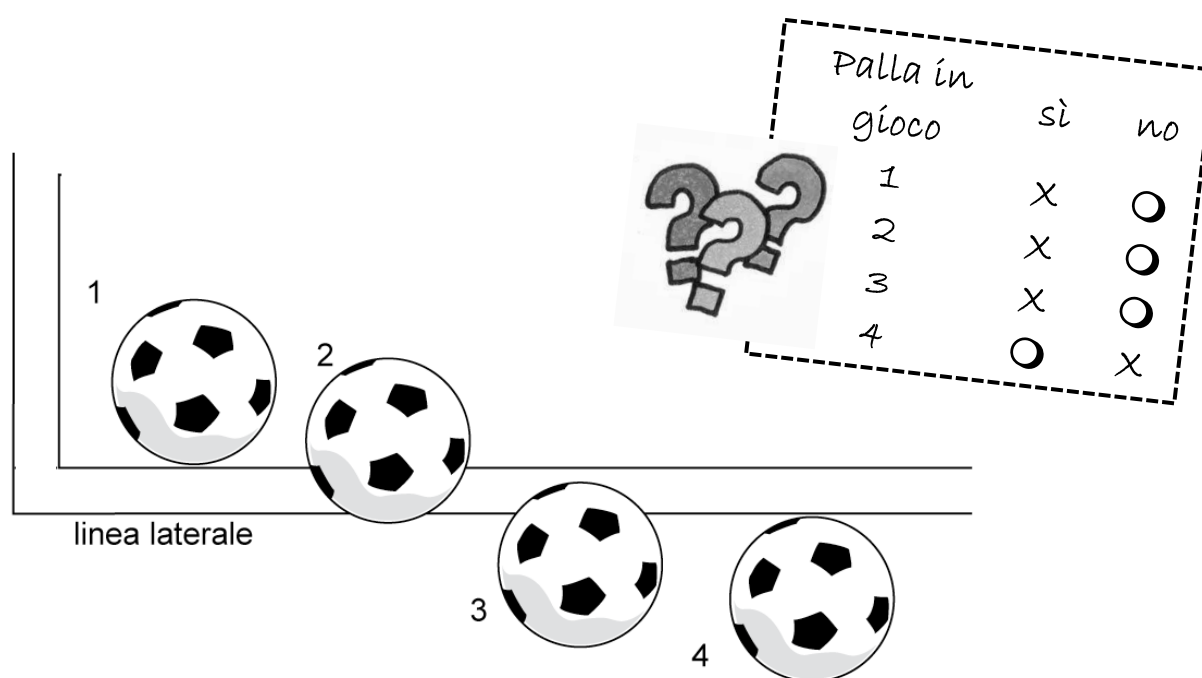
Quando l'arbitro, per convinzione propria, si accorge di aver fischiato per errore, può annullare la sua decisione e riprendere con una palla d'arbitro.



REGOLA 9

PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO

Il pallone “non è in gioco” quando, al suolo o in aria, oltrepassa completamente la linea laterale o quella di porta. Le linee fanno parte delle aree che le delimitano, perciò le linee laterali e di porta fanno parte del terreno di gioco.



Il pallone è in gioco:

- quando ritorna sul terreno di gioco dopo aver colpito i pali, la sbarra trasversale o l'asta della bandierina d'angolo;
- rimbalza sul terreno di gioco dopo aver toccato l'arbitro, l'arbitro assistente o i guardalinee che si trovavano sul terreno di gioco o sulle linee di delimitazione dello stesso. Eccezione; se dopo un tocco dell'arbitro il pallone cambia possesso o finisce in rete il gioco si interrompe e si riprende con una palla d'arbitro.

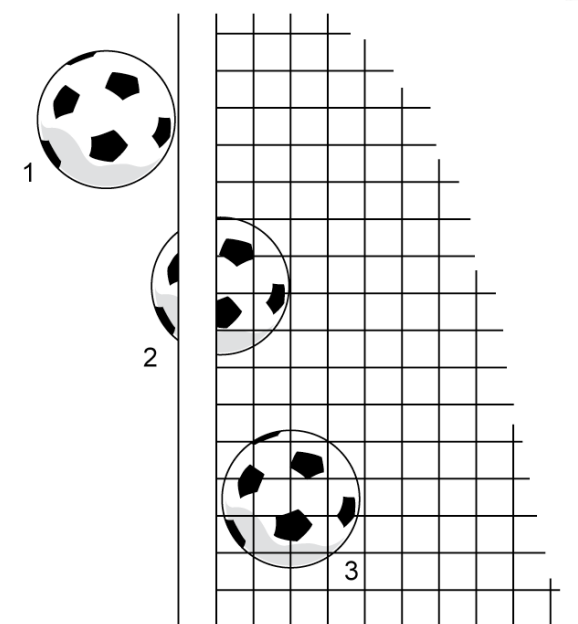
REGOLA 10

L'ESITO DI UNA GARA

L'arbitro deve convalidare una rete, solo dopo essersi convinto che il pallone ha oltrepassato, con tutto il suo volume, la linea di porta tra i pali e sotto la sbarra trasversale.

Una rete non può essere convalidata se ottenuta direttamente su:

- a) rimessa laterale,
- b) palla d'arbitro,
- c) calcio di punizione indiretto,
- d) calcio di punizione diretto effettuato nella propria rete,
- e) **calcio d'inizio (particolarità D9).**



Rete ?	sì	no
1	☐	☒
2	☐	☒
3	☒	☐

REGOLA 11

FUORIGIOCO

Un attaccante è in posizione di fuori gioco,

- se si trova nella metà campo avversaria, la linea è considerata neutra,
- se è oltre la linea del pallone,
- se è oltre la linea del penultimo avversario.

Un attaccante viene punito per la sua posizione di fuori gioco se a giudizio dell'arbitro partecipa attivamente al gioco, cioè:

- influenza il gioco giocando o toccando il pallone che gli è stato passato o giocato da un suo compagno;
- impedisce a un avversario di giocare o di tentare di giocare il pallone impedendogli la visuale, cercando di ingannarlo o facendo dei gesti;
- trae vantaggio dalla sua posizione di fuori gioco se riceve il pallone dai pali o dalla sbarra trasversale o da un giocatore avversario.

Niente fuorigioco:

- su rimessa laterale
- calcio d'angolo

REGOLA 12

FALLI E SCORRETTEZZE

Di principio, sono punibili soltanto ben specificate infrazioni intenzionali. Il giudizio sull'intenzionalità compete unicamente all'arbitro.

Negligenza o mancanza di previsione (imprevidenza o uso sproporzionato del corpo), sono paragonati all'intenzionalità.

Un giocatore che commette una delle seguenti infrazioni, deve essere punito con un calcio di punizione diretto:

- a) colpire o tentare di colpire un avversario con un calcio o uno sgambetto;
- b) tackle: in scivolata, colpire l'avversario prima della palla;
- c) caricare, saltare addosso o colpire un avversario con gambe, tronco o braccia;
- d) spingere un avversario;
- e) trattenere un avversario;
- f) fallo di mano: colpire la palla con il braccio o con la mano.



Un giocatore è punito con un calcio di punizione indiretto per queste infrazioni:

- a) gioco pericoloso: giocare in un modo tale (ad esempio gamba alzata) da creare pericolo per l'avversario o per se stesso;
- b) ostruzione: senza intenzione di giocare il pallone, ostacolare la corsa dell'avversario mediante il corpo.

Infrazioni del portiere nella propria area di rigore (calcio di punizione indiretto):

- a) trattenere il pallone tra le mani oltre sei secondi;
- b) dopo aver lasciato il pallone dalle mani, toccare nuovamente il pallone con le mani;
- c) toccare con le mani il pallone su passaggio volontario di un compagno, di piede;
- d) toccare il pallone con le mani in occasione di una rimessa laterale.



Provvedimenti disciplinari

D9: La punizione temporanea di 10 minuti sostituisce l'amonizione.

D9: La punizione temporanea è comminata quando un giocatore:

- a) si rende colpevole di condotta antisportiva;
- b) trasgredisce continuamente le regole ad eccezione del fuori gioco.

D9: Un giocatore è da espellere con il cartellino rosso quando commette una delle seguenti infrazioni alle regole:

- a) commette un fallo grossolano o violento, mettendo in pericolo l'incolumità dell'avversario;
- b) commette una grave antisportività (insulti, via di fatto);
- c) commette un'altra infrazione alle regole punibile con una seconda punizione temporanea.

Chiara occasione da rete

Un giocatore è da espellere quando evita una rete o interrompe una chiara occasione da rete fermando un giocatore avversario, che, solo, corre in direzione della porta avversaria (trattenuta, sgambetto, carica) o commettendo un fallo di mano.

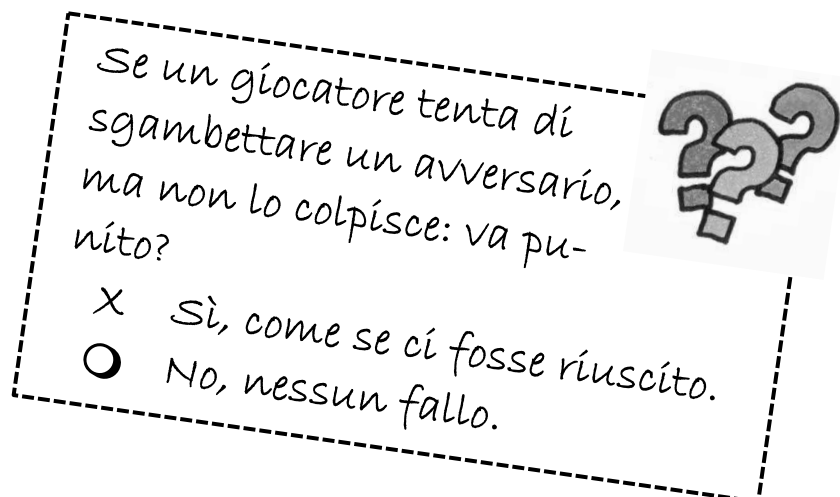


Una punizione temporanea o un'espulsione possono essere pronunciate solamente a gioco fermo.

L'arbitro chiede il nome del giocatore, lo annota con il suo numero e il minuto della sospensione temporanea. Da ultimo estrae il cartellino.

Il rientro del giocatore dall'espulsione temporanea può avvenire con il gioco in movimento.

Carica corretta: solamente spalla contro spalla, oppure con il petto o con la schiena senza l'aiuto delle braccia, quando vi è lotta per il possesso del pallone.



Qualsiasi carica eseguita a palla lontana, non è permessa.

Mano

Il concetto «mano» comprende tutto il braccio, dalla congiunzione con la spalla alla punta delle dita. Solo il gioco di mano volontario deve essere punito.

Nel dettaglio:

- a) Se la mano o il braccio sono sopra l'altezza della spalla in posizione non naturale; volontario
- b) Se la mano o il braccio sono in una posizione per cui viene aumentato il volume del corpo; volontario
- c) Realizzare una rete o provocare una chiara occasione da rete con un tocco, anche involontario, di mano/braccio non è permesso
- d) Movimento istintivo, per proteggere il viso o le parti delicate del corpo, quando il pallone è calciato con forza e da distanza ravvicinata nella sua direzione: non è da punire.
- e) Non sono da punire nemmeno i tocchi di mano quando il pallone vi giunge dopo essere rimbalzato su un'altra parte del corpo e il contatto era impossibile da evitare

Per gioco pericoloso, si intende quella situazione di gioco nella quale un giocatore, per giocare il pallone, mette in pericolo sé stesso o l'avversario che si trova nelle vicinanze. Il concetto comprende quindi qualunque comportamento che possa rappresentare un pericolo per l'avversario o per sé stesso.

Il gioco pericoloso è punito con un calcio di punizione indiretto.



REGOLA 13

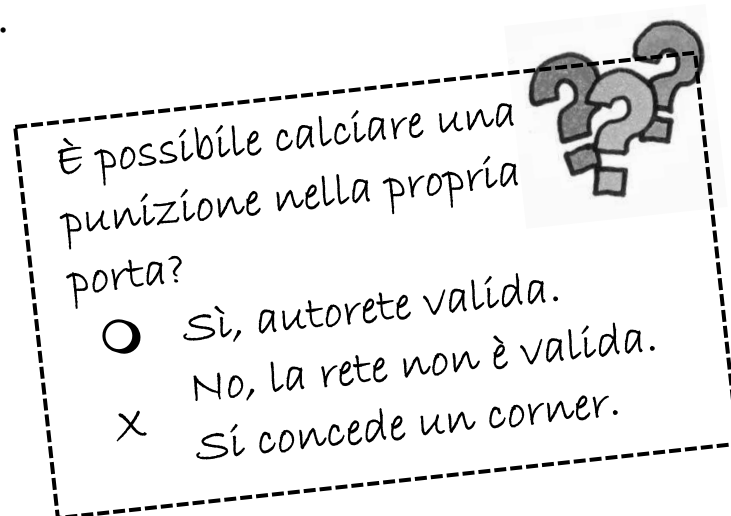
I CALCI DI PUNIZIONE

I calci di punizione si dividono in due categorie:

- a) Il calcio di punizione diretto a seguito del quale è possibile segnare direttamente una rete contro la squadra colpevole (Vedi eccezione D9 a pagina 26)
- b) Il calcio di punizione indiretto a seguito del quale una rete è valida se il pallone è giocato da un secondo giocatore prima di entrare in porta.

Per l'esecuzione di un calcio di punizione diretto o indiretto valgono le seguenti prescrizioni:

- a) Il pallone deve essere posto, fermo, nel punto in cui è avvenuta l'infrazione, valido anche per il fuorigioco;
- b) D9: Gli avversari devono portarsi alla distanza di m 6 dal pallone e restarci fino a quando lo stesso non sia in gioco.



Se chi beneficia di un calcio di punizione chiede il rispetto della distanza, l'esecuzione del calcio di punizione non potrà aver luogo prima che l'arbitro abbia misurato la distanza stessa e abbia dato il segnale di ripresa del gioco con un colpo di fischietto.

Se la squadra che subisce un calcio di punizione forma un muro di 3 o più giocatori gli avversari dovranno tenersi ad almeno un metro dallo stesso.

TIPP

- ✓ Calcio di punizione
- ✓ Non permettere agli avversari di stare davanti al pallone.
- ✓ Su richiesta, misura la distanza del muro (6 m) e segnala ad alta voce "Fischio io!"
- ✓ Riprendi il gioco con il colpo di fischietto

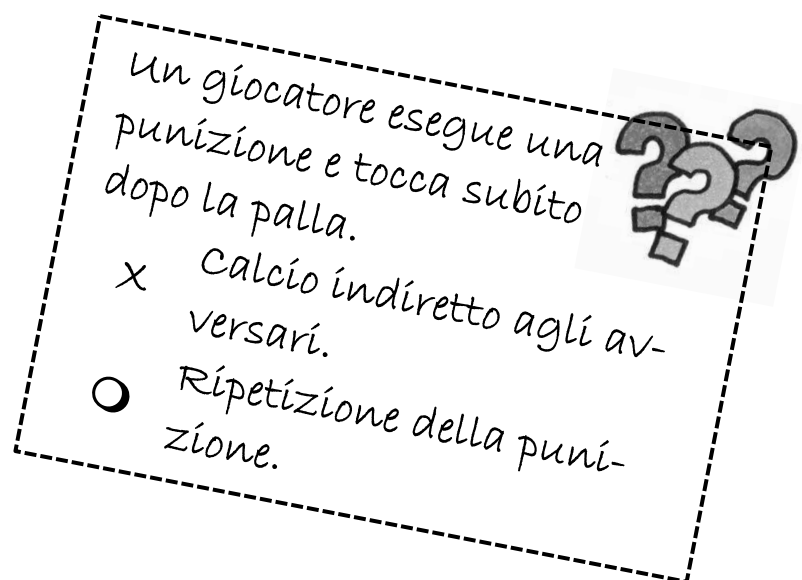
Per indicare un calcio di punizione indiretto l'arbitro alzerà un braccio al di sopra della testa, in modo visibile per le due squadre.

Lo terrà alzato fino a quando il calcio di punizione sarà stato battuto e il pallone sarà stato toccato o giocato da un altro giocatore o non sarà più in gioco.



Il giocatore che esegue il calcio di punizione non potrà toccare di nuovo il pallone prima che un secondo giocatore dell'una o dell'altra squadra l'abbia toccato o giocato.

Tutti i calci di punizione nella propria metà campo devono essere battuti in modo indiretto (non sarà possibile ottenere direttamente una rete). Per i calci di punizione nella metà campo avversaria è valido il regolamento così come indicato a pagina 24.



REGOLA 14

IL CALCIO DI RIGORE

Se un giocatore commette, nella propria area di rigore, un'infrazione punibile con un calcio di punizione diretto, l'arbitro dovrà accordare un calcio di rigore.

Per la concessione di un calcio di rigore fa stato il punto in cui l'infrazione è avvenuta.

Non conta mai il punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione.

Se il fallo inizia fuori area, ma il giocatore cade al suo interno, vi è calcio di punizione fuori area.

Infrazioni di chi beneficia del calcio di rigore:

Decisione:

- Se il pallone entra in porta, il calcio di rigore deve essere ripetuto.
- Se il pallone non entra in porta, l'arbitro interrompe il gioco con un colpo di fischietto. Riprende il gioco con un calcio di punizione indiretto a favore della squadra che si difende dal luogo in cui è stata commessa l'infrazione.

Eccezione:

- Rigore battuto all'indietro
- Rigore battuto da un compagno del giocatore identificato (ammonizione del colpevole)
- Finta di calciare il pallone (ammonizione)

Decisione tecnica:

- Calcio di punizione indiretto indipendentemente dall'esito



Infrazioni di chi difende:

- a) Un compagno di squadra del portiere penetra in area di rigore prima che il calcio di rigore sia stato battuto in modo conforme alle regole.
- b) Il portiere lascia troppo presto con entrambe i piedi la linea di porta.

Decisione:

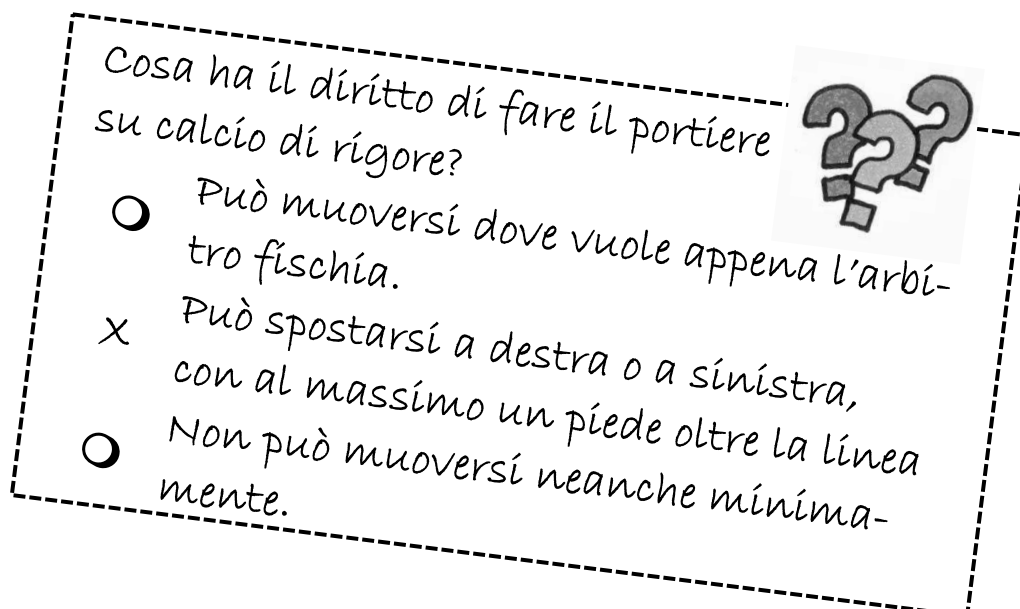
- Se il pallone entra in rete, la rete è valida.
- Se il pallone non entra in rete, il calcio di rigore deve essere ripetuto. Se il colpevole è il portiere ammonizione

Uno o più giocatori di entrambe le squadre commettono infrazioni contemporaneamente:

- L'arbitro deve interrompere il gioco.
- Ripetizione del calcio di rigore.

Tiri di rigore per designare il vincitore di una gara (Coppa)

- L'arbitro effettua un sorteggio per determinare la porta in cui si tireranno i rigori
- Un ulteriore sorteggio si effettua per stabilire chi batterà il primo o il secondo rigore (decide il capitano che vince)
- Solo i calciatori in campo al termine della partita partecipano ai tiri di rigore.



REGOLA 15

LA RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

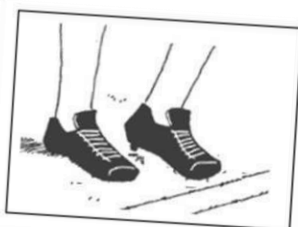
Quando il pallone, sia a terra, sia in aria, ha oltrepassato completamente la linea laterale, deve essere rimesso in gioco dalla squadra avversaria.

Il pallone che si ferma sulla linea laterale è sempre in gioco e può quindi essere giocato.

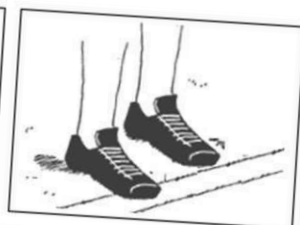
La rimessa laterale è effettuata in modo corretto quando colui che la effettua:

- con il viso fa fronte al terreno di gioco;
- con una parte dei piedi (o entrambi i piedi) tocca la linea laterale o il terreno al di fuori della stessa;
- il pallone è tenuto con entrambe le mani e passando sopra la testa è lanciato direttamente sul terreno di gioco.

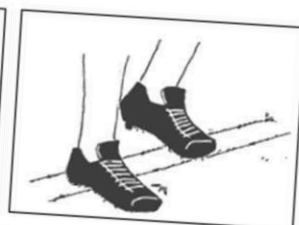
Quali rimesse sono regolari?



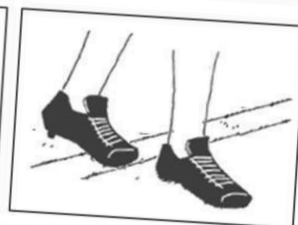
X



X



X



O



Il pallone è in gioco non appena tocca la linea laterale o ha attraversato la stessa in direzione del campo di gioco, rispettivamente non appena ha lasciato le mani del giocatore che si trova sulla linea laterale.

Il giocatore che, dopo aver effettuato la rimessa laterale, tocca o gioca nuovamente il pallone prima che lo stesso sia stato toccato o giocato da un altro giocatore, è punito con un calcio di punizione indiretto.

Su rimessa laterale non può essere ottenuta direttamente alcuna rete.

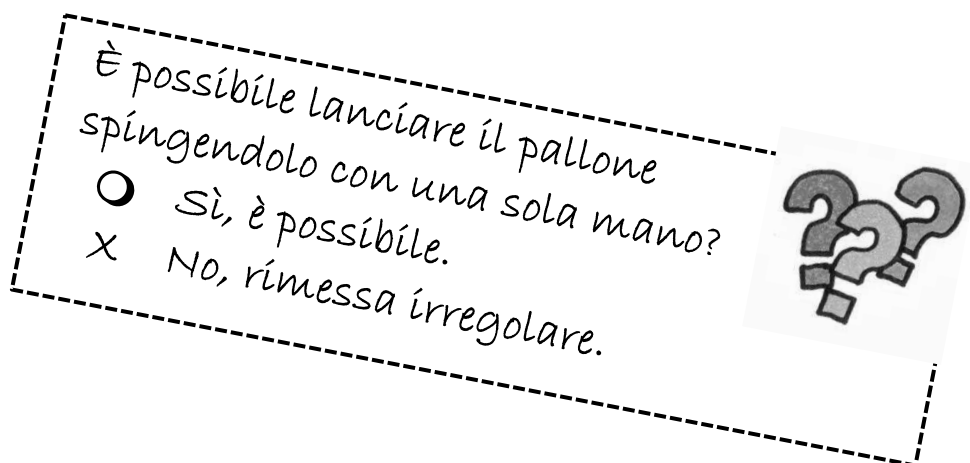
Durante la rimessa laterale, la regola del fuori gioco è, in prima fase, abolita.

In caso di dubbio, circa l'attribuzione della rimessa, questa verrà concessa alla squadra la cui porta si trova più vicina al punto in cui la rimessa deve essere effettuata.



La rimessa laterale deve essere ripetuta dalla squadra avversaria quando la stessa non è effettuata in modo conforme alle regole, per esempio:

- a) quando un piede è all'interno del campo;
- b) quando viene eseguita nel punto sbagliato;
- c) quando viene eseguita da dietro gli spettatori o la barriera di delimitazione;
- d) quando viene eseguita da un luogo rialzato;
- e) quando viene eseguita in modo scorretto.



REGOLA 16

IL CALCIO DI RINVIO RILANCIO DEL PORTIERE

Il calcio di rinvio dalla porta è abolito.

Durante il gioco, dopo che il pallone è stato raccolto dal portiere, non potrà essere rilanciato con i piedi al volo.

Il portiere, indipendentemente dal fatto che il pallone sia uscito o meno a fondo campo, dovrà riprendere il gioco:

- passando il pallone con le mani a un compagno.
- rilasciando il pallone in terra per giocarlo con i piedi.

Nel caso in cui il rinvio fosse effettuato in modo non conforme, la squadra avversaria beneficerà di un calcio di punizione indiretto dal centro del campo.

Dal momento in cui il portiere ha giocato il pallone con le mani o l'ha messo in terra, il pallone è in gioco e non potrà essere nuovamente raccolto con le mani (calcio di punizione indiretto nel punto dell'infrazione).

PRECISAZIONE REGOLAMENTO PARTITE ALLIEVI D9

REGOLA 16 – Il calcio di rinvio / Rilancio del portiere

La ripresa del gioco, quando il pallone oltrepassa la linea di porta (fondo campo) toccato per ultimo da un giocatore della squadra attaccante, è da effettuare sulla base delle seguenti indicazioni:

Il classico calcio di rinvio è abolito



NO

IL PORTIERE RIPRENDE IL GIOCO COME SE AVESSE EFFETTUATO UNA PARATA

È VIETATO IL RILANCIO DEL PALLONE SIA ESSO VOLANTE CHE FACENDO RIMBALZARE IL PALLONE A TERRA (AGGIRAMENTO DELLA REGOLA)



NO



IL PALLONE VA DISTRIBUITO CON LE MANI

IL PORTIERE PUÒ ANCHE POGGIARE IL PALLONE IN TERRA (SENZA POSSIBILITÀ DI RIPRENDERLO) E ESSERE CONSIDERATO UN GIOCATORE DI MOVIMENTO (PUÒ ESSERE ATTACCATO DAGLI AVVERSARI E PUÒ TIRARE IN PORTA)

COME PER UNA PARATA IL PALLONE È SUBITO IN GIOCO E NON DEVE QUINDI SUPERARE L'AREA DI RIGORE

LA METÀ CAMPO NON VIENE CONSIDERATA QUINDI NESSUNA LIMITAZIONE È PREVISTA

IN CASO DI INFRAZIONE È PREVISTO UN CALCIO DI PUNIZIONE INDIRETTO A CENTRO CAMPO CONTRO LA SQUADRA DEL PORTIERE COLPEVOLE

IL PORTIERE DEVE SEGUIRE QUESTE DIRETTIVE ANCHE DOPO UNA PARATA

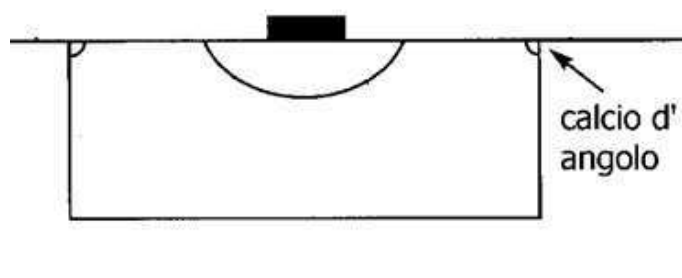
REGOLA 17

IL CALCIO D'ANGOLO

Quando il pallone, toccato per ultimo da un giocatore della squadra che si difende, oltrepassa la linea di fondo campo, l'arbitro decreta un calcio d'angolo.

Si può segnare una rete direttamente su calcio d'angolo.

D9: Il calcio d'angolo viene effettuato dal punto di intersezione dell'area di rigore da ambo i lati della porta (12 metri).



L'arbitro deve far rispettare la necessaria distanza (6 metri) fra il giocatore che tira il calcio d'angolo e l'avversario più vicino.

Appunti personali



CERUTTI
"il Caffè"



SE NE FACCIAMO TANTE, UN MOTIVO C'È

ACQUAROSSA AGNO AIROLO ALTO MALCANTONE ARANNO
ARBEDO-CASTIONE AROGNO ASCONA ASTANO AVEGNO
GORDEVIO BALERNA BEDANO BEDIGLIORA BEDRETTO
BELLINZONA BIASCA BIOGGIO BISSONE BLENIO BODIO
BOSCO GURIN BREGGIA BRIONE SOPRA MINUSIO BRIONE
(VERZASCA) BRISSAGO BRUSINO ARSIZIO CADEMARIO
CADEMPINO CADENAZZO CAMPO (VALLEMAGGIA) CANOBBIO
CAPRIASCA CASLANO CASTEL SAN PIETRO CENTOVALLI
CERENTINO CEVIO CHIASSO COLDRERIO COLLINA D'ORO
COMANO CORIPPO CROGLIO CUGNASCO-GERRA CUREGLIA
CURIO DALPE FAIDO FRASCO GAMBAROGNO GIORNICO
GORDOLA GRANCIA GRAVESANO ISONE LAMONE
LAVERTEZZO LAVIZZARA LINESCIO LOCARNO LOSONE
LUGANO LUMINO MAGGIA MAGLIASO MANNO MAROGGIA
MASSAGNO MELANO MELIDE MENDRISIO MERGOSCIA
MEZZOVICO-VIRA MIGLIEGLIA MINUSIO MONTECENERI
MONTEGGIO MORBIO INFERIORE MORCOTE MURALTO
MUZZANO NEGGIO NOVAGGIO NOVAZZANO ONSERNONE
ORIGLIO ORSELINA PARADISO PERSONICO POLLEGIO
PONTE-CAPRIASCA PONTE-TRESA PORZA PRATO-LEVENTINA
PRATO-LAVIZZARA PURA QUINTO RIVA SAN VITALE RIVIERA
RONCO SOPRA ASCONA ROVIO SANT'ANTONINO SAVOSA
SERRAVALLE SESSA SONOGNO SORENGO STABIO
TENERO-CONTRA TERRE DI PEDEMONTE TORRICELLA-TAVERNE
VACALLO VERNATE VEZIA VICO-MORCOTE VOGORNO

IN TUTTI QUESTI COMUNI NE ABBIAMO REALIZZATA ALMENO UNA

