



REGOLAMENTO TECNICO

CALCIO A 5 B1

2017-2021

Versione aggiornata con delibera del Consiglio Federale in data 22 Luglio 2020

IBSA (Federazione Internazionale Sport per Non Vedenti) Sottocomitato Calcio

In caso di qualsiasi discrepanza nell'interpretazione del regolamento di Calcio per Non Vedenti, prevale la versione inglese.

Le modifiche del regolamento di gioco precedente sono contrassegnate con il seguente simbolo: * (asterisco)

Nota Italiana: Per indicare come viene applicato nel Regolamento FISPIC

INDICE

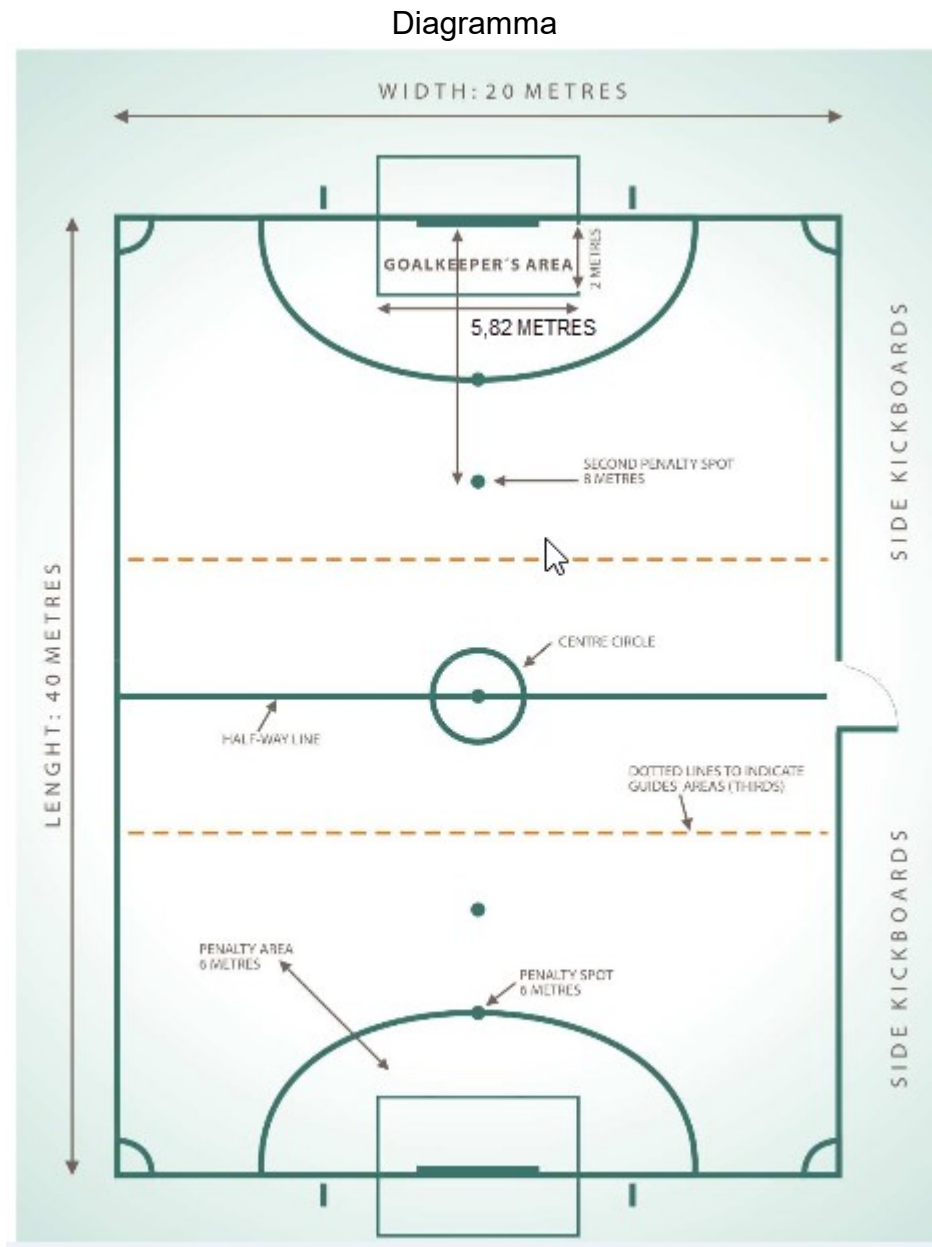
CATEGORIA B1 – REGOLE DI GIOCO

Pag.

1	Il Campo	4
2	La Palla	9
3	Numero di Giocatori e Coach (Tecnico)	10
4	Attrezzatura dei Giocatori	13
5	Arbitro	15
6	Assistente dell'Arbitro	16
7	Cronometrista, Segnapunti e PA Speaker	17
8	Durata della Partita	19
9	Inizio e Ripresa del Gioco	20
10	Palla in o fuori dal gioco	22
11	Segnare un Goal	22
12	Falli e Cattiva Condotta	23
13	Calci di Punizione	27
14	Falli Accumulati	29
15	Calcio di Rigore	31
16	Rimessa Laterale	32
17	Rimessa dal Fondo	34
18	Calcio d'Angolo	35
	Procedure per determinare il vincitore della partita	36
	Norme della Competizione	37
	Mascherine – Panoramica	39
	Domande Frequenti e Risposte dell'IBSA	41
	Sanzioni in un Torneo	46

1 IL CAMPO

Il campo deve essere conforme alle dimensioni e ai riferimenti stabiliti nel seguente diagramma:



Il campo deve sempre essere all'aperto per consentire un'acustica ottimale.

Per garantire lo svolgimento della competizione, in caso di condizioni meteorologiche avverse che non dipendono dal controllo del Comitato Organizzatore (pioggia insistente, vento forte ecc...) devono essere disponibili strutture alternative, con una superficie di gioco con caratteristiche simili. La superficie di gioco deve inoltre avere una superficie in legno, gomma sintetica o simili.

NOTA ITALIANA: Nelle manifestazioni riconosciute FISPIC, il campo è solo all'aperto

Le strutture alternative devono essere ispezionate e approvate dal Delegato Tecnico dell'IBSA e dal Comitato Organizzatore prima dell'inizio della competizione.

Il Delegato Tecnico IBSA e il Comitato Organizzatore devono assicurare che l'illuminazione del campo sia adeguata per le partite giocate di sera o, se necessario, al coperto.

DIMENSIONI

Il campo deve essere rettangolare. La lunghezza della linea laterale deve essere maggiore della lunghezza della linea di fondo campo.

PARTITE INTERNAZIONALI

LUNGHEZZA	40 metri
LARGHEZZA	20 metri

NOTA ITALIANA:

LUNGHEZZA	minimo 32 metri e massimo 42 metri
LARGHEZZA	minimo 18 metri e massimo 22 metri

DELIMITAZIONE DEL CAMPO

Il campo è delimitato da linee, che appartengono alle aree che delimitano.

Le due linee di delimitazione più lunghe sono chiamate linee laterali.

Le linee laterali devono essere delimitate da sponde che ricoprono l'intera lunghezza delle linee stesse e che si estendono per 1 metro oltre entrambe le linee di fondo campo da entrambi i lati del campo.

L'altezza dei pannelli deve essere compresa tra 1 metro ed 1 metro e 20 centimetri e possono essere angolate rispetto al campo non più di 10 gradi.

Le due linee più corte sono chiamate linee di fondo campo.

Tutte le linee devono essere larghe 8 centimetri.

Il campo è diviso in due metà dalla linea mediana.

Il centro del campo è indicato con un punto alla metà della linea mediana, da cui viene tracciato un cerchio di 5 metri di raggio. *

NOTA ITALIANA: Nelle manifestazioni riconosciute FIGC e FISPIC, Il centro del campo è indicato con un punto alla metà della linea mediana, da cui viene tracciato un cerchio di 3 metri di raggio

DELIMITAZIONE DELLE AREE DELLE GUIDE

Le aree delle guide (terzi) devono essere contrassegnate nel seguente modo:

Alla distanza di 12 metri da entrambe le linee di fondo devono essere disegnate, da un lato all'altro del campo, due linee punteggiate parallele alle linee di fondo campo.

In questo modo il campo viene diviso in 3 terzi, che sono chiamati:

- 1) Terzo di Difesa
- 2) Terzo di Metà Campo
- 3) Terzo di Attacco

AREA DI RIGORE *

Indicare un primo punto alla distanza di 1,50 m, misurata dal punto medio della linea di fondo campo verso la sponda di destra. Disegnare una linea immaginaria, di 6 metri di lunghezza, da questo primo punto all'angolo destro della linea di fondo campo; alla fine di questa linea, disegnare un quarto di cerchio nella direzione della sponda più vicina con un raggio di 6 metri dal primo punto che è stato marcato.

Indicare un secondo punto alla distanza di 1,50 m, misurata dal punto medio della linea di fondo campo verso la sponda di sinistra. Disegnare una linea immaginaria, di 6 metri di lunghezza, da questo secondo punto all'angolo destro della linea di fondo campo; alla fine di questa linea disegnare un quarto di cerchio nella direzione della sponda più vicina con un raggio di 6 metri dal secondo punto che è stato marcato.

Le parti superiori di ogni quarto di cerchio sono collegate da una linea, di 3 m di lunghezza, parallela alla linea di fondo campo tra i due punti marcati in precedenza.

L'area delimitata da queste linee e la linea di fondo campo è l'area di rigore.

AREA DI PORTA *

Considerare la distanza di 1 metro all'esterno di ogni palo, nella direzione della sponda corrispondente; da ognuno di questi punti disegnare una linea di 2 metri di lunghezza, perpendicolare alla linea di fondo campo verso la linea mediana. Queste due linee devono essere collegate da una linea parallela alla linea di fondo campo di mt 5

Quest'area viene definita Area di Porta.

DISCO DEL RIGORE

Il disco del rigore è disegnato a 6 m dal punto di mezzo tra i pali ed equidistante da essi.

SECONDO DISCO DEL RIGORE

Il secondo disco del rigore è disegnato sul campo a 8 metri dal punto di mezzo tra i pali ed equidistante da essi.

GUIDE DIETRO ALLE AREE DI GOAL*

Misurare la distanza di 2,91 m dal centro di entrambe le porte in direzione della sponda più vicina. Marcare due linee di 2 m di lunghezza perpendicolari alla linea di fondo campo verso l'esterno del campo. Queste due linee devono essere unite da una linea di lunghezza 5,82 m parallela alla linea di fondo campo.

Quest'area è chiamata area delle guide dietro la porta.

Quest'area deve essere tenuta libera da qualsiasi ostacolo in modo da permettere alle guide di svolgere correttamente il proprio lavoro.

NOTA ITALIANA: Questo articolo viene usato solo in campo internazionale

LUNETTA DELL'ANGOLO

Il punto in cui la sponda e la linea di fondo campo si incontrano viene chiamato arco dell'angolo.

AREA TECNICA

Le panchine devono essere collocate dallo stesso lato in cui è posizionato il tavolo del cronometrista della segreteria e della porta principale delle sostituzioni, in posizione più rialzata rispetto alla superficie di gioco per una migliore visibilità.

La panchina di ogni squadra deve essere vicino alla propria area di difesa.

Solo una persona per squadra deve comunicare le istruzioni ai giocatori nel terzo di centrocampo quando la palla è in gioco.

AREA DELLE SOSTITUZIONI

Le sostituzioni devono essere eseguite attraverso una porta sulla stessa sponda del cronometrista, oppure, se non è disponibile un'apertura a centro campo, viene effettuata dall'arco d'angolo più vicino alla panchina delle sostituzioni.

PORTE *

Le porte devono essere bianche e devono essere collocate al centro di ogni linea di fondo campo.

Devono essere costituite da due pali verticali equidistanti da ogni angolo e collegati nella parte superiore da una traversa orizzontale.

La distanza (misura interna) tra i pali è di 3,66m e la distanza dal bordo inferiore della traversa al suolo è di due metri e quattordici centimetri 2,14m.

Entrambi i pali e la traversa hanno la stessa larghezza e profondità, di 8 cm.

Le reti, fatte di canapa, iuta o nylon, sono attaccate ai pali e alla traversa dietro la porta.

La parte inferiore della rete è sorretta da barre ricurve o un altro supporto adeguato.

La profondità della porta, considerata come la distanza dalla faccia del palo rivolta verso l'esterno del campo, deve essere minimo 80 centimetri nella parte superiore e 100 centimetri nella parte inferiore a livello del terreno.

SICUREZZA

Le porte devono essere mobili e devono essere ancorate in maniera sicura al suolo durante il gioco.

NOTA FISPIC:

è obbligatorio che la distanza tra le linee di fondo campo e qualsiasi ostacolo sia minimo di 2 mt. Ad ogni modo eventuali ostacoli o elementi pericolosi (es. muretti in cemento) posti oltre il successivo metro da tale distanza dovranno essere comunque necessariamente imbottiti per garantire l'incolumità degli atleti.

SUPERFICIE DI GIOCO

La superficie di gioco deve essere di erba sintetica o simile. Deve essere liscia, piatta e non abrasiva.

Il calcestruzzo o l'asfalto dovrebbero essere evitati.

2 LA PALLA

PROPRIETA' E MISURE

La palla:

- è sferica;
- è fatta di pelle o altro materiale adatto;
- ha una circonferenza di non meno di 60cm e non più di 62cm;
- non pesa meno di 510gr e non più di 540gr all'inizio della partita;
- ha una pressione da 0.4 a 0.6 atmosfere (400–600g/cm²) al livello del mare;
- il sistema di riconoscimento sonoro utilizzato deve essere situato all'interno della palla in modo che possa scorrere, rotolare e rimbalzare in modo regolare. Per garantire la sicurezza dei giocatori in ogni caso, il sistema utilizzato deve assicurare che dal pallone venga emesso un rumore quando esso sta ruotando sul proprio asse o ruotando nell'aria.

SOSTITUZIONE DI UNA PALLA DIFETTOSA

Se la palla si rompe o diventa difettosa nel corso di una partita:

- si ferma il gioco,
- la partita riprende lasciando cadere la nuova palla di ricambio nel punto in cui la precedente è diventata difettosa (scodellamento della palla).

Se il sistema sonoro cessa di funzionare durante il gioco:

- non è necessario fermare il gioco,
- l'arbitro deve muovere leggermente la palla in modo che inizi a fare di nuovo rumore.

Se la palla si rompe o diventa difettosa mentre non è in gioco (al calcio di inizio, rimessa dal fondo, calcio d'angolo, calcio di punizione, calcio di rigore, rimessa laterale o tiro libero):

- la partita viene ripresa secondo il Regolamento di Gioco.

La palla non può essere sostituita durante la partita senza il permesso dell'arbitro.

DECISIONI

Decisione 1:

- Nelle partite delle competizioni IBSA e/o partite disputate sotto l'egida delle organizzazioni membre dell'IBSA, devono essere utilizzate le palle ufficiali IBSA.

Nota Italiana: nelle manifestazioni riconosciute Federali, si possono usare palle riconosciute dalla FISPIC o in alternativa palle ufficiali IBSA

3 NUMERO DI GIOCATORI

GIOCATORI

Una partita è giocata da due squadre, ognuna composta da non più di cinque giocatori, quattro dei quali devono essere completamente ciechi (categoria B1) e un portiere che deve essere vedente o ipovedente (categoria B2 o B3). Ci deve essere anche una guida.

Ogni squadra deve essere composta al massimo da quindici persone, che possono avere le seguenti funzioni: otto giocatori fuori campo, due portieri, una guida, un allenatore, un assistente allenatore, un dottore e un fisioterapista.

Può essere autorizzato un traduttore per il coach (se il team lo richiede). Lui/lei non è considerato un rappresentante della squadra.*

NOTA ITALIANA: - L'età minima per prendere parte ad una gara ufficiale riconosciuta dalla FISPIC è di anni 14.

COACH (Tecnico)

Nota Italiana: Il Coach inserito in distinta di gara dovrà necessariamente essere in possesso di un Brevetto Tecnico rilasciato dalla Federazione. Solo ed esclusivamente il Coach brevettato potrà dare indicazioni alla squadra dalla panchina pena l'allontanamento da parte dell'Ufficiale di Gara ed eventuale conseguente provvedimento da parte del Giudice Sportivo. Per ricoprire la figura di Guida all'Attacco non è previsto tale obbligo.

PROCEDURA DI SOSTITUZIONE *

Le sostituzioni possono essere utilizzate in ogni partita giocata sottostando alle regole di una competizione ufficiale e sotto l'egida dell'IBSA o qualunque federazione nazionale o associazione membra.

Il numero massimo di riserve permesse per la categoria B1 è di quattro giocatori fuori campo e un portiere.

Nel caso in cui entrambi i portieri siano infortunati, con la conferma di ciò da parte del medico ufficiale del match, qualsiasi rappresentante della squadra può prendere il posto del portiere fatta eccezione dei giocatori di categoria B1.

Nel caso di un team nazionale, il rappresentante del team deve essere della stessa nazionalità del team stesso per poter sostituire il portiere.*

Il numero di sostituzioni possibili durante una partita è limitato, 6 in ogni tempo per ogni team. Durante l'intervallo, il numero di sostituzioni non incide su quello del primo o del secondo tempo. Un giocatore che è stato sostituito può tornare in campo sostituendo un altro giocatore.*

NOTA ITALIANA : Nelle manifestazioni FISPIC, le sostituzioni per ogni tempo sono illimitate

Una sostituzione può essere effettuata solo quando la palla non è in gioco e devono essere osservate le seguenti condizioni:

- Il gioco deve essere fermo,
- La sostituzione deve essere annunciata attraverso gli altoparlanti, specificando il numero del giocatore che esce dal campo ed il numero del giocatore che entra in campo.
- Il giocatore che lascia il campo deve farlo dalla porta principale di sostituzione o dalla zona di sostituzione del proprio team.
- Il giocatore che entra in campo deve farlo dalla porta principale di sostituzione o dalla zona di sostituzione del proprio team, ma non finché il giocatore che esce abbia superato completamente la linea laterale e l'arbitro abbia concesso il permesso ad entrare in campo.
- La riserva è soggetta all'autorità ed alla giurisdizione dell'arbitro sia che venga chiamata in campo oppure no.
- La sostituzione è completata nel momento in cui la riserva entra in campo, da quel momento lui/lei diventa un giocatore attivo ed il giocatore che è stato sostituito da lui/lei cessa di esserlo.

INFRAZIONI/SANZIONI

Se, mentre la palla è in gioco, una riserva entra in campo:

- Il gioco viene fermato.
- Il giocatore di riserva viene ammonito, mostrandogli il cartellino giallo, e invitato a lasciare il campo da gioco.
- Il gioco viene ripreso con un calcio di punizione indiretto, calciato dal team avversario nel punto in cui si trovava la palla quando il gioco è stato interrotto.

DECISIONI

Decisione 1:

Un portiere non può essere sostituito quando è stato assegnato un rigore o un tiro libero eccetto in caso di infortunio, quando questo sia stato verificato dall'arbitro e confermato dal medico del torneo, oppure dal medico o dal fisioterapista della squadra del portiere infortunato nel caso in cui il medico del torneo non sia presente. Il giocatore che calcia il tiro libero o il calcio di rigore doveva essere in campo prima che si verificasse l'infrazione. Il team può chiedere una sostituzione, ma chi entra in campo non può in nessun caso calciare il tiro libero o il rigore.

NOTA ITALIANA: Nelle manifestazioni riconosciute FISPIC è sempre obbligatorio il medico, e l'ambulanza se la distanza dal più vicino presidio ospedaliero è oltre i KM 10.

Decisione 2:

Un giocatore che ha commesso cinque (5) falli personali durante una partita deve essere sostituito immediatamente. Questo giocatore non può più rientrare in campo durante la partita ma può rimanere sulla panchina delle sostituzioni del suo team.

Decisione 3:

Un giocatore espulso con un cartellino rosso durante una partita può essere sostituito in accordo con il Regolamento di Gioco, ma non può rimanere sulla panchina delle sostituzioni del suo team.

Decisione 4:

Per iniziare il gioco sono necessari cinque giocatori (un portiere e quattro giocatori fuori campo) per iniziare la partita.

Decisione 5:

Nel caso in cui dei giocatori siano stati espulsi o si siano infortunati, se rimangono meno di tre giocatori (incluso il portiere) in qualsiasi team, la partita sarà dichiarata conclusa.

NOTA ITALIANA: Il numero minimo di giocatori richiesto per l'inizio del gioco dovrà essere di 4 (1 portiere e 3 giocatori in campo). La partita dovrà continuare, ed essere portata a termine, anche se, per qualsiasi circostanza, una squadra rimarrà in campo con soli 3 giocatori (1 portiere e 2 giocatori in campo).

Qualora la squadra venisse a trovarsi con soli 2 giocatori (1 portiere e 1 giocatore in campo) la partita sarà dichiarata conclusa con il risultato acquisito fino a quel momento; spetterà al Giudice Sportivo omologare l'incontro con la sconfitta per 0-6 nei confronti della squadra in difetto o con il miglior risultato acquisito in campo dall'altra squadra.

Decisione 6:

Doveri del capitano:

il capitano rappresenta il team durante la partita ed è l'incaricato per rivolgersi all'arbitro e agli altri ufficiali di gara; deve sforzarsi di mantenere buona condotta e sportività all'interno della squadra. Per essere riconosciuto tra i suoi compagni di squadra, il capitano deve indossare una fascia ad un braccio.

Se il capitano dovesse lasciare il campo per qualsiasi ragione, non sarà necessario nominare un altro capitano per adempiere ai suoi compiti, eccetto i casi in cui debba lasciare la struttura o venga espulso.

Decisione 7:

Se un giocatore richiede cure mediche, dopo queste deve lasciare il campo. Può essere sostituito da una riserva.

Decisione 8:

Un giocatore che entra o rientra in campo, deve farlo sempre quando il gioco è fermo, nell'area designata e con l'autorizzazione dell'arbitro.

4 ATTREZZATURA DEI GIOCATORI

SICUREZZA

Un giocatore non può utilizzare un'attrezzatura o indossare altro che sia pericoloso per se' o per gli altri giocatori, incluso alcun tipo di gioiello.

ATTREZZATURA BASE

L'attrezzatura base obbligatoria di un giocatore è composta da:

- una maglietta o una camicetta sportiva;
- pantaloncini – se viene indossato intimo termico, deve essere dello stesso colore principale dei pantaloncini;
- calzettoni;
- parastinchi;
- calzature – gli unici tipi di calzature ammesse sono scarpe da ginnastica o da allenamento di tela o cuoio morbido con soles di gomma o materiali simili. Le calzature devono essere indossate.

ATTREZZATURA PER I GIOCATORI B1

In aggiunta all'attrezzatura obbligatoria base sopracitata, i giocatori B1 devono usare inoltre ciò che segue:

- Bende oftalmiche ad entrambi gli occhi. *
NOTA ITALIANA : Tutti i giocatori in campo devono avere, su entrambi gli occhi, bende oftalmiche autoadesive su entrambi gli occhi, di dimensione minima di 7 cm x 5 cm e, in aggiunta, devono indossare mascherine protettive oscurate. Le mascherine devono essere fissati in modo che il giocatore non possa vedere nulla.
- Mascherine fatte di un materiale assorbente e imbottite nella zona della fronte e parietale. Queste mascherine devono essere fornite ai giocatori B1 dal Comitato Organizzatore e devono essere controllate dal Delegato Tecnico IBSA. In ogni torneo organizzato dall'IPC, nella Coppa del Mondo IBSA, nei Tornei Continentali IBSA e nei Giochi IBSA, le bende obbligatorie devono essere Targe o Goalfix o qualsiasi altra maschera ufficiale che verrà approvata in futuro dal Sottocomitato Internazionale Football.*
- Mascherine
NOTA ITALIANA: le mascherine indossate dagli atleti in campo negli eventi sotto l'egida FISPIC devono essere necessariamente omologate dalla Federazione in

modo tale che rispettino le caratteristiche tecniche e funzionali previste dai Regolamenti Tecnici di disciplina FISPIC e/o Norme Tecniche IBSA.

- caschetti protettivi:

NOTA ITALIANA l'utilizzo dei caschetti protettivi è facoltativo e a discrezione degli atleti, previo accertamento da parte dell'Arbitro che l'ausilio suddetto non sia pericoloso per l'incolumità degli atleti in campo.

MAGLIA DA GIOCO

- Sulla parte posteriore delle maglie devono essere apposti i numeri ed i giocatori della stessa squadra devono avere numeri diversi da uno a quindici (n° 1-15).
- Il colore dei numeri deve contrastare chiaramente con il colore della maglia.

NOTA ITALIANA: Nelle manifestazioni riconosciute FISPIC , non c'è l'obbligo della numerazione da 1 a 15.

Sulla maglia di ogni calciatore può figurare il cognome, In caso di omonimia fra due o più calciatori della stessa Società, il cognome deve essere preceduto o seguito dall'iniziale del nome.

Non è consentito alterare i nomi. Esclusivamente per motivi di spazio sono consentite abbreviazioni di nomi particolarmente lunghi.

I cognomi dei calciatori devono essere applicati, in modo leggibile, sulla parte posteriore delle maglie da gioco, in posizione orizzontale, anche lievemente arcuata, e collocati nello spazio tra il colletto ed il numero

I caratteri delle lettere che compongono il cognome del calciatore devono avere un'altezza massima di 7,5 cm.

Nelle partite internazionali i numeri devono essere apposti anche sulla parte anteriore delle maglie e dei pantaloncini. Questi numeri devono essere più piccoli rispetto a quelli apposti sul retro della maglia.

PARASTINCHI

- Devono essere interamente coperti dai calzettoni;
- devono essere di un materiale adatto (gomma, plastica o sostanze simili);
- devono assicurare un ragionevole grado di protezione.

PORTIERI

- Al portiere è permesso indossare pantaloni lunghi;
- il portiere deve indossare una tenuta di colore facilmente distinguibile dagli altri giocatori e dagli arbitri.

INFRAZIONI/SANZIONI

Per qualunque infrazione a questa norma:

- non è necessario fermare il gioco;
- al giocatore in difetto l'arbitro ordinerà di lasciare il campo di gioco per sistemare la sua attrezzatura, a meno che non abbia già provveduto a sistemarla;
- ogni giocatore a cui è stato chiesto di lasciare il campo di gioco per sistemare la sua attrezzatura non può rientrare senza il permesso dell'arbitro;
- gli arbitri devono controllare che l'attrezzatura del giocatore sia corretta prima di permettere che rientri in campo;
- al giocatore è permesso rientrare in campo quando la palla non è in gioco.

DECISIONI

Decisione 1:

Le mascherine che, secondo l'arbitro, minacciano la sicurezza dei giocatori non sono permesse.

Decisione 2:

Le fasce protettive/caschetti protettivi per la testa sono opzionali ma fortemente raccomandate per prevenire infortuni alla testa.

Se la palla è in gioco ed un giocatore perde la fascia, il gioco non deve essere fermato. Non appena si ferma il gioco, l'arbitro deve restituire al giocatore la fascia per poterla indossare.

5 ARBITRO

AUTORITA' DELL'ARBITRO

Ogni partita è sotto il controllo dell'arbitro, che ha la piena autorità di applicare e far rispettare il Regolamento di Gioco in riferimento alla partita per cui è stato designato, dal momento in cui entra nella sede in cui il campo è situato, finché non la lascia.

DIRITTI E DOVERI

L'Arbitro:

- applica e fa rispettare il Regolamento di Gioco;
- lascia continuare il gioco quando la squadra contro la quale è stata commessa un'infrazione riesce a beneficiare immediatamente di un vantaggio, e deve punire l'infrazione originale se tale vantaggio non si concretizza;
- verbalizza la partita e fornisce alle autorità appropriate il referto dalla partita, che include informazioni su qualsiasi azione disciplinare adottata nei confronti dei giocatori, guide o rappresentanti della squadra così come qualunque altro episodio accaduto prima, durante o dopo la partita;
- svolge la funzione di cronometrista nel caso in cui questo ufficiale di gara non sia presente;

- interrompe, sospende o termina la partita per qualunque infrazione al Regolamento o per qualunque interferenza esterna;
- intraprende azioni disciplinari contro giocatori, guide o rappresentanti della squadra colpevoli di infrazioni da ammonizione ed espulsione;
- assicura che nessuna persona non autorizzata entri in campo e che le persone autorizzate a stare in panchina, non abbandonino la postazione di loro competenza, previa autorizzazione dell'Arbitro stesso. Ogni infrazione alla presente regola dovrà essere segnalata nel referto di gara;
- interrompe il gioco se, a suo avviso, un giocatore si è infortunato seriamente e assicura che tale giocatore sia portato fuori dal campo di gioco;
- lascia continuare il gioco finché la palla non esce dal gioco se, a suo avviso, un giocatore si è infortunato solo lievemente e non si trova in pericolo, ad esempio, di essere calpestato dagli altri giocatori;
- assicura che qualunque pallone utilizzato rientri negli standard stabiliti nella Norma 2;
- deve far ripartire il gioco ogni volta che è stato fermato;
- deve, utilizzando il sistema di altoparlanti, assicurare che ci sia silenzio nell'area intorno al campo da gioco;
- deve indicare con chiarezza al tavolo del cronometrista, verbalmente o tramite segni, ogni azione che accade durante la partita;
- deve controllare l'attrezzatura dei giocatori prima dell'inizio della partita, quando vengono effettuate delle sostituzioni, dopo ogni timeout, all'inizio del secondo tempo e in ogni occasione in cui lo ritenga necessario;
- deve assicurarsi che le bende oftalmiche, le maschere e le fasce/caschetti siano indossate correttamente durante ogni fase di gioco e può chiedere al responsabile della competizione di cambiare le bende, la maschera o la fascia di un giocatore;
- far rispettare le regole che riguardano le aree delle guide:
 - Area 1: terzo di difesa (portiere)
 - Area 2: terzo di centrocampo (allenatore)
 - Area 3: terzo di attacco (guida)

DECISIONI DELL'ARBITRO

Le decisioni dell'arbitro riguardanti il gioco sono irrevocabili.

DECISIONI

Decisione 1:

Se l'arbitro ed il secondo arbitro segnalano contemporaneamente un fallo ma la loro interpretazione sulla squadra che deve essere penalizzata diverge, prevale l'interpretazione e la decisione dell'arbitro principale.

Decisione 2: *

Quando l'arbitro mostra il cartellino ai giocatori, entrambi gli arbitri devono prendere nota dei cartellini gialli o rossi assegnati.

6 GLI ASSISTENTI ARBITRI

SECONDO ARBITRO

DOVERI

Il secondo arbitro è incaricato di operare dalla parte opposta del campo rispetto all'arbitro principale. Può utilizzare anch'egli/ella il fischietto.

Il secondo arbitro aiuta il primo a controllare il gioco secondo il Regolamento di Gioco.

Nel caso in cui il cronometrista non sia presente, controlla il periodo di due minuti in seguito all'espulsione di uno o più giocatori.

Se il cronometrista non è presente, il secondo arbitro controlla il tempo durante i timeout.

In caso di inappropriata intromissione o cattiva condotta, l'arbitro solleverà il secondo arbitro dai suoi doveri, organizzerà la sua sostituzione e stilerà un rapporto da presentare alle opportune autorità in accordo con le modalità e le tempistiche definite nel Regolamento delle Competizioni IBSA a questo riguardo.

DECISIONI

Decisione:

Nelle competizioni internazionali è necessaria la presenza del secondo arbitro.

TERZO ARBITRO

Il terzo arbitro deve:

- sostituire l'arbitro o il secondo arbitro nel caso in cui l'uno o l'altro non siano in grado di continuare a dirigere la gara;
- essere responsabile di assistere l'esecuzione delle sostituzioni eseguite durante la partita;
- avere l'autorità di controllare l'attrezzatura dei giocatori di riserva prima che entrino in campo; nel caso in cui l'attrezzatura non rispetti i requisiti imposti dal Regolamento di Gioco, non deve permettere che la sostituzione venga eseguita;
- avere l'autorità di informare l'arbitro o il secondo arbitro di qualunque condotta impropria da parte di chiunque sulla panchina delle sostituzioni;
- prendere nota dei cartellini gialli. *

7 CRONOMETRISTA, SEGNAPUNTI, AP SPEAKER

DOVERI

Vengono nominati un cronometrista, un segnapunti ed un AP speaker. Siedono fuori dal campo all'altezza della linea di centrocampo dallo stesso lato delle panchine delle sostituzioni.

IL CRONOMETRISTA: *

Il cronometrista deve essere dotato di un orologio adatto (cronometro) e dell'attrezzatura necessaria per registrare i falli accumulati, che deve essere messa a disposizione dall'associazione o dall'ospitante, sul campo del quale viene disputata la partita.

Deve assicurare che la durata della partita rispetti quanto previsto dalla Norma 8, provvedendo a:

- avviare il suo orologio (cronometro) ad entrambi i calci di inizio,
- fermare il suo orologio (cronometro) quando l'arbitro sancisce:
 - Calcio di punizione;
 - Rimessa laterale;
 - Rimessa dal fondo;
 - Calcio d'angolo;
 - Timeout Arbitrali;
 - Timeout di una delle squadre;
 - Intervento medico per un giocatore infortunato;
 - Sostituzioni;
 - Calcio di rigore o un tiro libero;
 - Goal.

Il cronometrista fa ripartire l'orologio (cronometro) non appena l'arbitro fischia per riniziare il gioco.

Una partita deve sempre finire mentre la palla è in gioco.*

Il cronometrista:

- controlla che il timeout duri un minuto;
- controlla il tempo punizione di due minuti inflitto quando un giocatore viene espulso;
- indica la fine della prima metà di gara, la fine della partita e la fine dei timeout utilizzando un fischio o qualunque altro segnale acustico diverso da quello utilizzato dagli arbitri.

IL SEGNAPUNTI: *

- registra i timeout rimasti ad ogni squadra, di conseguenza tiene informati gli arbitri e le squadre, e dà il permesso per il timeout quando viene richiesto dall'allenatore di una o l'altra squadra (Norma 8);

- registra i primi 5 (cinque) falli accumulati commessi da ogni squadra, rilevati dagli arbitri, in ogni metà della partita e indica quando viene commesso il quinto fallo accumulato dall'uno o l'altro team ponendo un segno visibile sul tavolo del segnapunti;
- registra i 5 (cinque) falli personali commessi da ogni giocatore durante la partita;
- tiene nota dei numeri dei giocatori che fanno goal;
- registra i nomi e i numeri dei giocatori, guide e rappresentanti della squadra ammoniti o espulsi.

AP SPEAKER

- Il sistema AP (altoparlanti) deve essere sistemato al di sopra del tavolo del segnapunti;
- deve essere utilizzato, in ogni caso, per indicare che il gioco è stato fermato e per informare su tutti gli episodi della partita (falli, sostituzioni, timeout e ogni altra situazione che può accadere durante la partita incluse le sostituzioni effettuate durante i timeout o l'intervallo). Lo speaker deve usare gli altoparlanti per annunciare questo tipo di episodi;
- deve essere utilizzato per chiedere al pubblico di rimanere in silenzio in accordo con le istruzioni date dagli ufficiali di gara;

Nel caso di inappropriata intromissione da parte del cronometrista, o del segnapunti, o dello speaker, l'arbitro deve sollevarlo dai suoi doveri, organizzerà la sua sostituzione e stilerà un rapporto alle opportune autorità in accordo con le modalità e le tempistiche definite nel Regolamento delle Competizioni IBSA a questo riguardo.

DECISIONI

Decisione 1:

Per le competizioni internazionali è obbligatorio l'utilizzo di un cronometrista, un segnapunti e un sistema di altoparlanti.

8 DURATA DELLA PARTITA

TEMPI DI GIOCO

La partita è composta da due tempi della stessa durata di 20 minuti. *

Il conteggio del tempo è tenuto da un cronometrista, i cui doveri sono definiti nella Norma 7.

NOTA ITALIANA: Nelle manifestazioni riconosciute FISPIC, nelle singole gare (ad eccezione delle finali nel corso delle quali si attua il tempo di 20 minuti di gioco effettivo), il conteggio del tempo viene tenuto dallo stesso arbitro che dirige la gara. La stessa ha

una durata prestabilita di 30 minuti d'orologio, con un prolungamento relativo solo ai time-out e alle sostituzioni.

La durata di ciascun tempo deve essere prolungata per consentire che un rigore o un tiro libero vengano calciati.

TIMEOUT

Le squadre sono autorizzate a richiedere un timeout di un minuto per ogni tempo.

Per il timeout si applicano le seguenti condizioni:

- gli allenatori delle squadre sono autorizzati a richiedere al cronometrista il timeout di un minuto;
- il timeout di un minuto può essere richiesto in qualunque momento ma è concesso solo quando la squadra richiedente il timeout è in possesso della palla;
- il cronometrista dà il permesso per il un timeout quando la palla non è in gioco usando un fischio o qualunque altro segnale acustico diverso da quelli utilizzati dagli arbitri;
- quando viene concesso un timeout, i giocatori devono rimanere in campo. Se desiderano ricevere istruzioni da un rappresentante del team, questo può essere fatto solo lungo la sponda laterale all'altezza della panchina delle sostituzioni. Il membro che dà queste istruzioni non può entrare in campo (fatta eccezione per la guida, che è autorizzata ad entrare in campo durante il timeout);
- una squadra che non richiede il timeout nel primo tempo della partita è autorizzato a richiedere un solo timeout durante il secondo tempo.

INTERVALLO

L'intervallo non deve superare i 10 (dieci) minuti.

DECISIONI

Decisione 1:

Se non si ha a disposizione il cronometrista, il coach deve fare richiesta di timeout all'arbitro.

Decisione 2:

Se il primo o il secondo tempo della partita cominciano in ritardo a causa di dolo, di una o entrambe le squadre, il/i coach saranno rispettivamente sanzionati con un cartellino giallo. *

9 INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

AZIONI PRELIMINARI

Viene effettuato il sorteggio con una moneta e la squadra che vince il sorteggio decide quale sarà la porta in cui attaccherà nel primo tempo della partita. All'altra squadra è concesso il calcio d'inizio della partita. La squadra che ha vinto il sorteggio inizierà il secondo tempo della partita eseguendo il calcio d'inizio.

All'inizio del secondo tempo le squadre cambiano campo e attaccheranno nella porta opposta.

Le riserve e gli altri rappresentanti [della] dalla squadra devono utilizzare la panchina nella metà campo in cui la propria squadra sta difendendo.

CALCIO DI INIZIO

Un calcio d'inizio è il modo in cui si inizia o ricomincia il gioco:

- all'inizio della partita;
- dopo che è stato segnato un goal;
- all'inizio del secondo tempo della partita;
- all'inizio dei tempi supplementari, quando applicabili;
- un goal può essere segnato direttamente dal calcio d'inizio.

PROCEDURE

- Tutti i giocatori devono trovarsi nella propria metà di campo.
- I giocatori della squadra avversaria a quella che esegue il calcio d'inizio devono trovarsi almeno a 5 metri di distanza dalla palla finché essa non è in gioco. *
- La palla deve essere piazzata nel disco di centrocampo.
- L'arbitro dà un segnale.
- La palla è in gioco quando viene calciata e si muove.*
- Il giocatore che esegue il calcio d'inizio non può toccare la palla una seconda volta finché essa non è stata toccata da un altro giocatore.

Dopo che una squadra ha segnato un goal, il calcio d'inizio è eseguito dalla squadra avversaria.

INFRAZIONI/SANZIONI

Se il giocatore che esegue il calcio d'inizio tocca la palla una seconda volta prima che sia stata toccata da un altro giocatore:

- Viene concesso un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria, dal punto in cui l'infrazione è stata commessa (vedere Norma 13 – Posizione del calcio di Punizione).

Per ogni altra infrazione alla procedura del calcio d'inizio, questo verrà ripetuto.

PALLA SCODELLATA

Una palla scodellata è un modo di ricominciare il gioco dopo un'interruzione temporanea necessaria, mentre la palla è in gioco, e purché, appena prima dell'interruzione, la palla non abbia oltrepassato le sponde laterali o la linea di fondo, per qualunque ragione non menzionata altrove nel regolamento di Gioco.

PROCEDURE

L'arbitro lascia cadere la palla dove era situata quando il gioco è stato fermato, eccetto nel caso in cui fosse situata nell'area di rigore, in questo caso la palla deve essere rilasciata all'angolo dell'area di rigore nel punto più vicino a dove era situata quando il gioco è stato fermato.

La palla è in gioco non appena tocca il suolo e non deve essere rilasciata verticalmente ma con direzione verso le sponde laterali.

INFRAZIONI/SANZIONI

La palla viene scodellata nuovamente se:

- viene toccata da un giocatore prima che tocchi il suolo;
- la palla esce dal campo dopo aver toccato il suolo ma senza essere stata toccata da alcun giocatore.

10 PALLA IN E FUORI DAL GIOCO

PALLA FUORI DAL GIOCO

La palla è fuori dal gioco quando:

- ha oltrepassato completamente una delle linee di fondo, a terra o sospesa in aria, o una delle sponde laterali, in aria;
- il gioco è stato fermato dagli arbitri;
- tocca il soffitto;

PALLA IN GIOCO

In tutti gli altri casi la palla è considerata in gioco, compreso quando:

- rimbalza in campo dopo aver urtato un palo o la traversa;
- rimbalza su uno dei due arbitri mentre sono in campo;
- rimbalza su una delle sponde e rimane sul campo di gioco.

DECISIONI

Decisione:

Se una partita è disputata su un campo coperto e la palla urta il soffitto, il gioco viene ripreso con una rimessa a favore della squadra avversaria a quella che ha toccato per ultima la palla.

La rimessa viene eseguita dal punto della linea laterale più vicino al punto sotto al quale la palla ha toccato il soffitto.

11 SEGNARE UN GOAL

SEGNARE UN GOAL

Un goal viene segnato quando la palla supera interamente la linea di fondo nella parte compresa tra i pali e sotto la traversa, a meno che non sia stata tirata, portata o colpita intenzionalmente dalla mano o dal braccio di un giocatore della squadra che sta attaccando, compreso il portiere, e purché la squadra che ha segnato il goal non abbia infranto nessun'altra regola di gioco mentre si dirigeva a segnare.

SQUADRA VINCITRICE

La squadra che segna il maggior numero di goal durante una partita è la vincitrice. Se entrambe le squadre hanno segnato lo stesso numero di goal o se nessun goal è stato segnato, la partita finisce in pareggio.

REGOLE DELLA COMPETIZIONE

Per le partite finite in pareggio, le regole della competizione devono determinare metodi alternativi per decidere il vincitore di una partita.

12 FALLI E CATTIVA CONDOTTA

Qualsiasi giocatore che commetta cinque falli personali durante una partita deve lasciare il campo di gioco. Deve essere sostituito immediatamente da un altro giocatore, ma non gli è permesso di tornare in campo durante quella partita.

Falli e cattiva condotta sono sanzionati come segue:

FALLI ACCUMULATI E FALLI PERSONALI

Deve essere assegnato un calcio di punizione diretto alla squadra avversaria se un giocatore commette una delle seguenti otto violazioni in maniera, secondo l'arbitro, imprudente, avventata o con uso di forza eccessiva:

- scalcia o tenta di scalcia deliberatamente un avversario;
- fa lo sgambetto ad un avversario;
- salta addosso all'avversario;
- carica l'avversario;
- colpisce o tenta di colpire deliberatamente un avversario;
- spinge un avversario;
- placca un avversario;
- gioca la palla, contrasta o cerca la palla a testa in giù.

Deve essere assegnato un calcio di punizione diretto alla squadra avversaria anche se un giocatore commette una delle seguenti cinque violazioni:

- non riesce a dire in maniera chiara, udibile, nel momento in cui il possessore della palla potrebbe cambiare la propria direzione per evitarlo, la parola "go" o "voy", o di qualsiasi altra parola simile, cercando la palla, andando in contrasto o alla ricerca della palla;
- prendere la palla con le mani deliberatamente (fatta eccezione per il portiere nella propria area di goal);
- trattenere un avversario;
- sputare ad un avversario;
- fa una scivolata fra gli avversari con l'intenzione di giocare la palla, quando un avversario la sta giocando o sta tentando di giocarla (entrata in scivolata), fatta eccezione del portiere nella propria area di rigore e purché non lo faccia in maniera sconsiderata o con uso di forza eccessiva.

I calci di punizione diretti sono eseguiti dal punto in cui il fallo è stato commesso (vedere Norma 13 – Posizione di un calcio di punizione).

Calcio di Rigore

Un calcio di rigore è assegnato contro la squadra che commette qualunque delle suddette violazioni all'interno della propria area di rigore e mentre la palla è in gioco, a prescindere dalla posizione in cui si trova la palla.

Un calcio di rigore è assegnato inoltre anche se il portiere gioca o interferisce col gioco al di fuori dell'area del portiere.

FALLI PERSONALI

Portiere

Un calcio di punizione indiretto è assegnato alla squadra avversaria se il portiere commette una delle seguenti tre violazioni:*

- dopo aver rilasciato la palla dal suo possesso, la riceve indietro da un compagno senza che la palla abbia prima oltrepassato la linea di metà campo o senza essere stata toccata da un avversario;
- tocca o controlla la palla con le mani dopo che gli è stata deliberatamente passata da un suo compagno;
- tocca o controlla la palla con le mani dopo che gli è stata passata deliberatamente da un compagno da una rimessa.

Giocatore

Un calcio di punizione indiretto è anche assegnato alla squadra avversaria e deve essere eseguito dal punto in cui ha avuto luogo l'infrazione se, nell'opinione dell'arbitro, un giocatore:

- gioca in maniera pericolosa;
- impedisce al portiere di rilasciare la palla dalle mani
- si tiene alle sponde con entrambe le mani mentre gioca o tenta di giocare la palla, traendone vantaggio sull'avversario;
- fa ostruzione;
- blocca attivamente, con un compagno, un avversario sulle sponde laterali (sandwich);
- gioca la palla disteso al suolo traendo vantaggio rispetto agli avversari, senza toccare nessun avversario;
- pronuncia parole o suoni con l'intenzione di disorientare o ingannare l'avversario;
- rompe il silenzio deliberatamente durante la partita;
- tocca deliberatamente la maschera o le bende oftalmiche, senza il permesso dell'arbitro, mentre la palla è in gioco in modo da trarre vantaggio dalla percezione della luce;
- non attacca in maniera evidente dopo 4 secondi dal possesso della palla; *
- commette ogni altro tipo di infrazione non menzionata precedentemente nella Norma 12 e per la quale il gioco debba essere fermato per ammonire o espellere un giocatore;

Il calcio di punizione indiretto viene eseguito dal punto in cui viene commessa l'infrazione (vedere Norma 13 – Posizione del calcio di punizione).

Se, quando il portiere rilascia o rilancia la palla, in occasione di un rinvio dal fondo o quando la palla è in gioco, essa non tocca, rimbalza o cade nella metà di campo da gioco che la sua squadra sta difendendo:

- è concesso un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria, [che deve] da essere eseguito da qualunque posizione sulla linea di centrocampo. Non sarà assegnato alcun fallo personale al portiere.

Se un portiere controlla la palla con una o entrambe le mani oppure uno o entrambi i piedi per più di quattro secondi quando la palla potrebbe essere giocata, sarà concesso un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria e nessun fallo personale sarà assegnato al portiere (vedere la Norma 13 – Posizione del calcio di punizione). *

Se un giocatore stoppa la palla [e la] ferma con uno o entrambi i piedi per più di quattro secondi quando la palla potrebbe essere giocata, è assegnato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria e nessun fallo personale dovrà essere assegnato al giocatore. *

SANZIONI DISCIPLINARI

Infrazioni da Ammonizione

Un giocatore viene ammonito e gli viene mostrato il cartellino giallo se commette qualsiasi delle seguenti otto infrazioni:

- ha un comportamento antisportivo;
- mostra dissenso con parole o azioni;
- infrange in maniera persistente il Regolamento di Gioco;
- ritarda la ripresa del gioco;
- non rispetta la distanza necessaria quando il gioco riprende con un calcio d'angolo, rimessa laterale, calcio di punizione o rimessa dal fondo;
- entra o rientra in campo senza il permesso degli arbitri o infrange le regole della procedura di sostituzione;
- lascia deliberatamente il campo senza il permesso degli arbitri;
- tocca intenzionalmente la sua attrezzatura obbligatoria in modo da ottenere un vantaggio.

Infrazioni da Espulsione

Un giocatore viene espulso e gli viene mostrato il cartellino rosso se commette qualsiasi delle seguenti infrazioni:

- è reo di un serio fallo di gioco;
- ha una condotta violenta;
- sputa ad un avversario o a qualsiasi altra persona;

- nega alla squadra avversaria di segnare un goal o una chiara occasione da goal toccando deliberatamente la palla con le mani (con l'eccezione del portiere nella propria area del portiere);
- nega ad un avversario che si sta dirigendo verso la porta (in cui deve segnare) una chiara occasione da goal commettendo un'infrazione punibile con un calcio di punizione o un calcio di rigore;
- usa un linguaggio offensivo, oltraggioso o ingiurioso;
- riceve un secondo cartellino giallo nella stessa partita.

INFRAZIONI COMMESSE DA RAPPRESENTANTI DELLA SQUADRA, GUIDE O RISERVE

Un calcio di punizione è concesso contro una squadra se un rappresentante della squadra, guida o riserva commette qualsiasi delle seguenti infrazioni mentre la palla è in gioco:

- mancato rispetto dell'area delle guide riservata al coach o alla guida;
- mostrare dissenso con parole o azioni;
- mancato rispetto del silenzio;
- comportarsi in maniera irresponsabile.

Se il gioco viene interrotto per qualsiasi delle suddette infrazioni, l'arbitro deve concedere un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria, [che deve] da essere eseguito dal punto in cui era la palla quando l'infrazione è stata commessa (vedere Norma 13 – Posizione del calcio di punizione) e può sanzionare la persona.

DECISIONI

Decisione 1: *

Un giocatore che è stato espulso non può più rientrare in gioco, né può sedersi sulla panchina delle sostituzioni. Una riserva può entrare in campo quando la palla non è in gioco dopo che siano trascorsi due minuti dall'espulsione del compagno, a meno che non venga segnato un goal prima che i due minuti siano scaduti, in questo caso si procede come segue:

- se ci sono cinque giocatori contro quattro e la squadra col maggior numero di giocatori segna un goal, alla squadra con solo quattro giocatori sarà concesso l'ingresso del quinto;
- se entrambe le squadre stanno giocando con quattro giocatori e viene segnato un goal, entrambe le squadre rimangono con lo stesso numero di giocatori;
- se ci sono cinque giocatori contro tre, o quattro contro tre, e la squadra col maggior numero [di] si giocatori segna un goal, la squadra con tre giocatori potrà far rientrare un solo giocatore;
- se entrambe le squadre stanno giocando con tre giocatori e viene segnato un goal, entrambe le squadre rimangono con lo stesso numero di giocatori;

- se la squadra che segna il goal è quella col minor numero di giocatori, il gioco continua senza cambiare il numero di giocatori.

Decisione 2:

Se il portiere protesta o non rispetta le zone, l'arbitro può fermare il gioco, farlo ripartire con un calcio di punizione indiretto e può sanzionare il portiere con un cartellino giallo; oppure l'arbitro può lasciar continuare il gioco e avvisare o sanzionare con un cartellino giallo il portiere. Non sarà assegnato alcun fallo personale o di squadra. *

13 CALCI DI PUNIZIONE

TIPI DI CALCI DI PUNIZIONE

I calci di punizione possono essere diretti o indiretti.

Sia per quelli diretti che per quelli indiretti, la palla deve essere ferma quando vengono calciati e il giocatore incaricato della battuta non può toccare la palla una seconda volta finché non sia stata toccata da un altro giocatore.

Calcio di Punizione Diretto

Se un calcio di punizione diretto è calciato direttamente in goal nella porta avversaria, viene assegnato il goal.

Se un calcio di punizione diretto è calciato direttamente in goal nella propria porta, viene concesso un calcio d'angolo alla squadra avversaria.

Calcio di Punizione Indiretto

Dal calcio di punizione indiretto si può segnare un goal solo se la palla viene toccata da un altro giocatore prima di finire in rete.

POSIZIONE DEL CALCIO DI PUNIZIONE:

Calcio di punizione fuori dall'area di rigore:

- Tutti gli avversari devono tenere la distanza minima di cinque (5) metri dalla palla finché non è in gioco
- La palla è in gioco quando viene calciata e si muove
- Il calcio di punizione viene eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione o dalla posizione in cui si trovava la palla quando l'infrazione ha avuto luogo

(dipende dal tipo di infrazione) o dal secondo disco del rigore, come parte della prassi del tiro libero.

Calcio di punizione diretto o indiretto all'interno dell'area di rigore della squadra che difende:

- Tutti gli avversari devono tenere la distanza minima di cinque (5) metri dalla palla finché non è in gioco
- La palla è in gioco quando è calciata direttamente fuori dall'area di rigore
- Tutti gli avversari devono mantenersi a minimo cinque metri di distanza dalla palla finché non è in gioco
- Un calcio di punizione concesso nell'area di rigore può essere calciato da qualunque punto all'interno di quest'area , al di fuori dell'area del portiere

Calcio di punizione indiretto per la squadra che attacca:

- Tutti gli avversari devono tenere la distanza minima di cinque (5) metri dalla palla finché non è in gioco
- La palla è in gioco quando viene calciata e si muove
- Un calcio di punizione indiretto concesso in area di rigore e fuori dall'area del portiere, è eseguito dalla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a dove è stata commessa l'infrazione, con le sponde laterali a cinque metri di distanza
- Un calcio di punizione indiretto concesso all'interno dell'area del portiere, è eseguito dal punto in cui la linea immaginaria dei 2 metri dell'area dei portieri incontra la linea dell'area di rigore, dal punto più vicino a dove è stata commessa l'infrazione. *

INFRAZIONI/SANZIONI

Se, quando viene battuto un calcio di punizione, un avversario è più vicino alla palla di quanto previsto:

- si ribatte il calcio di punizione

Se, dopo che la palla è in gioco, il giocatore che ha calciato la punizione tocca la palla una seconda volta senza che sia stata toccata da nessun altro giocatore:

- viene assegnato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria, che deve essere eseguito dal punto in cui l'infrazione ha avuto luogo

Se la squadra che deve battere il calcio di punizione, impiega più di quattro secondi nel farlo:

- l'arbitro concede un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria

Segnali

Calcio di punizione indiretto:

- L'arbitro dichiara, e indica un calcio di punizione indiretto alzando il braccio sopra la testa. Mantiene il braccio in quella posizione finché non viene battuto e la palla ha toccato un altro giocatore o esce dal campo.

14 FALLI ACCUMULATI

FALLI ACCUMULATI

- Sono quelli puniti con un calcio di punizione diretto come indicato nella Norma 12.
- I primi 5 (cinque) falli accumulati commessi da ogni squadra durante ogni tempo sono riportati nel verbale della partita.*

POSIZIONE DI UN CALCIO DI PUNIZIONE

Per i primi 5 (cinque) falli accumulati registrati per l'una o l'altra squadra in ciascun tempo: *

- I giocatori della squadra avversaria devono formare una barriera per difendersi dal calcio di punizione;
- tutti gli avversari devono essere a minimo cinque metri di distanza dalla palla;
- si può segnare un goal nella porta avversaria direttamente da questo calcio di punizione;

PROCEDURA PER IL SESTO ED OGNI FALLO SUCCESSIVO ACCUMULATO (Prassi del tiro libero)*

A partire dal 6° (sesto) fallo accumulato registrato per ogni squadra in ogni tempo, e per ogni fallo successivo accumulato in ogni tempo, deve essere applicata la seguente prassi del tiro libero.*

- I giocatori della squadra avversaria non formano una barriera per difendersi da tale calcio di punizione;
- il giocatore che calcerà deve essere identificato appropriatamente;
- il giocatore che calcia tale punizione deve tirare la palla con l'intento di segnare un goal e non deve passarla ad un altro giocatore;
- tutti gli altri giocatori sul campo devono rimanere dietro ad una linea immaginaria che passa per la palla ed è parallela alla linea di fondo, a cinque metri dalla palla e non devono ostruire il giocatore che calcia la punizione. Nessun giocatore deve superare questa linea immaginaria finché la palla non sia stata toccata o giocata;

- una volta che la punizione è stata calciata, nessun giocatore può toccare la palla finché non è stata toccata dal portiere che difende, o è rimbalzata su uno dei due pali o la traversa, o è uscita dal campo;
- il portiere deve rimanere nella sua area di porta [e] a stare a minimo cinque metri di distanza dalla palla, se il calcio di punizione è battuto dal disco del rigore a otto (8) metri, o da sette (7) a otto (8) metri di distanza dalla linea di fondo campo. Il portiere deve rimanere sulla linea di porta se la punizione è battuta dal disco del rigore a sei (6) metri, o da sei (6) a sette (7) metri di distanza dalla linea di fondo campo;
- se un giocatore commette il sesto fallo della sua squadra, e ogni fallo successivo accumulato nella stessa metà di gara, nella metà campo avversaria o nella propria, nell'area fra la linea di centrocampo e una linea immaginaria che passa per il secondo disco del rigore a otto (8) metri dalla linea di fondo, il calcio di punizione viene battuto dal suo secondo disco del rigore come da prassi del tiro libero. *
- se un giocatore commette il sesto fallo della sua squadra, e ogni fallo successivo accumulato nella stessa metà di gara, nella sua metà del campo entro la linea degli otto (8) metro e fuori dalla linea di rigore dei sei (6) metri, la squadra a cui viene assegnato il calcio di punizione può decidere se calciarlo dal tiro libero, dal secondo disco del rigore o dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, come prassi del tiro libero. *
- il giocatore che calcia la punizione non può giocare la palla una seconda volta finché non è stata toccata da un altro giocatore. *

Deve essere concesso del tempo addizionale per battere una punizione per il sesto fallo accumulato alla fine di ciascun tempo. *

INFRAZIONI/SANZIONI

Se un giocatore, una riserva, una guida o un rappresentante della squadra che difende, infrange questa Norma:

- se non è stato segnato il goal, la punizione viene ripetuta;
- la punizione non viene ripetuta se viene segnato il goal.

Se un giocatore, una riserva, una guida o un rappresentante della stessa squadra del giocatore che batte la punizione infrange questa Norma:

- se viene segnato il goal, la punizione viene ripetuta;
- la punizione non viene ripetuta se non viene segnato il goal.

Se il giocatore che batte la punizione infrange questa Norma dopo che la palla viene messa in gioco:

- viene concesso un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria, da eseguire dal punto in cui l'infrazione ha avuto luogo (vedere Norma 13 – Posizione di un calcio di punizione).

Se uno o più giocatori della squadra che difende e uno o più giocatori della squadra che attacca infrangono questa Norma prima che la palla sia in gioco:

- il calcio di punizione viene ripetuto. *

15 CALCIO DI RIGORE

Un calcio di rigore viene concesso contro una squadra che commette qualsiasi infrazione punibile con un calcio di punizione diretto, all'interno della propria area di rigore mentre la palla è in gioco.

Un goal può essere segnato direttamente dal calcio di rigore.

È concesso del tempo addizionale per battere un rigore dato alla fine di ogni tempo o alla fine di ogni periodo di extra time.

POSIZIONE DELLA PALLA E DEI GIOCATORI

La palla:

- è posizionata sul disco del rigore.

Il giocatore che calcia il rigore:

- è chiaramente identificabile.

Il portiere in difesa:

- sta sulla propria linea di porta, rivolto verso il giocatore che tira il rigore e fra i pali finché la palla non è stata calciata;

La guida della squadra che sta battendo il rigore:

- può orientare il giocatore che calcia il rigore;
- non può entrare in campo.

Tutti gli altri giocatori sono situati:

- sul campo;
- fuori dall'area di rigore;
- dietro o al lato del disco del rigore;
- ad almeno cinque metri di distanza dal disco del rigore.

Procedura

- Il giocatore che batte il rigore deve calciare la palla in avanti.

- Non può giocare la palla una seconda volta finché non è stata toccata da un altro giocatore.
- La palla è in gioco quando è stata calciata e si muove in avanti.

Quando un calcio di rigore è battuto durante il normale corso del gioco, o quando è stato esteso il primo o il secondo tempo per permettere di calciare o ripetere un calcio di rigore, viene assegnato il goal se, prima di passare oltre ai pali e sotto la traversa:

- La palla tocca uno o entrambi i pali, o la traversa, o il portiere.

INFRAZIONI/SANZIONI

Se un giocatore, una riserva, una guida o un rappresentante della squadra che difende infrange questa Norma:

- Se non è stato segnato un goal, il calcio di rigore viene eseguito nuovamente,
- Se è stato segnato un goal, il calcio di rigore non viene rieseguito.

Se un giocatore, una riserva, una guida o un rappresentante della squadra del giocatore che tira il rigore infrange questa Norma:

- Se è stato segnato un goal, il calcio di rigore viene eseguito nuovamente,
- Se non è stato segnato un goal, il calcio di rigore non viene rieseguito.

Se il giocatore che calcia il rigore infrange questa Norma dopo che la palla è in gioco:

- Un calcio di punizione indiretto viene assegnato alla squadra avversaria, da essere eseguito dal punto in cui l'infrazione è stata commessa (vedere Norma 13 – Posizione del calcio di punizione).

Se uno o più giocatori della squadra che difende e uno o più giocatori della squadra che attacca infrangono questa Norma prima che la palla sia in gioco:

- il rigore viene ripetuto.

16 RIMESSA LATERALE

La rimessa laterale è un modo di riprendere il gioco.

Non può essere segnato un goal direttamente da una rimessa.

UNA RIMESSA LATERALE VIENE CONCESSA:

- quando la palla passa interamente al di sopra delle sponde laterali o se urta il soffitto;

- dal punto in cui la palla è passata sopra la sponda;
- alla squadra avversaria del giocatore che ha toccato per ultimo la palla;

POSIZIONE DELLA PALLA E DEI GIOCATORI

La Palla:

- deve essere ferma e distante al massimo un metro dalla sponda;
- può essere rimessa in gioco in qualunque direzione;

I giocatori della squadra che difende:

- devono stare almeno a cinque metri di distanza dal punto in cui la rimessa viene eseguita;

PROCEDURA

- Il giocatore che esegue la rimessa deve farlo entro quattro secondi dall'istruzione dell'arbitro di batterla.
- Il giocatore che esegue la rimessa non può giocare la palla una seconda volta finché non è stata toccata da un altro giocatore.
- La palla è in gioco immediatamente dopo essere stata calciata o toccata.

INFRAZIONI/SANZIONI

Un calcio di punizione indiretto è concesso alla squadra avversaria se:

- Il giocatore che ha eseguito la rimessa tocca la palla una seconda volta prima che sia stata toccata da un altro giocatore. Il calcio di punizione indiretto è battuto dal punto in cui l'infrazione è stata eseguita (vedere Norma 13 – Posizione del calcio di punizione).

La rimessa viene ripetuta da un giocatore della squadra avversaria se:

- La rimessa non è stata eseguita correttamente.
- La rimessa è stata eseguita da una posizione diversa da dove la palla aveva superato la sponda.
- La rimessa non viene eseguita entro quattro secondi dopo il comando dell'arbitro di batterla.
- Si ha qualunque altra infrazione alla Norma.

17 RIMESSA DAL FONDO

La rimessa dal fondo è un modo di ricominciare il gioco. Deve sempre essere effettuata dal portiere all'interno della propria area di porta.

Non può essere segnato un goal direttamente dal calcio di rimessa dal fondo.

È assegnata una rimessa dal fondo quando:

- la palla, toccata per ultima da un giocatore della squadra in attacco, supera interamente la linea di fondo, in aria o al suolo, e non è stato segnato un goal in accordo con la Norma 11.

PROCEDURE

- La palla è rinvia con le mani da qualunque punto dell'area di porta dal portiere della squadra che difende.
- Gli avversari devono rimanere fuori dall'area di rigore finché la palla non è in gioco.
- La palla è in gioco quando è lanciata direttamente al di là della propria area di rigore.

INFRAZIONI/SANZIONI

Se la palla non viene lanciata direttamente fuori dall'area di rigore:

- Il rinvio dal fondo viene rieseguito.

Se la rimessa dal fondo non è eseguita entro quattro secondi dall'entrata in possesso della palla da parte del portiere:

- Viene assegnato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria. Non viene assegnato alcun fallo personale al portiere (vedere Norma 13- Posizione di un calcio di punizione). *

Se il portiere lancia la palla oltre la linea di metà campo, senza che essa tocchi il suolo o che sia stata prima giocata:

- Viene assegnato un calcio di punizione indiretta alla squadra avversaria, che deve essere battuto da qualsiasi punto sulla linea di metà campo, e il portiere non ha commesso fallo personale.

Se la palla è in gioco dopo una rimessa dal fondo, e il portiere tocca la palla prima che essa sia stata toccata da un altro giocatore:

- viene concesso un calcio di punizione indiretto, che deve essere eseguito dal punto in cui si è verificata l'infrazione (vedere Norma 13 – Posizione di un calcio di punizione).

Se la palla è in gioco dopo una rimessa dal fondo, e il portiere la tocca nuovamente nella sua metà campo dopo che gli è stata passata deliberatamente da un compagno senza che un avversario l'abbia toccata o giocata:

- viene concesso un calcio di punizione indiretto, che deve essere eseguito dal punto in cui si è verificata l'infrazione (vedere Norma 13 – Posizione di un calcio di punizione).

18 CALCIO D'ANGOLO

Il calcio d'angolo è un modo per ricominciare il gioco.

Può essere segnato un goal direttamente da un calcio d'angolo, ma solo contro la squadra avversaria.

UN CALCIO D'ANGOLO VIENE CONCESSO QUANDO:

- La palla, toccata per ultima da un giocatore della squadra che difende, supera completamente la linea di fondo, in aria o al suolo, e non è stato segnato un goal in accordo con la Norma 11.

PROCEDURA

- La palla è collocata all'interno della lunetta dell'angolo più vicino;
- Gli avversari devono rimanere alla distanza minima di cinque metri dalla palla finché non viene messa in gioco.
- La palla è calciata da un giocatore della squadra che attacca.
- La palla è considerata in gioco quando è stata calciata e si è mossa.
- Il giocatore che batte il calcio d'angolo non può toccare la palla una seconda volta finché non è stata toccata da un altro giocatore.

INFRAZIONI/SANZIONI

Viene concesso alla squadra avversaria un calcio di punizione indiretto se:

- Il giocatore che batte il calcio d'angolo gioca la palla una seconda volta senza che sia stata toccata da un altro giocatore. Il calcio di punizione indiretto è eseguito dal punto in cui si è verificata l'infrazione.
- Il calcio d'angolo non viene battuto entro quattro secondi dal comando dell'arbitro. Il calcio di punizione indiretto è battuto dalla lunetta dell'angolo.

Per ogni altra infrazione:

- Il calcio d'angolo viene ripetuto.

PROCEDURE PER DETERMINARE IL VINCITORE DI UNA PARTITA

TIRI DAL DISCO DEL RIGORE

Tirare calci di rigore è un metodo per determinare la squadra vincitrice quando le Regole della Competizione richiedono che ci sia un vincitore dopo che una partita è finita in pareggio.

PROCEDURA

- L'arbitro decide in quale porta verranno tirati i calci di rigore.
- L'arbitro esegue il sorteggio (con una moneta) e la squadra il cui capitano vince il sorteggio decide se desidera tirare i rigori per prima o per seconda.
- L'arbitro prende nota dei calci di rigore tirati.
- Soggetti alle condizioni di seguito riportate, ogni squadra tira 3 (tre) calci di rigore.
- I rigori sono tirati dalle squadre in alternanza.
- Tutti i giocatori e le riserve possono calciare i rigori, ma non i portieri.
- Quando una squadra conclude la partita in superiorità numerica rispetto a quella avversaria, dovrà ridurre il numero di giocatori in modo da equipararsi all'altra squadra ed informare l'arbitro del nome e del numero di ogni giocatore escluso.
- Se, prima che entrambe le squadre abbiano tirato i propri 3 (tre) calci di rigore, una di esse ha segnato più goal di quelli che l'altra potrebbe segnare, anche se ancora non ha completato la propria serie da 3 (tre), non vengono tirati altri rigori.
- Se entrambe le squadre segnano lo stesso numero di goal dopo 3 (tre) calci di rigore, o se non è stato segnato alcun goal, si continua a tirare rigori nello stesso ordine finché una delle due squadre non abbia segnato un goal in più dell'altra con lo stesso numero di rigori tirati.
- I calci di rigore addizionali devono essere tirati da giocatori che non abbiano tirato i primi 3 (tre). Dopo che tutti i giocatori hanno tirato un rigore, i primi giocatori che li hanno tirati devono continuare a tirarli nello stesso ordine.
- Un giocatore che è stato espulso o squalificato in seguito all'accumulo di falli personali, non può tirare i rigori.
- Il portiere può essere sostituito prima o durante i calci di rigore in caso di infortunio certificato dal medico.
- Tutti i giocatori e le guide devono rimanere sul campo di gioco mentre si tirano i rigori, nella metà opposta a quella in cui i calci di rigore vengono tirati. Il terzo arbitro deve assicurarsi che tutti rimangano in quella metà di campo.
- Il portiere il cui compagno sta tirando un rigore deve rimanere in campo, posizionato sulla lunetta dell'angolo.

FEDERAZIONE INTERNAZIONALE SPORT PER NON VEDENTI

SOTTOCOMITATO CALCIO

NORME PER LA COMPETIZIONE

Le seguenti norme devono essere utilizzate in occasione di ogni competizione autorizzata dall'IBSA e di ogni competizione tra due o più organizzazioni membri IBSA.

1 Assegnazione dei Punti

- 1.1 Tre punti per una vittoria.
- 1.2 Un punto per un pareggio.
- 1.3 Nessun punto per una sconfitta.

2 Sistema per stilare la classifica generale

- a) Maggior numero di punti ottenuti in tutte le partite giocate nel torneo in corso.
- b) Differenza goal in tutte le partite giocate nel torneo in corso.
- c) Maggior numero di goal segnati in tutte le partite giocate nel torneo in corso.
- d) Maggior numero di punti ottenuti nelle partite tra le squadre in questione.
- e) Differenza reti maggiore negli scontri tra le squadre in questione (se due o più squadre finiscono a pari punti).
- f1) Rigori tra i due team in questione o sorteggio eseguito dal Comitato Organizzatore se entrambe le squadre sono d'accordo.
- f2) Un sorteggio eseguito dal Comitato Organizzatore se ci sono più di due squadre in questione e sono in parità in tutti i punti precedenti.

3 Determinare il vincitore di una partita

- 3.1 Nelle finali 1° e 2° posto, semifinali, partite per 3° e 4° posto, per 5° e 6° e via dicendo: *

Se la partita finisce in pareggio dopo 40 minuti di gioco, devono essere eseguiti i calci di rigore per determinare il vincitore.

4 Moduli Ufficiali per le Squadre

4.1 Sessanta (60) minuti prima dell'orario prefissato per il calcio d'inizio, il responsabile di ogni squadra deve consegnare [la distinta] il modulo finale di squadra all'arbitro. [la distinta] Il modulo deve contenere la formazione iniziale e:

- a) Giocatori che cominciano la partita fuori campo: cognome, nome e numero di maglia;
- b) Portiere che inizia la partita: cognome, nome e numero di maglia;
- c) Riserve fuori dal campo: cognome, nome e numero di maglia;
- d) Riserva del portiere: cognome, nome e numero di maglia;
- e) Capo allenatore: cognome e nome;
- f) Assistente allenatore: cognome e nome;
- g) Guida: cognome e nome;
- h) Dottore: cognome e nome;
- l) Fisioterapista: cognome e nome;

4.2 Cognomi, nomi e numeri di maglia non possono essere mai cambiati durante la competizione.

5 Risultato finale di una partita sospesa

5.1 Se una partita non viene giocata per responsabilità di una squadra, il risultato finale sarà 6 – 0. *

5.2 Se una partita viene sospesa a causa della mancanza del numero minimo di giocatori, il risultato finale sarà 6 – 0, o il punteggio della partita in quel momento se la squadra vincente ha segnato più di 6 goal, cancellando il numero dei goal segnati dalla squadra avversaria (se ne ha segnati). *

APPENDICE 1

PANORAMICA DI ESEMPI DI MASCHERINE DA CALCIO

PER NON VEDENTI

ESTERNO

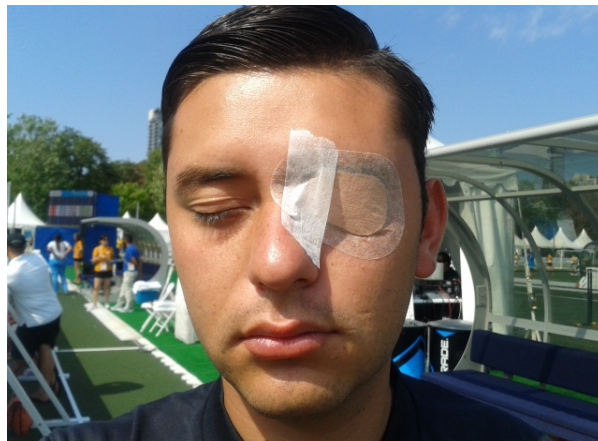


APPENDICE II

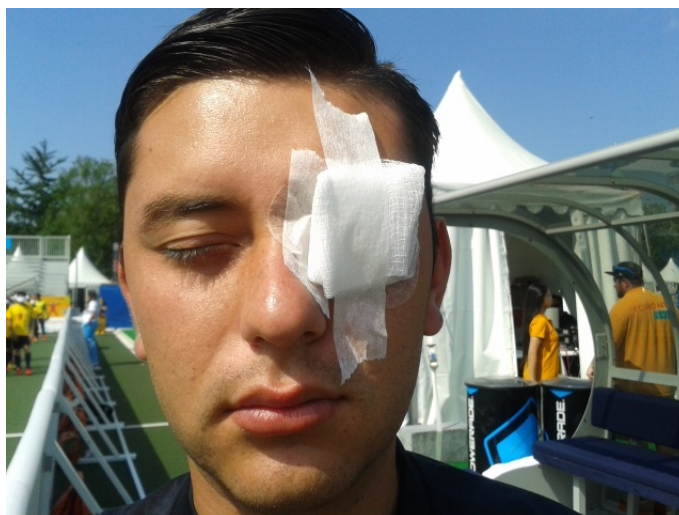
MODALITA' DI APPLICAZIONE DELLE BENDE OFTALMICHE *



Step 1



Step 2



Step 3

Le bende oftalmiche devono essere controllate dall'arbitro a tutti i giocatori B1 nello spogliatoio prima del riscaldamento, all'inizio di ciascun tempo, dopo i timeout e prima delle sostituzioni. Gli arbitri possono inoltre controllarle in qualunque momento della partita, se lo ritengono necessario.

DOMANDE FREQUENTI E RISPOSTE DELL'IBSA CALCIO

NORMA 1: IL CAMPO DI GIOCO

- Una partita può essere disputata su un campo in erba o in erba sintetica?

Sì, purché la superficie di gioco sia stata approvata dal Delegato Tecnico IBSA.

- Dove deve essere situata la panchina delle riserve?

La panchina delle riserve deve essere situata fuori dal campo di gioco, dalla stessa parte del campo del tavolo del cronometrista e della porta delle sostituzioni. Le riserve e i membri ufficiali della squadra devono utilizzare sempre la panchina più vicina alla metà di campo in cui la propria squadra sta difendendo in quel momento.

- Quanto deve essere grande la zona di sicurezza dietro alla linea di fondo?

Per la sicurezza dei giocatori la distanza minima tra la linea di fondo e qualsiasi ostacolo è di 2 (due) metri.

NORMA 2: LA PALLA

- Che cosa deve fare l'arbitro se la palla si ferma completamente e nessun giocatore riesce a trovarla?

Il gioco non deve essere fermato; l'arbitro deve muovere la palla leggermente in modo che ricominci a fare rumore ed i giocatori possano trovarla.

NORMA 3: NUMERO DI GIOCATORI

- Se durante una sostituzione un giocatore si rifiuta di uscire, cosa deve fare l'arbitro?

L'arbitro deve continuare la partita, perché per poter completare una sostituzione prima il giocatore deve uscire e, solo allora, può entrare la riserva.

- Se un portiere viene espulso, la squadra deve giocare per due minuti senza portiere? *

No. Un giocatore fuori campo deve lasciare la partita per due minuti (eccetto per le condizioni stabilite nella Norma 12) in modo che la riserva del portiere possa entrare. Trascorsi i due minuti e la palla non è in gioco, la squadra può tornare a pieni ranghi e persino il giocatore che era stato fatto uscire per permettere la sostituzione del portiere può tornare in campo.

- Se due portieri della stessa squadra sono infortunati o espulsi, che cosa deve fare l'arbitro?

Deve permettere che uno dei rappresentanti del team giochi come portiere, purché fosse nella lista di squadra consegnata prima della gara. Nel caso di partite della formazione nazionale, il rappresentante della squadra deve essere della stessa nazionalità della squadra stessa per poter sostituire il portiere. *

- Qual è il numero massimo di giocatori e ufficiali che una squadra può inserire nella lista di squadra nel calcio B1? *

Può essere inserito un massimo di quindici persone nel modulo ufficiale della squadra.

- Quando può entrare o rientrare in campo un giocatore? *

Un giocatore può entrare o rientrare in campo quando la palla non è in gioco e con l'autorizzazione del primo o del secondo arbitro.

- Se un medico entra in campo per curare un giocatore, il giocatore deve uscire?

Sì, il giocatore deve uscire dal campo e deve essere effettuata una sostituzione. Il giocatore può rientrare in campo alla successiva interruzione del gioco. Fa eccezione il portiere che può rimanere in campo.

NORMA 4: ATTREZZATURA DEI GIOCATORI

- I portieri devono indossare i parastinchi?

Sì.

- Un giocatore può utilizzare del nastro adesivo per coprire dei gioielli? *

No, i giocatori non possono utilizzare né coprire alcun tipo di gioiello.

NORMA 5: ARBITRO

- Cosa deve indossare normalmente l'arbitro?

Una maglietta o camicetta sportiva, pantaloncini, calzini e scarpe.

NORMA 6: ASSISTANTE DELL'ARBITRO

- Cosa deve indossare normalmente l'assistente dell'arbitro?

Una maglietta o camicetta sportiva, pantaloncini, calzini e scarpe.

NORMA 7: CRONOMETRISTA

- Il cronometrista quando deve azionare il cronometro? Quando l'arbitro fischia o quando la palla si è mossa? *

Il cronometrista deve azionare il cronometro quando l'arbitro fischia.

NORMA 12: FALLI E CATTIVA CONDOTTA

- Quando la palla è dalla parte opposta, il portiere può lasciare la propria area?

No, si considera fallo solo se il portiere partecipa attivamente al gioco, sia fisicamente che verbalmente, quando è fuori dalla propria area. Se guida un compagno che è fuori dal terzo del portiere in modo da interferire con la partita, il gioco non deve essere fermato, il portiere sarà ripreso verbalmente e, se continua con lo stesso comportamento, sarà sanzionato con un cartellino giallo. Non gli sarà assegnato alcun fallo personale.

- Un portiere esegue una rimessa dal fondo e la palla va oltre la linea mediana senza toccare la propria metà di campo. Che cosa succede?

Non è un fallo personale del portiere ed il gioco deve essere fermato e ripreso con un calcio di punizione indiretto, che deve essere battuto da qualunque punto della linea di metà campo.

- Il portiere prende la palla mentre è in gioco e la lancia o calcia oltre la linea mediana senza che essa tocchi la propria metà campo. Che tipo di fallo è?

Non è un fallo personale del portiere ed il gioco deve essere fermato e ripreso con un calcio di punizione indiretto, che deve essere battuto da qualunque punto della linea di metà campo. *

- Se la mano del portiere esce accidentalmente dall'area del portiere durante una rimessa dal fondo, si assegna un rigore?

No.

- Se un portiere calcia la palla oltre la linea mediana e la palla rimbalza o tocca la propria metà campo e poi entra nella porta avversaria, che cosa deve fare l'arbitro?

Deve concedere una rimessa dal fondo alla squadra avversaria.

- Cosa deve fare l'arbitro se, per infortunio o espulsione, una squadra rimane senza guide?

Può permettere a chiunque nella lista della squadra di adempiere ai compiti di una guida e, se ciò non fosse possibile, di continuare senza guida.

- Se una guida, un portiere o un allenatore dà istruzioni a un suo giocatore fuori dal suo terzo mentre la palla non è in gioco, è considerato fallo?

No, ma quando l'arbitro indica che il gioco deve riprendere nessuno di loro potrà dare istruzioni ai propri giocatori fuori dal proprio terzo.

- Un portiere può uscire dalla propria area, quando la palla non è in gioco, per organizzare la barriera difensiva?

Sì, ma deve farlo velocemente.

- Cosa deve fare un arbitro se una riserva, un rappresentante di squadra o una guida infrange le regole del gioco mentre la palla è in gioco?

Se l'arbitro ferma il gioco per questa ragione, può sanzionare questa persona con un cartellino giallo o rosso, ma non sarà assegnato alcun fallo, né personale né di squadra, e il gioco deve essere ripreso con un calcio di punizione indiretto, che deve essere calciato dal punto in cui era la palla (Norma 13 – Posizione di un calcio di punizione).

- Se un giocatore è solo, scivola per fermare la palla e poi si alza per giocare la palla, è da considerarsi fallo?

No, ammesso che il giocatore sia solo e che non tragga alcun vantaggio su un avversario facendo una scivolata.

- Se un giocatore è solo, tenendosi alle sponde con entrambe le mani e giocando la palla, è da considerarsi fallo?

No, purché il giocatore non tragga alcun vantaggio rispetto agli avversari.

- Se una squadra non attacca in maniera palese per 40 secondi, qual è la procedura da seguire? *

Dopo che sono trascorsi 40 secondi, l'arbitro comincia un conto alla rovescia dicendo ad alta voce "cinque" e mostrando con la mano alzata i secondi restanti da 5 a 0. La squadra in possesso della palla deve attaccare entro questi 5 secondi. Se la squadra non attacca entro questi 5 secondi, allora l'arbitro fischia assegnando un fallo personale a chi è in possesso della palla. Il gioco riprenderà con un calcio di punizione indiretto per la squadra avversaria, da battere dal punto in cui era la palla.

- Se l'arbitro concede il vantaggio nonostante sia stato commesso un fallo, come deve far ricominciare la partita quando la palla è fuori da gioco, a prescindere che sia stato segnato un goal o meno?

Se necessario l'arbitro può sanzionare il giocatore. Non sarà assegnato né un fallo cumulativo né personale, e fa ripartire il gioco così come era terminato.

NORMA 13: CALCI DI PUNIZIONE

- Un portiere può battere calci di punizione?

No, nemmeno nella sua area di porta.

NORMA 14: FALLI ACCUMULATI

- Se, dopo il quinto fallo di squadra accumulato, l'arbitro concede un calcio di punizione diretto, doppio rigore, più vicino alla porta rispetto al secondo disco del rigore, ed il battitore e l'allenatore non sono d'accordo sul punto da cui debba essere tirato, che cosa deve fare l'arbitro? *

L'arbitro permetterà che sia il battitore a decidere.

NORMA 15: CALCIO DI RIGORE

- Un portiere può tirare calci di rigore?

No.

NORMA 16: RIMESSA LATERALE

- Un portiere può effettuare la rimessa laterale?

No.

SANZIONI IN UN TORNEO *

- Due cartellini gialli assegnati alla stessa persona in diverse partite della stessa fase di un torneo, fanno sì automaticamente che la persona venga sospesa nella partita successiva.
- Due cartellini gialli assegnati alla stessa persona nella stessa partita, fanno sì automaticamente che la persona venga sospesa nella partita successiva.
- Un cartellino rosso diretto, sospende automaticamente la persona dai successivi due incontri.
- Un cartellino giallo assegnato in una fase del torneo, non viene riportato nella fase successiva del torneo.
- Se una persona è sanzionata due volte con un cartellino rosso nello stesso torneo per aver cercato di ottenere un vantaggio dalla percezione della luce, questa persona sarà automaticamente sospesa per la restante parte del torneo.
- Una sanzione residua da cartellino rosso, viene trasferita automaticamente alla partita ufficiale successiva (Campionato del Mondo/Campionati Regionali IBSA/ Campionati di Qualificazione ad eventi ufficiali come Paralimpiadi e Coppa del Mondo IBSA/Campionati del Mondo IBSA/ Giochi Paralimpici IPC).

