



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
LEGA NAZIONALE DILETTANTI
C.R. SICILIA

Walking Football
Regolamento Torneo Sperimentale

PREMESSA

*Il presente Regolamento del gioco denominato Walking Football (Calcio Camminato) è stato redatto assumendo quale riferimento normativo l'impianto regolamentare del **Regolamento del Giuoco del Calcio a Cinque**, recependo altresì le esperienze regolamentari e applicative già maturate sul territorio nazionale.*

*Per quanto non espressamente disciplinato dal presente Regolamento, e purché non in contrasto con le specifiche norme del Walking Football qui previste, si applicano le **Decisioni Ufficiali FIGC** e la **Guida Pratica AIA** contenute nel citato Regolamento del Giuoco del Calcio a Cinque.*

REGOLA 1

IL RETTANGOLO DI GIOCO

Si recepisce integralmente quanto previsto e indicato alla Regola 1 del vigente Regolamento del Gioco del Calcio a Cinque, che per comodità si riporta di seguito sinteticamente.

DIMENSIONI DEL RETTANGOLO DI GIOCO

La linea laterale deve essere più lunga della linea di fondo.

Tutte le linee devono avere una larghezza di 8 cm.

Le dimensioni sono le seguenti:

Lunghezza (linea laterale): minima 25 m, massima 42 m

Larghezza (linea di fondo): minima 16 m, massima 25 m

Le misurazioni sono dall'esterno delle linee in quanto le linee fanno parte delle zone da misurare.

Il punto del calcio di rigore è misurato dal centro del segno, al bordo posteriore della linea di porta.

L'AREA DI RIGORE

Due linee immaginarie di 6 m di lunghezza sono tracciate dall'esterno di ciascun palo della porta e ad angolo retto rispetto alle linee di fondo; dall'estremità di queste linee si traccia un quarto di circonferenza in direzione della linea laterale più prossima, ognuno con raggio di 6 m misurato dall'esterno del palo. La parte superiore di ciascun quarto di cerchio è congiunta da una linea di 3,16 m parallela a quella della linea di porta. La superficie delimitata da queste linee e dalla linea di fondo è denominata area di rigore.

All'interno di ciascuna area di rigore, a 6 m dalla linea di porta ed equidistante dai pali, è segnato il punto del calcio di rigore. Questo deve essere circolare con un raggio di 6 cm.

LE PORTE

Le porte devono essere poste al centro di ciascuna linea di fondo.

Le porte consistono di due pali verticali, equidistanti da ciascun angolo del rettangolo di gioco e congiunti alla sommità da una barra orizzontale (traversa). I pali delle porte e le traverse devono essere di materiale approvato e non devono costituire alcun pericolo.

La distanza (misurazione interna) tra i pali è di 3 m e la distanza tra il bordo inferiore della traversa ed il suolo è di 2 m.

I pali e la traversa devono avere uguale larghezza e spessore della linea di fondo, ovvero 8 cm. Reti fatte di materiale idoneo devono essere fissate dietro ai pali ed alla traversa con mezzi adeguati. Devono essere adeguatamente sostenute e non devono essere di intralcio al portiere.

REGOLA 2

IL PALLONE

1. CARATTERISTICHE E DIMENSIONI

Il pallone deve essere:

- misura n°5
- di forma sferica;
- fatto di materiale approvato;
- di circonferenza compresa tra i 68 cm e 70 cm;
- di peso compreso tra i 410 g ed i 450 g all'inizio della gara; **è consentito un peso leggermente ridotto**
- di pressione tra 0.6 e 0.9 atmosfere (pari a 600-110g/cm²) a livello del mare.

Si consiglia un rimbalzo basso o medio, al fine di favorire il gioco a terra.

REGOLA 3

I CALCIATORI

NUMERO DI CALCIATORI

Possono partecipare alla gara tutti i calciatori che abbiano compiuto anagraficamente il cinquantesimo anno di età e tutte le calciatrici che abbiano compiuto il quarantesimo anno di età.

Una gara è giocata da due squadre, composte ciascuna ***da un massimo di 6 calciatori***, uno dei quali deve essere il portiere. Una gara non potrà avere inizio o proseguire se una delle due squadre dispone di ***meno di quattro calciatori***.

Se una squadra ha meno di quattro calciatori perché uno o più calciatori sono usciti intenzionalmente dal rettangolo di gioco, l'arbitro non è obbligato ad interrompere il gioco e può applicare il vantaggio, tuttavia la gara non dovrà riprendere se, alla prima interruzione di gioco, una squadra non ha il numero minimo di quattro calciatori.

Se il regolamento della competizione prevede che tutti i calciatori titolari e di riserva debbano essere iscritti in elenco prima del calcio d'inizio e una squadra inizia una gara con meno di 6 calciatori, soltanto i calciatori titolari e di riserva iscritti nell'elenco iniziale potranno prendere parte alla gara al loro arrivo.

NUMERO DI SOSTITUZIONI E CALCIATORI DI RISERVA

Ciascuna squadra può inserire in ***distinta un massimo di 12 giocatori*** di cui i ***6 che siederanno in panchina***, dovranno indossare una pettorina o un capo d'abbigliamento diverso dalla maglia di gioco.

Il numero di sostituzioni ammesse durante una gara è illimitato.

PROCEDURA DELLA SOSTITUZIONE

Una sostituzione si può eseguire in qualsiasi momento, con il pallone in gioco o meno, eccetto durante un time-out. Per sostituire un calciatore deve essere osservata la seguente procedura:

- il calciatore deve uscire dal rettangolo di gioco dalla propria zona delle sostituzioni, fatte salve le eccezioni previste dalle Regole del Gioco del Calcio a Cinque;
- il calciatore sostituito non deve ottenere l'autorizzazione dell'arbitro per uscire dal rettangolo di gioco;

- il calciatore subentrante non necessita di autorizzazione dell'arbitro per entrare nel rettangolo di gioco;
- il calciatore subentrante deve entrare soltanto dopo che il calciatore sostituito abbia completamente oltrepassato la linea laterale;
- il calciatore subentrante deve entrare dalla propria zona delle sostituzioni;
- la sostituzione si concretizza nel momento in cui il calciatore subentrante entra nel rettangolo di gioco attraverso la propria zona delle sostituzioni, dopo aver consegnato la pettorina al calciatore che sta sostituendo, a meno che questi sia uscito dal rettangolo di gioco attraverso un'altra zona per qualsiasi ragione prevista dalle Regole del Gioco del Calcio a Cinque.
- da quel momento egli diventa un calciatore titolare ed il compagno da lui sostituito diventa un calciatore di riserva;
- in talune circostanze può essere rifiutata l'autorizzazione a procedere con la sostituzione, ad esempio se il calciatore subentrante indossa un equipaggiamento non in linea con le Regole del Gioco del Calcio a Cinque;
- un calciatore subentrante che non abbia completato correttamente la procedura di sostituzione non può riprendere il gioco eseguendo una rimessa dalla linea laterale, un calcio di rigore, un calcio di punizione (o un tiro libero), un calcio d'angolo o una rimessa dal fondo, o ricevere un pallone da una rimessa dell'arbitro;
- i calciatori sostituiti possono ulteriormente prendere parte alla gara;
- ogni calciatore di riserva è sottoposto all'autorità ed alla giurisdizione dell'arbitro, indipendentemente dal fatto che sia chiamato o meno a partecipare al gioco.

REGOLA 4

L'EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

SICUREZZA

Ogni calciatore non deve utilizzare un equipaggiamento o indossare qualunque cosa che sia pericolosa.

Tutti i tipi di accessori di gioielleria o di bigiotteria (collane, anelli, braccialetti, orecchini, strisce di cuoio o di gomma, ecc.) sono vietati e devono essere tolti. Non è consentito usare nastro adesivo per coprirli.

L'equipaggiamento di tutti i calciatori deve essere controllato prima dell'inizio della gara. Se un calciatore sul rettangolo di gioco sta indossando o usando equipaggiamento non autorizzato e/o pericoloso o accessori di gioielleria o di bigiotteria, l'arbitro deve ordinare al calciatore di:

- togliere l'oggetto in questione;
- uscire dal rettangolo di gioco alla prima interruzione se questi non è in grado di toglierlo o è restio ad attenersi.

Un calciatore che si rifiuta di attenersi o indossa di nuovo l'oggetto deve essere ammonito.

EQUIPAGGIAMENTO OBBLIGATORIO

L'equipaggiamento obbligatorio di un calciatore comprende i seguenti e specifici indumenti:

- Maglia con maniche
- Calzoncini
- Calzettoni — nastro adesivo o altro materiale applicato o indossato esternamente, dovrà essere dello stesso colore di quella parte dei calzettoni che copre o su cui viene applicato
- Scarpe

I parastinchi non sono obbligatori.

REGOLA 5

L'ARBITRO o DIRIGENTE ARBITRO

AUTORITÀ

Ogni gara deve essere diretta da un arbitro o da un dirigente arbitro regolarmente iscritto all'albo del Comitato Regionale Sicilia. All'arbitro (o al dirigente arbitro) è conferita la piena autorità ad applicare le Regole del Gioco del Walking Football nell'ambito della gara che è chiamato a dirigere.

DECISIONI

Le decisioni dell'arbitro o del dirigente arbitro su fatti relativi al gioco, incluso se una rete è stata segnata o meno ed il risultato della gara, sono inappellabili. Le decisioni dell'arbitro (o dirigente arbitro) devono essere sempre rispettate.

L'arbitro (o il dirigente arbitro) non può cambiare una decisione se si rende conto che è errata.

REGOLA 6

GLI ASSISTENTI ARBITRALI

Non sono previsti assistenti arbitrali.

REGOLA 7

LA DURATA DELLA GARA

PERIODI DI GIOCO

La durata della gara è stabilita in ***due periodi di gioco uguali di 25 minuti non effettivi ciascuno***, che possono essere ridotti solo se è consentito dal Regolamento della competizione.

TERMINE DEI PERIODI DI GIOCO

Ogni periodo di gioco, incluso i tempi supplementari, termina quando è trascorso il relativo tempo di gioco previsto dal Regolamento della competizione.

L'arbitro segnala il termine di ciascuno dei periodi di gioco e di ciascuno dei tempi supplementari, quando disputati, con un segnale acustico.

TIME OUT

Le squadre hanno la possibilità di richiedere un minuto di time-out in ogni periodo di gioco.

L'INTERVALLO DI META' GARA

I calciatori hanno diritto ad un intervallo a metà gara, non superiore a 15 minuti.

Il regolamento della competizione deve stabilire la durata dell'intervallo che può essere modificata solo con il consenso dell'arbitro.

SOSPENSIONE DEFINITIVA DELLA GARA

Una gara sospesa definitivamente deve essere rigiocata, salvo che il regolamento della competizione o gli organizzatori della stessa prevedano altrimenti.

REGOLA 8

L'INIZIO E LA RIPRESA DEL GIOCO

Un calcio d'inizio è il modo di iniziare entrambi i periodi di gioco, entrambi i tempi supplementari e riprendere il gioco dopo che una rete è stata segnata. I calci di punizione, i calci di rigore, le rimesse dalla linea laterale, le rimesse dal fondo ed i calci d'angolo sono le altre riprese di gioco.

Una rimessa dell'arbitro è la ripresa di gioco quando lo stesso interrompe il gioco e le Regole non prevedono una delle riprese sopra menzionate.

Se, quando il pallone non è in gioco, viene commessa un'infrazione, questa non modifica il modo in cui il gioco deve essere ripreso.

REGOLA 9

IL PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO

Si recepisce integralmente quanto previsto e indicato alla Regola 1 del vigente Regolamento del Gioco del Calcio a Cinque, che per comodità si riporta di seguito.

PALLONE NON IN GIOCO

Il pallone non è in gioco quando:

- ha interamente oltrepassato una linea di fondo o una linea laterale, sia a terra sia in aria;
- il gioco è stato interrotto dall'arbitro;
- tocca il soffitto o la rete sopra il campo, nel caso di struttura all'aperto.

Il pallone non è inoltre in gioco, quando tocca un ufficiale di gara, rimane all'interno del rettangolo di gioco e:

- una squadra inizia un attacco promettente; o
- il pallone entra direttamente in porta; o
- cambia la squadra in possesso del pallone.

In tutti questi casi, che riguardano il tocco di un ufficiale di gara, il gioco verrà ripreso con una rimessa dell'arbitro.

2. PALLONE IN GIOCO

Il pallone è in gioco in tutti gli altri casi quando tocca un ufficiale di gara, nonché quando rimbalza su un palo della porta, o sulla traversa, senza uscire dal rettangolo di gioco. Se, senza l'intenzione di interferire con il gioco in modo scorretto, un dirigente, un calciatore di riserva, sostituito o espulso o titolare che si trova temporaneamente fuori dal rettangolo di gioco (per infortunio, per sistemare l'equipaggiamento, ecc.) tocca il pallone mentre è ancora in gioco, ma quando sta chiaramente uscendo dal rettangolo di gioco, l'arbitro assegnerà un calcio di punizione; non è previsto alcun provvedimento disciplinare.

3. GARA DISPUTATA AL COPERTO

L'altezza minima del soffitto deve essere stabilita nel Regolamento della competizione.

Se mentre il pallone è in gioco tocca il soffitto, il gioco dovrà essere ripreso con una rimessa dalla linea laterale in favore della squadra avversaria rispetto a quella che ha toccato per ultimo il pallone. La rimessa sarà eseguita dal punto della linea laterale più vicino a quello sul suolo in corrispondenza del quale il pallone ha colpito il soffitto.

REGOLA 10

L'ESITO DI UNA GARA

SEGNATURA DI UNA RETE

Una rete è segnata quando il pallone ha interamente oltrepassato la linea di porta tra i pali e sotto la traversa, a condizione che nessuna infrazione sia stata commessa dalla squadra che ha segnato la rete.

Se la porta è spostata o ribaltata da un calciatore difendente (incluso il portiere), sia in maniera volontaria che accidentale, e l'arbitro si avvede che il pallone ha superato la linea di porta e sarebbe entrato in porta fra i pali nella loro normale posizione (come previsto dalla Regola 1), l'arbitro convaliderà la rete. Se la porta è stata spostata o ribaltata deliberatamente, l'arbitro dovrà ammonire il calciatore che ha commesso l'infrazione.

Se un calciatore attaccante, incluso il portiere, sposta o ribalta la porta, l'arbitro non dovrà convalidare la rete. Se è stato fatto in maniera deliberata, il calciatore dovrà essere ammonito.

Se un portiere lancia con le mani direttamente il pallone nella porta avversaria, dovrà essere assegnata una rimessa dal fondo.

REGOLA 11

FUORIGIOCO

Non esiste il fuorigioco nel Walking Football.

REGOLA 12

FALLI E SCORRETTEZZE

I calci di punizione e i calci di rigore possono essere assegnati soltanto per infrazioni commesse quando il pallone è in gioco.

Definizioni specifiche

Ai fini dell'applicazione della presente regola, i termini sotto indicati assumono il seguente significato:

Calciatore di movimento

Per calciatore di movimento si intende qualsiasi giocatore di squadra diverso dal portiere regolarmente designato.

Tecnica della marcia

Per tecnica della marcia si intende una modalità di spostamento nella quale il calciatore mantiene costantemente almeno un piede a contatto con il terreno di gioco.

La perdita simultanea di contatto di entrambi i piedi con il suolo è considerata corsa.

Altezza della testa

Per altezza della testa si intende il livello massimo raggiunto dalla parte superiore del capo di un calciatore in posizione eretta naturale. La valutazione dell'altezza è effettuata dall'arbitro sulla base della percezione visiva dell'azione di gioco.

Superamento dell'altezza consentita

Si considera superata l'altezza consentita quando il pallone oltrepassa chiaramente il livello della testa dei calciatori presenti nell'azione, indipendentemente dalla traiettoria o dall'intenzione del gesto tecnico.

Massima altezza della traiettoria

Per massima altezza della traiettoria si intende il punto verticale del terreno corrispondente al momento in cui il pallone raggiunge il punto più alto del proprio movimento prima della discesa.

Ingresso volontario nell'area di porta

Si considera volontario l'ingresso nell'area di porta quando il calciatore compie un'azione controllata e consapevole che comporti il posizionamento, anche parziale, di uno o entrambi i piedi all'interno dell'area stessa.

Non costituisce infrazione l'ingresso nell'area di porta determinato esclusivamente da:

- spinta irregolare dell'avversario;
- dinamica inevitabile conseguente all'azione di gioco
- perdita di equilibrio non intenzionale.

Le valutazioni tecniche dell'arbitro relative a movimento, altezza del pallone, volontarietà e dinamica dell'azione sono definitive e non soggette a revisione durante la gara.

Nel walking football tutte le infrazioni sono punite con un calcio di punizione indiretto, ad esclusione di quelle per le quali è previsto specificatamente un calcio di rigore.

Regole speciali di Walking Football

Contatto fisico

Costituisce infrazione qualsiasi contatto fisico nei confronti di un avversario, anche qualora derivante da condotta involontaria.

Corsa

È vietato a tutti i partecipanti al gioco, con o senza possesso del pallone, effettuare movimenti di corsa o jogging.

Gli spostamenti devono essere conformi alla tecnica della marcia, mantenendo costantemente almeno un piede a contatto con il terreno.

La valutazione della regolarità del movimento è rimessa alla totale discrezionalità del direttore di gara e costituisce decisione tecnica definitiva.

Altezza del pallone

Il pallone è considerato giocabile solo se non supera l'altezza della testa dei calciatori incontrati lungo la traiettoria, inclusi i casi di rimesse in gioco del portiere.

Se il pallone supera l'altezza consentita, il gioco viene interrotto e viene assegnato un calcio di punizione nel punto più alto della parabola contro la squadra il cui giocatore ha toccato per ultimo il pallone.

Non è infrazione un tiro diretto verso la porta anche se supera l'altezza consentita; l'eventuale gol sarà considerato valido.

Nel caso in cui il pallone supera l'altezza consentita per l'intervento involontario di un calciatore e successivamente entra in porta, la rete sarà considerata valida. Se invece il pallone dopo avere superato l'altezza consentita esce dal terreno di gioco, la ripresa avviene secondo le modalità regolamentari previste.

Se il pallone ricade nell'area di porta, il portiere può considerarlo giocabile e proseguire l'azione.

Se il pallone supera l'altezza consentita dopo avere toccato il palo, la traversa oppure dopo una respinta del portiere:

- a) Se rimane nel terreno di gioco → gioco interrotto e pallone restituito al portiere.
- b) Se esce dal terreno di gioco → calcio laterale o d'angolo:
 - respinta dal portiere → favore squadra che ha calciato
 - palo o traversa → favore squadra difensiva

Se il pallone tocca la parte superiore della struttura (es. sbarra superiore), l'arbitro assegna una rimessa laterale a favore della squadra avversaria nel punto più vicino all'ultimo contatto.

Ingresso volontario nell'area di porta

È vietato ai calciatori di movimento entrare volontariamente nelle aree di porta.

L'ingresso volontario di un calciatore nella propria area di porta comporta l'assegnazione di un calcio di rigore.

L'ingresso volontario di un calciatore nell'area di porta avversaria comporta un calcio di punizione a favore della squadra difendente, da eseguirsi a metri 3 dal limite dell'area;

Gli ingressi nell'area di porta determinati esclusivamente da:

- spinta irregolare dell'avversario
- dinamica inevitabile connessa all'azione di gioco
- perdita di equilibrio non intenzionale

non costituiscono infrazione.

La valutazione della volontarietà, della dinamica e della pericolosità dell'azione è rimessa alla totale discrezionalità del direttore di gara.

Portiere

Il portiere può prendere in mano il pallone anche in caso di retropassaggio da un compagno.

È vietato al portiere segnare reti; eventuali gol realizzati saranno annullati e il pallone consegnato al portiere avversario.

Il portiere non può calciare calci di rigore, ad eccezione degli eventuali tiri di rigore se previsti in caso di parità nelle fasi finali della competizione.

Dal momento in cui entra in possesso del pallone, il portiere dispone di 7 secondi per far ripartire l'azione. Se il pallone non esce dall'area entro questo tempo, l'arbitro assegnerà un calcio di punizione a 3 metri dall'area, in corrispondenza del punto più vicino al portiere.

Il rilancio del portiere deve rispettare la regola dell'altezza del pallone.

Il passaggio indietro al portiere è consentito per un massimo di due volte consecutive nell'ambito della stessa azione. Il conteggio si azzerà se:

- a) il pallone viene toccato da un avversario, oppure
- b) il pallone supera la linea di metà campo.

In caso di infrazione, sarà assegnato un calcio di punizione a 3 metri dall'area. Durante l'esecuzione di un calcio di rigore, il portiere può muoversi solo lungo la linea di porta. In caso di violazione, un eventuale rigore non realizzato dovrà essere ripetuto.

Calci di rigore

Se un giocatore commette, in qualsiasi zona del terreno di gioco, un'infrazione che interrompe una chiara occasione da gol, sarà assegnato un calcio di rigore alla squadra avversaria.

Se il portiere supera la linea dell'area di porta durante un'azione avversaria, sarà assegnato un calcio di rigore.

L'uscita involontaria, dovuta ad inerzia di gioco, del portiere dalla propria area di porta non costituisce infrazione se non produce vantaggio o interferenza con l'azione avversaria.

Se il portiere esce dalla propria area per ricevere un passaggio di un proprio compagno di squadra, sarà assegnato un calcio di rigore a favore della squadra avversaria.

Se il portiere oltrepassa la linea della propria area durante la fase di rimessa in gioco, sarà assegnato un calcio di punizione a favore della squadra avversaria e il pallone sarà posizionato a tre metri dal limite dell'area, in direzione del punto nel quale il portiere ha commesso l'infrazione. L'infrazione sarà considerata fallo cumulativo.

Il calciatore incaricato dell'esecuzione di un calcio di rigore potrà prendere una rincorsa a partire da una distanza massima di un metro dal punto nel quale è collocato il pallone e mantenere il movimento in direzione del pallone senza interruzioni; in caso contrario, se avrà prodotto la segatura di una rete, il tiro sarà ripetuto.

Tutti gli altri calciatori devono posizionarsi su una linea immaginaria ad almeno 3 metri dal pallone, nel punto più vicino ad esso.

Rimesse laterali e calcio d'angolo

Durante una rimessa laterale o calcio d'angolo, il pallone deve essere posizionato sulla linea di delimitazione di gioco o all'esterno di essa e deve essere fermo.

Non è richiesto il fischio dell'arbitro per la ripresa di gioco.

Se la rimessa laterale o il calcio d'angolo viene eseguito irregolarmente, la palla sarà assegnata alla squadra avversaria.

Il tiro da calcio d'angolo sarà regolare se il pallone non entra in contatto con la linea dell'area di porta. Qualsiasi minimo contatto verticale sulla linea sarà considerato ingresso in area e quindi non più calciabile se non dal portiere.

Punizioni

Se il pallone, toccato volontariamente o involontariamente da un calciatore difendente o dal portiere, entra in rete, il gol sarà considerato valido (autorete).

La regola precedente vale anche per eventuali tocchi del portiere durante calci d'angolo.

Per infrazioni commesse a meno di 3 metri dall'area di porta avversaria, il calcio di punizione sarà arretrato a 3 metri dalla linea dell'area per consentire il corretto posizionamento della barriera.

Prima dell'esecuzione di un calcio di punizione, i calciatori avversari devono mantenere una distanza minima di 3 metri dal punto di battuta.

Nel caso che l'arbitro interrompa il gioco per consentire il soccorso ad un calciatore, il gioco sarà ripreso, dal punto in cui si era verificata l'interruzione, con una rimessa da parte dell'arbitro, il quale consegnerà il pallone alla squadra che ne deteneva il possesso prima dell'interruzione.

Falli cumulativi e calci di rigore

A partire dal sesto fallo consecutivo commesso dalla stessa squadra, sarà assegnato un calcio di rigore a favore della squadra avversaria.

Ai fini del conteggio cumulativo, si considerano i seguenti falli:

- a) i contatti di qualsiasi tipo tra calciatori;
- b) toccare volontariamente il pallone con le mani;
- c) giocare il pallone da terra oppure appoggiandosi a terra con parti del corpo diverse dai piedi;
- d) colpire volontariamente il pallone di testa;
- e) effettuare movimenti di corsa o jogging;
- f) l'ingresso volontario in area di un attaccante
- g) l'uscita del portiere dalla propria area durante la fase di rimessa in gioco;

Dopo l'assegnazione di un calcio di rigore per raggiungimento del numero di falli consentito, il conteggio dei falli cumulativi viene azzerato e riprende da zero.

Alla quinta infrazione consecutiva, l'arbitro segnerà con un braccio alzato il numero dei falli commessi. Alla successiva infrazione (sesto fallo), sarà assegnato il calcio di rigore.

Non sarà considerato fallo cumulativo il pallone che supera l'altezza massima consentita.

Il fallo sanzionato direttamente con un calcio di rigore non deve essere conteggiato ai fini del conteggio dei falli cumulativi.

Infrazioni passibili del provvedimento di ammonizione

Oltre quanto previsto nel relativo paragrafo riportato nel seguito della presente regola 12, nel Walking Football sono specificatamente considerate passibili di provvedimento disciplinare di ammonizione, le sotto riportate infrazioni:

- Toccare volontariamente il pallone con il braccio o con la mano;
- Trattenere un avversario;
- Utilizzare la corsa per opporsi ad un avversario lanciato a rete.

Salva l'applicazione del vantaggio, l'arbitro dovrà assumere il provvedimento di ammonizione a prescindere dall'esito dell'azione.

Infrazioni passibili del provvedimento di espulsione

Sono specificatamente considerate passibili di provvedimento disciplinare di espulsione, le seguenti infrazioni:

- qualsiasi intervento che possa costituire pericolo per l'incolumità di un altro giocatore (ad esempio entrare scivolando sui piedi o sulle gambe di un avversario).

REGOLA 13

I CALCI DI PUNIZIONE

I calci di punizione sono tutti indiretti e vengono assegnati alla squadra avversaria di un calciatore titolare, di riserva o espulso, o di un dirigente colpevole di un'infrazione.

Il conteggio dei quattro secondi deve essere segnalato in maniera evidente dall'arbitro durante l'esecuzione di un calcio di punizione.

Se un calcio di punizione è calciato direttamente nella porta avversaria, viene assegnata una rimessa dal fondo alla squadra avversaria.

Se un calcio di punizione è calciato direttamente nella propria porta, viene assegnato un calcio d'angolo.

PROCEDURA

Tutti i calci di punizione vengono eseguiti:

- entro quattro secondi;
- dal punto in cui viene commessa l'infrazione, tranne:
 - un calcio di punizione a favore della squadra difendente, all'interno della propria area di rigore, che può essere eseguito da un punto qualsiasi di detta area;
 - calci di punizione per infrazioni commesse da un calciatore che entra, rientra o abbandona il rettangolo di gioco senza autorizzazione, che verranno eseguiti nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che lo stesso non sia stato interrotto con il pallone all'interno dell'area di rigore, nel qual caso il calcio di punizione sarà eseguito dal portiere in qualsiasi punto della sua area se a favore della sua squadra, laddove invece sia a sfavore della sua squadra, il calcio di punizione sarà effettuato a 3 metri dalla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello dove si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, seguendo la linea immaginaria parallela alla linea laterale. In ogni caso, se il calciatore commette un'infrazione al di fuori del rettangolo di gioco, (eccetto che contro un corpo estraneo), il gioco riprenderà con un calcio di punizione eseguito dal punto della linea perimetrale più vicino a quello dove l'infrazione è stata commessa; viene assegnato un calcio di rigore se questa è una infrazione punibile con un calcio di punizione e il punto della linea

perimetrale più vicino si trova sulla parte della linea di fondo appartenente all'area di rigore di colui che ha commesso l'infrazione.

Se un calcio di punizione non viene eseguito entro i quattro secondi, viene assegnato un calcio di punizione alla squadra avversaria nel punto dove il calcio di punizione doveva essere eseguito.

FALLI CUMULATIVI

I falli cumulativi sono elencati nella regola 12 e sono puniti con un calcio di punizione.

I falli cumulativi commessi da ciascuna delle due squadre durante ogni periodo di gioco saranno registrati nel rapporto di gara.

L'arbitro può consentire al gioco di proseguire, applicando il vantaggio, se la squadra non ha già commesso cinque falli cumulativi e se alla squadra avversaria non viene negata la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete.

Se applica il vantaggio, l'arbitro dovrà, non appena il pallone non è più in gioco, utilizzare i segnali obbligatori per indicare che è stato commesso un fallo cumulativo.

Se vengono disputati i tempi supplementari, i falli accumulati nel secondo periodo di gioco regolamentare rimangono validi ai fini del conteggio.

CALCIO DI RIGORE A PARTIRE DAL SESTO FALLO CUMULATIVO DI CIASCUNA SQUADRA

Un calcio di rigore viene assegnato a partire dal sesto fallo cumulativo commesso dalla stessa squadra. Se un fallo comporta l'assegnazione di un calcio di rigore, non viene computato come fallo cumulativo. Dopo il calcio di rigore il computo dei falli cumulativi riparte dal primo ed un nuovo calcio di rigore sarà assegnato al raggiungimento del sesto fallo cumulativo.

REGOLA 14

IL CALCIO DI RIGORE

Un calcio di rigore viene assegnato se un calciatore commette una delle infrazioni punibile con un calcio di rigore o si rende colpevole, anche fuori dal terreno di gioco, di una condotta punibile con un calcio di rigore, secondo quanto previsto nella Regole 12.

Un calcio di rigore è assegnato dall'arbitro, anche come conseguenza del raggiungimento di una serie consecutiva di sei falli cumulativi da parte di una squadra.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rigore.

REGOLA 15

LA RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

Una rimessa dalla linea laterale viene assegnata alla squadra avversaria del calciatore che per ultimo ha toccato il pallone prima che questo abbia interamente superato la linea laterale, sia a terra sia in aria, o quando il pallone colpisce il soffitto mentre è in gioco.

Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dalla linea laterale:

- se il pallone entra nella porta avversaria, sarà assegnato una rimessa dal fondo;
- se il pallone entra nella porta di chi ha eseguito la rimessa dalla linea laterale, sarà assegnato un calcio d'angolo.

PROCEDURA

Al momento di calciare il pallone:

- il pallone deve essere fermo sul punto della linea laterale dove è uscito dal rettangolo di gioco o sul punto più vicino a quello dove ha toccato il soffitto;
- solo colui che esegue la rimessa laterale può stare fuori dal rettangolo di gioco;
- tutti gli avversari devono stare ad almeno 5 m dal punto in cui la rimessa laterale deve essere eseguita.

Il pallone è in gioco quando è calciato e si muove chiaramente.

La rimessa dalla linea laterale deve essere eseguita entro quattro secondi dal momento in cui la squadra è pronta ad eseguirla o da quando l'arbitro segnala che la squadra è pronta a rimettere il pallone in gioco.

Se la rimessa laterale viene eseguita e, dopo che è in gioco, il pallone esce dal rettangolo di gioco da una qualsiasi linea laterale, senza che sia stato toccato da nessun altro calciatore, viene assegnata una rimessa laterale alla squadra avversaria, da eseguire dal punto in cui il pallone è uscito dal rettangolo di gioco.

Se un calciatore, mentre sta eseguendo correttamente una rimessa dalla linea laterale, calcia intenzionalmente il pallone contro un avversario al fine di poterlo rigiocare ma non lo fa in maniera negligente, imprudente, o usando vigoria sproporzionata, l'arbitro lascerà che il gioco prosegua.

Il calciatore che ha eseguito la rimessa non deve toccare di nuovo il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore.

INFRAZIONI E SANZIONI

Se, dopo che il pallone è in gioco, colui che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale tocca di nuovo il pallone, prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, sarà assegnato un calcio di punizione;

Se, dopo che il pallone è in gioco, colui che ha eseguito la rimessa laterale è sostituito da un calciatore di riserva (in ottemperanza alla procedura delle sostituzioni) che subito dopo tocca il pallone prima che sia stato toccato da qualsiasi altro calciatore, un calcio di punizione sarà assegnato alla squadra avversaria, da eseguire nel punto in cui il sostituto ha toccato il pallone.

Un avversario che distrae oppure ostacola scorrettamente il calciatore che esegue una rimessa dalla linea laterale (anche non rispettando la distanza di 5 m dal punto in cui viene eseguita) deve essere ammonito per comportamento antisportivo e se la rimessa dalla linea laterale è stata eseguita, verrà assegnato un calcio di punizione.

Se un compagno di squadra di colui il quale esegue la rimessa laterale si trova fuori dal rettangolo di gioco quando la rimessa è stata eseguita, viene accordata una rimessa laterale alla squadra avversaria. Se tale azione è fatta per ingannare un avversario o guadagnare una posizione vantaggiosa, il reo dell'infrazione sarà ammonito.

Per ogni altra infrazione, incluso la mancata esecuzione entro i quattro secondi, la rimessa dalla linea laterale dovrà essere assegnata alla squadra avversaria.

REGOLA 16

LA RIMESSA DAL FONDO

Nel walking football si tratta di rimessa in gioco da parte del portiere, sia con le mani che con i piedi.

Una rimessa dal fondo viene assegnata quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, ha interamente superato la linea di fondo, sia a terra sia in aria, senza che una rete sia stata segnata.

Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dal fondo. Se il pallone entra direttamente nella porta della squadra il cui portiere ha effettuato la rimessa dal fondo, sarà assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria. Se il pallone entra direttamente nella porta della squadra che non ha effettuato la rimessa dal fondo, a questa sarà assegnata una rimessa dal fondo.

PROCEDURA

- Il pallone deve essere lanciato o rilasciato dal portiere della squadra difendente da un punto qualsiasi all'interno dell'area di rigore.
- Il pallone è in gioco quando è stato lanciato o rilasciato e si muove chiaramente.
- La rimessa dal fondo deve essere eseguita entro sette secondi dal momento in cui il portiere è pronto ad eseguirla o da quando l'arbitro segnala che la squadra è pronta a rimettere il pallone in gioco.

INFRAZIONI E SANZIONI

Se la rimessa dal fondo non viene eseguita entro sette secondi, verrà assegnato un calcio di punizione a favore della squadra avversaria a 3 metri dalla linea di demarcazione dell'area stessa, in corrispondenza della posizione del portiere al momento della rilevazione dell'infrazione.

Laddove sia vietato dal Regolamento della competizione, se il portiere lancia il pallone direttamente oltre la linea mediana, sarà assegnato alla squadra avversaria un calcio di punizione, da eseguirsi dal punto in cui il pallone ha attraversato la linea mediana.

Per ogni altra infrazione, la rimessa dal fondo dovrà essere ripetuta.

REGOLA 17

IL CALCIO D'ANGOLO

Un calcio d'angolo viene assegnato quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, ha interamente superato la linea di fondo, sia a terra sia in aria, senza che una rete sia stata segnata.

Una rete non può essere segnata direttamente su calcio d'angolo, non essendovi nel walking football calci diretti salvo il calcio di rigore; se il pallone entra direttamente nella porta avversaria sarà assegnata una rimessa dal fondo; se il pallone entra nella porta avversaria dopo aver toccato un giocatore, ivi incluso il portiere avversario, il gol sarà convalidato; se il pallone entra direttamente nella propria porta sarà assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.

PROCEDURA

- Il pallone deve essere posto nell'area d'angolo più vicina al punto in cui il pallone ha oltrepassato la linea di fondo.
- Il pallone deve essere fermo e viene calciato da un calciatore della squadra attaccante.
- Il calcio d'angolo deve essere eseguito entro quattro secondi dal momento in cui la squadra è pronta ad eseguirlo o da quando l'arbitro segnala che la squadra è pronta a rimettere il pallone in gioco.
- Il pallone è in gioco quando è calciato e si muove chiaramente; non è necessario che esca dall'area d'angolo.
- Nel momento in cui il pallone viene messo in gioco, solo chi esegue il calcio d'angolo può essere fuori dal rettangolo di gioco (salvo quanto diversamente previsto dalle Regole del Gioco del Calcio a Cinque – vedere la sezione sull'uscita autorizzata dal rettangolo di gioco all'interno della parte Interpretazione e Raccomandazioni delle Linee Guida Pratiche per Arbitri ed altri Ufficiali di Gara).
- I calciatori della squadra avversaria devono rimanere ad una distanza che permetta loro di non fare ingresso nella propria area di porta.

INFRAZIONI E SANZIONI

Se, dopo che il pallone è in gioco, il calciatore che ha eseguito il calcio d'angolo tocca il pallone di nuovo prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore sarà assegnato un calcio di punizione;

Se un calciatore, mentre sta eseguendo correttamente un calcio d'angolo, calcia intenzionalmente il pallone contro un avversario al fine di poterlo rigiocare, ma non lo fa in modo negligente, imprudente o usando vigoria sproporzionata, l'arbitro consentirà che il gioco prosegua.

Se un compagno di squadra di colui il quale esegue il calcio d'angolo si trova fuori dal rettangolo di gioco quando un calcio d'angolo viene eseguito, viene accordata una rimessa dal fondo alla squadra avversaria. Se tale azione era un tentativo di ingannare un avversario o guadagnare una posizione vantaggiosa, il calciatore colpevole sarà ammonito.

Per qualsiasi altra infrazione anche se un calcio d'angolo non viene battuto entro quattro secondi, o dall'arco del calcio d'angolo, viene assegnata una rimessa dal fondo alla squadra avversaria.