

APPENDICE REGOLAMENTO CALCIO A 5

REGOLA 1- RETTANGOLO DI GIOCO

1. L'AREA DI RIGORE: L'area di rigore è la zona nella quale:
 - a) il portiere difendente può giocare il pallone con le mani
 - b) un calciatore difendente che commetta uno dei falli previsti dalla regola 12 p.to 1 viene punito con un calcio di rigore.
 - c) I calciatori attaccanti non vi possono permanere quando deve essere effettuata la rimessa dal fondo da parte del portiere avversario.
 - d) Nessun calciatore di ambedue le squadre, eccetto il portiere della squadra difendente, vi può sostare durante l'esecuzione di un calcio di rigore.
2. ZONA DELLE SOSTITUZIONI: La zona delle sostituzioni (dove prevista) è il tratto della line laterale, dal lato dove sono ubicate le panchine dei calciatori di riserva, che i calciatori uscenti ed entranti devono attraversare per uscire ed entrare dal rettangolo di gioco. Le sostituzioni possono avvenire a gioco in svolgimento.
3. PUNTO DEL TIRO LIBERO: Serve per effettuare i tiri liberi previsti dal regolamento dopo il quinto fallo accumulato da ciascuna delle due squadre durante ogni tempo di gara.

REGOLA 2 - IL PALLONE

1. Viene riconosciuto valido il pallone misura 5 da calcio.
2. Le formazioni devono mettere a disposizione due palloni regolamentari, aventi le caratteristiche dei precedenti

REGOLA 3- I CALCIATORI

1. Ogni gara è giocata due squadre, formate da un massimo di 5 calciatori, uno dei quali nel ruolo di portiere.
2. In distinta di gara possono essere inseriti in totale 12 calciatori oltre a due dirigenti
3. E' consentita l'utilizzazione di un numero massimo di sette giocatori di riserva.
4. E' consentito un **numero illimitato di sostituzioni** effettuate durante una gara.
5. Un calciatore sostituito può partecipare nuovamente al gioco, sostituendo a sua volta un altro calciatore.
6. Per le sostituzioni si devono osservare le seguenti procedure:
 - a) il calciatore sostituito deve uscire dal rettangolo di gioco oltrepassando la linea laterale nella propria zona delle sostituzioni.
 - b) Il sostituto deve entrare dalla propria zona delle sostituzioni, non prima che il calciatore sostituito abbia completamente oltrepassato la linea laterale.
 - c) I giocatori di riserva, chiamati o meno a partecipare al gioco, sono sottoposti all'autorità e alla giurisdizione degli arbitri.
 - d) La sostituzione si concretizza quando il sostituto entra nel rettangolo di gioco. Da quel momento egli diventa un calciatore titolare ed il compagno sostituito cessa di esserlo.
7. Se, durante le sostituzioni, il calciatore entrante accede al terreno di gioco prima che il calciatore uscente lo abbia abbandonato l'arbitro deve:
 - a) Interrompere il gioco (salva applicazione del vantaggio);
 - b) Invitare il calciatore entrante ad uscire;
 - c) Ammonire il calciatore entrante;
 - d) Assegnare un calcio di punizione indiretto (se non ha concesso il vantaggio) dal punto in cui era il pallone quando il gioco è stato interrotto;
 - e) Se il pallone si trovava nell'area di rigore il calcio di punizione indiretto sarà calciato sulla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione.

8. Se, durante le sostituzioni, i calciatori entrino od escano da un punto diverso della zona-sostituzioni l'arbitro deve: a) Interrompere il gioco (salva applicazione del vantaggio)
b) Ammonire il calciatore o i calciatori inadempienti con cartellino giallo
c) Riprendere il gioco con le modalità previste al precedente comma 7 (i-j)
9. Se, in caso di espulsioni, il numero dei componenti di ciascuna squadra è inferiore a tre (compreso il portiere) la gara dovrà essere sospesa.
10. Come previsto dal regolamento FIGC per l'attività di Calcio a 5 Provinciale e Regionale, la sostituzione di un calciatore di riserva con il portiere deve avvenire a gioco fermo avvisando gli arbitri.
11. Il calciatore titolare che cambia il ruolo con il portiere lo deve fare durante una interruzione del gioco avvisando gli arbitri.
12. Un calciatore titolare o di riserva che cambia il ruolo con il portiere deve avere una maglia di colore diverso.

REGOLA 4- EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

1. Sono ammesse scarpe da ginnastica, in tela, scarpe morbide con suole di gomma o materiale simile. Sui campi in erba sintetica di nuova generazione sono ammesse scarpe da calcio con 13 tacchetti a condizione che, a giudizio arbitrale, non risultino pericolosi.
2. Un calciatore non può indossare alcun oggetto che sia pericoloso per se stesso o per un altro calciatore, in base a quanto previsto dall'ART. 91 del presente regolamento.

REGOLA 5- PRIMO ARBITRO

1. Quando nelle gare è previsto il doppio arbitraggio, se il primo arbitro ed il secondo arbitro segnalano contemporaneamente un fallo e sono in disaccordo su quale delle due squadre vada penalizzata, prevarrà la decisione del primo arbitro.
2. Sia il primo arbitro che il secondo arbitro hanno il potere di ammonire o espellere un calciatore ma, in caso di disaccordo fra loro, prevarrà la decisione del primo arbitro.
3. Le gare possono essere disputate anche senza la presenza del secondo arbitro.
4. Gli arbitri devono cercare di applicare la norma del vantaggio con continuità. L'arbitro deve astenersi dall'infliggere punizioni nei casi in cui ritiene che, facendolo, risulterebbe avvantaggiata la squadra che ha commesso l'infrazione. Gli arbitri hanno la facoltà di concedere il vantaggio e "conteggiare" allo stesso tempo i falli anche se non sono stati fischiate. Al termine dell'azione l'arbitro informerà le formazioni che ha "conteggiato" il fallo (considerando l'irregolarità) anche se ha concesso il vantaggio. Questo permetterà il corretto "conteggio" dei falli cumulativi.
5. E' facoltà degli arbitri fischiare il fallo pregresso se il presunto vantaggio non si è concretizzato.
6. Dopo il 5° fallo, se non c'è una chiara occasione da gol, il vantaggio non deve essere concesso.

REGOLA 6 – GLI ASSISTENTI ARBITRALI

1. Il secondo arbitro (quando previsto) opera dal lato opposto a quello del primo arbitro, dal lato in cui sono sistemate le panchine. Ha potere discrezionale di interrompere il gioco per qualsiasi infrazione e controlla che le sostituzioni vengano effettuate regolarmente.
2. Il secondo arbitro ha il compito di tenere il tempo, redigere il rapporto di gara, fischiare l'inizio e la fine dei due tempi nonché le riprese del gioco dopo la segnatura di un rete e di sospendere momentaneamente o definitivamente una gara.
3. Nelle gare provinciali e regionali, e nel calcio a 5 amatoriale, non è prevista la figura del cronometrista e del terzo arbitro.
4. Di norma, quando previsti, cronometrista controlla che la durata della gara corrisponda a quanto prescritto dalla regola 8 mentre Il terzo arbitro registra i primi 5 falli commessi da ciascuna squadra.

REGOLA 7 – LA DURATA DELLA GARA

1. La durata della gara è stabilita in 2 periodi di **25 minuti** ciascuno. Gli arbitri devono prolungare la durata delle gare per ogni interruzione che impedisca una rapida ripresa del gioco.
2. Le due squadre hanno la possibilità di richiedere un minuto di time-out per ogni tempo di gara , rispettando le seguenti norme:
 - a. il time-out può essere concesso in qualsiasi momento, ma solo quando la squadra è in possesso del pallone.
 - b. Quando il time-out viene concesso i giocatori devono restare sul terreno di gioco, ricevendo istruzioni dal proprio allenatore solo dal bordocampo. La persona che dà istruzioni non può entrare sul terreno di gioco.
 - c. Se una squadra non ha richiesto il time-out al quale aveva diritto nel primo tempo di gara, non lo potrà recuperare nel secondo.

REGOLA 8 – CALCIO DI INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

1. Il calcio di inizio è valido soltanto quando viene calciato in avanti o indietro e quando i calciatori della squadra che non batte si avvicinano a meno di 3 metri.
2. Su calcio d'inizio o ripresa del gioco **PUO' essere segnata direttamente una rete.**
3. Quando il gioco è stato interrotto per qualsiasi causa non prevista dal regolamento, sarà ripreso con una rimessa dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione 4. Se il gioco è stato interrotto all'interno dell'area di rigore, la rimessa sarà effettuata sulla linea dell'area di rigore.

REGOLA 9 – PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO

1. Quando il pallone tocca accidentalmente il soffitto o la griglia superiore, il gioco dovrà essere ripreso con una rimessa laterale a favore della squadra avversaria di quella che ha toccato il pallone per ultima.

REGOLA 10 – L'ESITO DI UNA GARA

1. Non è valido un gol segnato nella **porta avversaria** su:
 - A) rimessa laterale
 - B) Calcio di Punizione indiretto
 - C) Rimessa in gioco (rinvio) del portiere con le mani
 - D) Lancio di mano del portiere su azione di gioco
2. Non è valido un gol segnato nella **propria porta** su:
 - A) Calcio di Punizione diretto o indiretto
 - B) Calcio di inizio o ripresa del gioco
 - C) Rimessa laterale
 - D) Calcio d' Angolo
3. Se viene segnata una rete come stabilito dal **punto 1** il gioco sarà ripreso con una **rimessa in gioco** del portiere con le mani.
4. Se viene segnata una rete come stabilito dal **punto 2** il gioco sarà ripreso con un **calcio d'angolo**

REGOLA 11 – IL FUORIGIOCO

1. Non esiste fuorigioco nel Calcio a 5

REGOLA 12 – FALLI E SCORRETTEZZE

1. Alla squadra avversaria viene accordato un **calcio di punizione diretto, battuto nel punto in cui è avvenuto il fallo (o di rigore se avvenuto all'interno dell'area)** quando un calciatore commette uno dei seguenti 7 falli in un modo che l'arbitro ritiene impudente, spericolato o con sproporzionata vigoria:
 - a) dare o tentare di dare un calcio ad un avversario.
 - b) Fare o tentare di fare uno sgambetto all'avversario.
 - c) Saltare su un avversario
 - d) caricare un avversario, anche con la spalla
 - e) colpire o tentare di colpire un avversario.
 - f) Spingere un avversario.
 - g) Effettuare un tackle che metta in pericolo l'integrità fisica di un avversario.
2. Alla squadra avversaria viene accordato un **calcio di punizione diretto, battuto nel punto in cui è avvenuto il fallo (o di rigore se avvenuto all'interno dell'area)** anche quando un calciatore commette una delle seguenti infrazioni:
 - h) Trattenere un avversario
 - i) Sputare contro un avversario
 - j) Toccare deliberatamente il pallone con le mani, eccetto il portiere all'interno della propria area di rigore.
3. Alla squadra avversaria viene accordato un **calcio di punizione indiretto** quando un portiere commette una delle seguenti infrazioni:
 - a) Controlla il pallone con le mani o coi i piedi nella propria metà del rettangolo di gioco per più di 4 secondi.
 - b) Dopo aver giocato il pallone, lo tocca di nuovo nella propria metà del rettangolo di gioco dopo che gli è stato passato volontariamente da un compagno di squadra senza che lo stesso sia stato toccato o giocato da un avversario.
 - c) Tocca il pallone con le mani nella propria area di rigore dopo che gli sia stato volontariamente passato con i piedi da un compagno di squadra.
 - d) Tocca il pallone con le mani nella propria area di rigore passatogli direttamente su una rimessa dalla linea laterale, effettuata da un compagno di squadra.
4. Alla squadra avversaria viene assegnato un calcio di punizione indiretto , battuto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, anche quando, secondo il parere dell'arbitro, un calciatore:
 - a) gioca in modo pericoloso in presenza di un avversario.
 - b) ostacola la progressione di un avversario
 - c) Ostacola il portiere nell'atto del liberarsi del pallone che ha tra le mani.
 - d) Commette nei confronti di un compagno uno dei 10 falli sanzionabili con calcio di punizione diretto se commessi nei confronti di un avversario.
 - e) Simula di avere subito un fallo.
 - f) Commette qualsiasi altra infrazione, non menzionata nella regola 12, per la quale il gioco viene interrotto per ammonire o espellere un calciatore.
5. Un calciatore si rende passibile di ammonizione quando:
 - a) si rende colpevole di comportamento antisportivo.
 - b) Protesta con parole e gesti.
 - c) Infrange ripetutamente le regole del calcio a 5
 - d) Ritarda la ripresa del gioco.

- e) Non rispetta la distanza prescritta quando il gioco viene ripreso con un calcio d'angolo, una rimessa laterale, un calcio di punizione (calciatori difendenti)
- f) Entra o rientra nel rettangolo di gioco senza il permesso dell'arbitro o infrange la procedura delle sostituzioni.
- g) Abbandona deliberatamente il rettangolo di gioco senza il permesso dell'arbitro.

Per una qualsiasi delle suddette sanzioni viene assegnato alla squadra avversaria un calcio di punizione indiretto. Se l'infrazione è stata commessa all'interno dell'area di rigore il calcio di punizione indiretto deve essere battuto sulla linea dell'area di rigore.

6. Un calciatore si rende passibile di espulsione quando:

- h) si rende colpevole di condotta violenta.
- i) Si rende colpevole di un grave di gioco.
- j) Sputa contro un avversario o qualsiasi altra persona.
- k) Priva la squadra avversaria di una rete o di una evidente possibilità di segnare una rete, toccando il pallone con le mani.
- l) Priva di una evidente opportunità di segnare una rete un avversario che si dirige verso la porta opposta, mediante un fallo punibile con un calcio di punizione diretto o di rigore
- m) Usa un linguaggio o fa gesti offensivi, ingiuriosi o minacciosi.
- n) Riceve una seconda ammonizione nella stessa gara.
- o) Abbandona deliberatamente il rettangolo di gioco in segno di protesta ad una decisione arbitrale

Se un calciatore viene espulso per le infrazioni (m) o (n), senza che siano state commesse ulteriori infrazioni, il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto.

Se un calciatore cerca di impedire una rete ma non riesce nel suo intento in quanto la rete viene segnata, il calciatore deve essere soltanto ammonito (a meno che non si sia reso protagonista di condotta violenta).

ESPULSIONI TEMPORANEE

1. Un calciatore espulso non può più prendere parte alla gara in corso e non può sedere sulla panchina. La sua sostituzione può essere effettuata con l'autorizzazione degli arbitri dopo DUE minuti dall'espulsione, a meno che non venga segnata una rete prima che siano trascorsi i DUE minuti. In questo ultimo caso dovranno essere osservate le seguenti modalità:
 - a) Se le squadre stanno giocando 4 calciatori contro 4 e viene segnata una rete, ambedue le squadre rimangono con lo stesso numero di calciatori.
 - b) Se le squadre stanno giocando 5 calciatori contro 3, oppure 4 contro 3, e la squadra numericamente superiore segna una rete, alla squadra con 3 calciatori se ne può aggiungere soltanto un altro.
 - c) Se ambedue le squadre stanno giocando con 3 calciatori e viene segnata una rete, le due squadre rimangono con lo stesso numero di calciatori.
 - d) Se la squadra che segna la rete è quella numericamente inferiore, il gioco proseguirà senza modificare il numero dei calciatori.
 - e) Se le squadre stanno giocando 4 calciatori contro 5 e viene segnata una rete dalla squadra in superiorità numerica, quella in inferiorità numerica può aggiungere un calciatore senza attendere la scadenza dei 2 minuti.
2. In caso di espulsione di un calciatore alla fine del primo tempo, il conteggio del tempo di penalizzazione deve proseguire nel secondo tempo.
3. In caso di espulsione di un calciatore titolare dopo il fischio finale del primo tempo (o primo tempo supplementare) lo stesso può essere sostituito: la società può
4. In caso di espulsione di un calciatore titolare dopo il fischio finale del primo tempo (o primo tempo supplementare) la sua squadra comincerà il secondo periodo di gioco o il tempo supplementare con un calciatore in meno.

GUIDA PRATICA ALLA REGOLA 12

CARICA DI SPALLA REGOLARE: La carica di spalla con pallone non a distanza di gioco deve essere punita con un calcio di punizione diretto (o di rigore se il fallo è avvenuto in area di rigore).

ENTRATA IN SCIVOLATA: L'entrata in scivolata è ammessa solo se il calciatore la compie per evitare un gol, una rimessa laterale o un calcio d'angolo.

Un calciatore che in scivolata da tergo tenta di giocare il pallone in possesso di un avversario con intervento negligente, imprudente o con vigoria spropositata dovrà essere punito con un calcio di punizione.

Un calciatore che in scivolata da tergo tenta di giocare il pallone e, non riuscendovi, colpisce l'avversario, dovrà essere punito con calcio di punizione e ammonizione.

Un calciatore che in scivolata da tergo entra in maniera violenta e pericolosa sull'avversario dovrà essere punito con calcio di punizione ed espulsione.

PIEDE SOPRA IL PALLONE: Un calciatore non può mettere intenzionalmente il piede sopra il pallone e trattenerlo fermo a terra con i piedi o con gli arti inferiori a gioco in svolgimento per un periodo più lungo del necessario. Se ciò accadesse dovrà essere accordato un calcio di punizione indiretto.

REGOLA 13 – CALCI DI PUNIZIONE

1. I calci di punizione sono diretti e indiretti.
2. La distanza che i calciatori devono rispettare è di almeno metri 5. Quando un calciatore non rispetta la distanza prescritta, il calcio di punizione va ripetuto.
3. Il pallone è in gioco quando è stato toccato e si è mosso.
4. I calciatori che battono un calcio di punizione (sia diretto che indiretto) hanno a disposizione un tempo di 4 secondi dal momento in cui hanno la possibilità di giocarlo. Se ciò non avviene gli arbitri accorderanno un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria.

FALLI CUMULATIVI

1. I falli cumulativi sono quelli puniti con un calcio di punizione diretto ed elencati nella regola 12 comma 1.
2. Gli arbitri possono permettere al gioco di proseguire, applicando il vantaggio, se la squadra non ha già commesso 5 falli cumulativi.
3. Se applicano il vantaggio gli arbitri dovranno, alla prima interruzione, notificare il "conteggio" del fallo cumulativo.
4. Se sono previsti tempi supplementari, i falli cumulativi conteggiati nella seconda frazione di gioco (secondo tempo) restano validi

TIRI LIBERI

Per i primi 5 falli cumulativi registrati per ciascuna delle due squadre durante ogni tempo di gara:

1. I calciatori della squadra avversaria possono formare una barriera, per difendersi dal calcio di punizione.
2. Tutti i calciatori avversaria devono trovarsi ad almeno 5 metri di distanza dal pallone
3. Una rete può essere segnata direttamente con un calcio di punizione.

Dal sesto fallo cumulativo per ciascuna delle due squadre in ognuno dei due tempi:

4. i calciatori della squadra avversaria non possono formare una barriera per difendersi dal calcio di punizione. Il calciatore che esegue il tiro libero deve essere identificato.
5. Il portiere deve rimanere nella propria area di porta, ad almeno 5 metri dal pallone.
6. Tutti gli altri calciatori non devono oltrepassare la linea immaginaria che attraversa il pallone, parallela alla linea di porta, fuori dall'area di rigore. Devono trovarsi a metri 5 dal pallone e non possono ostacolare il calciatore che effettua il tiro libero. Nessun calciatore può oltrepassare la linea immaginaria fino a quando il pallone non sia regolarmente in gioco.
7. Il calciatore che effettua il tiro libero deve calciare con l'intenzione di segnare una rete e non può passare il pallone ad altri calciatori.
8. Dopo che il tiro libero è stato effettuato, nessun giocatore potrà toccare o giocare il pallone fino a quando questo non sia stato toccato o giocato dal portiere, non sia rimbalzato sul palo o sulla traversa.
9. Se un calciatore commette il sesto fallo della sua squadra nella metà del rettangolo di gioco avversario o nella parte del rettangolo compresa tra la linea mediana e la parallela immaginaria passando per il punto del tiro libero, il tiro libero dovrà essere battuto nel punto previsto (10 metri).
10. Se un calciatore commette il sesto fallo della sua squadra nella propria metà del campo, tra la linea da 10 metri e la sua linea di porta, la squadra alla quale è stato assegnato il calcio di punizione può scegliere se batterlo dal secondo punto di rigore o dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.
11. Alla fine del primo tempo, il computo dei falli cumulativi viene azzerato.
12. Se il sesto fallo cumulativo viene commesso allo scadere di uno dei tempi regolamentari o supplementari la gara deve essere prolungata per consentire l'esecuzione o la ripetizione del tiro libero.
13. Durante l'esecuzione di un tiro libero non si applica la norma dei 4 secondi, ma se il calciatore ne ritarda volontariamente l'esecuzione dovrà essere ammonito. Il tiro libero deve comunque essere calciato dalla squadra alla quale è stato assegnato.
14. Se, durante un tiro libero, il pallone colpisce il palo o la traversa, il calciatore che ha eseguito il tiro non può rigiocare il pallone. Se lo fa viene assegnato un calcio di punizione alla squadra avversaria.

REGOLA 14 – CALCIO DI RIGORE

1. Valgono tutte le procedure previste nel regolamento a 11 calciatori.
2. In occasione dei calci di rigore per determinare una squadra vincitrice, la squadra che è in superiorità di calciatori deve ridurre il numero degli aventi diritto al tiro, in modo da eguagliare il numero della avversaria
3. In occasione dei calci di rigore per determinare una squadra vincitrice, ogni squadra deve calciare **TRE RIGORI**.
4. Tutti i calciatori titolari e di riserva sono autorizzati a calciare i rigori
5. Ogni rigore è calciato da un giocatore diverso e tutti i giocatori aventi diritto devono averne eseguito uno prima di calciarne un secondo.

REGOLA 15 – RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

1. La rimessa laterale si effettua solamente con i piedi.
2. Il pallone è in gioco nel momento in cui è stato toccato e si è mosso all'interno del rettangolo di gioco.
3. Il pallone deve essere collocato sulla linea laterale. Il calciatore che esegue la rimessa deve avere una parte di ciascun piede o sulla linea laterale o sul campo per destinazione.
4. I calciatori della squadra difendente si devono trovare ad almeno 5 metri dal pallone e il calciatore che esegue la rimessa non deve chiedere nessuna distanza agli arbitri, in quanto questa deve essere automatica.

5. Il calciatore che esegue la rimessa deve batterla entro 4 secondi dal momento in cui viene in possesso del pallone, diversamente la rimessa laterale sarà ripetuta da un calciatore della squadra avversaria.
6. I calciatori che non rispettano la distanza prescritta devono essere ammoniti e la rimessa laterale ripetuta se non eseguita correttamente.
7. Se il punto della rimessa laterale non viene rispettato, la stessa sarà invertita in favore della squadra avversaria.
8. Su rimessa laterale non può essere segnata direttamente una rete.
9. Anche un portiere può battere la rimessa laterale.

REGOLA 16 – RIMESSA DAL FONDO

1. Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dal fondo.
2. La rimessa dal fondo è battuta esclusivamente dal portiere, che rilancia il pallone con le mani da un punto qualsiasi dell'area di rigore.
3. I calciatori della squadra avversaria devono rimanere al di fuori dell'area di rigore finché il pallone non è in gioco.
4. Il portiere che ha rimesso il pallone con le mani non può giocare o toccare il pallone con i piedi finché questo non è stato toccato o giocato da un altro calciatore.
5. Il pallone è in gioco quando è uscito completamente fuori dell'area di rigore.
6. Se il pallone non viene lanciato direttamente fuori dell'area di rigore, la rimessa dal fondo va ripetuta.
7. Se, dopo che il pallone è in gioco, il portiere tocca il pallone una seconda volta, prima che sia stato toccato o giocato da un altro calciatore avversario, viene concesso un calcio di punizione indiretto nel punto in cui è stata commessa l'infrazione. Se il fallo avvenuto all'interno dell'area di rigore il pallone sarà collocato sulla linea dell'area di rigore.
8. Se il portiere, dopo avere rimesso in gioco il pallone, lo riceve di ritorno (con i piedi) da un compagno di squadra, alla squadra avversaria viene concesso un calcio di punizione indiretto dal punto della linea dell'area di rigore più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.
9. Se il pallone è giocato dopo 4 secondi, contati dal momento in cui il portiere è in possesso del pallone, viene accordato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria, che sarà battuto sulla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello dell'infrazione.

REGOLA 17 – CALCIO D'ANGOLO

1. Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo, ma soltanto contro la squadra avversaria.
2. Il pallone deve essere collocato all'interno dell'area d'angolo.
3. I calciatori della squadra avversaria devono rimanere almeno a 5 metri dal pallone finché esso non è in gioco.
4. Il pallone è in gioco quando viene toccato e si muove.
5. Il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo non può giocare il pallone una seconda volta sino a quando lo stesso non sia stato toccato o giocato da un altro calciatore. Se ciò accadesse dovrà essere accordato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria.
6. Se il calcio d'angolo non viene battuto entro 4 secondi dal momento in cui il calciatore che lo deve battere entra in possesso del pallone, dovrà essere concesso alla squadra avversaria un calcio di punizione indiretto, che dovrà essere eseguito dall'arco dell'angolo.