



REGOLE DI GIOCO 2022 **CONFEDERAZIONE ITALIANA WALKING FOOTBALL**

SEZIONE A – GIOCATORI, CAMPO ED ATTREZZATURA

1. Ogni squadra potrà schierare un massimo di 6 giocatori in campo in qualsiasi momento dello svolgimento del gioco.
2. Ogni squadra potrà mettere a referto in ogni singola partita un numero illimitato di giocatori, i quali devono essere elencati in una scheda di iscrizione da presentare agli organizzatori di un torneo prima dell'inizio degli incontri.
3. Le sostituzioni dei 6 giocatori in campo sono illimitate, ma possono essere effettuate solo con il consenso dell'arbitro ed a gioco fermo.
4. I giocatori dovranno rispettare i criteri minimi di età per ogni Categoria che prevedono che la Categoria Over 50 debba essere composta da giocatori nati tra il 1° Gennaio dell'anno in cui compiono i 50 anni ed il 31 Dicembre dell'anno in cui ne compiono 59, mentre nella Categoria Over 60 sono previsti i giocatori nati dal 1° Gennaio dell'anno in cui compiono i 60 anni ed il 31 dicembre dell'anno in cui ne compiono 69. Nel momento in cui verranno organizzati tornei Over 70, la Categoria potrà essere composta solo da giocatori nati dal 1° Gennaio in poi, dell'anno in cui compiranno i 70 anni.
Nessun giocatore compreso nelle Categorie qui sopra stabilite, potrà partecipare agli incontri delle categorie di età superiore, mentre sarà possibile per gli Over 70 ed Over 60 prendere parte a incontri nelle Categorie di età inferiore.
5. Un giocatore può prendere parte ad un torneo, rappresentando solo una squadra ed una Categoria di età.
6. I portieri devono indossare una divisa da gioco che li renda distinguibili dagli altri giocatori.
7. I sostituti dei giocatori in campo di entrambe le squadre, devono indossare una pettorina di colore diverso dalla maglia della propria squadra fino al momento in cui saranno chiamati in gioco.
8. Le dimensioni standard del terreno di gioco per le competizioni dovranno essere di una larghezza tra **16** metri (minimo) e **30** metri (massimo) ed una lunghezza tra **30** metri (minimo) e **45** metri (massimo).
9. Deve essere chiaramente indicata in ciascuna estremità del campo un'area di porta che potrà essere un semicerchio con un raggio tra i 4 ed i 6 metri oppure un rettangolo con una larghezza tra i 4 ed i 6 metri a partire dal centro della linea di porta ed una lunghezza proporzionata alla larghezza. Il dischetto del rigore deve essere chiaramente indicato e posizionato in linea verticale con il centro della linea di porta a 6 metri da questa.
10. Esattamente al centro del terreno di gioco dovrà essere posizionato un dischetto che definisce il punto di partenza dell'inizio del gioco o la ripresa del gioco dopo una rete. La linea di centrocampo quindi non è necessaria, ma ove vi fosse, renderà più facile l'interpretazione della Regola 15 nel settore Altre Infrazioni qui di seguito.

11. La posizione della palla sul campo viene determinata quando attraversa interamente una linea con la totalità della palla stessa a contatto o meno con il terreno di gioco. (Esempio: la palla posizionata sulla linea dell'area è considerata viva e giocabile da qualsiasi giocatore (inclusi i portieri).

12. Le dimensioni standard di una porta per le competizioni è di una larghezza tra 3 metri (minima) e 5 metri (massima) ed un'altezza tra 1,2 metri (minima) e 2 metri (massima).

13. La dimensione e il tipo di palla "ufficiale" per la competizione è di taglia 5 regolare. Ai team, tuttavia, è consentito utilizzare una palla di dimensione 4 o un futsal, a condizione che ciò venga concordato da tutte le parti (compresi gli ufficiali di gara) prima del calcio d'inizio.

Il fondo del terreno di gioco potrà essere deciso dalla squadra che gioca in casa, in base alla disponibilità delle strutture a disposizione. Quindi sono accettati: erba naturale, erba sintetica, parquet ecc. si sensibilizzano le varie squadre ad evitare il cemento e suoi derivati, per motivi di sicurezza.

14. In conformità con il fondo del del terreno di gioco in cui si svolgeranno gli incontri, i calciatori possono utilizzare calzature da futsal, calcetto oppure se il terreno lo consente anche da calcio con i 13 tacchetti in materiale gommoso. Sono espressamente vietate, su tutti i terreni ed in ogni condizione metereologica, tutte le calzature con tacchetti a 6, o comunque calzature che abbiano tacchetti metallici o in materiale rigido.

SEZIONE B. FALLI DI GIOCO

1. Correre o fare jogging (la parola jogging significa correre lentamente, o con ritmo regolare, o trotterellare) **con o senza palla, non è permesso a nessun giocatore** (inclusi i portieri) e questa infrazione genererà un calcio di punizione indiretto a favore dell'avversario del giocatore che commette tale infrazione.

2. L'arbitro è delegato a decidere cosa sia o non sia la corsa o il jogging. Una regolare azione camminata sarà determinata come una progressione di passi attraverso i quali almeno un piede mantiene sempre il contatto con il terreno.

PALLA SOPRA L'ALTEZZA DELLA TESTA

3. La palla non può viaggiare sopra l'altezza della testa di un giocatore, di qualsiasi statura:

I. Verrà considerata infrazione quando un giocatore calcerà la palla facendole superare l'altezza della testa del giocatore più prossimo alla palla stessa. Come eccezione a questa regola, non sarà considerata infrazione il tiro diretto verso la porta. Nel caso di una deviazione della palla, volontaria o meno, da parte di un avversario o di un compagno di squadra e la palla superando l'altezza della testa ricade sul terreno di gioco, l'arbitro fischierà un fallo contro il giocatore che avrà causato la salita della palla oltre l'altezza della testa.

II. L'intero volume della palla deve superare l'altezza della testa di un giocatore per essere considerata infrazione.

III. Se la salita della palla oltre il limite della testa di un giocatore viene causata da una deviazione di un giocatore di movimento, dal palo, dalla traversa oppure dal portiere e la palla termina la propria traiettoria in rete, corner o fallo laterale, senza che dopo la deviazione che ha generato la salita della palla sia stata toccata da un altro giocatore, l'arbitro assegnerà la rete, o corner, oppure fallo laterale.

IV. Se la salita della palla oltre il limite della testa viene causata da una deviazione di un giocatore di movimento, dal palo, dalla traversa, oppure dal portiere e questa rimane all'interno dell'area di rigore, la palla potrà essere recuperata dal portiere e ritenuta giocabile.

V. Se la salita della palla oltre il limite della testa viene causata da una deviazione del palo, dalla traversa, oppure dal portiere e questa esce dall'area di rigore, rimanendo all'interno del terreno di gioco, l'arbitro interromperà il gioco e la palla dovrà essere affidata al portiere e ritenuta giocabile.

VI. Se una palla calciata verso la porta supera l'altezza della traversa senza subire deviazioni e finisce oltre la linea di fondo campo, la palla verrà assegnata al portiere che potrà riprendere immediatamente il gioco.

VII. Se un incontro viene disputato in una struttura coperta o al chiuso e durante il gioco una palla si alza calciata direttamente, oppure deviata da un giocatore, o dai pali della porta e prima di toccare nuovamente il terreno di gioco tocca una qualsiasi parte superiore della struttura sovrastante il terreno di gioco, verrà assegnata una rimessa laterale a favore della squadra avversaria del giocatore che ha toccato per ultimo la

palla, causando il contatto con la struttura. La rimessa laterale sarà battuta nel punto più vicino a dove è avvenuto l'ultimo contatto con il pallone da parte del giocatore che ha causato l'infrazione.

CONDOTTA PERICOLOSA O SPERICOLATA

4. E' vietato colpire la palla di testa volontariamente, pertanto questa eventualità sarà considerata una infrazione. Tutte le altre situazioni involontarie non saranno sanzionate.

5. Causare un contatto fisico volontario o imprudente non è permesso a nessun giocatore che sia o meno in possesso di palla, comprese anche le seguenti situazioni:

I. Scivolate per contrastare un avversario o scivolate per bloccare la palla.

II. Caricare (anche con la spalla) , spingere o bloccare un avversario.

III. Incrociare o ostacolare un avversario per ottenere un vantaggio o negare a quel giocatore il possesso della palla o della posizione.

IV. Affrontare di lato, o da dietro, un avversario causando un contatto fisico.

V. Arretrare causando contatto fisico con l'avversario che ha i piedi piantati a terra.

VI. Il comportamento spregiudicato o eccessivo indipendentemente dal fatto che ci sia o meno qualsiasi contatto fisico.

INFRAZIONI NELL'AREA DI PORTA

6. Un giocatore di movimento commette una infrazione entrando nell'area di porta, indipendentemente dal fatto che sia in possesso o meno della palla, oppure che abbia i piedi in contatto o meno con il terreno di gioco. Questo, tuttavia, non include le occasioni in cui vi è uno slancio o un congruo movimento momentaneo conseguente all'azione di gioco ed il giocatore non riesca ad arrestarsi per tempo. Le sanzioni per l'infrazione relativa all'entrata in area sono specificate nei tre comma successivi.

I. Nel caso dell'entrata in area di un difensore, se l'arbitro valuterà che tale giocatore sia entrato incautamente o involontariamente, ma non tocca la palla e/o con il suo movimento non interrompe alcuna chiara occasione da rete dell'avversario, verrà assegnata una punizione a favore della squadra attaccante a 3 metri dalla linea dell'area stessa nel punto più vicino all'infrazione del giocatore difendente.

II. Nel caso in cui un difensore tocchi la palla all'interno dell'area (a contatto con il terreno o meno) involontariamente o meno, sarà considerato fallo e l'arbitro assegnerà un rigore alla squadra avversaria del difensore che ha commesso tale infrazione.

III. Nel caso in cui un attaccante calciando o tentando di giocare la palla, effettui il tocco della palla (a contatto con il terreno o meno) all'interno della linea dell'area avversaria , l'arbitro interromperà il gioco e dovrà assegnare la palla stessa al portiere consentendogli di riprendere il gioco.

7. Un portiere commette una infrazione se lascia l'area di porta, a meno che non lo faccia come risultato del movimento congruo o momentaneo conseguente all'azione di gioco e la palla venga trattenuta all'interno dell'area di porta.

8. Un portiere che sta affrontando un calcio di rigore è autorizzato a spostare qualsiasi parte del proprio corpo ed a viaggiare lungo la linea di porta, ma non gli è permesso avanzare dalla linea di porta prima che la palla sia stata calciata dall'avversario che sta' battendo il rigore stesso; se il portiere non rispettasse tale procedura, solo in caso di non gol, si procederà alla ripetizione del calcio di rigore.

9. Un portiere, dal momento in cui entra in possesso della palla , attraverso un tocco con i piedi o prendendola con le mani , avrà 7 secondi per far ripartire l'azione e far uscire la palla dalla propria area.

Raggiunti i 7 secondi senza che la palla sia uscita dall'area, l'arbitro assegnerà alla squadra avversaria una punizione a 3 metri dall'esterno della linea dell'area nel punto più vicino alla posizione del portiere.

Rimane inteso che una deviazione del portiere con le mani o con i piedi a seguito di un tiro di un avversario, non può essere considerato come inizio dei 7 secondi , ma solamente il momento successivo in cui il portiere avrà chiaramente il possesso della palla con i piedi o con le mani, sarà da considerare dall'arbitro come inizio del calcolo dei 7 secondi.

ALTRE INFRAZIONI

10. Un giocatore commette una infrazione se battendo una rimessa laterale o un corner, la palla non è posizionata all'esterno o sulla linea che delimita i lati o gli angoli del campo, oppure se la palla non sia completamente ferma. Nell'eventualità la rimessa laterale sia battuta irregolarmente, la rimessa stessa andrà invertita ed assegnata alla squadra avversaria, ma se l'irregolarità sarà effettuata battendo un corner, allora la palla sarà assegnata al portiere avversario.

11. Un giocatore battendo un calcio di punizione, incluso il rigore, lo dovrà fare partendo da una distanza massima di 1 metro dalla palla e dal momento in cui si mette in movimento verso la palla, non dovrà interrompere tale movimento in direzione della palla stessa, nel caso ciò non avvenisse, l'arbitro farà ripetere la punizione o il rigore alla stessa squadra.

12. Un giocatore commette una infrazione se gioca volontariamente la palla con la mano o il braccio, di conseguenza tutte le altre situazioni involontarie non sono considerate come passibili di infrazione.

13. Un giocatore, diverso dal portiere, commette una infrazione quando gioca volontariamente la palla trovandosi a terra. Un giocatore è considerato a terra quando ha una parte del corpo diversa dai piedi appoggiata sul terreno di gioco.

14. Un portiere può giocare la palla esclusivamente lanciandola sotto l'altezza delle spalle (tipo bowling) oppure calciandola con i piedi. Tutti gli altri modi di giocare la palla saranno considerati infrazione. La conseguente punizione assegnata alla squadra avversaria sarà battuta a 3 metri dalla linea dell'area nel punto più vicino alla posizione del portiere nel momento dell'infrazione.

15. Durante una singola azione di gioco, ad una squadra sarà permesso di effettuare solamente 2 passaggi volontari indietro al proprio portiere, il quale potrà gestire la palla sia con i piedi che con le mani, dal quel momento il 3° eventuale passaggio al proprio portiere causerà un fallo assegnato alla squadra avversaria 3 metri fuori dall'area nel punto più vicino a dove è stato effettuato il 3° passaggio indietro al portiere. La singola azione di gioco e di conseguenza il conteggio dei passaggi indietro al portiere, terminerà nel momento in cui un avversario tocchi od entri in possesso della palla, oppure la palla superi il cerchio di centrocampo o la linea di centrocampo ove presente.

SEZIONE C. SANZIONI

CALCI DI PUNIZIONE, INIZIO GIOCO, RIMESSE LATERALI, CORNER

1. Tutti i calci liberi sono indiretti ed i giocatori avversari si devono posizionare ad almeno 3 metri dal punto in cui la palla viene calciata.

2. Esistono tuttavia alcune eccezioni per l'assegnazione dei calci di punizione:

I. Se un portiere, uscendo dall'area di porta, gioca volontariamente la palla o agisce nel tentativo di negare una chiara occasione da rete ad un avversario, sarà assegnato un calcio di rigore alla squadra avversaria.

II. Se un giocatore di movimento, **in una qualsiasi parte del campo** interrompe volontariamente attraverso un qualsiasi tipo di fallo, una situazione in cui la squadra avversaria abbia **una chiara occasione da rete**, l'arbitro dovrà assegnare un calcio di rigore contro la squadra del giocatore che ha commesso il fallo stesso.

III. I calci di punizione a favore di una squadra attaccante, assegnati a meno di tre metri della linea dell'area avversaria, devono essere spostati indietro a tre metri dalla linea dell'area stessa direttamente in linea con il luogo in cui si è verificata l'infrazione.

RIMESSE IN GIOCO E CALCI D'ANGOLO

3. I calci d'inizio, laterali ed i calci d'angolo sono indiretti ed i giocatori avversari devono posizionarsi ad almeno 3 metri dalla palla.

4. Se un giocatore, indirizza direttamente la palla attraverso un calcio di punizione, un calcio di inizio gioco, una rimessa laterale oppure un corner e la stessa finisce in rete , anche se vi è una deviazione di un avversario o del portiere, la rete dovrà essere annullata e sarà assegnata una punizione alla squadra avversaria.

5. Nelle occasioni in cui la palla provenga da corner o rimessa laterale ed attraversi l'area senza che venga intercettata dal portiere ed esca nuovamente dall'area stessa, dovrà essere considerata giocabile solo quando uscirà con la propria circonferenza che sia o meno in contatto con il terreno. Sarà quindi considerato fallo per la squadra avversaria se un giocatore toccherà la palla (a contatto con il terreno o meno) all'interno dell'area.

CARTELLINI BLU E INFRAZIONE DA CARTELLINO ROSSO

6. Se un giocatore commette 3 infrazioni (sommate), a causa di falli relativi a :

A- corsa;

B- contatto fisico;

C- infrazione per interrompere una chiara occasione da rete;

l'arbitro gli mostrerà un cartellino blu ed il giocatore lascerà il terreno di gioco (espulsione temporanea) per 2 minuti.

Un giocatore che riceve tale sanzione sarà escluso per 2 minuti di tempo effettivo di gioco e la sua squadra giocherà per tale periodo di tempo in inferiorità numerica.

I. Se un giocatore che rientra dalla prima espulsione temporanea, commette altre 3 infrazioni, l'arbitro dovrà mostrargli il cartellino rosso applicando l'espulsione definitiva, non permettendogli di rientrare in gioco in quell'incontro, generando due minuti di inferiorità numerica per la propria squadra che al termine di tale periodo di tempo, potrà provvedere alla sostituzione del giocatore espulso.

7. Se un giocatore si rende colpevole di condotta violenta, l'arbitro deve mostrargli un cartellino rosso applicando l'espulsione definitiva in quell'incontro, che potrà essere estesa al Torneo se l'arbitro riterrà che l'infrazione sia particolarmente grave.

8. Se un giocatore (incluso un sostituto fuori campo o un dirigente) usa minacce, abusi o parole o comportamenti offensivi nei confronti di qualsiasi altro giocatore, arbitro, ufficiale di gara o qualsiasi altro partecipante, l'arbitro deve mostrargli un cartellino rosso applicando l'espulsione definitiva in quell'incontro, che potrà essere esteso al Torneo se l'arbitro riterrà che l'infrazione sia particolarmente grave.

SEZIONE D. AVVIO, ARRESTO E PROSECUZIONE DEL GIOCO

INIZIO DELL'INCONTRO

1. Per definire la squadra che darà il calcio d'inizio ad ogni incontro, l'arbitro effettuerà un lancio di moneta che darà alla squadra vincente del sorteggio la scelta del calcio di inizio, oppure del campo in cui posizionarsi per iniziare l'incontro stesso.

2. La partita inizierà al fischio dell'arbitro.

3. Un goal non può essere segnato direttamente da calcio d'inizio, anche nel caso di una deviazione in porta di un giocatore avversario o del portiere. In questa eventualità il gol sarà annullato e verrà assegnata una punizione alla squadra avversaria.

La durata di un incontro , per il territorio italiano , viene stabilito che per la Categoria:

Over 50 si procederà con la disputa di 2 tempi da 30 minuti non effettivi, con una pausa di 3 minuti ed il cambio campo tra le squadre tra un tempo e l'altro.

Over 60 si procederà con la disputa di 2 tempi da 25 minuti non effettivi, con una pausa di 3 minuti ed il cambio campo tra un tempo e l'altro.

Over 70 sarà cura della società organizzatrice decidere il tempo di gioco che tuttavia non potrà superare i 45 minuti di gioco totali per ogni incontro.

Resta valida l'opzione che chi organizza un torneo avrà il diritto di variare i suddetti termini, ma senza mai superare il limite massimo per incontro di 60 minuti per partita per le categorie Over 50 ed Over 60.

ARRESTARE E RIPRENDERE IL GIOCO

4. Se l'arbitro interrompe il gioco con un fischio, il gioco potrà essere ripreso solamente dopo un ulteriore colpo di fischietto. Ad esempio battere punizioni rapidamente senza il fischio dell'arbitro non è permesso. Di conseguenza nel caso in cui questa regola non venga rispettata da un giocatore, l'arbitro farà ripetere la punizione alla stessa squadra.
5. Rimane facoltà dell'arbitro in occasione di interruzione del gioco a causa di un infortunio, riprendere il gioco stesso con una palla scodellata a caduta, ma assegnandola ad un giocatore della squadra che ne era in possesso al momento dell'interruzione del gioco.
6. Una rimessa laterale dovrà essere effettuata con i piedi dal punto in cui la palla ha lasciato il campo di gioco.
7. Un calcio d'angolo dovrà essere battuto dallo stesso lato dal quale la palla ha lasciato il campo di gioco.
8. Nelle occasioni in cui la palla esca dal terreno di gioco dalle linee laterali oppure in corner, dovrà essere considerata non più giocabile solo quando avrà superato completamente con la propria circonferenza le suddette linee, sia che abbia o meno contatto con il terreno
9. Come regola generale, se l'arbitro riterrà che interrompere il gioco a seguito di un fallo (non pericoloso per la salute dei giocatori), causi un danno alla squadra che potrebbe ottenerne un concreto vantaggio, avrà la facoltà di far proseguire il gioco (regola del vantaggio). Tuttavia al termine dell'azione, l'arbitro avrà l'obbligo di notificare al giocatore che ha commesso il fallo di corsa o contatto, l'assegnazione del fallo stesso (per un possibile futuro cartellino blu), ma il gioco riprenderà da dove l'azione è terminata a seguito del vantaggio.
10. Nel Walking Football non è previsto il tempo effettivo di gioco per la disputa, per cui l'arbitro dovrà tenere conto alla fine di ogni tempo di gioco di eventuali perdite di tempo avvenute durante lo svolgimento dell'incontro e recuperare quanto necessario.

PROSECUZIONE DEL GIOCO

11. Durante un incontro le reti possono essere segnate da qualsiasi giocatore (ad eccezione dei portieri) e da qualsiasi posizione del terreno di gioco esterna alle aree di porta. Nel caso in cui un portiere segnasse un goal, la rete sarà annullata e la palla sarà ritenuta morta e giocata dal portiere avversario. Come parziale eccezione a questa Regola, nell'eventualità che un incontro finisca in parità e sia necessario ricorrere ai calci di rigore per assegnare la vittoria ad una delle due squadre, i portieri potranno essere inclusi tra i giocatori che potranno calciare i rigori stessi.
12. Nel Walking Football non esiste il fuorigioco.

SEZIONE E SICUREZZA

1. I giocatori devono astenersi dall'utilizzare gioielli, orecchini, anelli, orologi o comunque oggetti che possano essere potenzialmente pericolosi per gli altri giocatori in campo. È consentito un nastro per coprire tali oggetti, ma sarà comunque discrezione dell'arbitro decidere se la copertura attraverso il nastro sia sufficiente a preservare l'incolumità dei giocatori sul terreno di gioco.
2. L'arbitro dovrà immediatamente interrompere il gioco nella eventualità in cui un giocatore perdesse sangue. Dovrà imporre al giocatore di uscire dal terreno di gioco e farsi medicare, permettendo allo stesso di rientrare solamente nel momento in cui la situazione sanitaria sarà risolta, non generando problemi a qualsiasi altro giocatore in campo.
3. A tutti i giocatori è consigliato di indossare parastinchi, coperti dai calzettoni.