Regolamento Walking Football WFI 2026 BASE UEFA

Traduzione e commenti

Walking Football Italia

REGOLE DI GIOCO PER COMPETIZIONI W.F.I. 2026

INDICE DELLE REGOLE

REGOLA 1: **IL TERRENO, LA SUPERFICIE, LA PORTA** **pag.: 2**

REGOLA 2: **LA PALLA** **pag.: 3**

REGOLA 3: **I GIOCATORI** **pag.: 3**

REGOLA 4: **EQUIPAGGIAMENTO ED ABBIGLIAMENTO DI GIOCO** **pag.: 4**

REGOLA 5: **L'ARBITRO** **pag.: 5**

REGOLA 6: **GLI ASSISTENTI AGLI ARBITRI** **pag.: 7**

REGOLA 7: **LA DURATA DI UN INCONTRO** **pag.: 8**

REGOLA 8: **INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO** **pag.: 8**

REGOLA 9: **LA PALLA ALL'INTERNO ED ALL'ESTERNO DEL GIOCO** **pag.: 9**

REGOLA 10: **DEFINIZIONE DEL RISULTATO DI UNA PARTITA** **pag.: 10**

REGOLA 11: **FUORIGIOCO** **pag.: 11**

REGOLA 12: **FALLI E CONDOTTA DI COMPORTAMENTO** **pag.: 11**

REGOLA 13: **CALCI DI PUNIZIONE** **pag.: 15**

REGOLA 14: **IL RIGORE** **pag.: 16**

REGOLA 15: **CALCI DI INIZIO E RIMESSE IN GIOCO** **pag.: 19**

REGOLA 16: **RIMESSA DAL FONDO** **pag.: 20**

REGOLA 17: **CALCI D'ANGOLO** **pag.: 20**

APPENDICE A
informazioni addizionali sulla definizione di camminata in relazione alla regola 12 **pag.: 22**

APPENDICE B
Certificati medici necessari per il gioco competitivo **pag.: 22**

APPENDICE C **pag.: 22**
Categorie WFI

REGOLA 1:

IL TERRENO, LA SUPERFICIE E LA PORTA

DELIMITAZIONI

L'area di gioco è delimitata da linee. Le due linee più lunghe sono chiamate linee laterali . Le due linee più corte sono chiamate linee di porta. Il terreno di gioco è diviso in due metà dalla linea di metà campo. Tutte le linee devono avere la stessa larghezza, che non deve essere superiore a 12 cm. Il segno centrale è nel punto mediano della linea di metà campo e sono ammessi coni o strisce piatte per delimitare il campo.

DIMENSIONI

Lo spazio di gioco deve essere rettangolare; la lunghezza della linea laterale deve essere maggiore della lunghezza della linea di porta.

- Lunghezza del terreno di gioco : minimo 35m / massimo 50m
- Larghezza del terreno di gioco : minimo 20m / massimo 35m

L'AREA DI RIGORE

Per ognuna delle due linee di porta sarà definita un'area di rigore, come segue:

- Dovrà essere tracciato un semicerchio dal centro della porta con un raggio di 4 m (minimo) e 6 m (massimo) . Le estremità dell'area di rigore devono raggiungere la linea di porta. All'interno di ogni area di rigore, viene tracciato un punto di rigore a 6 m dal punto medio tra i pali della porta. Solo il portiere può entrare nell'area di rigore. (vedere la Regola 12 e la Regola 14)

DELIMITAZIONE DEL CORNER

Laddove non vi siano barriere attorno all'area di gioco, e ove possibile, la UEFA raccomanda di tracciare un quarto di cerchio con un raggio di 25 cm da ciascun angolo all'interno dell'area di gioco.

SICUREZZA

Le porte possono essere portatili, ma devono soddisfare gli standard di sicurezza ed essere ancorate saldamente al terreno durante il gioco, come da requisiti di salute e sicurezza. Laddove non ci siano barriere, dovrebbe essere previsto un deflusso idoneo attorno all'area di gioco di almeno 3m come raccomandato dalla UEFA.

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)

SUPERFICIE DI GIOCO

Se non si utilizza erba naturale, la superficie dovrà essere liscia, piana e non abrasiva. L'impiego di pavimentazione in legno o in sintetico sono da preferire.

Il fondo del terreno di gioco potrà essere deciso dalla squadra che gioca in casa o organizza un torneo, in base alla disponibilità delle strutture a disposizione. Saranno tuttavia accettati: erba naturale, erba sintetica, parquet ecc., si consiglia alle varie società ad evitare il cemento e suoi derivati.

REGOLA 2:

LA PALLA

QUALITA' E DIMENSIONI

La palla è :

- misura 5 a rimbalzo normale
- fatta di pelle o altro materiale idoneo
- sferica

SOSTITUZIONE DI UNA PALLA DIFETTOSA

Se la palla viene sostituita perchè difettosa :

- il gioco viene fermato e ripreso lasciando cadere la palla sostitutiva dove la palla originale è diventata difettosa;
- se la palla diventa difettosa durante una ripresa del gioco, la ripresa viene ripetuta;
- se la palla diventa difettosa durante un calcio di rigore e/o durante la sua traiettoria muovendosi in avanti la tocchi il portiere, la traversa o i pali della porta, il calcio di rigore viene ripetuto

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

REGOLA 3:

I GIOCATORI

NUMERO DEI GIOCATORI

Un partita viene giocata da due squadre di 6 giocatori incluso il portiere. Ogni squadra può avere un massimo di 5 sostituti.

Il portiere è incluso nei 5 salvo diversa indicazione degli organizzatori dei campionati, dei tornei o degli eventi in generale.

NUMERO DELLE SOSTITUZIONI

Il numero di sostituzioni effettuate durante una partita è illimitato. Un giocatore che è stato sostituito può rientrare come sostituto di un altro giocatore.

PROCEDURA PER LE SOSTITUZIONI

Le sostituzioni devono essere effettuate quando il gioco è fermo. La procedura di sostituzione è la seguente:

- Il giocatore sostituito deve uscire dal punto più vicino sulla linea che delimita il campo, a meno che l'arbitro non dia il permesso diversamente per motivi di sicurezza, infortunio, ecc.
- Il giocatore che entra nel terreno di gioco non può farlo finché il giocatore che esce non ha completamente superato la linea del terreno di gioco.

La sostituzione è completa quando il sostituto entra nel terreno di gioco, da quel momento il giocatore sostituito diventa un giocatore sostituito e il sostituto diventa un giocatore. Tutti i giocatori sostituiti e i sostituti sono soggetti all'autorità dell'arbitro, indipendentemente dal fatto che giochino o meno.

SOSTITUZIONE DEL PORTIERE

Tutti i giocatori o i sostituti possono invertire il proprio posto in campo con il portiere se l'arbitro ne viene informato prima che il cambio venga effettuato e se il cambio avviene durante un'interruzione di gioco.

Tuttavia se durante il normale svolgimento dell'incontro l'arbitro assegnerà un calcio di rigore, la squadre che lo acquisisce non potrà fare il cambio tra giocatore di movimento e portiere in quello specifico momento, ma dovrà attendere l'azione successiva dopo l'esecuzione del calcio di rigore

INFRAZIONI E SANZIONI

Se, durante una sostituzione, un sostituto entra nell'area di gioco prima che il giocatore sostituito sia completamente uscito:

- il gioco viene interrotto;
- il giocatore sostituito viene invitato a lasciare l'area di gioco;
- il gioco viene ripreso con un calcio di punizione indiretto che deve essere battuto dalla squadra avversaria dal punto in cui si trovava la palla quando la partita è stata interrotta.

Tuttavia, se la palla era all'interno dell'area di rigore, il calcio di punizione indiretto viene battuto a 3 m dalla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino alla posizione della palla quando il gioco è stato interrotto.

Quando ci sono le barriere di delimitazione, se durante una sostituzione, un sostituto entra in campo o il sostituito lascia il campo in una zona diversa da quella designata dalle barriere:

- Il gioco viene fermato
- Il gioco viene ripreso con un calcio di punizione viene battuto dalla squadra avversaria nel punto in cui era la palla al momento della sospensione del gioco.

Tuttavia, se la palla era all'interno di una delle aree di rigore, la punizione andrà battuta a 3m dalla linea di porta nel punto più vicino al punto in cui si trovava la palla al momento dell'arresto del gioco.

REGOLA 4:

EQUIPAGGIAMENTO ED ABBIGLIAMENTO GIOCATORI

SICUREZZA

Un giocatore non deve usare equipaggiamento o indossare qualsivoglia materiale che possa essere pericoloso. Tutti gli articoli di gioielleria (collane, anelli, braccialetti, orecchini, fasce di pelle, elastici, ecc.) sono vietati e devono essere rimossi. È consentito l'uso di nastro adesivo per coprire i gioielli che non possono essere rimossi.

ATTREZZATURE OBBLIGATORIE

Le attrezzature obbligatorie per ogni giocatore sono :

- una maglia con maniche
- pantaloncini corti o pantaloni da ginnastica
- calzettoni

• parastinchi: questi devono essere di materiale idoneo a fornire una protezione ragionevole ed essere coperti dai calzettoni

• calzature– adeguate alle condizioni locali e in conformità con il fondo del terreno di gioco in cui si svolgeranno gli incontri, i calciatori possono quindi 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.

COLORI

• Le due squadre devono indossare colori che li distinguono dall'altra squadra e dagli arbitri

• Ogni portiere dovrà indossare colori che lo distinguano dagli altri giocatori e dagli arbitri

ALTRI DISPOSITIVI

Sono consentiti dispositivi di protezione non pericolosi, come ad esempio caschi, maschere facciali, protezioni per ginocchia e braccia in materiale imbottito morbido e leggero, così come cappellini da portiere e occhiali sportivi.

Se vi è la volontà di un giocatore di indossare durante il gioco occhiali da vista, a seguito di questa scelta di un giocatore che deve comunque essere segnalata all'arbitro prima dell'inizio dell'incontro, gli sarà consentito di indossare tale oggetto, tuttavia il giocatore sarà da ritenersi responsabile personalmente nell'eventualità che gli occhiali causino danni fisici a se stesso o ad altri giocatori.

INFRAZIONI E SANZIONI

Per qualsiasi violazione di questa regola:

- Il giocatore in difetto sull'equipaggiamento viene invitato dall'arbitro a lasciare il terreno di gioco per ripristinare il suo equipaggiamento o per ottenere qualsiasi elemento mancante dell'equipaggiamento. Il giocatore non può tornare sul terreno di gioco:
    - Senza che un secondo ufficiale ha controllato l'attrezzatura e lo autorizza può rientrare con alla in movimento
    - In mancanza del secondo ufficiale, al giocatore è consentito di rientrare sul terreno di gioco solo a gioco fermo affinché l'arbitro controlli l'attrezzatura difettosa.

REGOLA 5:

L'ARBITRO

LE COMPETENZE DELL'ARBITRO

Ogni partita è diretta da un arbitro (o da due arbitri, ciascuno dei quali dirigerà una metà del campo di gioco) che ha iena autorità di far rispettare le Regole del Gioco in relazione alla partita.

DECISIONI DELL'ARBITRO

Le decisioni saranno prese al meglio delle capacità dell'arbitro, in base alle Regole del Gioco e allo spirito del gioco. Le decisioni dell'arbitro in merito a fatti connessi al gioco sono definitive. Le decisioni dell'arbitro e di tutti gli altri ufficiali di gara devono essere sempre rispettate.

POTERI E DOVERI

L'arbitro:

- impone le regole di gioco;
- controlla e dirige l'incontro in cooperazione con un secondo ufficiale (se presente);
- funge da controllore del tempo di gioco e registra gli accadimenti durante la partita e fornisce alle autorità competenti un rapporto sulla partita stessa che include informazioni su eventuali provvedimenti disciplinari adottati nei confronti dei giocatori e/o dei dirigenti della squadra e su qualsiasi altro incidente che si verifichi prima, durante o dopo la partita;
- supervisiona o e/o indica le interruzioni e le riprese del gioco.

VANTAGGIO

L'arbitro consente che il gioco prosegua quando la squadra contro cui è stata commessa l'infrazione abbia la possibilità di trarre vantaggio da tale situazione**.**

Come interpretazione generale, se l'arbitro riterrà che interrompere il gioco a seguito di una infrazione (non pericolosa 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, nel caso in cui questa infrazione sia compresa in quelle previste nella Regola 12 che potrebbero portare alla penalità per 5 infrazioni di gioco per gli avversari, l'arbitro avrà l'obbligo di notificare alla squadra del giocatore che ha commesso l'infrazione che conteggerà la suddetta. Rimane inteso che a seguito di questa notifica il gioco riprenderà da dove l'azione è terminata a seguito del vantaggio

AZIONI DISCIPLINARI

L'arbitro :

- punisce l'infrazione più grave in termini di sanzione, ripresa, severità fisica e impatto tattico, quando più infrazioni si verificano contemporaneamente;
- adotta misure disciplinari nei confronti dei giocatori colpevoli di infrazioni che richiedano ammonizioni, di espulsione temporanea e di espulsione definitiva;
- adotta provvedimenti nei confronti dei dirigenti della squadra che non si comportano in modo responsabile e può, a sua discrezione, comminare un'ammonizione (cartellino giallo) o un'espulsione (cartellino rosso) dal terreno di gioco e dalle sue immediate vicinanze o delimitazioni;
- ricorre a sospensioni di tempo per escludere temporaneamente i giocatori colpevoli di infrazioni al regolamento;
- in assenza di un secondo ufficiale, l'arbitro deve informare i giocatori espulsi della fine del loro periodo di sospensione.
- La palla non può essere giocata da terra

INFORTUNI

L'arbitro:

- consente al gioco di continuare fino a quando non si verifica un'interruzione del gioco se un giocatore è, a suo avviso, solo leggermente infortunato;
- interrompe la partita se un giocatore è seriamente ferito e si assicura che il giocatore venga portato fuori 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.

- interrompe la partita ed impone a qualsiasi giocatore che stia perdendo sangue di lasciare il terreno di gioco
- consente al rigorista di una squadra, se infortunato, di rimanere sul campo di gioco per essere curato (rapidamente) e poi tirare il calcio di rigore. Rimane facoltà dell'arbitro in occasione di interruzione del gioco a causa di un infortunio di un giocatore, di 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.
- La partita viene interrotta se un giocatore non si rialza autonomamente

INTERFERENZE ESTERNE AL TERRENO DI GIOCO

L'arbitro :

- interrompe, sospende o termina la partita per qualsiasi infrazione al regolamento o a causa di qualsiasi tipo di interferenza esterna;
- non consente l'accesso all'area di gioco a persone non autorizzate.

REGOLA 6:

ULTERIORI UFFICIALI DI GARA

DOVERI

I compiti dell'ufficiale di gara aggiuntivo sono di assistere l'arbitro nel controllo della partita in conformità con le Regole del Gioco nei seguenti ambiti:

- Aiutare l'arbitro a identificare le infrazioni relative alla Regola 14, in particolare quelle che si verificano lontano dalla palla.
- Controllare la procedura di sostituzione, assicurandosi che il giocatore da sostituire abbia lasciato il terreno di gioco prima che al sostituto sia consentito di entrare.
- Controllare che l'equipaggiamento dei giocatori che entrano sul terreno di gioco sia regolare .
- Assicurarsi che un giocatore mandato fuori dall'arbitro fuori dal terreno di gioco per sostituire un equipaggiamento mancante o difettoso, venga controllato prima di essere autorizzato a rientrare nell'area di gioco.
- Se un giocatore sanguinante viene allontanato dall'area di gioco dall'arbitro, l'ufficiale di gara deve assicurarsi che l'emorragia si sia fermata prima che al giocatore venga consentito di rientrare nel terreno di gioco.
- Mantenere una piena registrazione di tutti i dettagli dell'incontro.
- Svolgere il ruolo di controllo del tempo per qualsiasi giocatore a cui è stata inflitta una sospensione temporanea dalla partita.
- Segnalare all'arbitro qualsiasi comportamento scorretto da parte di un giocatore o di un dirigente della squadra nell'area tecnica, in panchina o nell'area delle sostituzioni.
- Svolgere qualsiasi altro compito relativo all'incontro richiesto dall'arbitro.

REGOLA 7:

TEMPO DI GIOCO

La partita sarà divisa in due periodi uguali di 30 minuti ciascuno, a condizione che:

- In ognuno dei due tempi di gioco verrà tenuto conto del tempo perso a causa delle interruzioni. Vanno specificate quali possono essere le interruzioni da considerare altrimenti inizia la bagarre del perché non recuperi questo o quello.
- La durata di un qualsiasi periodo di gioco può essere prolungata per consentire l'esecuzione di un calcio di rigore.
- L'intervallo tra i due tempi non deve superare i cinque minuti, salvo autorizzazione dell'arbitro.

Nota:

- Le regole della competizione possono consentire che una partita venga giocata per intero, senza intervalli o obblighi di cambio di campo.
- Per i tornei in cui si gioca più di una partita durante il giorno, la UEFA raccomanda due periodi uguali di 10-20 minuti per tempo. Ciò consentirà flessibilità agli organizzatori del torneo.

REGOLA 8:

INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

Un calcio d'inizio avvia ogni tempo/periodo di una partita e fa ripartire il gioco dopo che è stato segnato un gol. Calci di punizione, calci di rigore, rimesse laterali, rimesse dal fondo e calci d'angolo sono altri modi per far ripartire il gioco (vedere le Leggi da 13 a 17). Una palla scodellata dall'arbitro sarà utilizzata per la ripresa quando l'arbitro stesso interrompe il gioco e il regolamento non richiede una delle suddette riprese. Se si verifica un'infrazione quando la palla non è in gioco, ciò non cambia il modo in cui il gioco viene ripreso.

CALCIO D'INIZIO

Procedura:

- La squadra che vincerà il lancio della moneta deciderà da quale porta attaccare nel primo tempo o se battere il calcio d'inizio.
- Secondo quanto sopra, gli avversari della squadra che ha vinto il lancio della moneta, avranno la scelta opposta dando il calcio d'inizio o decidere da quale porta attaccare nel primo tempo.
- Nel secondo tempo/periodo (e nei periodi successivi) le squadre cambieranno campo e attaccheranno verso le porte opposte: i calci d'inizio continueranno ad alternarsi tra le due squadre.
- Per ogni calcio d'inizio:
    - tutti i giocatori, eccetto il giocatore che batte il calcio d'inizio, devono trovarsi nella propria metà campo di gioco;
    - gli avversari della squadra che batte il calcio d'inizio devono trovarsi ad almeno 3 m dalla palla finché questa non è in gioco;
    - la palla deve essere ferma sul segno centrale;
    - l'arbitro darà inizio al gioco con un fischio;

- la palla sarà considerata in gioco quando verrà calciata e si muoverà chiaramente;
- Un goal non può essere segnato direttamente contro gli avversari dal calcio d'inizio; se la palla dal calcio di inizio entrerà direttamente nella porta del tiratore (autorete), verrà assegnato un calcio d'angolo all'avversario. Se la palla entra direttamente nella porta avversaria, verrà assegnato un calcio di rinvio battuto dal portiere avversario nella propria area.

INFRAZIONI E SANZIONI

Se il giocatore che esegue il calcio d'inizio tocca di nuovo la palla prima che questa sia stata toccata da un altro giocatore, verrà assegnato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria. In caso di qualsiasi altra infrazione alla procedura di calcio d'inizio, il calcio d'inizio verrà ripetuto.

PALLA SCODELLATA

Procedura:

- L'arbitro scodellerà la palla e la lascerà cadere rendendola giocabile per un giocatore della squadra che ha toccato per ultima la palla, nella posizione in cui la palla stessa abbia toccato per ultima un giocatore o un ufficiale di gara. Tutti gli altri giocatori di entrambe le squadre devono rimanere ad almeno 3 m dalla palla finché non sia ripreso il gioco.
- Se l'interruzione del gioco avverrà nel momento in cui la palla sia in possesso di un portiere, allora la palla verrà scodellata e lasciata cadere per il portiere nella sua area di rigore.
- La palla sarà considerata in gioco quando toccherà il terreno.

INFRAZIONI E SANZIONI

La palla verrà fatta cadere dall'arbitro nuovamente se:

- tocca un giocatore o viene toccata da un giocatore prima che questa tocchi il terreno di gioco;
- abbandona l'area di gioco dopo aver toccato terra, senza che sia toccata da alcun giocatore.

Se una palla scodellata entra in porta senza toccare almeno due giocatori, il gioco riprende con:

- una rimessa dal fondo se entra nella porta avversaria del giocatore al quale era stata affidata la palla scodellata
- un calcio d'angolo alla squadra avversaria se entra nella porta della squadra del giocatore al quale era stata affidata la palla scodellata.

REGOLA 9:

LA PALLA IN GIOCO E FUORI DAL GIOCO

PALLA FUORI DAL CAMPO

La palla è considerata fuori dal campo ed il gioco stesso verrà interrotto 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 di gioco.

Se, durante il gioco, la palla colpisce involontariamente l'arbitro ed una delle due squadre ottiene un vantaggio dalla deviazione, l'Arbitro interromperà il gioco e lo riprenderà con una palla a caduta scodellata a favore della squadra che ha giocato per ultima la palla.

LA PALLA E' CONSIDERATA IN GIOCO

La palla è in gioco in tutti gli altri casi in cui tocca un ufficiale di gara e; rimbalza su un palo della porta, sulla traversa, sulla bandierina d'angolo o sulle barriere e rimane nell'area di gioco.

A correzione del Regolamento UEFA, la palla non è in gioco se rimbalza su eventuali barriere di protezione o di limitazione del campo di gioco.

INFRAZIONI O SANZIONI

Quando una partita si gioca al chiuso e la palla colpisce il soffitto, viene assegnato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria a quella che ha toccato per ultima la palla. Il calcio di punizione indiretto deve essere battuto dal punto più vicino a cui la palla ha colpito il soffitto.

RESTRIZIONI SULL'ALTEZZA DELLA PALLA

La palla deve rimanere sotto l'altezza della traversa, pertanto l'arbitro dovrà interrompere il gioco a seguito di ogni salita della palla oltre tale limite. L'arbitro assegnerà una punizione a favore della squadra avversaria dell'ultimo giocatore che abbia toccato la palla prima del superamento del limite di altezza, 2m nel nostro caso, nel punto stesso dell'ultimo tocco.
Se si verifica un'infrazione all'altezza all'interno dell'area di rigore e tale infrazione viene commessa dal portiere, deve essere assegnato un calcio di punizione indiretto per la squadra avversaria del portiere a 3 m dalla linea dell'area di rigore più vicina al punto in cui è avvenuta l'infrazione. L'eccezione a questa regola è quando la palla sale oltre la restrizione di altezza designata a seguito di una parata o di una deviazione eseguita da un portiere e la palla rimane all'interno del terreno di gioco, in questo caso il portiere ottiene il possesso della palla e deve riprendere il gioco con una rimessa dal fondo.

Nel caso in cui la palla dopo la parata o la deviazione del portiere la palla superi l'altezza consentita e finisca oltre la linea di fondo campo oppure oltre la linea laterale, dovrà essere assegnato un calcio d'angolo o una rimessa in gioco dalla linea laterale per la squadra avversaria del portiere.

Se una palla calciata da un giocatore in attacco, finisce oltre la linea di fondo senza subire deviazioni, la palla stessa verrà assegnata al portiere che potrà riprendere immediatamente il gioco.

Il superamento dei dell'altezza della traversa viene punito anche se si tratta di un tiro in porta e la traiettoria della palla supera il limite durante il suo tragitto.

REGOLA 10:

DEFINIZIONE DEL RISULTATO DI UNA PARTITA

RETE SEGNATA

Un goal viene assegnato quando l'intero volume della palla oltrepassa l'intera linea di porta, all'interno dei pali e sotto la traversa, a condizione che non vi sia stata alcuna infrazione da parte della squadra che segna il goal.

Ad entrambi i portieri in campo non è consentito di segnare una rete con rimessa dal fondo da parte del portiere difendente ne direttamente ne indirettamente e nemmeno in caso di rigore assegnato alla propria squadra durante il normale periodo di gioco. Come eccezione a questa regola vi è il caso in cui alla fine

dell'incontro, lo stesso debba essere deciso da una sequenza di rigori in cui il portiere potrà essere coinvolto e di conseguenza potrà segnare direttamente. L'eccezione è rappresentata dai tiri di rigore. Come eccezione a questa regola vi è il caso in cui alla fine dell'incontro, lo stesso debba essere deciso da una sequenza di rigori in cui il portiere potrà essere coinvolto e di conseguenza potrà segnare direttamente. Se il portiere parando, rinvia la palla nella porta avversaria, il gioco riprende con una rimessa dal fondo da parte del portiere difendente.

SQUADRA VINCENTE

La squadra che segna il maggior numero di goal durante una partita sarà considerata la vincitrice. Se entrambe le squadre segnano lo stesso numero di goal o se non vengono segnati goal, la partita è considerata in parità. Quando le regole della competizione richiedono che una squadra debba uscire vincente dopo una partita in parità o un pareggio, l'unica procedura consentita per determinare la squadra vincitrice sono una serie di calci di rigore.

CALCI DI RIGORE

In caso di parità una serie di calci di rigore verranno tirati dopo la fine della partita e, salvo diversa indicazione, si applicano le Regole del gioco IFAB (International Football Association Board) pertinenti.

Procedura:

Si farà riferimento alle Regole del gioco IFAB per ottenere un risultato dai calci di rigore.

- A meno che non ci siano altre considerazioni (ad esempio condizioni del terreno, sicurezza ecc.), l'arbitro lancerà in aria una moneta per sorteggiare la porta in cui verranno effettuati i rigori. La porta potrà eventualmente essere cambiata solo per motivi di sicurezza oppure se la porta o la superficie di gioco durante la sequenza dei rigori diventino inutilizzabili.
- L'arbitro lancerà una seconda volta in aria una moneta e la squadra che vince il sorteggio deciderà se effettuare il primo o il secondo tiro.
- L'arbitro dovrà tenere traccia dei tiri effettuati.
- Ogni squadra dovrà effettuare cinque tiri alternativamente, al termine dei quali se una delle squadre sarà in vantaggio verrà dichiarata vincente. Altrimenti se il risultato fosse ulteriormente in parità dopo i primi 5 rigori, si procederà ad oltranza fino a che in una serie singola una squadra sbagli il proprio rigore e l'altra lo segni risultando vincitrice.
- Solo i giocatori che si trovano sul terreno di gioco o che sono temporaneamente fuori dal terreno di gioco (infortunati, che stanno sistemando l'attrezzatura, espulsi temporaneamente ecc.) alla fine della partita saranno eleggibili per effettuare i tiri.
- Se, prima dei tiri di rigore, una squadra ha un numero di giocatori superiore a quello degli avversari, dovrà ridursi allo stesso numero degli avversari e l'arbitro dovrà essere informato del numero di ciascun giocatore escluso. Tuttavia entrambi i portieri avranno l'obbligo di essere inseriti nella lista dei giocatori che calceranno dopo i primi 5 rigori. Nel momento in cui tutti i giocatori eleggibili abbiano calciato il proprio rigore ed il punteggio sia ancora in parità, l'oltranza proseguirà ripartendo con la sequenza casuale tra i giocatori scelta da ognuna delle due squadre per proprio conto.
- Se, prima che entrambe le squadre abbiano effettuato il numero di tiri designato, una ha segnato più gol di quanti l'altra potrebbe segnare, anche se dovesse completare il numero di tiri designato, non vengono effettuati altri tiri.
- Qualsiasi giocatore eleggibile potrà scambiarsi di posto con il portiere.
- Solo i giocatori eleggibili ed i direttori di gara potranno rimanere sul terreno di gioco quando verranno effettuati i tiri di rigore.
- Tutti i giocatori, eccetto il giocatore che effettua il tiro e i due portieri, dovranno rimanere nella metà campo opposta a quella in cui vengono effettuati i tiri.

- Un portiere che per motivi fisici non sarà in grado di continuare la serie dei rigori prima del tiro successivo potrà essere sostituito da un giocatore di movimento escluso per pareggiare i numeri o, se la sua squadra non ha utilizzato il numero massimo consentito di sostituti, da un sostituto nominato, ma il portiere sostituito non potrà prendere ulteriormente parte alla serie.

REGOLA 11:
FUORIGIOCO

Nel walking football **NON** esiste il fuorigioco.

REGOLA 12:

FALLI E COMPORTAMENTI SCORRETTI

Il walking football è una versione senza contatto del gioco del calcio.

Falli e cattiva condotta verranno sanzionati con un calcio di punizione indiretto come segue: Un calcio di punizione indiretto verrà assegnato alla squadra avversaria se un giocatore commette una delle seguenti infrazioni contro un avversario in un modo che l'arbitro considererà negligente, sconsiderato, pericoloso o con uso di forza eccessiva.

- **12A** causa un contatto fisico o imprudente e/o lo carica (anche con la spalla); Un giocatore che genera un contatto fisico con qualsiasi avversario di lato o dietro, questo è inteso anche per il giocatore che arretra causando contatto fisico con l'avversario, come eccezione a questa regola è consentito un lieve contatto frontale nel tentativo di contestare al palla all'avversario stesso.
- **12B** salta verso o sopra l'avversario;
- **12C** calcia o tenta di calciare volontariamente verso l'avversario;
- **12D** lo spinge o allarga le braccia o le mani per difendersi dall'avversario o tenerlo a distanza causando un contatto con l'avversario stesso;
- **12E** lo colpisce o tenta di colpirlo (inclusa una eventuale testata);
- **12F** lo contrasta (non frontalmente) o lo provoca;
- **12G** lo sgambetta o tenta di sgambettarlo.

Verrà assegnato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria se un giocatore commette una delle seguenti infrazioni:

- **12H** non cammina, corre o trotterella in qualsiasi parte del campo con o senza palla, e 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. Rimane inteso che questa regola vale in qualsiasi momento della partita, anche se la palla non è in gioco, ma alcuni giocatori si muovono acquisendo un vantaggio dal loro movimento irregolare.
  L'arbitro è delegato a decidere cosa sia o non sia la corsa. Una regolare azione camminata sarà determinata come una progressione di passi attraverso i quali almeno un piede mantiene sempre il contatto con il terreno. Come eccezione a questa regola, un giocatore quando riceve la palla, può avere entrambi i piedi sollevati da terra, purché non faccia un passo avanti o indietro.

  È concesso sollevare entrambi i piedi per stoppare la palla di petto e al portiere per poter parare.

• **12I** tocca la palla più di cinque volte senza che la palla sia stata giocata (o toccata) da un altro giocatore;
• **12L** entra nell'area di rigore (giocatore in attacco);
• **12M** colpisce la palla di testa in modo volontario;
• **12N** trattiene un avversario;
• **12O** morde o sputa contro qualsiasi giocatore in campo;
• **12P** entra in scivolata sulla palla quando questa viene giocata o tenta di essere giocata da un avversario;
• **12Q** gioca la palla mentre è a terra; un giocatore è considerato a terra se, oltre ai propri piedi, vi è un'altra parte del proprio corpo a contatto con il terreno;
• **12R** tocca volontariamente la palla con la mano o il braccio, ad esempio muovendo la mano o il braccio verso la palla;
• **12S** tocca la palla con la mano/il braccio involontariamente rendendo il proprio corpo innaturalmente più ampio;
• **12T** segna nella porta avversaria direttamente con la mano/braccio, anche se involontariamente o subito dopo che ha toccato la palla accidentalmente con la mano/braccio;
• **12U** lancia o calcia un oggetto contro la palla, l'avversario o l'ufficiale di gara o entra in contatto con la palla con un oggetto estraneo;
• **12V** Con il suo posizionamento ritarda volontariamente la ripresa del gioco a seguito dell'assegnazione di una infrazione alla propria squadra. Con ulteriore sanzione prevista al punto 12Z4 qui di seguito.

Verrà assegnato un calcio di punizione indiretto contro un portiere 3 metri fuori dall'area nel punto più vicino a dove l'infrazione è stata effettuata, se commette una delle seguenti infrazioni:

- Tocca o controlla la palla con le mani/braccia o piedi, nell'area di rigore, per più di sei secondi dal momento in cui entra in possesso della palla, attraverso un tocco con i piedi o prendendola con le mani all'interno della propria area ed in condizione di stabilità di equilibrio su entrambi i piedi, per far ripartire l'azione e far uscire la palla dalla propria area. Raggiunti i 6 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.
- Riceve e tocca la palla direttamente da un compagno di squadra a cui ha appena passato la palla senza che la palla sia stata toccata da altro giocatore, compagno di squadra o avversario.
- Consente alla palla di fermarsi in una posizione stazionaria nell'area di rigore senza toccarla per più di sei secondi.
- Rimette la palla in gioco con le braccia attraverso un movimento sopra la spalla. 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, anche nell'eventualità in cui il portiere giocandola con i piedi o con le mani sotto la spalla, liberandosi della palla la faccia viaggiare sopra il limite della traversa. 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.

Un calcio di punizione indiretto viene assegnato anche se, a giudizio dell'arbitro, un giocatore:

- Gioca in modo pericoloso.
- Incrocia o ostacola un avversario impedendone l'avanzamento anche senza alcun contatto, non consentendogli di ottenere un vantaggio o negare a quel giocatore il possesso della palla o della posizione.
- E' colpevole di dissenso, linguaggio e/o gesti offensivi, insultanti o ingiuriosi o altre offese verbali.

- Impedisce al portiere di liberare la palla con le sue mani o con i piedi, pressandolo nel momento in cui il portiere stesso intende giocarla ai propri compagni. In questo caso l'arbitro assegnerà una punizione nel punto esterno all'area dove il giocatore avversario del portiere ha commesso l'irregolarità .
- Commette qualsiasi altra infrazione, non menzionata nelle regole, per cui il gioco viene interrotto per ammonire o espellere un giocatore.

AZIONI DISCIPLINARI

L'uso di sospensioni temporanee e l'esclusione di un giocatore a seguito dell'emissione di un cartellino giallo o rosso sono le sanzioni disciplinari raccomandate nel walking football . I giudici di gara dovrebbero impiegare l'uso di sospensioni temporanee a tempo (cartellini gialli) in tutti i casi tradizionalmente considerati infrazioni da ammonizione. Le opzioni per un giudice di gara che impone una sanzione disciplinare sono quindi:

- giocatore a cui è stato emesso un cartellino giallo e sospeso temporaneamente dal gioco.
- giocatore a cui è stato emesso un cartellino rosso e escluso definitivamente dal gioco.

Un'infrazione da cartellino giallo dovrebbe sempre essere accompagnata da una sospensione temporanea dal gioco. Il periodo di sospensione a tempo nel walking football deve essere di 5 minuti. Il rientro dei giocatori da una sospensione temporanea dovrebbe essere su disposizione dell'arbitro o di un giudice di gara aggiuntivo.

ESPULSIONI TEMPORANEE

Un giocatore sospeso temporaneamente dal gioco riceverà un cartellino giallo dall'arbitro di gara e verrà informato che è sospeso dal gioco per cinque minuti. Nel caso di tornei con partite non superiori a 30 minuti di gioco totali la durata della sospensione temporanea potrà essere eventualmente variata e stabilita dall'organizzatore della competizione prima delle partite, variazione che comunque non dovrà essere inferiore ai 3 minuti. Il giocatore è obbligato a lasciare l'area di gioco e a rimanere in un'area designata per il tempo di sospensione richiesto. Aree separate devono essere identificate per ogni squadra. Se non vengono fornite aree designate, i giocatori sospesi devono rimanere nell'area in cui possono essere visti dall'arbitro, adiacenti ai dirigenti della squadra e ai sostituti. Un giocatore verrà informato della fine di un periodo di sospensione dall'arbitro o da un altro arbitro di gara e invitato a rientrare in partita.

- Un giocatore riceve il cartellino giallo e viene temporaneamente escluso dal gioco se commette una delle seguenti infrazioni:
  - **12Z1** – comportamento antisportivo
  - **12Z2** – mostra dissenso con parole o azioni
  - **12Z3** – infrange persistentemente le Regole del Gioco
  - **12Z4** – ritarda la ripresa del gioco:
    - simulando di effettuare una rimessa laterale, ma improvvisamente lasciandola a un compagno di squadra
    - ritardando l'uscita dal campo di gioco quando viene sostituito
    - ritardando eccessivamente la ripresa del gioco
    - calciando o portando via la palla toccandola deliberatamente quando l'arbitro ha interrotto il gioco
    - effettuando una rimessa laterale dalla posizione sbagliata per forzare una ripetizione
  - **12Z5** – non rispetta la distanza richiesta quando il gioco viene ripreso con un calcio d'angolo, una rimessa laterale, un calcio di punizione o una rimessa dal fondo

• **12Z6** – entra o rientra nell'area di gioco senza il permesso dell'arbitro o commette un'infrazione alla procedura di sostituzione
• **12Z7** – abbandona volontariamente l'area area di gioco senza il permesso dell'arbitro al di fuori di una sostituzione

ESPULSIONI DEFINITIVE

- Un giocatore viene espulso definitivamente da un incontro e gli viene mostrato il cartellino rosso se commette una delle seguenti infrazioni:
  • **12Y1** – grave fallo di gioco
  • **12Y2** – condotta violenta
  • **12Y3** – sputa o morde qualcuno
  • **12Y4** – impedisce alla squadra avversaria un gol o un'evidente opportunità di segnare una rete con un fallo di mano (questo non si applica ad un portiere nella propria area di rigore)
  • **12Y5** – usa un linguaggio offensivo, insultante o ingiurioso compresa la bestemmia
  • **12Y6** – riceve un secondo cartellino giallo nella stessa partita.

Se il gioco viene interrotto per espellere un giocatore dall'area di gioco senza aver commesso alcuna ulteriore infrazione alle regole, la partita viene ripresa con un calcio di punizione indiretto, assegnato alla squadra avversaria, da battere nel punto in cui è avvenuta l'infrazione. Tuttavia, se l'infrazione viene commessa nell'area di rigore, il calcio di punizione indiretto viene battuto a 3 metri dalla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui è avvenuta l'infrazione.

L'espulsione definitiva di un giocatore provocherà un periodo di 5 minuti di gioco (o per il periodo stabilito dall'organizzatore dell'evento) nei quali la squadra del giocatore espulso dovrà giocare in inferiorità numerica, passati i quali la squadra potrà reintegrare la formazione completa con un altro giocatore.

Rimane inteso che se l'arbitro di gara riterrà che il comportamento di un giocatore che viene sanzionato con il cartellino rosso attraverso una delle infrazioni previste in una o più regole tra la 12Y1 E la 12Y6 qui sopra, sia estremamente irrispettoso, irriguardoso o violento, potrà richiedere alla organizzazione di un torneo di non permettere al giocatore stesso di partecipare alle restanti partite fino al termine del torneo in corso .

REGOLA 13:

CALCI DI PUNIZIONE

TIPO DI CALCI DI PUNIZIONE

Tutti i calci di punizione, rimesse laterali sono indiretti (non i corner).

Se l'arbitro interrompe il gioco con un fischio, il gioco potrà essere ripreso senza attendere un ulteriore colpo di fischietto. L'arbitro avrà tuttavia il diritto di non far riprendere il gioco nell'eventualità debba registrare un fallo o ritenga che un giocatore possa essere infortunato. Nel momento in cui l'arbitro assegna un fallo per una delle due squadre attraverso un fischio, i giocatori della squadra avversaria dovranno immediatamente posizionarsi a 3 metri dal punto di battuta, se così non avvenisse ed uno o più giocatori ostacolassero l'immediata ripresa del gioco, l'arbitro avrà la possibilità, se ritiene che tale azione sia deliberata ad una perdita di tempo eccessiva, di conteggiare questa infrazione tra quelle da calcolare per le 5 infrazioni di squadra che porteranno ad un calcio di rigore per l'avversario del giocatore che commette l'infrazione, come previsto al punto 12V qui sopra. Rimane inteso che se intervenissero queste situazioni atte alla non ripresa immediata del gioco , allora l'arbitro avrà l'obbligo di fischiare per fa riprendere il gioco. Come eccezione alla ripresa immediata del gioco e come specificato nel punto PROCEDURA qui di

seguito, vi sono le infrazioni commesse dai difensori all'interno di una distanza inferiore ai 3 metri dalla linea dell'area di porta e dal portiere all'interno dell'area di porta . In questi casi per permettere di ottemperare a quanto specificato nella suddetta Regola, l'arbitro dovrà fischiare l'interruzione del gioco, dando modo alla difesa di posizionare eventualmente la barriera e di spostare la palla alla distanza di 3 metri dalla linea di porta, solo allora il gioco potrà riprendere con un fischio dell'arbitro.

PALLA ALL'INTERNO DELLA PORTA

Se un giocatore indirizza direttamente verso la porta avversaria la palla attraverso un calcio di punizione, un calcio di inizio gioco, una rimessa laterale 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 dal punto in cui è stata calciata la palla.

Se un giocatore indirizza direttamente verso la porta della propria squadra la palla attraverso un calcio di punizione un calcio di inizio gioco, una rimessa laterale oppure un calcio d'angolo e la stessa finisce in rete, anche se vi è una deviazione di un avversario del portiere la rete dovrà essere annullata e sarà assegnato un calcio d'angolo per l'avversario del giocatore che avrà battuto tale rimessa in gioco.

Rimane inteso che tutte le situazioni in cui calciare sia verso la porta avversaria sia verso la propria porta siano situazioni di gioco per passare semplicemente la palla, questa sarà ritenuta giocabile.

Procedura:

Tutti i calci di punizione verranno eseguiti dal punto in cui è avvenuta l'infrazione, eccetto:

- I calci di punizione a favore di una squadra attaccante, assegnati a meno di 3 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. Per questa situazione particolare, l'arbitro dovrà interrompere il gioco, senza concedere eventuale regola del vantaggio alla squadra attaccante, consentendo alla squadra in difesa di organizzare eventualmente una propria barriera.
- I calci di punizione alla squadra difendente nella propria area rigore, per i quali la palla verrà data al portiere che poi la rimetterà in gioco con i piedi.

LA PALLA

La palla dovrà essere ferma e il calciatore non dovrà toccarla di nuovo finché non sarà stata toccata da un altro giocatore. La palla sarà considerata in gioco quando verrà calciata e si muoverà chiaramente. Finché la palla non sarà in gioco, tutti gli avversari dovranno rimanere ad almeno 3 m dalla palla.

INFRAZIONI E SANZIONI

Se, quando viene battuto un calcio di punizione, un avversario sarà più vicino alla palla dalla distanza di 3 metri richiesti, il calcio verrà ripetuto a meno che non sia possibile applicare il vantaggio. Se, dopo che la palla sarà in gioco, il calciatore tocca di nuovo la palla prima che questa abbia toccato un altro giocatore, verrà assegnato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria.

REGOLA 14:

CALCIO DI RIGORE

Procedura:

- Un calcio di rigore verrà assegnato per le seguenti infrazioni:
  - **14A** Un giocatore in difesa entra volontariamente nella propria area di rigore.

- **14A1**: Un giocatore di movimento in difesa 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, questo è da considerarsi anche nei casi in cui un giocatore battendo un calcio di rigore appoggi successivamente il/i piedi in area dopo aver calciato. Le sanzioni per l'infrazione relativa all'entrata in area sono specificate nei tre commi successivi.
- **14A2**: Nel caso dell'entrata in area di un difensore, se l'arbitro valuterà che tale giocatore abbia commesso l'infrazione 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.
- **14A3**: Nel caso in cui un difensore tocchi la palla all'interno dell'area (a contatto con il terreno o meno) volontariamente, sarà considerata infrazione e l'arbitro assegnerà un calcio di rigore alla squadra avversaria del difensore che ha commesso tale infrazione.
- **14A4:** Per meglio definire la posizione di piede in area, o all'esterno dell'area, sarà sufficiente per essere considerata infrazione se anche solo una minima parte del piede superi il bordo della riga di porta verso l'interno dell'area stessa per i giocatori di movimento, oppure superi il bordo esterno per ciò che riguarda il portiere.

- **14B** Un portiere esce volontariamente dalla propria area di rigore.

Durante il regolare tempo di gioco verrà assegnato un calcio di rigore a qualsiasi squadra che commette cinque **5** infrazioni, definito **rigore tecnico**, in qualsiasi tempo di gioco (tutte le infrazioni per le quali l'arbitro ha assegnato un conteggio di calcio di punizione dalla 12A alla 12V, eccetto la palla sopra l'altezza della traversa). Dopo la quinta infrazione, il conteggio ricomincia. Il conteggio viene azzerato a metà tempo. Un gol può essere segnato direttamente da un calcio di rigore. È concesso tempo supplementare per un calcio di rigore da effettuare alla fine di ogni periodo.

Inoltre, nel momento in cui uno dei 5 falli commessi da una squadra un fallo specifico porterà ad un calcio di rigore per l'avversario, in questo caso l'arbitro dopo aver assegnato il rigore provvederà a non conteggiare quel fallo specifico tra i 5 per infrazioni di gioco.

Nel battere un calcio di rigore la palla deve essere ferma sul punto di rigore e i pali, la traversa e la rete della porta non devono muoversi. Il giocatore che esegue il calcio di rigore deve essere chiaramente identificato. Il portiere deve rimanere sulla linea di porta, di fronte al tiratore, tra i pali, senza toccare i pali, la traversa o la rete della porta finché la palla non è stata calciata. Quando viene battuto il calcio, il portiere deve avere almeno parte di un piede sulla o, se è in aria, in linea con la linea di porta.

Procedura:

I giocatori diversi dal tiratore e dal portiere devono essere:

- ad almeno 3 m di distanza dalla palla;
- dietro al punto in cui il giocatore sta eseguendo il calcio di rigore;
- all'interno del terreno di gioco;
- fuori dall'area di rigore.

Il giocatore che esegue il calcio di rigore:

- deve calciare la palla in avanti;
- non dovrà giocare di nuovo la palla finché questa non abbia toccato un altro giocatore; nel momento in cui dovesse toccare la palla due volte senza il tocco di un altro giocatore

- A) nel caso di rigore assegnato durante lo svolgimento del normale tempo di gioco, la palla sarà assegnata al portiere ed il gioco riprenderà con una rimessa dal fondo;
- B) nel caso di rigore assegnato nella serie per stabilire la vittoria di una delle due squadre dopo un pareggio, il rigore così calciato sarà considerato come sbagliato.

deve iniziare il suo avvicinamento con entrambi i piedi a terra a non più di 2m dalla palla ed all'interno dei due metri potrà eseguire il numero di passi che ritiene opportuno
La palla sarà considerata in gioco quando verrà calciata e si muoverà chiaramente.
Nel caso di rigore assegnato nella serie per stabilire la vittoria di una delle due squadre dopo un pareggio, l calcio di rigore sarà considerato completato quando la palla smette di muoversi, entra in porta, esce dal gioco o l'arbitro interrompe il gioco per qualsiasi infrazione **.**

INFRAZIONI E SANZIONI

Una volta che l'arbitro ha segnalato che il calcio di rigore deve essere eseguito, il tiro dovrà essere completato. Se prima che la palla sia in gioco, si verifica una delle seguenti situazioni:

- un giocatore della squadra in difesa commette un'infrazione:
  - il calcio viene ripetuto se non viene segnato un gol;
  - il calcio non viene ripetuto se viene segnato un gol;
- un compagno di squadra del giocatore che esegue il calcio di rigore commette un'infrazione:
  - il calcio viene ripetuto se viene segnato un gol;
  - il calcio non viene ripetuto se non viene segnato un gol;
- il giocatore che esegue il calcio di rigore commette un'infrazione dopo che la palla è in gioco:
  - viene assegnato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria
  - Fingere di calciare la palla una volta che il calciatore ha completato la rincorsa (fare una finta durante la rincorsa è consentito) comporterà l'ammonizione (cartellino giallo) da parte dell'arbitro al calciatore.

ESITI DI UN CALCIO DI RIGORI

Invasione da parte di un attaccante	Goal	Rigore va ribattuto
Invasione da parte di un difensore	No Goal	Rigore va ribattuto
Infrazione da parte del portiere	No Goal	Rigore va ribattuto e ammonizione per il portiere
Palla calciata all'indietro	punizione indiretta	punizione indiretta
Finta illegale	punizione indiretta e ammonizione per il calciatore	punizione indiretta e ammonizione per il calciatore
Tiratore irregolare	punizione indiretta e ammonizione per il calciatore	punizione indiretta e ammonizione per il calciatore
Avvicinamento illegale alla palla	punizione indiretta	punizione indiretta

REGOLA 15:

CALCIO DI INIZIO E RIMESSE IN GIOCO

Il calcio d'inizio o una rimessa in gioco è un metodo per riprendere il gioco.

I calci d'inizio e laterali sono indiretti ed i giocatori avversari devono posizionarsi ad almeno 3 metri dalla palla. Per quanto riguarda le rimesse laterali, un giocatore dal momento in cui mette a terra la palla per rimetterla in gioco, avrà 6 secondi per eseguire la battuta, passato questo periodo di tempo senza che la rimessa sia stata effettuata l'arbitro assegnerà la rimessa laterale alla squadra avversaria nello stesso punto, oppure nel caso del calcio d'angolo assegnerà la palla al portiere avversario per la ripresa del gioco. Rimane discrezione dell'arbitro valutare se la rimessa abbia subito un ritardo a causa di uno o più avversari che non si siano posizionati alla dovuta distanza dal punto di battuta, in questo caso l'arbitro consentirà alla squadra che batte di prolungare il periodo di 6 secondi per quanto necessario.

Dal calcio di inizio non è possibile segnare un gol direttamente, nel momento in cui questo avvenisse verrà assegnata una rimessa in gioco alla squadra avversaria del giocatore che ha commesso l'infrazione dal punto in cui ha attraversato la linea di porta, di fondo o laterale;

Quando la palla esce dal campo di gioco, il gioco viene ripreso con una rimessa dal fondo, con i piedi o con le mani da parte del portiere nella cui metà campo si trovava la palla quando è uscita dal campo di gioco.

POSIZIONE DELLA PALLA E DEI GIOCATORI

La palla:

- deve essere ferma sulla linea di tocco;
- può essere calciata in qualsiasi direzione.

Il giocatore che esegue il calcio per riprendere il gioco deve avere il suo piede non calciante sulla o dietro la linea di tocco, ed il suo piede calciante deve entrare in contatto con la palla sulla o dietro la linea di tocco.
I giocatori della squadra in difesa devono essere almeno a 3 m dal punto in cui viene eseguito il calcio di punizione o la rimessa in gioco .

Se la palla non entra sul terreno di gioco dopo essere stata calciata, l'arbitro permetterà allo stesso calciatore di ribattere la rimessa laterale o il calcio d'angolo. Solo se lo stesso episodio avvenga per la seconda volta consecutiva, nel caso della rimessa laterale o un calcio d'angolo, l'arbitro la assegnerà la rimessa alla squadra avversaria del calciatore che ha commesso doppia infrazione.

Procedura:

• Il giocatore che esegue la rimessa laterale non deve toccare di nuovo la palla finché non è stata toccata da un altro giocatore.
• La palla è in gioco quando viene calciata e si muove chiaramente.

INFRAZIONI E SANZIONI

La rimessa laterale viene ripetuta da un giocatore della squadra avversaria se:
• la rimessa laterale viene eseguita in modo errato; ad eccezione del caso in cui la palla non entra sul terreno di gioco dopo essere stata calciata, l'arbitro permetterà allo stesso calciatore di ribattere la rimessa laterale o il calcio d'angolo. Solo se lo stesso episodio avvenga per la seconda volta consecutiva, nel caso

della rimessa laterale o un calcio d'angolo, l'arbitro la assegnerà la rimessa alla squadra avversaria del calciatore che ha commesso doppia infrazione.

• la rimessa laterale viene eseguita da una posizione diversa dal punto in cui la palla ha superato la linea di delimitazione del campo. Un calcio di punizione indiretto viene assegnato alla squadra avversaria se il giocatore che esegue la rimessa laterale tocca di nuovo la palla prima che questa abbia toccato un altro giocatore.

REGOLA 16:

RIMESSE DAL FONDO

Una rimessa dal fondo è un metodo per riprendere il gioco.
Un gol non può essere segnato direttamente da una rimessa dal fondo.
La rimessa dal fondo viene assegnata quando:

• l'intera palla, dopo aver toccato per ultima un giocatore della squadra attaccante, supera la linea di porta, sia a terra che in aria, e non viene segnato un gol in conformità alla Regola 10;
• un giocatore entra nell'area di rigore avversaria.

Procedura:

• Gli avversari devono rimanere fuori dall'area di rigore.
• Il portiere non deve giocare di nuovo la palla finché non ha toccato un altro giocatore.
• La palla è in gioco quando viene lanciata sotto l'altezza della spalla o calciata da qualsiasi punto fermo all'interno dell'area di rigore dal portiere della squadra in difesa.

INFRAZIONI E SANZIONI

Se la palla non viene lanciata o calciata dall'interno dell'area di rigore, la rimessa dal fondo (calcio di rinvio) viene ripetuta.
Se, dopo aver rilasciato la palla, il portiere tocca di nuovo la palla prima che questa abbia toccato un altro giocatore, viene assegnato un calcio di punizione indiretto a 3 m dalla linea dell'area di rigore, dal punto più vicino a dove si è verificata l'infrazione.
Se il portiere riceve la palla da un compagno di squadra in gioco aperto, al portiere è consentito toccare la palla e raccoglierla.

REGOLA 17:

IL CALCIO D'ANGOLO

Un calcio d'angolo è un metodo per riprendere il gioco. Un goal può essere segnato direttamente da un calcio d'angolo, ma solo contro la squadra avversaria. Un calcio d'angolo viene assegnato quando l'intera palla, dopo aver toccato per ultima un giocatore della squadra in difesa, supera la linea di porta, sia a terra che in aria, e non viene segnato un goal in conformità alla Regola 10.

Procedura:

- La palla viene posizionata all'interno dell'arco d'angolo all'angolo più vicino a dove la palla è uscita dal terreno di gioco
- Gli avversari devono rimanere ad almeno 3 m dalla palla finché non è in gioco.
- La palla viene calciata da un giocatore della squadra attaccante.

- La palla è in gioco quando viene calciata o toccata.
- Il calciatore non deve toccare di nuovo la palla finché non è stata giocata o toccata da un altro giocatore.

INFRAZIONI E SANZIONI

Un calcio di punizione indiretto viene assegnato se il giocatore che esegue il calcio d'angolo tocca di nuovo la palla prima che questa sia stata giocata o toccata da un altro giocatore.
Per qualsiasi altra infrazione, il calcio d'angolo viene ripetuto.

APPENDICE A:

ULTERIORI INFORMAZIONI SULLA DEFINIZIONE DI CAMMINARE IN RELAZIONE ALLA REGOLA 12

Camminare è definito come "avere sempre almeno un piede a contatto con il terreno"

INFRAZIONI E SANZIONI

L'arbitro assegnerà un calcio di punizione indiretto contro qualsiasi giocatore che non stia camminando, a meno che non vi sia una chiara opportunità di attacco per la squadra in possesso di palla, in tal caso si può creare un vantaggio e sanzionare il trasgressore una volta interrotto il gioco o il vantaggio non è maturato.

APPENDICE B:

REQUISITI MEDICI MINIMI PER IL GIOCO COMPETITIVO

• Giocatori, arbitri e allenatori sono formati in rianimazione cardiopolmonare (RCP). Guarda la formazione gratuita UEFA qui.
• Un defibrillatore esterno automatico (DAE) e un kit di pronto soccorso sono disponibili vicino al campo.
• I giocatori hanno firmato una dichiarazione sanitaria. Un esempio può essere trovato nel UEFA Walking Football Toolkit.

Bibliografia e Commenti:

Il presente documento è stato liberamente tradotto dalla pubblicazione UEFA denominata FA-UEFA Competitive Walking Football: Laws of the Game.; 21/10/2024

La traduzione riporta tutti i capitoli relativi alle Regole e le Appendici. Nel caso in cui la traduci risulti carente o ci fossero degli errori di interpretazione, per cortesia, informateci in modo da poter completare o correggere quanto errato.

Walkingfootballitalia@gmail.com

@Walkingfootballitalia.com

APPENDICE C: Categorie WFI

I giocatori dovranno rispettare i criteri minimi di età per ogni Categoria che prevedono che:

Categoria Over 50 maschile 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;

Categoria Over 60 maschile 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 ;

Categoria Over 67 maschile sono previsti giocatori nati dal 1° Gennaio in poi dell'anno in cui ne compiono il 67 senza limite massimo di età;

Categoria Over 70 maschile potrà essere composta solo da giocatori nati dal 1° Gennaio in poi, dell'anno in cui compiranno i 70 anni senza limite massimo di età;

Le Categorie Over 40 femminile e maschile potranno essere composte da giocatrici e giocatori nate/i dal 1° gennaio in poi dell'anno in cui compiono i 40 anni senza limite massimo di età.

Come pura eccezione a quanto espressamente esposto ai punti A-B-D-E del presente articolo, sarà consentito di iscrivere e di conseguenza permettere di partecipare agli incontri:

Un singolo giocatore per squadra della Categoria Over 50 maschile che sia compreso tra i nati entro il 1° gennaio dell'anno in cui compirà i 47 anni ed il 31 dicembre dell'anno in cui compirà i 49 anni;

Un singolo giocatore per squadra della Categoria Over 60 maschile che sia compreso tra i nati entro il 1° gennaio dell'anno in cui compirà i 57 anni ed il 31 dicembre dell'anno in cui compirà i 59 anni;

Un singolo giocatore per squadra della Categoria Over 70 maschile che sia compreso tra i nati entro il 1° gennaio dell'anno in cui compirà i 67 anni senza limite superiore;

Una singola giocatrice per squadra della Categoria Over 40 femminile che sia compresa tra le nate entro il 1° gennaio dell'anno in cui compirà i 35 anni senza limite di età massima,

Un singolo giocatore della categoria Over 40 maschile che sia compreso tra i nati entro il 1° gennaio dell'anno in cui compirà i 37 anni ed il 31 dicembre dell'anno in cui compirà i 39 anni.

Nessun giocatore compreso nelle Categorie maschili, potrà partecipare agli incontri delle categorie di età superiore, mentre sarà possibile per gli Over70, Over67, Over60, Over50 maschile di prendere parte a incontri nelle Categorie di età inferiore.