



Regola 13 Calcio d'Invio e Calci di Ripresa del Gioco

DEFINIZIONI

Il calcio d'invio si effettua all'inizio di ogni tempo di gara e all'inizio di ogni periodo di extra time. I calci di ripresa del gioco si effettuano dopo una segnatura o un annullato.

13.1 DOVE E COME SI EFFETTUA IL CALCIO D'INVIO

- (a) Una squadra esegue il calcio d'invio con un calcio di rimbalzo che deve essere effettuato al centro o dietro al centro della linea di metà campo.
- (b) Se il pallone è calciato con un diverso tipo di calcio, o da un punto non corretto, la squadra avversaria ha due possibili scelte:
 - Far ripetere il calcio, o
 - Giocare una mischia al centro della linea di metà campo, con il diritto all'introduzione del pallone.

13.2 CHI EFFETTUA IL CALCIO D'INVIO O DI RIPRESA DEL GIOCO

- (a) All'inizio dell'incontro, la squadra del capitano che ha scelto di effettuare il calcio d'invio, dopo aver vinto la possibilità di scelta con il sorteggio, oppure l'altra squadra se chi ha vinto il sorteggio ha scelto il lato del terreno di gioco dove iniziare l'incontro.
- (b) Dopo l'intervallo, la squadra avversaria della squadra che ha effettuato il calcio d'invio all'inizio dell'incontro.
- (c) Dopo una segnatura, la squadra avversaria di chi ha segnato.

13.3 POSIZIONE IN CAMPO DELLA SQUADRA DEL CALCIATORE DURANTE UN CALCIO D'INVIO

Tutti i compagni di squadra del calciatore devono essere dietro il pallone quando è calciato.

Se ciò non avviene, una mischia sarà formata al centro della linea di metà campo. La squadra avversaria avrà il diritto di introdurre il pallone.

13.4 POSIZIONE IN CAMPO DELLA SQUADRA AVVERSARIA DURANTE UN CALCIO D'INVIO

Tutti i giocatori della squadra avversaria devono posizionarsi su o dietro la linea dei 10 metri. Se sono davanti a questa linea oppure se caricano prima che il pallone sia calciato, il calcio sarà ripetuto.



Calcio d'Invio



Regola 13 Calcio d'Invio e Calci di Ripresa del Gioco

13.5 CALCIO D'INVIO A 10 METRI

Se il pallone raggiunge la linea dei 10 metri avversaria, oppure raggiunge la linea dei 10 metri e poi il vento lo sospinge indietro, il gioco continuerà.

13.6 CALCIO D'INVIO CHE NON RAGGIUNGE LA LINEA DEI 10 METRI MA È GIOCATO DA UN AVVERSARIO

Se il pallone non raggiunge la linea dei 10 metri avversaria, ma è giocato da un avversario, il gioco continuerà.

13.7 CALCIO D'INVIO CHE NON RAGGIUNGE LA LINEA DEI 10 METRI E NON È GIOCATO DA UN AVVERSARIO

Se il pallone non raggiunge la linea dei 10 metri avversaria la squadra che riceve il calcio ha due possibili scelte:

- Far ripetere il calcio, o
- Giocare una mischia al centro della linea di metà campo, con il diritto all'introduzione del pallone.

13.8 PALLONE CHE VA DIRETTAMENTE IN TOUCH

Il pallone deve cadere nel campo di gioco. Se è calciato direttamente in touch la squadra che riceve il calcio ha tre possibili scelte:

- Far ripetere il calcio, o
- Giocare una mischia al centro della linea di metà campo, con il diritto all'introduzione del pallone, o
- Accettare il calcio.

Se accetta il calcio, la rimessa laterale sarà effettuata sulla linea di metà campo. Se il pallone è spinto dal vento dietro la linea di metà campo e va direttamente in touch, la rimessa laterale sarà effettuata sul punto dove il pallone è andato in touch.



13.9 PALLONE CHE VA IN AREA DI META

- (a) Se il pallone viene calciato nell'area di meta della squadra avversaria senza aver toccato o essere stato toccato da un giocatore, la squadra avversaria ha tre scelte:
- Fare un annullato, o
 - Rendere il pallone morto, o
 - Continuare il gioco.
- (b) Se la squadra avversaria fa un annullato, o rende il pallone morto, oppure se il pallone diventa morto andando in touch di meta o su od oltre la linea di pallone morto, ha due possibili scelte:
- Giocare una mischia al centro della linea di metà di campo, con il diritto di introdurre il pallone, o
 - Far ripetere il calcio d'invio.
- (c) Se la squadra avversaria sceglie di fare un annullato o di rendere il pallone morto, deve farlo senza ritardo. Qualsiasi altra azione effettuata con il pallone, da un giocatore in difesa, sta a significare che il giocatore ha deciso di continuare il gioco.
- (d) Se il pallone non percorre dieci metri e finisce nell'area di meta della squadra che ha calciato e:
- un giocatore della squadra in difesa realizza un annullato, o
 - il pallone va in touch di meta, o
 - cade su od oltre la linea di pallone morto,
- viene assegnata una mischia a 5 metri e la squadra in attacco introduce il pallone.



Regola 13 Calcio d'Invio e Calci di Ripresa del Gioco

13.10 CALCIO DI RINVIO

DEFINIZIONI

Il calcio di rinvio è un calcio di rimbalzo effettuato dalla squadra in difesa. Il calcio di rinvio può essere effettuato in qualsiasi punto su o dietro la linea dei 22 metri. Il calcio di rinvio si effettua per riprendere il gioco dopo che un attaccante ha portato o fatto arrivare il pallone nell'area di meta senza commettere infrazioni, e là il difensore ha reso il pallone morto, oppure il pallone è andato in touch di meta o su od oltre la linea di pallone morto.

13.11 RITARDO NELL'ESECUZIONE DEL CALCIO DI RINVIO

Il calcio di rinvio deve essere effettuato senza ritardo.

Sanzione: Calcio Libero sulla linea dei 22 metri.

13.12 CALCIO DI RINVIO EFFETTUATO NON CORRETTAMENTE

Se il pallone è calciato con un tipo di calcio non corretto, o da un punto non corretto, la squadra avversaria ha due possibili scelte:

- Far ripetere il calcio di rinvio, o
- Giocare una mischia al centro della linea dei 22 metri, con diritto all'introduzione del pallone.

13.13 IL PALLONE NEL CALCIO DI RINVIO DEVE SUPERARE LA LINEA DEI 22 METRI

(a) Se il pallone non supera la linea dei 22 metri, la squadra avversaria ha due possibili scelte:

- Far ripetere il calcio di rinvio, o
- Giocare una mischia al centro della linea dei 22 metri, con diritto all'introduzione del pallone.



- (b) Se il pallone supera la linea dei 22 metri, ma è sospinto indietro dal vento, il gioco continuerà.
- (c) Se il pallone non supera la linea dei 22 metri, può essere applicato il vantaggio. Un avversario che gioca il pallone può segnare una meta.

13.14 PALLONE CHE VA DIRETTAMENTE IN TOUCH

Il pallone deve cadere nel campo di gioco. Se è calciato direttamente in touch, la squadra avversaria ha tre possibili scelte:

- Far ripetere il calcio, o
- Giocare una mischia al centro della linea dei 22 metri, con il diritto all'introduzione del pallone, o
- Accettare il calcio. Se accetta il calcio, la rimessa laterale sarà effettuata sulla linea dei 22 metri.

13.15 PALLONE CHE VA NELL'AREA DI META CON UN CALCIO DI RINVIO

- (a) Se il pallone viene calciato nell'area di meta avversaria senza aver toccato o essere stato toccato da un giocatore, la squadra avversaria ha tre possibilità:
 - Fare un annullato; o
 - Rendere il pallone morto; o
 - Continuare il gioco.
- (b) Se la squadra avversaria fa un annullato, o rende il pallone morto, oppure se il pallone diventa morto andando in touch di meta, o su od oltre la linea di pallone morto, avrà due possibili scelte:
 - Giocare una mischia al centro della linea dei 22 metri da dove è stato effettuato il calcio, con il diritto di introdurre il pallone; o
 - Far ripetere il calcio di rinvio.
- (c) Se la squadra avversaria sceglie di fare un annullato o di rendere il pallone morto deve farlo senza ritardo. Qualsiasi altra azione fatta con il pallone da un giocatore in difesa sta a significare che il giocatore ha deciso di continuare il gioco.



Regola 13 Calcio d'Invio e Calci di Ripresa del Gioco

13.16 LA SQUADRA DEL CALCIATORE

- (a) Tutti i giocatori della squadra del calciatore devono essere dietro al pallone quando questo è calciato; altrimenti una mischia sarà formata al centro della linea dei 22 metri. La squadra avversaria introdurrà il pallone.
- (b) Tuttavia, se il calcio è effettuato così rapidamente che i giocatori della squadra del calciatore, che si stanno ritirando, sono ancora davanti al pallone non saranno sanzionati.

Essi non devono smettere di ritirarsi fino a che non siano stati rimessi in-gioco dall'azione di un compagno di squadra. Essi non devono partecipare al gioco fino a che non siano stati in questo modo rimessi in-gioco.

Sanzione: Mischia al centro della linea dei 22 metri. La squadra avversaria introdurrà il pallone.

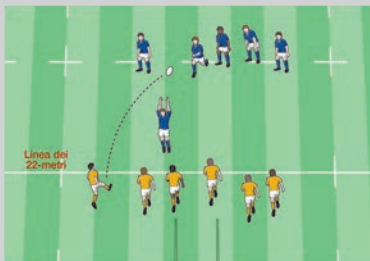
13.17 LA SQUADRA AVVERSARIA

- (a) I giocatori della squadra avversaria non devono caricare oltre la linea dei 22 metri prima che il pallone sia calciato.

Sanzione: Calcio Libero sul punto dell'infrazione.

- (b) Se un avversario è dentro i 22 metri e fa ritardare o ostacola l'esecuzione del calcio di rinvio, il giocatore è colpevole di comportamento scorretto.

Sanzione: Calcio di Punizione sulla linea dei 22 metri.



Calcio di rinvio