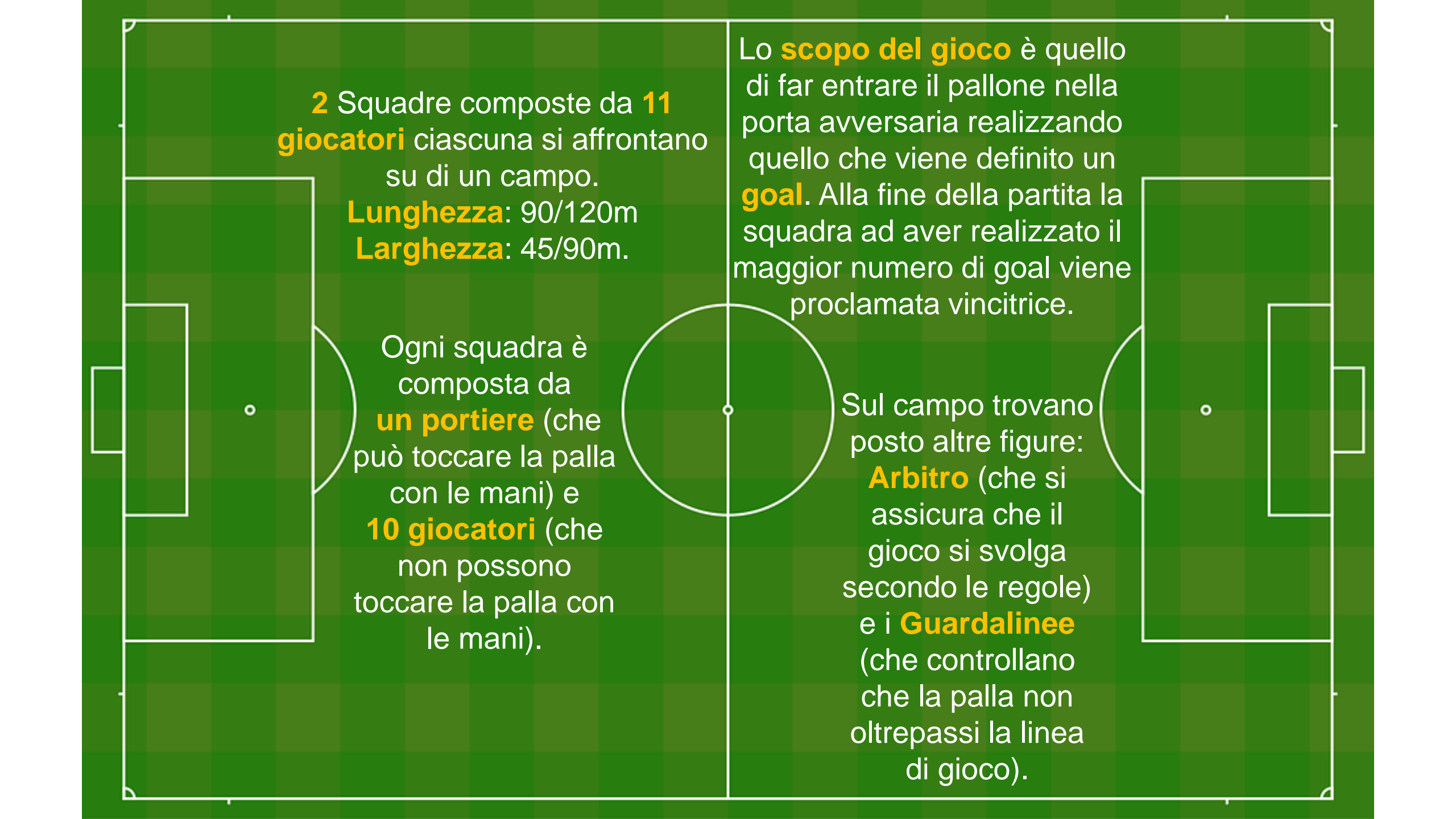




IL
GIOCO
DEL
CALCIO



2 Squadre composte da **11 giocatori** ciascuna si affrontano su di un campo.

Lunghezza: 90/120m

Larghezza: 45/90m.

Ogni squadra è composta da **un portiere** (che può toccare la palla con le mani) e **10 giocatori** (che non possono toccare la palla con le mani).

Lo **scopo del gioco** è quello di far entrare il pallone nella porta avversaria realizzando quello che viene definito un **goal**. Alla fine della partita la squadra ad aver realizzato il maggior numero di goal viene proclamata vincitrice.

Sul campo trovano posto altre figure: **Arbitro** (che si assicura che il gioco si svolga secondo le regole) e i **Guardalinee** (che controllano che la palla non oltrepassi la linea di gioco).

Un incontro di calcio viene definito «**Partita**», una partita è divisa in **2 tempi di 45 minuti** tra i quali si svolge un intervallo di **15 minuti**. Il tempo non è effettivo, è compito dell'arbitro decidere alla fine sia del primo che del secondo tempo se concedere o meno qualche minuto di recupero in base all'andamento della gara.





Ogni squadra è guidata da un **allenatore** che sceglie i giocatori da schierare. Durante la partita ha la possibilità di effettuare fino a **3 cambi**, un giocatore che lascia il campo non può più rientrare.

L'allenatore decide tutto quello che riguarda la propria squadra a partire dal **modulo di gioco**. I più classici sono:

4 – 4 – 2;

3 – 5 – 2;

4 – 3 – 3.

In base a come vengono schierati i **10 giocatori** senza contare il portiere che sta sempre a guardia della propria porta.

RUOLI PRINCIPALI

DIFESA

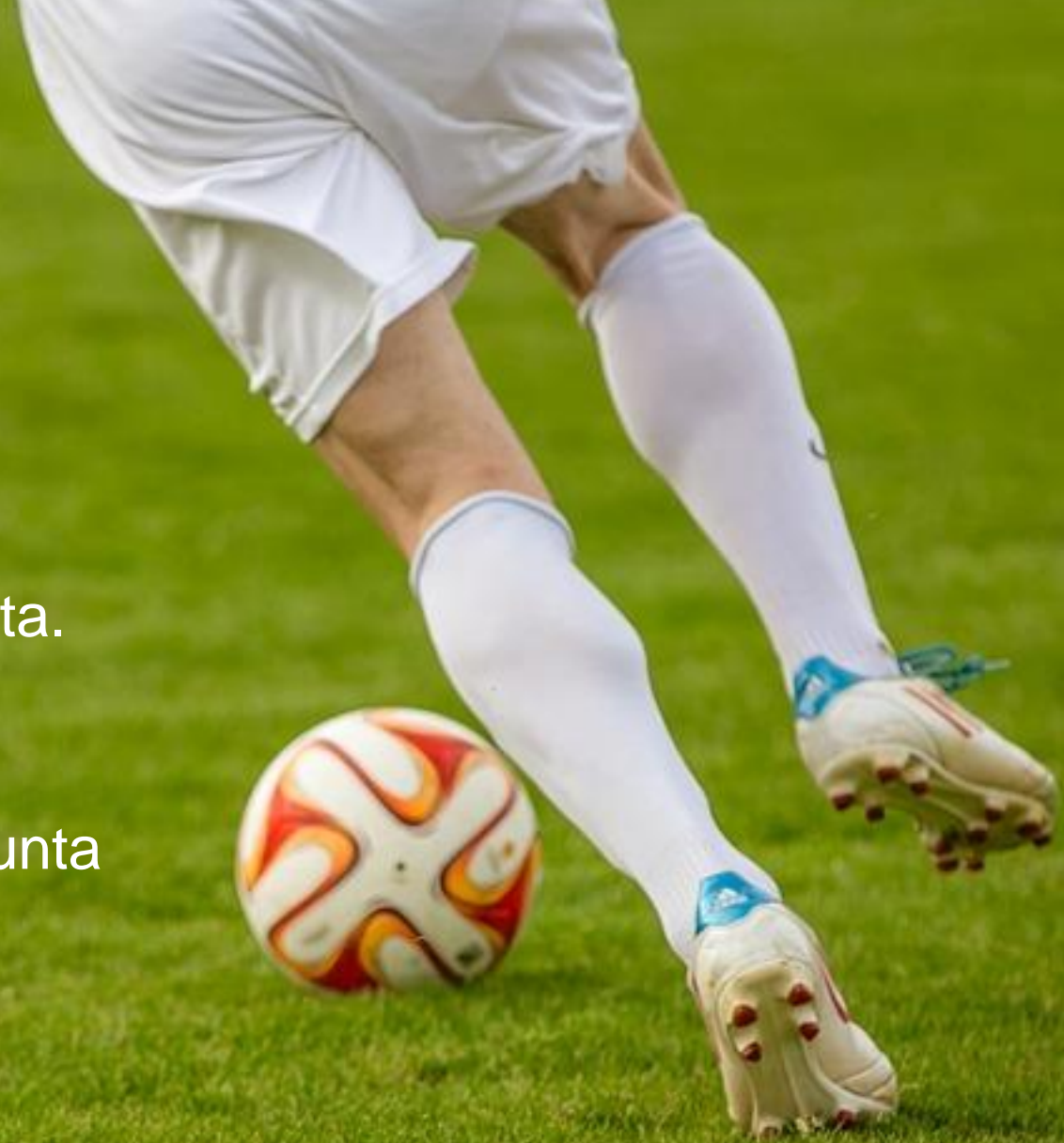
Terzino, Centrale, Libero, Esterno di difesa.

CENTROCAMPO

Centrale, Esterno, Regista, Fantasista, Incontrista.

ATTACCO

Centrale, Ala, Esterno, Prima punta, Seconda punta



TERMINI PRINCIPALI

CROSS: Indica un lancio della palla effettuato con i piedi in direzione dell'area avversaria per fare in modo che un compagno di squadra possa intercettarla.

FALLO: Quando un giocatore interviene in modo scorretto nei confronti di un avversario, un fallo può essere sanzionato dall'arbitro in 3 modi: far ripartire il gioco dal punto in cui il fallo è stato commesso senza sanzioni per il giocatore; farlo ripartire dopo aver estratto un **cartellino giallo** (ammonizione); farlo ripartire dopo aver estratto un **cartellino rosso** (espulsione). Un doppio cartellino giallo durante una partita porta all'espulsione. Un giocatore espulso lascia il campo da gioco e non può essere sostituito.

FALLO LATERALE: Quando la palla oltrepassa le linee che delimitano il campo. Il gioco riprende con una «rimessa con le mani».

RIMESSA DAL FONDO: Quando la palla oltrepassa le linee che delimitano il fondo del campo il gioco riprende con un calcio da un punto preciso dell'area solitamente effettuato dal portiere.

TERMINI PRINCIPALI

CALCIO D'ANGOLO: Quando la palla oltrepassa la linea di fondo toccata da un giocatore della squadra in difesa il gioco riprende con un calcio dall'angolo del campo di gioco effettuato da un giocatore della squadra in attacco.

ASSIST: Si parla di assist quando un giocatore in attacco fa un passaggio ad un proprio compagno mettendolo nella condizione di calciare direttamente in porta da una posizione assolutamente favorevole.

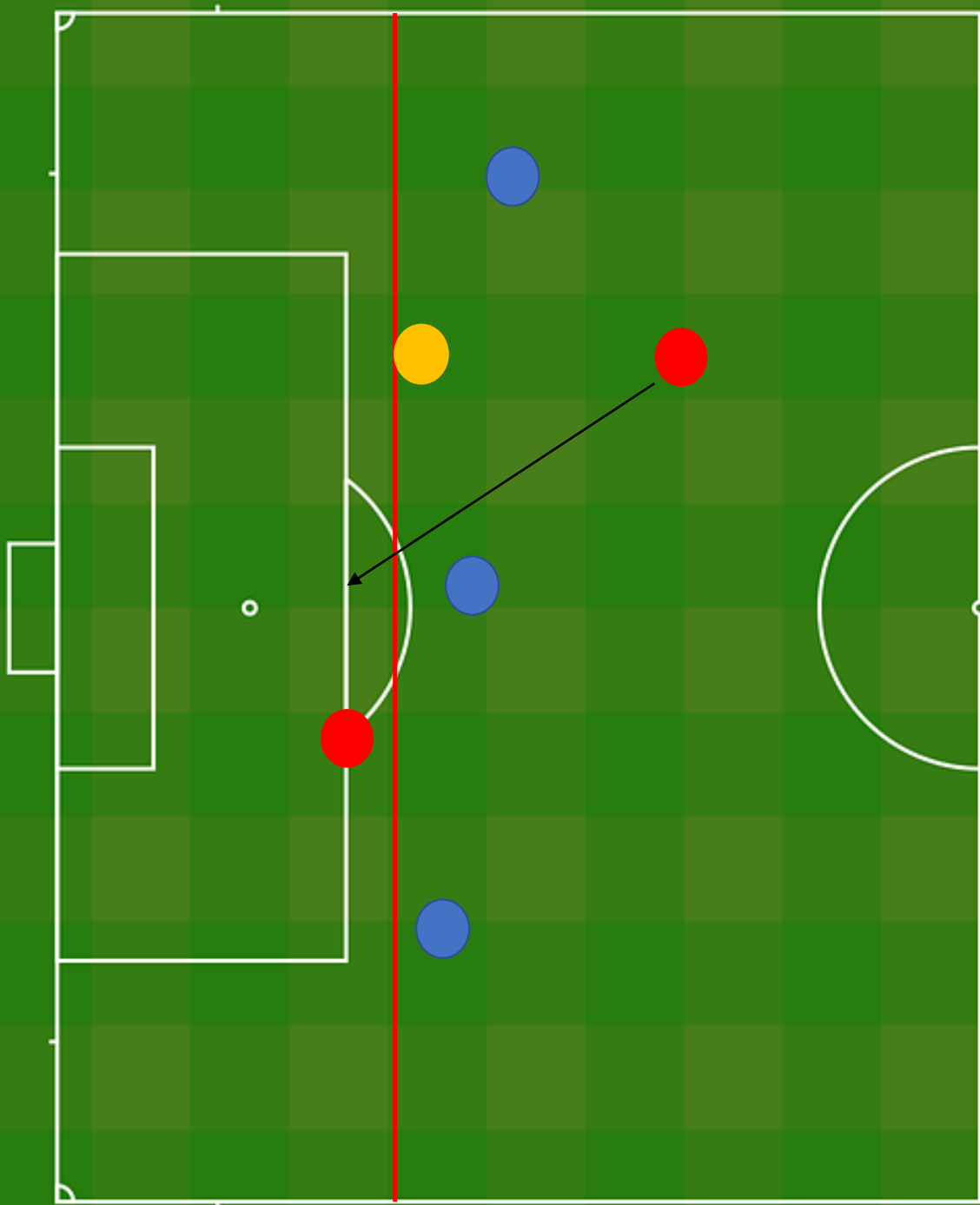
DRIBBLING: Quando un giocatore avanzando con la palla tra i piedi evita il tentativo da parte di un giocatore avversario di portargliela via.

PUNIZIONE: Quando dopo un fallo il gioco riprende con un calcio alla palla da parte di un giocatore della squadra che ha subito fallo.

RIGORE: Quando un fallo viene compiuto da chi difende all'interno della propria area viene concesso un calcio di rigore. Un giocatore della squadra in attacco affronta il portiere avversario in un uno contro uno calciando direttamente.

FUORIGIOCO

Se un giocatore della squadra in attacco effettua un passaggio in avanti verso un compagno che si trova al di là dell'ultimo difensore si ha un fuorigioco (fallo). La linea rossa è la linea (immaginaria) che coincide con l'ultimo difensore (giallo). Al momento del passaggio il giocatore più avanzato della squadra in attacco si trova dunque in una posizione di fuorigioco.





FINE!