

MASTER LEAGUE *by Football Fever*

TORNEO CALCIO A 7 2016/2017

ART.1: MODALITÀ DELLA COMPETIZIONE

Il Torneo di Calcio a 7 “Master League” si articolerà in DUE fasi: **CAMPIONATO** e **FASI FINALI**

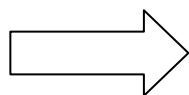
1.1 CAMPIONATO

Il calendario della “Fase Campionato” (Andata e Ritorno) del Torneo sarà interamente disponibile a partire dalla 1° GIORNATA della manifestazione, con giorni ed orari di tutti gli incontri (si giocherà il Lunedì, il Mercoledì ed il Giovedì, ore 8:30, 9:30, 10:30).

Ad ogni “vittoria” verranno assegnati 3 pt, in caso di “pareggio” 1 pt, in caso di “sconfitta” 0 pt.

- La “classifica” terrà conto (nell’ordine) dei seguenti elementi:

1. **Punti totalizzati** al termine del campionato;
2. **Scontri diretti**;
3. **Differenza Reti**;
4. **Goal segnati**;
5. **Goal subiti**.



Nel caso di due o più squadre a pari punti in classifica.

1.2 FASI FINALI

- Le squadre piazzatesi al **1°, 2°, 3°, 4°** posto in classifica nella “Fase Campionato” avranno accesso “diretto” ai “**QUARTI DI FINALE**”;

- Le squadre dal **5° al 12°** posto in Campionato si contenderanno nei “**PLAY OFF**” i restanti 4 posti d’accesso ai “**QUARTI DI FINALE**”, tenendo conto dei seguenti accoppiamenti:

5° vs 12° - 6° vs 11° - 7° vs 10° - 8° vs 9°.

I “Play Off” saranno caratterizzati da una partita d’**Andata** ed una di **Ritorno**, con la regola del “**Goal doppio in trasferta**” in caso di “parità” dopo i 2 incontri (ad esempio, partita d’andata MILAN vs INTER 2-1, partita di ritorno INTER vs MILAN 1-0, risultato finale 2-2 → passa il turno l’INTER grazie al goal siglato in trasferta) o i “Calci di rigore” in caso di parità “assoluta” dopo i 2 incontri (ad esempio, partita d’andata MILAN vs INTER 3-1, partita di ritorno INTER vs MILAN 3-1, risultato finale 4-4, ma con stesso numero di goal siglati in trasferta dalle due squadre).

- I “**QUARTI DI FINALE**” si svolgeranno con le stesse identiche modalità descritte per i PLAY OFF.

Gli incontri verranno disputati tenendo conto dei seguenti accoppiamenti:

1° vs Vincente 8°/9° - 4° vs Vincente 5°/12 [1° lato del tabellone];

2° vs Vincente 7°/10° - 3° vs Vincente 6°/11° [2° lato del tabellone].

- Le “**SEMIFINALI**” avranno luogo con le stesse modalità descritte per i PLAY OFF.

- Le “**FINALI 1°/2° posto e 3°/4° posto**” comprenderanno un’unica partita (**scontro diretto**), con il ricorso ai **calci di rigore** in caso di risultato di parità al termine dei minuti regolamentari di gioco.

ART.2: MODALITÀ SINGOLA PARTITA

2.1 PREZZARIO

- Ogni squadra dovrà versare una quota di **55 EURO**, di cui **50 EURO** sono indirizzati al pagamento del “**Campo**”, mentre i restanti **5 EURO** al pagamento della “**Cauzione**” (vedi paragrafo 2.2 “Cauzione”).

Pertanto si deduce che:

- Se si è in **7** la quota da versare sarà pari a **7,90 €** A GIOCATORE;
- Se si è in **8** la quota da versare sarà pari a **6,90 €** A GIOCATORE;
- Se si è in **9** la quota da versare sarà pari a **6,10 €** A GIOCATORE;
- Se si è in **10** la quota da versare sarà pari a **5,50 €** A GIOCATORE;
- Se si è in **11** la quota da versare sarà pari a **5,00 €** A GIOCATORE;
- Se si è in **12** la quota da versare sarà pari a **4,60 €** A GIOCATORE.

È possibile, in alternativa, poter versare direttamente (in una sola volta) o con rate dall'importo superiore (maggiore di 5 EURO a partita) la cifra stabilita come CAUZIONE, raggiunta la quale, ogni squadra sarà tenuta a versare solamente **50 EURO** a partita.

Si deduce che:

- Se si è in **7** la quota da versare sarà pari a **7,10 €** A GIOCATORE;
- Se si è in **8** la quota da versare sarà pari a **6,25 €** A GIOCATORE;
- Se si è in **9** la quota da versare sarà pari a **5,55 €** A GIOCATORE;
- Se si è in **10** la quota da versare sarà pari a **5,00 €** A GIOCATORE;
- Se si è in **11** la quota da versare sarà pari a **4,50 €** A GIOCATORE;
- Se si è in **12** la quota da versare sarà pari a **4,20 €** A GIOCATORE.

- Tutti i pagamenti devono essere elargiti nel momento in cui gli organizzatori effettueranno il “Riconoscimento” di ogni giocatore nel “**Pre- partita**”.

2.2 CAUZIONE

- Ogni squadra dovrà versare, entro la fine della “Fase Campionato” del Torneo, una **cauzione** pari a **120, 00 €**. La cauzione può essere elargita con un singolo pagamento (tutta in una volta) all'inizio del Torneo oppure in più rate settimanali (del valore minimo di **5,00 € a partita**).

- La cauzione permette a ciascuna squadra di “saltare” un numero massimo di **3 PARTITE**

- Al termine del Torneo, la cauzione verrà interamente restituita a tutte quelle squadre che non avranno saltato alcun incontro, o restituita per il 33,33% alle squadre che avranno saltato un solo incontro o per il 66,66% alle squadre che avranno saltato 2 incontri. Alle squadre che invece disserteranno 3 o più partite non verrà restituita alcuna cauzione, ma al contrario saranno obbligate a versare una “**multa**” di **50,00 €** per ogni partita ulteriore saltata, oltre ad andare incontro a tutta una serie di sanzioni (vedi articolo 4 su “sanzioni, multe e penalizzazioni”).

2.3 REGOLE GENERALI SULLO SVOLGIMENTO DEGLI INCONTRI

- Gli incontri si disputeranno 7 vs 7 (6 + 1), mentre i restanti giocatori della rosa andranno ad occupare la panchina (max. 5 giocatori).

- I giocatori che prenderanno parte ad ogni match saranno esclusivamente quelli “**INDICATI IN LISTA**” e che avranno effettuato il “**Riconoscimento**” prima dell'inizio dell'incontro.

- Ogni squadra avrà il diritto di poter portare in campo **1 SOLA PERSONA ESTERNA** (spettatore), la quale verrà registrata dall'organizzazione come “Allenatore” e dovrà comunque effettuare il

“Riconoscimento” nel pre- partita. Ogni squadra è direttamente “responsabile” del comportamento tenuto sul terreno di gioco dalla suddetta persona “esterna”: si deduce che, nel caso di atteggiamenti antisportivi assunti da quest’ultima, sarà la squadra stessa a rispondere con “sanzioni” (vedi articolo 4 su “sanzioni, multe e penalizzazioni”).

- Le squadre dovranno presentarsi “puntualmente” al campo nei giorni stabiliti dell’organizzazione (preferibilmente con almeno 20 minuti di anticipo, così da facilitare le operazioni di “Riconoscimento” di tutti gli atleti e l’esecuzione delle “Interviste Pre- partita”); saranno tollerati fino ad un massimo di **20 MINUTI** di **RITARDO** dall’orario stabilito, dopodiché scatterà per la squadra interessata la “**Sconfitta a tavolino**” per 3- 0. L’organizzazione attenderà la squadra “ritardataria” solamente in caso di “consenso” o “richiesta” da parte della diretta avversaria e nel caso in cui tale attesa non vada a penalizzare le partite successive previste per quella giornata.

ART.3: RINVIO PARTITE

- L’organizzazione, entro massimo la 2° Giornata della “Fase Campionato” della competizione, renderà disponibili sia sul gruppo Facebook del Torneo, sia sul sito web di riferimento www.asdarend.it, il “**calendario**” riportante giorni ed orari di tutte le partite in programma, calendario che ogni squadra dovrà rispettare rigorosamente.

- Considerando l’esistenza del “calendario” (che ha il fine di permettere ad ogni squadra di organizzarsi con largo anticipo per la partita da disputare) e di un’ampia rosa da 16 giocatori, le partite potranno essere **RINVIATE** solamente in **CASI ECCEZIONALI** (valutati dall’organizzazione) e dietro richiesta recapitata all’organizzazione **MASSIMO 7 GIORNI PRIMA DALLA DATA UFFICIALE DELL’INCONTRO**; in caso contrario, l’organizzazione non garantisce alcun esaurimento di richiesta di spostamento degli incontri da parte delle squadre.

- In caso di “**pioggia**” le squadre dovranno presentarsi ugualmente al campo e fare il loro ingresso sul terreno di gioco nell’ora indicata sul calendario. Se una squadra non dovesse presentarsi (o anche presentarsi ma senza mettersi a disposizione dell’arbitro) sarà dichiarata “Assente” (sconfitta a tavolino per 3 - 0).

- Se entrambe le squadre si sono presentate in orario, ma la partita non si può disputare per decisione dell’arbitro o causa maltempo, essa sarà posticipata a data da stabilirsi.

- Se la gara inizierà regolarmente, ma verrà poi sospesa nel “Primo Tempo” (sempre causa maltempo), essa allora verrà recuperata “interamente” (a data da destinarsi) ripartendo dallo 0-0. Se la gara verrà invece sospesa nel “Secondo Tempo”, verrà recuperata partendo dal “minuto” e dal “risultato” corrispondente al momento della sospensione.

ART. 4 : LISTA SQUADRE e CALCIOMERCATO

- La “**rosa**” di ogni squadra potrà contenere un numero massimo di **16 GIOCATORI**.

- Le liste che verranno consegnate saranno “**liste chiuse**”: ciò significa che, una volta consegnati i nominativi dei giocatori, la lista non potrà più essere in alcun modo modificata prima dell’inizio del Calciomercato invernale.

- Ogni squadra potrà completare la propria lista entro e non oltre la **2° Giornata di Campionato** (1° settimana di Novembre), dopodiché l’organizzazione non accoglierà più eventuali richieste di “aggiunta” o “cambiamento” di un giocatore. Si precisa che, nel caso in cui un giocatore sia già sceso in campo nel corso della 1° Giornata, esso non potrà più essere sostituito prima dell’inizio del Calciomercato invernale. Entro quindi la 2° Giornata sarà possibile o sostituire giocatori

presenti inizialmente in lista, ma mai scesi in campo, oppure aggiungere altri giocatori nel caso di eventuali posti ancora liberi nella propria rosa.

- Nel caso in cui una squadra consegnerà entro la 2° Giornata di Campionato una lista composta, ad esempio, solamente da 13 giocatori, essa non potrà riempire i 3 posti rimasti liberi prima dell'inizio del Calciomercato invernale.

- Nel caso di eventuali giocatori infortunati a lungo termine, essi non potranno comunque essere sostituiti prima dell'inizio del Calciomercato.

- L'unica eccezione alla regola sarà rappresentata dal "Portiere", il quale potrà essere sempre sostituito durante tutta la competizione. Si precisa che il giocatore da voi eventualmente indicato come "Portiere Sostitutivo" potrà scendere in campo solo ed esclusivamente in quel ruolo!

- Tutti i giocatori presenti in "Lista" dovranno consegnare obbligatoriamente all'organizzazione:

- **Fotocopia di un documento di riconoscimento;**
- **Modulo di responsabilità sugli infortuni.**

4.1 CALCIOMERCATO INVERNALE

Al termine del "Girone d'Andata" (fine Gennaio), verrà aperta una settimana di "Calciomercato". Ogni squadra avrà la possibilità di apportare modifiche alla propria rosa tenendo conto delle seguenti regole:

- Sarà possibile sostituire un numero massimo di **3 GIOCATORI** con persone "esterne" al Torneo o presenti nel Torneo, ma in altre squadre;

- Nel caso in cui una squadra non aveva riempito tutti i 16 posti disponibili in rosa entro la 2° Giornata di Campionato, avrà la possibilità di "aggiungere" nuovi giocatori per completare la lista. Si sottolinea che i giocatori "aggiunti" valgono UGUALMENTE come "trasferimenti" e quindi verranno scalati dai 3 CAMBI disponibili.

Una volta terminata la sessione di "Calciomercato", le "liste" consegnate all'organizzazione diverranno "definitive" ed "immodificabili" fino alla fine del Torneo.

ART. 5: MULTE, PENALIZZAZIONI E SANZIONI

- Le squadre che **NON SI PRESENTERANNO SUL CAMPO** il giorno dell'incontro o che compiranno più di 20 minuti di ritardo rispetto all'orario previsto, perderanno automaticamente la partita a tavolino per "3 - 0" e potranno inoltre andare incontro alle seguenti "sanzioni" (**NON**

REVOCABILI):

- **1 PARTITA SALTATA → Perdita del 33,3% della Cauzione (40,00 €);**
- **2 PARTITE SALTATE → Perdita del 66% Cauzione (altri 40,00 €).**
- **3 PARTITE SALTATE → Perdita totale della cauzione (restanti 40,00 €) e 1 punto di penalizzazione in classifica.**
- **4 PARTITE SALTATE → Multa di 50,00 € per risarcimento danni, 2 punti di penalizzazione in classifica ed esclusione di tutti i giocatori della rosa dai Premi Individuali.** Nel caso in cui il pagamento della multa non venga effettuato entro **1 SETTIMANA** dalla data dell'incontro, la squadra verrà **SQUALIFICATA DAL TORNEO.**
- **5 PARTITE SALTATE → SQUALIFICA DELLA SQUADRA DAL TORNEO.**

5.1 SQUALIFICHE E SANZIONI DISCIPLINARI

- Dopo aver ricevuto 4 ammonizioni nel corso del Torneo, sul giocatore interessato si attiva la “diffida”, per cui, al **5° cartellino giallo** conseguito, scatta automaticamente la squalifica per **1 giornata**. Alla fine della “Fase Campionato” tutti i cartellini gialli accumulati verranno azzerati.
- Un giocatore espulso nel corso di una partita per “somma di ammonizioni” riceverà una squalifica di **1 giornata**.
- Un giocatore sanzionato con un “espulsione diretta” dall’arbitro (per una delle infrazioni riportate nella sezione “Falli e Scorrettezze” dell’Art. 6, Regolamento di Gioco) riceverà una squalifica pari a **1 giornata o più** a seconda del tipo di infrazione commessa.
- È possibile ridurre/ annullare la squalifica versando una quota di **5 EURO** per ogni giornata di sospensione inflitta, a patto che tale squalifica sia stata conseguita **ESCLUSIVAMENTE** per “falli da gioco” .
- Ogni **ATTEGGIAMENTO ANTISPORTIVO** (ad esempio gesti violenti o minacce nei confronti di terzi) potrà essere punito a partire da **2 giornate di squalifica** (NON detraibili tramite pagamento) fino ad arrivare all’**espulsione definitiva** dalla competizione. Nel caso in cui siano “3 o più” giocatori ad assumere un atteggiamento di questo tipo durante un incontro, oppure i giocatori di una determinata squadra si rendono protagonisti di episodi simili in più incontri, **la squadra coinvolta verrà squalificata dal torneo**.

ART. 6: REGOLAMENTO GIOCO

5.1: NUMERO DEI CALCIATORI

- Ogni gara è disputata da due squadre composte ciascuna da un massimo di **7** calciatori, uno dei quali giocherà da portiere.
- Nessuna gara potrà aver luogo se l’una o l’altra squadra dispone di meno di **4** calciatori (portiere incluso).

5.2: SOSTITUZIONI

E' consentita la utilizzazione di “calciatori di riserva” fino ad un massimo di **5** per ogni gara giocata. Le sostituzioni si effettuano “tipo basket”, sono illimitate e possono essere effettuate senza consenso dell’Arbitro “esclusivamente” nelle seguenti situazioni:

- a) in caso di rimessa dal fondo;
- b) in caso di rimessa laterale;
- c) dopo una rete segnata;
- d) nell’intervallo;
- e) per grave infortunio di un giocatore partecipante al gioco;
- f) in qualunque caso di giuoco fermo.

Un giocatore sostituito, pertanto, potrà nuovamente prendere parte al gioco.

Le sostituzioni possono essere effettuate solo ed esclusivamente dal lato delle “panchine”, eccezione fatta nel caso di infortunio di un calciatore. Non è possibile effettuare alcun tipo di sostituzione con il pallone in gioco.

Infrazioni e sanzioni

Se un calciatore di riserva entra nel terreno di gioco senza rispettare una delle condizioni stabilite dal regolamento, il gioco deve essere interrotto. Il calciatore di riserva in questione deve essere

“ammonito” e deve uscire dal terreno di gioco. Il gioco deve essere ripreso dall'arbitro con una rimessa nel punto in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto, a meno che lo stesso, in quel momento, si trovi nell'area di porta, nel qual caso sarà rimesso in gioco sulla linea dell'area di porta nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

5.3: EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

- a) L'equipaggiamento o l'abbigliamento di base obbligatorio di un calciatore comprende: maglia con/ senza topperina, calzoncini, calzettoni, parastinchi e calzature .
- b) L'equipaggiamento o l'abbigliamento di un calciatore non deve in alcun caso risultare pericoloso per sé o per gli altri giocatori.
- c) Il portiere deve indossare una maglia di colore diverso da quello di tutti gli altri calciatori e dell'arbitro.

5.4: L'ARBITRO

Competenze e obblighi

L'arbitro deve:

- vigilare sul rispetto delle Regole del Gioco e della Normativa Generale;
- assicurare il controllo della gara in collaborazione con gli organizzatori;
- fungere da cronometrista e redigere un rapporto sulla gara;
- interrompere temporaneamente la gara, sospenderla o interromperla definitivamente, a sua discrezione, al verificarsi di ogni infrazione alle regole;
- interrompere temporaneamente la gara, sospenderla o interromperla definitivamente a seguito di interferenze da eventi esterni, qualunque essi siano;
- interrompere la gara se, a suo avviso, un calciatore è infortunato seriamente e farlo trasportare al di fuori del terreno di gioco;
- lasciare proseguire il gioco fino a quando il pallone cessa di essere in gioco se, a suo avviso, un calciatore è solo lievemente infortunato;
- fare in modo che ogni calciatore che presenti una ferita sanguinante esca dal terreno di gioco. Il calciatore potrà rientrare solo su assenso dell'arbitro dopo che il medesimo si sarà assicurato che l'emorragia sia stata arrestata;
- lasciare proseguire il gioco quando la squadra che ha subito un fallo può avvantaggiarsene e punire il fallo inizialmente commesso se il vantaggio presunto accordato non si è concretizzato;
- punire il fallo più grave quando un calciatore commette simultaneamente più infrazioni;
- adottare provvedimenti disciplinari nei confronti dei calciatori che hanno commesso un fallo passibile di ammonizione o di espulsione. L'arbitro non è tenuto ad intervenire immediatamente, ma deve farlo alla prima interruzione di gioco;
- adottare provvedimenti nei confronti dei calciatori ed allenatore presenti in panchina che non tengono un comportamento responsabile e, a sua discrezione, allontanarli dal recinto di gioco;
- fare in modo che nessuna persona non autorizzata entri nel terreno di gioco;
- inviare all'organizzazione un rapporto con le informazioni relative a tutti i provvedimenti disciplinari adottati nei confronti dei calciatori e/o dirigenti, e a tutti gli altri incidenti accaduti prima, durante e dopo la gara.

L'arbitro può ritornare su una sua decisione soltanto se ritiene che la stessa sia errata.

Gli organizzatori non possono in alcun modo interferire sulle decisioni dell'arbitro, nel rispetto della totale "imparzialità" del gioco.

Se un calciatore deve essere espulso per una seconda ammonizione comminata durante la partita, l'arbitro dovrà prima mostrargli il cartellino giallo e, subito dopo, quello rosso allo scopo di indicare che l'espulsione è dovuta all'infrazione che ha comportato la seconda ammonizione e non a seguito di una infrazione che meriti, di per sé, un'espulsione immediata.

Solo il "capitano" della squadra può protestare con l'arbitro per eventuali decisioni prese.

5.5: DURATA DELLA GARA

- La gara si compone di due periodi di gioco di eguale durata di **25 minuti + recupero**.
- I calciatori hanno diritto ad una sosta tra i due periodi di gioco. La durata dell'intervallo non deve superare i **5 minuti**. La durata dell'intervallo può essere modificata solo con il consenso dell'arbitro.

Recupero delle interruzioni di gioco

Ciascun periodo deve essere prolungato per recuperare tutto il tempo perduto per:

- le sostituzioni;
- l'accertamento degli infortuni dei calciatori;
- il trasporto dei calciatori infortunati fuori del terreno di gioco;
- le manovre tendenti a perdere deliberatamente tempo;
- ogni altra causa.

La durata del recupero per interruzioni di gioco è a discrezione dell'arbitro.

5.6: CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

a) All'inizio della gara la scelta del terreno di gioco è stabilita con sorteggio per mezzo di una moneta (o altra modalità stabilita dal direttore di gara). La squadra che vince il sorteggio sceglie la porta contro cui attaccherà nel primo tempo di gioco. All'altra squadra sarà assegnato il calcio d'inizio della gara. Al segnale dell'arbitro, il gioco avrà inizio con un calcio al pallone fermo a terra al centro del terreno di gioco. Il calciatore che batte il calcio d'inizio non può giocare nuovamente il pallone prima che lo abbia giocato o toccato un altro giocatore.

b) Dopo la segnatura di una rete, il gioco deve essere ripreso nel modo sopra indicato da un calciatore della squadra che ha subito la rete.

c) Dopo l'intervallo, le squadre devono invertire le rispettive metà del terreno ed il calcio d'inizio deve essere battuto da un calciatore della squadra che non ne ha fruito all'inizio.

d) Dopo ogni interruzione temporanea, per qualsiasi causa non specificata dal Regolamento, quando il gioco riprende, purché il pallone non abbia oltrepassato una linea laterale o di porta immediatamente prima della interruzione, l'arbitro deve far cadere il pallone nel punto in cui esso si trovava al momento della interruzione, salvo che il pallone si trovasse nell'area di porta. In tale caso l'arbitro farà cadere il pallone a terra sulla linea dell'area di porta nel punto più vicino a quello in cui era il pallone quando il gioco è stato interrotto. Il pallone sarà considerato in gioco non appena avrà toccato terra. Tuttavia, se oltrepassa interamente una linea laterale o di porta prima che lo abbia toccato un calciatore, l'arbitro deve ripetere la propria rimessa. Nessun calciatore potrà giocare il pallone prima che abbia toccato terra. Se tale prescrizione non viene rispettata, l'arbitro dovrà ripetere la rimessa.

e) Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio e su ripresa del gioco dopo la segnatura di una rete.

5.7: SEGNATURA DÌ UNA RETE

Salvo le eccezioni previste dalle Regole del Gioco, una rete risulta "segnata" quando il pallone ha interamente oltrepassato la linea di porta, tra i pali e sotto la sbarra trasversale, sempre che non sia stato lanciato, portato o colpito intenzionalmente con la mano o con il braccio da un calciatore della squadra attaccante. La squadra che avrà segnato il maggior numero di reti vincerà la gara. Se non sarà stata segnata alcuna rete o se le squadre hanno segnato eguale numero di reti, la gara risulterà conclusa in parità.

Istruzioni supplementari

- Non può essere in alcun caso accordata una rete se il pallone è stato toccato da qualche corpo estraneo prima di oltrepassare la linea di porta. Se il fatto accade durante il normale svolgimento di una fase di gioco, salvo durante l'esecuzione di un calcio di rigore, il gioco deve essere interrotto e successivamente ripreso mediante una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui il pallone è stato toccato dal corpo estraneo, a meno che lo stesso, in quel momento, si trovi nell'area di porta. In tal caso sarà rimesso in gioco sulla linea dell'area di porta, nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il gioco è stato interrotto.

- Se, mentre il pallone sta per entrare nella porta, ma prima che oltrepassi completamente la linea di porta, uno spettatore entra nel terreno di gioco e tenta di impedire la realizzazione della rete, l'arbitro deve accordare la rete ed allontanare lo spettatore dal terreno di gioco.

5.8: FALLI E SCORRETTEZZE

I falli ed i comportamenti antisportivi devono essere puniti come segue:

Calcio di punizione diretto

Un calcio di punizione diretto è accordato alla squadra avversaria del calciatore che a giudizio dell'arbitro, commette per negligenza, imprudenza o intervento con vigoria sproporzionata uno dei seguenti 6 falli:

- 1) dare o tentare di dare un calcio ad un avversario;
- 2) fare o tentare di fare uno sgambetto ad un avversario;
- 3) saltare su un avversario;
- 4) caricare un avversario;
- 5) colpire o tentare di colpire un avversario;
- 6) spingere un avversario.

Un calcio di punizione diretto è parimenti accordato alla squadra avversaria del calciatore che commette uno dei seguenti 4 falli:

- 1) contrastare un avversario per il possesso del pallone, venendo in contatto con lui prima di raggiungere il pallone per giocarlo;
- 2) sputare contro un avversario;
- 3) trattenerne un avversario;
- 4) giocare volontariamente il pallone con le mani e/o con le braccia (ad eccezione del portiere quando si trova all'interno della propria area di rigore).

Tale calcio di punizione dovrà essere battuto nel punto in cui è stato commesso il fallo.

Calcio di rigore

Un calcio di rigore è accordato quando uno di questi dieci falli è commesso da un calciatore entro la propria area di rigore, indipendentemente dalla posizione del pallone, purché lo stesso sia in gioco.

Calcio di punizione indiretto

Un calcio di punizione indiretto è accordato alla squadra avversaria del calciatore che commette uno dei seguenti 5 falli:

- 1) giocare in modo considerato "pericoloso" dall'arbitro (quando, per esempio, tenta di calciare il pallone già in possesso del portiere);
- 2) caricare lealmente, cioè di spalla, quando il pallone non è a distanza di gioco dai calciatori interessati e questi non siano chiaramente in procinto di giocarlo;
- 3) impedire la progressione ad un avversario, cioè non giocando il pallone, interpersi tra lo stesso e l'avversario costituendo ostacolo senza contatto fisico;
- 4) carica il portiere, salvo quando questi:
 - a) tiene il pallone tra le mani;
 - b) disturba od ostacola un avversario;
 - c) si trova fuori dalla propria area di porta;
- 5) se, giocando da portiere all'interno della propria area di rigore:
 - a) dal momento in cui ha il controllo del pallone con le mani non rimette il pallone entro 6 secondi;
 - b) avendolo rilanciato in gioco, lo tocca di nuovo con le mani, prima che il pallone stesso venga toccato o giocato da un altro calciatore della squadra avversaria all'interno o all'esterno dell'area di rigore;
 - c) compie manovre che, a giudizio dell'arbitro, siano dettate unicamente dal proposito di ritardare il gioco, perdendo così del tempo per dare uno sleale vantaggio alla propria squadra;
- 6) **Un giocatore grida "LASCIA"** (ad eccezione del "portiere").

Sanzioni disciplinari

Un calciatore sarà **ammonito**, mostrandogli il cartellino giallo, se:

- trasgredisce ripetutamente le Regole del Gioco;
- manifesta con parole o con gesti di dissentire da una qualsiasi decisione dell'arbitro;
- si rende colpevole di condotta scorretta e/o antisportiva (grado lieve).

Un calciatore sarà **espulso** dal terreno di gioco, mostrandogli il cartellino rosso, se a giudizio dell'arbitro:

- si rende colpevole di condotta violenta;
- tiene un atteggiamento ingiurioso o gravemente offensivo;
- si rende colpevole di condotta scorretta dopo essere stato ammonito.

Un giocatore sarà parimenti espulso se, nel corso della stessa gara, riceve una seconda ammonizione.

Istruzioni supplementari:

- Il calciatore che si trova all'interno od all'esterno del terreno di gioco e commette un fallo passibile di ammonizione od espulsione verso un avversario, un compagno, l'arbitro o qualunque altra persona, deve essere punito in conformità all'infrazione commessa.

- Il portiere sarà considerato in possesso del pallone se lo avrà toccato con una qualsiasi parte delle mani o delle braccia. È ugualmente in possesso del pallone nel momento in cui lo fa rimbalzare intenzionalmente sulle mani o sulle braccia.
- Non è da considerarsi invece in possesso del pallone quando, a giudizio dell'arbitro, il pallone rimbalza accidentalmente sul portiere.
- Un **tackle da dietro** che metta in pericolo l'integrità fisica di un avversario dovrà essere punito come fallo violento di gioco (**rosso**).
- Ogni **atto simulatorio**, commesso sul terreno di gioco con lo scopo di ingannare l'arbitro, deve essere punito come comportamento antisportivo (**ammonizione**).

Nota: Si indicano inoltre alcuni falli ed infrazioni che comportano il calcio diretto o di rigore oltre all'ammonizione del colpevole:

- 1) utilizzazione di braccia e gomiti per contrastare il pallone agli avversari;
- 2) colpire da tergo l'avversario nel tentativo di contrastargli il pallone;
- 3) caricare in modo pericoloso l'avversario;
- 4) fare contrasti in scivolata in modo pericoloso sull'avversario, colpendolo;
- 5) colpire con la mano il pallone nel tentativo di segnare una rete.

5.9: CALCI DI PUNIZIONE

I calci di punizione sono distinti in:

- “**diretti**” (per mezzo dei quali può essere segnata direttamente una rete contro la squadra che ha commesso il fallo);
- “**indiretti**” (per mezzo dei quali una rete non può essere segnata se il pallone, prima di oltrepassare la linea di porta, non sia stato giocato o toccato da un calciatore diverso da quello che ha battuto la punizione).

Quando un calciatore batte un calcio di punizione diretto o indiretto dall'interno della propria area di rigore, tutti i calciatori della squadra avversaria devono rimanere al di fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia stato calciato al di fuori della stessa.. Se un calciatore batte un calcio di punizione diretto o indiretto dall'esterno della propria area di rigore, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una distanza non inferiore a m.6,00 dal pallone fino a quando non sia in gioco, salvo che si dispongano sulla propria linea di porta, fra i pali della stessa. Il pallone sarà in gioco dal momento in cui è calciato e mosso in avanti. Se un calciatore della squadra avversaria entra nell'area di rigore o si avvicina a meno di m.6,00 dal pallone, secondo i casi e comunque prima che il calcio di punizione sia stato battuto, l'arbitro dovrà ritardarne l'esecuzione fino a quando non sia rispettata la regola. Nel momento in cui viene battuto il calcio di punizione, il pallone deve essere fermo ed il calciatore che lo ha calciato non potrà giocarlo una seconda volta fino a quando il pallone stesso non sia stato giocato o toccato da un altro calciatore. Salvo che non esistano altre prescrizioni nelle Regole riguardanti il punto dal quale deve essere battuto un calcio di punizione:

- 1) ogni calcio di punizione accordato alla squadra difendente all'interno della propria area di porta, può essere battuto da un punto qualsiasi della stessa area di porta;
- 2) ogni calcio di punizione indiretto accordato alla squadra attaccante, all'interno dell'area di porta avversaria, deve essere battuto dalla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta, dal punto più vicino a quello dove il fallo è stato commesso.

Infrazioni e sanzioni

Se il calciatore che ha battuto un calcio di punizione tocca una seconda volta il pallone prima che questo sia giocato da un altro calciatore, deve essere concesso, a favore della squadra avversaria, un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, a meno che quest'ultima non sia stata commessa da un calciatore all'interno dell'area della porta avversaria, nel qual caso il calcio di punizione sarà battuto da un punto qualsiasi dell'area di porta.

5.10: RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

Quando il pallone oltrepassa interamente, sia a terra sia in aria, una linea laterale, deve essere rimesso in gioco da un calciatore della squadra opposta a quella cui appartiene il calciatore che lo ha toccato per ultimo, lanciandolo in qualsiasi direzione dal punto in cui ha oltrepassato la linea. Il calciatore che effettua la rimessa, nel momento di lanciare il pallone, deve far fronte al terreno di gioco ed avere una parte qualsiasi di ciascun piede sulla linea laterale o all'esterno di detta linea. Il calciatore che effettua la rimessa deve usare ambedue le mani e deve lanciare il pallone dal di dietro ed al di sopra della testa. Il pallone è in gioco immediatamente dopo essere entrato nel terreno di gioco ma il calciatore che lo ha lanciato non può giocarlo di nuovo fino a quando non sia stato giocato o toccato da un altro calciatore. Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dalla linea laterale.

Infrazioni e sanzioni:

- Se la rimessa dalla linea laterale non è stata effettuata regolarmente deve essere ripetuta da un calciatore della squadra avversaria;
- Se il calciatore che ha effettuato la rimessa dalla linea laterale gioca una seconda volta il pallone prima che sia stato giocato o toccato da un altro calciatore, sarà accordato un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 13.

Istruzioni supplementari:

- Se un calciatore che effettua una rimessa dalla linea laterale gioca una seconda volta il pallone, toccandolo con le mani, entro il terreno di gioco e prima che sia stato toccato o giocato da altro calciatore, l'arbitro deve accordare un calcio di punizione diretto alla squadra avversaria;
- Se, nella effettuazione di una rimessa dalla linea laterale uno o più calciatori della squadra avversaria si mettono a saltellare od a gesticolare allo scopo di distrarre o disturbare il calciatore che effettua la rimessa, si rendono colpevoli di condotta scorretta e devono essere ammoniti;
- Se la rimessa dalla linea laterale viene effettuata da qualsiasi punto diverso da quello in cui il pallone ha oltrepassato la linea laterale, la rimessa sarà considerata irregolare.

5.11: CALCIO D'ANGOLO

Quando il pallone toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, oltrepassa interamente la linea di porta, sia in terra sia in aria, al di fuori del tratto compreso tra i pali, un calciatore della squadra attaccante batterà il calcio d'angolo. Il pallone dovrà essere collocato interamente all'interno del quarto di cerchio che costituisce l'area d'angolo più prossima al punto in cui esso è uscito dal terreno di gioco e verrà calciato da tale posizione. Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo. Il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo non può rigiocare il pallone fino a quando lo stesso non è stato giocato o toccato da un altro calciatore.

Infrazioni e sanzioni:

- Se il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo gioca una seconda volta il pallone prima che sia stato giocato o toccato da un altro calciatore, l'arbitro deve accordare un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria, battuto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.
- In caso di qualsiasi altra infrazione, il calcio d'angolo dovrà essere ripetuto.