

REGOLAMENTO GALASPORT calcio a 5

SOMMARIO :

Norme generali del circuito Galasport :

- Procedura pre e post partita (1. Orario; 2. Sospensione; 3. Distinta; 4. Riconoscimento; 5. Attrezzature; 6. Fine) **pag. 1**
- Calendario **pag. 4**
- Tesseramenti e finestre di mercato **pag. 4**
- Giudice Sportivo (1. Comunicati Ufficiali; 2. Ricorsi; 3. Diffide alle squadre; 4. Diffide ai giocatori; 5. Espulsione a tempo; 6. Squalifiche playoff; 7. Squalifica, radiazione o ritiro di una squadra; **8. Partite perse a tavolino per mancata presentazione di una squadra) pag. 5**

Il giuoco del calcio a 5 :

- **Regola 1** Il pallone **pag. 8**
- **Regola 2** Numeri dei calciatori e sostituzioni **pag. 8**
- **Regola 3** Equipaggiamento dei calciatori **pag. 10**
- **Regola 4** Primo arbitro **pag. 11**
- **Regola 5** Durata della gara **pag. 13**
- **Regola 6** Calcio d'inizio e ripresa del giuoco **pag. 13**
- **Regola 7** Pallone in giuoco e non in giuoco **pag. 14**
- **Regola 8** Segnatura di una rete **pag. 15**
- **Regola 9** Falli e comportamento antisportivo **pag. 16**
- **Regola 10** Calci di punizione **pag. 20**
- **Regola 11** Falli cumulativi **pag. 21**
- **Regola 12** Calcio di rigore **pag. 23**
- **Regola 13** Rimessa dalla linea laterale **pag. 24**
- **Regola 14** Rimessa dal fondo **pag. 26**

- **Regola 15** Calcio d'angolo **pag. 27**
- **Regola 16** Tiri di rigore dopo i tempi regolamentari **pag. 28**

NORME GENERALI DEL CIRCUITO GALASPORT :

PROCEDURA PRE E POST PARTITA :

1) Orario di presentazione al campo e inizio gare : I giocatori delle 2 squadre impegnate nella gara **DEVONO tassativamente** presentarsi al campo di giuoco 30 minuti prima dell' inizio della gara, quando verranno consegnati gli spogliatoi previsti per le squadre. **E' fondamentale il rispetto degli orari in modo da evitare ritardi che si ripercuotono sulle squadre che giocano successivamente e sull' organizzazione di campi e arbitri.** La partita deve iniziare all' orario indicato, il riscaldamento va svolto prima di tale orario.

- **Ritardi e tempi di attesa :** In caso di ritardo di una squadra o impossibilità a iniziare per mancanza di 5 giocatori (con 5 giocatori presenti le squadre sono tenute a iniziare la gara) **il Direttore di Gara sarà tenuto ad aspettare 15 minuti**, passati i quali la partita dovrà iniziare o verrà decretata la sconfitta a tavolino 3-0 per la squadra in difetto.

- **Ritardi eccezionali :** Nel caso di ritardo dell' arbitro o dell' indisponibilità del campo (causata da imprevisti legati alla direzione del centro sportivo ospitante) e non dipendenti dall' Organizzazione **le 2 squadre coinvolte nella partita sono tenute ad aspettare 30 minuti**, allo scadere dei 30 minuti le squadre sono autorizzate a lasciare il campo da gioco. Una partita non disputata per assenza o ritardo dell' arbitro o per assenza o ritardo della disponibilità del campo da gioco verrà recuperata in data da definire.

NOVITA' : La squadra che gioca in casa ha il compito, nel pre partita, di verificare che ci siano tutte le condizioni per svolgere regolarmente la partita, prestando attenzione ai seguenti punti :

- 1) verificare presenza squadra ospite**
- 2) verificare presenza Direttore di Gara**
- 3) verificare presenza di 1 pallone a rimbalzo controllato, gonfio e utilizzabile per ogni squadra**
- 4) verificare la necessità di utilizzare le pettorine, nel caso servissero la squadra di casa ha il compito di ritirare le pettorine alla reception del centro sportivo, di indossarle e di restituirle al termine della gara.**

2) Sospensione delle partite : Nel caso di impraticabilità del campo dovuta a eventi atmosferici (pioggia, neve, nebbia), l' arbitro procederà, insieme ai capitani, a decidere se ci sono o meno le condizioni per poter giocare regolarmente la partita.

Nel caso di sospensione di una partita, regolarmente iniziata, a causa di improvvisi eventi atmosferici (pioggia, neve, nebbia) o di qualsiasi altro evento che impedisca il regolare svolgimento della gara (come ad esempio lo spegnimento dei riflettori), **l' arbitro dovrà aspettare massimo 30 minuti per ricominciare a giocare, scaduti i 30 minuti la partita verrà rinviata a data da destinarsi. ATTENZIONE : nessuna partita può finire con più di 30 minuti rispetto all' orario di fine partita previsto. Dunque dai 30 minuti di attesa l' arbitro dovrà sottrarre gli eventuali minuti di ritardo dell' inizio della partita** (ESEMPIO : se una partita prevista per le 21 inizia alle 21.10, i 30 minuti di attesa diventano 30- 10 minuti di ritardo, e dunque l'

attesa per ricominciare a giocare sarà di massimo 20 minuti). Nel caso di più sospensioni durante una sola partita vale sempre la regola di cui sopra per cui nessuna partita può finire con più di 30 minuti rispetto all' orario di fine partita previsto.

Partita sospesa per impraticabilità del campo per cause naturali o tecniche : Nel caso si verificasse la situazione di dover sospendere una partita già iniziata senza la possibilità di portarla a termine si verificano i seguenti casi :

a) partita sospesa nel primo tempo : la gara verrà recuperata dal minuto della sospensione, tenendo validi i gol e le sanzioni. Alla partita di recupero le squadre coinvolte potranno portare lo stesso numero di giocatori segnati in distinta e potranno effettuare massimo 3 cambi dei giocatori in distinta (ESEMPIO : la squadra A alla partita sospesa sono in 9, nel recupero dovranno presentarsi al massimo in 9, cambiando massimo 3 giocatori per sopperire ad eventuali defezioni). Alla partita di recupero non potranno partecipare giocatori squalificati per quella partita, nel caso il mercato sia aperto alla partita di recupero potranno partecipare solo giocatori tesserati alla data della partita sospesa.

b) partita sospesa nel secondo tempo con meno di 5 minuti da giocare escluso il recupero : la partita viene regolarmente omologata tenendo validi punteggio e sanzioni.

c) partita sospesa nel secondo tempo con più di 5 minuti da giocare escluso il recupero : La gara verrà rigiocata per l' intero secondo tempo, tenendo però validi tutti i gol e le sanzioni comminate prima della sospensione (ESEMPIO : se la partita viene sospesa al 15° minuto del secondo tempo verrà rigiocato l' intero secondo tempo da 22 minuti tenendo però validi anche i gol e le sanzioni dei 15 minuti giocati nel secondo tempo). Alla partita di recupero le squadre coinvolte potranno portare lo stesso numero di giocatori segnati in distinta e potranno effettuare massimo 3 cambi dei giocatori in distinta (ESEMPIO : la squadra A alla partita sospesa sono in 9, nel recupero dovranno presentarsi al massimo in 9, cambiando massimo 3 giocatori per sopperire ad eventuali defezioni). Alla partita di recupero non potranno partecipare giocatori squalificati per quella partita, nel caso il mercato sia aperto alla partita di recupero potranno partecipare solo giocatori tesserati alla data della partita sospesa.

Partita sospesa per gravi casi di violenza o comportamenti antisportivi : Nel caso l' arbitro ritenga che una partita non può essere portata a termine per gravi casi di violenza tra le squadre o di gravi comportamenti antisportivi, violenti o intimidatori nei suoi confronti, si seguono i seguenti casi :

a) Se la partita viene sospesa per il comportamento violento o intimidatorio, a giudizio dell' arbitro, di una sola delle 2 squadre, la partita in questione verrà assegnata 3-0 a tavolino contro la squadra colpevole dei comportamenti sopra citati. Non verranno considerate valide le marcature segnate ma verranno invece considerate valide le sanzioni comminate fino alla sospensione della gara.

b) Se la partita viene sospesa per il comportamento violento o intimidatorio, a giudizio dell' arbitro, di entrambe le squadre, o se non fosse possibile accertare o chiarire chi siano i colpevoli, la partita verrà considerata giocata ma non verranno assegnati punti a nessuna delle 2 squadre. Non verranno considerate valide le marcature segnate ma verranno invece considerate valide le sanzioni comminate fino alla sospensione della gara.

Partita a ELIMINAZIONE DIRETTA sospesa per gravi casi di violenza o comportamenti antisportivi : Nel caso l' arbitro ritenga che una partita ad eliminazione diretta non può essere portata a termine per gravi casi di violenza tra le squadre o di gravi comportamenti antisportivi, violenti o intimidatori nei suoi confronti, si seguono i seguenti casi :

- a) Se la partita viene sospesa per il comportamento violento o intimidatorio, a giudizio dell' arbitro, di una sola delle 2 squadre, la partita in questione verrà assegnata 3-0 a tavolino contro la squadra colpevole dei comportamenti sopra citati. Non verranno considerate valide le marcature segnate ma verranno invece considerate valide le sanzioni comminate fino alla sospensione della gara. In caso di partite di andata e ritorno se la sospensione avviene nella gara di andata non si giocherà la gara di ritorno, se la sospensione avviene durante la gara di ritorno verrà invalidata la gara e il punteggio della gara di andata, a favore della squadra ritenuta dal Direttore di Gara non colpevole della sospensione.
- b) Se la partita viene sospesa per il comportamento violento o intimidatorio, a giudizio dell' arbitro, di entrambe le squadre, o se non fosse possibile accertare o chiarire chi siano i colpevoli, le 2 squadre saranno automaticamente eliminate dalla competizione. Al loro posto si passerà a ripescare le squadre eliminate nel turno prima seguendo il criterio della classifica della stagione regolare (ES. con 2 squadre dello stesso girone fa fede la classifica del girone, con 2 squadre di diverso girone la precedenza andrà in ordine di categoria con questo ordine Serie A, Serie B, Serie C, Over 30).

IL GIUDICE SPORTIVO IN CASI GRAVI E COMPLESSI COME QUELLI SOPRA DESCRITTI SI RISERVA LA FACOLTA' DI PRENDERE QUALSIASI DECISIONE, COMPRESA QUELLA DI INFLIGGERE PENALIZZAZIONI DI PUNTI IN CLASSIFICA DI ESTROMETTERE LE SQUADRE DAL TORNEO O DI RADIARE I GIOCATORI COINVOLTI.

3) Distinta : Entrambe le squadre sono tenute a consegnare all' arbitro 2 copie della distinta, regolarmente compilate e firmate **15 minuti prima dell' inizio della gara.** Solo per i tornei che lo prevedono **l' unica copia della distinta accettata e utilizzabile è la distinta scaricabile e stampabile nella sezione " MODULISTICA ", non saranno accettate distinte scritte a mano.** **La distinta è un documento ufficiale, è importante che venga compilata con precisione in quanto è l' unico modo per l' organizzazione per controllare il regolare svolgimento delle partite.** Ad esempio dimenticare di cancellare un giocatore squalificato per la gara in questione comporta la sconfitta a tavolino 3-0 in quanto il Giudice Sportivo non può sapere se tale giocatore ha preso parte o meno alla gara.

Ogni squadra può tesserare un numero illimitato di giocatori e dirigenti. **Ad ogni partita si potrà però portare un MASSIMO di 12 giocatori + 3 dirigenti.**

- **Sanzioni :** Nel caso di irregolarità nella presentazione della distinta, **la squadra colpevole di tale mancanza verrà richiamata tramite Comunicato Ufficiale, al terzo richiamo tale squadra verrà penalizzata di 1 punto in classifica** e successivamente le verrà tolto 1 punto in classifica ad ogni richiamo.

4) Riconoscimento giocatori prima della partita e accesso al campo : Prima dell' inizio della gara l' Arbitro o il Delegato di Campo procederanno al riconoscimento dei giocatori tramite distinta e documento d' identità (carta d' identità, passaporto o patente). Sarà possibile riconoscere e dunque far partecipare alla gara un calciatore o un dirigente in qualsiasi momento della gara purchè il giocatore/dirigente in questione sia presente in distinta e presenti il documento d'identità richiesto. **Per nessun motivo il Direttore di Gara potrà far giocare o far accedere al terreno di gioco persone prive del documento di riconoscimento.** Non è permesso l' accesso al campo a nessuna persona non inserita in distinta e dunque non tesserata. Il mancato rispetto di questa regola comporterà la richiesta da parte dell' arbitro al capitano della squadra non in regola di uscire dal terreno di gioco, nel caso questo non risolve il problema l' arbitro può decidere di decretare la sconfitta a tavolino 3-0 per la squadra in difetto che è responsabile dei propri tesserati e dei

propri sostenitori, tenuti a seguire la partita dalle tribune o dalle zone previste per il pubblico da parte del Centro Sportivo ospitante.

5) Attrezzatura e abbigliamento delle squadre : **Entrambe le squadre, anche quella che gioca in trasferta, sono tenute a presentarsi al campo di gioco munite di 1 pallone misura n.4 a rimbalzo controllato gonfio ed utilizzabile per giocare.** Per quanto riguarda l' abbigliamento dei calciatori si rimanda alla REGOLA 3 – EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI. Le squadre inoltre dovranno provvedere a portarsi borracce, pronto soccorso (ghiaccio, bende, etc.) e qualsiasi altro materiale gli possa servire. **I Centri Sportivi ospitanti non sono tenuti a dare alle squadre nè palloni, nè borracce nè materiale di pronto soccorso. L' unico materiale che fornirà il Centro Sportivo ospitante sono le pettorine in caso di somiglianza delle magliette delle 2 squadre coinvolte, in tale caso la squadra in trasferta sarà tenuta a indossare le pettorine.**

6) Fine della partita : **Le squadre al termine della partita hanno, come da accordi con i vari Centri Sportivi, 30 minuti di tempo dal fischio finale per fare la doccia e liberare lo spogliatoio** in quanto per problemi organizzativi le varie strutture non possono lasciare gli spogliatoi a disposizione per più tempo. Ogni squadra potrà inoltre richiedere una copia della distinta della squadra avversaria all' arbitro al termine della partita (delle 2 copie consegnate una va all' Organizzazione e una alla squadra avversaria se lo richiederà).

CALENDARIO :

Il calendario del campionato verrà pubblicato sul sito www.galasport.it nella sezione dedicata all' evento in corso. L' unica versione che farà fede sarà quella nella sezione dedicata al torneo. Nel caso ci fosse la necessità di spostare delle gare, a causa di problemi con gli impianti o specifici problemi organizzativi, i responsabili delle squadre interessate verranno contattati telefonicamente dall' Organizzazione.

Spostamento o rinvio di una partita : Si ricorda che non sarà possibile spostare una partita di campionato regolarmente inserita in calendario, qualora ci fossero seri motivi o reali difficoltà nel giocare tali partite è possibile richiedere lo spostamento della gara in questione **facendone richiesta all' Organizzazione 10 giorni prima della data prevista per la gara e la partita potrà essere spostata solamente all' interno della settimana in cui si gioca la giornata in questione.** **Ovviamente lo spostamento sarà possibile solo dopo aver consultato la squadra avversaria e dopo aver ricevuto da tale squadra l' assenso allo spostamento e aver verificato la disponibilità dei campi di gioco e dell' arbitro in altre date.** Qualora non sarà possibile spostare la gara in questione le squadre sono tenute a presentarsi al campo nella data e nell' orario previsto, in caso di assenza di una delle 2 squadre verrà sancita la sconfitta 3-0 a tavolino a sfavore della squadra assente.

TESSERAMENTI E FINESTRE DI MERCATO :

1) Tesseramento: Un calciatore per essere regolarmente tesserato e assicurato e poter così prendere parte alla competizione deve:

a) Creare il proprio profilo giocatore sul sito www.galasport.it, essere inserito nella rosa della squadra di appartenenza e caricare il modulo di tesseramento firmato allegando copia del documento d' identità.

b) Caricare sul proprio profilo giocatore copia della visita medica valida e rilasciata da enti competenti.

c) Pagare i 10€ per il costo del tesseramento e della copertura assicurativa.

Tale procedura va completata almeno 24 ore prima della gara in cui il nuovo tesserato dovrà scendere in campo per dare modo di attivare la copertura assicurativa.

2) Tesseramento dello stesso calciatore per 2 o più società diverse : un calciatore può essere tesserato e schierato in campo da 2 o più società diverse solo e soltanto se le 2 società militano in categorie diverse e dunque non possono incontrarsi durante la stagione. Ad Esempio un singolo giocatore può partecipare a un campionato OPEN, a un campionato OVER 30 e a un campionato OVER 40 etc. ma non essere tesserato da 2 società che militano nella stessa categoria anche se una partecipasse al campionato di Serie A e una ad esempio a un campionato di Serie C.

Nel caso di eventi con formule che prevedono l'incrocio, nella fase finale, di squadre OPEN con squadre OVER l'Organizzazione si riserva la facoltà di decidere come regolamentare il doppio tesseramento.

3) Finestre di mercato: per ogni torneo che prevede finestre di mercato le date e i periodi in cui sarà possibile tesserare nuovi calciatori saranno indicate nella sezione della "formula" del torneo. Durante tali date è possibile tesserare nuovi giocatori, eliminare giocatori dalla rosa della squadra e "acquistare" o "cedere" calciatori da una società a un'altra. Fuori da queste finestre di mercato non è possibile per nessun motivo modificare la lista dei calciatori tesserati a ciascuna società.

Durante le finestre di mercato un calciatore può cambiare squadra e passare da una società ad un'altra. Per rendere effettivo e ufficiale il passaggio da una società a un'altra la società che acquista il giocatore in questione dovrà presentare un nullaosta di trasferimento firmato dal responsabile della società che cede il proprio giocatore. **Il calciatore in questione non potrà successivamente tornare nella società da cui si era spostato. Ogni singolo calciatore può cambiare al massimo 3 squadre, all'interno della stessa categoria, nel corso di un singolo torneo.**

Si ricorda che lo schierare un giocatore che non è stato regolarmente tesserato comporta la sconfitta a tavolino 3-0 e la diffida per la squadra di appartenenza del giocatore non in regola.

GIUDICE SPORTIVO :

1) Comunicati Ufficiali : Ogni settimana verranno pubblicate nella sezione del sito " COMUNICATI UFFICIALI " le decisioni del Giudice Sportivo in merito alla giornata appena trascorsa. Tali decisioni dovranno essere rigorosamente rispettate, in caso contrario scatterà automaticamente la sconfitta a tavolino 3-0 per la squadra colpevole di non averle rispettate.

Le squalifiche vengono comminate dal Giudice Sportivo e sono legate alla partita indicata nel Comunicato Ufficiale, in caso di spostamento di tale partita il giocatore squalificato non potrà scendere in campo per tale partita nella nuova data (ESEMPIO : il giocatore numero 10 della squadra Blu viene espulso alla 5° giornata e viene squalificato per la 6° giornata contro la squadra Rossa. Se la 6° giornata per qualsiasi motivo venisse anticipata o posticipata il giocatore non potrà giocare la 6° giornata contro la squadra Rossa ma potrà giocare le altre gare). Quindi la squalifica è strettamente legata alla partita in cui viene comminata.

2) Sanzioni : Le espulsioni dirette o per somma di ammonizioni dovute a situazioni di gioco non violente verranno sempre punite con una giornata di squalifica, mentre le **espulsioni per comportamento anti-sportivo, violento o irrispettoso nei confronti del direttore di gara (prima, durante e dopo lo svolgimento della gara) verranno punite con un minimo di 2 giornate e con un massimo di 10 giornate** a discrezione del Giudice Sportivo che valuterà il rapporto del Direttore di Gara e eventuali recidività. Nel caso di recidività dello stesso calciatore a comportamenti violenti anche in stagioni sportive differenti e a distanza di anni, al secondo episodio il Giudice Sportivo prenderà in considerazione la possibilità di radiare il calciatore responsabile di tali comportamenti. **SI RICORDA CHE NEL CASO DI ESPULSIONI INFLITTE A PARTITA GIÀ CONCLUSA, IL DIRETTORE DI GARA NON È TENUTO A MOSTRARE IL CARTELLINO ROSSO AL CALCIATORE ESPULSO NÈ A COMUNICARLO AL RESPONSABILE O CAPITANO DELLA SOCIETÀ'.**

Inoltre l'Organizzazione, in caso di gravi casi di violenza prima, durante e dopo la partita o nei pressi dei campi di svolgimento o di gravi casi di insulti a sfondo razziale o di qualsiasi altra matrice, potrà decidere fino alla radiazione dal torneo dei soggetti che si sono resi protagonisti di tali vicende.

ATTENZIONE: Per particolari casi di squalifiche dovute a gravi episodi di violenza, di comportamenti anti-sportivi nei confronti di avversari o del Direttore di Gara il Giudice Sportivo può comminare delle sanzioni a tempo. In questi casi particolari la sanzione può coprire più eventi diversi all'interno della stagione (ad esempio può iniziare durante il torneo invernale e finire durante il torneo primaverile) oppure, nel caso in cui il calciatore squalificato militi in 2 società diverse (vedi TESSERAMENTI E FINESTRE DI MERCATO al paragrafo 2) la sanzione, essendo a tempo, sarà applicata a tutti gli eventi Galasport a cui il calciatore squalificato è iscritto.

SI RICORDA CHE UN GIOCATORE SQUALIFICATO O NON IDONEO A PRENDERE PARTE ALLA GARA (NON TESSERATO) NON PUÒ PER NESSUN MOTIVO ACCEDERE ALL' AREA DI GIOCO, PENA LA SCONFITTA A TAVOLINO DELLA SQUADRA DI APPARTENENZA.

NEL CASO UN CALCIATORE SQUALIFICATO PARTECIPI ALLA GARA (O ANCHE SOLO SIA PRESENTE NEL RETTANGOLO DI GIOCO) COMPORTERÀ LA SCONFITTA A TAVOLINO DELLA SUA SQUADRA E UN AUMENTO DELLA SQUALIFICA A DISCREZIONE DEL GIUDICE SPORTIVO.

OGNI GIOCATORE CHE SCENDE IN CAMPO È TENUTO A PRENDERSI LE PROPRIE RESPONSABILITÀ PER I PROPRI COMPORTAMENTI E LE PROPRIE AZIONI CHE POSSONO DANNEGGIARE LA SUA SQUADRA E LO SVOLGIMENTO E LA SERRATA DEL TORNEO.

3) Ricorsi : Nel caso una società volesse presentare ricorso contro una decisione presa dal Giudice Sportivo dovrà inoltrare un ricorso scritto via mail all' indirizzo info@galasport.it specificando in maniera dettagliata i motivi del ricorso. NON SARANNO ACCETTATI PER NESSUN MOTIVO RICORSI INOLTATI TRAMITE ALTRI MEZZI differenti da quelli indicati.

Il Giudice Sportivo si impegna a rispondere ai ricorsi in tempi non definiti ma comunque prima che la sanzione venga applicata.

4) Diffide alle squadre : Il Giudice Sportivo si riserva inoltre la facoltà di infliggere diffide direttamente alle squadre in caso di gravi e inaccettabili comportamenti violenti e anti-sportivi, non in sintonia con lo spirito dello sport e del torneo e in caso di gravi mancanze nel rispetto del regolamento (es. ritardi, mancato uso

della distinta on line, comportamenti scorretti all' interno delle strutture sportive, presenza sul terreno di gioco e nell' area tecnica di elementi non tesserati e assicurati e pertanto esterni alla squadra etc.). **La diffida è un richiamo ufficiale, se una squadra accumula 2 diffide il Giudice Sportivo potrà penalizzare la squadra in questione di un minimo di 1 punto fino a un massimo di 6 punti.**

5) Diffide ai giocatori : Dopo 3 ammonizioni ricevute dallo stesso giocatore nell' arco del campionato scatta automaticamente la squalifica per una giornata, l'elenco dei giocatori diffidati (giocatori con 2 ammonizioni a rischio squalifica) verrà pubblicato e aggiornato ogni settimana tramite i " comunicati ufficiali ". Per quanto riguarda le fasi playoff dei vari tornei le regole che regolano diffide e squalifiche vengono definite all'interno della "FORMULA".

6) Espulsione a tempo : VEDI REGOLA N. 9 – FALLI E COMPORAMENTI ANTISPORTIVI

L' introduzione di tale regola porta ad una maggiore **SEVERITA'** da parte dei Direttori di Gara nel punire i falli di gioco e soprattutto i **COMPORAMENTI** antisportivi, irrispettosi, intimidatori e violenti nei confronti di arbitri e giocatori. Inoltre tali espulsioni verranno giudicate in maniera ancora più **SEVERA** dal Giudice Sportivo che ogni settimana prende le decisioni su squalifiche e sanzioni.

OGNI GIOCATORE CHE SCENDE IN CAMPO E' TENUTO A PRENDERSI LE PROPRIE RESPONSABILITA' PER I PROPRI COMPORAMENTI E LE PROPRIE AZIONI CHE POSSONO DANNEGGIARE LA SUA SQUADRA E LO SVOLGIMENTO SERENO DEL TORNEO.

7) Squalifiche playoff : Ogni torneo potrebbe essere regolamentato in maniera diversa, consultare la "FORMULA" del torneo in questione.

8) Squalifica, radiazione o ritiro di una squadra : Il Giudice Sportivo ha la facoltà di squalificare o radiare un' intera squadra da un evento per gravi casi di violenza da parte della squadra intera, per recidività per comportamenti anti-sportivi o violenti, per inadempienza economica nei confronti dell'Organizzazione. Inoltre una squadra può ritirarsi di sua spontanea volontà per problemi interni alla squadra come mancanza di numero legale di giocatori o altre problematiche. Nel momento in cui una squadra venga squalificata o si sia ritirata, verranno confermati e omologati i risultati della squadra in questione solo se avrà disputato almeno il 50% delle partite in calendario. In caso contrario, se la squadra avrà giocato meno del 50% delle gare in calendario, le partite già disputate verranno annullate e omologate 3-0 a tavolino a favore degli avversari e verranno anche annullate le marcature dei singoli giocatori. Verranno invece tenute buone le sanzioni disciplinari comminate in queste gare.

9) Partite perse a tavolino per mancata presentazione di una squadra : Nel caso una squadra non si presenti a una gara regolarmente inserita in calendario il Giudice Sportivo decreterà la sconfitta 3-0 a tavolino a sfavore della società assente alla gara.

Dalla terza gara persa a tavolino per mancata presentazione di una società verrà inflitta una penalità di 3 punti in classifica per ogni partita saltata.

Se una squadra perdesse a tavolino un terzo delle partite in programma nella propria competizione, il Giudice Sportivo ne decreterà l'eliminazione dalla classifica (la squadra potrà continuare a giocare ma i suoi risultati non verranno omologati) e l'annullamento di tutti i risultati precedenti che verranno invece omologati con la sconfitta per 3-0 a tavolino. In questo caso anche le marcature realizzate in queste partite verranno annullate, verranno invece considerate valide le sanzioni disciplinari.

Nei tornei che prevedono partite di andata e ritorno, nel caso una squadra non si presenti a una delle 2 sfide perderà il vantaggio dello scontro diretto. Questa casistica verrà applicata anche in caso di sfide di andata e ritorno a eliminazione diretta.

ESEMPIO : se la squadra A vince contro la squadra B all'andata 5-1 e non si dovesse presentare alla gara di ritorno, la partita di ritorno verrà omologata a favore della squadra B con il punteggio di 5-0 in modo da ribaltare il punteggio dello scontro diretto. Questo avverrà anche se la partita persa a tavolino dovesse essere durante il girone di andata.

IL GIUOCO DEL CALCIO A 5 :

REGOLA 1 - IL PALLONE

Il pallone deve essere di misura n. 4 a RIMBALZO CONTROLLATO. Entrambe le squadre, sia la squadra ospitante che la squadra ospite, devono presentarsi al campo di gioco con 1 pallone n.4 a rimbalzo controllato gonfio e utilizzabile.

REGOLA 2 - NUMERO DEI CALCIATORI E SOSTITUZIONI

1) Calciatori :

La gara è giocata da due squadre, formate ciascuna da un massimo di 5 calciatori, uno dei quali nel ruolo di portiere.

2) Procedura della sostituzione : E' consentita l'utilizzazione di calciatori di riserva fino ad un massimo di sette per ogni gara giocata. Le sostituzioni sono illimitate e devono essere effettuate a giuoco fermo previo assenso dell'arbitro nelle seguenti situazioni:

a) a gioco fermo solo e soltanto se la squadra che richiede la sostituzione è in possesso di palla. In questo caso anche la squadra avversaria potrà effettuare una sostituzione;

b) dopo una rete segnata;

c) nell'intervallo o in eventuali time-out;

d) per grave infortunio di un giocatore partecipante al giuoco.

Un giocatore sostituito potrà nuovamente prendere parte al giuoco. La sostituzione di un calciatore con uno di riserva deve uniformarsi alla seguente procedura:

- l'arbitro deve essere informato prima che la sostituzione avvenga
- il subentrante entrerà nel terreno di giuoco solo dopo che ne sia uscito il calciatore sostituito
- il subentrante deve entrare nel terreno di giuoco in corrispondenza della linea mediana
- ogni calciatore di riserva è sottoposto all'autorità e giurisdizione dell'arbitro sia che partecipi o meno al giuoco.

3) Sostituzione del portiere : Ciascun calciatore partecipante al giuoco può scambiare il ruolo con il portiere a condizione che:

- l'arbitro venga informato prima che la sostituzione avvenga
- lo scambio di ruolo si effettui nelle situazioni sopra menzionate.

il Capitano può sostare in panchina pur conservando le mansioni ad esso attribuite. Nel caso di sua espulsione, dovrà essere sostituito nelle mansioni previste dal Vicecapitano.

Infrazioni e Sanzioni :

a) Se, durante l'effettuazione di una sostituzione, un sostituto entra nel rettangolo di giuoco prima che il calciatore sostituito ne sia completamente uscito: • il giuoco sarà interrotto; • il calciatore sostituito dovrà lasciare il rettangolo di giuoco;

• il sostituto verrà ammonito con il cartellino giallo; • il giuoco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto che sarà calciato dalla squadra avversaria dal punto in cui era il pallone quando il giuoco è stato interrotto. Tuttavia, se questo si trovava all'interno dell'area di rigore, il calcio di punizione indiretto a favore della squadra attaccante, sarà calciato da un punto della linea dell'area di rigore più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il giuoco è stato interrotto.

d) Se, durante l'effettuazione di una sostituzione, un sostituto entra nel rettangolo di giuoco oppure un suo compagno sostituito ne esce da un punto che non sia quello della zona delle sostituzioni:

- il giuoco sarà interrotto;

- il calciatore inadempiente sarà ammonito con il cartellino giallo;

• il giuoco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto che sarà calciato dalla squadra avversaria dal punto in cui era il pallone quando il giuoco è stato interrotto. Tuttavia, se questo si trovava all'interno dell'area di rigore, il calcio di punizione indiretto a favore della squadra attaccante, sarà calciato da un punto della linea dell'area di rigore più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il giuoco è stato interrotto.

3) Numero minimo di calciatori :

- Una gara non può essere iniziata o proseguita nel caso in cui una squadra si trovi ad avere meno di 3 calciatori partecipanti al gioco.

4) Portiere :

- Il portiere può scambiare il proprio ruolo con quello di qualsiasi altro calciatore,

ma la sua sostituzione può avvenire solo durante una interruzione di gioco.

5) Adempimenti preliminari alla gara e identificazione dei calciatori :

- Prima dell'inizio di ogni gara il Dirigente accompagnatore o il capitano della squadra deve presentare all'arbitro:

- due copie della distinta con allegati i documenti d'identità di tutti i giocatori e dirigenti in distinta ;

L'Arbitro, prima di ammettere i Tesserati all'interno del rettangolo di gioco, deve provvedere a identificarli controllando che i dati dei documenti di identità corrispondano ai nominativi trascritti nella distinta.

REGOLA 3 - EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

1) Sicurezza :

Un calciatore non può indossare alcun oggetto che sia pericoloso per se stesso o per un altro calciatore, compresi i gioielli di qualsiasi tipo.

2) Equipaggiamento di base :

L'equipaggiamento obbligatorio di un calciatore è costituito da maglia, calzoncini, calzettoni e scarpe. Sono consentite soltanto scarpe da ginnastica, scarpe in tela, scarpe morbide con suola di gomma o materiale simile. L'uso delle scarpe è obbligatorio.

3) Maglie o casacche :

Le maglie dei calciatori devono essere numerate ed ogni squadra deve portare maglie di colori differenti. Ogni calciatore della stessa squadra deve essere contrassegnato da un numero differente; i colori dei numeri devono contrastare chiaramente con i colori delle maglie .

4) Portieri :

Al portiere è consentito indossare pantaloni lunghi. Egli deve indossare dei colori che consentano di distinguerlo facilmente dagli altri calciatori e dagli arbitri.

Infrazioni e Sanzioni

Per qualsiasi infrazione a questa Regola il calciatore in difetto deve essere allontanato dal rettangolo di giuoco per mettere in ordine il proprio equipaggiamento e non potrà rientrarvi se non dopo essersi presentato ad uno degli arbitri che dovrà assicurarsi della regolarità dell'equipaggiamento. Il rientro del calciatore può avvenire soltanto durante un'interruzione del giuoco.

REGOLA 4 - PRIMO ARBITRO

1) L'autorità dell'Arbitro :

Per la direzione di ogni gara deve essere designato un primo arbitro. La sua autorità e l'esercizio dei poteri che gli sono conferiti dalle Regole del Giuoco, iniziano nel momento in cui giunge nel luogo dove è ubicato il campo da giuoco e cessano quando se ne sia allontanato definitivamente.

2) Poteri e compiti :

L'Arbitro deve:

- vigilare sul rispetto delle Regole del Giuoco;
- permettere che il giuoco continui quando la squadra contro la quale è stata commessa un'infrazione, ne risulterebbe avvantaggiata e punire l'infrazione se il previsto vantaggio non si dovesse verificare;
- prendere nota dei fatti relativi alla gara e fornire alle autorità competenti un referto di gara che comprende le informazioni su qualsiasi provvedimento disciplinare preso nei confronti dei calciatori e / o dei dirigenti di squadra e su qualsiasi fatto e incidente occorso prima, durante o dopo la gara;
- svolgere le funzioni di cronometrista;
- interrompere, sospendere o decretare la fine della gara a causa di qualsiasi infrazione delle Regole o di

qualsiasi tipo di interferenza esterna;

- prendere provvedimenti disciplinari nei confronti di calciatori colpevoli di infrazioni punibili con l'ammonizione e l'espulsione;
- assicurarsi che non entrino nel rettangolo di giuoco persone non autorizzate;
- interrompere il giuoco se ritiene che un calciatore sia gravemente infortunato ed assicurarsi che venga trasportato fuori dal rettangolo di giuoco;
- lasciare proseguire il giuoco fino a quando il pallone cessa di essere in giuoco se, a suo avviso, un calciatore è lievemente infortunato
- assicurarsi che ogni pallone utilizzato rispetti i requisiti richiesti

2) Decisioni dell'arbitro :

Le decisioni dell'arbitro su fatti relativi al giuoco sono inappellabili.

- **Decisione 1** L'utilizzo del secondo arbitro è facoltativo.
- **Decisione 2** Se un calciatore subisce un lieve infortunio, il gioco non deve essere interrotto fino a quando il pallone non cessa di essere in gioco. Il calciatore infortunato può essere soccorso nel rettangolo di gioco.
- **Decisione 3** In caso di direzione con due arbitri, se il primo arbitro ed il secondo arbitro segnalano contemporaneamente un fallo e sono in disaccordo su quale delle due squadre vada penalizzata, prevarrà la decisione del primo arbitro.
- **Decisione 4** Sia il primo arbitro che il secondo arbitro hanno il diritto di ammonire o di espellere un calciatore ma, in caso di disaccordo tra loro, prevarrà la decisione del primo arbitro.

SECONDO ARBITRO

1) Compiti :

- a) Per lo svolgimento della gara potrà essere designato un secondo arbitro. Egli opererà dal lato opposto a quello del primo arbitro.
- b) Il secondo arbitro assiste il primo nel controllo della gara secondo quanto prescritto dalle Regole del Giuoco. Inoltre, il secondo arbitro ha il potere discrezionale di interrompere il giuoco per qualsiasi infrazione alle Regole e verifica che le sostituzioni avvengano in modo regolare.
- c) In caso di indebita interferenza del secondo arbitro, il primo lo dispenserà dai suoi compiti,

disponendone la sostituzione. Di questo il primo arbitro dovrà fare menzione nel referto di gara mettendone a conoscenza le autorità competenti.

REGOLA 5 - DURATA DELLA GARA

1) Periodi di giuoco :

La durata della gara è stabilita in due periodi di 22 minuti effettivi di giuoco ciascuno. Il controllo dei tempi sarà effettuato dall'arbitro della gara. La durata di ciascun tempo deve essere prolungata per poter effettuare un calcio di rigore. In caso di parità al termine di partite ad eliminazione diretta NON verranno disputati tempi supplementari ma si passerà direttamente a tirare i calci di rigore.

2) Time-out :

Le due squadre hanno la possibilità di richiedere un minuto di time-out per ogni tempo di gara, rispettando le seguenti norme:

- a) gli allenatori delle squadre sono autorizzati a richiedere un time-out di un minuto per tempo;
- b) un time-out di un minuto può essere richiesto in qualsiasi momento, ma deve essere concesso soltanto se la squadra è in possesso del pallone;
- c) l'arbitro autorizzerà il permesso di un time-out quando il pallone non è in giuoco;
- d) quando viene accordato un time-out i calciatori debbono rimanere all'interno del rettangolo di giuoco. Se devono ricevere istruzioni dal proprio allenatore, ciò può avvenire soltanto dal bordo del campo, all'altezza della propria panchina. La persona che darà loro istruzioni non potrà entrare sul terreno di giuoco.
- e) se una squadra non ha richiesto il time-out al quale aveva diritto nel primo tempo di gara, non lo potrà recuperare nel secondo.

REGOLA 6 - CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIUOCO

1) Preliminari :

La scelta della metà del rettangolo di giuoco viene sorteggiata con una moneta. La squadra che vince il

sorteggio sceglie la porta contro cui attaccherà nel primo periodo di giuoco. L'altra squadra ha diritto a battere il calcio d'inizio della gara. La squadra che vince il sorteggio ha diritto a battere il calcio d'inizio del secondo tempo della gara. Nel secondo periodo della gara le squadre invertono le rispettive metà del rettangolo da giuoco ed attaccano in direzione della porta opposta.

2) Il calcio d'inizio :

Il calcio d'inizio è un modo di iniziare o di riprendere il giuoco: a) all'inizio della gara; b) dopo la segnatura di una rete; c) dopo l'intervallo di metà gara;

Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio.

3) Procedura :

La procedura per il calcio d'inizio è la seguente:

- a) tutti i calciatori devono trovarsi nelle rispettive metà del rettangolo di giuoco;
- b) i calciatori della squadra che non batte il calcio d'inizio devono posizionarsi ad una distanza di almeno m. 3 dal pallone fino a quando questo non sia in giuoco;
- c) il pallone deve essere fermo al suolo nel punto centrale del rettangolo di giuoco;
- d) l'arbitro emette il fischio che autorizza il calcio d'inizio;
- e) il pallone è in giuoco quando viene calciato e si muove sia avanti che in dietro
- f) il calciatore che batte il calcio d'inizio non può toccare nuovamente il pallone prima che lo abbia toccato un altro calciatore;
- g) quando una squadra segna una rete, il calcio d'inizio spetta all'altra squadra.

REGOLA 7 - PALLONE IN GIUOCO E NON IN GIUOCO

1) Pallone non in giuoco :

Il pallone non è in giuoco quando: a) ha interamente oltrepassato, sia in terra sia in aria, una linea laterale o una linea di porta;

b) il giuoco è stato interrotto dall'arbitro;

c) tocca il soffitto o la rete soprastante il terreno di gioco;

2) Pallone in giuoco :

Il pallone è in giuoco in tutti gli altri casi ivi compresi quando:

a) rimbalza nel rettangolo di giuoco dopo aver colpito un palo o la sbarra trasversale della porta;

b) rimbalza su uno degli arbitri che si trova all'interno del rettangolo di giuoco.

Decisioni

a) Quando la gara è disputata al coperto e il pallone tocca accidentalmente il soffitto, il giuoco deve essere interrotto e successivamente ripreso con una rimessa dalla linea laterale a favore della squadra avversaria di quella che ha toccato il pallone per ultima.

b) La rimessa viene effettuata da un punto sulla linea laterale più vicina all'intersezione tra ciascuna linea laterale e l'immaginaria linea che scorre parallelamente alla linea di porta ed al luogo sotto il quale il pallone ha colpito il soffitto.

REGOLA 8 - SEGNATURA DI UNA RETE

1) Segnatura di una rete :

Salvo le eccezioni previste dalle Regole del Giuoco, una rete risulta segnata quando il pallone ha interamente superato 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, portiere compreso.

Il portiere, su rimessa dal fondo o dopo una parata efficace, lanciando il pallone con le mani nella metà campo avversaria, non può segnare una rete in questo modo.

2) Squadra vincente :

La squadra che ha segnato il maggior numero di reti durante una gara, risulta vincente. Se non è stata segnata nessuna rete o se le squadre hanno segnato un eguale numero di reti, la gara risulta pari.

3) Regole della competizione :

Per le partite che si concludono in parità, le regole della competizione possono prevedere l'aggiunta di tempi supplementari o altre procedure per determinare la squadra vincente della gara (affidarsi sempre alla formula dell' evento pubblicata nell' apposita sezione).

REGOLA 9 - FALLI E COMPORTAMENTI ANTISPORTIVI

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

1) 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 oppure per vigoria sproporzionata, uno dei seguenti sei falli:

a) da o tenta di dare un calcio ad un avversario;

b) fa o tenta di fare uno sgambetto all'avversario;

c) salta su un avversario;

d) carica un avversario;

e) colpisce o tenta di colpire un avversario;

f) spingere un avversario. Alla squadra avversaria viene accordato un calcio di punizione diretto anche quando un calciatore commette una delle seguenti infrazioni:

g) trattiene un avversario;

h) sputa contro un avversario;

i) tenta di giocare il pallone intervenendo in scivolata, in qualsiasi maniera, su un avversario che sia in possesso del pallone o che sia in procinto di giocarlo (contrasto scivolato).

l) gioca volontariamente il pallone con le mani. Questa norma non si applica al portiere che si trova nella propria area di rigore.

Il calcio di punizione diretto va battuto dal punto in cui è stato commesso il fallo.

2) Calcio di rigore :

Viene assegnato un calcio di rigore quando un calciatore commette uno dei suddetti falli all'interno della propria area di rigore, indipendentemente dalla posizione del pallone, purchè lo stesso sia in giuoco.

3) Calcio di punizione indiretto :

Alla squadra avversaria viene assegnato un calcio di punizione indiretto quando il portiere commette una delle seguenti infrazioni:

- a) dopo essersi spossessato del pallone, lo riceve di ritorno da un compagno prima che abbia superato la linea mediana o senza che sia stato giocato o toccato da un avversario ;
- b) tocca o controlla il pallone con le mani (nella propria area di rigore) dopo che questo gli sia stato volontariamente **passato con i piedi** da un compagno di squadra;
- c) tocca o controlla con le mani (nella propria area di rigore) il pallone passatogli direttamente su una rimessa dalla linea laterale, effettuata da un compagno di squadra;
- d) tocca o controlla il pallone con le mani o con i piedi, in qualsiasi parte del campo, per più di quattro secondi, tranne quando ciò avviene nella metà del rettangolo di giuoco della squadra avversaria. Il portiere su rimessa dal fondo o dopo una parata efficace, può lanciare il pallone, con le mani, oltre la linea mediana (una rete non potrà mai essere segnata in questo modo).

Alla squadra avversaria viene assegnato un calcio di punizione indiretto, che dovrà essere battuto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, anche quando, secondo il parere dell'arbitro, un calciatore :

- e) giuoca in modo pericoloso;
- f) impedisce intenzionalmente la progressione di un avversario (senza contatto fisico);
- g) ostacola il portiere nell'atto di liberarsi del pallone che ha tra le mani; h) commette qualsiasi altra infrazione, non precedentemente menzionata nella Regola 12, per la quale il giuoco viene interrotto per ammonire o espellere un calciatore. Il calcio di punizione indiretto deve essere battuto nel punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che questa non sia stata commessa all'interno della propria area di rigore. In questo caso il calcio di punizione dovrà essere battuto da un punto della linea di rigore che sia il più vicino possibile a quello dove è stata commessa l'infrazione.

3) Sanzioni disciplinari :

- Falli passibili di ammonizione

Un calciatore deve essere ammonito con il cartellino giallo quando commette una delle seguenti infrazioni:

- a) si rende colpevole di comportamento antisportivo;
- b) manifesta dissenso con parole e gesti;
- c) trasgredisce ripetutamente le Regole del Giuoco;
- d) ritarda la ripresa del giuoco;
- e) non rispetta la distanza prescritta quando il giuoco viene ripreso con un calcio d'angolo, una rimessa laterale, un calcio di punizione;
- f) entra o rientra nel campo senza il permesso dell'arbitro o infrange la procedura della sostituzione;
- g) abbandona deliberatamente il rettangolo senza il permesso dell'arbitro. Per una qualsiasi delle suddette infrazioni, viene accordato, alla squadra avversaria, un calcio di punizione indiretto da battersi nel punto in cui è stata commessa l'infrazione. Se l'infrazione è stata commessa all'interno della propria area di rigore, il calcio di punizione indiretto deve essere battuto dalla linea di rigore, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.

- Falli passibili di espulsione

Un calciatore deve essere espulso con il cartellino rosso quando commette una delle seguenti infrazioni:

- h) si rende colpevole di condotta gravemente scorretta;
 - i) si rende colpevole di un fallo violento;
- l) sputa contro un avversario o qualsiasi altra persona;
- m) priva la squadra avversaria di una rete o di una evidente opportunità di segnare una rete, toccando deliberatamente il pallone con le mani. Questo non si applica ad un portiere all'interno della propria area di rigore;

n) priva di una evidente opportunità di segnare una rete un avversario che si dirige verso la porta opposta, mediante un fallo punibile con un calcio di punizione o un calcio di rigore;

o) pronuncia frasi ingiuriose o volgari;

p) riceve una seconda ammonizione nella stessa gara.

Se il giuoco viene interrotto perché un calciatore viene espulso per le infrazioni (o) o (p), senza che siano state commesse ulteriori infrazioni alle Regole del Giuoco, il giuoco viene ripreso con un calcio di punizione indiretto, assegnato alla squadra avversaria, dal punto in cui è stata commessa l'infrazione. Tuttavia, se l'infrazione viene commessa nella propria area di rigore, il calcio di punizione indiretto viene battuto dalla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.

ESPULSIONE A TEMPO :

Un calciatore espulso non può più prendere parte alla gara in corso e non può sedere sulla panchina dei sostituti. La sua sostituzione può essere effettuata dopo due minuti dall'espulsione, a meno che non venga segnata una rete prima che siano trascorsi i due minuti. In questo caso dovranno essere osservate le seguenti modalità:

- se le squadre stanno giocando con 5 calciatori contro 4 e la squadra numericamente superiore segna una rete, la squadra con soli 4 calciatori può essere completata con un quinto calciatore;
- se le squadre stanno giocando 4 calciatori contro 4 e viene segnata una rete, ambedue le squadre rimangono con lo stesso numero di calciatori;
- se le squadre stanno giocando con 5 calciatori contro 3, oppure 4 contro 3 e la squadra numericamente superiore segna una rete, alla squadra con 3 calciatori se ne può aggiungere soltanto un altro;
- se ambedue le squadre stanno giocando con 3 calciatori e viene segnata una rete, le squadre rimangono con lo stesso numero di calciatori;
- se la squadra che segna la rete è quella numericamente inferiore, il giuoco proseguirà senza modificare il numero di calciatori.

REGOLA 10 - CALCI DI PUNIZIONE

1) Calci di punizione :

I calci di punizione sono diretti ed indiretti. Nel momento in cui viene battuto il calcio di punizione, il pallone deve essere fermo ed il calciatore che lo ha effettuato non potrà giuocarlo una seconda volta fino a quando il pallone stesso non sia stato toccato o giuocato da un altro calciatore.

2) Il calcio di punizione diretto :

Con un calcio di punizione diretto può essere segnata direttamente una rete contro la squadra che ha commesso il fallo.

3) Il calcio di punizione indiretto :

Con un calcio di punizione indiretto può essere segnata una rete soltanto se il pallone tocca un altro calciatore prima di entrare in porta.

4) Posizione del calcio di punizione :

a) Quando viene battuto un calcio di punizione, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una distanza di almeno 5 metri dal pallone prima che questo sia giuocato. b) Il pallone è in giuoco dopo che è stato toccato e si muove.

5) Infrazioni e Sanzioni :

a) Quando un calciatore della squadra avversaria non rispetta la distanza prescritta per l'esecuzione di un calcio di punizione il calcio di punizione deve essere ripetuto;

b) Se il calciatore che ha battuto il calcio di punizione tocca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato o giuocato 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. Tuttavia, se quest'ultima è stata commessa all'interno dell'area di rigore, il calcio di punizione indiretto sarà battuto dalla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui l'infrazione è stata commessa;

c) Se la squadra che deve battere il calcio di punizione impiega più di 4 secondi per eseguirlo, sarà accordato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria.

1) Segnali Calcio di punizione indiretto:

l'arbitro indica un calcio di punizione indiretto alzando il suo

braccio al di sopra della testa. Egli mantiene il braccio in tale posizione fino a quando il calcio di punizione non sia stato battuto ed il pallone non abbia toccato un altro calciatore o cessi di essere in giuoco. **Calcio di punizione diretto:** l'arbitro mantiene un braccio orizzontalmente indicando la direzione in cui il calcio di punizione deve essere battuto.

DECISIONI

Allo scopo di distinguere tra il calcio di punizione diretto e quello indiretto, gli arbitri quando accordano un calcio di punizione indiretto lo segnaleranno (**obbligatoriamente entrambi**) alzando il braccio al di sopra della testa. Gli arbitri manterranno tale posizione fino a quando **il calcio di punizione non sia stato battuto e finché il pallone non sia stato toccato o giocato da un altro calciatore ovvero abbia cessato di essere in giuoco.**

REGOLA 11 - FALLI CUMULATIVI

1) Falli cumulativi :

- a) Sono quelli puniti con un calcio di punizione diretto ed elencati nel paragrafo dedicato
- b) I primi cinque falli accumulati da ciascuna delle due squadre durante ogni tempo di gara, saranno registrati dal Direttore di Gara

2) Posizione del calcio di punizione :

- a) Per i primi cinque falli cumulativi registrati per ciascuna delle due squadre durante ogni tempo di gara:
 - i calciatori della squadra avversaria possono formare una barriera per difendersi da un calcio di punizione;
 - tutti i calciatori avversari debbono trovarsi ad almeno 5 metri di distanza dal pallone finché esso non è in giuoco;
 - una rete può essere segnata direttamente con un calcio di punizione.
- b) Dal sesto fallo cumulativo per ciascuna delle due squadre in ognuno dei due tempi:
 - i calciatori della squadra avversaria non potranno formare una barriera per difendersi dal calcio di punizione;
 - il calciatore che esegue il tiro libero deve essere debitamente identificato;
 - il portiere deve rimanere nella propria area di rigore ad almeno 5 m. dal pallone;

tutti gli altri calciatori non devono oltrepassare la linea immaginaria che attraversa il pallone, parallela alla linea di porta, fuori dall'area di rigore. Debbono trovarsi a 5 m. dal pallone e non possono ostacolare il calciatore che effettua il tiro libero. Nessun calciatore può oltrepassare la linea immaginaria fino a quando il pallone non sia regolarmente in giuoco.

3) Procedura :

La procedura per l'esecuzione del tiro libero è la seguente:

- a) il calciatore che effettua il tiro libero deve calciare con l'intenzione di segnare una rete e non può passare il pallone ad altri calciatori;
- b) dopo che il tiro libero è stato effettuato, nessun calciatore potrà toccare o giocare il pallone fino a quando questo non sia stato toccato o giocato dal portiere, non sia rimbalzato dal palo o dalla sbarra trasversale;
- c) nessun tiro libero può essere calciato da una distanza inferiore a 6 m. dalla linea della porta
- d) se un calciatore commette il sesto fallo della sua squadra nella metà del rettangolo di giuoco avversario o nella parte del rettangolo compresa tra la linea mediana e la parallela immaginaria passando per il punto del tiro libero, il tiro libero deve essere battuto nel punto del tiro libero;
- e) se un calciatore commette il sesto fallo della sua squadra nella propria metà del campo, tra la linea da 10 m. e la sua linea di porta, la squadra alla quale è stato assegnato il calcio di punizione può scegliere se batterlo dal secondo punto di rigore o dal punto in cui è stata commessa l'infrazione;

4) Infrazioni e Sanzioni :

Per una delle seguenti situazioni:

- a) Se un calciatore della squadra difendente commette un'infrazione a questa Regola:

il tiro libero dovrà essere ripetuto solo se non è stata segnata una rete;

il tiro libero non verrà ripetuto se la rete è stata segnata.

- b) Se un calciatore della stessa squadra di quella che batte il tiro libero, commette un'infrazione a questa Regola:

il tiro libero dovrà essere ripetuto se viene segnata una rete

il tiro libero non dovrà essere ripetuto se non è stata segnata una rete

- c) Se il calciatore che batte il tiro libero commette un'infrazione a questa Regola dopo che il pallone è in giuoco:

• verrà assegnato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria che sarà battuto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che ciò sia avvenuto nell'area di rigore, nel qual caso il calcio di

punizione indiretta sarà battuto sulla linea dell'area di rigore, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo.

REGOLA 12 - CALCIO DI RIGORE

Un calcio di rigore viene concesso contro una squadra che commette una delle infrazioni punibili con un calcio di punizione diretto, all'interno della propria area di rigore e mentre il pallone è in gioco. Una rete può essere segnata direttamente con un calcio di rigore. La durata del primo e del secondo tempo di gioco o dei tempi supplementari deve essere prolungata per consentire l'esecuzione di un calcio di rigore.

1) Posizione del pallone e dei calciatori :

- a) Il pallone deve essere collocato sul punto del calcio di rigore.
- b) Il calciatore che batte il calcio di rigore deve essere debitamente identificato.
- c) Il portiere della squadra difendente deve restare sulla propria linea di porta, tra i due pali della porta, facendo fronte al calciatore incaricato del tiro, fino a quando il pallone non viene calciato.
- d) Tutti i calciatori, tranne l'incaricato del tiro, devono posizionarsi:
 - all'interno del rettangolo di gioco;
 - fuori dall'area di rigore;
 - dietro o sulla linea immaginaria passante per il punto del rigore parallela alla linea di porta;
 - almeno a 5 m. dal punto di rigore.

2) Esecuzione :

La procedura è la seguente:

- a) il calciatore che batte il calcio di rigore deve calciare in avanti il pallone;
- b) egli non può giocare una seconda volta il pallone fino a quando lo stesso non è stato toccato o giocato da un altro calciatore;

c) il pallone è in giuoco immediatamente dopo che è stato giuocato e si muove in avanti;

d) se il calcio di rigore viene concesso allo scadere di uno dei tempi regolamentari o supplementari la gara deve essere prolungata per consentire l'esecuzione o la ripetizione di un calcio di rigore e la rete sarà considerata valida se, prima di passare tra i pali della porta e sotto la sbarra trasversale, il pallone tocca uno o entrambi i pali della porta oppure la sbarra trasversale o il portiere o una combinazione di uno o più dei suddetti elementi.

3) Infrazioni e Sanzioni :

a) Se un calciatore della squadra difendente commette un'infrazione a questa Regola del Giuoco:

- il calcio di rigore dovrà essere ripetuto solo se la rete non è stata segnata;
- il calcio di rigore non dovrà essere ripetuto se è stata segnata una rete.

b) Se un compagno di squadra del calciatore incaricato del tiro commette un'infrazione a questa Regola del Giuoco:

- il calcio di rigore dovrà essere ripetuto se è stata segnata una rete;
- il calcio di rigore non dovrà essere ripetuto se non è stata segnata una rete.

c) Se il calciatore che ha battuto il calcio di rigore commette un'infrazione a questa Regola del Giuoco, con il pallone in giuoco, alla squadra avversaria viene concesso un calcio di punizione indiretto che dovrà essere calciato dal punto in cui è stato commesso il fallo. Se il fallo è stato commesso all'interno dell'area di rigore, il calcio di punizione indiretto sarà battuto dalla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello in cui l'infrazione è stata commessa.

REGOLA 13 - RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

La rimessa dalla linea laterale è un modo di riprendere il giuoco. Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dalla linea laterale.

1) La rimessa laterale viene concessa :

a) quando il pallone oltrepassa interamente una linea laterale, sia a terra sia in aria, o colpisce il soffitto;

b) dal punto in cui ha oltrepassato la linea laterale;

c) alla squadra avversaria del calciatore che ha toccato per ultimo il pallone.

2) Posizione del pallone e dei calciatori :

a) Il pallone deve essere collocato sulla linea laterale e deve essere rimesso in giuoco all'interno del terreno di gioco in qualsiasi direzione.

b) Il calciatore che esegue la rimessa dalla linea laterale deve avere una parte di ciascun piede o sulla linea laterale o sul campo per destinazione. c) I calciatori della squadra difendente si devono trovare ad almeno 5 m. dal pallone.

3) Esecuzione :

La procedura è la seguente:

a) Il calciatore che esegue la rimessa dalla linea laterale deve farlo entro 4 secondi dal momento in cui viene in possesso del pallone;

b) il calciatore che effettua la rimessa dalla linea laterale non può giocare il pallone una seconda volta prima che sia toccato o giocato da un altro calciatore;

c) il pallone è in giuoco immediatamente dopo che è stato calciato o toccato e si muove.

d) La rimessa laterale deve essere effettuata con i piedi.

4) Infrazioni e Sanzioni :

a) Viene accordato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria se il calciatore che effettua la rimessa dalla linea laterale gioca il pallone una seconda volta prima che sia stato toccato o giocato da un altro calciatore. Il calcio di punizione indiretto viene eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che ciò sia avvenuto nell'area di rigore, nel qual caso il calcio di punizione indiretto sarà battuto dalla linea dell'area di rigore, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo.

b) La rimessa dalla linea laterale viene ripetuta da un calciatore della squadra avversaria se:

- la rimessa dalla linea laterale non è stata effettuata regolarmente;
- la rimessa dalla linea laterale viene effettuata da un punto diverso da quello in cui il pallone ha oltrepassato la linea laterale;

- la rimessa dalla linea laterale non è stata effettuata entro 4 secondi dal momento in cui il calciatore è entrato in possesso del pallone.

REGOLA 14 - RIMESSA DAL FONDO

La rimessa dal fondo è un modo di riprendere il giuoco. Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dal fondo.

1) La rimessa dal fondo viene concessa :

a) quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, oltrepassa interamente la linea di porta, sia a terra che in aria, e non è stata segnata una rete.

2) Procedura :

La procedura è la seguente:

a) Il portiere lancia il pallone con le mani da un punto qualsiasi all'interno dell'area di rigore;

b) I calciatori della squadra avversaria dovranno rimanere al di fuori dell'area di rigore finché il pallone non è in giuoco;

c) il portiere non dovrà giocare il pallone una seconda volta finché questo non sia stato toccato o giocato da un altro calciatore;

d) il pallone sarà in giuoco quando sarà uscito completamente fuori dall'area di rigore.

3) Infrazione e Sanzioni :

a) se il pallone non viene lanciato direttamente fuori dall'area di rigore, viene ripetuta la rimessa dal fondo;

b) se, dopo che il pallone è in giuoco, il portiere tocca il pallone una seconda volta, prima che sia stato toccato o giocato da un altro calciatore, viene concesso un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che ciò sia avvenuto nell'area di rigore, nel qual caso il calcio di punizione sarà battuto dalla linea dell'area di rigore, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo.

c) se il pallone è giuocato dopo 4 secondi, contati dal momento in cui il portiere entra in possesso del pallone, sarà accordato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria che sarà battuto sulla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello in cui l'infrazione è stata commessa.

Il portiere, su rimessa dal fondo, può lanciare, con le mani, il pallone oltre la linea mediana.

REGOLA 15 - CALCIO D'ANGOLO

Un calcio d'angolo è un modo di riprendere il giuoco. Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo, ma soltanto contro la squadra avversaria.

1) Viene concesso un calcio d'angolo :

a) quando il pallone toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, oltrepassa interamente la linea di porta, sia in terra sia in aria, e non è stata segnata una rete.

2) Procedura :

La procedura è la seguente:

a) il pallone deve essere collocato precisamente all'interno dell'arco d'angolo, il più vicino possibile all'angolo;

b) i calciatori della squadra avversaria devono rimanere a 5 m. almeno dal pallone finché esso non è in giuoco;

c) il pallone viene calciato da un calciatore della squadra attaccante; d) il pallone è in giuoco quando viene toccato e si muove;

e) il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo non può giuocare una seconda volta il pallone fino a quando lo stesso non sia stato toccato o giuocato da un altro calciatore.

3) Infrazioni e Sanzioni :

a) Alla squadra avversaria viene assegnato un calcio di punizione indiretto quando:

- il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo giuoca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato o giuocato da un altro calciatore. Il calcio di punizione indiretto viene battuto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione;

- il calcio d'angolo non viene battuto entro 4 secondi dal momento in cui il calciatore che lo deve battere entra in possesso del pallone ed il calcio di punizione indiretto viene eseguito dall'arco d'angolo.

REGOLA 16 -TIRI DI RIGORE DOPO I TEMPI RAGOLAMENTARI

I tiri di rigore rappresentano un metodo per determinare la squadra vincente, quando il regolamento della competizione richiede che ci sia una squadra vincente dopo che la gara si è conclusa in pareggio.

Procedura :

La procedura è la seguente:

- a) il primo arbitro sceglierà la porta verso la quale dovranno essere battuti i tiri;
- b) il primo arbitro procede, con i capitani, al sorteggio per stabilire quale squadra effettuerà il primo tiro;
- c) il primo arbitro annota per scritto la sequenza di ciascun tiro battuto; d) ciascuna delle due squadre esegue cinque tiri di rigore conformemente alle seguenti procedure:
 - 1) saranno calciati 5 tiri di rigore, alternativamente dalle due squadre, da cinque diversi calciatori;
 - 2) i nomi ed i numeri dei giocatori che battono i primi cinque tiri di rigore devono essere comunicati all'arbitro dai capitani delle rispettive squadre, prima dell'esecuzione dei tiri di rigore e debbono essere compresi nella lista dei 12 nominativi presentata all'inizio della gara;
 - 3) ove si verifici che una squadra abbia concluso in inferiorità numerica la gara, l'altra squadra, senza aver terminato la rotazione, quando la prima ricomincia il giro, potrà scegliere di far ribattere ad un giocatore che ha già tirato;
 - 4) se prima che le due squadre abbiano eseguito i loro cinque tiri di rigore, una di esse segna un numero di reti che l'altra non potrà mai realizzare pur terminando la serie dei cinque tiri, l'esecuzione dei tiri non dovrà essere proseguita;
 - 5) se al termine della serie di 5 rigori le squadre fossero ancora in parità si procederà ad oltranza, sempre alternativamente e con lo stesso ordine, fino a quando una squadra avrà realizzato una rete più dell'altra a parità di tiri;
 - 6) i calciatori che dovranno battere i tiri ad oltranza dovranno essere diversi da coloro che hanno calciato i primi cinque tiri utilizzando tutti i calciatori indicati nella distinta e presenti sul rettangolo di giuoco .Esauriti

questi riprenderanno a tirare i calciatori che hanno battuto i primi cinque tiri (punto 1), seguendo lo stesso precedente ordine;

7) nessun calciatore espulso potrà prendere parte all'effettuazione dei tiri di rigore;

8) qualsiasi calciatore utilizzabile può sostituire il portiere;

9) soltanto i calciatori indicati e gli ufficiali di gara sono autorizzati a sostare sul terreno di giuoco durante l'esecuzione dei tiri di rigore;

10) tutti i calciatori eccetto colui che esegue il tiro ed i due portieri, devono sostare nella metà campo opposta a quella in cui vengono eseguiti i tiri di rigore.

11) il portiere, il cui compagno esegue il tiro di rigore, deve restare sul terreno di giuoco, senza intralciare lo sviluppo del giuoco.