

REGOLAMENTO GALASPORT

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 7 :

NOVITA' REGOLAMENTARI introdotte a partire dalla stagione 2019-2020 pag. 8

- **Regola 1** Il terreno di giuoco **pag. 9**
- **Regola 2** Il pallone **pag. 10**
- **Regola 3** Numero dei calciatori **pag. 11**
- **Regola 4** Equipaggiamento dei calciatori **pag. 12**
- **Regola 5** L'Arbitro **pag. 12**
- **Regola 6** Durata della gara **pag. 14**
- **Regola 7** Calcio d'inizio e ripresa del giuoco **pag. 14**
- **Regola 8** Pallone in giuoco e non in giuoco **pag. 15**
- **Regola 9** Segnatura di una rete **pag. 15**
- **Regola 10** Falli e comportamento antisportivo **pag. 16**
- **Regola 11** Calci di punizione **pag. 18**
- **Regola 12** Calcio di rigore **pag. 19**
- **Regola 13** Rimessa dalla linea laterale **pag. 19**
- **Regola 14** Calcio di rinvio **pag. 20**

- **Regola 15** Calcio d'angolo **pag. 20**
- **Regola 16** Tiri di rigore **pag. 21**

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 gioco 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 7 giocatori (con 7 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.

ATTENZIONE : 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 2 palloni per squadra gonfi e utilizzabili**
- 4) verificare che le maglie delle 2 squadre non siano uguali, nel caso fossero dello stesso colore la squadra di casa è tenuta ad avere una seconda maglia o delle pettorine per poter disputare regolarmente l' incontro. I centri sportivi non sono tenuti a fornire le pettorine causa emergenza covid 19.**

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 punteggi 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 TI RADIARE I GIOCATORI COINVOLTI.

3) Distinta : Entrambe le squadre sono tenute a presentarsi al campo con **2 DISTINTE** da consegnare all' arbitro, regolarmente compilate e firmate **15 minuti prima dell' inizio della gara.** **L' unica copia della distinta accettata e utilizzabile è la distinta generata ON LINE dal portale www.galasport.it scaricabile e stampabile nella sezione " AREA CAPITANI ", non saranno accettate distinte scritte a mano.** I giocatori riportati sulla distinta on line sono i giocatori regolarmente tesserati, non è possibile aggiungere a penna giocatori non presenti nella distinta on line. I responsabili delle squadre dovranno solamente aggiungere i numeri di maglia dei calciatori presenti alla partita e cancellare quelli non presenti. **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.**

- **Sanzioni:** Nel caso di irregolarità nella presentazione della distinta, come ad esempio il mancato utilizzo della versione scaricabile nella sezione "AREA CAPITAN " **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). **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 2 palloni misura n.5 gonfi ed utilizzabili per giocare.** Per quanto riguarda l'abbigliamento dei calciatori si rimanda alla REGOLA 4 – 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 o pettorine e seconde maglie.**

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:

NOVITA' : **E' consentito il tesseramento di giocatori tesserati anche per altri enti sportivi e federazioni, compresa la FIGC. Non sono però tesserabili giocatori tesserati nei campionati FIGC dalla categoria Eccellenza in su. Esclusivamente nel torneo primaverile "Trofeo Galasport" e solo per la categoria OPEN è prevista una deroga con la possibilità di tesseramento un massimo di 2 tesserati militanti in Eccellenza FIGC con la possibilità di schierarli entrambi in distinta in ciascuna gara.**

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 compilato in ogni sua parte e 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. Al di fuori di queste finestre di mercato non è possibile per nessun motivo modificare la lista dei calciatori tesserati in 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 SIA STATO SQUALIFICATO PER GRAVI CASI DI VIOLENZA O COMPORTAMENTI ANTI-SPORTIVI GRAVI, LA SUA PARTECIPAZIONE ALLA GARA (O ANCHE SOLAMENTE LA SUA PRESENZA 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 SERIETÀ DEL TORNEO.

2) 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 MOTIVIO RICORSI INOLTTRATI 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.

3) 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.**

4) 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".

5) Espulsione a tempo: La regola prevede che in caso di espulsione, sia che derivi da un doppio cartellino giallo sia che derivi da un cartellino rosso diretto, il giocatore espulso dovrà abbandonare il terreno di gioco e non potrà più rientrare in campo, dopo 5 minuti però la squadra che ha subito l'espulsione potrà sostituire il calciatore espulso con un altro calciatore regolarmente inserito in distinta.

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, irriguardosi, 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.

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

7) 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.

8) 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. Nei tornei che prevedono andata e ritorno nel caso una squadra non si presenti a una delle 2 sfide perderà il vantaggio dello scontro diretto. 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.

IL GIUOCO DEL CALCIO A 7 :

NOVITA' REGOLAMENTARI INTRODOTTE A PARTIRE DALLA STAGIONE 2019-2020 :

Viste le novità regolamentari introdotte nel calcio a 11 per la stagione 2019/2020 abbiamo deciso di usarne alcune e invece di scartarne altre, di seguito le nuove regole che verranno applicate anche nei tornei di calcio a 7 del circuito Galasport.

1) Rimessa dal fondo e calci di punizione in area : da questa stagione non sarà più obbligatorio ricevere una rimessa o una punizione battuta dentro all' area di rigore al di fuori dell' area. Il pallone sarà considerato in gioco una volta toccato dal giocatore che batte, il proprio compagno di squadra potrà ricevere anche dentro l'area. L' avversario potrà entrare in area non appena il pallone sarà messo in gioco.

2) Pallone che colpisce il Direttore di Gara : Il pallone non è in gioco se colpisce il Direttore di Gara rimanendo in campo quando :

- Una squadra inizia un attacco promettente favorita dal tocco del Direttore di Gara.
- Il pallone entra direttamente in porta.
- Cambia la squadra in possesso del pallone.

In questi casi il Direttore di Gara fermerà il gioco e scodellerà il pallone a favore della squadra che era in possesso prima del tocco dell' arbitro. L'unico caso in cui dopo un tocco del Direttore di Gara si prosegue a giocare è quando il tocco non ne modifica significativamente il percorso e non ne cambia il possesso di palla da una squadra all' altra.

2) Provvedimenti disciplinari alla panchina : Oltre che i giocatori, da questa stagione il Direttore di Gara potrà ammonire ed espellere anche gli allenatori e dirigenti regolarmente seduti in panchina.

3) Fallo di mano : sono state apportate le seguenti modifiche.

- **GOL DI MANO:** I gol di mano dovranno essere sempre annullati. A prescindere dal fatto che il tocco sia frutto di un rimpallo o di un tocco involontario.
- **FALLO DI MANO:** Sarà considerato fallo di mano al verificarsi di una di queste condizioni : 1) Tocco volontario 2) Posizione innaturale, anche se involontaria, quando il braccio è in linea con le spalle, o sopra le spalle, o lontano dal corpo. A prescindere dalla distanza tra chi tira e chi

colpisce di mano. Unica eccezione avviene nel caso in cui chi calcia il pallone colpisca la sua stessa mano, in quel caso non è fallo.

- **FALLO DI MANO CON SCIVOLATA:** E' stata infine chiarita la casistica relativa ai falli di mano avvenuti durante una scivolata: 1) se tocca la palla con il braccio in appoggio e questo è attaccato al corpo, non è fallo 2) se il braccio in appoggio è lontano dal corpo, è fallo 3) se tocca con l'altro braccio e questo è lontano dal corpo, è fallo.

- 4) **Posizione del portiere in occasione di un calcio di rigore :** Il portiere potrà tenere un piede oltre la linea di porta durante l'esecuzione di un calcio di rigore. L'infrazione avverrà nel momento in cui entrambi i piedi saranno oltre la linea prima della battuta da parte dell'attaccante.
- 5) **Regola del vantaggio :** Una squadra che subisce un fallo può battere velocemente la punizione anche in caso di fallo da ammonizione o da espulsione. L'arbitro mostrerà il cartellino solo a fine azione.
- 6) **Svirgolata del portiere :** Se il portiere, giocando il pallone con i piedi su retropassaggio, lo svirgola, può rientrarne in possesso senza che venga più fischiato il calcio di punizione indiretto.

REGOLA 1 - IL TERRENO DI GIUOCO :

1) Dimensioni : Il terreno di giuoco deve essere un rettangolo piano ed orizzontale della lunghezza di m.60 e della larghezza di m. 35. La lunghezza delle linee laterali deve essere, in ogni caso, superiore alla lunghezza delle linee di porta. Sono ammessi adattamenti che non superino il 20% delle dimensioni di riferimento.

2) Segnatura : Il terreno di giuoco deve essere segnato con linee chiaramente visibili, linee che fanno parte integrante delle superfici che esse delimitano. I lati maggiori del rettangolo sono denominati "linee laterali", quelli minori "linee di porta". Tutte le linee devono essere chiaramente visibili ed avere una larghezza massima di cm. 12. Il terreno di giuoco è diviso in due metà dalla "linea mediana". Il centro del terreno di giuoco è segnato nel mezzo della linea mediana con un punto visibile del diametro indicativo di cm. 20. Attorno a questo punto è tracciata una circonferenza di m. 6,00 di raggio. È possibile tracciare un segmento di linea di fuori del terreno di giuoco a m. 6,00 dall'arco dell'area d'angolo, perpendicolarmente alla linea di porta, per evidenziare la distanza, che gli avversari devono osservare nell'esecuzione di un calcio d'angolo.

3) Area di rigore : Alle due estremità del terreno di giuoco, a distanza di m.6 da ciascun palo della porta, verso l'interno, devono essere tracciate due linee perpendicolari alla linea di porta, lunghe m.10,00. Esse devono essere congiunte da una linea parallela alla linea di porta. Entrambe le aree delimitate da dette linee e dalla linea di porta sono denominate «area di rigore». Sulla linea parallela alla linea di porta, che delimita l'area di rigore, lungo una linea immaginaria perpendicolare al centro di essa, ad una distanza di m. 8,00, deve essere segnato in modo ben visibile un punto denominato «punto del calcio di rigore». Da ciascun punto del calcio di rigore deve essere tracciato, all'esterno dell'area di rigore, un arco di circonferenza avente il raggio di m.6,00. Le dimensioni dell'area di rigore possono essere inferiori a quelle previste con una tolleranza che non superi, comunque, il 10% delle misure previste.

4) Le bandierine (non obbligatorie) : In ciascun vertice del terreno deve essere infissa un'asta non appuntita in alto con bandierina, avente altezza non inferiore a m. 1,50 dal suolo.

5) Area d'angolo : Da ciascuno dei vertici del terreno, in cui sono infisse le bandierine d'angolo, all'interno del terreno, deve essere tracciato un quarto di circonferenza.

6) Le porte : Al centro di ciascuna linea di porta devono essere collocate le porte, costituite da due pali verticali, equidistanti dalle bandierine d'angolo e distanti fra loro m 6,00 (misura interna) e riuniti alle loro estremità superiori da una sbarra trasversale il cui bordo inferiore deve risultare a m 2,00 dal livello del terreno. La larghezza e lo spessore dei pali e della sbarra trasversale non dovranno essere superiori a 12 cm. I pali della porta e la sbarra trasversale dovranno avere la stessa larghezza. Dietro le porte debbono essere fissate, ai pali, alle sbarre trasversali ed al terreno, delle reti opportunamente tese e sistemate in modo da non disturbare il portiere. I pali delle porte e le sbarre trasversali devono essere in legno, in metallo o in altro materiale approvato. La loro forma può essere quadrata, rettangolare, circolare o ellittica. In ogni caso non devono costituire alcun pericolo per i calciatori.

7) Rettangolo di giuoco : Deve essere piano, liscio e privo di asperità. E' raccomandato l'uso di terreni in erba o in materiale sintetico.

Istruzioni supplementari:

- Le aree interne del terreno di giuoco comprendono la larghezza delle linee che le delimitano.
- Può essere tracciato un segno al di fuori del terreno di giuoco a 6,00 m di distanza dal quarto di cerchio dell'area d'angolo e ad angolo retto con la linea di porta, in modo da facilitare il compito dell'arbitro quando egli debba vigilare sul rispetto della distanza durante l'effettuazione del calcio d'angolo.

REGOLA 2 - IL PALLONE :

1) Caratteristiche del pallone : Il pallone deve essere di forma sferica. L'involucro esterno deve essere di cuoio o di altro materiale approvato. Per la sua confezione non potrà essere utilizzato alcun materiale che possa costituire pericolo per i calciatori. Il pallone deve avere una circonferenza massima di cm. 70 e minima di cm. 68. All'inizio della gara esso deve avere il peso massimo di gr.450 e minimo di 410; la pressione deve essere pari a 0,6-1,1 atmosfere, ossia da 600 a 1.100 gr. per centimetro.

2) Sostituzione di un pallone difettoso **a)** Se nel corso della una gara, il pallone scoppia o si danneggia, la gara deve essere interrotta e riprenderà con un nuovo pallone, con una rimessa da parte dell'arbitro, nel punto in cui si trovava il pallone nel momento in cui si è reso inutilizzabile, (salvo quanto previsto dalla regola 11). **b)** Se il pallone scoppia o si danneggia quando non è in giuoco, prima dell'esecuzione di un calcio d'inizio, di un calcio d'angolo, di un calcio di punizione, di un calcio di rigore o di una rimessa dalla linea laterale, la gara deve essere ripresa in conformità a quanto previsto dalle regole del giuoco.

REGOLA 3 - NUMERO DEI CALCIATORI :

1) Calciatori : Ogni gara è disputata da due squadre composte ciascuna da un massimo di sette calciatori, uno dei quali giocherà da portiere. Nessuna gara potrà aver luogo se l'una o l'altra squadra dispone di meno di cinque calciatori.

2) Procedura della sostituzione : E' consentita l'utilizzazione di calciatori di riserva fino ad un massimo di sette per ogni gara giuocata. 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;

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.

4) Infrazioni e sanzioni :

a) Se un calciatore scambia il ruolo con il portiere senza preavvisare l'arbitro, il giuoco non deve essere interrotto. I calciatori inadempienti saranno ammoniti alla prima interruzione di giuoco.

b) Se un calciatore in panchina (si intendono comunque quei calciatori che in quel momento non sono in campo) entra nel terreno di giuoco e giuoca senza l'autorizzazione dell'arbitro, il giuoco deve essere interrotto. Il calciatore di riserva in questione deve essere ammonito.

Il giuoco deve essere ripreso dall'arbitro con una propria rimessa nel punto in cui si trovava il pallone quando il giuoco è stato interrotto, a meno che lo stesso, in quel momento, si trovi nell'area di rigore, nel qual caso sarà rimesso in giuoco sulla linea dell'area di rigore, parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il giuoco è stato interrotto. Per qualsiasi altra infrazione alla presente regola, il calciatore inadempiente deve essere ammonito e, se il giuoco è stato interrotto dall'arbitro per comminare un'ammonizione, il giuoco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto battuto da un calciatore della squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone al momento della interruzione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 11.

REGOLA 4 - EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI :

a) L'equipaggiamento o l'abbigliamento di base obbligatorio di un calciatore comprende: maglia, calzoncini, calzettoni, e calzature. Sono consentite soltanto scarpe di tela o di cuoio soffice oppure scarpe da ginnastica con soles in gomma o materiale simile o scarpe di cuoio (tipo calcio) ma con tacchetti di

gomma sulla suola. Le scarpe di tela o tipo tennis o calcio a 5 sono obbligatorie sui campi in materiale sintetico. Le scarpe tipo calcio con tacchetti in gomma sulla suola sono ammesse sui terreni in erba.

b) L'equipaggiamento o l'abbigliamento di un calciatore non deve in alcun caso risultare pericoloso per se o per gli altri calciatori. L'uso dei parastinchi, che devono essere completamente coperti dai calzettoni e di materiale adeguato (gomma, plastica, poliuretano, sostanze analoghe), è vivamente consigliato ma non costituisce requisito obbligatorio per prendere parte alla gara. Le maglie dei calciatori devono essere numerate ed ogni squadra deve portare maglie di colore diverso. Ogni calciatore della stessa squadra deve essere contrassegnato da un numero differente. Il portiere deve indossare una maglia di colore diverso da quello di tutti gli altri calciatori, e dell'arbitro. Al portiere è consentito di indossare pantaloni lunghi.

1) Infrazioni e sanzioni : Il calciatore che infrange questa regola deve essere invitato dall'arbitro ad uscire dal terreno di giuoco per mettere in ordine il proprio equipaggiamento, o per procurarsi le parti mancanti dell'equipaggiamento stesso. Un'infrazione a questa Regola non deve comportare l'interruzione immediata del giuoco. Il calciatore che avrà dovuto lasciare il terreno di giuoco per mettere in ordine il proprio equipaggiamento, non potrà farvi ritorno senza il consenso dell'arbitro. Quest'ultimo dovrà assicurarsi della regolarità dell'equipaggiamento prima di autorizzarlo a rientrare nel terreno di giuoco. Il calciatore potrà rientrare nuovamente sul terreno di giuoco soltanto in occasione di una interruzione di giuoco. Un calciatore, invitato ad uscire dal terreno di giuoco per aver infranto questa regola e che rientri nel terreno stesso senza preventiva autorizzazione dell'arbitro, deve essere sanzionato con l'ammonizione (cartellino giallo).

2) Ripresa del giuoco : Se il giuoco è stato interrotto dall'arbitro per sanzionare un'ammonizione, la gara riprenderà con un calcio di punizione indiretto eseguito da un calciatore della squadra avversaria nel punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione del giuoco, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 11.

Istruzioni supplementari:

- Il capitano deve portare, quale segno distintivo, un bracciale di colore diverso da quello della maglia.

REGOLA 5 - L'ARBITRO :

Ogni gara si disputa sotto la direzione ed il controllo di un arbitro. La sua autorità e l'esercizio dei poteri che gli sono conferiti dalle Regole del Giuoco del Calcio a 7 e dalla Normativa Generale iniziano nel momento in cui egli arriva al campo di giuoco. **Il suo potere, nell'ambito della gara che è chiamato a dirigere, di infliggere punizioni si estende alle infrazioni commesse durante le interruzioni del giuoco, quando il pallone non è in giuoco e anche prima e dopo l'inizio della gara e finchè non si allontana dal campo di giuoco e dal centro sportivo. Le sue decisioni per questioni di fatto relative al giuoco sono inappellabili.**

1) Competenze e obblighi :

L'arbitro deve:

- vigilare sul rispetto delle Regole del Giuoco e della Normativa Generale;
- assicurarsi che ogni pallone utilizzato rispetti i requisiti della Regola 2;
- 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 giuoco;
- lasciare proseguire il giuoco fino a quando il pallone cessa di essere in giuoco 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 giuoco. 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 giuoco 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 giuoco;
- adottare provvedimenti nei confronti dei dirigenti di squadra che non tengono un comportamento responsabile e, a sua discrezione, allontanarli dal recinto di giuoco;
- fare in modo che nessuna persona non autorizzata entri nel terreno di giuoco;
- dare il segnale di ripresa della gara dopo un'interruzione del giuoco;
- inviare agli organi disciplinari competenti 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 o, a sua discrezione, a seguito della segnalazione del secondo arbitro (se presente), sempre che il giuoco non sia stato ancora ripreso. 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.

- **Decisioni :**

Direzione delle gare

Le gare considerate ufficiali, devono essere dirette da un arbitro designato dal competente Organo Tecnico. **Se all'ora ufficiale fissata per l'inizio della gara l'Arbitro designato non è presente sul campo, o se la partita non può iniziare per problemi con l'impianto sportivo non imputabili all'organizzazione le due squadre devono attendere per 30 minuti. Passati i 30 minuti, se la gara non potrà iniziare, verrà rinviata a data da destinarsi.**

Le gare possono essere dirette da 2 Arbitri. In tal caso entrambi avranno uguali poteri decisionali: sarà comunque designato un 1° Arbitro, deputato a decidere in eventuali provvedimenti non coincidenti. 9 Se il 1° e il 2° Arbitro fischieranno contemporaneamente una interruzione di giuoco, per motivi diversi, prevarrà la decisione del 1° Arbitro. Non è previsto l'utilizzo degli assistenti di parte.

REGOLA 6 DURATA DELLA GARA :

1) Periodi di giuoco : La gara si compone di due periodi di giuoco di 22 minuti ciascuno. Le gare di playoff ad eliminazione diretta si compongono di due periodi di giuoco di 25 minuti.

2) Intervallo : I calciatori hanno diritto ad una sosta tra i due periodi di giuoco. La durata dell'intervallo non deve superare i 5 minuti.

3) Recupero delle interruzioni di giuoco : 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 giuoco;
- le manovre tendenti a perdere deliberatamente tempo;
- ogni altra causa. La durata del recupero per interruzioni di giuoco è a discrezione dell'arbitro.

4) Calcio di rigore : La durata di ciascun periodo deve essere prolungata per consentire l'esecuzione o la ripetizione di un calcio di rigore.

REGOLA 7 - CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIUOCO :

a) All'inizio della gara :La scelta del terreno di giuoco è stabilita con sorteggio per mezzo di una moneta.

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 giuoco avrà inizio con un calcio al pallone fermo a terra al centro del terreno di giuoco (cioè con un calcio piazzato effettuato da un calciatore verso l'opposta metà del terreno stesso). Tutti i calciatori devono trovarsi nella propria metà del terreno di giuoco. Il pallone sarà in giuoco dal momento in cui è calciato e mosso in avanti. Il calciatore che batte il calcio d'inizio non può giocare nuovamente il pallone prima che lo abbia giuocato o toccato un altro giocatore.

b) Dopo la segnatura di una rete : Il giuoco 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 di giuoco 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 : Quando il giuoco riprende, dopo un'interruzione temporanea, per qualsiasi causa non specificata dal Regolamento, purché il pallone non abbia oltrepassato una linea laterale o di porta immediatamente prima dell'interruzione, l'arbitro deve far cadere il pallone nel punto in cui esso si trovava al momento dell'interruzione, salvo che il pallone si trovasse nell'area di rigore. In tale caso l'arbitro farà cadere il pallone a terra sulla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello in cui era il pallone quando il gioco è stato interrotto. Il pallone sarà considerato in giuoco 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.

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

Infrazioni e sanzioni

Per qualsiasi infrazione alle lettere a), b) e c) di questa Regola, il calcio d'inizio deve essere ripetuto, salvo il caso in cui il calciatore che ha calciato il pallone (in avanti) lo giochi nuovamente prima che sia stato toccato o giocato da un altro calciatore. Per tale infrazione 11 un calciatore della squadra avversaria batterà un calcio di punizione indiretto dal punto in cui essa è avvenuta.

Qualora l'infrazione sia stata commessa nell'area di rigore della squadra avversaria, il calcio di punizione indiretto dovrà essere battuto dalla linea che delimita l'area di rigore.

REGOLA 8 - PALLONE IN GIUOCO E NON IN GIUOCO :

1) Pallone non in giuoco : Il pallone non è in giuoco quando:

- ha interamente superato la linea di porta o la linea laterale, sia a terra sia in aria;
- il giuoco è stato interrotto dall'arbitro.

2) Pallone in giuoco : Il pallone è in giuoco in ogni altro momento, dall'inizio alla fine della gara, compresi i casi seguenti:

- se rimbalza nel terreno di giuoco dopo aver colpito un palo o la sbarra trasversale della porta o l'asta di una bandierina d'angolo;
- se rimbalza nel terreno di giuoco dopo aver colpito l'arbitro o un assistente dell'arbitro che si trovi all'interno del terreno stesso;
- nel caso di una presunta infrazione alle Regole del Giuoco, fino a quando l'arbitro non sia intervenuto in merito.

REGOLA 9 - SEGNATURA DI UNA RETE :

Segnatura di una rete :

Salvo le eccezioni previste dalle Regole del Giuoco, una rete risulta segnata quando il pallone ha interamente oltrepassato la linea di porta, tra i pali e sotto la sbarra trasversale, semprechè non sia stato lanciato, portato o colpito intenzionalmente con la mano o con il braccio da un calciatore della squadra attaccante, fatta eccezione per il portiere che si trovi all'interno della propria area di rigore. 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.

REGOLA 10 - FALLI E COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO : 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 SEI falli:

- 1) da o tenta di dare un calcio ad un avversario;
- 2) fa o tenta di fare uno sgambetto ad un avversario;
- 3) salta su un avversario;

- 4) carica un avversario;
- 5) colpisce o tenta di colpire un avversario;
- 6) spinge un avversario.

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

- 1) contrasta un avversario per il possesso del pallone, venendo in contatto con lui prima di raggiungere il pallone per giocarlo;
- 2) sputa contro un avversario;
- 3) trattiene un avversario;
- 4) gioca 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).

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 giuoco.

Calcio di punizione indiretto

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

- 1) gioca in modo considerato pericoloso dall'arbitro (quando, per esempio, tenta di calciare il pallone già in possesso del portiere);
- 2) impedisce la progressione ad un avversario, cioè non giocando il pallone, interponendosi tra lo stesso e l'avversario costituendo ostacolo senza contatto fisico;
- 3) 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; 4) 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 giuoco, 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) tocca con le mani il pallone passatogli deliberatamente con il piede da un calciatore della propria squadra;
 - d) tocca con le mani il pallone passatogli direttamente da un calciatore della propria squadra su rimessa dalla linea laterale;

Tale calcio di punizione dovrà essere battuto nel punto in cui è stato commesso il fallo, a meno che quest'ultimo non sia stato commesso nella propria area di rigore. In tale caso il calcio di punizione sarà

battuto dalla linea delimitante l'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.

Sanzioni disciplinari

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

- ritarda la ripresa del gioco;
- non rispetta la distanza prescritta nei calci d'angolo e nei calci di punizione;
- entra o rientra nel terreno di giuoco senza il preventivo assenso dell'arbitro;
- abbandona deliberatamente il terreno di giuoco senza il preventivo assenso dell'arbitro;
- trasgredisce ripetutamente le Regole del Giuoco e non osserva la prescritta distanza nelle riprese di giuoco e/o ritarda la ripresa stessa;
- manifesta con parole o con gesti di dissentire da una qualsiasi decisione dell'arbitro;
- si rende colpevole di condotta scorretta e/o antisportiva.

Se l'arbitro interrompe il giuoco per infliggere l'ammonizione dovrà riprenderlo con un calcio di punizione indiretto battuto da un calciatore della squadra avversaria dal punto in cui si trovava il pallone al momento della interruzione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 11. Tuttavia se il calciatore ha commesso una infrazione più grave sarà punito in conformità;

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

- si rende colpevole di condotta violenta;
- si rende colpevole di un fallo violento di giuoco;
- sputa contro un avversario o qualsiasi altra persona;
- impedisce alla squadra avversaria di segnare una rete o la priva di una chiara occasione da rete, toccando volontariamente il pallone con le mani (ciò non si applica al portiere dentro la propria area di rigore);
- annulla una chiara occasione da rete ad un calciatore che si dirige verso la porta avversaria commettendo un fallo punibile con un calcio di punizione o di rigore**
- tiene un atteggiamento ingiurioso o gravemente offensivo;
- si rende colpevole di condotta scorretta dopo essere stato ammonito.

Se il giuoco è stato interrotto a causa dell' espulsione di un calciatore per una di queste ultime due infrazioni, senza che siano state trasgredite altre norme della presente Regola, dovrà essere ripreso con un calcio di punizione indiretto, concesso a favore della squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 11.

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

ESPULSIONE A TEMPO :

Il calciatore espulso non può più prendere parte alla gara e non può sedere sulla panchina dei sostituti, ma può essere sostituito da un altro giocatore della stessa società. La sua sostituzione può essere effettuata dopo 5 minuti dalla espulsione. Il giocatore che entra in campo per sostituire un giocatore espulso dovrà farlo a gioco fermo e con il consenso dell'Arbitro o di uno dei due Arbitri.

** condotta gravemente sleale

Istruzioni supplementari:

- Il calciatore che si trova all'interno od all'esterno del terreno di giuoco 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 giuoco.
- Ogni atto simulatorio, commesso sul terreno di giuoco con lo scopo di ingannare l'arbitro, deve essere punito come comportamento antisportivo.

REGOLA 11 - 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 giuocato 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 trovarsi ad una distanza non inferiore a m.6,00 dal pallone. Il pallone sarà in giuoco dal momento in cui è calciato e mosso. Se un calciatore della squadra avversaria si avvicina a meno di m.6,00 dal pallone, prima che il calcio di punizione sia stato battuto, l'arbitro dovrà ritardarne l'esecuzione fino a quando non sia rispettata la regola ed ammonire il giocatore. Nel momento in cui viene battuto il calcio di punizione, il pallone deve essere fermo ed il calciatore che lo ha calciato non potrà giuocarlo una seconda volta fino a quando il pallone stesso non sia stato giuocato o toccato da un altro calciatore.

Infrazioni e sanzioni

Se il calciatore che ha battuto un calcio di punizione tocca una seconda volta il pallone prima che questo sia 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, a meno che quest'ultima non sia stata commessa all'interno dell'area di rigore, nel qual caso il calcio di punizione sarà battuto dalla linea che delimita l'area di rigore stessa, nel punto più vicino a quello in cui l'infrazione è stata commessa.

Istruzioni supplementari:

- Per differenziare un calcio di punizione indiretto da uno diretto, l'arbitro - quando accorda un calcio di punizione indiretto - deve segnalarlo alzando un braccio portando la mano al di sopra della testa.

Egli manterrà il braccio in tale posizione fino a che il pallone sia stato giuocato o toccato da un altro calciatore o abbia cessato di essere in giuoco.

- Anche se il regolamento prescrive che la distanza della barriera dal pallone debba essere di almeno m. 6,00, l'arbitro ha il potere discrezionale di non tenerne conto per favorire un'esecuzione rapida del calcio di punizione, salvo che la distanza non venga espressamente richiesta dai calciatori della squadra che usufruisce della punizione.

REGOLA 12 - CALCIO DI RIGORE :

Il calcio di rigore deve essere battuto dal punto del calcio di rigore. Prima di essere battuto, tutti i calciatori - tranne colui designato al tiro (debitamente identificato) e il portiere avversario - devono rimanere all'interno del terreno di giuoco ma fuori dell'area di rigore, ad almeno m.6,00 dal punto del calcio di rigore e più indietro del punto stesso. Il portiere avversario deve trovarsi sulla propria linea di porta, fra i pali della stessa, facendo fronte a chi batte e non potrà muoversi prima che il pallone venga calciato. Colui che batte il calcio di rigore deve calciare il pallone in avanti e non potrà giuocarlo una seconda volta fino a quando lo stesso non sarà stato giuocato o toccato da un altro calciatore. Il pallone sarà considerato in giuoco non appena calciato e mosso in avanti. Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rigore. Se il calcio di rigore viene concesso allo scadere di uno dei tempi regolamentari o supplementari e la gara viene prolungata per la sola esecuzione di detto calcio di rigore, la rete sarà considerata valida anche se il pallone tocca uno o entrambi i pali di porta, oppure la sbarra trasversale o il portiere o una combinazione di uno o più suddetti elementi, purché non sia stata commessa alcuna infrazione.

Infrazioni e sanzioni

Per qualsiasi infrazione a questa Regola, se commessa:

- da parte della squadra difendente: il calcio di rigore deve essere ripetuto se la rete non è stata segnata;
- da un calciatore della squadra attaccante, diverso da quello che ha calciato il pallone: se la rete è stata segnata, questa sarà annullata ed il calcio di rigore ripetuto;
- dal calciatore che ha battuto il calcio di rigore ed il fallo è stato commesso con il pallone in giuoco: un calciatore della squadra avversaria batterà un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stato commesso il fallo, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 11;

REGOLA 13- RIMESSA DALLA LINEA LATERALE :

Quando il pallone oltrepassa interamente, sia a terra sia in aria, una linea laterale, deve essere rimesso in giuoco 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 giuoco 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 giuoco immediatamente dopo essere entrato nel terreno di giuoco ma il calciatore che lo ha lanciato non può giuocarlo di nuovo fino a quando non sia stato giuocato 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 11.

REGOLA 14 - CALCIO DI RINVIO :

Quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, oltrepassa interamente la linea di porta, sia a terra sia in aria, al di fuori del tratto compreso tra i pali, dovrà essere collocato in un qualsiasi punto dello spazio di area di rigore compreso fra la linea di porta ed una linea immaginaria posta alla distanza di 4 metri parallelamente alla linea di porta. Il pallone verrà calciato direttamente in gioco al di fuori dell'area di rigore da un calciatore della squadra difendente, il quale non potrà rigiocarlo prima che il pallone sia stato giocato o toccato da un altro calciatore. Il portiere non potrà ricevere tra le mani il pallone su calcio di rinvio, al fine di rilanciarlo in gioco. Se il pallone non è stato calciato all'esterno dell'area di rigore, ossia direttamente in gioco, il calcio di rinvio deve essere ripetuto. I calciatori della squadra avversaria di quella cui appartiene il calciatore che batte il calcio di rinvio, devono restare fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia stato calciato al di fuori della stessa.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rinvio ma unicamente contro la squadra avversaria.

Infrazioni e sanzioni

Se il calciatore che ha battuto il calcio di rinvio gioca una seconda volta il pallone dopo che questo è uscito dall'area di rigore, ma prima che sia stato toccato o giocato da un altro calciatore, deve essere 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 11.

REGOLA 15 - 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. La bandierina d'angolo non potrà essere spostata. I calciatori della squadra opposta a quella cui appartiene il calciatore che batte il calcio d'angolo non possono avvicinarsi a meno di m.6,00 dal pallone fino a quando questo non sia in gioco, cioè fino a quando viene calciato e si muove. 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.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo ma unicamente contro la squadra avversaria.

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, con riserva delle condizioni di deroga imposte dalla Regola 11;

- In caso di qualsiasi altra infrazione, il calcio d'angolo dovrà essere ripetuto.

REGOLA 16 – TIRI DI RIGORE PER LA DETERMINAZIONE DELLA SQUADRA VINCENTE

ISTRUZIONI RELATIVE ALLA ESECUZIONE DEI TIRI DI RIGORE PER LA DETERMINAZIONE DELLA SQUADRA VINCENTE IN GARE DI QUALIFICAZIONE O FINALE DI UNA MANIFESTAZIONE :

Per determinare la squadra vincente, quando al termine della gara o dei tempi supplementari, ove previsti, risulta parità di punteggio, dovranno essere battuti tiri dal punto del calcio di rigore, da ciascuna delle due squadre, secondo le modalità che seguono.

- 1) Ai calci di rigore possono partecipare tutti i calciatori iscritti in distinta, anche quelli che al termine dei tempi regolamentari risultano essere in panchina.
 - 2) L'arbitro dovrà pareggiare il numero di giocatori delle due squadre che prendono parte ai calci di rigore (ogni squadra deve far tirare lo stesso numero di giocatori, ad esempio se la squadra A ha 9 giocatori e la squadra B ne ha 10, la squadra B dovrà scegliere quale giocatore escludere dal tirare i rigori).
 - 3) La porta verso la quale saranno battuti tutti i tiri verrà decisa dall'arbitro tramite sorteggio.
 - 3) Egli deve tirare a sorte lanciando in aria una moneta e la squadra il cui capitano vince il sorteggio sceglie se battere per primo.
 - 4) a) Osservando le norme indicate nei successivi paragrafi c) e d), ciascuna squadra batterà cinque tiri;
b) i tiri devono essere battuti alternativamente;
c) i cinque calciatori dovranno essere indicati all'arbitro o al primo arbitro dai capitani delle rispettive squadre, prima che i tiri vengano effettuati e scelti tra i nominativi elencati sulla distinta presentata agli arbitri prima dell'inizio della gara;
d) se, prima che entrambe le squadre abbiano battuto cinque tiri, una delle due avrà segnato più reti di quante potrebbe segnare l'altra qualora completasse la propria serie di cinque, l'esecuzione dei tiri deve cessare;
e) se, dopo che entrambe le squadre avranno battuto cinque tiri, risulterà che hanno segnato un eguale numero di reti, o nessuna, l'esecuzione dei tiri deve continuare nello stesso ordine fino a quando tutte e due avranno battuto eguale numero di tiri (non necessariamente cinque) ed una delle due avrà segnato una rete più dell'altra.
 - 5) i calciatori che dovranno battere i tiri ad oltranza dovranno essere diversi da coloro che hanno calciato i primi cinque tiri, utilizzando tutti i giocatori presenti sul terreno di gioco e facenti parte della distinta presentata agli arbitri prima dell'inizio della gara.
- Esauriti questi si procederà secondo quanto indicato al punto c) seguendo lo stesso precedente ordine.
- 6) Nessun giocatore espulso potrà prendere parte all'effettuazione dei tiri di rigore.

- Qualunque calciatore autorizzato può scambiare il ruolo con il portiere della propria squadra in ogni momento, durante l'esecuzione dei tiri;
- Fatta eccezione per il calciatore che batte il tiro e per i due portieri, tutti gli altri calciatori devono restare all'interno della metà campo opposta rispetto a quella dove si calciano i rigori.
- Il portiere, compagno del calciatore che sta eseguendo il tiro di rigore, deve restare all'interno del terreno di gioco, all'esterno dell'area di rigore in cui vengono battuti i tiri di rigore, sulla linea di porta all'intersezione di questa ultima con la linea dell' area di rigore.