



# POLIZIA DI STATO

## II MEMORIAL PASQUALE APICELLA – GIOVANNI VIVENZIO TORNEO AMATORIALE DI CALCIO A 8 - Categoria Polizia di Stato -

NAPOLI, 27 FEBBRAIO/28 MAGGIO 2023  
COMPLESSO SPORTIVO KENNEDY  
Via Camillo Guerra, 60 - Napoli

# Premessa

## IL II MEMORIAL “PASQUALE APICELLA - GIOVANNI VIVENZIO”

nasce dalla volontà di mantenere viva la memoria di tutte le vittime degli appartenenti alla POLIZIA DI STATO cadute nell’adempimento del dovere, in particolare di Pasquale APICELLA e Giovanni VIVENZIO.

L’Agente Scelto della Polizia di Stato **Pasquale APICELLA**, una volta trasferito a Napoli veniva assegnato al Commissariato Sezionale di Pubblica Sicurezza “SCAMPIA” prima e al Commissariato Sezionale di Pubblica Sicurezza “SECONDIGLIANO” poi, fino alla data della sua scomparsa, nell’Aprile del 2020, durante un inseguimento scaturito a seguito di un tentativo di furto ad un Bancomat.

Il Sovrintendente Capo della Polizia di Stato **Giovanni VIVENZIO** prestava servizio presso il Commissariato Sezionale di Pubblica Sicurezza “SAN FERDINANDO” di Napoli. Presente sul territorio sempre in prima linea ha guadagnato negli anni della sua lunga carriera stima e fiducia dei suoi colleghi e soprattutto dalla cittadinanza. Scomparso nell’Aprile 2021 a seguito di un incidente stradale avvenuto in servizio.

Entrambi uniti da un forte legame con la Polizia di Stato e ricambiati da autorevoli e prestigiosi riconoscimenti.

La duplice finalità del torneo ricade nell’aggregazione tra tutti gli appartenenti di ogni ordine e grado alla “famiglia” della Polizia di Stato, accomunati dalla passione per il calcio, nonché nella **promozione di iniziative sociali mirate alla raccolta di fondi per scopi benefici**, attraverso giornate di sano sport e puro divertimento.

L’intento da parte degli organizzatori è di portare avanti annualmente l’iniziativa, creando così un appuntamento ripetuto nel tempo in cui, i sani valori dello sport e dell’aggregazione contribuiscano ad accrescere e consolidare lo spirito di appartenenza alla Polizia di Stato tra tutti i partecipanti al torneo nonché avvicinare ulteriormente la cittadinanza alle Istituzioni, in particolare alla Polizia di Stato in quanto **SOSTENITRICE DI INIZIATIVE DI RILEVANZA SOCIALE ED A SCOPO BENEFICO**.

## BENEFICENZA

L’intento degli organizzatori è far coincidere, attraverso la passione per il calcio, il ricordo di tutti i colleghi tragicamente scomparsi ed una raccolta di fondi in favore della “Fondazione Santobono Pausilipon Onlus”.

La Fondazione nasce nel 2010 con l’obiettivo di supportare l’A.O.R.N. Santobono Pausilipon, l’Ospedale pediatrico più grande del Mezzogiorno, ed ha come centro dei propri progetti sempre il bambino con lo scopo di perseguire l’eccellenza delle prestazioni sanitarie quale risultato di attività di ricerca e clinica d’avanguardia, non trascurando l’aspetto sociale e psico-pedagogico.

La Fondazione opera nei seguenti ambiti di intervento:

- Sviluppo Tecnologico
- Ricerca Scientifica
- Umanizzazione dei luoghi e dei percorsi ospedalieri
- Accoglienza delle famiglie
- Spazio Bimbo

**I progetti della “Fondazione Santobono Pausilipon Onlus” possono essere sostenuti con contributi inviati al C/C intestato a: FONDAZIONE SANTOBONO PAUSILIPON ONLUS – IBAN: IT75P0514203419CC1181075123 – Causale: Memorial Apicella – Vivenzio (OBBLIGATORIO) e nome Ufficio di appartenenza (FACOLTATIVO).**

**Sarà cura di ogni Presidente/Dirigente Ufficiale delle squadre partecipanti al torneo di provvedere alla raccolta dei fondi ed effettuare il bonifico bancario nelle modalità sopra descritte.**





# REGOLAMENTO ORGANIZZATIVO

## Articolo 1 – Data e luogo

Il II Memorial “Pasquale Apicella – Giovanni Vivencio” si terrà a Napoli presso il **Complesso Sportivo Kennedy sito in Napoli alla Via Camillo Guerra, 60** dal giorno **27 febbraio al giorno 28 maggio 2023**. Verrà osservata una sosta, nella settimana che va dal 3 al 9 aprile 2023, in occasione delle festività Pasquali.

## Articolo 2 – Partecipanti e componenti delle squadre

Il Torneo è aperto a tutti gli appartenenti alla Polizia di Stato della provincia di Napoli, senza limiti di età purché in servizio alla data del 15.01.2023. Le iscrizioni sono aperte, altresì, per i Poliziotti in quiescenza che, alla data del 01.01.2023 **non abbiano superato i tre anni dal pensionamento**. Questi ultimi potranno partecipare soltanto con la squadra dell’Ufficio in cui prestavano servizio all’atto della quiescenza. Ogni Squadra partecipante al torneo potrà essere formata da un minimo di 10 ad un massimo di 18 atleti.

Non sono consentite iscrizioni di soggetti non appartenenti all’Amministrazione della Polizia di Stato ed ogni squadra dovrà essere composta da appartenenti al proprio ufficio, effettivi o aggregati, alla data del 15.01.2023. Sarà possibile, nel caso di Uffici con più personale, iscrivere più squadre. Alle squadre verrà, inderogabilmente, assegnato il nome dell’Ufficio di appartenenza (es. Commissariato Dante), nel caso di più squadre dello stesso Ufficio verrà assegnato il nome dello stesso più il settore di appartenenza (es. Commissariato Dante – U.C.T.).

È consentito agli Uffici che non raggiungono il numero minimo di atleti previsti (10) di unirsi ad un altro Ufficio con la stessa “difficoltà” formando, così, una squadra nel rispetto, comunque, del limite massimo di 18 atleti. La stessa prenderà il nome di entrambi gli Uffici (es. Dante – Montecalvario). Non è possibile, in alcun caso, l’unione tra più di 2 Uffici.

È consentito, altresì, anche agli Uffici che presentano il numero di 10 atleti, di unirsi ad un altro Ufficio rispettando sempre il limite massimo di 18 atleti partecipanti. Non è consentito alle squadre che sono composte da 11 atleti in poi, di unirsi ad altro Ufficio. Non è consentito alcun prestito di atleti di Uffici differenti.

Non è consentito agli atleti appartenenti ad un Ufficio già iscritto al torneo di unirsi ad un altro Ufficio qualora quello di appartenenza non presenti il numero massimo previsto di atleti (18); ovvero a questi sarà consentito se il proprio Ufficio risulti già con il numero massimo di partecipanti (18).

Sarà aperta una finestra per eventuali aggiunte e/o cambi di atleti nel numero massimo consentito di 3 nella settimana dal 30 gennaio al 04 febbraio 2023, con le medesime modalità d’iscrizione. In questo caso si terrà conto sempre dell’Ufficio in cui il dipendente presta servizio alla data 15.01.2023. Resta inteso che per ogni nuovo atleta andrà versata, comunque, l’iscrizione di € 30,00/45,00. La quota per un eventuale atleta sostituito già iscritto, non verrà, in alcun caso, restituita.

**Ogni partecipante al Torneo dovrà essere in possesso di Certificato Medico Sportivo per l’idoneità allo sport (calcio) per attività agonistica. Copie dei suddetti certificati dovranno essere trasmessi, dal Responsabile della squadra, al Comitato Organizzatore con invio unico per tutti gli atleti all’ indirizzo e-mail [memorial.apicella.vivencio@gmail.com](mailto:memorial.apicella.vivencio@gmail.com) nel più breve tempo possibile e comunque entro e non oltre la prima gara da disputare.**

Ad ogni squadra dovrà essere nominato un Presidente, che diventerà unico referente con gli organizzatori del Torneo, nonché un Dirigente accompagnatore. Predette figure potranno essere assunte anche da un giocatore.



Qualora, oltre al Presidente ed al Dirigente accompagnatore, si individuano altre persone che potrebbero rivestire la figura di Allenatore, questo andrà inserito solo nella Distinta di gioco in modo da consentirgli l'accesso in campo.

Il Presidente, o il Dirigente accompagnatore o l'Allenatore, appena giunto ai campi di gioco, avrà cura di raccogliere, per ogni partita, la somma di **€ 75,00** a squadra che consegnerà al responsabile di campo, indicato dagli organizzatori, che servirà per il fitto del campo e tutti i servizi legati alla disputa della partita (Arbitri, Giustizia Sportiva, ecc...).

### **Articolo 3 – Modalità di iscrizione e quota di partecipazione**

**Le iscrizioni avverranno previo contatto con gli Organizzatori del Torneo – Massimiliano FENZA (Tel. 3316420032) e Antonio L'ASTORINA (Tel. 3405490876) con i quali verranno concordati tutti i dettagli.**

La quota di partecipazione al II Memorial P.Apicella – G.Vivenzio è di **€ 30,00 ad atleta** e comprende:

- Tesseramento e assicurazione con l'Ente di Promozione Sportiva riconosciuto dal C.O.N.I. "A.I.C.S".
- Assistenza in campo;
- Gestione evento;
- Applicazione "**Pianeta Calcio**" dedicata alla gestione del campionato (risultati, classifiche, marcatori, ammonizioni, espulsione, etc.) scaricabile gratuitamente tramite PlayStore per i dispositivi Android e AppStore per i dispositivi IOS, o consultabile direttamente dal web al sito [www.pianetacalcio.eu](http://www.pianetacalcio.eu);
- Highlights per tutte le partite del torneo, con interviste esclusive in campo;
- Dirette streaming sui canali di IpEventi della serata inaugurale e delle Semifinali e Finali del Torneo.

Oppure di **€ 45,00 ad atleta**, con l'unica differenza rappresentata dall'acquisto del completino gara (maglia-pantaloncino-calze) attraverso l'organizzazione.

A tal proposito è consentito a tutte le squadre l'utilizzo di un completo gara personale, ed eventualmente, un proprio sponsor la cui visibilità sarà consentita esclusivamente sul materiale tecnico (completo da gara, tute, borse, ecc) ma non su striscioni, rollup, backdrop e similari.

**E' obbligatoria la stampa dello stemma del "II Memorial Pasquale Apicella – Giovanni Vivenzio 2023" su tutte le maglie da gioco, lato anteriore ad altezza petto lato cuore, e dello stemma araldico della Polizia di Stato, da apporre al centro della manica del braccio destro, che verranno forniti dall'organizzazione in formato vettoriale.**

**È obbligatoria, inoltre, la stampa dei numeri sia sulle magliette che sui pantaloncini da gara.**

E' vietato l'uso dei completini da gioco forniti dall'organizzazione per il 1° Memorial P.Apicella-G.Vivenzio.

Ogni squadra dovrà versare, a titolo di cauzione, due quote campo pari ad **€ 150,00**, che serviranno a coprire eventuali costi di gestione per la mancata presentazione **ad una partita** senza rispettare le modalità previste dal presente regolamento organizzativo all'**art. 8**. La cauzione verrà restituita al termine del Torneo, salvo il verificarsi della succitata condizione.

L'iscrizione dovrà essere formalizzata **mediante compilazione e firma dell'apposito modulo**, con il relativo versamento delle quote in un'unica soluzione allegando copia contabile in caso di bonifico ed inviare il tutto all' indirizzo email [memorial.apicella.vivenzio@gmail.com](mailto:memorial.apicella.vivenzio@gmail.com), **entro e non oltre il 15.01.2023**, con le seguenti modalità:

- **Contanti**
- **Bonifico Bancario su c/c MPS intestato a: AICS Napoli – Campania**  
**IBAN: IT17Z0103003408000000417934**  
**Causale: Nome della squadra (Es. Commissariato Dante)**



## Articolo 4 – Modalità di svolgimento del Torneo

Il Torneo vedrà la partecipazione di **32** squadre al massimo. Ogni squadra giocherà la fase dei gironi disputando 6 partite (3 andata e 3 ritorno). Ogni squadra disputerà una partita settimanale. Alla squadra vincitrice di ciascun incontro verranno assegnati 3 punti, in caso di parità 1 punto, a quella sconfitta 0 punti.

Il Torneo si svolgerà in due fasi, la prima prevede la fase a gironi che determinerà le classifiche per l'accesso alla seconda fase (ad eliminazione diretta) che sarà composta da tre fasce: **Gold, Silver e Bronze**.

Nessuna squadra sarà eliminata al termine della Fase a Gironi.

Al termine della fase a gironi, in caso di parità di punti, per determinare la posizione in classifica si terrà conto, nell'ordine:

- 1) Punti conseguiti negli scontri diretti;
- 2) Migliore differenza reti conseguita negli scontri diretti;
- 3) Migliore differenza reti nella Classifica del Girone;
- 4) Maggior numero di reti segnate nella Classifica del Girone;
- 5) Minor numero di reti subite nella Classifica del Girone;
- 6) Minor numero di espulsioni;
- 7) Minor numero di ammonizioni;
- 8) Sorteggio.

Le modalità di accesso alle fasce Gold – Silver – Bronze saranno determinate e comunicate al termine delle iscrizioni secondo il numero delle squadre che si iscriveranno al Torneo.

Gli abbinamenti della fase ad eliminazione diretta delle tre fasce avverranno tramite sorteggio e non sarà possibile lo scontro tra squadre dello stesso girone.

## Articolo 5 – Orari, tempi e modalità delle gare

Le partite del II Memorial Pasquale Apicella – Giovanni Vivencio categoria *Polizia di Stato* verranno disputate tutte **presso il Complesso Sportivo Kennedy sito in Napoli alla Via Camillo Guerra, 60** secondo calendario.

Ogni gara avrà la durata di 50 minuti (non effettivi) da disputarsi in due tempi di gioco da 25 minuti ognuno con intervallo massimo di 5 minuti.

- **Gironi:** gli incontri della fase a gironi verranno disputati dal Lunedì al Venerdì, a partire dal giorno 27 Febbraio 2023, con orario di inizio gara alle ore 21:00 ed alle ore 22:00.
- **Fase a fasce:** gli incontri della fase a fasce Gold – Silver – Bronze verranno disputati dal Lunedì al Venerdì con orario di inizio gara alle ore 21:00 ed alle ore 22:00; la programmazione sarà comunicata al termine delle iscrizioni.
- **Finali – fasce Gold/Silver/Bronze:** gli incontri delle finali di tutte le fasce sono in programma per domenica **28 Maggio 2023** con orario di inizio gare dalle ore 09:00 a seguire.

**Il presente calendario potrebbe subire modifiche che preventivamente verranno comunicate da parte degli organizzatori a tutti i Presidenti delle rispettive squadre.**

## Articolo 6 – Presentazione alle partite

Le Squadre hanno l'obbligo di presentarsi in campo all'ora prefissata per l'inizio della gara e comunque almeno 30 minuti prima per svolgere le attività di riconoscimento da parte dell'arbitro.

**Il ritardo massimo consentito è stabilito in 25 minuti.** Se la gara non ha inizio entro 25 minuti dall'orario ufficiale di inizio gara, **verrà assegnata la sconfitta di 3-0 a tavolino.**

## Articolo 7 – Calendario del II Memorial P. Apicella – G. Vivenzio

Il Comitato Organizzatore provvede alla formazione del calendario della competizione e non è ammesso reclamo sulla formazione dello stesso, nonché sulla data o sull'orario di inizio delle gare.

## Articolo 8 – Rinvio di una gara

- La gestione dello spostamento di una gara è un atto amministrativo del Comitato Organizzatore e come tale non è soggetto ad impugnazione davanti agli organi di Giustizia Sportiva.
- La richiesta di spostamento di una gara può essere presa in considerazione soltanto se presentata con un preavviso di almeno 3 giorni.
- Verrà accettata incondizionatamente una sola richiesta di spostamento per squadra. Oltre la prima richiesta, verrà presa in considerazione un'eventuale successiva istanza solo se avallata dal Presidente o, in sua assenza, da un'avente delega della squadra che ne riceve la richiesta.
- Non sarà accettata la richiesta di spostamento di una gara qualora la squadra avversaria sia già soggetta ad un altro spostamento. Verrà presa in considerazione soltanto se avallata dal Presidente della squadra che ne riceve la richiesta e, ad ogni modo, non è garantito lo spostamento, ovvero questi verrà valutato ed accettato soltanto se non influenzi il normale e regolare svolgimento del torneo.

La richiesta di spostamento deve avvenire mediante invio all'indirizzo e-mail [memorial.apicella.vivenzio@gmail.com](mailto:memorial.apicella.vivenzio@gmail.com). Se la richiesta viene accolta, la gara sarà recuperata in data, orario e luogo stabiliti dal Comitato Organizzatore.

Non è possibile, in alcun modo, spostare le gare dell'ultima giornata della fase a gironi, né tantomeno delle semifinali e finali. Anche quelle non disputate per cause di forza maggiore saranno assegnate a tavolino.

## Articolo 9 - Rinuncia e ritiro da gare

1. La squadra che rinuncia alla disputa di una gara deve darne comunicazione al Comitato Organizzatore a mezzo e-mail all'indirizzo [memorial.apicella.vivenzio@gmail.com](mailto:memorial.apicella.vivenzio@gmail.com), appena avuto certezza dell'indisponibilità a partecipare alla partita.
2. Alla squadra che rinuncia alla disputa di una gara **verrà inderogabilmente assegnata la sconfitta per 3-0 a tavolino e la penalità di un (1) punto in classifica se avviene durante la fase a gironi.**
3. **La rinuncia alla disputa o alla prosecuzione di una gara, o il ritiro dal Torneo non prevedono, in alcun caso, la restituzione di qualsiasi importo già versato.**
4. La squadra che rinuncia alla disputa di una gara non avrà diritto alla restituzione del deposito cauzionale.
5. Il Comitato Organizzatore si riserva la facoltà di escludere dal Torneo la squadra che rinuncerà alla disputa di due o più partite. La squadra eventualmente esclusa non avrà diritto, in alcun caso, alla restituzione di qualsiasi importo già versato, compreso il deposito cauzionale.

## Articolo 10 – Distinte di gioco

Ogni responsabile di squadra dovrà presentare all'arbitro la lista completa della squadra che rappresenta, in triplice copia, entro 15 minuti prima della partita che dovrà disputare, avendo cura di compilare tutti i campi presenti.

La mancata o l'errata compilazione di uno o più campi obbligatori dell'elenco di gara comporterà la sanzione dell'ammenda a carico della squadra di € 25,00, irrogata su decisione della Giustizia Sportiva su eventuale ricorso avanzato dalla squadra avversaria.

In tal caso il pagamento dovrà essere effettuato con bonifico bancario su c/c MPS all'**IBAN IT17Z010300340800000417934 intestato a: AICS Napoli – Campania – Causale: ammenda errata compilazione distinta.**



## Articolo 11 – Riconoscimento degli atleti

Tutti i calciatori presenti nella distinta, dovranno essere muniti della Tessera Sportiva A.I.C.S. e del documento di riconoscimento in originale in corso di validità. Prima dell'incontro che ogni squadra dovrà disputare, verrà effettuato il riconoscimento da parte dell'arbitro che controllerà che i dati dei tesserini e dei documenti corrispondano a quelli trascritti nelle distinte.

## Articolo 12 – Arbitri

Le gare saranno dirette da arbitri dell'A.I.C.S. Napoli – Campania.

## Articolo 13 – Provvedimenti disciplinari

### 13.1 Diffide

Un calciatore entra in diffida al secondo cartellino giallo e viene squalificato al terzo. Dopo i primi tre cartellini gialli, diffida e conseguente squalifica scatteranno automaticamente ad ogni ammonizione successiva (diffida alla quarta - squalifica alla quinta e così via). La squalifica verrà scontata nella gara immediatamente successiva al raggiungimento della stessa.

Il conteggio dei cartellini gialli e gli eventuali diffidati vengono azzerati in un solo momento del Torneo, ossia al termine della fase a gironi.

### 13.2 Espulsioni

L'espulsione dal campo fa scattare automaticamente la squalifica che può essere di una o più giornate (in base al referto arbitrale su decisione della Giustizia Sportiva). La squalifica dovrà essere scontata nella gara o nelle gare immediatamente successive.

Un giocatore espulso dal campo per aver ricevuto nella stessa gara una doppia ammonizione, sconterà una giornata di squalifica nella gara immediatamente successiva.

Se un giocatore titolare o riserva viene espulso durante la gara non può essere mai rimpiazzato.

## Articolo 14 – Persone autorizzate ad accedere al terreno di gioco

Le persone ammesse ad accedere al terreno di gioco saranno:

- Atleti;
- Allenatori;
- Dirigenti;
- Presidente e/o Vice Presidente;
- Eventuale Medico Sociale e/o personale abilitato al primo soccorso.

**Tutti dovranno essere indicati preventivamente nella distinta di gioco.**

Saranno ammessi, inoltre, ad accedere al terreno di gioco il Comitato Organizzatore ed il Responsabile di Campo.

## Articolo 15 – Premiazioni

Al termine del Torneo saranno premiati:

- 1ª Classificata delle fasce Gold, Silver e Bronze
- 2ª Classificata delle fasce Gold, Silver e Bronze
- Capocannoniere di ogni fascia, Gold – Silver - Bronze
- Miglior Giocatore di ogni fascia, Gold – Silver – Bronze\*
- Miglior Portiere di ogni fascia, Gold – Silver – Bronze\*
- Premio Fair Play della manifestazione tra tutte le fasce
- Ad ogni partecipante verrà consegnata la medaglia di partecipazione al Torneo

La squadra vincitrice della fascia **Gold** di questa categoria affronterà la vincitrice della fascia **Gold** della categoria Professional, in una partita di calcio a 11 da disputarsi a giugno 2023 presso lo Stadio **“Diego Armando Maradona”** di Napoli, nella quale si assegnerà la Supercoppa.

\* I migliori giocatori ed i migliori portieri di ogni fascia saranno assegnati secondo le modalità indicate nell' **“Allegato 1”**.

### **Articolo 16 – Ricorsi e Giustizia Sportiva**

Eventuali ricorsi o reclami, riguardanti anche lo svolgimento di una gara, provvedimenti disciplinari e posizioni irregolari dei giocatori, dovranno essere presentati solo ed esclusivamente a mezzo mail all'indirizzo dedicato [napoli@aics.it](mailto:napoli@aics.it) e per conoscenza agli organizzatori all'indirizzo mail [memorial.apicella.vivenzio@gmail.com](mailto:memorial.apicella.vivenzio@gmail.com). Eventuali ricorsi pervenuti con altri mezzi o su altri indirizzi mail o altri canali, **NON** saranno presi in considerazione. In caso di eventuali illeciti, una squadra potrà presentare **RICORSO entro e non oltre le 24 ore successive all'orario prefissato di inizio gara** ( es. gara Lunedì ore 21.00 – Ricorso entro le ore 21.00 del Martedì ). **I ricorsi avranno il costo di € 25.00**. Affinché un ricorso venga preso in considerazione dagli Organi di Giustizia Sportiva, nella mail dovrà essere allegata copia della distinta avversaria, oltre all'oggetto del ricorso, nonché prova dell'avvenuto pagamento al C/C intestato: A.I.C.S. Napoli - Iban **IT65C0103003408000000374286** – con causale: (Memorial APICELLA/VIVENZIO e nome della Squadra ricorrente). Un ricorso che arriverà oltre il termine prestabilito non sarà preso in considerazione.

**IL PRESENTE REGOLAMENTO ORGANIZZATIVO E' FORMATO DA N° 16 ARTICOLI ILLUSTRATI SU 6 PAGINE E PRECISAMENTE DALLA NR. 3 ALLA NR. 8. SI FA RISERVA DI MODIFICHE AVENDO CURA DI INFORMARE TUTTI I PARTECIPANTI.**

**IL COMITATO ORGANIZZATORE**

**Massimiliano FENZA**

**Antonio L'ASTORINA**

**2023**

Documento privo di firma autografa perché gestito in formato digitale – Art. 3 D.Lgs 12.02.1993 nr. 39 – Originale firmato e custodito agli atti di questo C.O., ai sensi del D.P.R. 28 Dicembre 2000, nr. 445 “Testo unico delle disposizioni legislative e regolamentari in materia di documentazione amministrativa”.





**Allegato 1****MIGLIOR GIOCATORE E MIGLIOR PORTIERE**

Per ogni fascia, ossia Gold – Silver – Bronze, verranno assegnati i premi di miglior giocatore e miglior portiere secondo le seguenti modalità:

▪ **Miglior giocatore:**

Ogni allenatore o, in assenza, Responsabile di squadra o, in assenza, il capitano della squadra al termine di ogni partita esprimerà la propria preferenza, attraverso annotazione su apposita modulistica che sarà fornita dal C.O., per i 2 giocatori della squadra avversaria che ritiene essere stati i 2 migliori in campo, ad eccezione del portiere per cui è prevista apposita classifica.

Ai 2 calciatori segnalati verranno assegnati in ordine: 3 punti per il 1° - 1 punto per il 2°  
Esempio: Gara SQUADRA 1 – SQUADRA 2 disputata il 00/00/0000:

1° (3 Punti): N° di maglia \_\_\_\_\_

2° (1 Punto): N° di maglia \_\_\_\_\_

Il modulo, debitamente compilato, sarà consegnato al termine di ogni gara al Responsabile di Campo indicato dal C.O.

I punteggi saranno sommati di partita in partita, con pubblicazione delle classifiche al termine di ogni giornata nella fase a gironi, ed al termine di ogni fase per l'eliminazione diretta, con Comunicato del C.O.

La classifica sarà unica per tutti i partecipanti durante lo svolgimento della Fase a Gironi.

Al termine di quest'ultima ogni giocatore con il relativo punteggio verrà inserito nella classifica della fascia in cui la propria squadra si sarà qualificata (Gold – Silver – Bronze).

Al termine del Torneo i giocatori che avranno totalizzato il punteggio più alto nelle rispettive fasce di partecipazione, saranno i vincitori del premio di miglior giocatore.

▪ **Miglior portiere:**

Ogni allenatore o, in assenza, Responsabile di squadra o, in assenza, il capitano della squadra al termine di ogni gara esprimerà, sullo stesso modulo utilizzato per il miglior giocatore, un voto al portiere o, nell'eventualità ne scendano in campo più di uno, a due o più portieri della squadra avversaria.

Il voto dovrà essere da 1 a 10 e potrà comprendere decimali di 0,5 (es. 6,5)

Esempio: Gara SQUADRA 1 – SQUADRA 2 disputata il 00/00/0000:

Voto al Portiere avversario – N° di maglia \_\_\_\_\_ Voto 6

I voti saranno sommati di partita in partita seguendo una media aritmetica, ovvero i voti di ogni giornata verranno sommati e divisi per il numero di partite disputate (Es. 6+7+8 (voti assegnati) = 21 (somma voti) :3(partite disputate) = 7 (media).

Le classifiche saranno pubblicate settimanalmente al termine di ogni giornata per la fase a gironi, ed al termine di ogni fase per l'eliminazione diretta, con Comunicato del C.O. Per concorrere alla classifica di miglior portiere occorre aver disputato un numero minimo di 4 gare.

La classifica sarà unica per tutti i portieri partecipanti al Torneo durante lo svolgimento della Fase a Gironi. Al termine di quest'ultima ogni portiere con il relativo punteggio verrà inserito nella classifica della fascia in cui la propria squadra si sarà qualificata (Gold – Silver – Bronze).

Al termine del Torneo i portieri che avranno totalizzato la media voto più alta nelle rispettive fasce di partecipazione, saranno i vincitori del premio di miglior portiere.

**N.B.**

- Le classifiche di miglior giocatore e miglior portiere sono onere prettamente di competenza del C.O. e non sono in alcun modo impugnabili davanti agli Organi di Giustizia Sportiva.
- I moduli compilati e consegnati saranno conservati dal C.O. e messi a disposizione di confronto con i Presidenti delle squadre che ne facciano, eventualmente, richiesta di visione.
- Gli allenatori, Responsabili o capitani dovranno assegnare il punteggio solo ed esclusivamente ai giocatori ed ai portieri della squadra avversaria; in nessun caso assegneranno punti o voti ai calciatori della propria squadra.
- Nel caso in cui un allenatore assegni i punteggi e i voti ai calciatori della propria squadra, questi saranno ritenuti nulli.
- Nel caso in cui un allenatore, per qualsivoglia motivo, non presenti il modulo compilato al Responsabile di Campo al termine della gara, non verrà assegnato alcun punteggio ai giocatori e la votazione non sarà in alcun modo recuperabile. Inoltre non sarà conteggiato ai fini della media del portiere avversario.





# REGOLAMENTO DI GIOCO

## INDICE:

- Regola 1 - Terreno di gioco e pallone da gara
- Regola 2 – Numero dei calciatori e sostituzioni
- Regola 3 - Equipaggiamenti dei calciatori
- Regola 4 – L'arbitro
- Regola 5 – Il Responsabile di Campo
- Regola 6 – Durata della Gara
- Regola 7 – Calcio di inizio e ripresa del gioco
- Regola 8 – Pallone in gioco e non in gioco
- Regola 9 – Segnatura di una rete
- Regola 10 – Falli e scorrettezze
- Regola 11 – Calcio di punizione
- Regola 12 – Calcio di rigore
- Regola 13 – Rimessa dalla linea laterale
- Regola 14 – Rimessa dal fondo
- Regola 15 – Calcio d'angolo

## NON ESISTE IL FUORIGIOCO.

### **Regola 1 – Terreno di gioco e pallone da gara**

Il terreno di gioco sarà di forma rettangolare e avrà le seguenti dimensioni: Lunghezza minimo m. 55 - massimo m. 70 / Larghezza: minimo m. 35 - massimo m. 45.  
Il pallone utilizzato sarà di taglia 5, a rimbalzo normale.

### **Regola 2 – Numero di calciatori e sostituzioni**

Ogni gara è disputata da due squadre composte ciascuna da otto calciatori al massimo, uno dei quali giocherà da portiere. Nessuna gara potrà aver luogo se l'una o l'altra squadra dispone di meno di cinque calciatori. Nel caso in cui una squadra non raggiunge il numero minimo di calciatori (5) verrà sancita la sconfitta di 3-0 a tavolino.

Le sostituzioni sono illimitate (un giocatore che è stato sostituito può rientrare in campo nella stessa gara).

#### **Procedura della sostituzione:**

I cambi dovranno essere effettuati sempre a gioco fermo e con l'autorizzazione da parte dell'arbitro.

La sostituzione di un calciatore con uno di riserva deve uniformarsi alla seguente procedura:

- il subentrante entrerà nel terreno di gioco solo dopo che ne sia uscito il calciatore sostituito;
- il subentrante deve entrare nel terreno di gioco in corrispondenza della linea mediana, mentre il calciatore sostituito dovrà uscire dal terreno di gioco dalla linea di campo più vicina;
- la procedura di sostituzione si concretizza nel momento in cui il subentrante entra nel terreno di gioco;
- il subentrante diventa quindi calciatore e quello sostituito cessa di esserlo;
- il calciatore che è stato sostituito continuerà a far parte della gara;
- ogni calciatore di riserva è sottoposto all'autorità e giurisdizione dell'arbitro sia che partecipi o meno al gioco.

### Sostituzione del portiere:

Ciascun calciatore partecipante al gioco 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 durante un'interruzione di gioco;
- il gioco deve essere interrotto;
- il calciatore di riserva in questione deve essere ammonito (cartellino giallo) e deve uscire dal terreno di gioco;
- il gioco deve essere ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione del gioco.

Se un calciatore scambia il ruolo con il portiere senza preavvisare l'arbitro:

- il gioco non sarà interrotto;
- i calciatori in questione saranno ammoniti (cartellino giallo) alla prima interruzione di gioco. Per tutte le altre infrazioni il calciatore in questione deve essere ammonito (cartellino giallo).

**Ripresa del gioco:** Se il gioco è stato interrotto dall'arbitro per comminare un'ammonizione, il gioco verrà ripreso con un calcio di punizione indiretto battuto da un calciatore della squadra avversaria nel punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione.

Durante la gara, l'allenatore può impartire ai calciatori le sue istruzioni tattiche. Alla stregua degli altri dirigenti egli deve restare entro i limiti dell'area tecnica, ove esista; ove non esista, il tecnico non potrà in nessun caso entrare nel terreno di gioco (pena l'allontanamento dal recinto di gioco), e comunque non dovrà oltrepassare la linea mediana del campo. Tutti sono tenuti a mantenere un comportamento sportivo e responsabile.

**Il Responsabile di Campo ha la facoltà di allontanare tecnici, dirigenti e giocatori che assumono un comportamento offensivo nei confronti dell'arbitro o degli avversari.**

### Regola 3 – Equipaggiamento dei calciatori

1. Ogni squadra potrà indossare un completino di gioco personale che dovrà essere, però, necessariamente uguale per tutti i componenti (esclusi i portieri) e avere una numerazione ben visibile sia sulle maglie che sui pantaloncini. Su ogni maglia da gioco dovranno obbligatoriamente essere applicati lo stemma del "Il Memorial Pasquale Apicella – Giovanni Vivenzio 2023", lato anteriore ad altezza petto lato cuore, e dello stemma araldico della Polizia di Stato, da apporre al centro della manica del braccio destro.
2. Il capitano deve portare, quale segno distintivo, un bracciale di colore diverso da quello della maglia.
3. **Sicurezza:** L'equipaggiamento o l'abbigliamento dei calciatori non deve in alcun caso risultare pericoloso per sé o per gli altri. Ciò vale anche per i monili di qualsiasi genere.
4. Nel caso in cui due squadre si presentino nel campo da gioco con le magliette di colore uguale o simile tali da non consentire il regolare svolgimento della partita, il D.d.G. a sua discrezione, farà indossare pettorine fornite presso la struttura alla squadra di casa.

### Equipaggiamento di base

L'equipaggiamento completo di un calciatore comprende:

- maglia;
- calzoncini (se il calciatore indossa cosciali o scaldamuscoli questi devono essere, preferibilmente, dello stesso colore di quello dominante dei calzoncini);
- calzettoni;
- i parastinchi, se utilizzati, devono essere coperti completamente dai calzettoni e devono essere di materiale idoneo (gomma, plastica o similari);
- scarpe (vietato giocare con tacchetti di metallo);



- il portiere deve indossare una maglia di colore diverso da quello di tutti gli altri calciatori e dall'arbitro.

### **È ASSOLUTAMENTE VIETATO INDOSSARE CAPPELLI E/O SCALDACOLLO.**

Per ogni infrazione a questa regola:

- il gioco non deve essere necessariamente interrotto;
- il calciatore non in regola deve essere obbligato dall'arbitro ad uscire dal terreno di gioco per adeguare il suo equipaggiamento;
- il calciatore non in regola deve uscire dal terreno alla prima interruzione di gioco, a meno che non abbia già provveduto a mettere in ordine il suo equipaggiamento;
- ogni calciatore uscito dal terreno di gioco per mettere in ordine il suo equipaggiamento non potrà rientrarvi se non dopo il preventivo assenso dell'arbitro;
- l'arbitro è tenuto a controllare la regolarità dell'equipaggiamento del calciatore prima di autorizzarlo a rientrare nel terreno di gioco;
- il calciatore può rientrare nel terreno di gioco solo in occasione di una interruzione di gioco.

Un calciatore, invitato ad uscire dal terreno di gioco per aver infranto questa regola e che entri (o rientri) nel terreno stesso senza preventiva autorizzazione dell'arbitro, deve essere sanzionato con l'ammonizione (cartellino giallo).

Ripresa del gioco: Se il gioco 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 gioco.

### **Regola 4 – L'arbitro**

**L'autorità dell'arbitro:** Ogni gara si disputa sotto il controllo di un arbitro al quale è conferita tutta l'autorità necessaria per vigilare sul rispetto delle Regole del Gioco nell'ambito della gara che è chiamato a dirigere.

**Competenze e obblighi:** L'arbitro deve vigilare sul rispetto delle Regole del Gioco:

- assicurare il controllo della gara ed assicurarsi che ogni pallone utilizzato rispetti i requisiti della Regola 1;
- assicurarsi che l'equipaggiamento dei calciatori rispetti i requisiti della Regola 3;
- fungere da cronometrista e redigere un rapporto sulla gara;
- interrompere temporaneamente la gara, sospenderla o interromperla definitivamente, a sua discrezione, al verificarsi di ogni infrazione alle regole;
- interrompere temporaneamente la gara, sospenderla o interromperla definitivamente a seguito di interferenze da eventi esterni, qualunque essi siano;
- interrompere la gara se, a suo avviso, un calciatore è infortunato seriamente e farlo trasportare al di fuori del terreno di gioco;
- lasciare proseguire il gioco fino a quando il pallone cessa di essere in gioco se, a suo avviso, un calciatore è solo lievemente infortunato;
- fare in modo che ogni calciatore che presenti una ferita sanguinante esca dal terreno di gioco. Il calciatore potrà rientrarvi solo su assenso dell'arbitro dopo che il medesimo si sarà assicurato che l'emorragia sia stata arrestata;
- lasciare proseguire il gioco quando la squadra che ha subito un fallo può avvantaggiarsene e punire il fallo inizialmente commesso se il vantaggio accordato non si è concretizzato;
- punire il fallo più grave quando un calciatore commette simultaneamente più falli;
- adottare provvedimenti disciplinari nei confronti dei calciatori che hanno commesso un fallo passibile di ammonizione o di espulsione. L'arbitro non è tenuto ad intervenire immediatamente, ma deve farlo alla prima interruzione di gioco;

- adottare provvedimenti nei confronti dei dirigenti/allenatori, del Presidente ed eventuali medici di squadra che non tengono un comportamento responsabile e, a sua discrezione, allontanarli dal recinto di gioco;
- fare in modo che nessuna persona non autorizzata entri nel terreno di gioco;
- dare il segnale di ripresa della gara dopo un'interruzione del gioco;
- inviare alle autorità 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.

### **Decisioni dell'arbitro**

Le decisioni dell'arbitro su fatti relativi al gioco sono inappellabili. L'arbitro può ritornare su una sua decisione soltanto se ritiene che la stessa sia errata o, a sua discrezione, a seguito della segnalazione di un assistente dell'arbitro, sempre che il gioco non sia stato 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.

### **L'arbitro o il responsabile di campo non può essere ritenuto responsabile per:**

- alcun infortunio subito da un calciatore, un dirigente o uno spettatore;
- alcun danno materiale, qualunque esso sia;
- alcun danno causato ad una persona fisica, ad una società, ad una compagnia, ad un'associazione o qualunque altro organismo che sia coinvolto o possa essere coinvolto da una decisione presa conformemente alle Regole del Gioco o alle procedure normali previste per organizzare una gara, disputarla o dirigerla.

Quanto sopra può riferirsi:

- alla decisione di consentire o di vietare lo svolgimento della gara in conseguenza dello stato del terreno di gioco e dei suoi accessi, o delle condizioni meteorologiche;
- alla decisione di sospendere definitivamente una gara quali che siano i motivi;
- a tutte le decisioni relative allo stato delle attrezzature e degli equipaggiamenti utilizzati durante la gara, ivi compresi i pali delle porte, le sbarre trasversali, le bandierine d'angolo ed il pallone;
- alla decisione di interrompere o meno la gara per ragioni imputabili alle interferenze degli spettatori o a problemi creati nella zona riservata ai medesimi;
- alla decisione di interrompere o meno il gioco per consentire il trasporto di un calciatore infortunato fuori dal terreno di gioco per essere soccorso;
- alla decisione di richiedere od esigere con insistenza il trasporto di un calciatore infortunato fuori dal terreno di gioco per ricevere le cure necessarie;
- alla decisione di consentire o di vietare ad un calciatore di indossare determinati accessori od equipaggiamenti;
- alla decisione (per quanto possa rientrare nella sua competenza) di consentire od impedire a qualsiasi persona (compresi i dirigenti di società o i responsabili del campo, del circolo o dello stadio, le forze dell'ordine, i fotografi o altri rappresentanti dei mezzi di comunicazione) di sistemarsi in prossimità del terreno di gioco;
- a tutte le altre decisioni che l'arbitro può prendere in conformità alle Regole di Gioco o ai suoi doveri così come sono definiti nei regolamenti e nelle prescrizioni F.I.G.C.



## Regola 5 – Il Responsabile di Campo

### L'autorità del Responsabile di Campo.

Il Responsabile di Campo può:

- adottare provvedimenti nei confronti dei dirigenti accompagnatori che non tengono un comportamento responsabile e, se lo ritiene opportuno, allontanarli dal recinto di gioco;
- fare in modo che nessuna persona non autorizzata entri nel terreno di gioco;
- assicurarsi che nessuno introduca oggetti pericolosi per l'incolumità dei partecipanti alla gara;
- assicurarsi che venga rispettato il divieto di fumare;
- Il Responsabile di Campo ha il compito di coadiuvare l'arbitro, su richiesta dello stesso, in tutte le funzioni burocratiche prima, durante e dopo la gara;
- Se necessario, controlla i palloni di riserva. Se il pallone deve essere sostituito durante la gara, egli fornisce, su richiesta dell'arbitro, un altro pallone facendo in modo che la perdita di tempo si riduca al minimo;
- Ha il compito di informare l'arbitro in caso di comportamento non corretto di uno o più occupanti l'area tecnica;
- Il Responsabile di Campo deve in ogni momento coadiuvare l'arbitro.

## Regola 6 – Durata della gara

La gara si compone di due tempi di gioco di 25 minuti ciascuno. Tutti gli accordi relativi ad una variazione della durata della gara (per esempio: una riduzione di ciascun periodo a 20 minuti per via di una visibilità insufficiente) devono obbligatoriamente intercorrere prima del calcio d'inizio ed essere conformi con il regolamento della competizione.

**Intervallo:** I calciatori hanno diritto ad una sosta tra i due periodi di gioco.

La durata dell'intervallo non deve superare i 5 minuti.

I regolamenti delle competizioni devono chiaramente definire la durata dell'intervallo tra i due periodi. La durata dell'intervallo può essere modificata solo con il consenso dell'arbitro. Recupero delle interruzioni di gioco. Ciascun periodo deve essere prolungato per recuperare tutto il tempo perduto per:

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

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

**Calcio di rigore:** Se un calcio di rigore deve essere battuto o ripetuto, la durata di ciascun periodo deve essere prolungata per consentirne l'esecuzione.

**Sospensione definitiva della gara:** Una gara sospesa definitivamente prima del suo termine deve essere rigiocata, salvo che l'interruzione sia stata provocata per comportamenti violenti. In tal caso sarà la commissione disciplinare a decidere la pena da comminare ad una o a tutte e due le squadre.

**Le gare del "Il Memorial Pasquale Apicella – Giovanni Vivenzio" non prevedono la disputa dei tempi supplementari.**

## Regola 7 – Calcio d'inizio e ripresa del gioco

**Preliminari:** La scelta del terreno viene stabilita con sorteggio per mezzo di una moneta. La squadra favorita dalla sorte sceglie la porta contro cui attaccherà nel primo periodo di gioco. All'altra squadra verrà assegnato il calcio d'inizio della gara. La squadra che ha scelto il terreno eseguirà il calcio d'inizio del secondo periodo.

All'inizio del secondo periodo di gara, le squadre invertono le rispettive metà del terreno ed attaccano in direzione della porta opposta.

**Calcio d'inizio:** Il calcio d'inizio è un modo di cominciare la gara o riprendere il gioco:

- all'inizio della gara;
- dopo che una rete è stata segnata;
- all'inizio del secondo periodo di gioco;
- all'inizio di ciascun tempo supplementare, ove previsto;
- una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio.

**Procedura:** tutti i calciatori devono disporsi all'interno della propria metà del terreno di gioco i calciatori della squadra che non esegue il calcio d'inizio devono posizionarsi a non meno di m. 5,00 dal pallone, fino a quando lo stesso non sia in gioco. Il pallone è posto a terra sul punto centrale del terreno di gioco l'arbitro emette il fischio che autorizza il calcio d'inizio, il pallone è considerato in gioco dopo che è stato calciato e si è mosso. L'esecutore del calcio d'inizio non può giocare una seconda volta il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore.

Quando una squadra ha segnato una rete, spetta alla squadra che ha subito la stessa riprendere il gioco con un nuovo calcio d'inizio.

**Infrazioni e sanzioni:**

Se l'esecutore del calcio d'inizio gioca il pallone una seconda volta prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione indiretto è accordato alla squadra avversaria nel punto in cui l'infrazione è stata commessa;
- il calcio d'inizio deve essere ripetuto.

**Rimessa da parte dell'arbitro:**

Dopo un'interruzione temporanea del gioco provocata da una causa non prevista nelle Regole di Gioco, la gara deve essere ripresa con una rimessa da parte dell'arbitro.

**Procedura:** L'arbitro lascia cadere il pallone a terra nel punto dove si trovava al momento in cui il gioco è stato fermato. Il gioco riprende non appena il pallone tocca il terreno di gioco.

**Infrazioni e sanzioni:**

La rimessa da parte dell'arbitro deve essere ripetuta se:

- il pallone viene toccato da un calciatore prima di entrare in contatto con il terreno di gioco;
- il pallone esce dal terreno di gioco, dopo essere rimbalzato sullo stesso, senza che nessun calciatore l'abbia toccato.

**Casi particolari:** Un calcio di punizione accordato alla squadra difendente nella propria area di porta può essere eseguito da un punto qualsiasi della stessa. Un calcio di punizione indiretto accordato alla squadra attaccante nell'area di porta avversaria deve essere battuto sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione. Una rimessa da parte dell'arbitro per riprendere la gara dopo un'interruzione temporanea del gioco, mentre il pallone si trovava nell'area di porta, deve essere effettuata sulla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta, nel punto più vicino a quello in cui si trovava il pallone al momento dell'arresto del gioco.

## Regola 8 – Pallone in gioco e non in gioco

**Pallone non in gioco:**

Il pallone non è in gioco quando:

- ha interamente superato la linea di porta o la linea laterale, sia a terra sia in aria;
- il gioco è stato interrotto dall'arbitro;
- rimbalza sul terreno di gioco dopo aver toccato un palo della porta, la sbarra trasversale od una bandierina d'angolo;



- rimbalza sul terreno di gioco dopo aver toccato l'arbitro od un assistente dell'arbitro, quando essi si trovino sul terreno di gioco.

### Regola 9 – Segnatura di una rete

**Segnatura di una rete:** Una rete è segnata quando il pallone ha interamente superato la linea di porta tra i pali e sotto la sbarra trasversale, sempre che nessuna infrazione alle regole sia stata precedentemente commessa dalla squadra in favore della quale la rete è concessa.

**Regolamenti delle competizioni:** Per le gare che terminano con il risultato di parità, i regolamenti delle competizioni possono prevedere disposizioni relative ai tempi supplementari o ad altre procedure, che consentono di determinare la vincente della gara.

**Squadra vincente:** La squadra che ha segnato il maggior numero di reti durante la gara risulta vincente. Quando le due squadre hanno segnato lo stesso numero di reti, o non ne hanno segnata alcuna, la gara risulta pari.

**Decisione 1:** Un portiere, trovandosi all'interno della propria area di rigore, dopo aver effettuato una parata, lancia il pallone con le mani e il pallone finisce nella porta avversaria. La rete dovrà essere annullata e la ripresa in gioco avverrà attraverso una rimessa dal fondo con le mani effettuata dal portiere che ha subito il "gol". Nel caso in cui il portiere della squadra avversaria tocchi il pallone rilanciato con le mani dal portiere avversario e quest'ultimo finisce in rete il gol è ritenuto valido.

**Decisione 2:** Sono considerate valide le reti segnate da dietro la linea di centrocampo o direttamente da calcio d'angolo.

### Regola 10 – Falli e scorrettezze

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

#### Calcio di punizione diretto:

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

- dare o tentare di dare un calcio ad un avversario;
- fare o tentare di fare uno sgambetto ad un avversario;
- saltare su un avversario;
- caricare un avversario;
- colpire o tentare di colpire un avversario;
- spingere un avversario.

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

- contrastare un avversario per il possesso del pallone, venendo in contatto con lui prima di raggiungere il pallone per giocarlo;
- trattenere un avversario;
- sputare contro un avversario;
- giocare volontariamente il pallone con le mani (ad eccezione del portiere quando si trova nella propria area di rigore).

Il calcio di punizione diretto deve essere battuto nel punto in cui il fallo è stato commesso.

#### Calcio di rigore:

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

### Calcio di punizione indiretto:

Un calcio di punizione indiretto è accordato alla squadra avversaria del portiere che, trovandosi nella propria area di rigore, commette uno dei cinque falli seguenti:

- fare più di quattro passi controllando il pallone con le mani, prima di spossessarsene;
- toccare nuovamente il pallone con le mani, dopo essersene spossessato, prima che lo stesso sia stato toccato da un calciatore avversario;
- toccare il pallone con le mani passatogli deliberatamente con il piede da un calciatore della propria squadra;
- toccare il pallone con le mani passatogli direttamente da un compagno su rimessa dalla linea laterale;
- compiere manovre che, a giudizio dell'arbitro, siano dettate unicamente dal proposito di perdere tempo.

Un calcio di punizione indiretto sarà parimenti accordato alla squadra avversaria del calciatore che, secondo l'arbitro:

- gioca in modo pericoloso;
- impedisce la progressione ad un avversario (senza contatto fisico).
- ostacola il portiere nell'atto di liberarsi del pallone che ha tra le mani;
- commette altri falli non menzionati in precedenza nella Regola 10, per i quali la gara è stata interrotta per ammonire od espellere un calciatore.

Il calcio di punizione indiretto deve essere eseguito nel punto in cui l'infrazione è stata commessa.

N.B. Sul retro passaggio al portiere, lo stesso non potrà toccare il pallone con le mani se:

- il pallone viene passato deliberatamente con il piede da un calciatore della propria squadra;
- il pallone viene passato deliberatamente da un compagno su rimessa laterale.

### Sanzioni disciplinari

**Falli passibili di ammonizione:** Un calciatore deve essere ammonito (cartellino giallo) quando commette uno dei sette falli seguenti:

- rendersi colpevole di un comportamento antisportivo;
- manifestare la propria disapprovazione con parole o gesti;
- trasgredire ripetutamente le Regole del Gioco;
- ritardare la ripresa del gioco;
- non rispettare la distanza prescritta nei calci d'angolo e nei calci di punizione;
- entrare o rientrare nel terreno di gioco senza il preventivo assenso dell'arbitro;
- abbandonare deliberatamente il terreno di gioco senza il preventivo assenso dell'arbitro.

### Falli passibili di espulsione:

Un calciatore deve essere espulso (cartellino rosso) dal terreno di gioco quando commette uno dei sette falli seguenti:

- rendersi colpevole di un fallo violento di gioco;
- rendersi colpevole di condotta violenta;
- sputare contro un avversario o qualsiasi altra persona;
- impedire alla squadra avversaria di segnare una rete o privarla 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) \*\*;
- annullare una chiara occasione da rete ad un calciatore che si dirige verso la porta avversaria commettendo su di lui un fallo punibile con un calcio di punizione diretto o di rigore\*\*;
- usare un linguaggio offensivo, ingiurioso, minaccioso o blasfemo;
- ricevere una seconda ammonizione nel corso della stessa gara;
- condotta gravemente sleale.



**Decisione n. 1**

Un calcio di rigore deve essere accordato quando, con il pallone in gioco, il portiere, nella propria area di rigore, colpisce o tenta di colpire un avversario lanciandogli contro il pallone.

**Decisione n. 2**

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

**Decisione n. 3**

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. Il portiere è considerato colpevole di perdita di tempo se trattiene il pallone tra le mani o tra le braccia per un periodo superiore a cinque secondi.

**Decisione n. 4**

In conformità ai disposti della Regola 10, un calciatore può passare il pallone al portiere della propria squadra utilizzando unicamente la testa, il petto, il ginocchio, ecc. Tuttavia, se a giudizio dell'arbitro, un calciatore si avvale deliberatamente di un modo illecito per aggirare la Regola (ad es. se il portiere passa la palla sulla testa del compagno che la restituisce, alza deliberatamente il pallone per colpirlo di testa, petto o ginocchio), si rende colpevole di un comportamento antisportivo.

Pertanto dovrà essere ammonito (cartellino giallo).

Un calcio di punizione indiretto sarà accordato in favore della squadra avversaria nel punto in cui il fallo è stato commesso. Se un calciatore si avvale deliberatamente di un modo illecito per aggirare la regola al momento dell'esecuzione di un calcio di punizione, egli si rende colpevole di un comportamento antisportivo e dovrà essere ammonito (cartellino giallo).

**Decisione n.5**

**Un tackle da dietro che metta in pericolo l'integrità fisica di un avversario dovrà essere punito come fallo violento di gioco.**

**Decisione n.6**

Ogni atto simulatorio, commesso sul terreno di gioco 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 giocato o toccato da un calciatore diverso da quello che ha battuto la punizione).

Quando un calciatore batte un calcio di punizione diretto o indiretto dall'interno della propria area di rigore, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una distanza non inferiore a m. 7 dal pallone e rimanere al di fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia stato calciato al di fuori della stessa.

Il pallone sarà considerato in gioco immediatamente dopo che avrà percorso una distanza pari alla sua circonferenza e che sia uscito dall'area di rigore. Il portiere non potrà ricevere il pallone fra le mani al fine di rilanciarlo successivamente in gioco.

Se il pallone non è stato calciato direttamente in gioco, fuori dell'area di rigore il calcio di punizione deve essere ripetuto.

Se un calciatore batte un calcio di punizione diretto o indiretto dall'esterno della propria area di rigore, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una distanza non inferiore a m. 7 dal pallone fino a quando questo non sia in gioco, salvo che si dispongano sulla propria linea di porta, fra i pali della stessa. Il pallone sarà considerato in gioco dopo che avrà percorso una distanza pari alla sua circonferenza.

Se un calciatore della squadra avversaria entra nell'area di rigore o si avvicina a meno di m. 7 dal pallone, secondo i casi e comunque prima che il calcio di punizione sia stato battuto, l'arbitro dovrà ritardarne l'esecuzione fino a quando non sia rispettata la Regola.

Nel momento in cui viene battuto il calcio di punizione, il pallone deve essere fermo ed il calciatore che lo ha calciato non potrà giocarlo una seconda volta fino a quando il pallone stesso non sia stato giocato o toccato da un altro calciatore. Salvo che non esistano altre precisazioni nelle regole riguardanti il punto dal quale deve essere battuto un calcio di punizione.

Ogni calcio di punizione accordato alla squadra difendente all'interno della propria area di porta, può essere battuto da un punto qualsiasi della stessa area di porta.

Ogni calcio di punizione indiretto accordato alla squadra attaccante all'interno dell'area di porta avversaria, deve essere battuto dalla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta, dal punto più vicino a quello dove il fallo è stato commesso.

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

**Decisioni:** 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 giocato o toccato da un altro calciatore o abbia cessato di essere in gioco.

I calciatori che non si dispongono a distanza regolamentare dal pallone quando viene battuto un calcio di punizione devono essere ammoniti e, nel caso di recidiva, espulsi. Agli arbitri viene richiesto in particolare di considerare condotta scorretta ogni tentativo di ritardare l'esecuzione di un calcio di punizione, anche avanzando per ridurre la distanza regolamentare. Se, quando sta per essere battuto un calcio di punizione, uno o più calciatori difendenti saltellano lateralmente o gesticolano allo scopo di distrarre l'avversario, tale comportamento deve essere considerato condotta scorretta ed i calciatori colpevoli devono essere ammoniti.

**Decisioni:** Nella esecuzione di un calcio di punizione, diretto od indiretto, il pallone deve essere fermo e collocato sul punto previsto dalla norma regolamentare. Il calcio di punizione, battuto con il pallone in movimento o collocato in un punto diverso da quello previsto dalla norma regolamentare, non deve essere considerato regolare e pertanto deve essere ripetuto. Il calcio di punizione può essere battuto in qualsiasi direzione. Con un calcio di punizione diretto può essere segnata una rete soltanto contro la squadra che lo subisce. Se nella esecuzione di un calcio di punizione (diretto od indiretto), battuto dall'esterno dell'area di rigore, un calciatore calcia il pallone direttamente nella propria porta, l'arbitro farà riprendere il gioco con un calcio d'angolo.

Se nella esecuzione di un calcio di punizione indiretto il pallone viene calciato direttamente nella porta avversaria, l'arbitro farà riprendere il gioco con un calcio di rinvio. Con lo stesso fischio, nello stesso istante in cui viene accordato un calcio di punizione, l'arbitro ne autorizza senz'altro l'esecuzione, salvo quando il gioco rimanga interrotto per un periodo di tempo superiore al normale o quando il calciatore che deve calciare la punizione richieda l'intervento dell'arbitro per fare in modo che gli avversari rispettino la prescritta distanza. In questi casi un calcio di punizione battuto prima del secondo fischio non deve essere considerato regolare e pertanto deve essere ripetuto.



- Il segnale con il braccio alzato, prescritto dalle Decisioni, deve essere fatto nel momento in cui l'arbitro emette il fischio per accordare un calcio di punizione indiretto. Egli manterrà il braccio in tale posizione fino a che il pallone sia stato giocato o toccato da un altro calciatore o abbia cessato di essere in gioco.
- Un calciatore che batte un calcio di punizione, diretto od indiretto, può rinunciare, se lo ritiene opportuno, al rispetto da parte degli avversari della distanza prescritta dalla Regola, ma in tale circostanza, qualora il pallone venga intercettato, l'arbitro non dovrà intervenire.

## **Regola 12 – Calcio di rigore**

Un calcio di rigore è assegnato contro la squadra che commette, nella propria area di rigore e con il pallone in gioco, uno dei dieci falli punibili con un calcio di punizione diretto. Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rigore. La gara deve essere prolungata per consentire l'esecuzione del calcio di rigore concesso allo scadere di ciascuno dei tempi regolamentari o supplementari.

### **Posizione del pallone e dei calciatori:**

Il pallone: deve essere posizionato sul punto del calcio di rigore. Il calciatore incaricato di battere il calcio di rigore, deve essere chiaramente identificato. Il portiere deve restare sulla propria linea di porta (può muoversi lateralmente), fra i pali della porta, fino a quando il pallone è stato calciato. Tutti i calciatori (all'infuori dell'incaricato del tiro) devono posizionarsi:

- all'interno del terreno di gioco;
- al di fuori dell'area di rigore;
- dietro la linea del punto del calcio di rigore;
- ad almeno m. 7 dal punto del calcio di rigore.

l'arbitro:

- deve emettere il fischio per l'esecuzione solo dopo che i calciatori abbiano preso posizione in conformità alla regola;
- decide quando il calcio di rigore deve considerarsi regolarmente eseguito;
- il calciatore incaricato di battere il calcio di rigore deve calciare il pallone in direzione della porta avversaria nell'intenzione di segnare una rete;
- egli non può giocare o toccare una seconda volta il pallone prima che lo stesso sia stato giocato o toccato da un altro calciatore;
- il pallone è in gioco appena è toccato e si muove in avanti.

Quando un calcio di rigore è eseguito allo scadere dei periodi di gioco o si rende necessario prolungarli per consentire l'esecuzione o la ripetizione del calcio di rigore stesso.

La rete è accordata se, prima di varcare la linea di porta, tra i pali e sotto la sbarra trasversale:

- il pallone tocca uno od entrambi i pali e/o la sbarra trasversale e/o il portiere.

### **Infrazioni e sanzioni**

Se l'arbitro emette il fischio per l'esecuzione del calcio di rigore e, prima che il pallone sia in gioco, si verificano le seguenti situazioni:

#### il calciatore incaricato del calcio di rigore infrange le Regole del Gioco:

- l'arbitro permette l'esecuzione del tiro;
- se il pallone entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto;
- se il pallone non entra in porta, il calcio di rigore non dovrà essere ripetuto.

#### Il portiere trasgredisce le Regole del Gioco:

- l'arbitro permette l'esecuzione del tiro;
- se il pallone entra in porta, la rete dovrà essere accordata;
- se il pallone non entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto.

Un compagno del calciatore incaricato del tiro entra nell'area di rigore o va a posizionarsi davanti alla linea del punto di rigore o si avvicina al pallone a meno di m. 7: l'arbitro permette l'esecuzione del tiro:

- se il pallone entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto;
- se il pallone non entra in porta, il calcio di rigore non dovrà essere ripetuto;
- se il pallone viene respinto dal portiere, dai pali o dalla sbarra trasversale ed è toccato dal compagno del calciatore incaricato del tiro, l'arbitro dovrà fermare il gioco, riprendendolo con un calcio di punizione indiretto a favore della squadra difendente.

Un compagno del portiere entra nell'area di rigore o va a posizionarsi davanti alla linea del punto di rigore o si avvicina al pallone a meno di m. 7:

- l'arbitro permette l'esecuzione del tiro;
- se il pallone entra in porta, la rete dovrà essere accordata;
- se il pallone non entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto.

Uno o più calciatori delle due squadre infrangono le Regole del Gioco:

il calcio di rigore dovrà essere ripetuto se dopo che il pallone è stato calciato:

l'esecutore del calcio di rigore tocca il pallone una seconda volta (ma non con le mani) prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, e verrà assegnato un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria nel punto dove il fallo è stato commesso;

l'esecutore del calcio di rigore tocca deliberatamente il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore verrà assegnato un calcio di punizione diretto alla squadra avversaria nel punto dove è stato commesso il fallo.

**Il pallone entra in contatto con un corpo estraneo durante la sua traiettoria:**

- il calcio di rigore dovrà essere ripetuto;

Il pallone, dopo essere stato respinto dal portiere o dai pali o dalla sbarra trasversale, ricade sul terreno di gioco e viene quindi in contatto con un corpo estraneo:

- l'arbitro interrompe il gioco;
- il gioco riprenderà con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone al momento del contatto.

**Tiri di rigore:** I tiri di rigore costituiscono un modo per determinare la vincente quando il regolamento della competizione esige che deve esserci una squadra vincente al termine di una gara terminata in parità.

**Modalità:**

- L'arbitro sceglie la porta contro cui i tiri di rigore devono essere eseguiti;
- L'arbitro procede con i capitani al sorteggio della squadra che deve eseguire il primo tiro di rigore;
- L'arbitro annota per iscritto la sequenza di ciascun tiro in porta;
- Le due squadre eseguono ciascuna cinque tiri in porta, conformemente alle disposizioni menzionate qui di seguito;
- Se una squadra presenta nella lista di gara un numero superiore di calciatori rispetto alla squadra avversaria, prima dell'inizio dei tiri di rigore, deve pareggiare il numero dei possibili tiratori escludendone a scelta quelli in eccesso;
- I tiri di rigore sono eseguiti alternativamente da ciascuna squadra;
- 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 rigori, l'esecuzione sarà interrotta;
- Se dopo che le squadre hanno eseguito i loro cinque tiri di rigore, entrambe hanno segnato lo stesso numero di reti o non ne hanno segnata alcuna, si proseguirà fino a quando una squadra avrà segnato una rete in più dell'altra, al termine dello stesso numero di tiri;



- Ogni tiro di rigore è eseguito da un calciatore diverso e tutti i calciatori devono averne eseguito uno prima che alcun calciatore ne esegua un secondo;
- Tutti i calciatori incaricati possono in qualsiasi momento sostituire il portiere durante l'esecuzione dei tiri di rigore;
- Solo i calciatori incaricati e gli ufficiali di gara (ivi compreso il commissario di campo) sono autorizzati a restare sul terreno di gioco durante l'esecuzione dei tiri di rigore;
- Tutti i calciatori, eccetto colui che esegue il tiro di rigore ed il portiere, devono restare all'interno del cerchio centrale durante l'esecuzione dei tiri di rigore;
- Il portiere, il cui compagno esegue il tiro di rigore, deve restare sul terreno di gioco, all'esterno dell'area di rigore in cui si svolge l'esecuzione dei tiri, laddove la linea dell'area di rigore interseca quella di porta;
- Salvo disposizioni contrarie, queste sono quelle corrispondenti alle regole di gioco che devono essere applicate in occasione della sequenza dei tiri di rigore;
- Per ogni altra casistica si farà riferimento al regolamento Figc di calcio a 11;
- In caso di errori tecnici durante i calci di rigori, verranno ripetuti solo i calci di rigori e non l'intera gara.

### **Regola 13 – Rimessa dalla linea laterale**

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

La rimessa dalla linea laterale è accordata:

- quando il pallone ha interamente superato la linea laterale sia a terra sia in aria
- nel punto dove il pallone ha superato la linea laterale;
- alla squadra avversaria del calciatore che ha toccato per ultimo il pallone.

#### **Esecuzione:**

Al momento della rimessa dalla linea laterale, il calciatore incaricato di eseguirla deve:

- fare fronte al terreno di gioco;
- avere, almeno parzialmente, i due piedi sulla linea laterale (non oltrepassandola) o sul campo per destinazione;
- tenere il pallone con le mani;
- lanciare il pallone da dietro la nuca ed al di sopra della testa.

Il calciatore che ha effettuato la rimessa dalla linea laterale non deve giocare nuovamente il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore. Il pallone è in gioco nell'istante in cui penetra sul terreno di gioco.

**Infrazioni e sanzioni:** Rimessa dalla linea laterale eseguita da un calciatore diverso dal portiere: se il pallone è in gioco e colui che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale gioca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore: un calcio di punizione indiretto sarà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui il fallo è stato commesso.

**Se il pallone è in gioco e colui che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale gioca deliberatamente il pallone con le mani prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore:**

- un calcio di punizione diretto sarà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui il fallo è stato commesso;
- un calcio di rigore sarà concesso se il fallo è stato commesso entro l'area di rigore del calciatore che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale.

### **Rimessa dalla linea laterale eseguita dal portiere.**

Se il pallone è in gioco ed il portiere gioca (non con le mani) una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione indiretto sarà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui il fallo è stato commesso

Se il pallone è in gioco ed il portiere gioca deliberatamente il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione diretto sarà accordato alla squadra avversaria se il fallo è stato commesso al di fuori dell'area di rigore del portiere. Questo calcio di punizione dovrà essere battuto nel punto dove il fallo è stato commesso;
- un calcio di punizione indiretto sarà accordato alla squadra avversaria se, invece, il fallo è stato commesso nell'area di rigore del portiere. Questo calcio di punizione sarà battuto nel punto dove il fallo è stato commesso.

Se il calciatore che effettua una rimessa dalla linea laterale viene disturbato o molestato da un avversario:

- il calciatore che ha commesso l'infrazione dovrà essere ammonito (cartellino giallo) per comportamento antisportivo.

Per tutte le altre infrazioni a questa regola:

- la rimessa dalla linea laterale dovrà essere ripetuta da un calciatore della squadra avversaria.

### **Regola 14 – Rimessa dal fondo**

La rimessa dal fondo è un modo di riprendere il gioco.

Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dal fondo.

Una rimessa dal fondo è accordata quando:

- il pallone, giocato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, ha interamente superato la linea di porta, sia a terra sia in aria, senza che una rete sia stata segnata in conformità a quanto stabilito dalla Regola 8.

#### **Esecuzione:**

- il pallone è lanciato con i piedi da un punto qualsiasi dell'area di porta dal portiere o da un calciatore della squadra difendente;
- i calciatori avversari devono restare al di fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia in gioco;
- il calciatore che ha effettuato la rimessa dal fondo non deve giocare il pallone una seconda volta prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore;
- il pallone è in gioco quando appena viene mosso;
- Se il pallone è in gioco ed il calciatore che lo ha rimesso in gioco, gioca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore: un calcio di punizione indiretto sarà accordato alla squadra avversaria nel punto in cui è stato commesso il fallo. Se il pallone è in gioco ed il calciatore gioca deliberatamente il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:
  - un calcio di punizione diretto sarà accordato alla squadra avversaria se il fallo è commesso al di fuori dell'area di rigore del portiere. Questo calcio di punizione diretto deve essere battuto nel punto dove il fallo è stato commesso
  - un calcio di punizione indiretto sarà accordato alla squadra avversaria se il fallo è commesso nell'area di rigore del portiere e sarà battuto nel punto dove è stato commesso il fallo.

Per tutte le altre infrazioni a questa regola:

- il calcio di rinvio dovrà essere ripetuto.



## Regola 15 – Calcio d'angolo

Il calcio d'angolo è un modo di riprendere il gioco.

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

### Un calcio d'angolo è accordato quando:

- il pallone, giocato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, ha interamente superato la linea di porta, sia a terra sia in aria, senza che una rete sia stata segnata in conformità a quanto stabilito dalla Regola 8.

### Esecuzione:

- il pallone va posto all'intersezione tra la linea di porta e la linea laterale o, se presente, entro l'arco dei cerchi d'angolo più vicino al punto in cui è uscito. la bandierina d'angolo, ove presente, non può essere rimossa.
- i calciatori della squadra avversaria devono posizionarsi almeno a m. 7 dal pallone fino a quando questo non sia in gioco.
- il pallone deve essere calciato da un calciatore della squadra attaccante.
- il pallone è in gioco dopo che è toccato e si muove.
- il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo non deve giocare il pallone una seconda volta prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore.

### Infrazioni e sanzioni:

Calcio d'angolo battuto da un calciatore diverso dal portiere: se il pallone è in gioco ed il calciatore che ha eseguito il tiro gioca il pallone (tranne che intenzionalmente con le mani) una seconda volta prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- sarà accordato alla squadra avversaria un calcio di punizione indiretto nel punto dove è stato commesso il fallo.

Se il pallone è in gioco ed il calciatore che ha eseguito il tiro gioca deliberatamente il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- sarà accordato alla squadra avversaria un calcio di punizione diretto che deve essere battuto nel punto in cui il fallo è stato commesso.
- sarà concesso un calcio di rigore se il fallo è stato commesso nell'area di rigore del calciatore che ha battuto il calcio d'angolo.

**Calcio d'angolo battuto dal portiere:** se il pallone è in gioco ed il portiere gioca (tranne che con le mani) una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- sarà accordato, alla squadra avversaria, un calcio di punizione indiretto nel punto dove è stato commesso il fallo.

Se il pallone è in gioco ed il portiere gioca deliberatamente il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore:

- un calcio di punizione diretto sarà accordato alla squadra avversaria se il fallo è stato commesso al di fuori dell'area di rigore del portiere. Questo calcio di punizione diretto dovrà essere battuto nel punto dove il fallo è stato commesso
- un calcio di punizione indiretto sarà accordato alla squadra avversaria se il fallo è stato commesso nell'area di rigore del portiere. Questo calcio di punizione indiretto dovrà essere battuto nel punto dove il fallo è stato commesso. Per tutte le altre infrazioni a questa regola:
- il calcio d'angolo dovrà essere ripetuto.

- dopo la gara, il commissario di campo invia all'autorità competente un rapporto su tutti i comportamenti censurabili o altri incidenti accaduti fuori dal campo visivo dell'arbitro e degli assistenti dell'arbitro mettendo al corrente sia l'arbitro sia i suoi assistenti del contenuto del rapporto redatto.

**L'area tecnica:** L'area tecnica riguarda particolarmente le gare che si disputano nei campi che dispongono di panchine per il personale di inquadramento tecnico e i calciatori di riserva, come descritto più in basso.

Le aree tecniche possono essere differenti da un campo all'altro ed avere, per esempio, dimensioni o posizionamenti diversi. I dati che seguono forniscono un'indicazione di carattere generale:

- L'area tecnica si estende lateralmente un metro per parte oltre le panchine e, in avanti, fino ad un metro dalla linea laterale.
- Si raccomanda di provvedere alla segnatura dell'area tecnica.
- Il numero delle persone autorizzate a prendere posto nell'area tecnica è definito nel regolamento delle competizioni.
- Le persone autorizzate a prendere posto nell'area tecnica devono essere identificate prima della gara, conformemente al regolamento delle competizioni.
- Una sola persona è autorizzata a dare istruzioni tecniche. Tale persona deve ritornare al suo posto immediatamente dopo aver fornito i suoi suggerimenti.
- L'allenatore e gli altri dirigenti non devono uscire dall'area tecnica salvo casi particolari quali, ad esempio, l'intervento su autorizzazione dell'arbitro, del massaggiatore o del medico nel terreno di gioco per soccorrere un calciatore infortunato.
- L'allenatore e le altre persone presenti nell'area tecnica devono mantenere un comportamento corretto.
- L'allenatore e le altre persone presenti nell'area tecnica devono mantenere un comportamento sportivo e leale.

**Per tutto quanto non previsto dalle seguenti norme si rimanda alle norme F.I.G.C. del calcio a 11**

**IL PRESENTE REGOLAMENTO DI GIOCO E' FORMATO DA NR. 15 REGOLE ILLUSTRATE SU 16 PAGINE E PRECISAMENTE DALLA NR. 11 ALLA NR. 26.**

**SI FA RISERVA DI MODIFICHE AVENDO CURA DI INFORMARE TUTTI I PARTECIPANTI.**

L'accettazione del "REGOLAMENTO ORGANIZZATIVO" e del "REGOLAMENTO DI GIOCO" da parte dei Presidenti/Responsabili delle squadre iscritte al Torneo, è condizione necessaria per la buona riuscita della manifestazione. L'atteggiamento di serietà e di rispetto reciproco tra i componenti delle squadre, dei loro accompagnatori e di tutti i presenti, dovrà favorire tale riuscita, considerata anche la finalità dello stesso: onorare la memoria dei colleghi tragicamente scomparsi, il rispetto ai relativi familiari ed all'intera "famiglia" della Polizia di Stato e, non da meno, i fini benefici.

**IL COMITATO ORGANIZZATORE**

**Massimiliano FENZA**

**2023**

**Antonio L'ASTORINA**

Documento privo di firma autografa perché gestito in formato digitale – Art. 3 D.Lgs 12.02.1993 nr. 39 –  
Originale firmato e custodito agli atti di questo C.O., ai sensi del D.P.R. 28 Dicembre 2000, nr. 445 "Testo unico delle  
disposizioni legislative e regolamentari in materia di documentazione amministrativa".

