



III MEMORIAL
**PASQUALE APICELLA
GIOVANNI VIVENCIO**
TORNEO AMATORIALE DI CALCIO A 8
2024

- Categoria Polizia di Stato -

NAPOLI, 04 MARZO/16 GIUGNO 2024

COMPLESSO SPORTIVO KENNEDY

Via Camillo Guerra, 60 - Napoli

2024



Premessa

IL III MEMORIAL “PASQUALE APICELLA - GIOVANNI VIVENZIO”

Rinnova quella 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 che assume il torneo, ovvero l'aggregazione tra tutti gli appartenenti di ogni ordine e grado alla “famiglia” della Polizia di Stato affiancati dagli appartenenti alle altre Forze dell'Ordine, Enti Statali ed Ordini Professionali, 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, trova rinnovate motivazioni anche per questa nuova edizione.

Anche quest'anno gli organizzatori intendono mantenere l'impegno assunto di portare avanti annualmente l'iniziativa, 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 fondi a scopo benefico, motivi per il quale anche per la 3ª Edizione, questa sarà promossa 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, nel costante miglioramento della qualità di vita e di cura per i piccoli pazienti ed i loro familiari.

La Fondazione opera nei seguenti ambiti di intervento:

- Sviluppo Tecnologico
- Ricerca Scientifica
- Sostegno alla ricerca in Oncematologia pediatrica
- Umanizzazione dei luoghi e dei percorsi ospedalieri
- Corridoio umanitario a favore dei piccoli pazienti provenienti dall'Ucraina
- 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 presso Banca di Credito Popolare

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 III Memorial “Pasquale Apicella – Giovanni Vivenzio” categoria *Polizia di Stato* si terrà a Napoli presso il **Complesso Sportivo Kennedy sito in Napoli alla Via Camillo Guerra, 60** dal giorno **04 marzo al giorno 16 giugno 2024**. Verranno osservate due soste durante la Fase a Gironi, nelle settimane che vanno dal 25 al 31 marzo 2024 in occasione delle festività Pasquali, e dal 15 al 21 aprile 2024.

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 15.01.2024. Le iscrizioni sono aperte, altresì, per i Poliziotti in quiescenza che, alla data del 01.01.2024 **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 20 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 15.01.2024. 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 20 atleti. La stessa prenderà il nome di entrambi gli Uffici (es. Dante – Montecalvario), dando la precedenza al nome dell’Ufficio di appartenenza del Presidente della squadra. 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 20 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 (20); ovvero a questi sarà consentito se il proprio Ufficio risulti già con il numero massimo di partecipanti (20).

È consentito, a tutte le squadre, tesserare un soggetto esterno all’Amministrazione della Polizia di Stato per il solo ruolo del portiere che non potrà, in alcun caso, essere schierato nei ruoli di movimento e dovrà necessariamente essere indicato nell’elenco dei componenti della squadra.

Ogni partecipante al Torneo dovrà essere in possesso di Certificato Medico Sportivo per l’idoneità allo sport (calcio) per attività agonistica. Sarà onere del Presidente/Responsabile di squadra accertarsi che tutti gli atleti iscritti al torneo siano in possesso del suddetto certificato e avrà cura di trasmetterne copie al Comitato Organizzatore con invio unico per tutti gli atleti all’indirizzo e-mail memorial.apicella.vivenzio@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.

Le suddette figure, unitamente all'eventuale allenatore, per essere autorizzate ad accedere al campo di gioco, dovranno necessariamente essere tesserate ed assicurate con le medesime modalità valide per gli atleti. Il tesseramento per loro avrà il costo di **€ 10,00**.

Resta inteso che se le suddette figure sono ricoperte da un giocatore, già regolarmente tesserato, non sarà necessario un ulteriore tesseramento.

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 **€ 80,00** 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 III Memorial P.Apicella – G.Vivenzio è di **€ 40,00 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;
- Highlights per tutte le partite del torneo, con interviste esclusive in mixed zone dedicata;

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 "III Memorial Pasquale Apicella – Giovanni Vivenzio 2024" 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 con le stampe del 1° e del 2° Memorial P.Apicella-G.Vivenzio.

Ogni squadra dovrà versare, a titolo di cauzione, due quote campo pari ad **€ 160,00**, 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 suddetta 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 del bonifico ed inviare il tutto all' indirizzo email memorial.apicella.vivenzio@gmail.com, **entro e non oltre il 11.02.2024**, con le seguenti modalità:

- **Bonifico Bancario su c/c MPS intestato a: ASD PALINURO**
IBAN: IT85C010300340800000519038 – Banca Monte dei Paschi di Siena
Causale: Nome della squadra (Es. Commissariato Dante)

Si precisa che le squadre che non finalizzeranno l'iscrizione entro tale data, saranno automaticamente escluse dal Torneo, senza preavviso, e verranno sostituite da una squadra in lista di attesa in ordine di adesione.

Articolo 4 – Modalità di svolgimento del Torneo

Il Torneo vedrà la partecipazione di **16** squadre e si svolgerà in due fasi, la prima prevede la fase a Gironi in cui le 16 squadre partecipanti saranno suddivise in Gironi da **4** squadre ognuno tramite sorteggio. 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.

Al termine della prima fase saranno determinate le classifiche che consentiranno l'accesso alla seconda fase (ad Eliminazione diretta) che sarà composta da: Spareggi (andata e ritorno), Quarti di Finale (andata e ritorno), Semifinali (andata e ritorno), Finale 3° posto e Finale 1° posto.

Accederanno direttamente ai Quarti di Finale tutte le squadre che si classificheranno al 1° posto nei propri Gironi; tutte le 2° e le 3° classificate, invece, si contenderanno l'accesso ai Quarti di Finale tramite Spareggio disputando partite di andata e ritorno. Gli abbinamenti saranno determinati secondo le seguenti modalità:

1ª SECONDA CLASSIFICATA VS 4ª TERZA CLASSIFICATA

2ª SECONDA CLASSIFICATA VS 3ª TERZA CLASSIFICATA

3ª SECONDA CLASSIFICATA VS 2ª TERZA CLASSIFICATA

4ª SECONDA CLASSIFICATA VS 1ª TERZA CLASSIFICATA

Per gli Spareggi non sarà possibile lo scontro tra squadre dello stesso girone, pertanto se si dovesse verificare detta condizione, la squadra classificata come terza al posto immediatamente successivo prenderà il posto della terza proveniente dallo stesso girone della seconda (Es. 1ª SECONDA CLASSIFICATA E 4ª TERZA CLASSIFICATA appartenenti allo stesso girone la 1ª SECONDA CLASSIFICATA affronterà la 3ª TERZA CLASSIFICATA, mentre la 4ª TERZA CLASSIFICATA disputerà lo Spareggio contro la 2ª SECONDA CLASSIFICATA).

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) Maggior numero di "Green card" ricevuti;
- 7) Minor numero di espulsioni;
- 8) Minor numero di ammonizioni;
- 9) Sorteggio.

Nel caso in cui si verifichi una parità assoluta di tutti i criteri appena menzionati, si procederà al sorteggio con il classico lancio della moneta "TESTA/CROCE" tra i capitani delle squadre interessate che sancirà le posizioni definitive in classifica.

Gli abbinamenti dei Quarti di Finale avverranno tramite sorteggio e non sarà possibile lo scontro tra squadre dello stesso girone e tra le prime classificate.

Gli abbinamenti delle Semifinali avverranno sempre tramite sorteggio, con la possibilità di scontro tra squadre provenienti dallo stesso Girone e/o tra squadre prime classificate.

Per le partite valide per la fase ad Eliminazione diretta (Spareggi, Quarti di Finale e Semifinali), in caso di parità al termine dei due incontri di andata e ritorno, non sarà prevista la regola del "gol in trasferta" ma si terrà conto soltanto del punteggio complessivo (es. and. 3-1 / rit. 2-4 risultato complessivo 5-5) pertanto il passaggio del turno sarà stabilito dai calci di rigore.

Solamente per le Finali, in caso di parità al termine dei minuti regolamentari, saranno disputati due tempi supplementari da 10 minuti ognuno. In caso di parità al termine dei tempi supplementari il vincitore verrà sancito dai calci di rigore nelle modalità previste nel Regolamento di Gioco.

Articolo 5 – Orari, tempi e modalità delle gare

Le partite del III Memorial Pasquale Apicella – Giovanni Vivenzio categoria *Polizia di Stato* verranno tutte disputate **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 04 Marzo 2024, con orario di inizio gara alle ore 21:00 ed alle ore 22:00.
- **Fase ad Eliminazione diretta:** gli incontri della fase ad Eliminazione diretta verranno disputati dal Lunedì al Venerdì con orario di inizio gara alle ore 21:00 ed alle ore 22:00 secondo il seguente programma:
 - **Spareggi – andata**, in programma nella settimana dal 29.04.2024 al 03.05.2024;
 - **Spareggi – ritorno**, in programma nella settimana dal 06.05.2024 al 10.05.2024;
 - **Quarti di Finale – andata**, in programma nella settimana dal 13.05.2024 al 17.05.2024;
 - **Quarti di Finale – ritorno**, in programma nella settimana dal 20.05.2024 al 24.05.2024;
 - **Semifinali – andata**, in programma nella settimana dal 27.05.2024 al 31.05.2024;
 - **Semifinali – ritorno**, in programma nella settimana dal 03.06.2024 al 07.06.2024;
 - **Finale 3° Posto:** in programma per sabato **15 Giugno 2024** con orario da definire;
 - **Finale 1° Posto:** in programma per domenica **16 Giugno 2024** con orario da definire.

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

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 applicato quanto stabilito al successivo art. 9 – Rinuncia e ritiro da gare.**

Articolo 7 – Calendario del III 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

8.1 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.

8.2 La richiesta di spostamento di una gara verrà presa in considerazione soltanto se presentata con un preavviso di almeno **48 ore** prima dell'orario previsto di inizio gara. Le richieste giunte oltre il tempo indicato sono da considerarsi non valide, pertanto verranno automaticamente rigettate.

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.



- 8.3** 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.
- 8.4** La richiesta di spostamento/rinvio deve avvenire mediante invio all'indirizzo e-mail memorial.apicella.vivenzio@gmail.com. Se la richiesta viene accolta, la gara sarà recuperata in data, orario e luogo stabiliti dal Comitato Organizzatore.
- 8.5** Il C.O. si riserva la facoltà di spostare una o più partite per improrogabili esigenze organizzative.

Non è possibile, in alcun modo, spostare le gare dell'ultima giornata della fase a gironi né tantomeno della fase ad Eliminazione diretta (Spareggi, Quarti di Finale, Semifinali e Finali). Anche quelle non disputate per cause di forza maggiore (fatta eccezione per le gare non disputate per impraticabilità con referto del Direttore di Gara) saranno assegnate a tavolino.

Articolo 9 - Rinuncia e ritiro da gare

- 9.1** 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, appena avuta certezza dell'indisponibilità a partecipare alla partita.
- 9.2** Alla squadra che rinuncia alla disputa di una gara durante la Fase a Gironi **verrà inderogabilmente assegnata la sconfitta per 3-0 a tavolino e la penalità di un (1) punto in classifica.**
- 9.3** Alla squadra che rinuncia alla disputa di una gara durante la fase ad Eliminazione Diretta (Spareggi, Quarti e Semifinali), oltre a quanto stabilito ai successivi punti 9.4, 9.5, 9.6, 9.7, **verrà assegnata la sconfitta per 6-0 a tavolino nel caso avvenga nelle partite di andata e della sconfitta a tavolino con il punteggio più favorevole per il passaggio del turno alla squadra avversaria se avviene nelle partite di ritorno** (es. Dante – Montecalvario risultato dell'andata 3-0, nel caso in cui la squadra Dante non si presenti alla disputa della partita di ritorno verrà assegnato il risultato di 4-0 in favore della squadra Montecalvario).
- 9.4 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.**
- 9.5** La squadra che rinuncia alla disputa di una gara, e lo comunichi oltre **48 ore** dall'orario previsto di inizio della partita, non avrà diritto alla restituzione del deposito cauzionale.
- 9.6** Nel caso in cui una squadra rinuncia alla disputa di una seconda partita e ne darà preavviso oltre 48 ore dall'orario di inizio gara previsto, dovrà versare entro la data della partita successiva, due quote campo pari ad **€ 160,00**, che serviranno a coprire i previsti costi di gestione, e se questo avviene durante la fase a Gironi comporterà un'ulteriore penalità di 2 punti in classifica. **L'inottemperanza a quanto sopra stabilito comporterà l'automatica esclusione della squadra dal Torneo in corso nonché il diniego alla partecipazione per le Edizioni successive.**
- 9.7** Il Comitato Organizzatore si riserva, in ogni caso, la facoltà di escludere dal Torneo in corso 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.
- 9.8** La squadra che, per qualsivoglia motivo, si ritiri dal Torneo non avrà diritto 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 IT17Z0103003408000000417934** intestato a: **AICS Napoli – Campania – Causale: ammenda errata compilazione distinta.**

Articolo 11 – Riconoscimento degli atleti

Tutti i calciatori, allenatori e dirigenti 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 degli Spareggi in vista dei Quarti di Finale.

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.

13.3 Squalifiche

La squalifica, di una o più giornate, dovrà essere scontata nella partita o nelle partite immediatamente successive al Comunicato Ufficiale del Giudice Sportivo e si riterrà estinta soltanto se la gara o le gare verranno disputate. Nel caso in cui la partita o le partite in cui si dovrà scontare la squalifica vengano rinviate o vi sia la rinuncia alla disputa di quella/e gara/e la squalifica si riterrà ancora valida e pertanto dovrà essere scontata nella partita immediatamente successiva.

13.4 Il Comitato Organizzatore si riserva la facoltà di escludere dal torneo la squadra che sarà ritenuta responsabile di comportamenti violenti o gravemente antisportivi in campo e/o fuori, o che offendano l'onore e/o il decoro della Polizia di Stato.

Articolo 14 – Persone autorizzate ad accedere al terreno di gioco

Le sole 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 e dovranno essere in possesso della Tessera Sportiva A.I.C.S.

Saranno ammessi, inoltre, ad accedere al terreno di gioco il Comitato Organizzatore, il Responsabile di Campo e gli operatori addetti alle riprese video.

Articolo 15 – Premiazioni

Al termine del Torneo saranno premiati:

- 1^a Classificata
- 2^a Classificata
- 3^a Classificata
- Capocannoniere
- Miglior Giocatore *
- Miglior Portiere *
- Premio Fair Play Squadra **

* I premi di miglior giocatore e miglior portiere saranno assegnati secondo le modalità indicate nell' "Allegato 1".

** Il premio Fair Play Squadra verrà assegnato, a discrezione del Comitato Organizzatore, alla squadra contraddistintasi per significativi gesti di Fair Play durante lo svolgimento del Torneo.

Articolo 16 – Green Card

Novità di questa 3^a Edizione è l'introduzione del "Green Card". Il Green Card è rappresentato da un cartellino di colore verde che verrà fornito dall'organizzazione a tutti i Direttori di Gara che potranno mostrarlo, a propria discrezione, univoca ed inappellabile, ad uno o più giocatori per gesti significativi di correttezza, lealtà, sportività e fair play durante lo svolgimento di una gara.

Al giocatore che riceverà il Green Card verrà consegnato, al termine della partita stessa, un premio dedicato, e sarà intervistato in esclusiva nella mixed zone.

Articolo 17 – Ricorsi e Giustizia Sportiva

Eventuali ricorsi o reclami dovranno essere presentati solo ed esclusivamente a mezzo P.E.C. all'indirizzo dedicato aicsnapoli@pec.it e per conoscenza agli organizzatori all'indirizzo mail memorial.apicella.vivenzio@gmail.com. Eventuali ricorsi pervenuti con altri mezzi o su altri indirizzi mail o altri canali, **NON** saranno presi in considerazione e saranno ritenuti nulli. 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 proposti al Giudice Sportivo, riguardanti lo svolgimento di una gara e/o posizioni irregolari dei giocatori, avranno il costo di € 35.00. I ricorsi proposti alla Corte Sportiva d'Appello territoriale avverso le decisioni del Giudice Sportivo, avranno il costo di € 70,00.**

Affinché un ricorso venga preso in considerazione dagli Organi di Giustizia Sportiva, nella mail dovranno obbligatoriamente essere allegati copia della distinta avversaria, l'oggetto del ricorso, e 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 e/o non rispettando i predetti requisiti non sarà preso in considerazione, pertanto sarà da ritenersi nullo.

IL PRESENTE REGOLAMENTO ORGANIZZATIVO E' FORMATO DA N° 17 ARTICOLI ILLUSTRATI SU 8 PAGINE E PRECISAMENTE DALLA NR. 3 ALLA NR. 10.

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



Massimiliano FENZA

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”.



MIGLIOR GIOCATORE E MIGLIOR PORTIERE

Al termine del Torneo, 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 partita per la fase ad Eliminazione diretta, con Comunicato del C.O.

La classifica sarà unica per tutti i partecipanti ad eccezione dei portieri per i quali è prevista un'apposita classifica.

Al termine del Torneo il giocatore che avrà totalizzato il punteggio più alto sarà il vincitore 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 partita per la fase ad Eliminazione diretta, con Comunicato del C.O.

Per concorrere alla classifica di miglior portiere occorre aver disputato un numero minimo di 5 gare. La classifica sarà unica per tutti i portieri partecipanti al Torneo.

Al termine del Torneo il portiere che avrà totalizzato la media voto più alta sarà il vincitore 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.

Esempio di modulo di Miglior Giocatore e Miglior Portiere correttamente compilato:

	<p style="text-align: center;">III MEMORIAL PASQUALE APICELLA – GIOVANNI VIVENZIO TORNEO AMATORIALE DI CALCIO A 8 - Categoria Polizia di Stato -</p> <p style="text-align: center;">★</p> <p style="text-align: center;">MIGLIOR GIOCATORE E MIGLIOR PORTIERE</p>	
DENOMINAZIONE SQUADRA _____ NOME SQUADRA CHE VOTA (es. COMMISSARIATO DANTE)		
GARA _____ ES. COMMISSARIATO DANTE – SQUADRA MOBILE _____ DEL _____ DATA DELLA PARTITA _____		
PREFERENZA GIOCATORI SQUADRA AVVERSARIA (In questo caso Squadra Mobile)		
1. (3 PUNTI) – N° DI MAGLIA _____ Es. 10 _____ (reperibile dalla distinta di gioco)		
2. (1 PUNTO) – N° DI MAGLIA _____ Es. 6 _____ (reperibile dalla distinta di gioco)		
VOTO PORTIERE AVVERSARIO (In questo caso Squadra Mobile)		
➤ N° DI MAGLIA _____ (reperibile dalla distinta di gioco) VOTO _____ 6,5 _____ (INDICARE DA 1 A 10)		
FIRMA		

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. Non sarà consentito l'utilizzo di palloni non forniti dall'organizzazione.

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 "III 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. E' vietato l'uso dei completini da gioco con le stampe del 1° e del 2° Memorial P.Apicella - G.Vivenzio.
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 o dall'organizzazione 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 con 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, un addetto alle riprese video 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.

5.1 Il Responsabile di Campo può:

- 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;

5.2 Il Responsabile di Campo è l'unico referente con la struttura sportiva.

5.3 Il Responsabile di Campo, solo durante lo svolgimento delle gare, assume anche la funzione di Commissario di Campo ed ha la facoltà di segnalare all'arbitro eventuali comportamenti violenti, antisportivi e/o scorrettezze (**no infrazioni alle regole del gioco**) che potrebbero assumere tutti i presenti nel rettangolo di gioco non rilevati dal Direttore di gara, al fine di adottare gli opportuni provvedimenti disciplinari.

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 "III Memorial Pasquale Apicella – Giovanni Vivencio" non prevedono la disputa dei tempi supplementari, fatta eccezione soltanto per le Finali.

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 al di fuori del cerchio delineato di centrocampo, 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 oltrepassato una linea di porta o una linea laterale, sia a terra sia in aria;
- il gioco è stato interrotto dall'arbitro;
- tocca un ufficiale di gara, rimane sul terreno di gioco e:
 - una squadra inizia un attacco promettente;

- il pallone entra direttamente in porta;
- cambia la squadra in possesso del pallone.

In tutti questi casi, il gioco verrà ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro.

Pallone in gioco:

Il pallone è in gioco in tutti gli altri casi quando tocca un Ufficiale di gara; quando rimbalza su un palo della porta, la traversa o una bandierina d'angolo e rimane 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.

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;
- trattenerne 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.

Calci o tiri di rigore: I calci o 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 (Fase ad Eliminazione diretta).

Modalità:

- L'arbitro procede con i capitani al sorteggio per la scelta della porta in 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;
- Un calciatore che al termine dei tempi regolamentari non ha effettuato il suo ingresso in campo, ovvero era in panchina, non potrà essere inserito nella lista dei tiratori;
- 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 Responsabile 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. 13 ALLA NR. 28.

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

2024

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".

