



REGOLAMENTO CALCIO A11

Articolo 1_Categorie ammesse

I campionati Sport&Fun Young 2022-2023 di calcio a11 sono rivolti a categorie di atleti che vanno dall'annata 2008 all'annata 2010 e nello specifico alle categorie:

- Giovanissimi: 2008 atleti nati dal 1° gennaio 2008
- Giovanissimi: 2009 atleti nati dal 1° gennaio 2009
- Esordienti: 2010 atleti nati dal 1° gennaio 2010
- **È consentito** far giocare atleti di età inferiore alla categoria di riferimento.
- **Non è consentito** far giocare atleti di età superiore alla categoria di riferimento.
- In caso che una squadra schieri uno o più giocatori di annata superiore alla categoria, di riferimento sarà decretata automaticamente la sconfitta per 3-0 a tavolino;
- **È consentito** far giocare atleti di sesso femminile con 1 anno in più rispetto al sesso maschile.
- **È consentito** far giocare atleti con disabilità certificata da un organo competente con 1 anno in più rispetto alla categoria di riferimento.

Articolo 2_Tesseramenti atleti

Ogni atleta dovrà essere regolarmente tesserato presso la società di appartenenza, con un tesserino CSEN.

- **È consentito**, solo ed esclusivamente fino alla pausa natalizia, che un atleta possa partecipare alle gare con carta di identità e/o passaporto (NO FOTO AUTENTICATA, NO TESSERA SANITARIA, NO CODICE FISCALE ETC); oppure con il tesserino FIGC o altri ENTI della stagione 2021/2022.
- Dopo la pausa natalizia un atleta dovrà obbligatoriamente essere tesserato con un cartellino CSEN della stagione 2022/2023, pena partita persa a tavolino.
- L'organizzazione declina ogni responsabilità sui giocatori che partecipano alle gare sprovvisti di tesseramento nel periodo sopraindicato.

NB: in attesa del tesserino CSEN **è consentito** far partecipare alla gara gli atleti con un documento di riconoscimento allegato al tabulato dei tesserati.

Articolo 3_Lista atleti

I campionati Sport&Fun Young prevedono per ogni squadra la possibilità di avere una lista **LIMITATA** di atleti.

- La lista di atleti sarà per ogni squadra per ogni categorie di calcio a11 di n.24 atleti.
- Nell'eventuale fase Play Off prenderanno parte alle gare gli atleti che avranno disputato almeno TRE (3) partite nella fase campionato.

GUIDA PRATICA

Una società che iscriverà due squadre nello stesso campionato della stessa categoria (Es. 2 squadre 2008) dovrà necessariamente presentare due liste differenti di atleti.

- Solo gli atleti nel ruolo di portiere potranno far parte di entrambe le liste delle due squadre della stessa società nello stesso campionato.



- Nel caso che un atleta prenda parte alle gare delle diverse squadre in una stessa categoria, ad esclusione del portiere, verrà assegnata la sconfitta a tavolino per la squadra che lo schiererà in campo, inoltre verrà assegnata una penalizzazione nella classifica disciplina.

Articolo 4_Adempimenti preliminari alla gara

Prima di ogni partita ogni squadra dovrà presentare all'arbitro, almeno 30 minuti prima dell'inizio della gara, una distinta firmata in duplice copia nella quale dovranno essere annotati i nominativi e le date di nascita degli atleti, segnalando capitano e vice capitano, con i rispettivi numeri di maglia e numeri di matricola dei cartellini, nonché dell'allenatore, del dirigente accompagnatore ufficiale e di tutte le altre persone che possono accedere al recinto di gioco, con l'indicazione delle relative tessere o della matricola del tabulato.

- In caso che una squadra non consegnerà al direttore di gara prima del fischio di inizio, due distinte cartacee e i cartellini e tutti i documenti di identificazione, la gara non avrà valenza in nessun caso, nemmeno con l'accordo delle due squadre.

Articolo 5_Identificazione degli atleti e delle persone ammesse nel recinto di gioco:

Prima di ogni partita verrà effettuato il riconoscimento dove il D.d.g. controllerà che i dati dei documenti di identificazione corrispondano a quelli trascritti nelle due distinte.

Inoltre il D.d.g. dovrà accertare che ogni squadra prenda parte alla gara con una numerazione valida dietro le maglie.

Se più atleti non presenteranno una numerazione valida sulle maglie, non potranno prendere parte alla gara stessa. (Un solo atleta può prendere parte alla gara anche senza numerazione sulla maglia).

Le persone ammesse ad accedere al recinto di gioco saranno:

- Atleti;
- Allenatore;
- Dirigente Accompagnatore/addetto all'arbitro;
- Medico Sociale e/o personale abilitato al primo soccorso.

NB: Per la figura di Medico Sociale e/o personale abilitato al primo soccorso saranno ammessi al recinto di gioco solo se presenteranno in sede di riconoscimento un tesserino medico o un attestazione di un ente medico.

- Ogni squadra dovrà mostrare all'arbitro per ogni atleta un tesserino CSEN.
- Ogni squadra dovrà mostrare all'arbitro per allenatore, dirigente accompagnatore/addetto all'arbitro o un tesserino CSEN, oppure un documento di riconoscimento valido non scaduto (carta di identità e/o passaporto).
- Nel caso che una squadra presenti in panchina atleti o altre persone non presenti in distinta, il direttore di gara è tenuto ad allontanare questi soggetti dal recinto di gioco.
- Ogni squadra NON potrà richiedere di effettuare nuovamente il riconoscimento della squadra avversaria dopo una gara.
- Il riconoscimento di ogni atleta è garantito dal direttore di gara, altresì le squadre potranno solo segnalare eventuali perplessità che il direttore di gara e l'organizzazione terranno in conto qualora ci fosse stata qualche irregolarità.



Articolo 6_Atleti ritardatari o rientranti:

- I calciatori (titolari) ritardatari, purché già iscritti nell'elenco di gara prima dell'inizio della stessa, avranno il diritto di prendere parte al gioco in qualsiasi momento della gara, previa identificazione e comunque con l'assenso dell'arbitro.
- I calciatori di riserva ritardatari, purché già iscritti nell'elenco di gara prima dell'inizio della stessa, hanno diritto di prendere parte al gioco in qualsiasi momento della gara, previa loro identificazione da parte dell'arbitro.
- Un calciatore uscito dal terreno di gioco con il consenso dell'arbitro, può rientrare in qualsiasi momento, previa autorizzazione dell'arbitro stesso.
- I calciatori ritardatari, non iscritti nell'elenco di gara prima dell'inizio della stessa, NON potranno prendere parte al gioco in nessun momento.

Articolo 7_Ricorsi

- I ricorsi dovranno essere presentati solo ed esclusivamente mezzo mail all'indirizzo dedicato: **ricorsi@sportefun.it**
- 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 società potrà presentare RICORSO entro e non oltre le ore 18:00 del giorno successivo alla gara (es. gara Domenica ore 16:00 – Ricorso entro le ore 18:00 del Lunedì).
- I ricorsi avranno un costo di 25€
- Affinché venga preso in considerazione il ricorso dagli organi di Giustizia Sportiva, nella mail dovrà essere allegata la copia della distinta avversaria, oltre all'oggetto del ricorso, nonché la ricevuta del bonifico del costo del ricorso stesso.
- Un ricorso che arriverà oltre il termine prestabilito non sarà preso in considerazione.
- In caso di ricorso accolto, il contributo sarà restituito.

Articolo 8_Ritardo nella presentazione in campo delle squadre. Tempo d'attesa

Le squadre hanno l'obbligo di presentarsi in campo all'ora fissata per l'inizio dello svolgimento della gara. Il ritardo massimo consentito è stabilito in 20 minuti.

Se non ci si presenta IN CAMPO entro 20 minuti dall'orario ufficiale di inizio gara, verrà assegnata la sconfitta di 3-0 a tavolino.

Articolo 9_Impraticabilità del terreno di gioco

In caso di condizioni atmosferiche avverse, le squadre sono tenute a presentarsi sempre e comunque sul campo, e a decidere di comune accordo tra le tre parti, "squadra di casa" "squadra ospite" e direttore di gara, se svolgere o meno la gara.

- In caso che una delle due squadre non si presenti sul campo anche in condizioni atmosferiche avverse, avrà partita persa a tavolino per 3-0.



- Il giudizio sovrano sulla impraticabilità del terreno di gioco, per intemperie o per ogni altra causa, è di esclusiva competenza dell'arbitro designato a dirigere la gara.
- Se entrambe le squadre non vogliono scendere in campo, e l'arbitro ritiene di poter disputare la gara, sarà assegnata ad entrambe la sconfitta per 3-0 a tavolino, con la penalità nella classifica disciplina.
- L'accertamento, alla presenza dei capitani delle squadre, deve essere eseguito dal D.d.g. all'ora fissata per l'inizio della gara, dopo la verifica della presenza delle due squadre e l'identificazione dei calciatori indicati nei prescritti elenchi o nel momento in cui se ne determinino le condizioni durante lo svolgimento della stessa.
- In caso di rinvio dell'inizio della gara o sospensione temporanea della stessa, l'arbitro è tenuto a ripetere detto accertamento prima di assumere la decisione definitiva.
- In ogni caso, il tempo massimo entro il quale iniziare o riprendere la gara non dovrà superare un tempo di gara.
- L'Organizzazione può rinviare d'ufficio le gare che dovrebbero essere disputate su terreni di gioco la cui impraticabilità, debitamente accertata, sia tale da non rendere comunque possibile la disputa delle stesse.

Articolo 10_Rinvio gare

In caso di impossibilità di disputa di una gara per motivi relativi a guasti idrici e/o elettrici dell'impianto ospitante, le squadre potranno decidere di comune accordo di disputare o meno la gara.

- In caso di disaccordo, la gara sarà rinviata a data da destinarsi.
- In caso di formula concentramento, la squadra che non vorrà disputare la gara, dovrà mettere a disposizione il proprio campo per il recupero della gara stessa.

Articolo 11_Giorni e orari di gara consentiti

Per le gare di calcio a 11 le società partecipanti dovranno comunicare, al momento dell'iscrizione, il giorno e l'orario e il campo prestabilito per disputare le gare interne.

- Le società che durante l'anno vorranno modificare anche solo una delle sopracitate informazioni, dovranno comunicarlo all'organizzazione entro e non oltre il martedì, diversamente l'organizzazione riterrà valide le informazioni stabilite al momento dell'iscrizione.

Le gare casalinghe dovranno essere disputate:

- SABATO:

dalle ore 14:30 alle ore 19:00 con cadenza di 15' per fascia oraria

Es. 14:30-14:45-15:00-15:15-15:30-15:45

- DOMENICA:

dalle ore 09:00 alle ore 15:00 con cadenza di 15' per fascia oraria

Es. 11:00-11:15-11:30-11:45

- LUNEDI:

dalle ore 15:00 alle ore 18:00 con cadenza di 15' per fascia oraria

Es. 17:00-17:15-17:30-17:45



Potranno essere considerati orari e giorni differenti da quelli prestabiliti, solo con accordo scritto da entrambe le società (modulo scaricabile dal sito: www.sportefun.it sezione modulistica).

Per variazioni post-comunicato saranno prese in considerazione solo se ci sarà accordo scritto tra le tre parti, squadra ospitante, squadra ospite e organizzazione, tramite (modulo scaricabile dal sito: www.sportefun.it sezione modulistica).

- Non saranno prese in considerazione richieste di variazione entro 24 ore antecedenti l'orario e il giorno della gara;
- In tal caso sarà decretata la vittoria a tavolino per la squadra avversaria, ma non sarà applicata la multa per mancata presenza.

Articolo 12_Obblighi squadre ospitanti

- Le squadre che disputano le gare casalinghe, sia in formula casa/trasferta, sia in formula concentrazione, sono tenute a fornire i palloni da gara e le casacche.
- In caso di colori di maglia simili, la squadra che disputerà la gara casalinga dovrà provvedere al cambio divisa.
- È fatto obbligo alle squadre di prendere parte a tutte le gare per l'intera stagione in corso.
- Una squadra che non si presenterà per 2 giornate consecutive o per 4 giornate totali durante la fase campionato, verrà automaticamente esclusa dalla competizione in corso.

Articolo 13_Multe

Per la stagione in corso saranno applicate multe per comportamenti non adatti ad un circuito di calcio giovanile e per il non rispetto delle regole sopra e sotto citate.

- Il pagamento delle multe sarà decurtato dalla cauzione depositata (50€ a società) in sede di iscrizione.
- Laddove la cauzione sarà già decurtata il pagamento deve avvenire entro 15 giorni dalla data del comunicato, pena la non possibilità di disputare la gara successiva;
- La tabella delle multe è riportata nell'ultima pagina di questo regolamento.

Per tutte le altre regole non espressamente citate in questo regolamento si farà fede al Regolamento Ufficiale FIGC in vigore per la stagione in corso.



REGOLAMENTO ARBITRALE

1. Durata della gara

La durata della gara è stabilita in

- Due tempi da 30 minuti NON EFFETTIVI di gioco ciascuno per le categorie 2008;
- Due tempi da 25 minuti NON EFFETTIVI di gioco ciascuno per le categorie 2009 e 2010;

La durata di ogni tempo dovrà essere prolungata per effettuare qualunque gioco da fermo. (Rigore, Calcio di punizione dal limite). Appena la palla verrà allontanata dal difendente la partita terminerà immediatamente.

- Il tempo di durata della gara è riconosciuta, solo ed esclusivamente dall'arbitro.
- Gli eventuali minuti di recupero saranno applicati a discrezione esclusiva dell'arbitro.
- La durata dell'intervallo tra primo e secondo tempo è di 5 minuti.

2. L'inizio e la ripresa del gioco

Un calcio d'inizio è il modo di iniziare entrambi i periodi di gioco, entrambi i tempi supplementari e riprendere il gioco dopo che una rete è stata segnata.

- I calci di punizione (diretti ed indiretti), i calci di rigore, le rimesse dalla linea laterale, i calci di rinvio ed i calci d'angolo sono le altre riprese di gioco.
- Una rimessa dell'arbitro è la ripresa di gioco quando l'arbitro interrompe il gioco e le Regole non prevedono una delle riprese sopra menzionate.

Se, quando il pallone non è in gioco, viene commessa un'infrazione, questa non modifica il modo in cui il gioco deve essere ripreso.

3. Il calcio di inizio

1- La squadra che vince il sorteggio per mezzo di una moneta decide la porta da attaccare nel primo periodo di gioco o se eseguire il calcio d'inizio.

2- In base alla scelta precedente, l'altra squadra eseguirà il calcio d'inizio della gara o deciderà quale porta attaccare nel primo periodo di gioco.

- Una rete PUÒ essere segnata direttamente su calcio d'inizio.
- Il pallone si ritiene in gioco quando viene calciato e fa un evidente movimento.
- Durante il calcio di inizio della gara, i giocatori della squadra difendente devono stare almeno a 9,15 metri di distanza (cerchio di centrocampo).
- In caso che un giocatore della squadra difendente non stia a 9,15 metri di distanza e ostacoli volontariamente la battuta, lo stesso verrà sanzionato con un'ammonizione.

4. Il calcio di rinvio

Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rinvio, ma soltanto contro la squadra avversaria; se il pallone entra direttamente nella propria porta, sarà assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.

La rimessa in gioco dal fondo potrà essere fatta sia dal portiere, sia da qualunque altro calciatore presente in campo.

PROCEDURA



- Il pallone deve essere fermo e viene calciato da un punto qualsiasi dell'area di porta da un calciatore della squadra difendente.
- Il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente.
- I calciatori avversari devono restare fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia in gioco.
- Se un avversario, che si trova nell'area di rigore quando il calcio di rinvio viene eseguito, tocca il pallone o lo contende prima che sia in gioco, il calcio di rinvio verrà ripetuto.
- Se un calciatore entra nell'area di rigore prima che il pallone sia in gioco e subisce un fallo da un avversario, il calcio di rinvio verrà ripetuto e il colpevole potrà essere ammonito o espulso, secondo la natura dell'infrazione.
 - Per ogni altra infrazione a questa regola, il calcio di rinvio dovrà essere ripetuto.

5. Espulsioni

Un calciatore espulso non può più prendere parte alla gara in corso e non può sedere sulla panchina dei sostituti. Dovrà recarsi all'esterno del campo. (FUORI AL CANCELLO).

- In caso di espulsione di un giocatore, o di qualunque soggetto, il gioco riprenderà soltanto quando questi abbia abbandonato il campo mettendosi all'esterno del rettangolo di gioco
- Nel caso in cui si dovesse presentare un rifiuto ad abbandonare il campo, l'arbitro richiamerà il capitano della squadra, intimandogli di sospendere la gara in caso di non abbandono del campo da parte del soggetto espulso.
- Se il rifiuto ad abbandonare il campo persisterà, l'arbitro sospenderà la gara e sarà decretata automaticamente una sconfitta a tavolino.
- Un giocatore espulso non potrà prendere parte alla partita successiva, quindi sarà applicata la squalifica.
- La squadra che subisce un'espulsione resterà in inferiorità numerica per tutta la durata della gara.
- Durante una gara sono soggetti ad espulsione, oltre i giocatori in campo, anche quelli presenti in panchina, nonché Allenatori e Accompagnatori etc. A tutte le espulsioni verrà applicata la penalità nella coppa disciplina.
- In caso di espulsione di un allenatore o accompagnatore o altro soggetto, la squalifica sarà di carattere temporale; es. DAL 30/01 AL 15/02 e applicata alla persona fisica e non al ruolo che copre;
- Al raggiungimento della 3a ammonizione un calciatore entrerà in diffida.
- Al raggiungimento della 4a ammonizione un calciatore verrà squalificato per una giornata da scontare nella gara successiva a quella dove ha ricevuto la 4a ammonizione.
- Dopo aver scontato la squalifica un calciatore dopo altre due ammonizioni verrà nuovamente squalificato.

6. Calcio di punizione

- I calci di punizione possono essere diretti e indiretti.
- In caso che il giocatore che sta battendo un calcio di punizione chieda la distanza dovrà aspettare il posizionamento del giocatore difendente a 9,15 metri dal punto di battuta e attendere il fischio dell'arbitro.



- In caso di calcio di punizione indiretto il pallone si ritiene in gioco quando si sarà mosso dal punto di battuta (evidente movimento).
- In caso di calcio di punizione indiretto il giocatore difendente non potrà intervenire prima che il pallone si sia mosso.
- Se da calcio di punizione sia diretto che indiretto, il calciatore che sta battendo tira il pallone verso la propria porta e il pallone entra in rete senza che nessuno lo tocchi, verrà assegnato un calcio d'angolo in favore della squadra avversaria.
- Il chiamarsi il pallone (es: LASCIA, IO, MIA, NOME ETC ETC) è un comportamento antisportivo, non è consentito quando provoca un danno all'avversario, quindi sarà fischiato un FALLO INDIRETTO. "Un giocatore è ammonito per comportamento antisportivo se distrae verbalmente un avversario durante il gioco o una ripresa di gioco" (REGOLA 12 REGOLAMENTO AIA), Questa regola non va applicata al portiere nella propria area di rigore.

Composizione della barriera

La barriera potrà essere composta da uno o più calciatori.

Nel caso la barriera sarà composta da uno a due calciatori, i calciatori avversari potranno mettersi anch'essi in barriera.

Nel caso la barriera sarà composta da tre o più calciatori, i calciatori avversari potranno mettersi ad 1 metro in ogni direzione dalla barriera.

7. Applicazione del vantaggio

Il D.d.g. dovrà consentire che il gioco prosegua quando un'infrazione viene commessa e la squadra avversaria del colpevole trarrà beneficio dal vantaggio e sanziona l'infrazione se il vantaggio previsto non si concretizza nell'immediatezza o entro pochi secondi.

- In caso di punizione, l'arbitro che sta notificato un provvedimento disciplinare come un cartellino, la squadra potrà comunque battere la punizione a sorpresa se c'è una chiara opportunità di segnare una rete e se l'arbitro non ha ancora iniziato la notifica di provvedimento disciplinare. Il provvedimento verrà poi notificato alla successiva interruzione.
- Se la palla colpisce l'arbitro non verrà applicato il vantaggio, il gioco verrà sempre interrotto e si riprenderà con una rimessa in gioco dell'arbitro oppure con palla al portiere se il pallone ha colpito l'arbitro all'interno dell'area di rigore.

8. Fallo di mano

- I gol di mano, anche quando saranno di natura involontaria, saranno annullati.
- Il fallo di mano sarà fischiato quando il braccio è in posizione innaturale, anche se involontaria, quando il braccio è in linea con le spalle, o sopra le spalle, o infine lontano dal corpo, a prescindere dalla distanza tra chi tira e chi colpisce di mano.
- Non sarà fallo di mano e quindi non sarà fischiato fallo quando un giocatore si colpisce il braccio calciando lui stesso il pallone.
- Quando un giocatore va in scivolata e tocca la palla con mano o braccio, se tocca la palla con il braccio in appoggio, e questo è attaccato al corpo, non sarà fischiato il fallo; mentre se il braccio in appoggio è lontano dal corpo è fallo.



- La stessa regola si applica nei casi in cui tocchi il pallone con l'altro braccio.
- Sarà considerato fallo solo se il braccio è lontano dal corpo.

9. Calcio di rigore

- Un calcio di rigore viene concesso contro una squadra che commette una delle infrazioni punibili con un calcio di punizione diretto, all'interno della propria area di rigore e mentre il pallone è in gioco.
- Una rete può essere segnata direttamente con un calcio di rigore.
- La durata dei tempi di gioco deve essere prolungata per consentire l'esecuzione di un calcio di rigore.
- Il pallone durante un calcio di rigore dovrà spostarsi in avanti.
- Il portiere difendente rimane sulla sua linea di porta, di fronte al calciatore incaricato del tiro, tra i due pali della porta, fino a quando il pallone non viene calciato.
- il portiere difendente deve avere almeno parte di un piede che tocca la linea di porta o che sia in linea con essa.
- In caso che il pallone calciato da calcio di rigore sarà respinto dal portiere difendente o andrà a finire sul palo o sulla traversa e rimbalzi in campo, sarà ritenuto in gioco.
- Il calciatore che ha battuto il calcio di rigore non può giocare nuovamente il pallone rimbalzato dalla sbarra trasversale o da un palo.
- In caso che il calciatore che ha battuto il calcio di rigore giochi nuovamente il pallone rimbalzato dalla sbarra trasversale o da un palo, verrà accordato un calcio di punizione indiretto a favore della squadra difendente nel punto in cui l'attaccante ha toccato il pallone per la seconda volta.

10. Composizione della panchina e sostituzione di un calciatore

- Ogni gara è disputata da due squadre, ciascuna composta da non più di undici calciatori, uno dei quali deve essere il portiere.
- Nessuna gara potrà iniziare o proseguire se l'una o l'altra squadra dispone di meno di sette calciatori.
- Ogni squadra potrà avere a disposizione n°13 giocatori che formeranno la panchina.
- Tutti i calciatori, sia quelli che scenderanno in campo, sia quelli che comporranno la panchina dovranno essere presenti nella distinta consegnata prima dell'inizio della gara.
- Un calciatore sostituito PUÒ partecipare nuovamente al gioco.
- Ci saranno tre (3) momenti sostitutivi + uno (1) (nell'intervallo tra primo e secondo tempo) per ogni squadra, nei quali una squadra può decidere di sostituire uno o più calciatori.
- La sostituzione deve avvenire a palla non in gioco, richiamando l'attenzione del direttore di gara che deciderà se poter concedere la sostituzione o meno.
- *In caso di sostituzione di un solo calciatore, lo stesso dovrà uscire dal campo dal punto più vicino in cui si trova.*
- *In caso di sostituzione di due o più calciatori, gli stessi dovranno uscire dal campo dalla linea mediana.*
- Un calciatore non potrà essere sostituito se il pallone sarà ancora in gioco.



- In caso che avvenga la sostituzione a palla in gioco, il giocatore che sta per entrare in campo verrà ammonito.

11. Il Fuorigioco

Per le categorie di calcio a11 sarà applicata la regola del fuorigioco.

COPPA DISCIPLINA E MULTE

La squadra che avrà ricevuto meno punti nella classifica fairplay sarà decretata vincitrice della coppa disciplina.

Tipologia infrazione	Costo	Punti Fairplay	Punti Penalità
Dimentica Tesserino	0 €	1	0
Ritardo non giustificato/non preavvisato	0 €	1	0
Mancanza Divisa sociale (anche una parte di essa) dal mese di gennaio	0 €	1	0
Assenza ingiustificata/non preavvisata	15 €	2	0
Linguaggio offensivo e comportamento antisportivo e irrispettoso	15 €	2	0
Condotta Violenta	Da 50 €	2	0
Abbandono Campo ingiustificato	30 €	2	0
Invasione di campo	50 €	2	0
Ammonizione	0 €	1	0
Espulsione Giocatore/Dirigente	0 €	2	0
No distinta prima	0 €	1	0
Abbandono campo	0 €	2	0
Tentata Invasione di Campo	15 €	2	0