



REGOLAMENTO CALCIO A 11

NORME GENERALI

1. Uno stesso calciatore **NON** potrà fare parte delle diverse squadre della stessa società nella stessa categoria.
 - Nel caso che un calciatore di una stessa società prenda parte alle gare delle diverse squadre in uno stesso torneo, verrà assegnata la sconfitta a tavolino per la squadra che lo schiererà in campo.
 - **NB: IN CASO DI SQUADRE SILVER E GOLDEN DELLA STESSA CATEGORIA È VIETATO FAR GIOCARE GLI ATLETI SILVER NELLA GOLDEN E VICEVERSA;**
 - Questa regola non sarà applicata al giocatore nel ruolo di portiere, che quindi **PUÒ** far parte delle due squadre in uno stesso torneo sempre nel ruolo di portiere.
 - Un giocatore della stessa annata **PUÒ** disputare gare per squadre della stessa società nelle diverse competizioni. (Es. Calciatore 2007 potrà giocare nella categoria 2007 a7 e nella 2007 a9).
2. Ogni calciatore dovrà essere regolarmente tesserato presso la società di appartenenza, con un tesserino FIGC o di qualsiasi altro ente di promozione sportiva.
NB: TUTTI I TESSERINI DOVRANNO ESSERE ACCOMPAGNATI DA CARTA DI IDENTITÀ O PASSAPORTO.
3. Ogni **SQUADRA** potrà avvalersi di max due (2) calciatori in prestito tesserato presso altre società.
NB: LE SOCIETÀ CHE SCHIERERANNO CALCIATORI IN PRESTITO DOVRANNO PRESENTARE AL MOMENTO DEL RICONOSCIMENTO IL NULLA OSTA DA PARTE DELLA SOCIETÀ DI APPARTENENZA DEL CALCIATORE.
NB: ANCHE PER I TESSERAMENTI FIGC SENZA FOTOGRAFIA SARÀ NECESSARIO UN DOCUMENTO DI RICONOSCIMENTO.
4. Prima dell'inizio delle gare di qualificazione, ogni società dovrà presentare **DUE DISTINTE** con tutti i giocatori e gli accompagnatori, con i rispettivi numeri di maglia e numeri di matricola dei cartellini.
5. Prima di ogni partita verrà effettuato il riconoscimento dei giocatori presenti in lista, con l'allenatore, un solo accompagnatore, e/o eventuale medico sociale solo se riconosciuto da tesserino, anch'essi presenti in lista;



- Nel caso che una squadra presenti in panchina allenatori o accompagnatori non presenti in distinta, il direttore di gara è tenuto ad allontanare questi soggetti dal rettangolo di gioco.

NB: è ASSOLUTAMENTE VIETATO L'INGRESSO IN CAMPO A PERSONE NON PRESENTI IN DISTINTA. NEL CASO DI PRESENZA DI PERSONE NON AUTORIZZATE, L'ORGANIZZAZIONE POTRÀ DECIDERE DI DECRETARE A TAVOLINO LA GARA IN CORSO.

6. Ogni squadra **NON** potrà richiedere di effettuare nuovamente il riconoscimento della squadra avversaria dopo una gara.
 - Il riconoscimento di ogni calciatore è garantito dal direttore di gara e dall'organizzazione, 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.
7. Ogni squadra dovrà scendere in campo **OBBLIGATORIAMENTE** con una numerazione dietro le maglie, per facilitare il compito degli arbitri.
8. 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.
9. Il gol **VALE** da ogni punto del campo, e dal calcio d'angolo.
Il gol **VALE** dalla battuta di calcio di inizio,
Il gol **NON VALE** dal fallo laterale o dalla rimessa dal fondo.
10. Tutti i giocatori delle squadre di ogni categoria saranno di pari annata o di annata inferiore, quindi nessun fuori quota sarà ammesso.
 - I giocatori di sesso femminile potranno prendere parte alla gara con 1 anni in più rispetto al sesso maschile;
 - In caso che una squadra schierino uno o più giocatori di annata superiore alla categoria, sarà decretata automaticamente la sconfitta per 3-0 a tavolino;

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 (2) tempi da 30 minuti NON EFFETTIVI di gioco ciascuno per le categorie 2003;
- Due (2) tempi da 25 minuti NON EFFETTIVI di gioco ciascuno per le categorie 2004, 2005 e 2006;
- La durata di ogni tempo dovrà essere prolungata per effettuare qualunque gioco da fermo. (Rigore, Calcio d'angolo, 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.

2. AMMONIZIONI ED ESPULSIONI

AMMONIZIONI

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

- a) si rende colpevole di comportamento antisportivo;
- b) manifesta dissenso con parole e gesti;
- c) trasgredisce ripetutamente le Regole del Giuoco;
- d) non rispetta la distanza prescritta quando il giuoco viene ripreso con un calcio d'angolo, una rimessa laterale, un calcio di punizione;
- e) entra o rientra nel rettangolo di giuoco senza il permesso dell'arbitro o infrange ripetutamente la procedura della sostituzione;

ESPULSIONI

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

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



- j) priva di una evidente opportunità di segnare una rete un avversario che si dirige verso la porta opposta, mediante un fallo punibile con un calcio di punizione diretto o un calcio di rigore (condotta gravemente sleale);
- k) usa un linguaggio offensivo, ingiurioso o minaccioso;
- l) riceve una seconda ammonizione nella stessa gara.
- m) Bestemmia durante una gara.

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).

- Non può invece 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.
- Al raggiungimento della 2a ammonizione un calciatore entrerà in diffida.
- Al raggiungimento dalla 3a ammonizione un calciatore verrà squalificato per una giornata da scontare nella gara successiva a quella dove ha ricevuto la 3a ammonizione.

3. CALCIO DI INIZIO

Il calcio d'inizio è un modo di iniziare la gara o di riprendere il giuoco:

- a) all'inizio della gara;
- b) dopo che una rete è stata segnata;
- c) all'inizio del secondo periodo di giuoco;
- d) all'inizio di ogni tempo supplementare;

- 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). Gli stessi non possono intercettare il pallone prima che sia stato toccato da un secondo calciatore avversario all'interno del 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. RIMESSA LATERALE

- La rimessa laterale dovrà essere battuta esclusivamente con le mani, e con i piedi saldi a terra.
- La palla deve essere lanciata, e non accompagnata o battuta a terra.



- Il posizionamento del calciatore che deve mettere in gioco il pallone da rimessa laterale deve essere all'esterno del rettangolo di gioco.
- In caso che dalla rimessa laterale nel tentativo di retropassaggio al portiere il pallone entri nella propria porta senza che nessuno lo abbia toccato, verrà assegnato un calcio d'angolo per la squadra avversaria.
- Per qualunque infrazione nel procedimento di battuta della rimessa laterale, sarà fischiato un cambio battuta a favore della squadra avversaria.

5. CALCIO D'ANGOLO

- In caso che il giocatore che sta battendo un calcio d'angolo chieda la distanza dovrà aspettare il posizionamento del giocatore difendente a 9,15 metri dal punto di battuta e attendere il fischio dell'arbitro.
- Una rete PUO' essere segnata direttamente da calcio d'angolo, ma soltanto contro la squadra avversaria.
- Se da calcio d'angolo, 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.

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.



7. APPLICAZIONE DEL VANTAGGIO

- Il vantaggio può essere concesso quando risulta chiaro ed immediato. Verrà applicato a discrezione dell'arbitro.
- Il vantaggio deve essere accordato con continuità.
- Se il presunto vantaggio non si realizza, l'arbitro ha la possibilità di punire il fallo pregresso entro un breve periodo.

8. 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.
- 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.

9. COMPOSIZIONE DELLA PANCHINA E SOSTITUZIONE DI UN CALCIATORE

- La gara è giocata da due squadre formate ciascuna da un massimo di 11 calciatori, uno dei quali nel ruolo di portiere.
- Nessuna gara potrà aver luogo se l'una o l'altra squadra dispone di meno di 7 calciatori.
- Tutti i calciatori, sia quelli che scenderanno in campo, sia quelli che comporranno la panchina dovranno essere presenti nella lista consegnata all'inizio del torneo e all'inizio della gara.
- Per ogni partita, ogni squadra potrà far sedere sulla propria panchina, oltre alle riserve, UN SOLO componente (ACCOMPAGNATORE), oltre all'ALLENATORE, entrambi devono essere presenti sulla distinta e, qualora ci fosse, il medico sociale riconosciuto, anch'esso presente in distinta.



- 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.
- 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.

10. IL FUORIGIOCO

Per le categorie di calcio a 11 sarà applicata la regola del fuorigioco.