



REGOLAMENTO DI GIOCO

Aggiornato al 9 giugno 2018

REGOLA 1

Gli atleti che hanno preso parte anche ad una sola gara con una squadra, non possono passare ad altra, pena la perdita della gara, oltre ai relativi provvedimenti disciplinari.

REGOLA 2

Il pallone regolamentare per la disputa della gara sarà quello del n° 5 (pallone da calcio).

REGOLA 3

1. NUMERO DEI CALCIATORI

Le due squadre devono essere formate ciascuna da 7 calciatori, tra i quali un portiere. Per ciascuna squadra sono ammessi in campo al massimo 7 calciatori titolari e 8 calciatori di riserva.

Si fa obbligo al capitano di prendere parte alle operazioni preliminari alla gara.

2. SOSTITUZIONI

È consentito un numero illimitato di sostituzioni durante la gara.

Un calciatore sostituito può rientrare in campo sostituendone un altro.

La sostituzione può avvenire solo con il pallone non in gioco.

La sostituzione avviene nel modo seguente: il calciatore sostituito esce dal rettangolo di gioco passando nei pressi della zona delle panchine. Una volta che egli ne è completamente uscito entra in campo il calciatore sostituito, sempre passando nei pressi della zona delle panchine. Nel momento in cui il sostituto entra in campo egli diventa un calciatore titolare a tutti gli effetti e il calciatore sostituito cessa di esserlo. Tutti i calciatori di riserva, che partecipino o meno al gioco, sono comunque soggetti all'autorità degli arbitri, così come gli accompagnatori.



3. INFRAZIONI E SANZIONI

Il portiere può scambiare il proprio ruolo con qualsiasi altro calciatore, purché ne sia informato l'arbitro e lo scambio avvenga a gioco fermo.

Una gara non potrà essere iniziata o proseguita nel caso in cui una squadra si trovi ad avere meno di 5 giocatori, portiere compreso.

4. ADEMPIMENTI PRELIMINARI ALLA GARA

Prima dell'ingresso in campo è compito del Responsabile di squadra verificare che tutti i giocatori e gli accompagnatori che entrano sul terreno di gioco abbiano firmato il Modulo di iscrizione.

5. ROSA DELLE SQUADRE

Il limite di giocatori iscrivibili per ogni squadra è fissato a 15, i quali possono essere inseriti in qualsiasi momento fino all'ultima partita dei gironi della propria squadra, dopo tale limite non sarà in nessun caso possibile modificare la lista. Unica deroga per l'infortunio del portiere durante le fasi finali, il quale può essere sostituito previa comunicazione all'organizzazione.

Oltre ai 15 giocatori in rosa, ciascuna squadra può iscrivere degli accompagnatori che avranno accesso al campo di gioco, il cui accesso può essere limitato per motivi disciplinari a insindacabile giudizio degli arbitri o dell'Organizzazione.

6. CALCIATORI RITARDATARI O RIENTRANTI

Se un calciatore giunge presso il campo da gioco dopo l'inizio della gara può entrare in campo in qualsiasi momento previa autorizzazione da parte del direttore di gara.

REGOLA 4

1. SICUREZZA

Un calciatore non può indossare alcun oggetto che sia pericoloso per sé e per gli altri calciatori (esempio: orologi, bracciali, monili vari).

2. EQUIPAGGIAMENTO DI BASE

L'equipaggiamento di base del calciatore è il seguente: maglia, calzoncini, calzettoni, scarpe. L'uso dei parastinchi non è obbligatorio.



Le scarpe, il cui utilizzo è obbligatorio, dovranno essere: da ginnastica, in tela, con suola morbida, o con tasselli in gomma (è vietato l'uso delle scarpe con tacchetti in metallo).

3. DISTINZIONE DEI CALCIATORI

Al fine di distinguere i calciatori delle due squadre, le squadre dovranno indossare maglie di colori differenti.

È obbligatorio per ogni squadra avere una divisa di uguale colore per tutti i giocatori di movimento, dichiarandolo al momento dell'iscrizione; non sono necessari i numeri in quanto i giocatori verranno riconosciuti per nome. L'organizzazione metterà a disposizione le pettorine solo in caso di uguali colori tra le due squadre, in nessun caso potranno essere fatte eccezioni.

4. PORTIERE

Il portiere deve indossare una maglia che consenta di distinguerlo facilmente dagli arbitri e da tutti gli altri calciatori.

Al portiere è consentito indossare pantaloni lunghi da tuta.

5. IDENTITA' DI MAGLIE

Se le due squadre si presentano con maglie dello stesso colore o comunque confondibili, a giudizio insindacabile dell'arbitro, la squadra prima nominata è tenuta a indossare una casacca sostitutiva sopra la maglia.

Il giocatore che vorrà prendere parte alla gara portando gli occhiali, potrà farlo solamente se in possesso di occhiali idonei all'attività sportiva.

Sarà comunque il direttore di gara l'unico a decidere se la tenuta dell'atleta è regolare.

REGOLA 5

POTERI DELL'ARBITRO

Il potere dell'arbitro di infliggere punizioni si applica sia alle infrazioni commesse durante il gioco sia a quelle commesse a gioco fermo.

Le decisioni dell'arbitro per fatti di gioco sono inappellabili per quanto riguarda il risultato della gara.

L'arbitro deve:

a. imporre il rispetto delle Regole del Gioco;



- b. astenersi dall'infliggere punizioni quando, a suo insindacabile giudizio, ritiene che ne verrebbe avvantaggiata la squadra il cui calciatore ha commesso l'infrazione;
- c. annotare i fatti relativi al gioco avvenuti prima, durante e dopo la gara;
- d. controllare che la gara abbia la durata fissata;
- e. interrompere temporaneamente il gioco per qualsiasi infrazione alle Regole del Gioco;
- f. sospendere temporaneamente la gara o decretarne la fine tutte le volte che egli lo ritenga necessario per fattori atmosferici, per l'intrusione di spettatori o per qualsiasi altra causa;
- g. ammonire mostrando il cartellino giallo a qualsiasi calciatore che in tenuta di gioco si renda colpevole di comportamento antisportivo, impedendogli l'ulteriore partecipazione al gioco nel caso che egli sia recidivo;
- h. espellere mostrando il cartellino rosso a qualsiasi calciatore che in tenuta di gioco si renda colpevole, a suo insindacabile giudizio, di condotta gravemente sleale o violenta o che pronunci frasi ingiuriose, volgari o blasfeme (bestemmie);
- i. impedire l'ingresso sul terreno di gioco senza il suo consenso di persone diverse dai calciatori e dirigenti che siano iscritti al Torneo;
- j. interrompere il gioco in caso di grave infortunio di un calciatore, facendolo trasportare non appena possibile fuori dal rettangolo di gioco, in modo da poter riprendere immediatamente il gioco;
- k. non interrompere il gioco in caso di lieve infortunio di un calciatore finché il pallone non avrà cessato di essere in gioco (in ogni caso un calciatore infortunato che è in grado di portarsi al di fuori della linea laterale per ricevere cure non può essere soccorso all'interno del campo);
- l. dare il segnale di ripresa del gioco dopo ogni interruzione temporanea;

FUORI GIOCO

Non è prevista in alcun caso l'applicazione della regola del fuori gioco

VANTAGGIO

L'arbitro può attendere lo sviluppo dell'azione prima di fischiare un'interruzione del gioco a seguito di un fallo. Se il vantaggio, non si concretizza in breve tempo (due o tre secondi), l'arbitro deve interrompere il gioco e punire il fallo iniziale. Se mentre l'arbitro attende lo sviluppo dell'azione per un vantaggio si verifica un secondo fallo, egli dovrà punire il più grave dei due falli.



REGOLA 6

La durata della gara è stabilita in due tempi di 25 minuti ciascuno (tempo non effettivo) e di 30 minuti per le finali; non sono previsti time-out.

Il tempo di attesa per la presentazione delle squadre, per necessità organizzative, è fissato TASSATIVAMENTE in 10 minuti, entro i quali la squadra deve essere schierata in campo con un organico di almeno 5 giocatori.

In caso contrario sarà data partita persa per 0-5 in quanto considerata squadra rinunciataria.

REGOLA 7

Il giocatore che subisce un'espulsione non può più prendere parte alla gara in corso, né sedere sulla panchina dei sostituti; non deve altresì sostare dietro la rete di recinzione con l'intento di condizionare con atteggiamenti contrari allo spirito del gioco, sia l'operato dell'arbitro che i calciatori avversari. La sua sostituzione può essere effettuata su indicazione dell'arbitro esclusivamente dopo cinque minuti dall'espulsione.

L'ingresso in campo del giocatore che sostituisce il compagno espulso dovrà avvenire nei pressi della zona delle panchine, con il consenso dell'arbitro.

I giocatori espulsi con rosso diretto dovranno automaticamente saltare la partita successiva, a insindacabile discrezione dell'arbitro la sanzione può essere inasprita. In caso di doppia ammonizione il giocatore è espulso solo per la partita in corso e potrà prendere parte a quella successiva.

Dopo tre cartellini gialli (non vengono azzerati al termine dei gironi) scatta la diffida e il giocatore dovrà automaticamente saltare la partita successiva. La doppia ammonizione in una singola partita conta come un'ammonizione singola nel conteggio per la diffida.

REGOLA 8

1. CALCIO DI INIZIO

All'inizio della gara l'arbitro chiama i capitani delle squadre e procede ad un sorteggio per la scelta della metà campo e il calcio di inizio. La squadra che vince il sorteggio deve scegliere la metà campo. La squadra avversaria batterà il calcio di inizio.



Il pallone deve essere posto fermo nel punto centrale del rettangolo di gioco.

Tutti i calciatori devono trovarsi nelle rispettive metà campo e tutti quelli della squadra che non batte il calcio di inizio devono trovarsi ad almeno 7 metri di distanza dal pallone.

Un calciatore della squadra che ha perso il sorteggio batte il calcio di inizio ed il pallone è immediatamente in gioco, il calciatore che lo batte non può giocare di nuovo il pallone prima che lo abbia toccato un suo compagno.

Una rete può essere segnata direttamente dal calcio di inizio.

2. RIPRESA DEL GIOCO DOPO LA SEGNATURA DI UNA RETE

Dopo la segnatura di una rete il gioco sarà ripreso nello stesso modo esposto al paragrafo precedente, ad opera della squadra che ha subito la rete.

3. RIPRESA DEL GIOCO DOPO L'INTERVALLO DI META' GARA

Dopo l'intervallo di metà gara le squadre devono invertire le proprie metà campo e il gioco sarà ripreso come descritto nel paragrafo 1, ad opera della squadra che non ha usufruito del calcio di inizio nel primo tempo.

4. RIPRESA DEL GIOCO DOPO OGNI INTERRUZIONE TEMPORANEA

Dopo ogni interruzione temporanea per qualsiasi causa non specificata nel Regolamento, il gioco sarà ripreso nel modo seguente.

Se il pallone ha oltrepassato completamente una linea laterale o di porta prima dell'interruzione, il gioco sarà ripreso secondo le Regole.

Se il pallone non ha oltrepassato completamente una linea laterale o di porta prima dell'interruzione, l'arbitro farà cadere il pallone nel punto in cui si trovava al momento dell'interruzione. Il pallone è in gioco non appena tocca il suolo.

Se il pallone oltrepassa completamente una linea laterale o di porta prima che lo tocchi un calciatore, l'arbitro ripeterà la rimessa. L'arbitro ripeterà la rimessa anche nel caso in cui un calciatore tocchi il pallone prima che esso abbia toccato il suolo. Per quanto riguarda il retro-passaggio, si applica la regola del gioco del calcio.

REGOLA 9

1. PALLONE NON IN GIOCO

Il pallone non è in gioco nei seguenti casi:



- a. se ha completamente oltrepassato sia in terra che in aria una linea laterale o di porta;
- b. se il gioco è stato interrotto dall'arbitro.

2. PALLONE IN GIOCO

Il pallone è in gioco nei seguenti casi:

- a. se rimbalza nel rettangolo di gioco dopo aver colpito un palo o la barra trasversale della porta;
- b. se tocca l'arbitro o uno degli arbitri;
- c. in caso di presunta infrazione alle Regole del Gioco fino a quando l'arbitro non avrà preso una decisione in merito;
- d. comunque in tutti gli altri casi a partire dal momento in cui è stato toccato e si è mosso all'interno del terreno di gioco, dall'inizio alla fine della gara.

3. RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

La rimessa dalla linea laterale è un modo di riprendere il gioco con le mani.

Non può essere segnata una rete direttamente su rimessa dalla linea laterale.

REGOLA 10

1. SEGNATURA DI UNA RETE

Viene segnata una rete quando il pallone ha completamente oltrepassato la linea di porta tra i pali e sotto la barra trasversale, a meno che non sia stato colpito intenzionalmente con la mano o il braccio da un calciatore della squadra attaccante, compreso il portiere durante il gioco e sulla rimessa dal fondo.

2. SQUADRA VINCENTE

La squadra vincente in una gara è quella che ha segnato il maggior numero di reti. La gara finisce in parità se le squadre hanno segnato lo stesso numero di reti, anche zero. In tal caso, con esclusione delle partite dei gironi, sono previsti i calci di rigore.

REGOLA 11

Per la vittoria della gara verranno assegnati 3 punti, 1 per il pareggio.



REGOLA 12

La distanza regolamentare da tenere in occasione delle riprese di gioco è sempre di metri 7 (sette), tale distanza la si deve osservare anche nelle riprese di gioco all'interno dell'area di rigore e in modo particolare, nelle riprese di gioco all'inizio dei periodi regolamentari e dopo ogni rete subita, in quanto il regolamento prevede che si possa segnare anche con un tiro diretto dal cerchio di centrocampo.

In occasione di un calcio di punizione indiretto all'interno dell'area di rigore avversaria, il punto di battuta è esattamente dove è stata commessa l'infrazione, sia essa da addebitare al portiere o ad un qualsiasi compagno titolare dello stesso.

In occasione di un calcio di rinvio, il pallone può essere collocato in un qualsiasi punto dell'area. Gli avversari dovranno rimanere fuori dall'area e a distanza regolamentare (7metri). Il pallone è comunque in gioco, quando esce dall'area di rigore.

In caso di condotta gravemente sleale (fallo in chiara occasione da rete) verrà espulso solo se l'infrazione viene commessa dall'ultimo giocatore portiere compreso (nel caso in cui il fallo venga commesso dall'ultimo difensore, ma alle sue spalle c'è anche il proprio portiere, il difensore dovrà quindi essere solo ammonito).

Il giocatore che con la propria mano impedisca all'altra squadra, una rete certa, sarà espulso e sarà concesso un calcio di rigore alla squadra avversaria.

REGOLA 13

Per l'effettuazione dei calci di rigore in caso di spareggio, si applica la normativa del Calcio: la squadra che avrà, al termine del secondo tempo, il numero maggiore di giocatori disponibili, ne dovrà eliminare un numero tale da pareggiare quello della squadra avversaria. Ogni squadra tirerà cinque rigori per parte, in caso di parità si andrà ad oltranza con un rigore per squadra.

PER QUANTO NON CONTEMPLATO DAL PRESENTE REGOLAMENTO, SI APPLICANO LE REGOLE DEL GIOCO DEL CALCIO (CALCIO A 11), NONCHE' LE NORME E LE DISPOSIZIONI DEL CENTRO SPORTIVO ITALIANO E LE CARTE FEDERALI.