

REGOLAMENTO CALCIO A 6

OVER 18

INDICE

1 .Iscrizione	<i>pag. 3</i>
1.1. Modulo di iscrizione	<i>pag. 3</i>
1.2. Quota d'iscrizione	<i>pag. 3</i>
1.3. Numeri di giocatori per squadra	<i>pag. 3</i>
2. Regole di gara	<i>pag. 4</i>
2.1. Adempimenti preliminari alla gara	<i>pag. 4</i>
2.2. Calciatori	<i>pag. 4</i>
2.3. Sostituzione	<i>pag. 4</i>
2.4. Procedura di sostituzione	<i>pag. 4</i>
2.5. Infrazioni e sanzioni	<i>pag. 4</i>
2.6 Presentazione al campo da giuoco	<i>pag. 5</i>
2.7 Durata delle gare	<i>pag. 5</i>
2.8 Time-out	<i>pag. 5</i>
2.9. Tempo di recupero	<i>pag. 6</i>
2.10. Tempi supplementari	<i>pag. 6</i>
2.12. Rigori	<i>pag. 6</i>
2.13. In caso di pioggia o eventi atmosferici pericolosi	<i>pag. 6</i>
2.14. Equipaggiamento dei calciatori	<i>pag. 6</i>
2.15. Persone ammesse nel recinto di giuoco	<i>pag. 7</i>
2.16. Pallone in giuoco e pallone non in giuoco	<i>pag. 7</i>
2.17. Segnatura di una rete	<i>pag. 7</i>
2.18. Falli e comportamenti antisportivi	<i>pag. 7</i>
3. L'arbitro	<i>pag. 9</i>
3.1. Autorità dell'arbitro	<i>pag. 9</i>
3.2. Poteri e compiti	<i>pag. 9</i>

<i>3.3. Decisioni dell'arbitro</i>	<i>pag. 9</i>
<i>3.4. Secondo l'arbitro</i>	<i>pag. 9</i>
<i>3.5. Segnali dell'arbitro</i>	<i>pag. 9</i>
4. Sanzioni disciplinari	<i>pag. 11</i>
<i>4.1. Falli passibili di ammonizione</i>	<i>pag. 11</i>
<i>4.2. Falli passibili di espulsione</i>	<i>pag. 11</i>
<i>4.3. Segnatura di una rete</i>	<i>pag. 11</i>
<i>4.4. Squadra vincente</i>	<i>pag. 11</i>
<i>4.4. Regole della competizione</i>	<i>pag. 11</i>
<i>4.5. Calci di punizione</i>	<i>pag. 11</i>
<i>4.6. Falli cumulativi</i>	<i>pag. 13</i>
<i>4.7. Calci di rigore</i>	<i>pag. 15</i>
<i>4.8. Rimessa laterali</i>	<i>pag. 15</i>
<i>4.9. Rimessa dal fondo</i>	<i>pag. 15</i>

ISCRIZIONE

Per l'iscrizione al torneo di calcio a 6 over 18 sono ammessi calciatori con **un'età superiore ai 18 anni**, per i restanti partecipanti non vi sono limiti di età, anche se l'organizzazione **sconsiglia, ma non vieta**, la partecipazione di persone con età superiore ai 45 anni. E' ammesso un solo fuorigioco per squadra.

1.1). Modulo di iscrizione

Ogni squadra deve presentare il modulo di pre-iscrizione compilato e firmato da ogni componente la squadra, e allegare per ogni calciatore una fotocopia del documento di identità entro e non oltre la data indicata sul manifesto. Nel modulo di iscrizione devono essere scritti nome, cognome, data di nascita e numero di maglia di ogni calciatore. E' obbligatoria anche l'indicazione del capitano e del vicecapitano con i rispettivi numeri di telefono.

Nel modulo di iscrizione potrà essere indicato il nome di uno o più persone in qualità di allenatore responsabile ecc. La presenza di unallenatore in panchina è **consigliata** ma non obbligatoria.

1.2). Quota di iscrizione

La quota di iscrizione verrà comunicata con precisione alla fine delle pre-iscrizioni, cioè **2 giorni prima** della data di scadenza delle iscrizioni(indicata sul sito e sul manifesto). Alla consegna del modulo di pre-iscrizione verrà indicata una cifra che l'organizzazione cercherà di mantenere invariata.

La quota di iscrizione deve essere pagata entro e non oltre il giorno di scadenza delle iscrizioni.

1.3). Numero di giocatori per squadra

Nelle liste,il numero di giocatori iscrivibile per squadra va da un minimo di 7 a un massimo di 12. Dopo la consegna della lista vi sono alcuni giorni (fino a 2 giorni prima della data di inizio del torneo) per poter cambiare o aggiungere (dove possibile) nuovi calciatori. **NON SARANNO FATTE ECCEZIONI DI NESSUN GENERE.**

REGOLE DI GARA

2.1). Adempimenti preliminari alla gara

Prima dell'inizio della gara il capitano o l'allenatore devono presentare all'arbitro e/o all'organizzazione la lista della squadra con i documenti identificativi di ogni calciatore presente.

2.2). Calciatori

La gara è giocata da due squadre, formate ciascuna da un massimo di 6 calciatori, uno dei quali nel ruolo di portiere. Una gara non può essere iniziata nel caso in cui una squadra si trovi ad avere meno di 3 giocatori partecipanti al giuoco. In questo caso la squadra con meno di tre elementi perderà automaticamente la partita con un risultato pari al 3 a 0 o, se il risultato in corso è più proficuo per la squadra avversaria (es. 4 a 0, 5 a 1 ecc.), viene assegnato il risultato più proficuo.

2.3). Sostituzione

La gara è giocata da due squadre, formate ciascuna da un massimo di 6 calciatori, uno dei quali nel ruolo di portiere.

2.4). Procedura di sostituzione

- a) È consentita l'utilizzazione di tutti i calciatori di riserva in qualsiasi gara
- b) È consentito un numero massimo di 6 calciatori di riserva.

c) È consentito un numero illimitato di sostituzioni effettuate durante una gara. Un calciatore sostituito può partecipare nuovamente al giuoco, sostituendo a sua volta un altro calciatore.

d) Per sostituzione s'intende quella effettuata quando il pallone è in giuoco o non in giuoco e per la quale devono essere osservate le seguenti condizioni:

- il calciatore sostituito deve uscire dal rettangolo di giuoco oltrepassando la linea laterale nella propria zona delle sostituzioni;
- il sostituto deve uscire dalla propria zona delle sostituzioni, e quindi entrare in campo non prima che il calciatore sostituito abbia completamente oltrepassato la linea laterale;
- i calciatori di riserva, chiamati o meno a partecipare al giuoco, sono sottoposti all'autorità ed alla giurisdizione degli arbitri;
- la sostituzione si concretizza quando il sostituto entra nel rettangolo di giuoco.
- il portiere può scambiare il proprio ruolo con quello di qualsiasi altro calciatore della panchina, e del campo solo dopo aver avuto la conferma da parte dell'arbitro.

2.5). Infrazioni e Sanzioni

a) Se, durante l'effettuazione di una sostituzione, un sostituto entra nel rettangolo di giuoco prima che il calciatore sostituito ne sia completamente uscito:

- il giuoco sarà interrotto;
- il calciatore sostituito dovrà lasciare il rettangolo di giuoco;
- il giuoco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto che sarà calciato dalla squadra avversaria dal punto in cui era il pallone quando il giuoco è stato interrotto. Tuttavia, se questo si trovava all'interno dell'area di rigore, il calcio di punizione indiretto a favore della squadra attaccante, sarà calciato da un punto della linea dell'area di rigore più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il giuoco è stato interrotto.

b) Se, durante l'effettuazione di una sostituzione, un sostituto entra nel rettangolo di giuoco oppure un suo compagno sostituito ne esce da un punto che non sia quello della zona delle sostituzioni:

- il giuoco sarà interrotto;
- il giuoco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto che sarà calciato dalla squadra avversaria dal punto in cui era il pallone quando il giuoco è stato interrotto. Tuttavia, se questo si trovava all'interno dell'area di rigore, il calcio di punizione indiretto a favore della squadra attaccante, sarà calciato da un punto della linea dell'area di rigore più vicino a quello in cui si trovava il pallone quando il giuoco è stato interrotto.

c) Il portiere può scambiare il proprio ruolo con qualsiasi altro calciatore, a condizione che uno dei due arbitri ne sia preventivamente informato e che lo scambio dei ruoli avvenga a giuoco fermo. Se sostituito deve indossare una maglia di colore diverso. In caso di infortunio il giuoco viene interrotto e il giocatore sostituito (dove necessario) da un qualsiasi compagno di squadra che indosserà una maglia diversa da quella dei compagni di squadra.

Nei casi di infortunio le regole a, b e c sono rimesse alla decisione dell'arbitro e del suo collaboratore a bordo campo, il quale potrà comunque segnalare delle infrazioni.

In ogni caso viene rimesso tutto alla discrezione e "flessibilità" dell'arbitro.

2.6). Presentazione al campo da giuoco.

Ogni squadra dovrà presentarsi in campo alla data e ora di giuoco previste dal calendario. Il tempo di attesa di ogni squadra è di 15 minuti dall'orario d'inizio previsto dal calendario, e dovrà essere eventualmente richiesto dal capitano della squadra al direttore di gara. Nel caso in cui questa regola non venga rispettata (esclusi casi eccezionali rimessi sempre e comunque al giudizio dell'organizzazione), la squadra perderà la partita in questione 3 a 0 a tavolino. In casi particolari

l'organizzazione si riserva di punire più severamente le squadre che non si presenteranno ad una partita.

2.7). Durata delle gare

Le gare di calcio a 6 avranno una durata di 25 minuti per tempo, con intervallo di 5 minuti tra i due tempi di gioco. Si utilizzeranno palloni n. 4.

2.8). Time-out

Le due squadre hanno la possibilità di richiedere un minuto di time-out per ogni tempo di gara, rispettando le seguenti norme:

- a) gli allenatori o i capitani delle squadre sono autorizzati a richiedere al secondo arbitro o in sua assenza al primo un time-out di un minuto;
- b) il time-out di un minuto può essere richiesto in qualsiasi momento, ma deve essere concesso soltanto se la squadra è in possesso del pallone;
- c) il secondo arbitro autorizzerà il permesso di un time-out quando il pallone non è in giuoco, usando un fischietto o un segnale acustico;
- d) quando viene accordato un time-out i calciatori debbono rimanere all'interno del rettangolo di giuoco. Se devono ricevere istruzioni dal proprio allenatore o capitano, ciò può avvenire soltanto dal bordo campo, all'altezza della propria panchina.
- e) se una squadra non ha richiesto il time-out al quale aveva diritto nel primo tempo di gara, non lo potrà recuperare nel secondo.

2.9). Tempo di recupero

Il tempo da recuperare è concesso dall'arbitro.

2.10). Tempi supplementari

Qualora la competizione preveda lo svolgimento di tempi supplementari gli stessi avranno la durata di 5 minuti ciascuno.

2.11). Rigori

Qualora nei tempi supplementari venga mantenuto il risultato di parità verranno effettuati i calci di rigore.

2.12). In caso di pioggia o eventi atmosferici pericolosi

In caso di pioggia le squadre dovranno presentarsi ugualmente al campo di gioco ed entrare in campo nell'ora indicata dal calendario del Torneo. Se una squadra non si presenta al campo (o comunque si presenta e non si mette a disposizione dell'arbitro) sarà dichiarata assente e di conseguenza perderà a tavolino. Se entrambe le squadre si sono presentate ma la partita non si può disputare per decisione dell'arbitro, la gara sarà posticipata a data da stabilirsi dall'organizzazione. Se la gara inizia regolarmente ma viene sospesa nel primo tempo, la gara sarà recuperata interamente ripartendo dallo 0 - 0. Se la gara viene sospesa nel secondo tempo sarà recuperata partendo però dal minuto e dal risultato che si aveva al momento della sospensione. Nel caso di eventi atmosferici pericolosi (es. forti venti, fulmini ecc.) valgono le regole su scritte. L'organizzazione si riserva di annullare un incontro anche prima che le squadre si presentino al campo da giuoco e la stessa si impegna ad avvisare tempestivamente, 45/30 minuti prima dell'inizio ufficiale dell'incontro il capitano o, nel caso non sia raggiungibile telefonicamente, il suo vice.

2.13). Equipaggiamento dei calciatori

Un calciatore non può indossare alcun oggetto che sia pericoloso per se stesso o per un altro calciatore, compresi i gioielli di qualsiasi tipo.

EQUIPAGGIAMENTO DI BASE

L'equipaggiamento obbligatorio di un calciatore è costituito da maglia, calzoncini, calzettoni, e scarpe (sono consigliati i parastinchi). Sono consentite soltanto scarpe da **calcetto o con suola piatta**, sono **vietate le scarpe da calcio**. L'uso delle scarpe è obbligatorio.

MAGLIE

Le maglie dei calciatori devono essere numerate ed ogni squadra deve portare maglie di colori differenti. Ogni calciatore della stessa squadra deve essere contrassegnato da un numero differente compreso da 1 a 99; i colori dei numeri devono contrastare chiaramente con i colori delle maglie. I numeri possono apparire anche sul davanti delle maglie. Nel caso in cui le maglie abbiano colori uguali o molto simili da poter confondere l'arbitro, questi potrà fare indossare delle pettorine (un tempo per squadra) ai calciatori.

2.14). Infrazioni e Sanzioni

Per qualsiasi infrazione a questa Regola il calciatore in difetto deve essere allontanato dal rettangolo di giuoco per mettere in ordine il proprio equipaggiamento e non potrà rientrarvi se non dopo essersi presentato ad uno degli arbitri che dovrà assicurarsi della regolarità dell'equipaggiamento.

2.15). Persone ammesse nel recinto di giuoco

Sono ammessi nel recinto di giuoco solo coloro che fanno parte delle liste e gli addetti ai lavori che l'organizzazione avrà a propria disposizione. Parenti, amici e conoscenti dovranno occupare le tribune. Non saranno fatte eccezioni.

2.16). Pallone in giuoco e pallone non in giuoco

Pallone non in giuoco

Il pallone non è in giuoco quando:

- a) ha interamente oltrepassato, sia in terra sia in aria, una linea laterale o una linea di porta;
- b) il giuoco è stato interrotto dall'arbitro;
- c) tocca la rete sovrastante il campo

Pallone in giuoco

Il pallone è in giuoco in tutti gli altri casi ivi compreso quando:

- a) rimbalza nel rettangolo di giuoco dopo aver colpito un palo o la sbarra trasversale della porta;
- b) rimbalza su uno degli arbitri che si trova all'interno del rettangolo di giuoco.

2.17). Segnatura di una rete

Una rete risulta segnata quando il pallone ha interamente superato la linea di porta, tra i pali e sotto la sbarra trasversale, sempreché non sia stato lanciato, portato o colpito intenzionalmente con la mano o con il braccio da un calciatore della squadra attaccante, portiere compreso.

2.18). Falli e comportamenti antisportivi

Falli ed i comportamenti antisportivi devono essere puniti come segue:

- Calcio di punizione diretto

Alla squadra avversaria viene accordato un calcio di punizione diretto quando un calciatore commette uno dei seguenti sei falli **in un modo che l'arbitro ritiene imprudente, spericolato o con sproporzionata vigoria**:

- a) dare o tentare di dare un calcio ad un avversario;
- b) fare o tentare di fare uno sgambetto all'avversario;
- c) saltare su un avversario;
- d) caricare un avversario, anche con la spalla;
- e) colpire o tentare di colpire un avversario;
- f) spingere un avversario.

Alla squadra avversaria viene accordato un calcio di punizione diretto anche quando un calciatore commette una delle seguenti infrazioni:

- g) trattiene un avversario;
- h) sputa contro un avversario;
- i) tenta di giocare il pallone intervenendo in scivolata da tergo su un avversario che sia in possesso del pallone o che sia in procinto di giocarlo (**contrasto da tergo scivolato**). Questa norma non si applica al portiere che si trova nella propria area di rigore, purché egli non giochi in maniera imprudente, spericolata o con sproporzionata vigoria;
- l) tocca deliberatamente il pallone con le mani. Questa norma non si applica al portiere che si trova nella propria area di rigore.

Il calcio di punizione diretto va battuto dal punto in cui è stato commesso il fallo.

I falli sopra elencati sono considerati falli cumulativi.

- Calcio di rigore

Viene assegnato un calcio di rigore quando un calciatore commette uno dei suddetti falli all'interno della propria area di rigore, indipendentemente dalla posizione del pallone, purché lo stesso sia in giuoco.

- Calcio di punizione indiretto

Alla squadra avversaria viene assegnato un calcio di punizione indiretto quando il portiere commette una delle seguenti infrazioni:

- a) tocca o controlla il pallone con le mani (nella propria area di rigore) dopo che questo gli sia stato volontariamente passato con i piedi, da un compagno di squadra;
- b) tocca o controlla con le mani (nella propria area di rigore) il pallone passatogli direttamente su una rimessa dalla linea laterale, effettuata da un compagno di squadra;
- c) tocca o controlla il pallone con le mani o con i piedi, in qualsiasi parte del rettangolo di giuoco, per più di 5 secondi, tranne quando ciò avviene nella metà del rettangolo di giuoco della squadra avversaria.

Alla squadra avversaria viene assegnato un calcio di punizione indiretto, che dovrà essere battuto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, anche quando, secondo il parere dell'arbitro, un calciatore:

- e) giuoca in modo pericoloso;
- f) impedisce intenzionalmente la progressione di un avversario senza che il pallone sia giocato;
- g) ostacola il portiere nell'atto di liberarsi del pallone che ha tra le mani;
- h) commette qualsiasi altra infrazione, non precedentemente menzionata nella Regola 12, per la quale il giuoco viene interrotto per ammonire o espellere un calciatore.

Il calcio di punizione indiretto deve essere battuto nel punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che questa non sia stata commessa all'interno della propria area di rigore. In questo caso il

calcio di punizione dovrà essere battuto da un punto della linea dell'area di rigore che sia il più vicino possibile a quello dove è stata commessa l'infrazione.

L'arbitro

3.1). Autorità dell'Arbitro

Per la direzione di ogni gara deve essere designato un primo arbitro. La sua autorità e l'esercizio dei poteri che gli sono conferiti dalle Regole del Giuoco, iniziano nel momento in cui giunge nel luogo dove è ubicato il campo di giuoco e cessano quando se ne sia allontanato definitivamente.

3.2). Poteri e compiti

L'Arbitro deve:

- applicare le Regole del Giuoco;
- permettere che il giuoco continui quando la squadra contro la quale è stata commessa un'infrazione, ne risulterebbe avvantaggiata e punire l'infrazione se il previsto vantaggio non si dovesse verificare;
- prendere nota dei fatti relativi alla gara e fornire alle autorità competenti un referto di gara che comprende le informazioni su qualsiasi provvedimento disciplinare preso nei confronti dei calciatori e o dei dirigenti di squadra e su qualsiasi fatto e incidente occorso prima, durante o dopo la gara;
- svolgere le funzioni di cronometrista;
- interrompere, sospendere o decretare la fine della gara a causa di qualsiasi infrazione delle Regole o di qualsiasi tipo di interferenza esterna;
- prendere provvedimenti disciplinari nei confronti di calciatori colpevoli di infrazioni punibili con l'ammonizione e l'espulsione;
- assicurarsi che non entrino nel rettangolo di giuoco persone non autorizzate;
- interrompere il giuoco se ritiene che un calciatore sia gravemente infortunato ed assicurarsi che venga trasportato fuori dal rettangolo di giuoco;
- lasciare proseguire il giuoco fino a quando il pallone cessa di essere in giuoco se, a suo avviso, un calciatore è lievemente infortunato;
- garantire che ogni pallone usato sia conforme

3.3). Decisioni dell'arbitro

Le decisioni dell'arbitro su fatti relativi al giuoco sono inappellabili.

3.4). Secondo arbitro

Per il regolare svolgimento della gara potrebbe essere designato un secondo arbitro. Egli opererà dal lato opposto a quello del primo arbitro.

Il secondo arbitro può aiutare in una decisione il primo arbitro ma non può cambiare una decisione di quest'ultimo. Può ammonire, espellere o consigliare al primo arbitro provvedimenti disciplinari nei confronti dei calciatori, ma solo per situazioni non riguardanti la parte attiva del giuoco. Inoltre il secondo arbitro verificherà che le sostituzioni avvengano in modo regolare. L'organizzazione si riserva il diritto di vigilare esternamente ogni gara e di prendere provvedimenti disciplinari nei confronti di calciatori e soggetti iscritti nelle liste.

3.5). Segnali dell'arbitro

- a). Calcio di punizione diretto
- b). Calcio di punizione indiretto
- c). 5° fallo cumulativo
- d). Calcio d'inizio
- e). Rimessa dalla linea laterale
- f). Vantaggio
- g). Ammonizione
- h). Espulsione
- i). Conto dei quattro secondi
- l). Time-out

a) Calcio di punizione diretto

L'arbitro tiene un braccio orizzontalmente puntando nella direzione in cui il calcio di punizione deve essere effettuato. Egli punta verso il suolo con l'indice della mano dell'altro braccio per indicare agli altri ufficiali di gara (in campo ed al tavolo) che questo deve essere conteggiato come un fallo cumulativo.

b) Calcio di punizione indiretto

L'arbitro solleva il braccio (col palmo della mano aperto e le dita giunte) e lo tiene in questa posizione fino a quando il pallone non è di nuovo in giuoco.

c) Quinto fallo cumulativo

L'arbitro solleva il braccio con le cinque dita separate, indicandolo esplicitamente agli ufficiali di gara (in campo ed al tavolo) e al portiere della squadra che ha commesso il fallo.

d) Calcio d'inizio

L'arbitro fischia e tiene un braccio orizzontale, puntando nella direzione in cui il calcio deve essere battuto.

e) Rimessa dalla linea laterale

L'arbitro tiene un braccio orizzontale puntando nella direzione in cui la rimessa laterale deve essere effettuata.

f) Vantaggio

L'arbitro tiene tutte e due le braccia stese orizzontalmente.

g) Ammonizione

L'arbitro tiene il braccio sollevato mentre mostra il cartellino giallo. L'arbitro si assicurerà che sia il calciatore in questione che gli altri ufficiali di gara (in campo ed al tavolo) siano messi al corrente dell'identità del calciatore ammonito

h) Espulsione

L'arbitro tiene il braccio sollevato mentre mostra il cartellino rosso. L'arbitro si assicurerà che sia il calciatore in questione che gli altri ufficiali di gara (in campo ed al tavolo) siano messi al corrente dell'identità del calciatore espulso.

i) Conteggio dei 4 secondi

L'arbitro tiene sollevato il braccio, chiudendo ed aprendo il pugno mentre segna consecutivamente il conto alla rovescia di 4 secondi.

l) Time-out

L'arbitro solleva entrambe le braccia all'altezza del torace mentre congiunge i due palmi della mano in un segnale "a forma di T". Egli procede come indicato dall'ufficiale di gara al tavolo.

Sanzioni disciplinari

4.1). Falli passibili di ammonizione

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) ritarda la ripresa del giuoco;
- e) non rispetta la distanza prescritta quando il giuoco viene ripreso con un calcio d'angolo, una rimessa laterale, un calcio di punizione (dopo diversi richiami);
- f) vilipendio alla religione;
- g) si rivolge con parole e gesti offensivi nei confronti della tribuna.
- m) 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);
- n) 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).

Per una qualsiasi delle suddette infrazioni, viene accordato, alla squadra avversaria, un calcio di punizione indiretto da battersi nel punto in cui è stata commessa l'infrazione. Se l'infrazione è stata commessa all'interno della propria area di rigore, il calcio di punizione indiretto deve essere battuto sulla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.

4.2). Falli passibili di espulsione

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

- h) si rende colpevole di condotta violenta;
- i) si rende colpevole di un fallo violento di giuoco;
- l) sputa contro un avversario o qualsiasi altra persona;
- m) priva la squadra avversaria di una rete o di una evidente opportunità di segnare una rete, toccando deliberatamente il pallone con le mani (in casi estremi). Questo non si applica ad un portiere all'interno della propria area di rigore (discrezione dell'arbitro);
- n) 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 (discrezione arbitrale);
- o) usa un linguaggio offensivo, ingiurioso o minaccioso;
- p) riceve una seconda ammonizione nella stessa gara.

Un calciatore espulso non può più prendere parte alla gara in corso e non può sedere sulla panchina dei sostituti. La sua sostituzione può essere effettuata con l'autorizzazione del cronometrista dopo due minuti dall'espulsione, a meno che non venga segnata una rete prima che siano trascorsi i due minuti. In questo ultimo caso dovranno essere osservate le seguenti modalità:

- se le squadre stanno giocando con 5 calciatori contro 4 e la squadra numericamente superiore segna una rete, la squadra con soli 4 calciatori può essere completata con un quinto calciatore;
- se le squadre stanno giocando 4 calciatori contro 4 e viene segnata una rete, ambedue le squadre rimangono con lo stesso numero di calciatori;

- se le squadre stanno giocando con 5 calciatori contro 3, oppure 4 contro 3 e la squadra numericamente superiore segna una rete, alla squadra con 3 calciatori se ne può aggiungere soltanto un altro;
- se ambedue le squadre stanno giocando con 3 calciatori e viene segnata una rete, le due squadre rimangono con lo stesso numero di calciatori;
- se la squadra che segna la rete è quella numericamente inferiore, il giuoco proseguirà senza modificare il numero di calciatori.

L'ORGANIZZAZIONE PUO' ALLONTANARE IN QUALSIASI MOMENTO DAL TORNEO I GIOCATORI E/O GLI ISCRITTI NELLE LISTE CHE SI SIANO RESI PROTAGONISTI DI ATTI VIOLENTI E DANNOSI O COMUNQUE ABBIANO AVUTO UNA CONDOTTA ANTISPORTIVA GRAVE NEI CONFRONTI DI UNO O PIU' GIOCATORI AVVERSARI E NON, NEI CONFRONTI DELL'ARBITRO O DI QUALSIASI ALTRO SOGGETTO CHE ABBA UN RUOLO NEL TORNEO.

4.2.1) L'ammonizione e l'espulsione saranno accompagnate da una sanzione pecuniaria (1.5€ ammonizione e 3€ espulsione), il cui ricavato verrà devoluto in beneficenza. La cifra e la sua destinazione verranno comunicati durante le premiazioni. La sanzione deve essere liquidata prima dell'inizio dell'incontro successivo, pena l'impossibilità del giocatore di prendere parte al giuoco. NON SARANNO FATTE ECCEZIONI E SCONTI.

4.3). Segnatura di una rete

Salvo le eccezioni previste dalle Regole del Giuoco, una rete risulta segnata quando il pallone ha interamente superato la linea di porta, tra i pali e sotto la sbarra trasversale, sempreché non sia stato lanciato, portato o colpito intenzionalmente con la mano o con il braccio da un calciatore della squadra attaccante, portiere compreso.

4.4). Squadra vincente

La squadra che ha segnato il maggior numero di reti durante una gara, risulta vincente. Se non è stata segnata nessuna rete o se le squadre hanno segnato un eguale numero di reti, la gara risulta pari.

4.5). Regole della competizione

Per le partite che si concludono in parità, le regole della competizione possono prevedere l'aggiunta di tempi supplementari o altre procedure per determinare la squadra vincente della gara.

4.6). Calci di punizione

- 1) Calci di punizione. I calci di punizione sono diretti ed indiretti.
- 2) Il calcio di punizione diretto. Con un calcio di punizione diretto può essere segnata direttamente una rete contro la squadra che ha commesso il fallo.
- 3) Il calcio di punizione indiretto. Con un calcio di punizione indiretto può essere segnata una rete soltanto se il pallone tocca un altro calciatore prima di entrare in porta.
- 4) Posizione del calcio di punizione
 - a) Quando viene battuto un calcio di punizione, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una distanza di almeno 3 metri dal pallone prima che questo sia giuocato.
 - b) Il pallone è in giuoco dopo che è stato toccato e si muove.
- 5) Infrazioni e Sanzioni
 - a) Quando un calciatore della squadra avversaria non rispetta la distanza prescritta per l'esecuzione di un calcio di punizione, il calcio di punizione deve essere ripetuto;

- b) Se il calciatore che ha battuto il calcio di 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. Tuttavia, se quest'ultima è stata commessa all'interno dell'area di rigore, il calcio di punizione indiretto sarà battuto dalla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui l'infrazione è stata commessa;
- c) Se la squadra che deve battere il calcio di punizione impiega più di 4 secondi per eseguirlo, sarà accordato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria.

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

Calcio di punizione diretto

Alla squadra avversaria viene accordato un calcio di punizione diretto quando un calciatore commette uno dei seguenti sei falli **in un modo che l'arbitro ritiene imprudente, spericolato o con sproporzionata vigoria**:

- a) dare o tentare di dare un calcio ad un avversario;
- b) fare o tentare di fare uno sgambetto all'avversario;
- c) saltare su un avversario;
- d) caricare un avversario, anche con la spalla;
- e) colpire o tentare di colpire un avversario
- f) spingere un avversario.

Alla squadra avversaria viene accordato un calcio di punizione diretto anche quando un calciatore commette una delle seguenti infrazioni:

- g) trattiene un avversario;
- h) sputa contro un avversario;
- i) tenta di giocare il pallone intervenendo in scivolata da tergo su un avversario che sia in possesso del pallone o che sia in procinto di giocarlo (**contrasto da tergo scivolato**). Questa norma non si applica al portiere che si trova nella propria area di rigore, purché egli non giochi in maniera imprudente, spericolata o con sproporzionata vigoria;
- l) tocca deliberatamente il pallone con le mani. Questa norma non si applica al portiere che si trova nella propria area di rigore.

Il calcio di punizione diretto va battuto dal punto in cui è stato commesso il fallo.

4.7). Falli cumulativi

1) Falli cumulativi

- a) Sono quelli puniti con un calcio di punizione diretto ed elencati nella Regola 12, p.to 1 dalla lettera (a) alla lettera (l).
- b) I primi cinque falli accumulati da ciascuna delle due squadre durante ogni tempo di gara, saranno registrati sul referto di gara.

2) Posizione del calcio di punizione

- a) Per i primi cinque falli cumulativi registrati per ciascuna delle due squadre durante ogni tempo di gara:
 - i calciatori della squadra avversaria possono formare una barriera per difendersi da un calcio di punizione;
 - tutti i calciatori avversari debbono trovarsi ad almeno 5 metri di distanza dal pallone finché esso non è in giuoco;
 - una rete può essere segnata direttamente con un calcio di punizione.
- b) Dal sesto fallo cumulativo per ciascuna delle due squadre in ognuno dei due tempi:

- i calciatori della squadra avversaria non potranno formare una barriera per difendersi dal calciatore di punizione;
- il calciatore che esegue il tiro libero deve essere debitamente identificato;
- il portiere deve rimanere nella propria area di rigore ad almeno 5 m. dal pallone;
- tutti gli altri calciatori non devono oltrepassare la linea immaginaria che attraversa il pallone, parallela alla linea di porta, fuori dall'area di rigore. Debbono trovarsi a 3 m. dal pallone e non possono ostacolare il calciatore che effettua il tiro libero. Nessun calciatore può oltrepassare la linea immaginaria fino a quando il pallone non sia regolarmente in giuoco.

3) Procedura

La procedura per l'esecuzione del tiro libero è la seguente:

- a) il calciatore che effettua il tiro libero deve calciare con l'intenzione di segnare una rete e non può passare il pallone ad altri calciatori;
- b) dopo che il tiro libero è stato effettuato, nessun calciatore potrà toccare o giocare il pallone fino a quando questo non sia stato toccato o giocato dal portiere, non sia rimbalzato dal palo o dalla sbarra trasversale;
- c) nessun tiro libero può essere calciato da una distanza inferiore a 6 m. dalla linea della porta (misurato dallo spazio compreso tra i pali della porta - vedi Regola 13);
- d) se un calciatore commette il sesto fallo della sua squadra nella metà del rettangolo di giuoco avversario o nella parte del rettangolo compresa tra la linea mediana e la parallela immaginaria passando per il punto del tiro libero, il tiro libero deve essere battuto nel punto del tiro libero;
- e) se un calciatore commette il sesto fallo della sua squadra nella propria metà del campo, tra la linea da 10 m. e la sua linea di porta, la squadra alla quale è stato assegnato il calcio di punizione può scegliere se batterlo dal secondo punto di rigore o dal punto in cui è stata commessa l'infrazione;
- f) se un incontro si prolunga nei tempi supplementari, tutti i falli (cumulativi) commessi nel secondo tempo regolamentare andranno a sommarsi a quelli (cumulativi) dei tempi supplementari.

4) Infrazioni e Sanzioni

Per una delle seguenti situazioni:

- a) Se un calciatore della squadra difendente commette un'infrazione a questa Regola:
 - il tiro libero dovrà essere ripetuto solo se non è stata segnata una rete;
 - il tiro libero non verrà ripetuto se la rete è stata segnata.
- b) Se un calciatore della stessa squadra di quella che batte il tiro libero, commette un'infrazione a questa Regola:
 - il tiro libero dovrà essere ripetuto se viene segnata una rete
 - il tiro libero non dovrà essere ripetuto se non è stata segnata una rete
- c) Se il calciatore che batte il tiro libero commette un'infrazione a questa Regola dopo che il pallone è in giuoco:
 - verrà assegnato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria che sarà battuto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che ciò sia avvenuto nell'area di rigore, nel qual caso il calcio di punizione indiretto sarà battuto sulla linea dell'area di rigore, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo.

4.8). Calci 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 giuoco.

Una rete può essere segnata direttamente con un calcio di rigore.

La durata del primo e del secondo tempo di giuoco o dei tempi supplementari deve essere prolungata per consentire l'esecuzione di un calcio di rigore.

1) Posizione del pallone e dei calciatori

a) Il pallone viene collocato sul punto del calcio di rigore

b) Il calciatore che batte il calcio di rigore è debitamente identificato

c) 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.

d) Tutti i calciatori, tranne l'incaricato del tiro, devono posizionarsi:

- all'interno del rettangolo di giuoco;
- fuori dall'area di rigore;
- dietro o sulla linea immaginaria passante per il punto del rigore parallela alla linea di porta;
- almeno a 3 m. dal punto del calcio di rigore.

2) Procedura

La procedura è la seguente:

a) il calciatore che batte il calcio di rigore deve calciare in avanti il pallone;

b) il pallone è in giuoco appena è toccato e si muove in avanti;

c) se il calcio di rigore viene concesso allo scadere di uno dei tempi regolamentari o supplementari la gara deve essere prolungata per consentire l'esecuzione o la ripetizione di un calcio di rigore e la rete sarà considerata valida se, prima di passare tra i pali della porta e sotto la sbarra trasversale, il pallone tocca uno o entrambi i pali della porta oppure la sbarra trasversale o il portiere o una combinazione di uno o più dei suddetti elementi.

3) Infrazioni e Sanzioni

a) Se un calciatore della squadra difendente commette un'infrazione a questa Regola:

- il calcio di rigore dovrà essere ripetuto solo se la rete non è stata segnata;
- il calcio di rigore non dovrà essere ripetuto se è stata segnata una rete.

b) Se un compagno di squadra del calciatore incaricato del tiro commette un'infrazione a questa Regola:

- il calcio di rigore dovrà essere ripetuto se è stata segnata una rete
- il calcio di rigore non dovrà essere ripetuto se non è stata segnata una rete.

c) Se il calciatore che ha battuto il calcio di rigore commette un'infrazione a questa Regola, con il pallone in giuoco, alla squadra avversaria viene concesso un calcio di punizione indiretto che dovrà essere calciato dal punto in cui è stato commesso il fallo. Se il fallo è stato commesso all'interno dell'area di rigore, il calcio di punizione indiretto sarà battuto dalla linea dell'area di rigore nel punto più vicino a quello in cui l'infrazione è stata commessa.

4.9). Rimessa laterale

La rimessa dalla linea laterale è un modo di riprendere il giuoco.

Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dalla linea laterale.

1) La rimessa laterale viene concessa:

a) quando il pallone oltrepassa interamente una linea laterale, sia a terra sia in aria, o colpisce il soffitto;

b) dal punto in cui ha oltrepassato la linea laterale;

c) alla squadra avversaria del calciatore che ha toccato per ultimo il pallone.

2) Posizione del pallone e dei calciatori

a) Il pallone deve essere fermo sulla linea laterale e deve essere rimesso in giuoco in qualsiasi direzione.

b) Il calciatore che esegue la rimessa dalla linea laterale deve avere una parte di ciascun piede o sulla linea laterale o sul campo per destinazione.

c) I calciatori della squadra difendente si devono trovare ad almeno 3 m. dal pallone.

3) Procedura

La procedura è la seguente:

a) Il calciatore che esegue la rimessa dalla linea laterale deve farlo entro 4 secondi dal momento in cui viene in possesso del pallone;

b) il calciatore che effettua la rimessa dalla linea laterale non può giocare il pallone una seconda volta prima che sia toccato o giocato da un altro calciatore;

c) il pallone è in giuoco immediatamente dopo che è stato calciato o toccato.

4) Infrazioni e Sanzioni

a) Viene accordato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria se il calciatore che effettua la rimessa dalla linea laterale gioca il pallone una seconda volta prima che sia stato toccato o giocato da un altro calciatore. Il calcio di punizione indiretto viene eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che ciò sia avvenuto nell'area di rigore, nel qual caso il calcio di punizione indiretto sarà battuto dalla linea dell'area di rigore, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso l'infrazione.

b) La rimessa dalla linea laterale viene ripetuta da un calciatore della squadra avversaria se:

- la rimessa dalla linea laterale non è stata effettuata regolarmente;
- la rimessa dalla linea laterale viene effettuata da un punto diverso da quello in cui il pallone ha oltrepassato la linea laterale;
- la rimessa dalla linea laterale non è stata effettuata entro 5 secondi dal momento in cui il calciatore è entrato in possesso del pallone.

4.10). Rimessa dal fondo

Viene eseguita dal portiere indifferentemente con le mani o con i piedi purchè non superi la linea di centro campo.

Infrazione

L'infrazione di questa regola comporta un calcio di punizione indiretto

Schema del torneo

Lo schema del torneo (gironi ecc.), verrà effettuato in base al numero delle squadre iscritte e come l'organizzazione riterrà opportuno. Nel caso di due o più gironi verranno effettuati dei sorteggi.

Modifiche al regolamento

L'organizzazione si riserva il diritto di poter cambiare in alcuni punti il regolamento entro e non oltre due giorni prima la data di inizio del torneo previa tempestiva comunicazione ai capitani e/o ai responsabili delle squadre iscritte.

N.B. Le modifiche potrebbero avvenire su regole che vanno nettamente in contrasto con regole di giuoco che, secondo l'uso o la consuetudine, sono applicate nelle normali partite di calcetto tra amici.

Specifiche sul regolamento

Le regole del torneo di Calcio a 6 sono state scritte prendendo spunto dal regolamento di Calcio a 5 della FIGC.

Mattinata li 21/07/2009

L'organizzazione