

2023/2024

REGOLAMENTO UFFICIALE DEL TORNEO
DI CALCIO A 8 INDIVIDUALE
Memorial Fabrizio Cordova



www.calcettoe.it

13/07/2023

Sommario

| | |
|--|----------|
| INFORMATIVA IMPORTANTE | 2 |
| REGOLAMENTO SPORTIVO | 2 |
| 1 CAMPO DI GIOCO | 2 |
| 2 IL PALLONE | 2 |
| 3 NUMERO DEI CALCIATORI | 2 |
| 4 EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI | 3 |
| 5 L'ARBITRO..... | 3 |
| 6 DURATA DELLA GARA | 4 |
| 7 RITARDI..... | 4 |
| 8 CALCIO D'INIZIO..... | 4 |
| 9 FALLI E SCORRETTEZZE | 4 |
| 10 CALCI DI PUNIZIONE | 6 |
| 11 CALCIO DI RIGORE | 7 |
| 12 RIMESSA DALLA LINEA LATERALE..... | 7 |
| 13 RIMESSA DAL FONDO..... | 7 |
| 14 SQUALIFICHE E AMMENDE..... | 8 |
| NOTA INFORMATIVA DEL TORNEO "MEMORIAL FABRIZIO CORDOVA" | 8 |
| Art. 1 TORNEO AMATORIALE DI CALCIO A 8 | 8 |
| Art. 2 CLASSIFICHE e PUNTEGGI | 8 |
| Art. 3 ACCESSO ALLE CLASSIFICHE | 9 |
| Art. 4 PREMIAZIONI | 9 |
| Art. 5 PENALITA' | 9 |
| Art. 6 DURATA DELLE PARTITE | 9 |
| Art. 7 PARTITE CON ADOZIONE DELLA REGOLA DEL FUORIGIOCO | 10 |
| Art. 8 ASSEGNAZIONE PARTITE | 10 |
| Art. 9 CONVOCAZIONI | 10 |
| Art. 10 SCHIERAMENTI | 10 |

INFORMATIVA IMPORTANTE

Ogni partecipante è obbligato a leggere e comprendere attentamente la seguente INFORMATIVA:

Il torneo di Calcio a 8 individuale, è una manifestazione non agonistica amatoriale tra un gruppo di amici.

La quota di partecipazione richiesta a ogni gara, serve a coprire il costo per l'affitto del campo oltre che alla costituzione di un fondo cassa atto a fronteggiare le spese per l'acquisto dei palloni, delle divise, dei gadget e dei trofei assegnati a fine stagione.

La quota di partecipazione **non** prevede una polizza assicurativa per i calciatori.

Chiunque aderisce, accetta ed è consapevole del fatto che non c'è alcuna copertura assicurativa per gli infortuni.

I giocatori partecipano a loro rischio e pericolo, consigliano vivamente di provvedere in modo autonomo con una polizza infortuni ad hoc oltre che sottoporsi a una visita medica e da un esame diagnostico (elettrocardiogramma) per accertare la propria idoneità. Per accedere all'impianto sportivo, i giocatori sono tenuti al rispetto dei protocolli anti covid emanati dalle autorità competenti e in possesso di green pass valido comprovante l'avvenuta vaccinazione.

Gli organizzatori e la società Stella Azzurra, in ogni caso, non possono essere ritenuti responsabili per eventuali infortuni che possono capitare ai partecipanti o da eventuali conseguenze a seguito dell'attività amatoriale.

Per quanto riguarda la definizione del torneo e delle classifiche, si rimanda alla "Nota informativa del torneo".

REGOLAMENTO SPORTIVO

1 CAMPO DI GIOCO

Location

Il campo è dislocato presso il centro sportivo STELLA AZZURRA sito in Via dei Cocchieri 11 Roma. Gli incontri si svolgeranno tutti i venerdì con inizio alle ore 20:30 dal 15-9-2023 fino al 14-6-2023 per un totale di trentanove partite.

2 IL PALLONE

Definizione e dimensioni

Caratteristiche del pallone:

- materiale: cuoio o altro approvato
- circonferenza massima di cm. 70, meglio identificato con N.5

3 NUMERO DEI CALCIATORI

3.1 Calciatori

ogni gara è disputata da due squadre composte ciascuna da otto calciatori, uno dei quali giocherà da portiere. Nessuna gara potrà aver luogo se l'una o l'altra squadra dispone meno di SEI calciatori. Durante l'incontro, in caso di un ritiro dovuto da un infortunio, per equilibrare le forze in campo, la squadra con la superiorità numerica, alternerà i propri giocatori con delle sostituzioni regolamentate dall'Arbitro nell'ordine e nei tempi, in base alla sua discrezionalità.

In casi del tutto eccezionali, per ritiri di due giocatori della medesima squadra, si potranno adottare le seguenti soluzioni:

- a) Uno dei calciatori della squadra in superiorità numerica passa nella formazione avversaria.
- b) Uno degli spettatori presente al campo, può sostituire il giocatore infortunato.

Queste due possibilità saranno affidate all'esclusiva discrezionalità dell'Arbitro.

3.2 Procedura della sostituzione

La sostituzione di un calciatore con uno di riserva deve uniformarsi alla seguente procedura:

- il subentrante entrerà nel terreno di gioco solo dopo che ne sia uscito il calciatore sostituito
- il subentrante deve entrare nel terreno di gioco in corrispondenza della linea mediana
- la procedura di sostituzione si realizza nel momento in cui il subentrante entra nel terreno di gioco
- il subentrante diventa quindi calciatore e l'altro sostituito, cessa di esserlo
- il calciatore che è stato sostituito continuerà a far parte della gara
- ogni calciatore di riserva è sottoposto all'autorità e giurisdizione dell'arbitro sia che partecipi o meno al gioco.

3.3 Sostituzione del portiere

Ciascun calciatore partecipante al gioco può scambiare il ruolo con il portiere a condizione che:

- l'arbitro sia informato prima che la sostituzione avvenga
- lo scambio di ruolo sia eseguito durante un'interruzione di gioco.

3.4 Infrazioni e sanzioni

Se un calciatore di riserva entra nel terreno di gioco senza che il compagno ne sia uscito:

- il gioco deve essere interrotto
- il calciatore di riserva in questione deve essere ammonito (cartellino giallo) e uscire dal terreno di gioco
- il gioco deve essere ripreso con una rimessa da parte dell'arbitro nel punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione del gioco. Se un calciatore scambia il ruolo con il portiere senza preavvisare l'arbitro:
 - il gioco non sarà interrotto
 - i calciatori in questione saranno ammoniti (cartellino giallo) alla prima interruzione di gioco. Per tutte le altre infrazioni, il calciatore in questione deve essere ammonito (cartellino giallo).

3.5 Ripresa del gioco

Se il gioco è stato interrotto dall'arbitro per infliggere un'ammonizione:

- il gioco sarà ripreso con un calcio di punizione indiretto battuto da un calciatore della squadra avversaria nel punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione.

4 EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

Sicurezza

L'equipaggiamento o l'abbigliamento dei calciatori non deve in alcun caso essere pericoloso per sé o per gli altri. Ciò vale anche per i monili di qualsiasi genere e tutor metallici. Sono vietati scarpini provvisti di tacchetti.

- Gli arbitri sono tenuti a controllare la regolarità dell'equipaggiamento del calciatore prima d'autorizzarlo a rientrare nel terreno di gioco.

5 L'ARBITRO

L'autorità degli arbitri

Ogni gara si disputa sotto il controllo di un arbitro o due, ai quali è conferita tutta l'autorità necessaria per vigilare sul rispetto delle Regole del Gioco. Nel caso della presenza di due arbitri, ogni uno di essi presiede e sovrintende al controllo di metà del campo da gioco. Nei casi in cui non è disponibile nessun arbitro, si raccomanda al senso di responsabilità e della massima lealtà sportiva dei calciatori.

Competenze e obblighi

Gli arbitri devono vigilare sul rispetto delle Regole del Gioco:

- assicurare il controllo della gara avvalendosi anche di eventuali assistenti.
- che ogni pallone utilizzato rispetti i requisiti.
- assicurarsi che l'equipaggiamento dei calciatori rispetti i requisiti.
- fungere da cronometrista e redigere un rapporto sulla gara.
- sospendere temporaneamente o interrompere definitivamente la gara, a sua discrezione, al verificarsi di ogni infrazione alle regole:
 - interrompere temporaneamente la gara, sospenderla o arrestare definitivamente a seguito d'interferenze da eventi esterni, qualunque essi siano.
 - interrompere la gara se, a loro avviso, un calciatore è infortunato seriamente e farlo trasportare al di fuori del terreno di gioco.
 - lasciare proseguire il gioco fino a quando il pallone cessa di essere in gioco se, a loro avviso, un calciatore è solo lievemente infortunato.
 - fare in modo che ogni calciatore che presenti una ferita sanguinante esca dal terreno di gioco. Il calciatore potrà rientrare solo su assenso dell'arbitro dopo che il medesimo si sarà assicurato che l'emorragia sia stata arrestata.
 - lasciare proseguire il gioco quando la squadra che ha subito un fallo può avvantaggiarsene e punire l'infrazione inizialmente commessa se il vantaggio accordato non si è concretato.
 - punire il fallo più grave quando un calciatore commette simultaneamente più falli.
 - adottare provvedimenti disciplinari nei confronti dei calciatori che hanno commesso un fallo passibile di ammonizione o di espulsione. L'arbitro non è tenuto a intervenire immediatamente, ma deve farlo alla prima interruzione di gioco.
- dare il segnale di ripresa della gara dopo un'interruzione del gioco.

Decisioni degli arbitri

Le decisioni degli arbitri su fatti concernenti il gioco, sono inappellabili. Ogni arbitro può ritornare su una sua decisione soltanto se ritiene che la stessa sia errata o, a sua discrezione, a seguito della segnalazione di un assistente, sempre che il gioco non sia stato ripreso. L'arbitro non può essere ritenuto responsabile per:

- alcun infortunio subito da un calciatore.
- alcun danno materiale, qualunque esso sia.
- alla decisione di consentire o di vietare lo svolgimento della gara in conseguenza dello stato del terreno di gioco e dei suoi accessi, o delle condizioni meteorologiche.
- alla decisione di sospendere definitivamente una gara, quali che siano i motivi.
- alla decisione di interrompere o no il gioco per consentire il trasporto di un calciatore infortunato fuori dal terreno di gioco per essere soccorso.

6 DURATA DELLA GARA

La gara si compone di due periodi di gioco di 30 minuti ciascuno per un totale di 60 minuti più eventuale recupero. L'accordo per la concessione di un eventuale intervallo dopo la prima mezz'ora di gioco, deve obbligatoriamente essere comunicato dall'arbitro ai giocatori prima del calcio d'inizio.

Intervallo

La durata dell'intervallo tra il primo e il secondo tempo non deve superare i 3 minuti. La durata dell'intervallo può essere modificata solo con il consenso dell'arbitro.

Recupero delle interruzioni di gioco

Ciascun periodo deve essere prolungato per recuperare tutto il tempo perduto per:

- l'accertamento degli infortuni dei calciatori
- il trasporto dei calciatori infortunati fuori dal terreno di gioco
- le manovre tendenti a perdere deliberatamente tempo
- ogni altra causa tra cui il recupero dei palloni.

La durata del recupero per interruzioni di gioco è a discrezione dell'arbitro.

Calcio di rigore

Se un calcio di rigore deve essere battuto o ripetuto, la durata di ciascun periodo deve essere prolungata per consentirne l'esecuzione.

7 RITARDI

Arbitri

Se l'arbitro o uno di essi non dovesse presentarsi o arrivare in ritardo, le partite saranno svolte ugualmente a patto che le squadre interessate non esprimano la volontà opposta.

Squadre

Il minimo di giocatori per iniziare una partita è di 6 giocatori per squadra.

Il massimo ritardo consentito alla squadra per raggiungere tale numero è di 15 minuti dall'orario previsto. Passati i 15 minuti, la partita sarà annullata e recuperata in altra data.

8 CALCIO D'INIZIO

Preliminari

La scelta del terreno è stabilita con sorteggio per mezzo di una moneta. La squadra favorita dalla sorte può scegliere la porta contro di cui attaccherà, in tal caso all'altra squadra sarà assegnato il calcio d'inizio della gara. Qualora previsto un intervallo, alla ripresa, il calcio d'inizio spetterà all'altra squadra.

Calcio d'inizio

Il calcio d'inizio è un modo di cominciare la gara o riprendere il gioco:

- all'inizio della gara.
- dopo che una rete è stata segnata.
- all'inizio dell'eventuale secondo periodo di gioco.

9 FALLI E SCORRETTEZZE

Falli e comportamenti antisportivi devono essere puniti come segue:

Calcio di punizione diretto

Un calcio di punizione diretto è accordato alla squadra avversaria del calciatore che a giudizio dell'arbitro, commette per negligenza, imprudenza o vigoria sproporzionata uno dei sei falli seguenti:

- dare o tentare di dare un calcio a un avversario
- fare o tentare di fare uno sgambetto a un avversario
- saltare su un avversario
- caricare un avversario
- colpire o tentare di colpire un avversario
- contrastare l'avversario in scivolata
- spingere un avversario

Un calcio di punizione diretto è parimenti accordato alla squadra avversaria del calciatore che commette uno dei quattro falli seguenti:

- contrastare un avversario per il possesso del pallone, venendo in contatto con lui prima di raggiungere il pallone per giocarlo
- trattenere un avversario per la maglia.
- sputare contro un avversario.
- giocare volontariamente il pallone con le mani (ad eccezione del portiere quando si trova nella propria area di rigore). Il calcio di punizione diretto deve essere battuto nel punto in cui il fallo è stato commesso.

Calcio di rigore

Un calcio di rigore è accordato quando uno di questi dieci falli è commesso da un calciatore entro la propria area di rigore, indipendentemente dalla posizione del pallone, purché lo stesso sia in gioco. Un calcio di rigore deve essere accordato quando, con il pallone in gioco, il portiere in uscita, nella propria area di rigore, colpisce un avversario senza toccare prima il pallone.

Calcio di punizione indiretto

Un calcio di punizione indiretto è accordato alla squadra avversaria del portiere che, trovandosi nella propria area di rigore, commette uno dei cinque falli seguenti:

- fare più di quattro passi controllando il pallone con le mani, prima di spossessarsene.
- toccare nuovamente il pallone con le mani, dopo essersene spossessato, prima che lo stesso sia stato toccato da un calciatore avversario.
- toccare il pallone con le mani passatogli deliberatamente con il piede da un calciatore della propria squadra.
- toccare il pallone con le mani passatogli direttamente da un compagno su rimessa dalla linea laterale.
- compiere manovre che, a giudizio dell'arbitro, siano dettate unicamente dal proposito di perdere tempo.

Un calcio di punizione indiretto sarà parimenti accordato alla squadra avversaria del calciatore che, secondo l'arbitro:

- gioca in modo pericoloso.
- impedisce la progressione a un avversario (senza contatto fisico).
- ostacola il portiere nell'atto di liberarsi del pallone che ha tra le mani

Sanzioni disciplinari

Falli passibili di ammonizione

Un calciatore deve essere ammonito (cartellino giallo) quando commette uno dei seguenti falli:

- 1) rendersi colpevole di un comportamento antisportivo.
- 2) manifestare la propria disapprovazione con parole o gesti.
- 3) contrastare l'avversario in scivolata.
- 4) trasgredire ripetutamente le Regole del Gioco.
- 5) ritardare la ripresa del gioco.
- 6) trattenere un avversario per la maglia.
- 7) non rispettare la distanza prescritta nei calci d'angolo e nelle punizioni.
- 8) entrare o rientrare nel terreno di gioco senza il preventivo assenso dell'arbitro.
- 9) abbandonare deliberatamente il terreno di gioco senza il preventivo assenso dell'arbitro.

Falli passibili di espulsione

Un calciatore deve essere espulso (cartellino rosso) dal terreno di gioco quando commette uno dei seguenti falli:

- 1) rendersi colpevole di un fallo violento di gioco.
- 2) rendersi colpevole di condotta violenta.
- 3) sputare contro un avversario o qualsiasi altra persona.
- 4) impedire alla squadra avversaria di segnare una rete o privarla di una chiara occasione da rete, toccando volontariamente il pallone con le mani (ciò non si applica al portiere dentro la propria area di rigore)
- 5) annullare una chiara occasione da rete a un calciatore che si dirige verso la porta avversaria commettendo su di lui un fallo punibile con un calcio di punizione diretto o di rigore.
- 6) usare un linguaggio offensivo, ingiurioso o minaccioso.

Il calciatore che si trova all'interno o all'esterno del terreno di gioco e commette un fallo passibile di ammonizione o espulsione verso un avversario, un compagno, l'arbitro, l'assistente dell'arbitro o qualunque altra persona, deve essere punito in conformità all'infrazione commessa.

Un calcio di punizione indiretto sarà accordato in favore della squadra avversaria nel punto in cui il fallo è stato commesso. Se un calciatore si avvale deliberatamente di un modo illecito per aggirare la regola al momento dell'esecuzione di un calcio di punizione, egli si rende colpevole di un comportamento antisportivo e dovrà essere ammonito (cartellino giallo).

Un tackle da dietro che metta in pericolo l'integrità fisica di un avversario dovrà essere punito come fallo violento di gioco. Ogni atto simulatorio, commesso sul terreno di gioco con lo scopo di ingannare l'arbitro, deve essere punito come comportamento antisportivo.

10 CALCI DI PUNIZIONE

I calci di punizione sono distinti in: «Diretti», (per mezzo dei quali può essere segnata direttamente una rete contro la squadra che ha commesso il fallo); «Indiretti» (per mezzo dei quali una rete non può essere segnata se il pallone, prima di oltrepassare la linea di porta, non sia stato giocato o toccato da un calciatore diverso da quello che ha battuto la punizione).

Quando un calciatore batte un calcio di punizione diretto o indiretto dall'interno della propria area di rigore, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi a una distanza non inferiore di metri 7 dal pallone e rimanere al di fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia stato calciato al di fuori della stessa. Il pallone sarà considerato in gioco immediatamente dopo che avrà percorso una distanza pari alla sua circonferenza e che sia uscito dall'area di rigore. Il portiere non potrà ricevere il pallone fra le mani al fine di rilanciarlo in gioco. Se il pallone non è stato calciato direttamente in gioco, fuori dell'area di rigore il calcio di punizione deve essere ripetuto. Se un calciatore batte un calcio di punizione diretto o indiretto dall'esterno della propria area di rigore, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi a una distanza non inferiore di metri 7 dal pallone fino a quando questo non sia in gioco, salvo che si dispongano sulla propria linea di porta, fra i pali della stessa. Il pallone sarà considerato in gioco dopo che avrà percorso una distanza pari alla sua circonferenza. Se un calciatore della squadra avversaria entra nell'area di rigore o si avvicina a meno di metri 7 dal pallone, secondo i casi e comunque prima che il calcio di punizione sia stato battuto, l'arbitro dovrà ritardarne l'esecuzione fino a quando non sia rispettata la Regola. Nel momento in cui è battuto il calcio di punizione, il pallone deve essere fermo e il calciatore che l'ha calciato non potrà giocarlo una seconda volta fino a quando il pallone stesso non sia stato giocato o toccato da un altro calciatore. Salvo che non esistano altre precisazioni nelle regole riguardanti il punto dal quale deve essere battuto un calcio di punizione:

1. Ogni calcio di punizione accordato alla squadra difendente all'interno della propria area di porta, può essere battuto da un punto qualsiasi della stessa area di porta.

2. Ogni calcio di punizione indiretto accordato alla squadra attaccante all'interno dell'area di porta avversaria, deve essere battuto dalla linea dell'area di porta parallela alla linea di porta, dal punto più vicino a quello dove il fallo è stato commesso. Se il calciatore che ha battuto una punizione tocca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato o giocato da un altro calciatore, deve essere concesso, a favore della squadra avversaria, un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che quest'ultima non sia stata commessa da un calciatore all'interno dell'area di porta avversaria, nel qual caso il calcio di punizione sarà battuto da un punto qualsiasi dell'area di porta.

Per differenziare un calcio di punizione indiretto con uno diretto, l'arbitro quando accorda un calcio di punizione indiretto deve segnalarlo alzando un braccio portando la mano al di sopra della testa. Egli manterrà il braccio in tale posizione fino a che il pallone sia stato giocato o toccato da un altro calciatore o abbia cessato di essere in gioco.

Quando è battuto un calcio di punizione, i calciatori che non si dispongono a distanza regolamentare dal pallone, devono essere ammoniti e, nel caso di recidiva, espulsi. Agli arbitri è richiesto in particolare di considerare condotta scorretta, ogni tentativo di ritardare l'esecuzione di un calcio di punizione, anche avanzando per ridurre la distanza regolamentare. Se, quando sta per essere battuto un calcio di punizione, uno o più calciatori difendenti saltellano lateralmente o gesticolano allo scopo di distrarre l'avversario, tale comportamento deve essere considerato condotta scorretta e i calciatori colpevoli devono essere ammoniti.

Nell'esecuzione di un calcio di punizione, diretto o indiretto, il pallone deve essere fermo e collocato sul punto previsto dalla norma regolamentare. Il calcio di punizione, battuto con il pallone in movimento o collocato in un punto diverso da quello previsto dalla norma regolamentare, non è considerato regolare e pertanto dovrà essere ripetuto. Il calcio di punizione può essere battuto in qualsiasi direzione.

Con un calcio di punizione diretto può essere segnata una rete soltanto contro la squadra che lo subisce.

Se nell'esecuzione di un calcio di punizione (diretto o indiretto), battuto dall'esterno dell'area di rigore, un calciatore calcia il pallone direttamente nella propria porta, l'arbitro farà riprendere il gioco con un calcio d'angolo.

Se nell'esecuzione di un calcio di punizione indiretto il pallone è calciato direttamente nella porta avversaria, l'arbitro farà riprendere il gioco con un calcio di rinvio.

Con lo stesso fischio, nello stesso istante in cui è accordato un calcio di punizione, l'arbitro ne autorizza senz'altro l'esecuzione, salvo quando il gioco rimanga interrotto per un periodo superiore al normale o quando il calciatore che deve calciare la punizione richieda l'intervento dell'arbitro per fare in modo che gli avversari rispettino la prescritta distanza. In questi casi un calcio di punizione battuto prima del secondo fischio non è considerato regolare e pertanto deve essere ripetuto.

Il segnale con il braccio alzato, prescritto dalle Decisioni, deve essere fatto nel momento in cui l'arbitro emette il fischio per accordare un calcio di punizione indiretto. Egli manterrà il braccio in tale posizione fino a che il pallone sia stato giocato o toccato da un altro calciatore o abbia cessato di essere in gioco.

Un calciatore che batte un calcio di punizione, diretto o indiretto, può rinunciare, se lo ritiene opportuno, al rispetto da parte degli avversari della distanza prescritta dalla Regola.

11 CALCIO DI RIGORE

Un calcio di rigore è assegnato contro la squadra che commette, nella propria area di rigore e con il pallone in gioco, uno dei dieci falli punibili con un calcio di punizione diretto.

Posizione del pallone e dei calciatori

Il pallone deve essere posto sul punto del calcio di rigore.

Il calciatore incaricato di battere il calcio di rigore deve essere chiaramente identificato.

Il portiere della squadra difendente deve restare sulla propria linea di porta (può muoversi lateralmente), fra i pali della porta, fino a quando il pallone è stato calciato. Tutti i calciatori (all'infuori dell'incaricato del tiro) devono disporsi all'interno del terreno di gioco ma al di fuori dell'area di rigore, dietro la linea del punto del calcio di rigore ad almeno 7 metri dal punto del calcio di rigore.

L'arbitro

Deve emettere il fischio per l'esecuzione solo dopo che i calciatori hanno preso posizione in conformità alla regola e decide quando il calcio di rigore deve considerarsi regolarmente eseguito.

Esecuzione

- il calciatore incaricato di battere il calcio di rigore deve calciare il pallone in direzione della porta avversaria nell'intenzione di segnare una rete.
- egli non può giocare o toccare una seconda volta il pallone prima che lo stesso sia stato giocato o toccato da un altro calciatore.

Infrazioni e sanzioni

Se un compagno del calciatore incaricato del tiro entra nell'area di rigore o va a disporsi davanti alla linea del punto di rigore o si avvicina al pallone a meno di 7 metri, l'arbitro permette l'esecuzione del tiro, se il pallone entra in porta, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto, se il pallone non entra in porta, il calcio di rigore non dovrà essere ripetuto, se il pallone è respinto dal portiere, dai pali o dalla sbarra trasversale ed è toccato dal compagno del calciatore incaricato del tiro, l'arbitro dovrà fermare il gioco, riprendendolo con un calcio di punizione indiretto a favore della squadra difendente.

12 RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

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

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

La rimessa dalla linea laterale è accordata:

- quando il pallone ha interamente superato la linea laterale sia a terra sia in aria
- nel punto dove il pallone ha superato la linea laterale
- alla squadra avversaria del calciatore che ha toccato per ultimo il pallone.

Esecuzione

Al momento della rimessa dalla linea laterale, il calciatore incaricato di eseguirla deve:

- Fare fronte al terreno di gioco.
- Avere, almeno parzialmente, i due piedi sulla linea laterale (non oltrepassandola).
- Tenere il pallone con le mani.
- Lanciare il pallone da dietro la nuca passando sopra la testa.
- Il calciatore che ha eseguito la rimessa dalla linea laterale non deve giocare nuovamente il pallone prima che lo stesso sia stato toccato da un altro calciatore. Il pallone è in gioco nell'istante in cui penetra sul terreno di gioco.

13 RIMESSA DAL FONDO

La rimessa dal fondo è un modo di riprendere il gioco.

Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dal fondo.

Una rimessa dal fondo è accordata quando il pallone, giocato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, ha interamente superato la linea di porta, sia a terra sia in aria, senza che una rete sia stata segnata.

Esecuzione

- il pallone è lanciato con i piedi da un punto qualsiasi dell'area di porta dal portiere della squadra difendente
- i calciatori avversari devono restare fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia in gioco
- il portiere che esegue la rimessa dal fondo non deve giocare il pallone una seconda volta prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore.
- il pallone è in gioco quando è calciato direttamente al di fuori dell'area di rigore.

Infrazioni e sanzioni

Se il pallone non è stato rimesso direttamente in gioco fuori dall'area di rigore, il calcio di rinvio dovrà essere ripetuto. Se il pallone è in gioco e il portiere gioca (non con le mani) una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, un calcio di punizione indiretto sarà accordato alla squadra

avversaria nel punto in cui è stato commesso il fallo. Se il pallone è in gioco e il portiere gioca deliberatamente il pallone con le mani prima che questo sia stato toccato da un altro calciatore, un calcio di punizione diretto sarà accordato alla squadra avversaria se il fallo è commesso al di fuori dell'area di rigore del portiere. Questo calcio di punizione diretto deve essere battuto sul punto, dove il fallo è stato commesso, oppure un calcio di punizione indiretto sarà accordato alla squadra avversaria se il fallo è commesso nell'area di rigore del portiere e sarà battuto nel punto, dove è stato commesso il fallo. Gli avversari dovranno stare a 7 metri dalla linea dell'area avversaria. Il portiere può battere il rinvio in qualsiasi punto dell'area.

14 SQUALIFICHE E AMMENDE

Al giocatore che riceve un'ammonizione, scatta automaticamente una decurtazione di 1,50 di punto nella Classifica Generale, indipendentemente dal risultato conseguito nella gara.

Un giocatore ammonito per la terza volta, in gare differenti, dovrà saltare la partita successiva.

Al giocatore che riceve un cartellino rosso diretto, scatta automaticamente una decurtazione di 6 punti nella Classifica Generale, inoltre in base al referto dell'Arbitrale, il Comitato Disciplinare potrà comminare una sanzione da una a tre giornate di squalifica. Il Comitato Disciplinare può anche decidere di eliminarla nel caso in cui siano emerse delle contraddizioni arbitrali.

Le sanzioni per proteste, gioco pericoloso o atteggiamenti non consoni al regolamento, passeranno poi al vaglio del Consiglio Direttivo che potrà disporre l'esclusione del giocatore dalle classifiche, fino alla radiazione dall'Associazione. Tali decisioni saranno pubblicate sul sito www.calcettoe.it

Il Comitato Direttivo.

NOTA INFORMATIVA DEL TORNEO “MEMORIAL FABRIZIO CORDOVA”

Art. 1 TORNEO AMATORIALE DI CALCIO A 8

Per la stagione 2023-2024 l'Associazione sportiva “Calcetto è” organizza un torneo di CALCIO A 8 individuale non competitivo a carattere amatoriale.

Art. 2 CLASSIFICHE e PUNTEGGI

Il Torneo prevede che ogni singolo giocatore acquisisce punti in base ai risultati conseguiti.

Sono istituite cinque classifiche individuali:

DREAM-TEAM "La formazione migliore"

La classifica sarà compilata in base alla media del punteggio acquisito da ogni singolo giocatore; e cioè: totale punteggio diviso numero delle gare disputate.

I punti saranno così assegnati:

Vittoria con:

| | |
|-------------------|------|
| 1 rete differenza | 3,00 |
| 2 reti differenza | 2,70 |
| 3 reti differenza | 2,50 |
| oltre | 2,00 |
| Pareggio | 2,80 |

A questa classifica accedono i primi sette calciatori e il primo portiere classificato. Qualora a fine torneo ci fossero due portieri nei primi otto posti, solo il primo accederà alla classifica. Se due portieri dovessero terminare il campionato con la media punti in parità, per stabilire il vincente sarà presa in considerazione la media dei gol subiti più bassa.

TOP GUN

La classifica dei marcatori premierà il giocatore con la media più alta di reti realizzate.

Riguardo alle autorette, il gol è sempre assegnato al giocatore che ha eseguito l'ultimo tiro o passaggio verso la porta avversaria, indipendentemente che sia diretto nello specchio della rete oppure no.

TOPFLOP

A partita finita, tutti i partecipanti, gli spettatori e l'Arbitro indicheranno i giocatori che per simpatia (gol mangiato a porta vuota, liscio clamoroso, azione rocambolesca, etc. etc.) avrà in qualche modo stuzzicato la nostra goliardica risata. Le votazioni sono riservate a tutti i presenti al campo (Arbitro, calciatori e spettatori).

Preferenze duplici provenienti dallo stesso mittente o da non presenti al campo, saranno annullate. Si potrà votare entro, e non oltre, le ore 12:00 del giorno successivo. Per ogni partita ci saranno a disposizione dieci punti, ripartiti in percentuale rispetto alle preferenze conseguite.

La classifica sarà compilata in base alla media del punteggio acquisito da ogni singolo giocatore; e cioè: totale punteggio diviso numero delle gare disputate.

BEST PLAYER

Questa classifica premia il calciatore, che in base al sondaggio online ha ottenuto più preferenze come miglior giocatore della serata. Per ogni partita saranno proposte da tre a quattro nomination. Le votazioni sono riservate a tutti i presenti al campo (Arbitro, calciatori e spettatori). Preferenze duplici provenienti dallo stesso mittente, auto voto o espresse da non presenti, **saranno annullate**. Le preferenze si potranno esprimere entro, e non oltre, le ore 12:00 del giorno successivo.

Il totale dei punti acquisiti saranno divisi per le gare disputate, la media più alta sancirà il vincitore.

MR. FAIR PLAY

Questa è la classifica più importante. Premia il calciatore o il portiere, che ha dimostrato maggior fair play nel corso della manifestazione. A fine di ogni gara, gli assistenti al campo e l'Arbitro, di comune accordo, possono decidere uno o più calciatori meritevoli di menzione. Per ogni citazione si acquisisce 1 punto. Il totale dei punti acquisiti saranno divisi per le gare disputate, la media più alta sancirà il vincitore.

Art. 3 ACCESSO ALLE CLASSIFICHE

Per accedere alle classifiche finali i giocatori entrati a stagione iniziata, dovranno disputare un minimo di dieci partite, mentre tutti gli altri devono raggiungere il numero di partite assegnate a inizio stagione pena l'esclusione dalle classifiche.

Eventuali modifiche al numero di partite assegnate, ripescaggi, esclusioni o deroghe, saranno valutate dal Comitato Direttivo, entro le ultime dieci giornate.

Nel caso d'interruzioni o sospensioni temporanee del Torneo, le classifiche saranno validate a patto che si siano disputate almeno 25 partite delle 39 previste.

Art. 4 PREMIAZIONI

Classifica DREAM-TEAM "La formazione migliore", saranno premiati i primi 7 calciatori + il primo portiere classificato, in base alla media punteggio acquisita alla fine del torneo, ovvero totale punteggio diviso gare disputate.

TOP GUN: sarà premiato il calciatore con la media più alta di reti realizzate.

TOPFLOP: sarà premiato il calciatore con la media più alta di preferenze acquisite.

BEST PLAYER: sarà premiato il calciatore con la media più alta di voti acquisiti.

MR. FAIR PLAY: sarà premiato il calciatore con la media più alta di voti acquisiti.

La consegna dei trofei avverrà durante la manifestazione delle Premiazioni, è obbligatoria la presenza, altrimenti il trofeo sarà assegnato al giocatore presente e successivo in classifica.

Art. 5 PENALITA'

Per ogni **Cartellino Giallo** scatta automaticamente una penalità al giocatore di 1,50 di punto nella classifica generale DREAM-TEAM.

Due cartellini gialli nella stessa partita, scatta automaticamente la squalifica di una giornata con la conseguente decurtazione delle partite assegnate + 3 punti di penalità. Un giocatore che è ammonito per la terza volta, in partite differenti, dovrà saltare la successiva con la conseguente decurtazione delle partite assegnate.

Per il **Cartellino Rosso** invece, scatta automaticamente una penalità di 6 punti, inoltre in base al referto arbitrale, il Comitato Disciplinare potrà comminare una sanzione da una a tre giornate di squalifica. Il Comitato Disciplinare, può anche decidere di eliminarla nel caso in cui siano emerse delle contraddizioni arbitrali.

Le sanzioni per proteste, gioco pericoloso o atteggiamenti non consoni al Regolamento Sportivo, passeranno poi al vaglio del Consiglio Direttivo che potrà disporre l'esclusione dalle classifiche del giocatore, fino alla radiazione dall'Associazione. Tali decisioni saranno pubblicate sul sito www.calcettoe.it

Art. 6 DURATA DELLE PARTITE

Ogni singola partita sarà disputata prevedendo una durata massima di 60 minuti più il relativo recupero adottato dal direttore di gara. Previsto un intervallo dopo la prima mezz'ora. La durata non potrà superare i 3 minuti, sarà cura dell'Arbitro sancire l'inizio e la fine del time out.

Art. 7 PARTITE CON ADOZIONE DELLA REGOLA DEL FUORIGIOCO

Nel caso della presenza di due arbitri, alcune partite si potranno svolgere con l'adozione della regola del fuorigioco.

Art. 8 ASSEGNAZIONE PARTITE

Visto il gran numero dei partecipanti, si è dovuto procedere assegnare un numero di gare minimo per ogni uno di essi in base ai seguenti parametri: anzianità di partecipazione, frequenza, disponibilità e se giocano altre partite extra torneo.

Art. 9 CONVOCAZIONI

I giocatori designati, riceveranno comunicazione via WhatsApp e dovranno rispondere tassativamente entro le 12:00 del giorno successivo, pena l'esclusione inderogabile dalla partita. Non sono previste "Riserve", al verificarsi di una o più defezioni, tutti i restanti partecipanti al Torneo potranno essere convocati a discrezionalità del Designatore.

Le defezioni di ogni singolo giocatore saranno puntualmente conteggiate. Oltre le prime tre, potrebbero verificarsi decurtazioni sul totale delle partite assegnate a vantaggio della riserva che sostituisce.

Due defezioni consecutive, comportano l'esclusione dalle successive convocazioni, fintanto non si comunica ufficialmente al Designatore, la ritrovata disponibilità.

Sul sito web <https://www.calcettoe.it/> sarà possibile consultare il totale delle defezioni accumulate nella speciale classifica "L'Assenteista".

Al verificarsi di troppe defezioni tali da non consentire una regolare partita di calcio a otto, il Designatore potrà annullare la giornata oppure ripiegare con una partita a calcetto.

Art. 10 SCHIERAMENTI

A seguito delle conferme pervenute, la composizione delle squadre avviene prendendo in considerazione i seguenti parametri: Ultimi risultati conseguiti e coefficiente di valutazione di ogni singolo giocatore.

Roma, 13 luglio 2023

il Consiglio Direttivo

Pio Parisi, Luigi Serafin, Sandro Durante, Claudio Marucci.