

REGOLAMENTO ARBITRALE

1) SCELTA CAMPO / PALLONE

IL SORTEGGIO DEVE ESSERE EFFETTUATO A CENTROCAMPO DALL'ARBITRO ALLA PRESENZA DEI DUE CAPITANI CON UNA MONETA O CON ALTRO MEZZO IDONEO

2) SALUTO SQUADRE

I CAPITANI PRIMA DELL'INIZIO DELLA PARTITA DEVONO SALUTARE GLI UFFICIALI DI GARA, IL PUBBLICO E SALUTARSI TRA LORO

3) PROCEDURA CALCI DI PUNIZIONE

TUTTI I CALCI DI PUNIZIONE FISCHIATI DALL'ARBITRO DI GARA SONO DIRETTI

4) PROCEDURA CALCIO DI RIGORE

IL PALLONE DEVE ESSERE FERMO SUL PUNTO DEL CALCIO DI RIGORE, IL PORTIERE DIFENDENTE DEVE RIMANERE SULLA LINEA DI PORTA, TRA I PALI; INVECE, TUTTI GLI ALTRI CALCIATORI DEVONO POSIZIONARSI FUORI DELL'AREA DI RIGORE

5) PROCEDURA FALLO LATERALE

AL MOMENTO DI LANCIARE IL PALLONE, IL CALCIATORE INCARICATO DEVE STARE:

- IN PIEDI RIVOLTO VERSO IL TERRENO DI GIOCO AVERE, ALMENO PARZIALMENTE, I DUE PIEDI SULLA LINEA LATERALE
- LANCIARE IL PALLONE CON ENTRAMBE LE MANI DA DIETRO E AL DI SOPRA DELLA TESTA, DAL PUNTO IN CUI È USCITO DAL TERRENO DI GIOCO
- TUTTI GLI AVVERSARI DEVONO STARE AD ALMENO DUE METRI DAL PUNTO DELLA LINEA LATERALE DA CUI LA RIMESSA DALLA LINEA LATERALE DEVE ESSERE ESEGUITA.
- SE LA RIMESSA DALLA LINEA LATERALE NON VIENE ESEGUITA CORRETTAMENTE, DOVRÀ ESSERE ESEGUITA DALLA SQUADRA AVVERSARIA.

6) PROCEDURA POSIZIONE DI FUORIGIOCO

NON ESISTONO POSIZIONI DI FUORIGIOCO

7) INFRAZIONI PASSIBILI DI AMMONIZIONE

VEDI ALLEGATO

8) PROCEDURA SOSTITUZIONI

I MISTER COMUNICHERANNO ALL' ASSISTENTE DI LINEA I CAMBI DA EFFETTUARE. LO STESSO AVVIERA' LA PROCEDERA COMUNICANDOLO ALL'UFFICIALE DI GARA

9) PROCEDURA TEMPI SUPPLEMENTARI (SOLO PER LE FINALI)

IL SORTEGGIO DEVE ESSERE RIPETUTO COME STABILITO PER L'INIZIO DELLA GARA

10) ESECUZIONI CALCI DI RIGORE (SOLO PER LE FINALI)

SOLTANTO I RAGAZZI CHE TIRERANNO I CALCI DI RIGORE (5 PER OGNI SQUADRA) SCELTI DAL MISTER SONO AUTORIZZATI A RIMANERE SUL TERRENO DI GIOCO ALL'INTERNO DEL CERCHIO DI CENTROCAMPO.

ENTRAMBE LE SQUADRE ESEGUONO CINQUE TIRI, IN CONFORMITÀ CON LE SEGUENTI CONDIZIONI:

- TIRI VENGONO ESEGUITI ALTERNATIVAMENTE DALLE SQUADRE
- OGNI TIRO VIENE ESEGUITO DA UN CALCIATORE DIVERSO
- SE DOPO I 5 TIRI DAL DISCHETTO NON VI E' UN VINCENTE, SARANNO TIRATI I RIGORI AD OLTRANZA

11) SALUTO FINALE

PROCEDURA SALUTO FINALE, SEMPLICE APPLAUDIRE TUTTI:

RAGAZZI, MISTER, GENITORI E ORGANIZZATORI.

SCORRETTEZZE (ascrivibili ai calciatori)

da AMMONIZIONE	da ESPULSIONE
<p>1. COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO: atti, gesti o atteggiamenti contrari allo spirito del gioco Ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trattenere prolungatamente il pallone tra gli arti inferiori con lo scopo di impedire agli avversari di giocarlo • Appoggiarsi su un compagno per saltare più in alto • Trarre in inganno gli avversari con parole • Compiere qualsiasi atto simulatorio per ingannare l'arbitro • Segnare o tentare di segnare una rete toccando deliberatamente il pallone con mani / braccia • Esultare in modo eccessivo e/o provocatorio, ecc. <p>Un comportamento antisportivo può verificarsi dentro o fuori del terreno di gioco, con il pallone in gioco o con il pallone non in gioco.</p>	<p>1. CONDOTTA VIOLENTA: atti / azioni che causino o tendano a causare un male fisico a chicchessia Ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dare o tentare di dare un calcio, un pugno, uno schiaffo, ... • Colpire o tentare di colpire, anche usando o lanciando oggetti (non è indispensabile che l'oggetto colpisca effettivamente il destinatario, che ad esempio, potrebbe scansarlo) <p>La condotta violenta può verificarsi sia a gioco fermo sia in svolgimento</p>
<p>2. PROTESTARE CON PAROLE O GESTI / AZIONI (nei confronti degli Ufficiali di gara)</p>	<p>2. GRAVE FALLO DI GIOCO Si ha quando un calciatore, cercando di giocare il pallone, fa un tackle o un contrasto con uso di forza eccessiva nei confronti di un avversario e/o ne mette a rischio l'incolumità fisica. Un grave fallo di gioco può essere commesso soltanto con il pallone in gioco.</p>
<p>3. TRASGREDIRE RIPETUTAMENTE LE REGOLE DEL GIOCO (l'infrazione è riferita soltanto ai calciatori titolari)</p>	<p>3. MORDERE O SPUTARE CONTRO CHIUNQUE (non è indispensabile che lo sputo colpisca effettivamente il destinatario, che ad esempio, potrebbe scansarlo)</p>
<p>4. RITARDARE LA RIPRESA DEL GIOCO</p>	<p>4. USARE UN LINGUAGGIO O FARE GESTI OFFENSIVI, INGIURIOSI, MINACCIOSI, ...</p>
<p>5. NON RISPETTARE LA DISTANZA PRESCRITTA PER RIMESSA DELL'ARBITRO, CALCIO D'ANGOLO, CALCIO DI PUNIZIONE E RIMESSA DALLA LINEA LATERALE (l'infrazione è riferita soltanto ai calciatori titolari)</p>	<p>5. NEGARE LA SEGNAZIONE DI UNA RETE O UN'EVIDENTE OPPORTUNITÀ DI SEGNARE UNA RETE (D.O.G.S.O.) alla squadra avversaria, commettendo un fallo di mano (non si applica al portiere dentro la propria area di rigore)</p>
<p>6. ENTRARE, RIENTRARE O DELIBERATAMENTE USCIRE DAL TERRENO DI GIOCO SENZA L'AUTORIZZAZIONE DELL'ARBITRO</p>	<p>6. NEGARE LA SEGNAZIONE DI UNA RETE O UN'EVIDENTE OPPORTUNITÀ DI SEGNARE UNA RETE (D.O.G.S.O.) a un avversario il cui movimento complessivo è verso la porta di chi commette un'infrazione punibile con un calcio di punizione o, se il fallo non è derivante da un tentativo di giocare il pallone o da una contesa per il pallone, anche con un calcio di rigore</p>
	<p>7. RICEVERE UNA SECONDA AMMONIZIONE NELLA MEDESIMA GARA</p>