



REGOLAMENTO ARBITRALE

CALCIO A 9

PREMESSA

Il Campionato è riservato ai calciatori appartenenti alla categoria:

- **UNDER 14 calcio a 9** ovvero per gli Atleti nati dall'1-1-2006 al 31-12-2007 e successivi
- **UNDER 13 calcio a 9** ovvero per gli Atleti nati dall'1-1-2007 al 31-12-2008 e successivi
- **UNDER 12 calcio a 9** ovvero per gli Atleti nati dall'1-1-2008 al 31-12-2009 e successivi

ART. 1 RICONOSCIMENTO PRE GARA

Presentarsi al Campo di gioco in tempo utile rispetto all'orario indicato (almeno 30' prima) per l'espletamento del **riconoscimento** pre-gara e il controllo dei cartellini e dei documenti identificativi dei partecipanti alla Gara.

Le Società FINO ALLA PAUSA NATALIZIA sono autorizzate laddove sprovviste delle Tessere Assicurative 2019-20 a presentare all'Arbitro

- il Libro Soci (elenco riportante tutti i Tesserati per la Stagione Sportiva 2019-20)
- Documenti identificativi di coloro inseriti in Distinta (NO CODICE FISCALE) . I Documenti vanno presentati a vista. **NON VERRANNO ACCETTATI DOCUMENTI INVIATI VIA DIGITALE (Whatsapp, Facebook ecc)**

In ASSENZA di quanto specificato SOPRA nessun Calciatore/Dirigente può prendere parte alla Gara

Sono ammessi alla Gara Atleti ritardatari purchè riconosciuti alla prima interruzione utile.

ART. 2 DIVISA

Indossare la divisa arbitrale fornita dal Comitato Libertas, con la maglia nei calzoncini e i calzettoni alzati

ART. 3 IMPARZIALITA'

Evitare di intrattenere Rapporti amichevoli con i Dirigenti o gli Allenatori delle Squadre e assumere un comportamento professionale ed imparziale tenendo conto dell'immagine vostra e del Comitato che si rappresenta

ART. 4 IL REFERTO E LE DISTINTE

- Redigere il **Referto Arbitrale** in ogni sua parte (MARCATORI,AMMONITI,ESPULSI,SOSTITUZIONI ED EVENTUALI NOTE) e trasmetterlo entro 24 ore dalla disputa della Gara via whats app al n.3473032532.
- Vanno allegate al REFERTO GARA anche le Due Distinte delle SQUADRE
- ASSICURARSI SEMPRE CHE LE DISTINTE SIANO FIRMATE DAL DIRIGENTE ACCOMPAGNATORE e che siano compilate in ogni loro parte (Numeri di Maglia , Dati anagrafici , dati di Tesseramento , Capitano e Vice Capitano)
- Ogni squadra è tenuta a fornirvi DUE COPIE DELLA PROPRIA DISTINTA. Qualora questo non avvenisse, fate una foto BEN VISIBILE della Distinta e quella originale la consegnate prima dell'inizio della Gara alla controparte.
- Fate indicare sulle Distinte anche l'addetto all'utilizzo del defibrillatore che deve presentare un DOCUMENTO D'IDENTITA'.

ART.5 LE DESIGNAZIONI E I PAGAMENTI

Le designazioni saranno comunicate entro il GIOVEDÌ SERA . Ciascun arbitro è TENUTO A COMUNICARE LA PROPRIA DISPONIBILITÀ ENTRO IL MARTEDÌ SERA indicando i Giorni in cui è DESIGNABILE.

Comunicare almeno 2 Giorni prima eventuali indisponibilità ad essere presente alla Gara. **NO AVVISI DELL'ULTIM'ORA** . Eventuali **ASSENZE ingiustificate e non comunicate in Tempo Utile saranno multate seguendo quanto segue :**

1^ ASSENZA € 15,00 con sospensione di 1 SETTIMANA

2^ ASSENZA € 30,00 con sospensione di 2 SETTIMANE

3^ ASSENZA € 50,00 con sospensione di 1 MESE

I Rimborsi spesa avverranno (attraverso bonifico bancario):

- ENTRO IL 20 di ogni mese

ART. 6 MISURA PALLONE

Per la Categoria UNDER 14 saranno utilizzati palloni n° 5 .

Per le Categorie UNDER 13 e UNDER 12 saranno utilizzati palloni n° 4 .

La squadra ospitante mette a disposizione i palloni per poter disputare la Gara

ART.7 IMPRATICABILITÀ DEL TERRENO DI GIOCO

In caso di condizioni atmosferiche avverse, le squadre sono tenute a presentarsi **sempre e comunque** sul campo, e a decidere di comune accordo tra le tre parti, "squadra di casa" "squadra ospite" e direttore di gara, se svolgere o meno la gara.

Nel caso in cui una delle due squadre non si presenti sul campo anche in condizioni atmosferiche avverse, avrà partita persa a tavolino per 3-0.

Il giudizio sovrano sulla impraticabilità del terreno di gioco, per intemperie o per ogni altra causa, è di **esclusiva competenza dell'arbitro** designato a dirigere la gara.

- Se entrambe le squadre non vogliono scendere in campo, e l'arbitro ritiene di poter disputare la gara, sarà assegnata ad entrambe la sconfitta per 3-0 a tavolino, con la penalità nella classifica disciplina.
- L'accertamento, alla presenza dei capitani delle squadre, deve essere eseguito dal D.d.g. all'ora fissata per l'inizio della gara, dopo la verifica della presenza delle due squadre e l'identificazione dei calciatori indicati nei prescritti elenchi o nel momento in cui se ne determinino le condizioni durante lo svolgimento della stessa.
- In caso di rinvio dell'inizio della gara o sospensione temporanea della stessa, l'arbitro è tenuto a ripetere detto accertamento prima di assumere la decisione definitiva. In ogni caso, il tempo massimo entro il quale iniziare o riprendere la gara non dovrà superare un tempo di gara.

L'Organizzazione può rinviare d'ufficio le gare che dovrebbero essere disputate su terreni di gioco la cui impraticabilità, debitamente accertata, sia tale da non rendere comunque possibile la disputa delle stesse.

ART. 8 ADEMPIMENTI ED OBBLIGHI DELLE SQUADRE PARTECIPANTI

Le squadre che disputano le gare casalinghe,

- sono tenute a fornire i palloni da gara e le casacche.
- In caso di colori di maglia simili, la squadra **OSPITANTE** oppure quella prima nominata dovrà provvedere al cambio divisa.

ART. 9 LA GARA , I TEMPI DI GIOCO E LE SOSTITUZIONI

a. La Gara

Ogni Squadra prima dell'inizio della Gara, potrà inserire in Distinta fino ad un massimo di 16 Giocatori, di cui 9 titolari e 7 riserve.

b. I Tempi di Gioco

- Le Gare avranno una durata complessiva di 50 Minuti (2 Tempi da 25' con intervallo di max 5')
- Il tempo di durata della gara è riconosciuta, solo ed esclusivamente dall'arbitro. Gli eventuali minuti di recupero saranno applicati a discrezione esclusiva dell'arbitro
- La durata di ogni tempo dovrà essere prolungata per effettuare qualunque gioco da fermo. (Rigore, Calcio di punizione dal limite). Appena la palla verrà allontanata dal difendente la partita terminerà immediatamente.

c. Le Sostituzioni

- Un calciatore sostituito **PUO'** partecipare nuovamente alla Gara;le sostituzioni pertanto sono illimitate
- Ogni gara è disputata da due squadre, ciascuna composta da non più di nove calciatori, uno dei quali deve essere il portiere. Nessuna gara potrà iniziare o proseguire se l'una o l'altra squadra dispone di **meno di cinque calciatori**.
- Ogni squadra potrà avere a disposizione n°7 giocatori che formeranno la panchina. Tutti i calciatori, sia quelli che scenderanno in campo, sia quelli che comporranno la panchina dovranno essere presenti nella distinta consegnata prima dell'inizio della gara.
- La sostituzione deve avvenire a palla non in gioco, richiamando l'attenzione del direttore di gara che deciderà se poter concedere la sostituzione o meno.
- In caso di sostituzione di un solo calciatore, lo stesso dovrà uscire dal campo dal punto più vicino in cui si trova. In caso di sostituzione di due o più calciatori, gli stessi dovranno uscire dal campo dalla linea mediana.
- Un calciatore non potrà essere sostituito se il pallone sarà ancora in gioco. In caso che avvenga la sostituzione a palla in gioco, il giocatore che sta per entrare in campo verrà ammonito.

ART. 10 IL FUORIGIOCO

Per le categorie di calcio a 9 sarà applicata la regola del fuorigioco solo negli ultimi 15 metri (in genere nell'area di rigore e la linea immaginaria che va fino a fondo campo)

ART. 11 IL CALCIO D'INIZIO

- 1- La squadra che vince il sorteggio per mezzo di una moneta decide la porta da attaccare nel primo periodo di gioco o se eseguire il calcio d'inizio.
- 2- In base alla scelta precedente, l'altra squadra eseguirà il calcio d'inizio della gara o deciderà quale porta attaccare nel primo periodo di gioco. Una rete PUÒ essere segnata direttamente su calcio d'inizio.
- 3- Il pallone si ritiene in gioco quando viene calciato e fa un evidente movimento.
- 4- Durante il calcio di inizio della gara, i giocatori della squadra difendente devono stare almeno a 6 metri di distanza (cerchio di centrocampo). In caso che un giocatore della squadra difendente non stia a 9,15 metri di distanza e ostacoli volontariamente la battuta, lo stesso verrà sanzionato con un'ammonizione.

ART. 12 IL CALCIO DI RINVIO

Una rete può essere segnata direttamente su calcio di rinvio, ma soltanto contro la squadra avversaria;

- se il pallone entra direttamente nella propria porta, sarà assegnato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.
 - La rimessa in gioco dal fondo potrà essere fatta sia dal portiere, sia da qualunque altro calciatore presente in campo.
- PROCEDURA**
- Il pallone deve essere fermo e viene calciato da un punto qualsiasi dell'area di porta da un calciatore della squadra difendente.
 - Il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove chiaramente.
 - I calciatori avversari devono restare fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sia in gioco.
 - Se un avversario, che si trova nell'area di rigore quando il calcio di rinvio viene eseguito, tocca il pallone o lo contende prima che sia in gioco, il calcio di rinvio verrà ripetuto.
 - Se un calciatore entra nell'area di rigore prima che il pallone sia in gioco e subisce un fallo da un avversario, il calcio di rinvio verrà ripetuto e il colpevole potrà essere ammonito o espulso, secondo la natura dell'infrazione. Per ogni altra infrazione a questa regola, il calcio di rinvio dovrà essere ripetuto.
- IL PORTIERE NON PUO' RICEVERE CON LE MANI IL RETROPASSAGGIO DEL COMPAGNO FATTO COI PIEDI

ART. 13 I CALCI DI PUNIZIONE

a. Calci di punizione

I calci di punizione possono essere diretti e indiretti. In caso che il giocatore che sta battendo un calcio di punizione chieda la distanza dovrà aspettare il posizionamento del giocatore difendente a 6 metri dal punto di battuta e attendere il fischio dell'arbitro.

- In caso di calcio di punizione indiretto il pallone si ritiene in gioco quando si sarà mosso dal punto di battuta (evidente movimento).
- In caso di calcio di punizione indiretto il giocatore difendente non potrà intervenire prima che il pallone si sia mosso.

- Se da calcio di punizione sia diretto che indiretto, il calciatore che sta battendo tira il pallone verso la propria porta e il pallone entra in rete senza che nessuno lo tocchi, verrà assegnato un calcio d'angolo in favore della squadra avversaria.
- **Il chiamarsi il pallone (es: LASCIA, IO, MIA, NOME ETC ETC) è un comportamento antisportivo, non è consentito quando provoca un danno all'avversario, quindi sarà fischiato un FALLO INDIRETTO. "Un giocatore è ammonito per comportamento antisportivo se distrae verbalmente un avversario durante il gioco o una ripresa di gioco" (REGOLA 12 REGOLAMENTO AIA), Questa regola non va applicata al portiere nella propria area di rigore.**

b. Composizione della barriera

- La barriera potrà essere composta da uno o più calciatori
- Nel caso la barriera sarà composta da uno a due calciatori, i calciatori avversari potranno mettersi anch'essi in barriera.
- Nel caso la barriera sarà composta da tre o più calciatori, i calciatori avversari potranno mettersi ad 1 metro in ogni direzione dalla barriera.

c. Applicazione del vantaggio

Il D.d.g. dovrà consentire che il gioco prosegua quando un'infrazione viene commessa e la squadra avversaria del colpevole trarrà beneficio dal vantaggio e sanziona l'infrazione se il vantaggio previsto non si concretizza nell'immediatezza o entro pochi secondi.

- In caso di punizione, l'arbitro che sta notificato un provvedimento disciplinare come un cartellino, la squadra potrà comunque battere la punizione a sorpresa se c'è una chiara opportunità di segnare una rete e se l'arbitro non ha ancora iniziato la notifica di provvedimento disciplinare. Il provvedimento verrà poi notificato alla successiva interruzione.
- Se la palla colpisce l'arbitro il gioco non verrà applicato il vantaggio, ma verrà sempre interrotto e si riprenderà con una rimessa in gioco dell'arbitro oppure con palla al portiere se il pallone ha colpito l'arbitro all'interno dell'area di rigore

d. Fallo di mano

I gol di mano, anche quando saranno di natura involontaria, saranno annullati.

- Il fallo di mano sarà fischiato quando il braccio è in posizione innaturale, anche se involontaria, quando il braccio è in linea con le spalle, o sopra le spalle, o infine lontano dal corpo, a prescindere dalla distanza tra chi tira e chi colpisce di mano.
- Non sarà fallo di mano e quindi non sarà fischiato fallo quando un giocatore si colpisce il braccio calciando lui stesso il pallone.
- Quando un giocatore va in scivolata e tocca la palla con mano o braccio, se tocca la palla con il braccio in appoggio, e questo è attaccato al corpo, non sarà fischiato il fallo; mentre se il braccio in appoggio è lontano dal corpo è fallo.

La stessa regola si applica nei casi in cui tocchi il pallone con l'altro braccio.

Sarà considerato fallo solo se il braccio è lontano dal corpo.

e. Calcio di rigore

Un calcio di rigore viene concesso contro una squadra che commette una delle infrazioni punibili con un calcio di punizione diretto, all'interno della propria area di rigore e mentre il pallone è in giuoco.

- Una rete può essere segnata direttamente con un calcio di rigore.
- La durata dei tempi di giuoco deve essere prolungata per consentire l'esecuzione di un calcio di rigore.
- Il pallone durante un calcio di rigore dovrà spostarsi in avanti.
- Il portiere difendente rimane sulla sua linea di porta, di fronte al calciatore incaricato del tiro, tra i due pali della porta, fino a quando il pallone non viene calciato.
- il portiere difendente deve avere almeno parte di un piede che tocca la linea di porta o che sia in linea con essa.

In caso che il pallone calciato da calcio di rigore sarà respinto dal portiere difendente o andrà a finire sul palo o sulla traversa e rimbalzi in campo, sarà ritenuto in giuoco.

- Il calciatore che ha battuto il calcio di rigore non può giocare nuovamente il pallone rimbalzato dalla sbarra trasversale o da un palo.
- In caso che il calciatore che ha battuto il calcio di rigore giochi nuovamente il pallone rimbalzato dalla sbarra trasversale o da un palo, verrà accordato un calcio di punizione indiretto a favore della squadra difendente nel punto in cui l'attaccante ha toccato il pallone per la seconda volta

ART. 14 ESPULSIONI

Un calciatore espulso non può più prendere parte alla gara in corso e non può sedere sulla panchina dei sostituti. Dovrà recarsi all'esterno del campo. (FUORI AL CANCELLO). In caso di espulsione di un giocatore, o di qualunque soggetto, il gioco riprenderà soltanto quando questi abbia abbandonato il campo mettendosi all'esterno del rettangolo di gioco

- Nel caso in cui si dovesse presentare un rifiuto ad abbandonare il campo, l'arbitro richiamerà il capitano della squadra, intimandogli di sospendere la gara in caso di non abbandono del campo da parte del soggetto espulso. Se il rifiuto ad abbandonare il campo persisterà, l'arbitro sospenderà la gara e sarà decretata automaticamente una sconfitta a tavolino.
- Un giocatore espulso non potrà prendere parte alla partita successiva, quindi sarà applicata la squalifica. La squadra che subisce un'espulsione resterà in inferiorità numerica per tutta la durata della gara.

- Durante una gara sono soggetti ad espulsione, oltre i giocatori in campo, anche quelli presenti in panchina, nonché Allenatori e Accompagnatori etc. A tutte le espulsioni verrà applicata la penalità nella coppa disciplina.
- In caso di espulsione di un allenatore o accompagnatore o altro soggetto, la squalifica sarà di carattere temporale; es. DAL 30/01 AL 15/02 e applicata alla persona fisica e non al ruolo che copre;
- Al raggiungimento della 3a ammonizione un calciatore entrerà in diffida.
- Al raggiungimento della 4a ammonizione un calciatore verrà squalificato per una giornata da scontare nella gara successiva a quella dove ha ricevuto la 4a ammonizione.
- Dopo aver scontato la squalifica un calciatore dopo altre due ammonizioni verrà nuovamente squalificato.