

**Comitato UISP ZONA DEL CUOIO  
Castelfranco di Sotto**

**Via Provinciale Francesca Nord, 224  
Tel. 0571 480104 - Fax 0571 480250  
e- mail: cuoio@uisp.it**



**STAGIONE SPORTIVA  
2009/2010**

**COMUNICATO UFFICIALE  
N° 04 Bis del 15/10/09**

## DILLETTANTI MASCHILE CALCIO A CINQUE

### DATI ANAGRAFICI STAGIONE 2009/2010

#### Comune di Empoli

Pol.La Fortuna Asd Cip e Ciop Tel. 0571931297	Neri Alessio via Medaglie d'oro, 1 Empoli	Nucci Fabrizio Tel. 338/4764565	Blu/Bianchi Riserve Casacche
---	---	---------------------------------------	------------------------------------

#### Comune di San Miniato

Asd. Isola Tel.	Sassetti Simone Via del Mulino, 5 San Miniato	Sassetti Simone Tel. 347/9880377	Giallo/Blu Riserve Argento/Rosa
S.Miniato B./Furie Rosse Tel. 349/8763607	Bagnoli Olinto Via Alfieri, 19 San Miniato	Marconcini Emiliano Tel.349/7425287	Rosse Riserve: Azzurre
Casa Culturale Maroccoboy	Spadoni Alessio via Pizziconi,10 San Miniato	Saidi Yousef Tel. 329/4448996	Bianche Riserve Rosso/Bianco
Sporting F.C. Tel.0571/45479	Rocco Cavallo Nicola Via T.Romagnola Ovest,101 San Miniato	Cavallo Rocco Nicola Tel.328/4570476	Blu Riserve: Bianche

#### Comune di Santa Croce S/Arno

CuoioPELLI Sporting Club asd	Donati Plinio Via Caduti Arma Carabin. Santa Croce s/Arno	Speranza Pierfranco Tel. 346/5729766	Amaranto/Celeste Riserve Nero
------------------------------	---	--	-------------------------------------

#### Comune Di Fucecchio

Pol. Porta Raimoda asd Tel. 0571/297576	Contini Roberto Via Valpinzana, 3 Fucecchio	Tafi Alessio Tel. 339/5424056	Giallo/Blu Riserve
Asd. Porta Bernarda fc Tel. 392/5860426	Montanelli Nicola via della concia,10 Fucecchio	Montanelli Nicola Tel.392/5860426	Rosso/Nero Riserve:
Pol.Dilett Omega.it Tel. 339/4809613	Reali Filippo Via Boccaccio, 3 San Miniato	Leoncini Mario Tel.338-9931614	Bianco/Celeste Riserve Grigio
Pol. Dill.Omega.com	Agabiti Giovanni	Botrini	Bianco/Celeste

Tel. 338/5303999	via Pistoiese, 109 Fucecchio	Alessandro Tel. 333/7238666	Riserve Rosso
Sporting Fucecchio Asd Gori	Martino Vincenzo Corso Italia, 21 Montesano sulla Marcellana	Alighieri Claudio Tel. 348/3349258	Bianche Riserve Giallo/Rosso
Sporting Fucecchio Asd San Miniato	Martino Vincenzo Corso Italia, 21 Montesano sulla Marcellana	Milazzo Alessio Tel. 348/5205417	Nero Riserve Casacche
Pol.dill.Le Botteghe Contrada Botteghe	Pacini Alessio Via G. Lucchesi, 25 Fucecchio	Scarselli Francesco Tel. 349/4643592	Giallo/Viola Riserve Bianco/Rosso/Nero
Ac. Ferruzza asd Contrada Ferruzza	Alvini Valter via G. Gori, 5 San Miniato	Masoni David Tel. 347/3651828	Verde/Nero Riserve Bianco/Nero

## REGOLAMENTO

### IL COMITATO UISP DELLA ZONA DEL CUIO RICORDA ALLE SOCIETA' LE SEGUENTI DISPOSIZIONI PER IL CAMPIONATO DI CALCIO A CINQUE DILETTANTI MASCHILE:

- a) Le quote relative al tesseramento e iscrizione al campionato **dovranno essere saldate all'atto della consegna**; ed anche l'acquisto durante la stagione sportiva di tessere ed altro materiale dovrà essere saldato contestualmente alla consegna dello stesso;
- b) La tessera tipo A può essere utilizzata per atleti che abbiano compiuto il 16° anno di età, è possibile poi fare le polizze integrative tipo "B1", o "B3";
- c) Tutti i Presidenti delle Società iscritte ai Campionati UISP devono essere obbligatoriamente tesserati con la propria squadra di appartenenza ed aver compiuto la maggior età.

### IL DIRETTIVO DELLA LEGA CALCIO UISP DI ZONA DEL CUIO RICORDA ALLE SOCIETA' LE SEGUENTI DISPOSIZIONI:

- a) Organizza per la stagione 2009/2010 attività locale ufficiale nel rispetto delle seguenti categorie e settori:  
- settore Dilettanti Maschile Calcio a Cinque per atleti che hanno compiuto il 16° anno di età,
- b) si ricorda a tutte le società che, qualora un tesserato sia sprovvisto al momento della gara della tessera UISP, può partecipare ad essa presentando come documenti di riconoscimento la patente di guida o la carta d'identità. I documenti sopra citati dovranno essere in corso di validità e trascritto il numero sulle note di gara, trascrivendolo di seguito al nominativo.  
Il D.G. avrà il dovere di controllare che tale regola sia rispettata.

I **documenti d'identità validi** per il tesseramento di atleti e dirigenti sono esclusivamente i seguenti:

- **Carta d'identità in corso di validità**
- **Patente di guida**

Tutti e due i documenti devono essere fotocopiati da entrambe le parti, ben leggibili e soprattutto riconoscibili nella foto.

Per gli stranieri è obbligatorio il passaporto con allegato il certificato di residenza.

L'ufficio tesseramento può non accettare i documenti che non rispettano i requisiti richiesti.

**LA RICHIESTA DI TESSERAMENTO PER ATLETI E DIRIGENTI AI FINI DELLA PARTECIPAZIONE ALLA ATTIVITA' UFFICIALE NON POTRA' ESSERE EFFETTUATA DOPO LA QUARTULTIMA GIORNATA DEL RITORNO DELLA PRIMA FASE DI CAMPIONATO.**

**GLI ATLETI POSSONO PARTECIPARE CONTEMPORANEAMENTE CON ASSOCIAZIONI DIFFERENTI ALL'ATTIVITA' AGONISTICA, PURCHE' IN DISCIPLINE DIVERSI (CALCIO A 11 – CALCIO A 5), REGOLARIZZANDO LA PROPRIA POSIZIONE MEDIANTE LA SOTTOSCRIZIONE DELL'APPOSITA SCHEDA D'ATTIVITA' PER OGNI ASSOCIAZIONE CON LA QUALE PARTECIPANO ALLA RELATIVA DISCIPLINA.**

c) ogni società sportiva dovrà presentare al momento dell'iscrizione il proprio timbro. Tale timbro dovrà essere lo stesso che sarà apposto sui nullaosta rilasciati successivamente;

d) il pallone di gioco è il n°4 di cuoio a rimbalzo controllato;

e) possono giocare giocatori FIGC di 2° categoria di calcio ad 11 e in numero illimitato di atleti che partecipano a gare di calcio a cinque FIGC serie D e C2. Il numero massimo per l'impiego dei tesserati FIGC di calcio a undici per una partita è di 2. Le società che utilizzeranno tesserati che hanno preso parte a gare FIGC di categoria superiore subiranno, a seguito di un reclamo da parte delle società avverse, la perdita della gara e le relative sanzioni. Possono inoltre partecipare al Campionato di Calcio a Cinque UISP tesserati di altri Enti di Promozione Sportiva. **Il termine utile per il tesseramento di atleti FIGC che possono partecipare al campionato calcio a cinque UISP è fissato con l'ultima giornata di programmazione del girone di andata.** Al momento del tesseramento di atleti FIGC deve essere dichiarata la categoria e Società di appartenenza. E' considerato tesserato FIGC colui che viene trascritto nelle note di gara della propria società sia calcio a Undici che a Cinque. I tesserati FIGC che partecipano ai campionati di 3° categoria non sono considerati atleti FIGC per cui possono liberamente tesserarsi all'attività ufficiale della Lega Calcio UISP e partecipare ai due campionati contemporaneamente.

f) In deroga alla Normativa Generale si comunica che una Società con più squadre dovrà fare il tesseramento in modo chiaro e contraddistinguere con delle sigle alfabetiche il nome della squadra di appartenenza.

g) Tutte le distinte di gara potranno riportare fino ad un massimo di 12 giocatori. Le note di gara dovranno essere consegnate al D.G. nei tempi previsti da parte del dirigente accompagnatore ufficiale e firmate alla presenza del D.G., inoltre va riportato sulla stessa l'orario in cui è stata presentata. Per la presentazione delle note di gara è richiesto l'utilizzo degli stampati forniti dalla Lega Calcio UISP alla consegna delle tessere vidimate, ogni volta che sarà stampata una nuova tessera l'ufficio tesseramento consegnerà i nuovi moduli. Altresì chi si troverà sprovvisto al momento della gara di tali stampati potrà trascrivere le note di gara in due fogli in bianco comprensivi di tutti i dati richiesti per l'effettuazione di una regolare nota, compreso di dichiarazione da parte del dirigente accompagnatore ufficiale attestante la regolarità di tesseramento in ogni tesserato. (detto inadempimento comporterà alla società un ammenda di euro 50,00)

h) i tesserati squalificati non possono entrare né negli spogliatoi, né nel recinto di gioco in quanto se riconosciuti dagli organismi competenti possono essere ulteriormente sanzionati in aggiunta alla precedente;

i) s'invitano le società a controllare attentamente le sanzioni riportate sulle veline che l'arbitro consegna al termine della gara, in quanto cambiamenti saranno effettuati solo per errore dell'operatore al computer. Il D.G. può non consegnare le veline alle società in casi di fatti particolari che siano accaduti durante o dopo la gara;

l) ogni società dovrà far trovare nello spogliatoio dell'arbitro una bottiglia di tè o di acqua all'inizio della gara. In caso di inadempienza di tale regola la società ospitante sarà multata con la relativa sanzione;

m) le società di cui i propri tesserati sono sorpresi o denunciati di aver compiuto atti vandalici sarà loro addebitato l'ammontare dei danni arrecati;

n) 1) tutti i tesserati di calcio dilettanti maschile devono indossare i parastinchi. Il D.G. ha l'obbligo di non far partecipare alla gara coloro che non si atterranno a questa norma; altresì gli atleti non potranno prendere parte alle gare indossando orecchini, bracciali, collane, piercing ed altri oggetti metallici. Potranno essere tenuti solo la fede nuziale ed i brillantini raso pelle all'interno delle orecchie.

**2) le scarpe di gioco devono essere con il fondo in para o gomma bianca o chiara. Il D.G. controllerà che tale norma si rispetti non facendo prendere parte alla gara coloro che non rispetteranno questa disposizione.**

**3) Le sostituzioni degli atleti in campo, escluso il portiere si possono effettuare durante il gioco e devono avvenire alle panchine, mentre per la sostituzione del portiere si deve richiamare l'attenzione del DG ed effettuata a gioco fermo.**

In caso di ritardo alla gara da parte di un giocatore già riportato sulla nota e non presente alla identificazione del DG, per poter prendere parte alla gara dovrà obbligatoriamente fare l'identificazione con la consegna della tessera UISP al DG a gioco fermo.

o) si ricorda che l'ufficio della Lega Calcio UISP non comunicherà mediante le linee telefoniche nessun provvedimento disciplinare a carico di tesserati. Le società possono controllarle dai vari comunicati ufficiali;

p) programmazione delle gare: la programmazione delle gare sarà resa nota alle società con l'uscita del Comunicato Ufficiale (il mercoledì). Per garantire il corretto svolgimento dell'attività, la Lega Calcio si riserva la più ampia possibilità di spostare, anticipare, posticipare, effettuare recuperi in diurna ed anche in campo neutro. I suddetti spostamenti potranno essere fatti fino a 12 ore prima della gara;

q) normativa per la certificazione medica: in ottemperanza alla L.R. 09/07/03 n°35 con la quale "Tutela sanitaria nello sport" si ricorda che il campionato Dilettanti Maschile calcio a cinque organizzato dalla nostra Lega è Attività Ufficiale e pertanto tutti gli atleti che partecipano devono essere in possesso del Certificato di idoneità sportiva agonistica. Ricordiamo inoltre che l'unico responsabile di quanto sopra è il Presidente della Società in cui partecipa al campionato. Il legale rappresentante della società è tenuto a conservare agli atti dette certificazioni per cinque anni. Si ricorda che saranno considerati validi solo quei certificati rilasciati dall'USL e dai centri di medicina sportiva autorizzati dall'USL.

r) la Lega Calcio a disposto l'inserimento degli osservatori di Lega durante le partite del campionato.

**Il Time out lo deve richiedere solo ed esclusivamente il capitano.**

#### AMMONIZIONI E SQUALIFICHE

Le ammonizioni comminate durante lo svolgimento della gara saranno annullate alla fine della stessa. I provvedimenti disciplinari comminati ai tesserati espulsi durante le gare infrasettimanali verranno esposti nella sede della UISP del Comitato Zona del Cuoio (porta d'ingresso) a partire dalla domenica, e saranno effettivi da scontare partendo dal lunedì sia per le squalifiche a giornata che per quelle a tempo. Al contrario per le squalifiche comminate a tempo (che avranno validità immediata) per atteggiamenti aggressivi o violenti verso il D.G. o verso componenti della Lega Calcio, sarà cura degli Organi Competenti di Lega darne comunicazione tempestiva ai Comitati e Società interessate.

L'utilizzo di un tesserato squalificato comporta la perdita della gara con le relative sanzioni.

Alle sanzioni di squalifica a tempo di entità inferiore ad un anno, viene applicata la sospensione dell'esecuzione nel periodo di inattività che viene stabilita da questa Lega Calcio dal 01/08/10 al 31/08/10. Art. 46 RD

Una società che durante una gara raggiunge il numero di 4 (quattro) provvedimenti disciplinari (ammonizioni, espulsioni) verrà punita con un'ammenda così prevista:

1° volta € 10,00.

2° volta e oltre € 15,00.

#### PRESENTAZIONI RECLAMI 1° ISTANZA

In deroga alla Normativa Generale 2009 Parte Quinta "Regolamento di Disciplina" art. 71 preavviso di presentazione del ricorso-esposto 1° istanza: 24 ore dalla gara escluso giorni festivi.

#### RECLAMI 2° ISTANZA

I reclami di 2° istanza dovranno essere presentati alla Commissione d'Appello del Comitato Regionale Toscano. Per ulteriori informazioni rivolgersi alla Lega Calcio UISP Zona del Cuoio.

#### SVINCOLO DEI TESSERATI UISP

Lo svincolo dei tesserati UISP è ammesso nei seguenti casi:

a) in ogni momento e per qualsiasi società se il tesserato non è mai stato trascritto in una nota di gara ufficiale della stagione sportiva in corso;

b) se il giocatore non appare trascritto in una nota di gara successiva alla quarta giornata di programmazione del campionato. In tal caso potrà tesserarsi per altra Società che partecipi all'attività UISP. Il recesso avviene con il rilascio, da parte della società, della tessera accompagnata dalla autorizzazione (recesso del rapporto sportivo) dalla associazione di appartenenza. Il recesso potrà essere effettuato solo una volta nel corso della stessa stagione sportiva.

c) Si informa che i tesserati con tessera da "Dirigenti" potranno prendere parte anche a gare ufficiali del campionato purché siano in possesso del **Certificato di idoneità sportiva agonistica. La dicitura di Dirigente-Atleta deve essere apportata obbligatoriamente anche sulla tessera. Il Presidente della società è inoltre obbligato a rilasciare una autorizzazione (modulo pre-stampato rilasciato dalla lega calcio) per far partecipare, a gare di campionato, i propri tesserati dirigenti in qualità di atleti.**

d) Si informa che il tesserato che svolge la funzione di dirigente accompagnatore ufficiale e firma la relativa nota deve essere in possesso della tessera da Dirigente. In caso di mancanza di un dirigente sarà possibile che la mansione sopra citata sia ricoperta anche dal capitano purché questo sia in possesso della tessera da Dirigente/Atleta.

#### SOCIETA' ISCRITTE AL CAMPIONATO

Al campionato di calcio a cinque della Zona del Cuoio sono iscritte n° 14 squadre.

#### FORMAZIONE DELLE CLASSIFICHE

a) Il campionato si disputa con gare di andata e ritorno;

b) la classifica è stabilita a punti, con l'attribuzione di 2 (due) punti per gara vinta, 1 (uno) punto per gara pareggiata, nessun punto è attribuito per gara persa;

c) nel caso che alle fine del girone di ritorno si trovino due o più squadre a parità di punti per il passaggio alle Semifinali si procederà alla compilazione di una graduatoria (Classifica Avulsa), fra le squadre interessate, tenendo conto nell'ordine:

1) punti conseguiti negli incontri diretti;

2) migliore differenza reti conseguiti negli incontri diretti;

3) minore penalità in coppa disciplina;

4) migliore differenza reti in classifica generale;

5) maggior numero di reti segnate in classifica generale;

## 6) spareggio.

Le reti assegnate per effetto dell'applicazione della punizione sportiva devono essere considerate utili per la definizione della "differenza reti" ed il conteggio del "maggior numero di reti segnate".

## ARTICOLAZIONE DEL CAMPIONATO

### 1° FASE

Un girone di 14 squadre con gare di andata e ritorno.

### **Semifinali**

Accederanno alle semifinali del campionato le prime quattro classificate con il seguente schema:

*Semifinali Andata*

1° Class. – 4° Class.

2° Class. – 3° Class.

*Semifinali Ritorno*

4° Class. – 1° Class.

3° Class. – 2° Class.

Qualora al termine della gara il punteggio ottenuto nelle due gare risultasse pari si procederà all'effettuazione dei calci di rigore

Le relative vincenti disputeranno la finale.

### **COPPA DI LEGA**

Le altre squadre rimanenti disputeranno la coppa di lega.

La vincente della Coppa avrà l'iscrizione gratuita per il prossimo campionato.

### TEMPI DI ATTESA

Si comunica che per il Campionato di calcio a cinque non è consentito l'utilizzo del tempo di attesa (comporto), per cui il tempo massimo per la presentazione delle squadre in campo è l'orario di programmazione della gara stessa. Ricordando inoltre che la presentazione delle note dovrà essere effettuata almeno 15 minuti prima dell'orario della programmazione, o al massimo entro l'orario stabilito dalla programmazione della gara. Il ritardo della presentazione delle note oltre l'orario di programmazione preclude la perdita della gara alla Società responsabile, come rinunciataria alla gara stessa.

### TEMPI DI GARA

N° 2 tempi di 25' (venticinque minuti) ciascuno.

### INIZIO E SOSTE DEL CAMPIONATO

L'inizio del campionato Dilettanti Maschile Calcio a Cinque è previsto come segue:

Prima giornata dal 19 Ottobre 2009.

Si gioca fino al 23 Dicembre 2009, sarà effettuata una sosta per le feste natalizie ed il campionato riprenderà dal 11/01/2010

### ADEMPIENZE FORMALI

Tutte le società che giocano con la maglia nera dovranno fornire al D.G. una maglia rossa o celeste (non un K-way). In caso di inadempienza di tale regola la società sarà multata con la relativa sanzione.

## COPPA DISCIPLINA

Sarà vincitrice della coppa disciplina la squadra che alla fine della prima fase del campionato avrà conseguito il minor punteggio.

# LEGA NAZIONALE CALCIO UISP SETTORE TECNICO ARBITRALE

## - CALCIO A 5 -

- Regola 1 - Il rettangolo di gioco
- Regola 2 - Il Pallone
- Regola 4 - Equipaggiamento dei calciatori
- Regola 5 - Primo arbitro
- Regola 6 - Secondo arbitro
- Regola 8 - Durata della gara
- Regola 9 - L'inizio e la ripresa del gioco
- Regola 10 - Pallone in giuoco e non in giuoco
- Regola 11 - Segnatura di una rete
- Regola 12 - Falli e scorrettezze
- Regola 14 - Falli cumulativi
- Regola 15 - Calcio di rigore

### **REGOLA 1 – Il rettangolo di gioco**

#### **Regolamento**

#### **IL PUNTO DEL TIRO LIBERO**

Un secondo segno deve essere tracciato sul rettangolo di gioco a m. 8 dal punto centrale tra i due pali della porta ed equidistante da essi a seguito delle dimensioni ridotte delle varie palestre.

#### **Guida Pratica**

A cosa serve il punto del tiro libero?

- **Per effettuare i tiri liberi previsti dalle Regole del Gioco dopo il quinto fallo accumulato da ciascuna delle due squadre durante ogni periodo di gioco.**

### **Regola 2 – Il Pallone**

#### **- Decisione 1**

Le squadre devono mettere a disposizione dell'arbitro due palloni regolamentari ciascuna, per la disputa della gara.

#### **Guida Pratica**

Da chi devono essere forniti e quanti devono essere i palloni messi a disposizione per una gara ufficiale?

- **Le squadre devono mettere a disposizione dell'arbitro due palloni regolamentari ciascuna, per la disputa della gara.**

Quando una gara viene giocata su un campo neutro, quale società deve fornire il pallone?

- **I palloni, nel numero minimo di due, devono essere forniti da entrambe le società**

### **Regola 4 - Equipaggiamento dei calciatori**

#### **Regolamento**

#### **Sicurezza**

Un calciatore non può indossare alcun oggetto che sia pericoloso per se stesso o per un altro calciatore. E' consentito indossare solo la fede nuziale e brillantini raso pelle.

#### **Guida Pratica**

Ad un calciatore è permesso indossare gioielli da ornamento, tipo orecchini, grossi anelli, bracciali o collanine?

- **No, ad eccezione della fede nuziale e brillantini raso pelle.**

### **Regola 5 - Primo Arbitro**

## **Guida Pratica**

Nel calcio a cinque deve essere applicato il vantaggio?

- **Si. In linea generale quando il vantaggio risulta chiaro ed immediato, il vantaggio deve essere accordato con continuità. Se il presunto vantaggio non si realizza, gli arbitri hanno la possibilità di punire il fallo**

**pregresso entro un breve periodo (circa due secondi). Dopo il quinto fallo cumulativo dovranno accordare il tiro libero risultando di norma più favorevole del vantaggio.**

Quale gestualità adotta l'arbitro per indicare un vantaggio?

- **Nel Calcio a Cinque viene adottata una diversa gestualità a seconda che l'intervento falloso sia punibile con un calcio di punizione diretto o con un calcio di punizione indiretto. Nel primo caso l'arbitro protende in avanti le braccia tese e parallele. Alla prima interruzione di gioco, l'arbitro fischia, si dirige a centrocampo a ridosso della linea mediana ed indica di avere accumulato un fallo per l'intervento irregolare roteando le braccia all'altezza del petto a mo' di mulinello; successivamente alzerà un braccio ed indicherà con l'indice un fallo e subito dopo, con l'altro braccio teso indicherà la panchina della squadra che ha commesso il fallo. Nel caso di vantaggio concesso in seguito ad un intervento punibile con un calcio di punizione indiretto, l'arbitro protenderà in avanti un solo braccio teso. In questo caso non cumulerà il fallo.**

## **Regola 6 - Secondo arbitro**

### **Guida Pratica**

Quali sono i compiti del secondo arbitro durante l'esecuzione di un tiro libero?

- **Deve verificare se il pallone ha completamente oltrepassato la linea di porta e che il portiere non avanzi a meno di cinque metri dal pallone prima che esso sia in gioco.**

## **Regola 8 - Durata della gara**

### **Regolamento**

**N° 2 tempi di 25'**

### **Guida Pratica**

Come si dovrà procedere, qualora una gara preveda di stabilire in ogni caso una squadra vincente ?

- **Si procederà con l'esecuzione dei tiri di rigore.**

Eliminata

Si deve prolungare la durata dei tempi di gara per l'effettuazione di un calcio di rigore o di un tiro libero?

- **Sì. La gara deve essere prolungata per l'esecuzione di un calcio di rigore o di un tiro libero e la rete sarà considerata valida anche se 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 (salvo infrazioni).**

## **Regola 9 – L'inizio e la ripresa del gioco**

### **Regolamento**

#### **1) Il calcio d'inizio**

Il calcio d'inizio è un modo di iniziare o di riprendere il giuoco:

- a) all'inizio della gara;
- b) dopo la segnatura di una rete;
- c) dopo l'intervallo di metà gara;

#### **Procedura per l'effettuazione di un calcio di punizione all'interno dell'area di rigore.**

Un calcio di punizione accordato alla squadra difendente nella propria area di rigore può essere battuto da qualunque punto all'interno dell'area stessa.

Un calcio di punizione indiretto accordato alla squadra attaccante nell'area di rigore della squadra avversaria deve essere battuto dalla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione. Una rimessa da parte dell'arbitro, dopo che il gioco è stato interrotto all'interno dell'area di rigore, deve essere effettuata all'altezza della linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a dove si trovava il pallone quando il giuoco è stato interrotto.

## **Regola 10 - Pallone in giuoco e non in giuoco**

### **Guida Pratica**

Quali interruzioni e riprese di giuoco devono fischiare gli arbitri?

- **Gli arbitri devono emettere un fischio in tutti i casi in cui decidono di interrompere il giuoco per decretare una sanzione; per far soccorrere un calciatore infortunato; per far allontanare dal rettangolo di giuoco persone o corpi estranei; per far battere il calcio l'inizio o l'analoga ripresa**

**di gioco dopo la segnatura di una rete e il calcio di rigore; per sopraggiunta irregolarità del pallone o del rettangolo di gioco; al termine del primo e del secondo periodo della gara e per fare eventualmente osservare un minuto di raccoglimento.**

Quando la gara è disputata al coperto e il pallone tocca accidentalmente il soffitto, il gioco deve essere interrotto e successivamente ripreso con una rimessa dalla linea laterale a favore della squadra avversaria di quella che ha toccato il pallone per ultima.

La rimessa viene effettuata da un punto sulla linea laterale più vicina all'intersezione tra ciascuna linea laterale e l'immaginaria linea che scorre parallelamente alla linea di porta ed al luogo sotto il quale il pallone ha colpito il soffitto.

## **Regola 12 - Falli e scorrettezze**

### **Guida Pratica**

Dopo il fischio finale del primo tempo un calciatore che stava partecipando come titolare alla gara viene considerato espulso dagli arbitri. La sua squadra dovrà riprendere il gioco in inferiorità numerica o no?

**- Tale espulsione non viene a penalizzare la squadra del calciatore allontanato la quale potrà quindi riprendere la seconda frazione di gioco sempre con lo stesso numero di calciatori in campo alla fine del primo periodo.**

Verificandosi due falli contemporanei di diversa gravità tra calciatori avversari, come dovrà regolarsi l'arbitro?

**- Dovrà punire tecnicamente il più grave ed assumere anche gli eventuali provvedimenti disciplinari.**

Un calciatore che interviene in contrasto scivolato contro un avversario che ha possesso e controllo del pallone commette un fallo cumulativo?

**- Sì.**

Un calciatore che interviene in scivolata da tergo tentando di giocare il pallone in possesso e controllo di un avversario commette un fallo cumulativo?

**- Sì.**

Un calciatore che con un balzo si lancia in scivolata tentando di giocare il pallone in possesso e controllo di un avversario commette un fallo cumulativo?

**- Sì.**

Un calciatore che si lancia in scivolata per intercettare il pallone (es. per evitare una rete, una rimessa laterale

o un calcio d'angolo) ovvero quando questo non è in possesso e controllo di un avversario e senza l'intenzione di contrasto, commette un fallo cumulativo?

**- No.**

Un calciatore difendente commette un fallo cumulativo se interviene in scivolata per calciare il pallone con l'avversario posizionato a una distanza che non consente a quest'ultimo il controllo e il possesso del pallone?

**- No.**

Premettendo che il "contrasto scivolato" è da considerarsi come fallo cumulativo quando è commesso da un calciatore che con un balzo e/o scivolando sul terreno di gioco tenta di calciare il pallone con il giocatore avversario che ha il possesso ed il controllo dello stesso, un calciatore che interviene in scivolata per impedire esclusivamente una delle seguenti situazioni commette un fallo cumulativo?

**a) che il pallone esca dal rettangolo di gioco;**

**b) la segnatura di una rete;**

**c) un'azione avversaria intercettando un passaggio;**

**d) un tiro verso la propria porta.**

**- No.**

Un calciatore che commetta intenzionalmente uno dei seguenti undici falli:

a) dà o tenta di dare un calcio ad un avversario;

b) fa uno sgambetto ad un avversario, cioè tenta o lo fa cadere, sia usando le gambe, sia curvandosi davanti o dietro di lui;

c) salta su un avversario;

d) carica un avversario in modo violento o pericoloso;

e) carica da tergo un avversario salvo che questo facci ostruzione;

f) colpisce o tenta di colpire un avversario, oppure sputa contro di lui;

g) trattiene un avversario;

- h) spinge un avversario;
- i) carica un avversario con la spalla;
- j) tocca il pallone con la mano, lo colpisce o lo lancia con la mano o con il braccio (questa norma non si applica per il portiere che si trova all'interno della propria area di rigore);

deve essere punito con un calcio di punizione diretto, accordato alla squadra avversaria nel punto in cui è stato commesso il fallo.

Se il calciatore della squadra difendente commette intenzionalmente, all'interno della sua area di rigore uno dei suddetti undici falli, deve essere punito con un calcio di rigore, indipendentemente dalla posizione del pallone, purché la palla sia in gioco.

Un calciatore che commette uno dei seguenti quattro falli:

- 1) gioca in modo considerato dall'arbitro pericoloso, per esempio tenta di calciare il pallone quando questo è in possesso del portiere,
- 2) fa intenzionalmente ostruzione, cioè non giocando il pallone si interpone tra lo stesso ed un avversario, costituendo per questi un ostacolo;
- 3) carica il portiere, salvo quando questi si trovi fuori dalla sua area di rigore;  
quando giocando da portiere:
  - a) tocchi o controlli il pallone con le mani (dentro la propria area di rigore) dopo che questo gli sia stato volontariamente passato da un compagno di squadra;
  - b) tocchi o controlli il pallone con le mani (dentro la propria area di rigore) passatagli direttamente su una qualsiasi ripresa del gioco effettuato da un compagno di squadra (compresa la rimessa laterale);
  - c) tocchi o controlli il pallone con le mani o con i piedi, in qualsiasi parte del campo, per più di quattro secondi;
  - d) dopo essersi spossessato del pallone, lo riceve di ritorno da un compagno di squadra, toccandolo o controllandolo, prima che abbia superato la metà del terreno di gioco ovvero sia stato toccato da un avversario;

deve essere punito con un calcio di punizione indiretto accordato alla squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che questa non sia avvenuta all'interno dell'area di rigore. In questo caso il calcio di punizione dovrà essere battuto da un punto, sulla linea dei 6 metri, il più possibile vicino a quello dove è stata commessa l'infrazione.

## **Regola 14 - Falli cumulativi**

### **REGOLAMENTO**

#### **1) Falli cumulativi**

- sono quelli sanzionati con un calcio di punizione diretto ed elencati nella Regola 12;
- i primi cinque falli cumulativi commessi da ciascuna delle due squadre durante ogni periodo di gioco, saranno opportunamente registrati;
- gli arbitri possono consentire al gioco di proseguire, applicando il vantaggio, se la squadra non ha già commesso cinque falli cumulativi e se alla squadra avversaria non viene impedita una evidente opportunità di segnare una rete;
- se applicano il vantaggio, gli arbitri dovranno utilizzare il segnale convenzionale per indicare che è stato commesso un fallo cumulativo non appena il pallone non sarà più in gioco;

#### **2) Posizione del calcio di punizione**

Per i primi cinque falli cumulativi registrati nei confronti di una delle due squadre durante ognuno dei periodi di gioco della gara, e a condizione che la gara sia stata interrotta per tale ragione:

- i calciatori della squadra avversaria potranno formare una barriera per difendersi da un calcio di punizione;
- tutti i calciatori avversari dovranno trovarsi ad almeno m. 5 di distanza dal pallone;
- una rete potrà essere segnata direttamente nella porta avversaria con questo calcio di punizione.

A partire dal sesto fallo cumulativo registrato nei confronti di una delle due squadre in ognuno dei periodi di gioco gara:

- i calciatori della squadra avversaria non potranno formare una barriera per difendersi dal tiro libero;
- il calciatore che esegue il tiro libero dovrà essere debitamente identificato;
- il portiere dovrà rimanere nella propria area di rigore ad almeno metri 5 dal pallone;
- tutti gli altri calciatori dovranno rimanere nel rettangolo di gioco dietro una linea immaginaria attraversante il pallone e parallela alla linea di porta, all'esterno dell'area di rigore. Dovranno rimanere a metri 5 dal pallone e non potranno ostacolare il calciatore che effettua il tiro libero.

Nessun calciatore può oltrepassare la linea immaginaria fino a quando il pallone non sarà stato calciato e si sarà mosso.

### **3) Procedura (per il sesto e ogni successivo fallo cumulativo)**

- il calciatore che esegue il tiro libero deve calciare con l'intenzione di segnare una rete e non può passare il pallone ad un compagno;
- dopo che il tiro libero è stato eseguito, nessun calciatore potrà toccare il pallone fino a quando questo non sia stato toccato dal portiere difendente, non sia rimbalzato dal palo o dalla traversa, o non sia uscito dal rettangolo di gioco;
- se un calciatore commette il sesto fallo della sua squadra nella metà del rettangolo di gioco avversaria o nella propria metà del rettangolo compresa tra la linea mediana e una linea parallela immaginaria passante per il punto del tiro libero, il tiro libero dovrà essere battuto dal punto del tiro libero. Il punto del tiro libero è descritto nella Regola 1. Il calcio di punizione dovrà essere eseguito conformemente a quanto previsto nel precedente paragrafo "Posizione del calcio di punizione";
- se un calciatore commette il sesto fallo della sua squadra nella propria metà del rettangolo di gioco, tra la linea dei m. 10 e la linea di porta, ma all'esterno dell'area di rigore, la squadra alla quale è stato assegnato il tiro libero potrà scegliere se eseguirlo dal punto del tiro libero o dal punto in cui è stata commessa l'infrazione;
- la gara deve essere prolungata per consentire

l'esecuzione di un tiro libero accordato allo scadere di ciascuno dei periodi di gioco regolamentari.

### **4) Infrazioni e sanzioni**

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

- il tiro libero dovrà essere ripetuto, ma solo se non è stata segnata una rete;
- il tiro libero non dovrà essere ripetuto se è stata segnata una rete.

Se un compagno del calciatore che esegue il tiro libero, commette un'infrazione a questa Regola:

- il tiro libero dovrà essere ripetuto se è stata segnata una rete
- se non è stata segnata una rete, gli arbitri dovranno interrompere il gioco e lo riprenderanno con un calcio di punizione indiretto in favore della squadra difendente dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.\*

Se il calciatore che esegue il tiro libero commette un'infrazione a questa Regola dopo che il pallone è in gioco:

- dovrà essere assegnato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.\*

Se un calciatore della squadra difendente e un calciatore della squadra attaccante infrangono questa Regola:

- il tiro libero dovrà essere ripetuto.

Se il pallone colpisce un oggetto dopo che è stato giocato in avanti:

- il tiro libero dovrà essere ripetuto

Se il pallone rimbalza sul portiere, la traversa, o i pali, e poi colpisce un oggetto all'interno del rettangolo di gioco:

- gli arbitri dovranno interrompere il gioco
- e lo riprenderanno con una rimessa da parte di uno degli arbitri nel punto in cui il pallone ha colpito oggetto.\*

Il simbolo dell' asterisco (\*) intende significare "salvo che non sia previsto nel paragrafo Procedura per l'effettuazione di un calcio di punizione all'interno dell'area di rigore presente nella Regola

9 - Calcio d'inizio e ripresa del giuoco"

### **Guida Pratica della Regola 14**

1) Una rete può essere segnata direttamente su tiro libero?

- **Sì, e l'incaricato del tiro deve calciare con l'intenzione di segnare una rete senza passare il pallone ad un compagno di squadra.**

2) Quali sono i falli che concorrono al cumulo?

- **Tutti i falli punibili con un calcio di punizione diretto o di rigore.**

3) I calci di punizione indiretti concorrono al cumulo?

- **No.**

4) Dopo il quinto fallo cumulativo potrà essere disposta la barriera?

- **No, e tutti i calciatori, ad eccezione del portiere della squadra difendente, dovranno rimanere nel rettangolo di gioco, ma dietro la linea immaginaria passante per il pallone parallelamente alla linea di porta.**

5) Il portiere può muoversi durante l'effettuazione di un tiro libero?

- **Sì, ma dovrà rimanere nella propria area di rigore ed ad almeno cinque metri dal pallone.**

6) Dove dovranno sistemarsi i calciatori durante l'esecuzione di un tiro libero?

- **Tutti i calciatori dovranno rimanere ad almeno cinque metri dal pallone finché lo stesso non è regolarmente in gioco.**

7) Se il pallone calciato su un tiro libero colpisce un palo o la traversa e viene rigiocato da chi ha effettuato tale punizione, come si dovranno comportare gli arbitri?

- **Dovrà essere accordato un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria nel punto in cui è stata commessa l'infrazione.**

8) È valido il tiro libero battuto prima che uno degli arbitri abbia emesso il fischio per l'esecuzione?

- **No. Il tiro libero dovrà essere ripetuto, qualunque sia stato l'esito.**

9) Da dove dovrà essere eseguito il tiro libero se il sesto fallo cumulativo ed i successivi vengono commessi da un difendente all'esterno della propria area di rigore, nello spazio tra la linea di porta e quella immaginaria passante per il punto di tiro libero parallelo ad essa?

- **Dal punto in cui è avvenuto il fallo oppure, a scelta di chi usufruisce della punizione, dal punto del tiro libero.**

10) Se il calciatore incaricato di battere il tiro libero, invece di tirare in porta, passa il pallone ad un compagno,

come si dovranno comportare gli arbitri?

- **Dovranno fermare il gioco, concedere un calcio di punizione indiretto in favore della squadra avversaria nel punto in cui il pallone è stato toccato e giocato dal compagno di chi ha effettuato il tiro libero.**

12) Se il tiro libero viene concesso allo scadere di uno dei periodi di gioco regolamentari deve esserne prolungata la durata per consentire l'esecuzione di tale tiro?

- **Sì. In questo caso la gara viene prolungata per la sola esecuzione di detto tiro libero e la rete sarà considerata valida anche se il pallone tocca uno o entrambi i pali della porta oppure la traversa o il portiere o una combinazione di uno o più dei suddetti elementi, purché non venga commessa alcuna infrazione.**

13) Durante l'esecuzione di un tiro libero si applica il conteggio dei quattro secondi?

- **No. Ma se il calciatore incaricato di calciare il tiro libero ne ritarda volontariamente l'esecuzione, dovrà essere ammonito per comportamento antisportivo. Il tiro libero deve, in ogni caso, essere calciato dalla squadra alla quale è stato assegnato.**

14) Un calciatore nel corso della gara, ha una chiara opportunità di segnare una rete. Subisce un fallo da un

avversario, la cui squadra ha già commesso cinque falli cumulativi, ma l'arbitro che controlla l'azione, con l'apposito segnale, concede il vantaggio, nel rispetto della Regola che prevede appunto di non interrompere il gioco se il calciatore ha una chiara opportunità di segnare una rete. Il calciatore in questione, nonostante la chiara opportunità, non realizza la rete e calcia il pallone oltre la linea di porta. Quale decisione dovranno prendere gli arbitri?

- **L'arbitro sospenderà temporaneamente la ripresa del gioco e con gli appositi segnali indicherà il sesto fallo cumulativo che da lui verrà opportunamente registrato. Il gioco riprenderà con una rimessa dal fondo da parte del portiere.**

15) Se un calciatore durante l'esecuzione del tiro libero tocca per la seconda volta il pallone all'interno dell'area

- **Dovrà essere assegnato un calcio di punizione indiretto nel punto in cui è stata commessa l'infrazione.**

16) Dopo che l'arbitro ha concesso il vantaggio, quando registrerà il fallo cumulativo?

- **Esclusivamente a gioco fermo.**

17) Con quale metodo e segnale l'arbitro indicherà un fallo cumulativo dopo la concessione di un vantaggio?

- **L'arbitro a gioco fermo, fischierà per sospendere la ripresa del gioco, si porterà all'altezza della linea mediana ed effettuerà il segnale del fallo cumulativo che prevede che alzi il braccio destro e il dito indice (o più dita se successivamente all'applicazione del vantaggio vengono commessi più falli) roteando successivamente le mani davanti al petto e poi punti il braccio sinistro indicando nella direzione della panchina ove è posizionata la squadra che ha commesso il fallo. Immediatamente dopo recupererà la posizione per dirigere la gara e fischierà per la ripresa del gioco.**

18) Una gara si svolge su un rettangolo di gioco in cui i quarti di circonferenza che compongono l'area di rigore

hanno raggio di m. 4 (previsto quando la linea di porta misuri tra m. 15 e m. 16). Viene commesso un fallo punibile con un tiro libero un metro fuori l'area di rigore. Da quale punto dovrà essere eseguito il tiro libero?

- **Nessun tiro libero può essere calciato da una distanza inferiore a m. 6 dalla linea di porta. Dunque, se il giocatore incaricato dell'esecuzione del tiro libero decide di calciare dal punto in cui è stato commesso il fallo, il pallone verrà posizionato nel punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo, sulla linea di un'immaginaria area di rigore in cui il raggio dei quarti di circonferenza che la compongono misuri m. 6.**

19) Mentre il pallone non è in gioco, un calciatore commette un'infrazione che, secondo quanto previsto dalla Regola 12, dovrebbe essere sanzionata con un calcio di punizione diretto. Quale dovrà essere la decisione degli arbitri?

- **È stata commessa una infrazione, ma non un fallo. Di conseguenza, non deve essere registrata come fallo cumulativo. A seconda della natura dell'infrazione, gli arbitri dovranno decidere se prendere dei provvedimenti disciplinari o meno, ma non prenderanno provvedimenti tecnici.**

20) Due calciatori avversari commettono esattamente nello stesso momento un fallo punibile con un calcio di

punizione diretto. Questi falli dovranno essere registrati come falli cumulativi?

- **Sì, perché i calciatori hanno commesso falli punibili con un calcio di punizione diretto, che pertanto sono cumulativi, ma il gioco dovrà esser ripreso con una rimessa da parte di uno degli arbitri dal punto in cui si pallone quando sono stati commessi i falli.\***

22) L'arbitro deve indicare ad una squadra ed al suo portiere quando ha raggiunto il quinto fallo cumulativo?

- **Sì. L'arbitro solleva il braccio con le cinque dita separate, indicandolo esplicitamente alla squadra e al portiere della squadra che ha commesso il fallo.**

### **Un giocatore deve essere ammonito se, a giudizio degli arbitri:**

a)effettuando una sostituzione volante, entra nel rettangolo di gioco prima che il compagno sostituito ne sia uscito oppure entra da una parte diversa della "zona delle sostituzioni";

b)trasgredisce ripetutamente le regole del gioco;

c)manifesta, con parole o con gesti, di dissentire da qualsiasi decisione arbitrale;

d) si rende colpevole di condotta scorretta.

Per qualsiasi delle suddette infrazioni gli arbitri devono accordare un calcio di punizione indiretto, alla squadra avversaria, da battersi nel punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che si trovi nell'area di rigore. In tal caso il calcio di punizione deve essere battuto dalla linea dei 6 metri, nel punto più vicino a quello in cui si trova il trasgressore. Tale sanzione viene inflitta in aggiunta all'ammonizione prescritta, a meno che non sia stata commessa una infrazione di maggiore gravità delle regole del gioco.

### **Espulsione**

Ultimo uomo: espulsione del calciatore reo. Ovviamente tra calciatore attaccante e la porta avversaria non vi debbono essere giocatori difendenti, portiere compreso e porta sguarnita.

Un giocatore espulso non può più prendere parte alla gara in corso e non può sedere sulla panchina dei sostituiti. La sua sostituzione con un altro atleta a gioco fermo e con l'assenso del DG può essere effettuata dopo due minuti dall'espulsione, a meno che non venga segnata una rete prima che siano trascorsi i due minuti. In questo caso dovranno essere osservate le seguenti modalità:

a) 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;

b) se le squadre stanno giocando 4 calciatori contro 4 e viene segnata una rete, ambedue le squadre rimangono con lo stesso numero di calciatori;

c) 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;

d) se ambedue le squadre stanno giocando con 3 calciatori e viene segnata una rete, le squadre rimangono con lo stesso numero di calciatori;

e) se la squadra che segna una rete è quella numericamente inferiore, il gioco proseguirà senza modificare il numero dei calciatori.

## **Regola 16 – Rimessa dalla linea laterale**

La rimessa laterale si effettua con i piedi.

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 collocato sulla linea laterale e può essere rimesso in gioco 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 5 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 gioco immediatamente dopo che è stato calciato o toccato.

Il portiere in area su rimessa laterale può giocare la palla con i piedi verso un proprio compagno una sola volta, se riceve di nuovo la palla e la rigioca è calcio di punizione. Può però, dopo aver ripassato la prima volta la palla ad un compagno, uscire dalla propria area e rigiocare la palla come un giocatore.

## **Regola 17 – Rimessa dal fondo**

La rimessa dal fondo va effettuata da parte del portiere, con le mani, dall'interno dell'area di rigore verso l'esterno della stessa. Il pallone è in gioco appena uscito dall'area di rigore. **Il portiere che ritardi la rimessa con l'intenzione di perdere tempo, deve essere ammonito. Non esistono i 4 secondi dalla rimessa dal fondo.**

### **Norma sul rinvio del pallone da parte del portiere**

Il portiere su rimessa dal fondo o dopo una parata efficace, può rilanciare il pallone, oltre la linea mediana.

Il portiere su rimessa dal fondo o dopo una parata efficace, lanciando il pallone con le mani nella metà campo avversaria, non può segnare una rete.

Per la rimessa dal fondo da parte del portiere la palla per essere in gioco deve uscire dalla propria area di rigore, altrimenti si dovrà ripetere la rimessa in gioco; mentre per il rinvio di un pallone bloccato da parte di un portiere la palla si può dare anche ad un proprio compagno in area di rigore.

Il portiere in aria su rimessa laterale può giocare la palla con i piedi verso un proprio compagno una sola volta, se riceve di nuovo la palla e la rigioca è calcio di punizione. Può però, dopo aver ripassato la prima volta la palla ad un compagno, uscire dalla propria area e rigiocare la palla come un giocatore.

### **Norma sul tempo di recupero durante una gara.**

I direttori di gara dovranno recuperare:

- 1) i minuti non giocati a seguito delle richieste di time-out da parte delle società.
- 2) Eventuale tempo che il DG ritenga necessario quando durante una gara si verificano situazioni che inducano lo stesso ad una sospensione prolungata.

## **Regola 15- Il calcio di rigore**

### **Guida Pratica**

La durata del primo e del secondo periodo di gioco, deve essere prolungata per consentire l'esecuzione regolare di un calcio di rigore?

- **Sì. In questo caso la gara viene prolungata per la sola esecuzione di detto calcio di rigore e la rete sarà considerata valida anche se 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, purché non sia stata commessa alcuna infrazione.

QUANTO NON CONTEMPLATO NELLE SOVRASCritte DISPOSIZIONI VALE LA NORMATIVA GENERALE UISP AGGIORNATA AL 01/09/2009.

### **Tesserati squalificati a tempo**

Diouf Moussa fino al 23/12/2012

Antonizzi David fino al 31/12/2009

Di Spirito Vincenzo fino al 13/02/2010

Sasseti Alessandro fino al 22/02/2010

Pucci Alessandro fino al 31/10/2009

### **Squalificati a Giornata**

Belardinelli Simon 1G

El Faiz Abdelmottalib 1G

## **Calendario gare**

### **DIL.MASCHILE A 5 Gironi**

#### **1 ^ Giornata Andata**

<b>OMEGA.IT</b>	<b>PORTA RAIMONDA</b>
<b>SPORTING F/S.MINIATO</b>	<b>CASA CULTUR/MAROCCOBOYS</b>
<b>CONTR.POL.LE BOTTEGHE</b>	<b>OMEGA.COM</b>
<b>SPORTING FUC/GORI</b>	<b>FERR/CONTR.FERRUZZA</b>
<b>LA FORTUNA/CIP CIOP</b>	<b>SPORTING FC</b>
<b>ISOLA</b>	<b>S.MINIATO B/FURIE ROSSE</b>
<b>PORTA BERNARDA FC</b>	<b>CUOIOPELLI SPORTING CLUB</b>

#### **2 ^ Giornata Andata**

<b>PORTA RAIMONDA</b>	<b>PORTA BERNARDA FC</b>
<b>CASA CULTUR/MAROCCOBOYS</b>	<b>OMEGA.IT</b>
<b>OMEGA.COM</b>	<b>SPORTING F/S.MINIATO</b>
<b>FERR/CONTR.FERRUZZA</b>	<b>CONTR.POL.LE BOTTEGHE</b>
<b>SPORTING FC</b>	<b>SPORTING FUC/GORI</b>
<b>S.MINIATO B/FURIE ROSSE</b>	<b>LA FORTUNA/CIP CIOP</b>
<b>CUOIOPELLI SPORTING CLUB</b>	<b>ISOLA</b>

#### **3 ^ Giornata Andata**

<b>PORTA RAIMONDA</b>	<b>CASA CULTUR/MAROCCOBOYS</b>
<b>OMEGA.IT</b>	<b>OMEGA.COM</b>
<b>SPORTING F/S.MINIATO</b>	<b>FERR/CONTR.FERRUZZA</b>
<b>CONTR.POL.LE BOTTEGHE</b>	<b>SPORTING FC</b>
<b>SPORTING FUC/GORI</b>	<b>S.MINIATO B/FURIE ROSSE</b>

LA FORTUNA/CIP CIOP	CUOIOPELLI SPORTING CLUB
PORTA BERNARDA FC	ISOLA
<b>4^ Giornata Andata</b>	
CASA CULTUR/MAROCCOBOYS	PORTA BERNARDA FC
OMEGA.COM	PORTA RAIMONDA
FERR/CONTR.FERRUZZA	OMEGA.IT
SPORTING FC	SPORTING F/S.MINIATO
S.MINIATO B/FURIE ROSSE	CONTR.POL.LE BOTTEGHE
CUOIOPELLI SPORTING CLUB	SPORTING FUC/GORI
ISOLA	LA FORTUNA/CIP CIOP
<b>5^ Giornata Andata</b>	
CASA CULTUR/MAROCCOBOYS	OMEGA.COM
PORTA RAIMONDA	FERR/CONTR.FERRUZZA
OMEGA.IT	SPORTING FC
SPORTING F/S.MINIATO	S.MINIATO B/FURIE ROSSE
CONTR.POL.LE BOTTEGHE	CUOIOPELLI SPORTING CLUB
SPORTING FUC/GORI	ISOLA
PORTA BERNARDA FC	LA FORTUNA/CIP CIOP
<b>6^ Giornata Andata</b>	
OMEGA.COM	PORTA BERNARDA FC
FERR/CONTR.FERRUZZA	CASA CULTUR/MAROCCOBOYS
SPORTING FC	PORTA RAIMONDA
S.MINIATO B/FURIE ROSSE	OMEGA.IT
CUOIOPELLI SPORTING CLUB	SPORTING F/S.MINIATO
ISOLA	CONTR.POL.LE BOTTEGHE
LA FORTUNA/CIP CIOP	SPORTING FUC/GORI
<b>7^ Giornata Andata</b>	
OMEGA.COM	FERR/CONTR.FERRUZZA
CASA CULTUR/MAROCCOBOYS	SPORTING FC
PORTA RAIMONDA	S.MINIATO B/FURIE ROSSE
OMEGA.IT	CUOIOPELLI SPORTING CLUB
SPORTING F/S.MINIATO	ISOLA
CONTR.POL.LE BOTTEGHE	LA FORTUNA/CIP CIOP
PORTA BERNARDA FC	SPORTING FUC/GORI
<b>8^ Giornata Andata</b>	
FERR/CONTR.FERRUZZA	PORTA BERNARDA FC
SPORTING FC	OMEGA.COM
S.MINIATO B/FURIE ROSSE	CASA CULTUR/MAROCCOBOYS
CUOIOPELLI SPORTING CLUB	PORTA RAIMONDA
ISOLA	OMEGA.IT

LA FORTUNA/CIP CIOP	SPORTING F/S.MINIATO
SPORTING FUC/GORI	CONTR.POL.LE BOTTEGHE
<b>9^ Giornata Andata</b>	
FERR/CONTR.FERRUZZA	SPORTING FC
OMEGA.COM	S.MINIATO B/FURIE ROSSE
CASA CULTUR/MAROCCOBOYS	CUOIOPELLI SPORTING CLUB
PORTA RAIMONDA	ISOLA
OMEGA.IT	LA FORTUNA/CIP CIOP
SPORTING F/S.MINIATO	SPORTING FUC/GORI
PORTA BERNARDA FC	CONTR.POL.LE BOTTEGHE
<b>10^ Giornata Andata</b>	
SPORTING FC	PORTA BERNARDA FC
S.MINIATO B/FURIE ROSSE	FERR/CONTR.FERRUZZA
CUOIOPELLI SPORTING CLUB	OMEGA.COM
ISOLA	CASA CULTUR/MAROCCOBOYS
LA FORTUNA/CIP CIOP	PORTA RAIMONDA
SPORTING FUC/GORI	OMEGA.IT
CONTR.POL.LE BOTTEGHE	SPORTING F/S.MINIATO
<b>11^ Giornata Andata</b>	
SPORTING FC	S.MINIATO B/FURIE ROSSE
FERR/CONTR.FERRUZZA	CUOIOPELLI SPORTING CLUB
OMEGA.COM	ISOLA
CASA CULTUR/MAROCCOBOYS	LA FORTUNA/CIP CIOP
PORTA RAIMONDA	SPORTING FUC/GORI
OMEGA.IT	CONTR.POL.LE BOTTEGHE
PORTA BERNARDA FC	SPORTING F/S.MINIATO
<b>12^ Giornata Andata</b>	
S.MINIATO B/FURIE ROSSE	PORTA BERNARDA FC
CUOIOPELLI SPORTING CLUB	SPORTING FC
ISOLA	FERR/CONTR.FERRUZZA
LA FORTUNA/CIP CIOP	OMEGA.COM
SPORTING FUC/GORI	CASA CULTUR/MAROCCOBOYS
CONTR.POL.LE BOTTEGHE	PORTA RAIMONDA
SPORTING F/S.MINIATO	OMEGA.IT
<b>13^ Giornata Andata</b>	
S.MINIATO B/FURIE ROSSE	CUOIOPELLI SPORTING CLUB
SPORTING FC	ISOLA
FERR/CONTR.FERRUZZA	LA FORTUNA/CIP CIOP
OMEGA.COM	SPORTING FUC/GORI
CASA CULTUR/MAROCCOBOYS	CONTR.POL.LE BOTTEGHE

PORTA RAIMONDA	SPORTING F/S.MINIATO
PORTA BERNARDA FC	OMEGA.IT

**PROGRAMMA DELLE GARE**  
**DILETTANTI MASCHILE CALCIO A CINQUE**

**Prossime gare DIL.MASCHILE A 5**

<b>Giorn</b>	<b>Squadre</b>	<b>Data</b>	<b>Ora</b>	<b>Campo</b>
A 1	OMEGA.IT - PORTA RAIMONDA	mer 21/ott/09	21.00	Pal. Fontevivo
A 1	SPORTING F/S.MINIAT - C CULT/MAROCCOBOYS	lun 19/ott/09	22.00	Pal. Fontevivo
A 1	CONTR.POL.LE BOTTEGHE - OMEGA.COM	lun 19/ott/09	22.00	Pal. Castelfranco
A 1	SPORTING FUC/GORI - FERR/CONTR.FERRUZZA	mer 21/ott/09	21.00	Pal. Castelfranco
A 1	LA FORTUNA/CIP CIOP - SPORTING FC	mar 20/ott/09	21.00	Pal. Fontevivo
A 1	ISOLA - S.MINIATO B/FURIE ROSSE	mer 21/ott/09	22.00	Pal. Fontevivo
A 1	PORTA BERNARDA FC - CUOIOPELLI SPORT CLUB	lun 19/ott/09	21.00	Pal. Castelfranco

**LEGA CALCIO ZONA CUOIO**  
**Il Presidente**  
**Donasoldi Renzo**