

# REGOLAMENTO UFFICIALE AIDC-MI WINTER CUP 2017

## TORNEO DI CALCIO A 7

### ARTICOLO 1 FORMULA E STRUTTURA DEL TORNEO

Le squadre dovranno essere composte da un numero minimo di 10 giocatori/giocatrici fino ad un massimo di 14, iscritti all'Albo dei Dottori Commercialisti ed Esperti Contabili o al Registro dei praticanti. Sono ammessi anche i dipendenti degli studi professionali (al massimo 1 per squadra), a condizione che sia dimostrabile l'autenticità del rapporto di lavoro sottostante. Possono partecipare anche coloro che, avendo già concluso il periodo di tirocinio professionale, sono in attesa di sostenere l'esame di Stato. Gli Organizzatori si riservano il diritto di annullare il Torneo qualora non venga raggiunto il numero minimo di squadre partecipanti, fissato in 6 (sei);

- 1) In ciascuna squadra dovrà essere nominato un Capitano, unico referente per tutte le comunicazioni tra la squadra e gli Organizzatori per tutta la durata del torneo;
- 2) Le iscrizioni dovranno essere formalizzate mediante la compilazione dell'apposito modulo scaricabile dal nostro sito, **da inoltrare entro e non oltre il 10 ottobre 2017** al seguente indirizzo: [segreteria.milano@aidc.pro](mailto:segreteria.milano@aidc.pro)
- 3) saranno accettate iscrizioni di squadre già formate, ma anche di parti di squadre (ad esempio 3 o più giocatori) ovvero di singoli sprovvisti di squadra. Coloro che iscriveranno squadre incomplete oppure i singoli iscritti saranno aggregati in formazioni complete a giudizio insindacabile degli Organizzatori;
- 4) Le quote di iscrizione sono fissate in € 1.200 (milleduecento) + I.V.A. per squadra, da versarsi a mezzo bonifico bancario direttamente agli organizzatori secondo le istruzioni che verranno comunicate successivamente;
- 5) Le formazioni affronteranno una prima fase di qualificazione in un girone unico all'italiana con partite di sola andata;
- 6) Nel caso in cui due o più squadre concludano la prima fase di qualificazione a pari punti, per stabilire l'esatta posizione in classifica (all'interno del girone) di ciascuna squadra verranno considerati, nell'ordine:
  - a) Maggior **numero di punti realizzati** negli scontri diretti
  - b) Miglior **differenza reti** negli scontri diretti
  - c) Maggior **numero di reti segnate** negli scontri diretti
  - d) Minor **numero di reti subite** negli scontri diretti
  - e) Miglior **differenza reti** ottenuta nel girone
  - f) Maggior **numero di reti** segnate nel girone
  - g) Minor **numero di reti** subite nel girone

h) Minor punteggio nella **Classifica Disciplina** (i punteggi specifici verranno illustrati in seguito)

i) Minor **età media** degli iscritti in rosa che abbiano almeno una presenza.

**AL TERMINE DELLA PRIMA FASE, TUTTE LE 8 SQUADRE PARTECIPANTI SARANNO AMMESSE AI QUARTI DI FINALE, E DA LI' PROSEGUIRANNO CON INCONTRI A ELIMINAZIONE DIRETTA FINO ALLE FINALI.**

## **ARTICOLO 2 ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO**

Vittoria = **punti 3**

Pareggio = **punti 1**

Sconfitta = **punti 0**

## **ARTICOLO 3 PERIODO DI SVOLGIMENTO**

Il **TORNEO "AIDC-MI SPRING CUP 2017"** prenderà il via il 16 ottobre 2017 e si concluderà con la disputa delle finali per il 1°/2° e 3°/4° posto l'11 dicembre 2017. Tutte le partite saranno giocate esclusivamente nelle serate di lunedì, secondo il calendario che verrà comunicato in seguito.

Il Torneo si disputerà sui campi del centro sportivo U.S. Triestina (Milano, via Fleming), sui quali verranno disputati i 4 incontri in sequenza, a partire dalle ore 20:00, per un totale di 4 gare a serata.

## **ARTICOLO 5 CLASSIFICA DISCIPLINA**

Ammonizione = **punti 1**

Espulsione per doppia ammonizione = **punti 3**

Giornate di squalifica = **punti 4** (per ogni giornata di squalifica oltre la prima)

Espulsione diretta = **punti 5**

Diffida al singolo giocatore = **punti 6**

Diffida alla squadra = **punti 7**

## **ARTICOLO 6 VARIAZIONE DATA E ORARIO DI GIOCO**

Gli Organizzatori si riservano il diritto di variare date e orario di gioco, dandone comunicazione alle Squadre, nei tempi previsti per l'organizzazione della partita.

### **ANTICIPI E/O POSTICIPI**

Le richieste di spostamento di un incontro saranno soggette al versamento di un contributo di € 25 e verranno prese in considerazione esclusivamente in presenza dei seguenti due requisiti:

1) obbligo di inoltrare per iscritto apposita richiesta agli Organizzatori al massimo 48 ore prima dell'effettivo orario in calendario

2) preventiva accettazione della squadra avversaria (insindacabile)

**Lo spostamento richiesto in mancanza di uno dei due requisiti, comporta l'improcedibilità della richiesta.**

**La squadra che per qualsiasi motivo non si presenta per la disputa della gara in programma riceve la sconfitta a tavolino per 3-0.**

**NON SARANNO ACCETTATE IN NESSUN CASO RICHIESTE DI SPOSTAMENTI DALLE SEMIFINALI IN AVANTI.**

**Precisazione Regolamentare:** accettando e/o chiedendo uno spostamento di gara si perde automaticamente il diritto di disputare la stessa nel giorno, nel centro e nella fascia oraria indicata in sede di iscrizione.

#### **Rinvio Gare - Sospensione gare**

Soccer Fever in caso di forza maggiore si riserva il diritto/dovere esclusivo di rinviare le gare in programma a data da destinarsi, dandone comunicazione alle società interessate, che comunque potranno chiedere informazioni o conferme presso i recapiti telefonici indicati nel sito.

#### **Impraticabilità del campo**

Il giudizio sull'impraticabilità del campo spetta al Direttore di Gara, il quale, alla presenza dei due capitani ne decide la sospensione o il rinvio. Le squadre hanno il dovere di presentarsi in campo. Le società che non dovessero ottemperare a quanto sopra, incorreranno nelle sanzioni previste. In caso di impraticabilità evidente Soccer Fever avviserà i responsabili delle società, che saranno sollevate dal doversi presentare sul campo di gioco. Il recupero di tali gare verrà comunicato alle squadre dall'organizzazione. Il giorno e l'ora verranno assegnati a seconda delle disponibilità dei centri. Non è possibile variare o sindacare tali scelte, si ricorda che le preferenze del campo e del giorno decadono in automatico.

## **ARTICOLO 5 TESSERAMENTO DEI GIOCATORI**

Le Squadre, per partecipare al Torneo, hanno l'obbligo di richiedere il tesseramento dei propri giocatori. Ogni Squadra potrà tesserare il numero di giocatori previsto dall'art. 1 del Regolamento entro l'inizio dell'ultima giornata della fase di qualificazione.

Si ritiene tesserato un giocatore, quindi idoneo a prender parte alla gara di campionato, quando:

- 1) Il nominativo compare nell'elenco della squadra on-line (previa verifica della data con comunicazione scritta del responsabile della squadra all'organizzazione)
- 2) Il giocatore compare in distinta stampata

#### **LIMITI DI PARTECIPAZIONE**

Ogni squadra potrà tesserare un numero limitato di giocatori/giocatrici in conformità all'art. 1 del Regolamento; tra questi, al massimo due (2) potranno essere tesserati in categorie FIGC (suddetti giocatori saranno considerati fuorigioco), senza nessun genere di limitazione.

#### **WILD CARD**

Ogni squadra potrà usufruire di QUATTRO (4) *wild card* per schierare giocatori esterni all'Albo dei Dottori Commercialisti ed Esperti Contabili o al Registro dei praticanti, che abbiano comunque gli ulteriori requisiti previsti dal presente Regolamento. Tali giocatori non potranno più essere sostituiti nel prosieguo del Torneo una volta inseriti nella rosa della squadra.

PER ATTIVARE UN NUOVO TESSERAMENTO SONO NECESSARI:

- 1) **NOME**
- 2) **COGNOME**

- 3) DATA DI NASCITA
- 4) COPIA DI UN DOCUMENTO D'IDENTITA'
- 5) COPIA DEL CERTIFICATO MEDICO

**UN GIOCATORE PUO' ESSERE TESSERATO COME PORTIERE IN OGNI MOMENTO DEL TORNEO, SENZA CONSIDERARE ALCUN LIMITE DI DATA, SE NON IL TERMINE DELLE ORE 15:00 SE IL GIOCATORE IN QUESTIONE INTENDE ESSERE SCHIERATO IN FORMAZIONE IL GIORNO STESSO IN CUI VIENE TESSERATO. VIENE COMUNQUE TENUTO IN CONSIDERAZIONE IL LIMITE DEI FUORIQUOTA.**

Un giocatore che viene svincolato da una squadra non potrà più tornare a far parte della medesima nel corso del TORNEO.

**E' FATTO ASSOLUTO DIVIETO A UN GIOCATORE DI GIOCARE ANCHE PER ALTRE SQUADRE DIVERSE DURANTE LA MEDESIMA COMPETIZIONE.**

I giocatori tesserati per una squadra in questa competizione restano vincolati alla stessa. Ogni squadra dovrà presentare la lista completa dei tesserati prima dell'inizio di ogni competizione.

#### **IN CASO DI INFORTUNIO**

Inviare mail con copia del referto medico a [organizzazione@soccerfever.it](mailto:organizzazione@soccerfever.it).

Ricordiamo che l'apertura del sinistro va effettuata **ENTRO e NON OLTRE** i 5 giorni lavorativi dalla data del referto medico.

#### **Certificato medico d'idoneità all'attività sportiva**

Ogni giocatore che intenda partecipare al Torneo deve sottoporsi a visita medica per ottenere il certificato di idoneità all'attività sportiva non agonistica. Il certificato di idoneità dovrà essere consegnato alla squadra di appartenenza al momento del tesseramento e in copia agli Organizzatori .

A tal fine, gli Organizzatori mettono a disposizione degli interessati una convenzione con Delta Medica, che prevede i seguenti servizi:

- Visita di Buona Salute + ECG da Sforzo al prezzo di 40,50 euro, eseguibile presso i 2 centri di Medicina dello Sport (v.le Toscana 35/37, Rozzano e in via Calvi 36, Milano) o presso il poliambulatorio di via Piacenza 4, Milano.
- Visita Agonistica completa al prezzo di 59,67 euro eseguibile presso i centri di Medicina dello Sport (v.le Toscana 35/37, Rozzano e in via Calvi 36, Milano). I partecipanti al Torneo possono prenotare la visita direttamente dal sito [www.deltamedica.net](http://www.deltamedica.net). Vi ricordiamo che, al fine di ottenere la scontistica dedicata, dovrete selezionare Soccer Fever nella sezione: società affiliate.

È fatto obbligo al Capitano della squadra richiedere ai propri giocatori quanto sopra indicato. Sono sollevati da qualsiasi responsabilità civile e/o penale gli Organizzatori.

## **ARTICOLO 8 PRESENTAZIONE DELLA SQUADRA IN CAMPO**

I giocatori dovranno presentarsi in campo con un documento d'identità valido con foto. Chi ne sarà sprovvisto NON potrà prendere parte alla gara, tranne se riconosciuti direttamente dall'organizzazione (hostess, giornalisti, responsabili di campo) o dal Direttore di Gara, questo al fine di poter garantire il corretto svolgimento della competizione.

La squadra che non si presenta sul terreno di gioco senza preavviso riceverà la sconfitta a tavolino per 3-0.

Ogni squadra è tenuta a presentarsi sul terreno di gioco con la distinta di gara stampata in doppia copia e firmata dal responsabile di squadra (indicando anche la numerazione specifica di ogni giocatore che prenderà parte alla partita). Si procederà al riconoscimento dei giocatori presenti in distinta con il direttore di gara, appena prima dell'inizio della stessa. La squadra che non presenterà correttamente la distinta incorrerà nelle seguenti sanzioni:

- 5€ di ammenda alla prima consegna distinta non regolamentare.
- 10€ di ammenda alla seconda consegna distinta non regolamentare.
- 20€ di ammenda e un punto di penalizzazione dalla terza consegna distinta non regolamentare in avanti.

## **ARTICOLO 9 EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI**

### **Sicurezza**

Un calciatore non può indossare alcun oggetto che sia pericoloso per sé stesso o per gli altri calciatori, compresi i gioielli di qualsiasi tipo (orologi, catenine, orecchini, bracciali, anelli, ecc...).

### **Equipaggiamento di base**

L'equipaggiamento **OBBLIGATORIO** di un calciatore è costituito da: **maglia NUMERATA, calzoncini, calzettoni, scarpe e parastinchi**. La squadra che avesse una divisa non regolamentare verrà obbligata ad indossare le pettorine (maglie non uguali o mancanza dei numeri sulle stesse). È vietato l'uso di scarpe munite di tacchetti in metallo e sarebbe opportuno utilizzare solo modelli da calcetto o con suola a tacchetti fissi in gomma.

### **Maglie e Pantaloncini**

Le maglie e i pantaloncini dei calciatori devono essere **TUTTI UGUALI e NUMERATE**, ogni calciatore della stessa squadra deve essere contrassegnato da un numero identificativo compreso tra 0 e 99.

### **Infrazioni e sanzioni**

Per qualsiasi infrazione il calciatore in difetto dovrà essere allontanato dal rettangolo di gioco per mettere in ordine il proprio equipaggiamento e non potrà rientrarvi se non dopo essersi presentato dal direttore di gara che dovrà assicurarsi della regolarità dell'equipaggiamento.

## **ARTICOLO 10 RINUNCIA O RITIRO DALLA MANIFESTAZIONE**

La Squadra che rinuncia alla disputa di una gara, subisce la punizione sportiva della perdita della gara stessa con il punteggio di 0-3 oltre l'ammenda prevista (vedi sanzioni pecuniarie). La Squadra che rinuncia 3 volte (anche non consecutive) viene esclusa dal prosieguo della manifestazione, con l'obbligo di versare all'Organizzazione l'intera quota d'iscrizione più il conteggio dei tesseramenti. La società subentrante (ove ci fosse) manterrà gli stessi punti nonché posizione in classifica della squadra estromessa. Tutte le gare precedentemente disputate saranno imputate alla nuova squadra subentrante.

## **ARTICOLO 11 ESCLUSIONE PER MOTIVI DISCIPLINARI**

In caso di gravi incidenti dovuti a tesserati o sostenitori di una Squadra, Soccer Fever potrà decretare a suo insindacabile giudizio l'estromissione della Squadra dalla competizione, oltre a eventuali sanzioni comminate dalla Commissione disciplinare, senza essere tenuta ad alcun rimborso della quota d'iscrizione.

## **ARTICOLO 12 RICORSI E CONTENZIOSI**

Per presentare un ricorso/contenzioso o un reclamo si dovrà far pervenire entro e NON oltre le 48 ore dallo svolgimento della gara in oggetto (orario da calendario), una comunicazione scritta al seguente indirizzo mail: [organizzazione@soccerfever.it](mailto:organizzazione@soccerfever.it)

L'organizzazione provvederà a istituire una commissione giudicante composta dal capo arbitri, un responsabile di campo e un dirigente Soccer Fever.

La richiesta di un reclamo o di un ricorso da parte di una squadra o di un singolo giocatore dovrà essere accompagnata dal versamento contestuale di un contributo di € 70,00. Verso le decisioni della commissione disciplinare non sarà possibile effettuare ricorso.

### **INAMMISSIBILITA' DEI RICORSI**

Il ricorso da parte di una squadra non è ammesso nei seguenti casi:

- 1) Reclami sull'operato e sulle competenze tecniche del Direttore di Gara
- 2) Per squalifiche a giocatori fino a 2 giornate

## **ARTICOLO 13 PRESENTAZIONE IN CAMPO E TEMPO D'ATTESA**

La mancata presentazione in campo entro il tempo concesso di ritardo (15 minuti), comporterà la perdita della gara per 3-0 a tavolino. L'arbitro dell'incontro segnalerà nel suo referto il successivo arrivo della squadra, così da evitare che la stessa venga considerata rinunciataria. Le squadre ritardatarie, che comunque entrano in campo entro i 15 MINUTI di attesa previsti, sono ammesse alla disputa della gara. Il tempo di attesa delle società sarà sempre e comunque a discrezione del Direttore di Gara, che in casi eccezionali potrà allungare tale attesa. I 10 minuti di ritardo saranno conteggiati a partire dall'orario ufficiale della gara che sarà indicato nel sito.

**Esempio:** squadra A contro squadra B presso Triestina ore 19:00. Il ritardo sarà tollerato fino alle ore 19:15, quindi se una squadra mancherà alla chiamata alle ore 19:16 sarà cura dell'arbitro dare lo 0-3 a tavolino per la squadra regolarmente presente in campo.

Il numero minimo di giocatori per poter prendere parte alla gara è fissato in 4 elementi (compreso il portiere).

## **ARTICOLO 14 DISCIPLINA PRIMA, DURANTE E DOPO LA GARA**

Le Squadre partecipanti sono responsabili del comportamento dei propri tesserati e per responsabilità oggettiva del comportamento dei propri sostenitori. Eventuali danni provocati dai propri tesserati e/o sostenitori alle strutture dei centri sportivi (campo, docce, spogliatoi, recinzioni, gradinate, automobile del Direttore di Gara etc.), dovranno essere risarciti direttamente dalle Squadre coinvolte nella persona del Capitano, qualora non vengano individuati i colpevoli.

## **ARTICOLO 15 SANZIONI A GIOCATORI**

### **AMMONIZIONI**

I giocatori ammoniti per DUE VOLTE nella stessa gara, vengono espulsi per SOMMA DI AMMONIZIONI e squalificati per una gara.

## **AMMONIZIONE RECIDIVA**

Durante la fase preliminare, i giocatori che, anche non consecutivamente, raggiungano la TERZA ammonizione incorreranno nella squalifica per una gara da scontarsi nella prima gara ufficiale successiva. Il conteggio delle ammonizioni non tiene conto di quelle riguardanti il paragrafo precedente (doppia ammonizione). Le ammonizioni vengono azzerate successivamente alla fine della fase a gironi, ovvero prima dell'inizio dei playoff.

**Durante la fase a eliminazione diretta** (playoff e semifinali) la squalifica per ammonizione recidiva scatta alla seconda ammonizione.

## **ESPULSIONI DAL CAMPO**

I giocatori espulsi dal campo per qualsiasi motivo, subiscono una squalifica di una o più giornate da scontarsi in gare ufficiali della medesima manifestazione a partire da quella immediatamente successiva alla pubblicazione della sanzione e comunque in virtù dell'AUTOMATISMO DELLE SANZIONI, non potranno partecipare alla prima gara ufficiale. In caso di gara rinviata la squalifica verrà comunque scontata a partire dalla prima gara disponibile successiva.

## **SQUALIFICA PER FATI AVVENUTI DOPO LA GARA**

Il calciatore colpito da squalifica per una o più giornate di gara deve scontare la sanzione nelle gare ufficiali della manifestazione nella quale egli giocava quando è avvenuta l'infrazione che ha determinato il provvedimento. Le gare, in riferimento alle quali le sanzioni a carico dei tesserati si considerano scontate, sono quelle che hanno conseguito un risultato valido agli effetti della classifica o della qualificazione in competizioni ufficiali e non siano state successivamente annullate con delibera definitiva degli Organi disciplinari. Se la Squadra rinuncia alla disputa di una gara alla quale il proprio calciatore squalificato non avrebbe potuto prendere parte per effetto di squalifica, la sanzione disciplinare non è ritenuta scontata e il calciatore deve scontarla in occasione della gara immediatamente successiva.

## **ARTICOLO 16 SANZIONI A SOCIETA', DIRIGENTI E GIOCATORI**

### **GIOCATORI NON TESSERATI DALLA SQUADRA E SCHIERATI IN CAMPO**

Perdita della gara (per ogni partita a cui il giocatore in questione ha partecipato eventualmente) per 0-3 o risultato acquisito sul campo se rappresenta un gap maggiore e ammenda di 50 € alla Squadra, la quale, se non provvederà al pagamento entro la successiva gara, verrà definitivamente squalificata senza aver diritto a nessun rimborso.

### **GIOCATORI CON DOPPIO TESSERAMENTO O TESSERAMENTO ANCHE CON SOCIETA' DELLA FIGC NON AMMESSE DA TALE REGOLAMENTO**

Perdita della gara (per ogni partita a cui il giocatore in questione ha partecipato eventualmente) per 0-3 a tavolino o risultato acquisito sul campo se rappresenta un gap maggiore. Annullamento del tesseramento giocatore.

### **GIOCATORI SQUALIFICATI E IMPEGNATI IN GARE UFFICIALI**

Perdita della gara per 0-3 a tavolino o risultato acquisito sul campo se rappresenta un gap maggiore. Squalifica al giocatore per 1 gara di squalifica non scontata e 1 giornata per recidiva. Ammenda alla Squadra di € 50,00.

### **SQUADRE NON IN REGOLA CON I PAGAMENTI**

Le squadre non in regola con i pagamenti vedranno i propri risultati messi prima in GIUDICATO e, se ancora non regolarizzate le pendenze (nel tempo limite di una settimana), successivamente penalizzate a livello di punteggio in classifica. I punti tolti in classifica NON verranno

successivamente riassegnati. Qualora si profilasse il perdurare della pendenza, la squadra **NON** verrà fatta partecipare al prosieguo della manifestazione sino a regolarizzazione della posizione. Le gare **NON** disputate in questo lasso di tempo verranno date perse a tavolino per 0-3 e i punti non più riassegnati.

## **ARTICOLO 17 PALLONI DA GARA**

I palloni saranno forniti dall'Organizzazione.

## **ARTICOLO 18 OSSERVATORI E COMMISSARI DI CAMPO**

L'Organizzazione ogni settimana commissionerà ad un osservatore, in veste di Commissario di campo, la visione di alcune o di tutte le gare. Il Commissario di Campo avrà il compito di supervisionare la regolarità della gara e alla fine dovrà redigere un apposito rapporto sull'andamento dell'incontro, dei tesserati in campo e dei sostenitori. Gli incaricati potranno segnalare, **UNICAMENTE** fatti o azioni comportamentali violente da parte di tesserati, sfuggiti all'attenzione dell'arbitro. **IN** caso di controversie successive a sanzioni assegnate alle squadre e ai propri tesserati, la versione del Direttore di Gara e del Commissario di Campo rimangono comunque preponderanti.

## **ARTICOLO 19 REGOLAMENTO TECNICO**

### **SVOLGIMENTO DELLE PARTITE**

- 1) Le gare della fase di qualificazione si svolgeranno nell'arco di due tempi di gioco, di durata di 20 minuti ciascuno (è previsto un breve intervallo tra il primo e il secondo tempo).
- 2) Le gare delle semifinali e delle finali si svolgeranno nell'arco di due tempi di gioco di 25 minuti ciascuno.
- 3) Solo in finale, in caso di parità, si disputeranno due (2) tempi supplementari da cinque (5) minuti ciascuno: In caso di ulteriore parità, verranno tirati i calci di rigore (5 per squadra). Nelle gare di semifinale si andrà direttamente ai calci di rigore (5 rigori per squadra).
- 4) **CALCI DI RIGORE:** Ai calci di rigore devono partecipare giocatori di entrambe le squadre in numero uguale. Se una squadra ha a disposizione più giocatori della squadra avversaria, si prenderà come riferimento il numero minore di giocatori a disposizione. Esempio: se una squadra ha a disposizione 8 giocatori e la squadra avversaria ne ha a disposizione 12, prenderanno parte ai calci di rigore 8 giocatori per squadra. Ai calci di rigore possono prendere parte anche i giocatori che siedono in panchina, anche se fino a quel momento non hanno partecipato attivamente alla partita. In definitiva possono partecipare ai calci di rigore tutti i giocatori che sono inseriti in distinta e sono regolarmente in campo o presenti in panchina
- 5) **RISCALDAMENTO PRE PARTITA:** Prima di ogni partita le squadre possono effettuare il riscaldamento in uno dei campi liberi nel centro sportivo, o negli spazi comuni al di fuori del campo da gioco, in modo da non intralciare le partite in corso e in modo da rispettare nel limite del possibile gli orari indicati dal calendario.



- 6) RECUPERO:** I minuti di recupero verranno concessi solo in seguito a casi di infortunio e a tutte quelle situazioni che comportano una perdita di tempo (volontarie o meno) che vanno al di là del normale svolgimento di gioco.
- 7) CHIAMATA:** Non è possibile chiamare la palla con un "MIA", "TUA", "LASCIA" e termini simili, questo comporterà un calcio di punizione indiretto tutte le volte in cui la "chiamata" abbia in qualche modo influito sul gioco dell'avversario. Tale regola non si applica al portiere.
- 8) SOSTITUZIONI:** Le sostituzioni sono "VOLANTI" e illimitate ma è necessario che il calciatore sostituito esca dal campo prima che vi entri il compagno (all'interno della zona delle sostituzioni sita davanti alla propria panchina). Nel caso in cui ciò non venga rispettato, il Direttore di gara interromperà il gioco per far uscire il calciatore sostituito, ammonire il sostituto e accordare un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria nel punto in cui era il pallone al momento dell'interruzione. La sostituzione del portiere deve avvenire a gioco fermo, a condizione che ne sia preventivamente avvertito il Direttore di gara e che avvenga il cambio maglia. Il portiere sostituito può rientrare in campo come giocatore di movimento purché ne sia avvisato il Direttore di gara.

**Per tutte le altre regole qui non menzionate, fa riferimento il regolamento FIGC del Calcio a 11.**