STAR CUP

LE REGOLE DEL GIOCO

REGOLA 1

NUMERO DEI CALCIATORI

1) Calciatori

La gara è giuocata da due squadre, formate ciascuna da un massimo di 5 calciatori, uno dei quali nel ruolo di portiere. Se, in caso di espulsioni, il numero dei componenti di ciascuna squadra è inferiore a tre (compreso il portiere), la gara deve essere sospesa.

2) Procedura di sostituzione

a) È consentita l'utilizzazione di calciatori di riserva in qualsiasi gara giocata.

b) È consentito un numero massimo di 5 calciatori di riserva.

c) È consentito un numero illimitato di sostituzioni effettuate durante una gara. Un calciatore sostituito può partecipare nuovamente al giuoco, sostituendo a sua volta un altro calciatore.

d) Per sostituzione s'intende quella effettuata quando il pallone è a giuoco fermo, a prescindere da quale squadra sia in possesso del pallone. Per la sostituzione devono essere osservate le seguenti condizioni:

• il calciatore sostituito deve uscire dal rettangolo di giuoco oltrepassando la linea laterale nella propria zona delle sostituzioni;

• il sostituto deve entrare dalla propria zona delle sostituzioni, non prima che il calciatore sostituito abbia completamente oltrepassato la linea laterale;

• i calciatori di riserva, chiamati o meno a partecipare al giuoco, sono sottoposti all'autorità ed alla giurisdizione degli arbitri;

• la sostituzione si concretizza quando il sostituto entra nel rettangolo di giuoco. Da quel momento egli diventa un calciatore titolare ed il compagno sostituito cessa di esserlo;

• il portiere può scambiare il proprio ruolo con quello di qualsiasi altro calciatore purché avvenga a gioco fermo e sia avvisato preventivamente l'arbitro.

ADEMPIMENTI PRELIMINARI ALLA GARA E IDENTIFICAZIONE DEI CALCIATORI

Prima dell'inizio di ogni gara il Capitano deve presentare all'arbitro gli elenchi dei calciatori partecipanti.

REGOLA 2

EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

1) Sicurezza

Un calciatore non può indossare alcun oggetto che sia pericoloso per se stesso o per un altro calciatore, compresi i gioielli di qualsiasi tipo.

2) **Scarpe**

Sono consentite soltanto scarpe da ginnastica, scarpe in tela, scarpe morbide con suola di gomma o materiale similare. Praticamente è consentito indossare scarpe da calcetto. L'uso delle scarpe con tacchetti è assolutamente vietato. I giocatori sprovvisti di scarpe da calcetto non potranno prendere parte alla gara in nessun modo.

3) Maglie

E' obbligatorio l'uso di una serie di completini dello stesso colore al fine di consentire il corretto svolgimento del gioco.

4) Portieri

Al portiere è consentito indossare pantaloni lunghi. Egli deve indossare dei colori che consentano di distinguerlo facilmente dagli altri calciatori e dall'arbitro.

REGOLA 3
ARBITRI
1) Gare
Per la direzione di ogni gara sarà designato un arbitro. Le decisioni dell'arbitro su fatti relativi al giuoco sono inappellabili.
2) Finali
Per la direzione delle finali , c'è la possibilità, a discrezione dell'organizzazione, che siano designati due arbitri per ciascuna gara.

REGOLA 4
DURATA DELLA GARA
1) Periodi di giuoco
La durata della gara è stabilita in due periodi di 25 minuti di giuoco ciascuno. Il controllo dei tempi sarà effettuato dall'arbitro ed è insindacabile. La durata di ciascun tempo deve essere prolungata per poter effettuare un calcio di rigore.
2) La partita deve necessariamente iniziare entro l'orario previsto dal calendario. Trascorsi 20 minuti dall'inizio previsto per la gara, la squadra che non ha consentito l'inizio del gioco perderà il match a tavolino, pagherà la quota campo e può essere esclusa dal torneo.

REGOLA 5
PALLONE IN GIUOCO E NON IN GIUOCO
1) Pallone non in giuoco
Il pallone non è in giuoco quando:
a) ha interamente oltrepassato, sia in terra sia in aria, una linea laterale o una linea di porta;
b) il giuoco è stato interrotto dall'arbitro;
c) tocca il soffitto o la rete di copertura.
2) Pallone in giuoco
Il pallone è in giuoco in tutti gli altri casi ivi compreso quando:
a) rimbalza nel rettangolo di giuoco dopo aver colpito un palo o la sbarra trasversale della porta;
b) rimbalza su uno degli arbitri che si trova all'interno del rettangolo di giuoco.

REGOLA 6
SEGNATURA DI UNA RETE
1) Segnatura di una rete
Salvo le eccezioni previste dalle Regole del Giuoco, una rete risulta segnata quando il pallone ha **interamente superato** la linea di porta, tra i pali e sotto la sbarra trasversale, sempre che non sia stato lanciato, portato o colpito intenzionalmente con la mano o con il braccio da un calciatore della squadra attaccante, portiere compreso.

REGOLE DELLA COMPETIZIONE
Per le fasi finali, in caso di parità al termine dei tempi regolamentari, si procederà all'esecuzione di 5 calci di rigore per ogni squadra. In caso di parità al termine dei cinque calci di rigore, si procederà ad oltranza fino alla determinazione della squadra vincente.

REGOLE 7
FALLI E COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO
I falli ed i comportamenti antisportivi devono essere puniti come segue:
1) Calcio di punizione diretto
Alla squadra avversaria viene accordato un calcio di punizione diretto quando un calciatore commette uno dei seguenti sei falli in un modo che l'arbitro ritiene imprudente, spericolato o con sproporzionata vigoria:
a) dare o tentare di dare un calcio ad un avversario;
b) fare o tentare di fare uno sgambetto all'avversario;
c) saltare su un avversario;
d) caricare con vigoria sproporzionata un avversario, anche con la spalla;
e) colpire o tentare di colpire un avversario;
f) spingere un avversario.
Alla squadra avversaria viene accordato un calcio di punizione diretto anche quando un calciatore commette una delle seguenti cinque infrazioni:
g) trattiene un avversario;

h) sputa contro un avversario;
i) tenta di giocare il pallone **intervenendo in scivolata** su un avversario che sia in possesso del pallone o che sia in procinto di giocarlo (contrasto scivolato). Questa norma non si applica al portiere che si trova nella propria area di rigore, purché egli non giochi in maniera imprudente, spericolata o con sproporzionata vigoria;
l) tocca (deliberatamente) un avversario prima del pallone durante il tentativo di guadagnare il possesso di palla;
m) tocca deliberatamente il pallone con le mani. Questa norma non si applica al portiere che si trova nella propria area di rigore.
Il calcio di punizione diretto va battuto dal punto in cui è stato commesso il fallo.
I falli sopra elencati sono considerati falli cumulativi.
2) Calcio di rigore
Viene assegnato un calcio di rigore quando un calciatore commette uno dei suddetti falli all'interno della propria area di rigore, indipendentemente dalla posizione del pallone, purché lo stesso sia in giuoco. Il fallo per il quale è stato decretato un calcio di rigore, è da considerarsi cumulativo e quindi sommato ai falli commessi dalla squadra responsabile.
3) Calcio di punizione indiretto
Alla squadra avversaria viene assegnato un calcio di punizione indiretto quando il portiere commette una delle seguenti infrazioni:
a) tocca o controlla il pallone con le mani (nella propria area di rigore) dopo che questo gli sia stato volontariamente passato con i piedi, da un compagno di squadra;
b) tocca o controlla con le mani (nella propria area di rigore) il pallone passatogli direttamente su una rimessa dalla linea laterale, effettuata da un compagno di squadra;
c) controlla il pallone con le mani, nella propria area di rigore, **per più di quattro secondi**.
Tuttavia se un calciatore alza il pallone e lo colpisce con la testa, petto, ginocchio per passarlo al proprio portiere, l'arbitro dovrà fermare il gioco, ammonire il calciatore e non il portiere e assegnare un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria, posizionando il pallone sulla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui il portiere è entrato in possesso del pallone con le mani. Tale provvedimento è necessario al fine di punire giocatori che volessero eludere la suddetta regola.
Alla squadra avversaria viene assegnato un calcio di punizione indiretto, che dovrà essere battuto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, anche quando, secondo il parere dell'arbitro, un calciatore:
e) giuoca in modo pericoloso;
f) impedisce intenzionalmente la progressione di un avversario senza che il pallone sia giocato;
g) ostacola il portiere nell'atto di liberarsi del pallone che ha tra le mani;
h) commette qualsiasi altra infrazione, non precedentemente menzionata nella Regola 8, per la quale il giuoco viene interrotto per ammonire o espellere un calciatore.
Il calcio di punizione indiretto deve essere battuto nel punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che questa non sia stata commessa all'interno della propria area di rigore. In questo caso il calcio di punizione dovrà essere battuto da un punto della linea dell'area di rigore che sia il più vicino possibile a quello dove è stata commessa l'infrazione.
— Falli passibili di ammonizione —
Un calciatore deve essere ammonito con il cartellino giallo quando commette una delle seguenti infrazioni:
a) si rende colpevole di comportamento antisportivo;
b) manifesta dissenso con parole e gesti;
c) trasgredisce ripetutamente le Regole del Giuoco;
d) ritarda la ripresa del giuoco;
e) non rispetta la distanza prescritta quando il giuoco viene ripreso con un calcio d'angolo, una rimessa laterale, un calcio di punizione;
f) entra o rientra nel rettangolo di giuoco senza il permesso dell'arbitro o infrange la procedura della sostituzione;
g) abbandona deliberatamente il rettangolo di giuoco senza il permesso dell'arbitro.
Per una qualsiasi delle suddette infrazioni, viene accordato, alla squadra avversaria, un calcio di punizione indiretto da battersi nel punto in cui è stata commessa l'infrazione. Se l'infrazione è stata commessa all'interno della propria area di rigore, il calcio di punizione indiretto deve essere battuto sulla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.
— Falli passibili di espulsione —
Un calciatore deve essere espulso con il cartellino rosso quando commette una delle seguenti infrazioni:
h) si rende colpevole di condotta violenta;
i) si rende colpevole di un fallo violento di giuoco;
l) sputa contro un avversario o qualsiasi altra persona;
m) priva la squadra avversaria di una rete o di una evidente opportunità di segnare una rete, toccando deliberatamente il pallone con le mani.
Questo non si applica ad un portiere all'interno della propria area di rigore (condotta gravemente sleale);

n) priva di una evidente opportunità di segnare una rete un avversario che si dirige verso la porta opposta, mediante un fallo punibile con un calcio di punizione diretto o un calcio di rigore (condotta gravemente sleale);
o) usa un linguaggio offensivo, ingiurioso o minaccioso;
p) riceve una seconda ammonizione nella stessa gara.
Se il giuoco viene interrotto perché un calciatore viene espulso per le infrazioni (o) o (p), senza che siano state commesse ulteriori infrazioni alle Regole del Giuoco, il giuoco viene ripreso con un calcio di punizione indiretto, assegnato alla squadra avversaria, dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.
Tuttavia, se l'infrazione viene commessa nella propria area di rigore, il calcio di punizione indiretto viene battuto dalla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.
Un calciatore espulso non può più prendere parte alla gara in corso e non può sedere sulla panchina dei sostituti e dovrà lasciare le vicinanze del terreno di giuoco.
La sua sostituzione può essere effettuata con l'autorizzazione dell'arbitro dopo **quattro minuti** dall'espulsione, a meno che non venga segnata una rete prima che siano trascorsi i quattro minuti. In questo ultimo caso dovranno essere osservate le seguenti modalità:
• se le squadre stanno giuocando 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;
• se le squadre stanno giuocando 4 calciatori contro 4 e viene segnata una rete, ambedue le squadre rimangono con lo stesso numero di calciatori;
• se le squadre stanno giuocando 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;
• se ambedue le squadre stanno giuocando con 3 calciatori e viene segnata una rete, le due squadre rimangono con lo stesso numero di calciatori;
• se la squadra che segna la rete è quella numericamente inferiore, il giuoco proseguirà senza modificare il numero di calciatori.

REGOLE 8

CALCI DI PUNIZIONE

1) Calci di punizione
I calci di punizione sono diretti ed indiretti.
Nel momento in cui viene battuto il calcio di punizione, il pallone deve essere fermo ed il calciatore che lo ha effettuato non potrà giuocarlo una seconda volta fino a quando il pallone stesso non sia stato toccato o giuocato da un altro calciatore.
2) Il calcio di punizione diretto
Con un calcio di punizione diretto può essere segnata direttamente una rete contro la squadra che ha commesso il fallo.
3) Il calcio di punizione indiretto
Con un calcio di punizione indiretto può essere segnata una rete soltanto se il pallone tocca un altro calciatore prima di entrare in porta.
4) Posizione del calcio di punizione
a) Quando viene battuto un calcio di punizione, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una distanza di almeno 5 metri dal pallone prima che questo sia giocato. I calciatori della squadra avversaria possono formare una barriera per difendersi da un calcio di punizione. **Il numero di calciatori che può prendere parte alla barriera è illimitato.**
Quando una squadra che si difende usufruisce di un calcio di punizione dall'interno della propria area di rigore, tutti gli avversari devono trovarsi al di fuori dell'area di rigore.
b) Il pallone è in giuoco dopo che è stato toccato e si muove.
5) Infrazioni e Sanzioni
a) Quando un calciatore della squadra avversaria non rispetta la distanza prescritta per l'esecuzione di un calcio di punizione, il calcio di punizione deve essere ripetuto;
b) Se il calciatore che ha battuto il calcio di punizione tocca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato o giuocato da un altro calciatore deve essere concesso, a favore della squadra avversaria, un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione. Tuttavia, se quest'ultima è stata commessa all'interno dell'area di rigore, il calcio di punizione indiretto sarà battuto dalla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui l'infrazione è stata commessa;
c) Se la squadra che deve battere il calcio di punizione impiega **più di 4 secondi** per eseguirlo, sarà accordato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria.
6) Segnali
a) Calcio di punizione diretto: l'arbitro mantiene un braccio orizzontalmente indicando la direzione in cui il calcio deve essere battuto. Nel caso in cui il fallo commesso sia il quinto, l'arbitro provvederà ad avvisare la relativa squadra.

b) Calcio di punizione indiretto: l'arbitro indica un calcio di punizione indiretto alzando il suo braccio al di sopra della testa. Egli mantiene il braccio in tale posizione fino a quando il calcio di punizione non sia stato battuto ed il pallone non abbia toccato un altro calciatore o cessi di essere in giuoco.

REGOLE 9

FALLI CUMULATIVI E TIRI LIBERI

1) Falli cumulativi

a) Sono quelli puniti con un calcio di punizione diretto

b) I primi cinque falli accumulati da ciascuna delle due squadre durante ogni tempo di gara, saranno registrati sul referto di gara.

c) L'arbitro deve consentire il proseguimento del giuoco applicando il vantaggio se la squadra non ha già commesso cinque falli cumulativi e se alla squadra avversaria non viene negata una chiara occasione da rete.

d) **Se viene applicato il vantaggio, l'arbitro deve segnare comunque il fallo cumulativo rendendolo noto alla squadra responsabile non appena il pallone non è più in giuoco.**

e) Se un incontro si prolunga nei tempi supplementari, i falli accumulati nel secondo tempo regolamentare rimangono validi. Ogni fallo accumulato durante i tempi supplementari viene aggiunto al totale dei falli accumulati dalla squadra nel secondo tempo regolamentare.

2) Posizione del calcio di punizione

a) Per i primi cinque falli cumulativi registrati per ciascuna delle due squadre durante ogni tempo di gara:

• i calciatori della squadra avversaria possono formare una barriera per difendersi da un calcio di punizione;

• tutti i calciatori avversari debbono trovarsi ad almeno 5 metri di distanza dal pallone finché esso non è in giuoco;

• una rete può essere segnata direttamente con un calcio di punizione.

b) Dal sesto fallo cumulativo per ciascuna delle due squadre in ognuno dei due tempi:

• i calciatori della squadra avversaria non potranno formare una barriera per difendersi dal calcio di punizione;

• il calciatore che esegue il tiro libero deve essere debitamente identificato;

• il portiere deve rimanere nella propria area di rigore ad almeno 5 m. dal pallone;

• tutti gli altri calciatori non devono oltrepassare la linea immaginaria che attraversa il pallone, parallela alla linea di porta, fuori dall'area di rigore. Debbono trovarsi a 5 m. dal pallone e non possono ostacolare il calciatore che effettua il tiro libero. Nessun calciatore può oltrepassare la linea immaginaria fino a quando il pallone non sia regolarmente in giuoco.

3) Procedura

La procedura per l'esecuzione del tiro libero è la seguente:

a) il calciatore che effettua il tiro libero deve calciare con l'intenzione di segnare una rete e non può passare il pallone ad altri calciatori;

b) dopo che il tiro libero è stato effettuato, nessun calciatore potrà toccare o giuocare il pallone fino a quando questo non sia stato toccato o giocato dal portiere, non sia rimbalzato dal palo o dalla sbarra trasversale;

c) nessun tiro libero può essere calciato da una distanza inferiore a 6 m. dalla linea della porta (misurato dallo spazio compreso tra i pali della porta);

d) se un calciatore commette il sesto fallo della sua squadra nella metà del rettangolo di giuoco avversario o nella parte del rettangolo compresa tra la linea mediana e la parallela immaginaria passando per il punto del tiro libero, il tiro libero deve essere battuto nel punto del tiro libero;

e) se un calciatore commette il sesto fallo della sua squadra nella propria metà del campo, tra la linea da 10 m. e la sua linea di porta, la squadra alla quale è stato assegnato il calcio di punizione può scegliere se batterlo dal secondo punto di rigore o dal punto in cui è stata commessa l'infrazione;

f) **se un incontro si prolunga nei tempi supplementari, tutti i falli (cumulativi) commessi nel secondo tempo regolamentare andranno a sommarsi a quelli (cumulativi) dei tempi supplementari**.

4) Infrazioni e Sanzioni

Per una delle seguenti situazioni:

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

• il tiro libero dovrà essere ripetuto solo se non è stata segnata una rete;

• il tiro libero non verrà ripetuto se la rete è stata segnata.

b) Se un calciatore della stessa squadra di quella che batte il tiro libero, commette un'infrazione a questa Regola:

• il tiro libero dovrà essere ripetuto se viene segnata una rete

• se non è stata segnata una rete l'arbitro interrompe il giuoco e lo riprende con un calcio di punizione indiretto a favore della squadra difendente dal punto in cui si trovava il pallone al momento in cui è stata commessa l'infrazione;

c) Se il calciatore che batte il tiro libero commette un'infrazione a questa Regola dopo che il pallone è in giuoco:
• verrà assegnato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria che sarà battuto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che ciò sia avvenuto nell'area di rigore, nel qual caso il calcio di punizione indiretto sarà battuto sulla linea dell'area di rigore, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo.
d) Se un calciatore della squadra difendente e un calciatore della squadra offendente infrange questa Regola:
• il calcio di punizione viene ripetuto.
e) Se il pallone colpisce un oggetto dopo che è stato già giocato in avanti:
• il calcio di punizione viene ripetuto
f) Se il pallone rimbalza sul portiere, la traversa, o i pali, e poi colpisce un oggetto:
• l'arbitro interrompe il giuoco e lo riprende con una rimessa dal punto in cui il pallone ha colpito l'oggetto.

REGOLE 10

RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

La rimessa dalla linea laterale è un modo di riprendere il giuoco.
Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dalla linea laterale.
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 fermo sulla linea laterale o dietro di essa, e deve essere rimesso in giuoco in qualsiasi direzione purché nel terreno di gioco.
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 giuocare il pallone una seconda volta prima che sia toccato o giocato da un altro calciatore;
c) il pallone è in giuoco immediatamente dopo che è stato calciato o toccato.
4) Infrazioni e Sanzioni
a) Viene accordato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria se il calciatore che effettua la rimessa dalla linea laterale giuoca il pallone una seconda volta prima che sia stato toccato o giocato da un altro calciatore. Il calcio di punizione indiretto viene eseguito dal punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che ciò sia avvenuto nell'area di rigore, nel qual caso il calcio di punizione indiretto sarà battuto dalla linea dell'area di rigore, dal punto più vicino a quello in cui è stato commesso l'infrazione.
b) La rimessa dalla linea laterale viene ripetuta da un calciatore della squadra avversaria se:
• la rimessa dalla linea laterale non è stata effettuata regolarmente;
• la rimessa dalla linea laterale viene effettuata da un punto diverso da quello in cui il pallone ha oltrepassato la linea laterale;
• la rimessa dalla linea laterale non è stata effettuata entro 4 secondi dal momento in cui il calciatore è entrato in possesso del pallone.

REGOLE 11

RIMESSA DAL FONDO

La rimessa dal fondo è un modo di riprendere il giuoco.
Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dal fondo.
1) La rimessa dal fondo viene concessa
a) quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, oltrepassa interamente la linea di porta, sia a terra che in aria, e non è stata segnata una rete come prescritto dalla Regola 11.
2) Procedura
La procedura è la seguente:
a) Il portiere lancia il pallone con le mani da un punto qualsiasi all'interno dell'area di rigore;
b) I calciatori della squadra avversaria dovranno rimanere al di fuori dell'area di rigore finché il pallone non è in giuoco;
c) il portiere non dovrà giuocare il pallone una seconda volta finché questo non sia stato toccato o giocato da un altro calciatore;

d) il pallone sarà in giuoco quando sarà uscito completamente fuori dall'area di rigore.

REGOLE 12

CALCIO D'ANGOLO

Il calcio d'angolo è un modo di riprendere il giuoco.
Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo, ma soltanto contro la squadra avversaria.
1) Viene concesso un calcio d'angolo
a) quando il pallone toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, oltrepassa interamente a linea di porta, sia in terra sia in aria, e non è stata segnata una rete.
2) Procedura
La procedura è la seguente:
a) il pallone deve essere collocato all'interno dell'area d'angolo;
b) i calciatori della squadra avversaria devono rimanere a 5 m. almeno dal pallone finché esso non è in giuoco;
c) il pallone viene calciato da un calciatore della squadra attaccante;
d) il pallone è in giuoco quando viene toccato e si muove;
e) il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo non può giuocare una seconda volta il pallone fino a quando lo stesso non sia stato toccato o giuocato da un altro calciatore.
3) Infrazioni e Sanzioni
a) Alla squadra avversaria viene assegnato un calcio di punizione indiretto quando:
• il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo giuoca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato o giuocato da un altro calciatore. Il calcio di punizione indiretto viene battuto dal punto in cui è stata commessa l'infrazione;
• il calcio d'angolo non viene battuto entro 4 secondi dal momento in cui il calciatore che lo deve battere entra in possesso del pallone ed il calcio di punizione indiretto viene eseguito dall'arco d'angolo.

GIUSTIZIA SPORTIVA

Quattro ammonizioni comportano la sospensione per un turno. L'espulsione diretta prevede la squalifica per almeno un turno. L'espulsione per doppia ammonizione comporta l'automatica diffida.
La direzione del torneo, unitamente alla direzione del Santiago Club, si riserva il diritto di eliminare dalla competizione le squadre che avranno un comportamento scorretto e antisportivo o comunque non consono con lo spirito del torneo. L'allontanamento dal torneo per le cause descritte **NON prevede il rimborso dell'iscrizione**.