

# Regolamento MWP Football 2025

## 1. GIOCATORI

### 1.1 Numero di giocatori

Una gara è giocata da due squadre, composte ciascuna da un massimo di 5 calciatori, uno dei quali deve essere il portiere.

Una gara non potrà avere inizio o proseguire se l'una o l'altra squadra dispone di meno di tre calciatori.

### 1.2 Sostituzioni

Il numero di sostituzioni ammesse durante una gara è illimitato.

Una sostituzione si può eseguire in qualsiasi momento, con il pallone in gioco o meno, eccetto durante un time-out. Per sostituire un calciatore deve essere osservata la seguente procedura:

- il calciatore sostituito non deve ottenere l'autorizzazione degli arbitri per uscire dal rettangolo di gioco;
- il calciatore subentrante non necessita di autorizzazione degli arbitri per entrare nel rettangolo di gioco;
- Il cambio tra giocatori deve avvenire esclusivamente a metà campo: il giocatore che entra dalla panchina consegna al giocatore che esce una casacca a quello che esce, come se fosse un passaggio del testimone. Solo dopo lo scambio, il cambio è considerato valido.

## 2. DURATA DELLA GARA 2.1 Durata della gara

La durata della gara è stabilita in due periodi di gioco uguali di 20 minuti ciascuno.

### 2.2 Termine di un periodo di gioco

Il termine di un periodo di gioco viene indicato dal direttore di gara.

### 2.3 Time out

Le squadre hanno la possibilità di richiedere un minuto di time-out in ogni periodo di gioco.

### 2.4 Intervallo di metà gara

I calciatori hanno diritto ad un intervallo a metà gara, non superiore a 5 minuti.

## 3. CALCIO D'INIZIO

### 3.1 Sorteggio

Prima dell'inizio della gara, l'arbitro lancia una moneta e la squadra che vince il sorteggio, decide se eseguire il calcio d'inizio nel primo periodo o in alternativa la porta da attaccare.

### 3.2 Inversione di campo

All'inizio del secondo periodo di gioco, le squadre invertono la loro disposizione sul rettangolo di gioco ed attaccano in direzione delle porte opposte.

### 3.3 Procedura

Gli avversari della squadra che esegue il calcio d'inizio devono essere a non meno di 3 m dal pallone fino a quando lo stesso non sia in gioco.

Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio contro la squadra avversaria.

### 3.4 Ritardi

Il calcio d'inizio di una partita potrà essere ritardato al massimo di 15 minuti dall'orario prestabilito nel calendario. Ritardi maggiori comportano la sconfitta a tavolino per la squadra ritardataria.

## 4. CALCI DI PUNIZIONE DIRETTI E INDIRECTI

### 4.1 Calci di punizione diretti

Un calcio di punizione diretto è assegnato se un calciatore commette una delle seguenti infrazioni contro un avversario in un modo considerato dagli arbitri negligente, imprudente o con vigoria sproporzionata:

- caricare
- saltare addosso
- dare o tentare di dare un calcio
- spingere
- colpire o tentare di colpire (compreso con la testa)
- effettuare un tackle o un contrasto
- sgambettare o tentare di sgambettare.

Un calcio di punizione diretto è parimenti assegnato se un calciatore commette una delle seguenti infrazioni:

- un fallo di mano volontario commesso con le mani/braccia che aumentano in modo innaturale il volume occupato dal corpo del calciatore (ad eccezione del portiere nella propria area di rigore)
- trattiene un avversario
- ostacola un avversario venendo a contatto con lui
- morde o sputa a qualcuno iscritto in distinta o a un ufficiale di gara
- lancia/calcia un oggetto contro il pallone, un avversario o un ufficiale di gara o tocca
- pallone con un oggetto tenuto in mano o, sposta volontariamente la porta in modo tale che la stessa entri in contatto con il pallone.

Tutte le infrazioni elencate in questa sezione sono da considerare falli cumulativi (vedi 5.1).

### 4.2 Calci di punizione indiretti

In tutte le fattispecie non indicate al punto 4.1, il gioco viene ripreso tramite un calcio di punizione indiretto.

Tutte le infrazioni verbali sono sanzionate con un calcio di punizione indiretto.

## 5. FALLI CUMULATIVI E TIRO LIBERO

### 5.1 Falli cumulativi

I falli cumulativi sono quelli puniti con un calcio di punizione diretto o di rigore.

I falli cumulativi commessi da ciascuna delle due squadre durante ogni periodo di gioco saranno registrati nel rapporto di gara.

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 negata la segnatura di una rete o un'evidente opportunità di segnare una rete.

Se applicano il vantaggio, gli arbitri dovranno, non appena il pallone non è più in gioco, utilizzare i segnali obbligatori per indicare, al rapportista, che è stato commesso un fallo cumulativo.

### 5.2 Tiro libero

Un tiro libero viene assegnato a partire dal **quinto fallo cumulativo** e per tutti i successivi falli commessi dalla stessa squadra in ogni periodo di gioco.

In ogni caso, se il quinto fallo o i successivi falli cumulativi sono commessi all'interno della propria area di rigore, verrà invece assegnato un calcio di rigore. Una rete può essere segnata

direttamente da tiro libero e il calciatore che lo esegue deve calciare con l'intenzione di segnare una rete. I calciatori della squadra difendente non possono formare la barriera a difesa del tiro libero.

### **Procedura**

Il pallone deve essere posizionato sul punto del tiro libero o nel punto dove è stata commessa l'infrazione (purché si trovi tra la linea di porta della squadra difendente e la linea immaginaria che passa dal punto del tiro libero parallela alla linea di porta e al di fuori dell'area di rigore).

Se il fallo viene commesso all'interno di questa zona, il calciatore può scegliere indifferentemente di eseguire il tiro libero dal punto del tiro libero o dal punto in cui è stato commesso il fallo.

Il calciatore che esegue il tiro libero deve essere chiaramente identificato. Il portiere difendente deve essere ad una distanza minima di 5 m dal pallone finché questo non è stato calciato.

I calciatori, tranne colui che esegue il tiro libero, devono essere:

- all'interno del rettangolo di gioco;
- ad almeno 5 m dal pallone;
- dietro il pallone;
- fuori dall'area di rigore.

Il calciatore che esegue il tiro libero deve calciare il pallone verso la porta avversaria con l'intenzione di segnare direttamente una rete; è consentita l'esecuzione con un colpo di tacco a condizione che il pallone si muova verso la porta avversaria e vi è l'intenzione di segnare direttamente una rete.

Esito del tiro libero		
Infrazione	Il pallone entra in rete	Il pallone non entra in rete
Invasione di un calciatore attaccante	Il tiro si ripete	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente
Invasione di un calciatore difendente	Rete	Il tiro libero si ripete, il calciatore sarà richiamato la prima volta e ammonito per ogni successiva infrazione
Invasione di calciatori difendenti e attaccanti	Il tiro si ripete	Il tiro libero si ripete, saranno richiamati gli attaccanti la prima volta e ammoniti per ogni successiva infrazione
Infrazione del portiere difendente	Rete	Non parato: tiro non si ripete a meno che l'infrazione ha avuto impatto evidente sul tiratore Parato: Il tiro libero si ripete, richiamo per il portiere e ammonizione per ogni successiva infrazione
Pallone non calciato verso la porta avversaria e con l'intenzione di segnare direttamente	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente
Finta non regolare	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente e ammonizione per il calciatore	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente e ammonizione per il calciatore
Calciatore diverso da quello identificato	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente e ammonizione per il calciatore	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente e ammonizione per il calciatore
Infrazioni contemporanee del portiere e di chi esegue il tiro	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente e ammonizione per il calciatore	Calcio di punizione indiretto per la squadra difendente e ammonizione per il calciatore

## 6. CALCI DI RIGORE

Un calcio di rigore viene assegnato se un calciatore commette una delle infrazioni punibili con un calcio di punizione diretto all'interno della propria area di rigore.

## 7. FORMULA DEL TORNEO

### 7.1 Fase a gironi

Le otto squadre partecipanti vengono suddivise in due gironi di 4 squadre (Girone A e Girone B), tramite modalità che tiene conto delle informazioni fornite agli organizzatori al momento dell'iscrizione.

Si disputeranno quindi due gironi all'italiana con partite di sola andata, in cui al termine di ogni gara ogni squadra riceverà:

- 3 punti, in caso di vittoria
- 1 punto, in caso di pareggio
- 0 punti, in caso di sconfitta

Si qualificano alla fase finale del torneo le prime due squadre di ogni girone. In caso di arrivo a pari punti di due squadre, la posizione in classifica verrà determinata secondo i seguenti criteri:

- esito dello scontro diretto;
- differenza reti;
- numero di gol segnati;
- minor numero di cartellini rossi ricevuti;
- minor numero di cartellini gialli ricevuti;

In caso di assoluta parità, si effettuerà un sorteggio con monetina per stabilire la posizione in classifica.

Se più di due squadre termineranno la fase a gironi a parità di punti, verrà stilata una classifica avulsa con gli stessi criteri sopra indicati.

### 7.2 Fase Finale

La fase finale del torneo si compone di:

- Due semifinali (vincente Girone A vs seconda Girone B/ vincente Girone B vs seconda Girone A)
- Una finale 3°/4° posto (perdente Semifinale 1 vs perdente Semifinale 2)
- Una finale 1°/2° posto (vincente Semifinale 1 vs vincente Semifinale 2)

Durante la fase finale del torneo le partite non possono finire in pareggio. In caso di parità al termine dei tempi regolamentari, vengono effettuati **5 shoot-out** per ogni squadra.

#### Shoot-out

Il calciatore che svolge il ruolo di attaccante parte con la palla al piede dal centro del campo ed ha il tempo massimo di 10" per terminare l'azione.

La partenza viene determinata dal fischio dell'arbitro. Dal fischio dell'arbitro parte il conteggio del tempo.

Il portiere deve posizionarsi sulla linea della porta e può muoversi in avanti quando parte l'azione dell'attaccante (quindi potrebbe non coincidere con il fischio dell'arbitro).

Nel caso di respinta del portiere, palo o traversa l'azione deve considerarsi conclusa e non sarà possibile colpire ancora il pallone per una seconda conclusione.