



KINGS LEAGUE BOOK OF RULES

Aggiornato: 26 febbraio 2026





1. IL CAMPO DI GIOCO	5
1.1. Dimensioni	5
1.2 Attrezzature Speciali	6
2. DURATA DELLA PARTITA	6
2.1 Durata Standard	6
2.2 Gestione del cronometro	7
2.3 Fine della partita	7
3. FASI DEL MATCH	7
3.1 Primi Cinque Minuti (Scale-up)	7
3.1.1 Formato Progressivo	7
3.1.2 Gestione del cronometro durante la fase di Scale-up	7
3.1.3 Regole dell'Scale-up	7
3.2 Double Gol Fase (Minuto 17)	9
3.2.1 Attivazione	9
3.3 Dado della Lega (Minuto 20)	9
3.3.1 Attivazione	9
3.3.2 Transizione verso il match regolare	9
3.3.3 Risultati del Dado	9
3.3.4 Regole della fase del dado	10
3.3.5 Regole speciali per 1vs1 con portiere	10
3.3.6 Sanzioni durante la fase del dado - Scenari dettagliati:	11
3.4 Match Ball Shootout (Minuto 36).....	12
3.4.1 Attivazione	12
3.4.2 Transizione alla fase di Match Ball Shootout (Minuto 36)	12
3.4.3 Reverse Scale-up.....	12
3.4.4 Regole della fase di Match Ball Shootout	12
3.4.5 Regole speciali per la situazione 1vs1 con portiere	12
3.4.6 Sanzioni durante la fase di Match Ball Shootout – Casi specifici.....	13
3.4.7 Regole sulle sostituzioni – Fase di Match Ball Shootout	14
3.4.8 Effetti delle Secret Card e del Rigore Presidenziale durante la fase di Match Ball Shootout	14
3.5 Sanzioni multiple all'inizio della partita	14
4. GIOCATORI ED EQUIPAGGIAMENTO	15
4.1 Numero di giocatori	15
4.2 Requisiti dell'equipaggiamento	15
4.3 Equipaggiamento del portiere	15
5. SOSTITUZIONI	15
5.1 Scenari di violazione della sostituzione	15
5.1.1 Procedure di ingresso errate	15
5.1.2 Requisiti di Autorizzazione.....	15
5.2 Sostituzioni Standard	15
5.3 Warm-Up	16
6. FALLI E SANZIONI	16



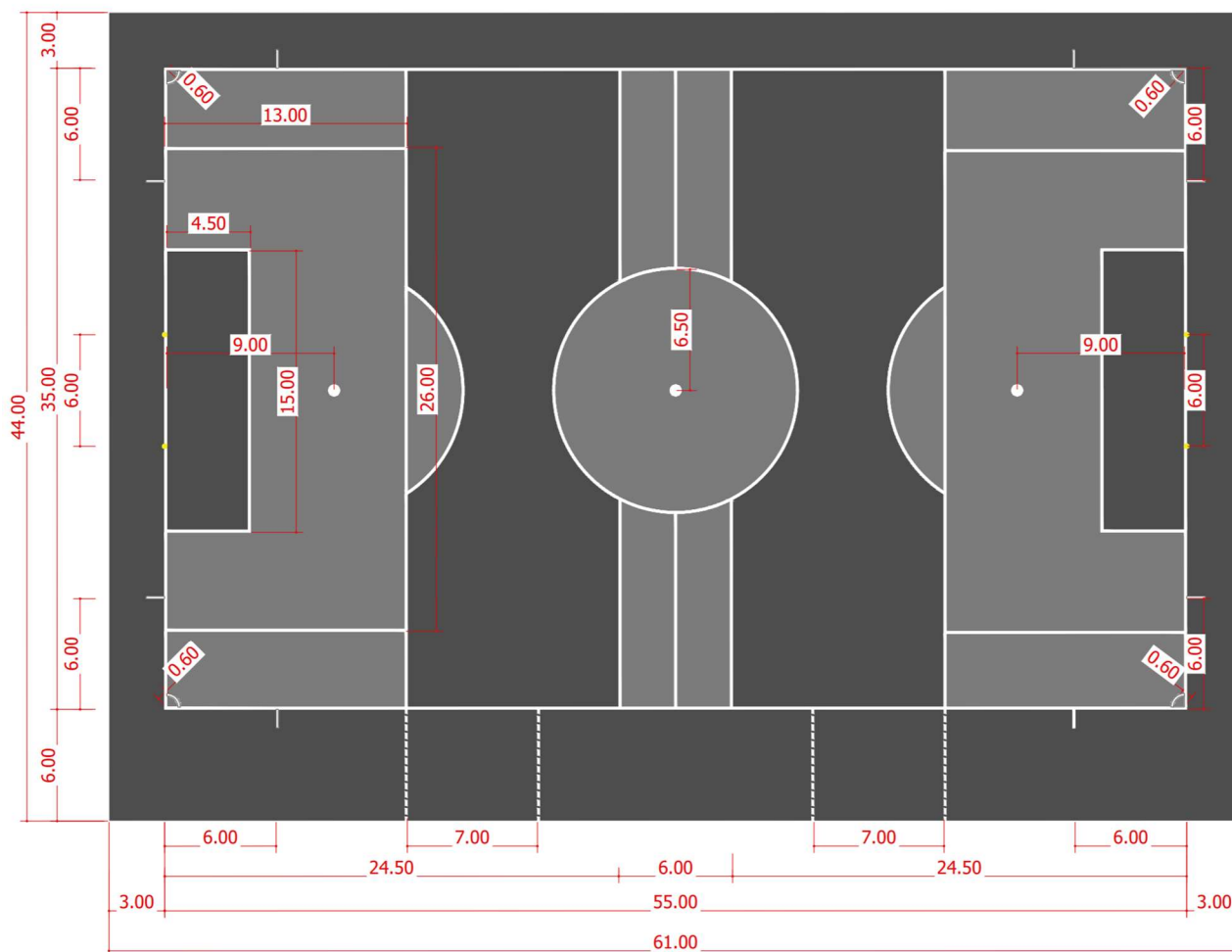
6.1 Cartellini Gialli	16
6.2 Cartellini Rossi	16
6.3 Gioco Pericoloso	16
6.4 Regole per esultanze	17
6.5 Retropassaggio	17
6.6 Sanzioni per perdite di tempo	17
7. RIPARTENZE	17
7.1 Kick-off	17
7.2 Rimesse laterali	18
7.3 Calci d'angolo	18
7.4 Calci di rinvio	18
7.5 Procedura dettagliata del cage kick-off	18
7.5.1 Inizio partita (Scale-up)	18
7.5.2 Inizi del Periodo (Double Gol/ Dado/ Match Ball Shootout)	18
7.5.3 Malfunzionamento della cage	18
7.6 Palla che colpisce il soffitto/cage/ostacoli	18
7.7 Filosofia della ripresa del gioco	19
8. FUORIGIOCO	19
8.1 Fuorigioco standard	19
8.2 Fuorigioco durante le situazioni speciali	19
9. RIGORI	19
9.1 Rigori standard	19
9.2 Rigori shootouts (Tie-breaker Format)	19
9.2.1 Quando si usano	19
9.2.2 Impostazione e procedura	19
9.2.3 Regole di esecuzione	20
9.2.4 Sequenza degli shootouts	20
9.2.5 Problemi tecnici durante gli shootouts	21
9.2.6 Infrazioni e scenari	21
9.3 Scenari dettagliati dei rigori standard	21
9.3.1 Infrazioni del giocare prima del tiro	21
9.3.2 Requisiti e violazioni del portiere	22
10. SECRET CARDS	22
10.1 Periodo di attivazione	22
10.2 Tipi di cards	22
10.3 Effetti e Tempistiche delle Cards	22
10.3.1 Regole generali sugli effetti	22
10.3.2 Effetti dettagliati delle cards	23
11. PRESIDENT PENALTY	24
11.1 Idoneità	24
11.2 Esecuzione	24
11.3 Restrizioni	24



11.4 Scenari e restrizioni per i president penalty	24
11.4.1 Scenari dettagliati	24
11.4.2 Tempistica e attivazione	25
11.4.3 Requisiti per l'abbigliamento	25
11.4.4 Interazione con il portiere	25
12. VAR (VIDEO ASSISTANT REFEREE)	25
12.1 Incidenti soggetti a revisione	25
12.2 Procedura VAR	26
12.3 Applicazioni aggiunte VAR	26
12.3.1 Revisione rigori shootout	26
12.3.2 Comportamento dei giocatori durante il VAR	26
12.3.3 Segnale ufficiale VAR	26
13. UFFICIALI DI GARA	26
13.1 Squadra Arbitrale	26
13.2 Autorità Arbitrale	26
14. SITUAZIONI SPECIFICHE DI PARTITA	27
14.1 Regole sulla conclusione del tiro	27
14.2 Errori involontari nella ripresa del gioco	27
14.3 Protocolli sugli infortuni	27
15. INTERPRETAZIONE DELLE REGOLE	28
GLOSSARIO DELLE DEFINIZIONI	29



1. IL CAMPO DI GIOCO



1.1. Dimensioni

Dimensioni ufficiali del campo:

La linea laterale deve essere più lunga della linea di porta.

- Lunghezza (linea laterale): minimo 47 m, massimo 65 m
- Larghezza (linea di porta): minimo 30 m, massimo 45m

Competition può determinare la lunghezza della linea di porta e della linea laterale entro questi limiti.

Tracciature del campo:

- Spessore di tutte le linee: 0,1m

Aree di rigore:

- Lunghezza dell'area di rigore: 13m
- Larghezza dell'area di rigore: 26m



- Distanza del dischetto del rigore dalla linea di porta: 9m

Calci d'angolo:

- Raggio dell'arco: 0.6m
- Lunghezza del segno di riferimento: 6m

Cerchio di centrocampo:

- Raggio: 6.5m

Area di porta:

- Lunghezza dell'area di porta: 4.5m
- Larghezza dell'area di porta: 15m

Zona centrale "grigia":

- Lunghezza: 6m
- Larghezza: minimo 30 m, massimo 45 m (divisa dal segno di centrocampo)

Porte:

- Altezza della porta: 2m
- Larghezza della porta: 6m

Area tecnica:

- Le signature delle aree tecniche devono essere estese e delimitate a una distanza massima di 1 m dall'area designata per i posti a sedere.

Composizione del campo:

- Il campo sarà composto da fibre di 40 mm contenenti sabbia e gomma nera.

1.2 Attrezzature Speciali

- **Cage system:** situato sopra il centro del campo per l'inizio del gioco
- **Bottone secret card:** situato presso la panchina di ciascuna squadra
- **Bottone president penalty:** disponibile per i presidenti delle squadre
- **LED timing systems:** per il conto alla rovescia degli shootout.

2. DURATA DELLA PARTITA

2.1 Durata standard

- **Durata Totale:** 36 Minuti + Match Ball Shootout
- **Due tempi:** con l'intervallo tra i due tempi
- **Intervallo:** circa 3 minuti
- Nessun tempo aggiuntivo.



2.2 Gestione del cronometro

Il cronometro non dovrà essere fermato se non per:

- Assistenza medica solo quando il personale medico viene chiamato dall'arbitro. Sarà sempre l'arbitro a decidere se chiamare il personale medico
- VAR oppure revisioni del tavolo arbitrale (quando opportuno)
- Secret card o esecuzione del president penalty
- Discrezione dell'arbitro in caso di perdita di tempo.

2.3 Fine della partita

L'arbitro segnala la fine con il fischio, indipendentemente da eventuali effetti sonori o grafici precedentemente attivati.

3. FASI DEL MATCH

3.1 Primi cinque minuti (scale-up)

3.1.1 Formato progressivo

- **Minuti 0-1:** 1vs1 con portiere
- **Minuti 1-2:** 2vs2 con portiere
- **Minuti 2-3:** 3vs3 con portiere
- **Minuti 3-4:** 4vs4 con portiere
- **Minuti 4-5:** 5vs5 con portiere
- **Minuti 5+:** 7vs7 (squadre al completo)

3.1.2 Gestione del cronometro durante la fase di scale-up

Il cronometro procede senza interruzioni, tranne in caso di:

- VAR oppure revisioni del tavolo arbitrale
- Rigori
- Infortuni o cartellini
- Discrezione dell'arbitro in caso di perdita di tempo o falli.

3.1.3 Regole dello scale-up

Kick-off: Cage kick-off (1vs1 con partenza dalla linea di porta)

- I giocatori si sfidano per la conquista del primo possesso non appena il conto alla rovescia termina e i semafori si spengono
- Se non effettuata correttamente, il possesso viene assegnato alla squadra avversaria con calcio d'inizio dal centro
- I giocatori possono muoversi in avanti o indietro dalla linea di porta.

Restrizioni per il portiere:

- Può uscire dall'area di rigore durante la fase di scale-up per agire come giocatore di movimento
- Deve esserci almeno un portiere in campo per tutta la durata della fase di scale-up
- È obbligatorio iniziare la partita con almeno un portiere in campo.



Backfield infrazioni:

- Applicabile dal minuto 0-1
- Una volta usciti dalla propria metà campo, i giocatori non possono tornare nella propria metà con un passaggio o conducendo la palla (dalla zona nera d'attacco alla zona nera di difesa)
- Eccezione: non si applica sulle rimesse laterali
- La propria metà campo è definita come l'area delimitata dalla zona grigia di sostituzioni e dal cerchio di centrocampo
- In caso di infrazione, il gioco riprende con un calcio di punizione indiretto dalla corsia di sostituzione
- Il difendente deve rimanere nella propria metà campo e non può occupare la zona grigia dedicata alle sostituzioni ed il cerchio centrale, fino a quando il pallone non viene ricevuto dal giocatore in attacco. La violazione comporta un calcio di punizione indiretto dal punto di ricezione del pallone.

Rimesse laterali:

- Applicabile dal minuto 0-1
- Il difensore deve rimanere nella propria metà campo e non può occupare la zona grigia di sostituzioni né il cerchio di centrocampo finché il pallone non viene ricevuto dal giocatore in attacco
- L'infrazione comporta un calcio di punizione indiretto dal punto in cui il pallone è stato ricevuto.

Gioco passivo:

- L'arbitro può segnalare un avviso di 10 secondi in caso di perdita di tempo deliberata
- Se non completato entro 10 secondi, il possesso viene assegnato alla squadra avversaria tramite calcio di rinvio.

Sanzioni durante la fase di scale-up:

- Le sanzioni e le esclusioni dei giocatori (inferiorità) si applicano a partire dal minuto 1:00 in poi
- Una squadra non può mai avere meno di due giocatori in campo. Qualora si verificasse una tale situazione, a causa di dinamiche di gioco (sanzioni multiple), si procederà non consentendo l'ingresso del giocatore successivo nei relativi turni di entrata in campo.

Scenario speciale per giocatori sanzionati:

- **Ammonizione del calciatore:** se una sospensione termina prima del minuto 5:00, lo stesso giocatore deve rientrare in campo per continuare a giocare
- **Rientro in campo del giocatore errato:** cartellino giallo per il giocatore che entra erroneamente; è obbligatorio far rientrare il giocatore corretto
- **Ammonizione del portiere:** deve aspettare il minuto 5:00 per rientrare (non è consentito avere due portieri in campo)
- **Eccezioni:** se il portiere sostituito si infortuna e il tempo della sanzione è terminato, il portiere titolare può rientrare in anticipo.

Regole sulle sostituzioni:

- Sostituzioni dei giocatori non consentite, salvo nei casi espressamente previsti
- Dopo ogni minuto (1, 2, 3, 4, 5), un giocatore di ciascuna squadra entra attraverso la corsia di sostituzione
- **Giocatore infortunato che lascia il campo:** se sostituito, non potrà rientrare in gara fino all'inizio della fase del dado della competizione; se non sostituito, la squadra continuerà a giocare con un uomo in meno fino al suo rientro
- **Specifico:** se un giocatore infortunato sostituito rientra in campo per partecipare, verrà immediatamente espulso. Qualora l'arbitro non se ne accorga e la partita prosegua, il match potrà essere oggetto di contestazione e la squadra responsabile potrà perdere punti per errato schieramento dei giocatori.



Transizioni portiere-giocatore:

- Se il portiere viene sanzionato e sostituito da un giocatore-portiere, il portiere sanzionato deve attendere fino al minuto 5:00
- Una volta che il portiere torna in campo, il giocatore-portiere deve indossare nuovamente la divisa da giocatore di movimento e può rientrare come tale
- Il giocatore uscito per far spazio al portiere-giocatore può rientrare a partire dal minuto 5:00.

Penalità per ingresso anticipato:

- Il giocatore che entra prima del tempo stabilito riceve un cartellino giallo se partecipa al gioco
- Se non partecipa, il gioco si ferma con un calcio di punizione indiretto nella corsia delle sostituzioni, il giocatore esce e rientra correttamente
- In situazione di 1vs1 con il portiere, le sostituzioni improprie vengono penalizzate secondo le regole della sezione specifica.

3.2 Fase double Gol (minuto 17)

3.2.1 Attivazione

- Un conto alla rovescia di 10 secondi inizia al minuto 16:50, segnalando gli ultimi 10 secondi della partita regolare
- Il double gol inizia al minuto 17:00 con un calcio d'inizio da centrocampo per la squadra che non ha avuto il primo possesso all'inizio della partita (che non necessariamente è quella che tocca per prima il pallone)
- Tutti i gol segnati a partire dal minuto 17:00 fino all'intervallo della partita valgono doppio.

3.3 Dado della lega (minuto 20)

3.3.1 Attivazione

- La seconda parte della partita (dopo l'intervallo) inizia con un conto alla rovescia di 20 secondi
- Il gioco riprende al minuto 20:00 e la fase del dado ha una durata di 3 minuti, fino al minuto 23:00.

3.3.2 Transizione verso il match regolare

- Un conto alla rovescia di 10 secondi inizia al minuto 22:50
- Al minuto 23:00, il gioco si fermerà per permettere l'ingresso dei giocatori rimanenti fino a ristabilire la situazione di 7vs7, salvo eventuali esclusioni ancora valide. In tal caso, entrerà il numero corretto di giocatori in base alla situazione disciplinare
- Il gioco regolare inizia con un calcio d'inizio da centrocampo per la squadra che non ha avuto il primo possesso all'inizio del dado (che non necessariamente è quella che tocca per prima il pallone).

3.3.3 Risultati del Dado

Il dado a sei facce determina il formato di gioco:

- Due facce: 3vs3
- Due facce: 2vs2
- Due facce: 1vs1 con portiere



3.3.4 Regole della fase del dado

- Le squadre regolano il numero dei giocatori immediatamente dopo che il risultato del dado è stato rivelato
- Gli allenatori devono togliere i giocatori corrispondenti senza ritardo prima che l'arbitro riprenda il gioco
- Periodo di posizionamento di 20 secondi prima del lancio del pallone dalla cage (i giocatori si posizionano ovunque sul campo, inclusa la metà campo avversaria)
- Il cronometro di gioco inizia quando il primo giocatore tocca la palla nel cerchio centrale
- Le sanzioni attive diventano non attive durante la fase del dado; il conteggio del tempo di sospensione riprende all'inizio della fase successiva (minuto 23:00)
- Le nuove sanzioni si applicano immediatamente. Ad esempio, se si passa da un 3vs3 a un 3vs2, la situazione continua anche dopo il minuto 23:00, fino al termine della sospensione, se il tempo non è ancora scaduto
- Se una squadra ha solo due giocatori in campo (situazioni di 2vs2 o 1vs1 con portiere) e riceve un'ammonizione o un'espulsione, la sospensione inizia a partire dal minuto 23:00. Se il giocatore ha ricevuto un cartellino giallo, potrà tornare a giocare dopo aver scontato la sospensione
- Non è richiesto il portiere, tranne nel formato 1vs1 con portiere
- Il gioco passivo è previsto (vedi sezione 3.1.3).

3.3.5 Regole speciali per 1vs1 con portiere

- Il portiere non può toccare la palla fuori dalla propria metà campo (la zona nera difensiva) (cartellino giallo + sostituzione + shootout + penalità di 2 minuti nel secondo tempo)
- Se il portiere viene espulso con cartellino rosso: deve essere sostituito e scontare una penalità di 5 minuti di inferiorità numerica all'inizio della fase post dado
- Il giocatore di movimento può utilizzare l'intero campo
- Si applica la violazione del Backfield (vedi sezione 3.1.3) e, in caso di infrazione, il gioco riprende con un calcio di punizione indiretto dalla zona grigia dedicata alle corsie di sostituzione in favore del team difendente
- Una violazione del retropassaggio comporta un rigore shootout
- Giocare in modo pericoloso comporta un rigore shootout
- Tutti i falli commessi in qualsiasi punto del campo (tranne all'interno dell'area di rigore) comportano un rigore shootout
- **Conclusione di rigori e tiri di rigore shootout nel 1vs1:** i rigori e i tiri di rigore shootout devono concludersi con un gol o un rinvio dal fondo. Se non viene segnato alcun gol, il gioco riprende con un rinvio dal fondo a favore della squadra in difesa
- **Posizionamento del giocatore difendente:** durante i tiri di rigore shootout, il giocatore difendente deve trovarsi dietro la linea del fuorigioco. Durante i calci di rigore, il giocatore difendente deve trovarsi dietro la linea di metà campo
- **Ribattuta:** Sia i rigori che i rigori shootout vengono eseguiti senza ribattuta (stile "Secret Cards"). La ripresa del gioco è indicata dal fischio dell'arbitro

Riprese di gioco:

- Quando il pallone esce dal terreno di gioco, il possesso viene assegnato alla squadra che non lo ha toccato per ultima
- Tutte le riprese che normalmente verrebbero effettuate come calcio d'angolo o rimesse laterali nella metà campo offensiva (zona nera di attacco) saranno effettuate con una rimessa laterale dall'area della corsia delle sostituzioni.
- Tutte le rimesse laterali nella metà campo difensiva (zona nera difensiva) saranno effettuate come tali dalla stessa posizione in cui la palla è uscita dal campo



- Per le rimesse laterali si applica la stessa procedura applicata durante la fase di scale-up (vedi sezione 3.1.3 Rimesse Laterali)

Riprese di gioco errate:

- L'arbitro ferma il gioco e chiede alla squadra di riprendere correttamente
- Se si ripete, il possesso viene assegnato alla squadra avversaria tramite la stessa ripresa di gioco.

Sostituzioni irregolari:

- **Giocatore della squadra attaccante entra in campo in modo irregolare:** l'arbitro ferma il gioco e assegna il possesso alla squadra avversaria tramite un calcio di punizione indiretto dalla zona della corsia di sostituzione
- **Giocatore della squadra difendente entra in campo e interferisce:** cartellino giallo, gioco ripreso con calcio di rigore shootout per la squadra attaccante
- **Giocatore della squadra difendente entra senza interferire:** il gioco continua senza sanzioni.

Portiere che lascia l'area di rigore senza toccare il pallone:

- Se il portiere esce dalla propria metà campo (area nera difensiva) senza toccare la palla e l'attaccante conclude l'azione, non viene applicata alcuna sanzione
- La ripresa dipende dall'esito (rimessa dal fondo o ripresa da centrocampo o rimessa laterale).

3.3.6 Sanzioni durante la fase del dado - Scenari dettagliati:

Cartellino giallo:

- **Giocatore ammonito:** sospensione di 2 minuti; la squadra gioca in inferiorità numerica (ad eccezione delle situazioni 2vs2 e 1vs1 con portiere, in cui il giocatore può continuare a giocare e scontare la sanzione all'inizio della fase post dado, cioè al minuto 23:00)
- **Portiere ammonito:** sospensione di 2 minuti; deve essere sostituito da un portiere sostituto o da un giocatore di riserva (ad eccezione delle situazioni 2vs2 e 1vs1 con portiere, in cui il portiere può continuare a giocare e scontare la sanzione all'inizio della fase post dado, cioè al minuto 23:00. Tuttavia, se nel caso 1vs1 con portiere, il portiere tocca la palla fuori dalla propria metà campo, deve essere sostituito immediatamente)
- **Giocatore già ammonito riceve un cartellino giallo:** si trasforma in cartellino rosso (rosso conseguente), con penalità totale di 5 minuti (inferiorità) per la squadra (ad eccezione delle situazioni 2vs2 e 1vs1 con portiere, in cui il giocatore può essere sostituito e l'inferiorità della squadra inizia nella fase post dado, cioè al minuto 23:00)
- **Giocatore già ammonito riceve un cartellino rosso diretto:** penalità di 5 minuti (inferiorità) a partire dal momento del cartellino rosso (ad eccezione delle situazioni 2vs2 e 1vs1 con portiere, in cui il giocatore può essere sostituito e l'inferiorità della squadra inizia nella fase post dado, cioè al minuto 23:00).

Cartellino rosso:

- **Cartellino rosso diretto:** sanzione di 5 minuti, giocatore espulso dalla partita
- **Cartellino rosso per doppio giallo:** sanzione di 5 minuti, giocatore espulso dalla partita.

In entrambi i casi sopra descritti, si applicano le stesse regole indicate negli scenari relativi al cartellino giallo.

Tempistiche: tutte le sanzioni nelle situazioni di 3vs3 durante la fase del dado continuano nella seconda parte della partita, se il tempo di sospensione non scade durante la fase del dado. Nelle situazioni di 2vs2 e 1vs1 con portiere, le sanzioni saranno applicate per intero all'inizio della fase post dado, cioè al minuto 23:00.



3.4 Match Ball Shootout (minuto 36)

3.4.1 Attivazione

- Un conto alla rovescia di 10 secondi inizia al minuto 35:50, segnalando gli ultimi 10 secondi del tempo regolamentare
- Segue un conto alla rovescia di 20 secondi, che rappresenta i primi 20 secondi prima dell'inizio della fase di Match Ball Shootout, prevista per il minuto 36:00
- Si applicano le stesse regole di completamento del tiro già previste per le transizioni del 17, 20 e 23 minuto.

3.4.2 Transizione alla fase di Match Ball Shootout (Minuto 36)

- In caso di pareggio al minuto 36:00, si procederà con una serie di rigori shootout (vedi sezione 9.2 – Rigori Shootouts, formato tie-breaker)
- Se una squadra è in vantaggio al minuto 36:00, dovrà segnare un solo gol aggiuntivo per vincere la partita. Allo stesso modo, la squadra in svantaggio avrà comunque la possibilità di vincere la gara se riuscirà a rimontare e segnare un gol in più rispetto agli avversari nel punteggio complessivo.

3.4.3 Reverse Scale-up

- **Minuto 36:00:** 5v5
- **Countdown 1 minuto (prossima interruzione):** 4vs4
- **Countdown 1 minuto (prossima interruzione):** 3vs3
- **Countdown 1 minuto (prossima interruzione):** 1vs1 con portiere (uguale alla fase del dado)
- **Countdown 1 minuto (non serve attendere per un'interruzione):** 2vs2 (il portiere non è obbligatorio)
- **Eccezione:** Se durante una situazione di 3vs3 c'è un calcio di punizione indiretto da effettuare all'interno dell'area e il conto alla rovescia raggiunge lo 0, le squadre non toglieranno i giocatori fino alla prossima interruzione di gioco e il calcio di punizione indiretto sarà effettuato nella stessa situazione di gioco.

3.4.4 Regole della fase di Match Ball Shootout

- Gli allenatori devono rimuovere i giocatori necessari senza ritardi, prima che l'arbitro riprenda il gioco
- È previsto un periodo di posizionamento di 20 secondi prima che il pallone venga rilasciato dalla cage: i giocatori possono posizionarsi liberamente su tutto il campo, compresa la metà campo avversaria
- Il cronometro di gioco parte nel momento in cui il primo giocatore tocca il pallone nel cerchio di centrocampo
- Le sanzioni attive prima dell'inizio della fase del Match Ball Shootout restano valide anche durante questa fase. Il tempo di penalità riprende a scorrere all'inizio della fase, ma è valido solo fino alla configurazione di 3v3 (o 3v2) come limite massimo, garantendo che nessuna squadra scenda mai al di sotto dei 2 giocatori in campo
- Non è richiesto un portiere, tranne nella situazione di 1 contro 1 con portiere
- È previsto il gioco passivo (vedi sezione 3.1.3)

3.4.5 Regole speciali per la situazione 1vs1 con portiere

- Al termine del conto alla rovescia di un minuto (alla successiva interruzione) durante il 3v3 e la transizione al 1v1 con portiere, il portiere non può toccare il pallone fuori dalla propria metà campo (la zona difensiva nera). In caso di infrazione, verrà assegnato un cartellino giallo al portiere + sostituzione + shootout.
- I giocatori di movimento possono utilizzare l'intero campo di gioco
- Si applica la regola della violazione backfield (vedi sezione 3.1.3); in caso di infrazione, il gioco riprende con un calcio di punizione indiretto dalla zona della corsia di sostituzione in favore della squadra difendente
- L'infrazione per retropassaggio al portiere dà luogo a un rigore shootout
- Il gioco pericoloso comporta l'assegnazione di un rigore shootout



- Tutti i falli commessi in qualsiasi zona del campo (eccetto all'interno dell'area di rigore) comportano un rigore shootout
- **Esecuzione dei rigori e dei penalty shootout 1vs1:** l'azione termina esclusivamente con un gol o un rinvio dal fondo. Se non viene segnato un gol, si riprende con un rinvio dal fondo per la squadra in difesa
- **Posizionamento del giocatore difendente:** nei rigori shootout, il difensore deve posizionarsi dietro la linea del fuorigioco. Nei calci di rigore, il difensore deve trovarsi dietro la linea di metà campo
- **Nessuna ribattuta:** sia i calci di rigore che i rigori shootout si svolgono senza possibilità di ribattuta (in stile Secret Card). La ripresa è autorizzata solo al fischio dell'arbitro
- Inizierà un ulteriore conto alla rovescia di un minuto e al termine di questo (senza necessità di interruzione), il portiere potrà muoversi e toccare il pallone su tutto il campo oppure essere sostituito da un giocatore di movimento (stesse regole del minuto 0-1 della fase di scale-up, ma senza necessità di portiere)

Riprese di gioco:

- Se il pallone esce dal terreno di gioco, il possesso viene assegnato alla squadra che non ha toccato il pallone per ultima
- Tutte le riprese di gioco che, in condizioni normali, dovrebbero essere eseguite mediante calcio d'angolo o rimessa laterale nella metà campo d'attacco (zona nera attaccante) saranno effettuate mediante una rimessa laterale dalla zona delle corsie di sostituzione
- Tutte le rimesse laterali nella metà campo difensiva (zona nera difensiva) saranno eseguite come tali dal punto esatto in cui il pallone è uscito dal terreno di gioco
- Per l'esecuzione delle rimesse laterali si applica la stessa procedura prevista per la fase di scale-up (vedi sezione 3.1.3).

Riprese irregolari di gioco:

- In caso di ripresa errata, l'arbitro interrompe il gioco e chiede alla squadra di eseguire correttamente la ripresa
- Se l'irregolarità si ripete, il possesso viene assegnato alla squadra avversaria con la stessa ripresa di gioco.

Il portiere che esce dalla propria metà campo (la zona nera difensiva) senza toccare il pallone:

- Nella situazione di 1vs1, se il portiere esce dalla propria metà campo (zona nera difensiva) senza toccare il pallone e l'attaccante conclude l'azione, non viene applicata alcuna sanzione
- La ripresa del gioco dipende dall'esito dell'azione (calcio d'inizio da centrocampo, rinvio dal fondo o rimessa laterale).

3.4.6 Sanzioni durante la fase di Match Ball Shootout – Casi specifici

I cartellini gialli e rossi mostrati durante questa fase non comportano inferiorità numerica nel corso della stessa

Cartellini gialli:

- **Cartellino giallo a un giocatore:** comporta una sospensione di 2 minuti, il giocatore deve essere sostituito da un altro compagno e viene assegnato un rigore shootout a favore della squadra non colpevole
- **Cartellino giallo al portiere:** comporta una sospensione di 2 minuti, il portiere deve essere sostituito da un portiere di riserva o da un giocatore di movimento che assume il ruolo di portiere. Anche in questo caso viene assegnato un rigore shootout a favore della squadra non colpevole
- **Cartellino giallo a un membro dello staff tecnico o un giocatore in panchina:** non comporta l'assegnazione di un rigore shootout alla squadra avversaria.



Cartellini rossi:

- **Cartellino rosso diretto:** comporta espulsione dal match e l'assegnazione di un calcio di rigore standard a favore della squadra non colpevole
- **Cartellino rosso per doppia ammonizione:** comporta espulsione dal match e l'assegnazione di un calcio di rigore standard alla squadra non colpevole
- **Cartellino rosso (diretto o per somma di ammonizioni) a un membro dello staff tecnico:** non comporta l'assegnazione di un rigore standard alla squadra avversaria.

Scenari:

- Se entrambe le squadre ricevono uno o più cartellini gialli nello stesso episodio, nessuna delle due riceverà un rigore shootout
- Se entrambe le squadre ricevono uno o più cartellini rossi nello stesso episodio, nessuna delle due riceverà un calcio di rigore standard
- Se una squadra riceve un cartellino rosso e l'altra un cartellino giallo nello stesso episodio, la squadra senza il cartellino rosso riceverà un rigore shootout
- Se entrambe le squadre ricevono una combinazione di cartellini gialli e rossi, nessuna delle due riceverà un calcio di rigore standard.

3.4.7 Regole sulle sostituzioni – Fase di Match Ball Shootout

Al termine di ogni conto alla rovescia di 1 minuto, alla prima interruzione del gioco, un giocatore per squadra deve lasciare il campo attraverso la corsia delle sostituzioni.

Sostituzioni irregolari

- **Il giocatore della squadra in attacco entra in modo scorretto:** l'arbitro interrompe il gioco e assegna il possesso alla squadra in difesa tramite calcio di punizione indiretto dalla corsia di sostituzione
- **Il giocatore della squadra in difesa entra e interferisce con il gioco o con l'avversario:** viene assegnato cartellino giallo e il gioco riprende con un rigore shootout a favore della squadra in attacco
- **Il giocatore della squadra in difesa entra senza interferenze:** il gioco prosegue normalmente, senza sanzioni.

3.4.8 Effetti delle secret card e del rigore presidenziale durante la fase di Match Ball Shootout

- Le Secret Cards attivate con tempo residuo terminano il loro effetto al minuto 36:00, così come termina anche la possibilità di attivare il rigore presidenziale
- **Eccezione:** le carte rigore o rigore shootout, se attivate prima della fine del conto alla rovescia e prima del minuto 35:59, possono essere utilizzate durante l'interruzione del gioco al minuto 36:00.

3.5 Sanzioni multiple all'inizio della partita

Se una squadra inizia la partita con uno o più giocatori che devono scontare delle sanzioni, si applicano le seguenti regole:

- Se una squadra è soggetta a una sanzione prima dell'inizio della gara che prevede di giocare con un giocatore in meno per uno (o più) minuti a partire dal minuto 05:00, il settimo giocatore, che normalmente entrerebbe al minuto 05:00, non potrà farlo fino al completamento del tempo previsto dalla sanzione da scontare.



4. GIOCATORI ED EQUIPAGGIAMENTO

4.1 Numero di giocatori

- **Formazione iniziale:** 7 giocatori (6 di movimento + 1 portiere di default)
- **Minimo per iniziare:** 5 giocatori
- **Giocare senza portiere:** consentito tranne durante le fasi di scale-up, 1vs1 del dado e match ball shootout

4.2 Requisiti dell'equipaggiamento

- Divisa ufficiale della squadra con nome e numero (i numeri 49-55 sono bloccati)
- Numeri richiesti sia sulla maglia che sui pantaloncini
- Parastinchi obbligatori
- Non sono ammessi gioielli, orecchini o catene.

4.3 Equipaggiamento del portiere

- Entrambi i portieri della stessa squadra devono indossare lo stesso colore
- Un colore diverso comporta il cartellino giallo per il giocatore che entra con un colore sbagliato
- Eccezione: se il portiere titolare non può rientrare a causa di infortunio/cartellino rosso.

5. SOSTITUZIONI

5.1 Scenari di violazione della sostituzione

5.1.1 Procedure di ingresso errate

Il giocatore della squadra attaccante entra in modo errato:

- L'arbitro interrompe la partita e assegna il possesso alla squadra avversaria
- Si riparte con un calcio di punizione indiretto dalla corsia di sostituzione.

Il giocatore della squadra in difesa entra in modo errato:

- *Se interferisce con il gioco/avversario:* giocatore ammonito, calcio di punizione indiretto dalla corsia di sostituzione per la squadra attaccante (oppure calcio di rigore shootout se 1vs1 con il portiere nel dado o nella fase di match ball)
- *Se non interferisce:* Il gioco continua senza sanzioni.

5.1.2 Requisiti di Autorizzazione

- I rientri dopo le sanzioni per cartellino giallo richiedono l'autorizzazione dell'arbitro
- I rientri dopo gli effetti della secret cards richiedono l'autorizzazione dell'arbitro
- Ingressi non autorizzati sono soggetti alle procedure di violazione di cui sopra.

5.2 Sostituzioni standard

- **Dal minuto 5:00:** sostituzioni illimitate
- **Procedura:** è necessario utilizzare le corsie di sostituzione designate a centrocampo
- **Scambio di pettorina:** il giocatore entrante deve consegnare la pettorina al giocatore in uscita



- **Autorizzazione:** i nuovi ingressi dopo le sanzioni o le secrets cards richiedono l'autorizzazione dell'arbitro.

5.3 Warm-Up

- **Prima del minuto 5:00:** massimo 5 giocatori per ogni squadra nell'area di riscaldamento designata con le rispettive pettorine in tutte le fasi del gioco, salvo diversa indicazione da parte del Competition
- **Dal minuto 5:00:** massimo 3 giocatori per ogni squadra nell'area di riscaldamento designata con le rispettive pettorine in tutte le fasi del gioco, salvo diversa indicazione da parte del Competition
- Il preparatore atletico può stare nell'area di riscaldamento per dare istruzioni ai giocatori che si riscaldano
- Se i giocatori presenti nell'area di riscaldamento non si stanno effettivamente riscaldando, l'arbitro ordina loro di lasciarla e di sedersi in panchina.

6. FALLI E SANZIONI

6.1 Cartellini gialli

- **Durata:** sospensione di 2 minuti
- **Tempi di gioco:** tempo effettivo continuo, interrotto solo in caso di infortuni, VAR, interventi del tavolo arbitrale, calci di rigore o attivazione di secret cards
- **Doppia ammonizione:** comporta cartellino rosso e una penalità di 5 minuti
- **Durante la fase di scale-up (cioè dal minuto 0 al minuto 1, 1vs1 con il portiere):** il giocatore sanzionato deve uscire dal campo ed essere sostituito da un altro giocatore. La sanzione avrà inizio al minuto 1:00 e, al termine del tempo di penalità, dovrà rientrare in campo lo stesso giocatore sanzionato. Dopo il minuto 1:00 si applicano le regole standard di inferiorità numerica
- **Durante la fase del dado (1vs1 con portiere o 2vs2):** se un giocatore riceve il cartellino giallo può continuare a giocare e la sanzione sarà scontata all'inizio del secondo tempo
- **Durante la fase di Match Ball Shootout:** il giocatore sanzionato con cartellino giallo deve lasciare il campo e deve essere sostituito da un altro giocatore. Inoltre, la sanzione comporta anche un rigore shootout a favore della squadra non colpevole
- **Dirigenti della squadra, presidenti:** i cartellini gialli mostrati a membri dello staff o ai presidenti comportano una penalità temporale equivalente a quella prevista per i giocatori, in base alla fase della partita (inferiorità numerica).

6.2 Cartellini rossi

- **Durata:** sospensione di 5 minuti + espulsione dalla partita
- **Tempi:** stesse regole temporali previste per i cartellini gialli
- **Sostituzione:** la squadra può sostituire il giocatore al termine del periodo di sospensione
- **Durante la fase di Match Ball Shootout:** il giocatore espulso (cartellino rosso) viene escluso definitivamente dal match e deve essere sostituito da un altro giocatore. Inoltre, viene assegnato un calcio di rigore standard a favore della squadra non colpevole.
- **Dirigenti della squadra, presidenti:** i cartellini rossi mostrati a membri dello staff o ai presidenti comportano la stessa penalità prevista per i giocatori, in funzione della fase della partita (inferiorità numerica).

6.3 Gioco pericoloso

- **Definizione:** azione che mette a rischio l'integrità fisica degli avversari durante il tentativo di giocare il pallone



- **Movimenti acrobatici:** rovesciate consentite solo se non comportano pericolo per l'avversario
- **Sanzione:** calcio di punizione indiretto dove è avvenuta l'infrazione
- **Eccezione:** durante la situazione di 1vs1 con portiere, l'espulsione comporta l'assegnazione di un rigore shootout a favore della squadra non colpevole.

6.4 Regole per esultanze

Durante le esultanze per i gol:

- I giocatori possono togliersi la maglietta o coprirsi il viso con essa
- Non devono mostrare messaggi offensivi che violano i valori della competizione
- La violazione comporta il cartellino giallo.

6.5 Retropassaggio

- Il giocatore di movimento non può passare deliberatamente il pallone al portiere con il piede affinché questo lo possa giocare con le mani
- Sono consentite altre parti del corpo
- **Sanzione:** calcio di punizione indiretto dove il portiere ha toccato la palla
- **Eccezione:** Durante la fase del dado 1vs1 e la fase di Match Ball Shootout è sanzionato con un rigore shootout.

6.6 Sanzioni per perdite di tempo

Perdita di tempo del portiere:

- **Se il portiere impiega più di 6 secondi per mettere la palla in gioco:** l'arbitro può assegnare un calcio d'angolo alla squadra avversaria
- A discrezione dell'arbitro, il conteggio dei 6 secondi inizia nel momento in cui il portiere è ritenuto in pieno controllo del pallone e non ostacolato da un avversario
- L'arbitro deve segnalare chiaramente al portiere (e agli altri giocatori) il tempo rimanente per il rilascio del pallone.

Poteri generali contro la perdita di tempo:

- **Cambio rimessa laterale:** l'arbitro può cambiare la direzione della rimessa laterale a favore della squadra avversaria
- **Da calcio di rinvio a calcio d'angolo:** l'arbitro può cambiare il calcio di rinvio in calcio d'angolo per la squadra avversaria
- **Durante la fase del dado (1vs1) e fase Match Ball / Shootouts:** L'arbitro può assegnare il possesso alla squadra avversaria tramite la stessa ripresa di gioco in accordo con le sezioni 3.3.5 e 3.4.5 sulle riprese di gioco

Tutte le sanzioni per perdita di tempo sono a discrezione dell'arbitro quando si ritiene che si sia verificata una perdita di tempo intenzionale.

7. RIPARTENZE

7.1 Kick-off

- **Inizio partita:** cage kick-off (1vs1)



- **Fasi dado / Match Ball Shootout:** tutte le fasi iniziano con un calcio d'inizio dalla gabbia (cage kick-off), preceduto da un periodo di 20 secondi per il posizionamento dei giocatori sul terreno di gioco
- **Dopo i gol/ double goal/ post dado:** ripartenza da centrocampo
- **Flessibilità del kick-off:** la competizione può utilizzare qualsiasi tipo di calcio d'inizio, non limitandosi a quelli descritti sopra.

7.2 Rimesse laterali

- Si applicano le regole standard del calcio
- La rimessa deve essere eseguita con entrambi le mani, da dietro e sopra la testa
- Dal punto in cui il pallone è uscito dal campo.

7.3 Calci d'angolo

- Si applicano le regole standard del calcio
- Eseguito con il piede.

7.4 Calci di rinvio

Si applicano le regole standard del calcio.

7.5 Procedura dettagliata del cage kick-off

7.5.1 Inizio partita (Scale-up)

- Cage kick-off per 1vs1 con il portiere
- I giocatori partono dalla linea di porta al termine del conto alla rovescia e allo spegnimento del semaforo
- Se eseguito in modo errato, il possesso viene assegnato alla squadra avversaria con una ripartenza da centrocampo.

7.5.2 Inizi del periodo (Dado/ Match Ball Shootout)

- Conto alla rovescia di 20 secondi per il posizionamento dei giocatori in qualsiasi punto del campo (compresa la metà avversaria)
- La cage si apre e la palla cade al termine del conto alla rovescia
- Il cronometro di gioco parte al primo tocco di palla di un giocatore nel cerchio centrale.

7.5.3 Malfunzionamento della cage

Se la cage non funziona correttamente, la palla sarà lanciata dalla linea laterale (preferibilmente dagli spalti) da una persona designata dall'organizzazione.

7.6 Palla che colpisce il soffitto/cage/ostacoli

Se la palla colpisce il soffitto, un drone, la gabbia o passa tra le travi del soffitto (anche senza modificare la traiettoria), il gioco viene interrotto.



7.7 Filosofia della ripresa del gioco

- Il gioco riprende quando la palla inizia a muoversi, non al fischio dell'arbitro
- Il cronometro parte nel momento in cui il primo giocatore tocca la palla che cade dalla cage.

8. FUORIGIOCO

8.1 Fuorigioco standard

- **Linea di fuorigioco:** contrassegnata da una linea orizzontale davanti a ciascuna area di rigore
- Si applicano le regole standard del fuorigioco a partire da questa linea durante il gioco regolare
- **Contatto con la linea di fuorigioco:** un giocatore che tocca la linea del fuorigioco NON è considerato in fuorigioco. Il giocatore deve essere oltre la linea per essere considerato in fuorigioco.

8.2 Fuorigioco durante le situazioni speciali

- **Rigori Shootouts:** il giocatore difendente deve rimanere dietro la linea del fuorigioco del campo avversario durante l'esecuzione dei rigori shootout
- **Rigori Standard:** Il giocatore difendente deve rimanere dietro la linea del fuorigioco del campo avversario durante il rigore nella fase 1vs1 del dado
- **Ripresa di gioco:** si applicano le regole standard del fuorigioco, salvo modifiche specifiche previste dalle regole della fase.

9. RIGORI

9.1 Rigori standard

- Eseguito dal dischetto del rigore
- I giocatori, ad eccezione del tiratore, devono essere fuori dall'area di rigore e dietro il dischetto del rigore
- Il portiere deve avere una parte di un piede sulla linea di porta o dietro di essa
- Si applicano le regole standard per i rigori in caso di infrazioni.

9.2 Rigori shootouts (Tie-breaker Format)

9.2.1 Quando si usano

- Per determinare la squadra vincente in caso di pareggio al termine del tempo regolamentare (fino al minuto 36:00)
- In seguito a specifiche infrazioni durante la fase di 1vs1 nella fase del dado
- Quando assegnato tramite una secret card.

9.2.2 Impostazione e procedura

Pre-shootout:

- L'arbitro lancia la moneta; la squadra vincente sceglie se calciare per prima o seconda
- I rigori vengono calciati nella porta scelta dalla competizione
- Solo i giocatori autorizzati che hanno terminato la partita possono partecipare (un giocatore fuori dal campo a causa di un cartellino giallo è considerato disponibile)
- I giocatori espulsi non sono disponibili
- Ogni squadra sceglie cinque tiratori e l'ordine (non è necessario informare gli arbitri)



- Entrambi i portieri possono partecipare ed essere scambiati durante i rigori shootout

Posizionamento dei giocatori:

- Solo i partecipanti autorizzati agli shootout, allenatore e arbitri possono stare in campo
- Tutto il resto dello staff deve rimanere in panchina
- Tutti i giocatori autorizzati, eccetto il rigorista ed entrambi i portieri, devono trovarsi dietro la linea di fuorigioco della metà campo avversaria
- Il portiere della squadra che sta eseguendo il calcio di rigore deve posizionarsi all'intersezione tra la linea di porta e la linea di fondo (angolo).

9.2.3 Regole di esecuzione

Format: un conto alla rovescia di 3 secondi inizierà prima di avviare l'esecuzione del rigore. Successivamente, sarà una sfida tra il giocatore e il portiere a partire dal centro del campo, con un conto alla rovescia di 5 secondi per completare l'esecuzione del rigore (6 secondi per la Queens League).

Gol validi:

- La palla entra in porta
- Se la palla tocca il portiere ma continua entrando in rete, il gol viene convalidato
- Se la palla colpisce il palo (senza tocco del portiere) e il giocatore sfrutta il rimbalzo entro il limite di tempo, l'azione è considerata valida e il giocatore può tentare di segnare.

Tentativi mancati:

- La palla tocca il portiere ma non entra in porta
- La palla esce dal campo senza il tocco del portiere
- Scade il limite di tempo di 5 secondi

Requisiti del portiere:

- Deve iniziare con almeno parte di un piede sulla linea di porta o dietro di essa
- Può muoversi dalla linea una volta dato il segnale acustico
- **Infrazioni:** richiamo per la prima infrazione, cartellino giallo per la successiva (richiede sostituzione)
- **Fallo grave:** se il portiere commette un fallo sul giocatore o tocca la palla fuori dall'area con le mani entro 5 secondi, viene assegnato immediatamente un rigore standard + cartellino giallo + deve lasciare gli shootout.

9.2.4 Sequenza degli shootout

Cinque round iniziali:

- Devono essere eseguiti a turno
- Ogni tiro deve essere eseguito da un calciatore diverso
- Se una squadra non può essere raggiunta prima che entrambe completino il quinto turno, gli shootout terminano anticipatamente.

Format sudden death:

- Se c'è parità dopo cinque round ciascuno, si continua alternando i tiri
- Primo sudden death kick: effettuato da uno dei portieri disponibili della squadra
- Tiri successivi di sudden death: le squadre possono scegliere qualsiasi giocatore disponibile della squadra, con ripetizione consentita
- La sequenza continua finché una squadra segna un gol in più rispetto all'altra dopo lo stesso numero di tiri.



9.2.5 Problemi tecnici durante gli shootouts

Malfunzionamento dello schermo del timer per il conto alla rovescia:

- **Se il display del conto alla rovescia diventa difettoso:** l'arbitro non permette al giocatore di continuare, invece riavvia il singolo shootout e il conto alla rovescia. In qualsiasi altra circostanza in cui il display diventi difettoso, l'arbitro condurrà manualmente il conto alla rovescia. Il conto alla rovescia manuale avrà sempre la precedenza su qualsiasi display visivo durante i guasti tecnici
- **Fine del tempo:** l'arbitro porrà fine alla situazione di rigore al termine del tempo, anziché attendere l'esito del rigore

9.2.6 Infrazioni e scenari

Azione anticipata del tiratore:

- Se il tiratore esegue il tiro prima che il conto alla rovescia termini, gli arbitri attenderanno il completamento del tiro
- Se il tiro si conclude con un gol, verrà registrato come tentativo mancato.

Infrazioni simultanee:

- Se sia il portiere che il tiratore commettono infrazioni contemporaneamente, lo shootout viene ripetuto.

Infortunio durante gli shootout:

- **Cinque round iniziali:** il giocatore infortunato viene sostituito da un giocatore che non abbia ancora partecipato; il sostituto non può eseguire i tiri rimanenti dei primi cinque round; il giocatore infortunato è eliminato dalla serie di shootout
- **Sudden death:** il portiere infortunato viene sostituito da qualsiasi giocatore idoneo; il sostituto può continuare a tirare i rigori; il portiere infortunato viene escluso.

Sostituzioni e ammonizioni durante gli shootout:

- **Portiere ammonito:** deve essere sostituito da un portiere di riserva o da un giocatore di movimento nel ruolo di portiere
- **Giocatore ammonito:** può continuare gli shootout
- **Giocatore espulso:** deve lasciare il campo, non può partecipare ulteriormente.

9.3 Scenari dettagliati dei rigori standard

9.3.1 Infrazioni del giocare prima del tiro

Infrazioni dell'attaccante:

- **Se l'azione termina con un gol ed interferisce sull'esito:** il rigore viene ripetuto
- **Se l'azione non termina con un gol e l'attaccante interferisce:** calcio di punizione indiretto per la squadra in difesa
- **Se non c'è impatto sul gioco:** Il gol viene convalidato oppure il gioco continua in base all'esito

Infrazioni del difensore (compreso il portiere che avanza prima del tempo):

- **Se l'azione termina con un gol:** il gol è valido
- **Se l'azione non termina con un gol e c'è stata un'infrazione:** il rigore viene ripetuto
- **Se non interferisce sull'esito:** il gioco continua in base all'esito.



Infrazioni Simultanee:

- Se sia il difensore che l'attaccante entrano nell'area prima del tempo: il rigore viene ripetuto
- Se sia il portiere che il tiratore commettono infrazioni simultanee: calcio di punizione indiretto per la squadra del portiere.

Infrazioni del tiratore (palla colpita all'indietro, finte irregolari, ecc.):

- Calcio di punizione indiretto a favore della squadra difendente.

9.3.2 Requisiti e violazioni del portiere

- Deve avere almeno parte di un piede sulla linea di porta o dietro di essa durante l'esecuzione del tiro
- Se c'è una violazione e il tiro viene sbagliato: il rigore viene ripetuto
- In caso di violazione ripetuta: il portiere viene ammonito e deve essere sostituito.

10. SECRET CARDS

10.1 Periodo di attivazione

- Le Secret Cards possono essere attivate dalla fine della fase di scale-up (minuto 5:00) fino all'inizio della fase del Double Gol (minuto 16:59) e dalla fine della fase del dado (minuto 23:00) fino all'inizio della fase Match Ball Shootout (minuto 35:59)
- **Attivazione:** quando il bottone viene premuto e il segnale viene attivato
- **Esecuzione:** alla successiva interruzione del gioco
- **Pressione accidentale del bottone:** se il pulsante per attivare la secret card viene premuto (anche accidentalmente) durante il periodo consentito, la carta deve essere mostrata pubblicamente e utilizzata obbligatoriamente
- **Interruzione Deliberata:** se il bottone viene premuto con l'intento deliberato di disturbare gli avversari, l'arbitro può dare un cartellino giallo alla persona responsabile.

10.2 Tipi di cards

Ogni squadra seleziona da un mazzo di 10 carte che contiene:

- **2x Carta Double Gol:** i gol contano il doppio per 4 minuti
- **1x Carta Suspension:** rimuove un giocatore avversario (escluso il portiere) per 4 minuti
- **2x Carta Penalty Shootout:** assegna un rigore shootout
- **2x Carta Star Player:** il gol successivo del giocatore designato conta il doppio (l'effetto termina dopo il gol)
- **1x Carta Penalty:** assegna un rigore standard
- **1x Reverse Penalty:** scegli un avversario (esclusi i portieri) per calciare un rigore standard. Se segna il gol non viene convalidato. Se sbaglia, la squadra avversaria subisce un gol
- **1x Carta Jolly:** scegli qualsiasi altra carta o ruba una carta non rivelata dell'avversario.

10.3 Effetti e tempistiche delle cards

10.3.1 Regole generali sugli effetti

- Tutti gli effetti delle secret cards terminano al minuto 36:00 (indipendentemente dal momento di attivazione)



- **Eccezione:** le cards rigore, reverse penalty o rigore shootout possono essere eseguite durante la sospensione al minuto 36 se attivate prima delle 35:59
- Tutti gli effetti delle secret cards vengono messi in pausa all'inizio della fase del Double Gol e riprendono dopo la fase del dado per completare la durata totale della secret card
- Le carte chiamate durante il conto alla rovescia vengono controllate all'uscita successiva della palla ed eseguite alla ripresa seguente.

10.3.2 Effetti dettagliati delle cards

Carta double gol (4 minuti):

- I gol segnati dalla squadra valgono come doppio
- Se viene assegnato un rigore durante l'effetto, anche il rigore conta doppio
- Se l'attaccante tira verso la porta nell'ultimo minuto (3:59), si applicano gli stessi criteri dei countdown dei minuti 17/20/23/36
- Il gol conta come due per le statistiche di squadra, ma come uno per le statistiche del singolo giocatore.

Carta suspension (4 minuti):

- Rimuove un giocatore avversario a scelta (esclusi i portieri) per 4 minuti
- Se applicata a un giocatore della panchina, la squadra deve rimuovere un giocatore in campo
- L'applicazione segue l'ordine cronologico di pressione dei bottoni
- Se l'avversario rivela una carta rigore/rigore shootout immediatamente dopo, il giocatore sanzionato non può calciare il rigore se selezionato
- La tempistica segue le procedure del cartellino rosso (tempo di gioco con le eccezioni specificate).

Carta penalty:

- Calcio di rigore standard assegnato
- Tutti i giocatori tranne il tiratore devono trovarsi dietro la linea del centrocampo durante l'esecuzione
- Se viene assegnato un rigore regolare subito dopo l'attivazione: i rigori vengono eseguiti consecutivamente (prima secret card, poi quello regolare)
- Se viene assegnato un rigore regolare contro la squadra che ha attivato la carta immediatamente dopo: il rigore della secret card viene eseguito prima, seguito dal rigore della squadra avversaria.

Carta reverse penalty:

- Viene assegnato un calcio di rigore standard alla squadra avversaria
- Tutti i giocatori, ad eccezione del tiratore, devono posizionarsi dietro la linea di centrocampo durante l'esecuzione
- Scegli un avversario (esclusi i portieri) per calciare il rigore. Se segna, il gol non viene convalidato. Se sbaglia, la squadra avversaria subisce un gol
- Nel caso in cui una squadra voglia evitare che un proprio giocatore disponibile calci il rigore inverso, dichiarando ad esempio che è infortunato, quel giocatore non potrà più partecipare al resto della partita.

Carta rigore shootout:

- Rigore shootout in formato tie-breaker
- Le stesse circostanze dei rigori shootout normali
- Se il giocatore avanza prima del conto alla rovescia di 3 secondi: azione non valida (shootout annullato)
- Se il portiere commette fallo sul giocatore o tocca la palla con le mani fuori dall'area: rigore standard assegnato + cartellino giallo + sostituzione del portiere
- Il rigore standard viene eseguito dallo stesso giocatore che lo ha procurato (a meno che non sia infortunato).



Carta star player:

- Il giocatore designato riceve la fascia star players
- L'effetto rimane attivo fino al minuto 36:00 oppure fino a quando il giocatore segna, a seconda di quale delle due condizioni si verifichi per prima
- **Specifica:** dopo aver segnato, il giocatore deve rimuovere immediatamente la fascia e consegnarla direttamente all'assistente arbitrale sulla propria panchina
- Il gol conta come doppio, l'effetto della fascia termina immediatamente dopo il gol.

Carta jolly:

- Scegliere qualsiasi altra carta disponibile o rubare la carta non rivelata dell'avversario
- Può essere rubata solo se la carta dell'avversario non è stata ancora rivelata prima che venga premuto il bottone della secret card
- Segue le regole di attivazione del tipo di carta scelta

11. PRESIDENT PENALTY

11.1 Idoneità

- Solo i presidenti fisicamente presenti possono attivare il president penalty
- Deve essere attivato prima del minuto 35:59
- Il Comitato competente della Kings League si riserva il diritto di autorizzare altre persone diverse dai Presidenti a calciare il Rigore Presidenziale
- **Finestra di risposta:** l'avversario ha il diritto di rispondere con il president penalty o rigore shootout di un calciatore.

11.2 Esecuzione

- Il presidente deve indossare la maglia ufficiale della squadra o abbigliamento unbranded
- **Valore:** conta sempre come un gol, indipendentemente dalle carte attive
- **Formato:** Rigore standard o rigore shootout (in accordo reciproco)
- **Comunicazione con il portiere:** consentita senza sanzione (a meno che non sia ritenuta punibile).

11.3 Restrizioni

- Se il presidente gioca come giocatore: può attivare il president penalty solo se è presente un altro presidente per calciare il rigore
- Se l'avversario inizia: Il presidente-giocatore può rispondere solo con un rigore shootout.

11.4 Scenari e restrizioni per i president penalty

11.4.1 Scenari dettagliati

Entrambi i presidenti presenti:

- Solo i presidenti fisicamente presenti possono attivare il president penalty
- Una volta premuto il bottone, la squadra avversaria ha il diritto di rispondere (con un president penalty o rigore shootout di un calciatore)
- Se la squadra con diritto di replica non lo attiva entro il termine previsto, il president penalty viene automaticamente attivato al 36:00 minuto durante la stessa interruzione.



Nessun presidente presente:

- Nessuna delle due squadre può attivare il president penalty.

Presidente schierato come giocatore:

- La squadra può attivare il president penalty solo se è presente un altro presidente disponibile per calciare il rigore
- Se l'avversario lo attiva per primo, il presidente-giocatore può rispondere solo con l'opzione del rigore shootout.

11.4.2 Tempistica e attivazione

- Deve essere attivato prima del minuto 35:59
- Non può essere attivato durante le fasi di Scale-up, gol double, dado e fase di match ball shootout
- Una volta premuto il bottone e interrotto il gioco, il tempo si ferma per l'esecuzione del rigore
- In caso di mancata risposta entro i tempi stabiliti, l'attivazione avviene automaticamente al minuto 36:00.

11.4.3 Requisiti per l'abbigliamento

- Il presidente deve indossare la maglia ufficiale della squadra o abbigliamento unbranded
- Se i requisiti non sono rispettati, la competizione si riserva il diritto di annullare il rigore senza possibilità di ricorso.

11.4.4 Interazione con il portiere

- Prima dell'esecuzione, il portiere avversario può comunicare con il presidente senza sanzione
- Parole o gesti non devono essere punibili secondo gli standard dell'arbitro.

12. VAR (VIDEO ASSISTANT REFEREE)

12.1 Incidenti soggetti a revisione

Gol/No gol:

- Palla che ha superato completamente la linea di porta
- Palla uscita dal campo prima del gol
- Fuorigioco nell'azione che porta al gol
- Falli commessi nell'azione che porta al gol.

Rigore/No rigore:

- Rigore assegnato/non assegnato in modo errato
- Posizione del fallo (dentro/fuori area)
- Palla uscita dal campo nel corso dell'azione che porta al rigore
- Fuorigioco nell'azione che porta al rigore.

Cartellini rossi diretti:

- Situazioni chiare da cartellino rosso (non include la seconda ammonizione).



Identità errata:

- Sanzione assegnata al giocatore sbagliato.

12.2 Procedura VAR

- Il VAR ha l'ultima parola, salvo nei casi in cui la situazione risulti poco chiara
- In caso di dubbio, l'arbitro principale revisiona l'episodio sullo schermo a bordo campo e prende la decisione
- L'arbitro deve segnalare ufficialmente la revisione VAR con il gesto riconosciuto prima di consultare lo schermo
- I giocatori non possono circondare l'arbitro durante la revisione né entrare nelle corsie di sostituzione.

12.3 Applicazioni aggiunte VAR

12.3.1 Revisione rigori shootout

Il VAR può intervenire durante i calci di rigori, president penalty, o rigori shootout per verificare:

- Giocatore che tocca la palla prima che lo schermo LED diventi verde
- Fallo del portiere sul tiratore durante lo shootout
- Altre infrazioni avvenute durante l'esecuzione del rigore.

12.3.2 Comportamento dei giocatori durante il VAR

- **Restrizioni fondamentali:** giocatori, allenatori e staff non possono oltrepassare il limite delimitato come area tecnica durante la revisione VAR
- Non possono circondare l'arbitro o tentare di influenzare la decisione
- I giocatori in campo non possono entrare nelle corsie di sostituzione durante una revisione
- **Conseguenze per le violazioni:** qualsiasi violazione può portare a sanzione disciplinare (ammonizione) a discrezione dell'arbitro.

12.3.3 Segnale ufficiale VAR

- Quando l'arbitro viene chiamato alla revisione sullo schermo VAR, deve eseguire il gesto ufficiale del VAR ufficiale prima di procedere con la decisione.

13. UFFICIALI DI GARA

13.1 Squadra arbitrale

- **Arbitro principale:** ha piena autorità per far rispettare il regolamento
- **Arbitro al tavolo:** supporta nella valutazione di episodi chiari che possono influenzare l'esito della gara
- **Arbitro VAR:** rivede episodi specifici tramite il sistema VAR
- **4th Ufficiale (facoltativo a discrezione della competizione):** gestione amministrativa e supporto alla squadra arbitrale
- **2x Assistenti Arbitri:** collaborano su fuorigioco e altre decisioni tecniche.

13.2 Autorità arbitrale

- Le decisioni sui fatti relativi al gioco sono definitive



- L'arbitro può interrompere la partita temporaneamente o definitivamente per violazioni delle regole o interferenze esterne
- Può applicare provvedimenti disciplinari verso giocatori, allenatori e membri dello staff.

14. SITUAZIONI SPECIFICHE DI PARTITA

14.1 Regole sulla conclusione del tiro

Se la squadra attaccante effettua un tiro negli ultimi secondi del countdown (minuti 17, 20, 23, 36), il fischio finale non viene emesso fino al termine dell'azione. Il tiro viene considerato concluso quando si verifica una delle seguenti condizioni:

- Un giocatore attaccante interviene modificando la traiettoria del pallone
- Il pallone esce dal campo
- La squadra avversaria recupera il possesso
- La situazione di pericolo è considerata terminata.

Calci da fermo prima della fine del periodo: i calci di punizione diretti nella metà campo offensiva o i calci di rigore assegnati prima dei minuti 17, 20, 23, 36 possono comunque essere eseguiti anche oltre il tempo previsto, senza che vengano annullati.

Perdita di tempo volontaria: se la squadra difendente perde deliberatamente tempo per evitare una situazione di gioco:

- I giocatori vengono ammoniti con cartellino giallo
- Il calcio da fermo viene comunque eseguito
- La squadra attaccante può scegliere di tirare direttamente in porta senza possibilità di ribattuta
- È convalidato il gol se la palla rimbalza su un difensore, sul portiere o sui pali ed entra
- Se la palla viene toccata da un giocatore attaccante sul rimbalzo, l'azione termina senza convalida del gol.

14.2 Errori involontari nella ripresa del gioco

In caso di errore involontario commesso nella rimessa in gioco:

- L'arbitro interrompe il gioco
- La squadra che ha commesso l'errore è invitata a riprendere correttamente
- In caso di errore ripetuto, il possesso è assegnato alla squadra avversaria tramite un rinvio dal fondo.

14.3 Protocolli sugli infortuni

Durante il periodo di Scale-up: Il gioco non riprende finché il giocatore non viene sostituito o rientra in campo con l'autorizzazione dell'arbitro:

- Se un giocatore esce per ricevere cure con l'intenzione di rientrare, la squadra gioca in inferiorità numerica fino al suo rientro
- Durante un 1vs1 con il portiere, spetta all'arbitro decidere se attendere il rientro del giocatore.

Durante il gioco: l'intervento medico può comportare lo stop del cronometro solo se richiesto e il giocatore accetta il trattamento.



15. INTERPRETAZIONE DELLE REGOLE

Per qualsiasi circostanza non espressamente contemplata nel presente regolamento di gioco, l'arbitro della partita interpreterà la situazione secondo la propria migliore valutazione, ispirandosi allo spirito del gioco e ai principi tradizionali del calcio (IFAB).



GLOSSARIO DELLE DEFINIZIONI

Violazione backfield: una volta che un giocatore in possesso ha superato la propria metà campo, non può più passare o condurre il pallone indietro nella propria metà (dalla zona nera di attacco alla zona nera di difesa).

Cage system: meccanismo di rilascio aereo del pallone situato sopra il centrocampo, utilizzato per l'inizio della partita e delle transizioni tra periodi.

Dado della lega: dado a sei facce che viene lanciato al minuto 20 per determinare il formato di gioco fino al minuto 23:00 (3vs3, 2vs2 o 1vs1 con portiere).

Fase double gol: fase finale che inizia al minuto 17:00, in cui ogni gol realizzato vale doppio.

Golden Gol: sudden-death supplementari in cui la prima squadra a segnare vince la partita.

Zona grigia: area composta dalle corsie di sostituzione e dal cerchio centrale che delimita i confini della metà campo propria per la regola del retropassaggio.

LED timing system: display elettronico a conto alla rovescia utilizzato durante i calci di rigore shootout (5 secondi di limite).

Match Ball Shootout: fase della partita che si conclude con una serie di rigori shootout (format tie-breaker) in caso di parità, oppure con la vittoria della squadra in vantaggio segnando un ulteriore gol, o con la vittoria della squadra in svantaggio segnando più gol dell'avversario senza subire reti, nel punteggio complessivo.

Linea di fuorigioco: linea orizzontale tracciata davanti all'area di rigore, che definisce il confine per la posizione di fuorigioco.

Gioco passivo: situazione di perdita di tempo deliberata, che comporta un avviso di 10 secondi da parte dell'arbitro.

President penalty: rigore speciale eseguito dal presidente della squadra, se fisicamente presente in campo.

Scale-up: i primi 5 minuti di gioco, caratterizzati da un formato progressivo che va da 1vs1 a 7vs7.

Secret cards: carte tattiche speciali attivabili durante il match con effetti variabili (es. double gol, suspension, penalty, ecc.).

Star player: giocatore designato il cui prossimo gol vale doppio, riconoscibile grazie alla fascia speciale.

Corsie di sostituzione: aree di centrocampo designate in cui devono avvenire tutte le sostituzioni dei giocatori.

Area tecnica: zona panchina con limiti precisi che lo staff non può oltrepassare durante il gioco.

Semafori: sistema visivo con luci utilizzato durante i kick-off dalla cage per segnalare l'inizio del gioco.

VAR: Sistema Video Assistant Referee per la revisione di episodi specifici di gara.

Carta jolly: Secret Card che consente alla squadra di scegliere qualsiasi altra carta o rubare la carta non rivelata dell'avversario.