

REGOLAMENTO “Street Soccer 2vs2”

Art. 1 – Iscrizione

Ogni squadra si iscrive con l'apposito modulo allegato, in cui dovrà indicare obbligatoriamente: nome e cognome dei giocatori e relativo anno di nascita. E' possibile partecipare al torneo solo se si hanno 16 anni compiuti. Per l'iscrizione da parte dei minorenni è obbligatoria l'autorizzazione di un responsabile maggiorenne che si assume la responsabilità.

Art. 2 – Finalità e scopi

Il torneo vuole essere una manifestazione improntata sulla sportività e sulla lealtà agonistica, senza trascurare il divertimento e l'agonismo vero e proprio, e vuole essere il punto d'incontro per quanti manifestano interesse, piacere e passione nel gioco amatoriale dello street soccer. I partecipanti sono tenuti ad un comportamento esemplare e corretto per tutta la durata del torneo, sia sul terreno da gioco che all'esterno.

Art. 3 – Dimensioni e caratteristiche del campo da gioco

Il campo di gioco ha dimensioni di mt 5 di larghezza per mt 12 di lunghezza. Una linea centrale, tracciata parallelamente ai lati corti, divide il campo in due aree di uguale dimensione. Al centro del campo è disegnato un disco che designa il centro esatto dato dall'incontro delle diagonali del rettangolo di gioco. Il manto del campo è costituito dal manto stradale.

Alle estremità in lunghezza del campo sono poste due porte di dimensioni m 1,50 per m 0,68.

Di fronte ad ogni porta è posta un'area (area di porta) disegnata e delimitata sul manto del campo.

L'area di porta è un semicerchio di diametro m 1,80 e raggio m 0,90, posto dinanzi a ogni porta, con gli estremi posti sulla linea di fondo del campo, equidistanti dai pali della porta.

Art. 4 - Squadre

Nel gioco si fronteggiano due squadre.

Ogni squadra è composta da due giocatori in campo e uno eventuale in panchina.

Ogni squadra indossa maglie di propria scelta, di un colore che dovrà essere comunicato agli organizzatori.

Art. 5 – Formula del torneo

La formula del torneo sarà stilata non appena si avrà il numero totale delle squadre iscritte e sarà fatta pervenire al responsabile di ogni squadra.

Art. 6 -Durata del gioco

Ogni partita ha durata di 14 minuti, ed è suddivisa in due tempi della durata di 7 minuti ciascuno.

Ogni tempo è calcolato in 10 minuti lineari più recupero.

Il recupero è stabilito dall'arbitro, tenendo conto del tempo non dedicato al gioco effettivo.

Nella fase finale (eliminazione diretta), se dopo la fine del tempo regolamentare, il risultato tra le due squadre è di parità, il tempo viene protratto di 3 minuti, se il risultato dovesse essere ancora di parità ci saranno altri 3 minuti aggiuntivi.

Se dopo la fine dei tempi supplementari il risultato è ancora di parità, si procede al tiro dei calci di rigore: tre rigori per parte (regola del chi realizza il maggior numero di rigori); in caso di parità, un rigore per parte, a oltranza (regola del chi sbaglia per primo quando l'avversario segna).

Art. 7 –Responsabili della squadra

Il capitano è responsabile della condotta e della disciplina dei componenti della squadra. Durante la gara e quando è sul terreno di gioco, il capitano della squadra esplica le funzioni di capitano in gioco. Quando la palla è fuori gioco, il capitano in gioco, e lui soltanto, è autorizzato a parlare con l'arbitro. La squadra è obbligata presentarsi sul capo entro l'orario predefinito dell'inizio della partita. Saranno tollerati max 15 min di ritardo. In caso di mancata presenza della

squadra di arrivo sul campo da gioco con eccessivo ritardo, la vittoria sarà data col punteggio di 3-0 alla squadra avversaria.

Art. 8 - Inizio del gioco

Prima di iniziare il gioco si sorteggia tra i due capitani, presente l'arbitro, la squadra che batterà il calcio d'inizio.

Il gioco inizia col calcio d'inizio, decretato dal fischio dell'arbitro, tirato dalla squadra vincitrice del sorteggio.

Al calcio d'inizio, la palla può essere giocata in avanti o in dietro; può altresì essere tirata in porta direttamente.

Art. 9 – Validità goal

Ogni volta che la palla da gioco oltrepassa la linea di porta viene assegnato un goal alla squadra che ha effettuato il tiro.

Vengono considerati validi:

i goals realizzati con tiri effettuati all'interno della metà campo della squadra che difende;

i goals realizzati con tiri effettuati dall'interno della metà campo della squadra che offende,

i goals realizzati su punizione;

i goals realizzati direttamente su rimessa laterale utilizzando la sponda.

Art. 10 – Ripresa del gioco

In caso di goal il gioco riprende con un nuovo calcio d'inizio, al centro del campo, da parte della squadra che ha subito il goal.

Quando la palla oltrepassa completamente le linee che delimitano i lati lunghi del campo, la squadra i cui componenti hanno toccato per ultimo la palla subisce una rimessa laterale. Il giocatore che rimette la palla in gioco deve farlo entro 4 secondi dal momento in cui la palla viene messa a terra.

Nel caso in cui tale limite di tempo venga oltrepassato, la rimessa passerà alla squadra avversaria.

Quando la palla oltrepassa completamente le linee che delimitano i lati lungo i quali sono situate le porte, la ripresa del gioco riprende con un calcio d'angolo, quando a toccare la palla è stato uno dei componenti della squadra che difende oppure con una ripresa dal fondo se l'ultimo tocco è stato di un giocatore della squadra che offende.

La rimessa dal fondo da parte della squadra che offende deve avvenire all'interno dell'area piccola ed il tocco successivo deve essere realizzato all'interno della propria metà campo. Nel caso in cui la rimessa dal fondo avvenga fuori dall'area piccola oppure la palla superi la metà campo della squadra che offende senza alcun tocco da parte di un altro giocatore della stessa squadra, sarà assegnata una rimessa laterale alla squadra avversaria. Questa dovrà essere battuta a metà campo.

In caso di rimessa laterale la palla può essere rigiocata anche nella propria metà campo nell'eventualità in cui questa sia già stata superata.

Art. 11 – Time out

Ogni squadra, nel corso della partita, può chiedere un solo time out per ogni tempo.

La richiesta deve essere fatta all'arbitro.

L'arbitro dispone il *time out* quando la palla è fuori dal gioco.

Il *time out* ha durata di 1 minuto.

Dopo il *time out*, il gioco riprende, su disposizione dell'arbitro, conformemente alle norme del presente regolamento.

Art. 12 - Sostituzioni

Sono ammesse sostituzioni di giocatori in campo tutte le volte che la palla è fuori dal gioco.

I giocatori già sostituiti possono rientrare nuovamente in sostituzione di giocatori in campo.

Il giocatore che entra in sostituzione può fare ingresso in campo solo dopo l'uscita del giocatore sostituito. Entrambi devono uscire ed entrare in corrispondenza della zona del campo adibita alle sostituzioni.

Art. 13 - Aree di porta

Ogni squadra difende la propria porta dalle marcature avversarie. I giocatori della squadra a difesa della propria porta non possono fare ingresso nell'area di porta e, contemporaneamente, toccare la palla.

Per “fare ingresso nell'area di porta” si intende il porre anche un solo piede o mano o altra parte del corpo all'interno dell'area. L'interno dell'area comprende anche la linea di demarcazione dell'area stessa.

Se un giocatore, viola tale e fa ingresso nell'area di porta e tocca il pallone, l'arbitro decreta il calcio di rigore.

Il giocatore in difesa non può, all'interno dell'area di porta, compiere atti di ostruzione in danno ai giocatori avversari in attacco, anche senza toccare il pallone all'interno dell'area. Il giocatore in difesa, in particolare, non può, in corrispondenza dell'area di porta, compiere atti di ostruzione appoggiandosi alla traversa della porta, pur senza toccare il terreno di gioco.

Art. 14 - Calcio di rigore

Il calcio di rigore

- si batte dal dischetto del rigore (posto in linea centrale del campo, tra il disco di centrocampo e il limite della propria area di porta. È battuto senza portiere in porta (“a porta vuota”);

- si batte con tutti i giocatori di entrambe le squadre dietro la linea del dischetto. In caso di violazione di tale regola, l'arbitro decreta la ripetizione del calcio di rigore.

Dopo aver battuto il calcio di rigore, in caso di mancato goal, il gioco riprenderà sempre con la rimessa dal fondo da parte della squadra che ha subito il rigore.

Se la palla viene scagliata intenzionalmente oltre la rete e quindi oltre il rettangolo di gioco, sarà assegnato un rigore alla squadra avversaria.

Art. 15 - Fallosità

Non è ammesso alcun tipo di contatto fisico;

Non è ammesso nessun tocco di mano;

Non sono ammesse scivolate;

Non sono ammessi raddoppi di marcatura a meno di un metro dalla sponda.

Non è ammesso gioco a terra;

Non è permesso poggiarsi con le mani sulle barriere laterali che delimitano il capo proteggendo la palla. Non è ammesso sostare negli angoli del campo con la palla per guadagnare tempo.

Non è ammesso alcun tipo di gioco pericoloso. Esemplicativamente: gamba tesa; gamba alzata o calcio in salto vicino il viso dell'avversario; sollevare la gamba con pianta diretta verso una parte del corpo dell'avversario; tirare il pallone con forza, senza utilità degna di apprezzamento, verso una qualunque parte del corpo dell'avversario.

Non è ammesso il gioco di sfondamento: in giocatore in possesso di palla non può spingere il giocatore in difesa con le braccia o con qualunque parte del corpo.

Chi determina, con intervento doloso o gravemente colposo, la caduta di un giocatore avversario a terra è punito con l'espulsione immediata.

Art. 16 - Punizioni

Ogni fallosità è rilevata dall'arbitro e punita con calcio di punizione.

Il calcio di punizione può sempre essere tirato in porta direttamente.

In occasione del calcio di punizione, gli avversari devono mantenere una distanza di almeno m 3 dal pallone, fino a che questo venga toccato da chi batte la punizione.

In occasione del calcio di punizione, gli avversari possono mantenere una distanza minore di mt 3 dal pallone solo se la punizione viene battuta ad una distanza minore di m 3 dalla linea dell'area di porta. In tal caso, i giocatori avversari saranno posti subito fuori dalla linea dell'area di porta.

Il calcio di punizione può essere battuto solo dopo il fischio dell'arbitro.

Dopo il quinto calcio di punizione a carico di una squadra, i falli ulteriori commessi dalla squadra stessa saranno puniti tutti con calcio di rigore (il bonus di cinque falli è previsto per ogni tempo).

Art. 17 – Ammonizioni (cartellino giallo)

Costituiscono falli puniti con l'ammonizione i seguenti:

- entrata in scivolata; gamba tesa; gamba alzata o calcio in salto vicino il viso dell'avversario; sollevare la gamba con pianta diretta verso una parte del corpo dell'avversario; tirare il pallone con forza, senza utilità degna di apprezzamento, verso una qualunque parte del corpo dell'avversario.
- gli altri falli da considerarsi comunque apprezzabilmente contrari alle regole del gioco, della correttezza sportiva e del rispetto delle persone e dei giocatori;

Art. 18 - Espulsioni (cartellino rosso)

L'espulsione può essere diretta, nel caso in cui il fallo risulti di eccezionale gravità o nel caso di comportamenti contrari al fair play, oppure decretata per l'assegnazione del secondo cartellino giallo a carico dello stesso giocatore.

In seguito all'espulsione di un giocatore, la squadra resta in campo con i giocatori presenti per 3 minuti effettivi. Trascorso tale tempo, può entrare una riserva.

Se una delle squadre effettua un goal dopo l'espulsione, la riserva può entrare subito.

Il giocatore espulso non può rientrare in campo per tutta la durata della partita.

Il giocatore espulso potrà giocare le partite successive, salvo diversa decisione dell'arbitro (squalifica per più partite).

Art. 19 - Violenza fisica o verbale

In caso di violenza fisica o verbale diretta da un giocatore a uno o più avversari, il giocatore potrà essere, a seconda della gravità del fatto, ammonito o espulso.

Nei casi più gravi, il giocatore espulso potrà essere squalificato per tutto il torneo;

Art. 20 - Arbitro

Il rispetto del regolamento di gioco è assicurato da un arbitro presente in campo. Le decisioni dell'arbitro sono incontestabili durante il gioco.

Art. 21 - Infortuni e sostituzioni di giocatori infortunati

Se nel corso del torneo, un giocatore si infortuna in maniera tale da non poter partecipare assolutamente al gioco, la squadra può chiedere agli organizzatori la sostituzione del giocatore infortunato.

Art. 22 - Assicurazione

Gli organizzatori non si assumono alcuna responsabilità per incidenti di gioco, furti ed altri inconvenienti che dovessero verificarsi nel corso della manifestazione.

Art. 23 - Varie ed eventuali

Per tutto quanto non è contemplato nel presente regolamento fanno testo le decisioni che saranno prese dal comitato organizzatore.