

REGOLAMENTO 10° TORNEO “MEMORIAL FAUSTO E VALERIO”

Marciana Marina 15/05/2013 – 15/06/2013

ARBITRAGGIO

Arbitri UISP

L'arbitraggio sarà effettuato da arbitri esterni ed ufficiali "UISP".

IL NUMERO DEI GIOCATORI

Giocatori

La gara è giocata da due squadre, formate ciascuna da cinque giocatori, uno dei quali nel ruolo di portiere, e un massimo di cinque riserve.

Procedura di sostituzione

E' consentito un numero illimitato di sostituzioni effettuate durante una gara. Un giocatore sostituito può partecipare nuovamente al gioco, sostituendo a sua volta un altro giocatore.

Una sostituzione può essere sempre effettuata, con il pallone in gioco o non in gioco e devono essere osservate le seguenti condizioni:

- il giocatore sostituito deve uscire dal rettangolo di gioco oltrepassando la linea laterale nella propria zona delle sostituzioni;
- il giocatore di riserva deve entrare dalla propria zona delle sostituzioni non prima che il giocatore sostituito abbia completamente oltrepassato la linea laterale.

Infrazioni/sanzioni

Se, durante l'effettuazione di una sostituzione, un giocatore di riserva entra sul rettangolo di gioco oppure un suo compagno sostituito ne esce da un punto che non sia quello della propria zona delle sostituzioni o infrange la procedura delle sostituzioni, il giocatore inadempiente sarà ammonito con cartellino giallo.

LA DURATA DELLA GARA

Periodi di gioco

La durata della gara è stabilita in 3 uguali periodi di 12 minuti ciascuno. Il controllo del tempo sarà effettuato da un cronometrista. Il tempo di gioco deve essere fermato:

- quando una rete è segnata;
- quando viene accordato un calcio di punizione diretto o di rigore;
- quando gli arbitri lo richiedono;
- quando gli arbitri segnalano che un giocatore perde tempo.

La durata di ciascun tempo deve essere prolungata per poter effettuare un calcio di punizione o di rigore.

Intervallo fra i tempi di gioco

Ci sono 3 minuti di intervallo tra ogni periodo di gioco.

L'INIZIO E LA RIPRESA DEL GIOCO

Calcio d'inizio

Una rete non può essere segnato direttamente su calcio d'inizio.

Procedura

- Tutti i giocatori devono trovarsi nella loro metà del terreno di gioco.
- I giocatori della squadra che non batte il calcio d'inizio devono posizionarsi ad una distanza di almeno 5 metri dal pallone

fino a quando questo non sia in gioco.

- Il pallone deve essere fermo sulla sabbia nel punto centrale immaginario del rettangolo di gioco.
- l'arbitro emette il fischio che autorizza il calcio d'inizio.
- Un giocatore calcia il pallone in gioco.
- Il pallone è in gioco quando è in aria o quando si è mosso dalla posizione iniziale, dopo di che qualsiasi altro giocatore può calciare il pallone.
- Il giocatore che batte il calcio d'inizio non può toccare una seconda volta il pallone fino a quando lo abbia toccato un altro giocatore.

LA SEGNATURA DI UNA RETE

Segnatura di una rete

Una rete risulta segnata quando il pallone ha interamente superato l'immaginaria linea di porta, tra i pali e sotto la sbarra trasversale.

Il Portiere

- Non può segnare direttamente una rete lanciando il pallone con le mani. Se ciò accade sarà accordata una rimessa dal fondo alla squadra avversaria;
- non può segnare direttamente dopo aver lasciato il pallone con le mani e averlo calciato quando questi è in aria prima che abbia toccato il suolo;
- può segnare una rete direttamente mettendo il pallone sul suolo per poi calciarlo.

Squadra vincente

Fase a gironi:

La squadra che segna il maggior numero di reti durante una gara risulta vincente e le saranno attribuiti 3 punti. Se entrambe le squadre hanno segnato un eguale numero di reti o nessuna sarà attribuito a entrambe le squadre 1 punto.

Al termine della fase a gironi saranno qualificate alla fase successiva le prime squadre di ogni girone (il numero preciso sarà stabilito ad iscrizioni chiuse). Nel caso in cui due o più squadre arrivino a pari punti verranno valutati in ordine i seguenti criteri: classifica avulsa (scontri diretti), miglior differenza reti, maggior numero di gol segnati, minor numero di cartellini ricevuti. Se persiste ancora la situazione di parità verrà lanciata una monetina.

Fase ad eliminazione diretta:

La squadra che segna il maggior numero di reti durante una gara risulta vincente e passerà alla fase successiva. Se entrambe le squadre hanno segnato un eguale numero di reti o nessuna, alla fine dei tempi di gioco regolamentari sarà disputato un tempo supplementare di 3 minuti. Se anche il tempo supplementare finisce in pareggio, la gara si deciderà con tiri di rigore alternati battuti

dal punto immaginario del calcio di rigore. La squadra che a parità di tiri ha segnato più reti è quella vincente.

Se una squadra rimane con meno di tre (3) giocatori a causa di espulsioni, l'arbitro interromperà la gara decretando la sconfitta della squadra in questione.

FALLI E SCORRETTEZZE

Calcio di punizione diretto

Alla squadra avversaria è accordato un calcio di punizione diretto se un giocatore commette una delle seguenti infrazioni in un modo che gli arbitri ritengono imprudente, spericolato o con sproporzionata vigoria:

- dare o tentare di dare un calcio ad un avversario;
- fare o tentare di fare uno sgambetto ad un avversario sia scivolando sia piegandosi dietro o davanti a lui;
- saltare su un avversario;
- caricare un avversario, anche con la spalla;
- colpire o tentare di colpire un avversario;
- spingere un avversario.

Alla squadra avversaria è anche accordato un calcio di punizione diretto se un giocatore commette una delle seguente infrazioni:

- trattiene un avversario (questo include anche tirare la maglia dell'avversario);
- sputa contro un avversario;
- tocca il pallone con le mani, in maniera volontaria, lo lancia o lo rinvia con una mano o un braccio (ad eccezione del portiere nella propria area di rigore);
- blocca il pallone deliberatamente con le proprie gambe in modo da perdere tempo;
- gioca in modo pericoloso;

- fa intenzionalmente ostruzione su un avversario;
- ostacola il portiere nell'atto di liberarsi del pallone che ha tra le mani;
- tocca un avversario prima del pallone durante il tentativo di guadagnarne il possesso.

Calcio di rigore

Viene accordato un calcio di rigore quando un giocatore commette uno dei suddetti falli all'interno della propria area di rigore, indipendentemente dalla posizione del pallone, purché sia in gioco.

Calci di punizione dal punto immaginario di centrocampo

Alla squadra avversaria è accordato un calcio di punizione diretto effettuato dal punto immaginario del centrocampo se:

- una squadra mantiene il possesso del pallone dentro la sua area di rigore per più di cinque (5) secondi quando non lo sta difendendo da un avversario;
- il portiere usa le mani per ricevere un passaggio intenzionale di un qualsiasi compagno di squadra per la seconda volta consecutiva, senza che il pallone abbia toccato un avversario;
- il portiere dopo essersi spossessato del pallone dalle mani calcia il pallone in aria prima che abbia toccato il suolo;
- il portiere, dopo aver preso possesso del pallone con le mani dentro la sua area, gioca il pallone con i piedi fuori dall'area stessa e poi vi rientra e prende il pallone con le mani nuovamente;
- viene commessa una qualsiasi infrazione, non preventivamente menzionata, per la quale il gioco è interrotto per ammonire o espellere un giocatore.

Infrazioni passibili di ammonizione da parte di giocatori o dei sostituti

Un giocatore o un giocatore di riserva deve essere ammonito con il cartellino giallo se commette una delle seguenti infrazioni:

- si rende colpevole di comportamento antisportivo;
- manifesta dissenso con parole o gesti;
- trasgredisce ripetutamente le Regole del Gioco;
- ritarda la ripresa del gioco;
- non rispetta la distanza prescritta quando il gioco viene ripreso con un calcio d'inizio, un calcio d'angolo, una rimessa laterale, un calcio di punizione o una rimessa dal fondo;
- entra o rientra nel rettangolo di gioco senza il permesso degli arbitri o infrange la procedura della sostituzione;
- abbandona deliberatamente il rettangolo senza il permesso degli arbitri.

Infrazioni passibili di espulsione da parte dei giocatori o dei sostituti

Un giocatore o un giocatore di riserva deve essere espulso con il cartellino rosso se commette una delle seguenti infrazioni:

- si rende colpevole di un grave fallo di gioco;
- si rende colpevole di condotta violenta;
- lancia sabbia contro chiunque;
- sputa contro un avversario o qualsiasi altra persona;
- priva la squadra avversaria di una rete o di una evidente opportunità di segnare una rete, toccando deliberatamente il pallone con le mani (con l'eccezione del portiere all'interno della propria area di rigore);
- priva di un 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;
- usa un linguaggio offensivo, ingiurioso o minaccioso e/o fa lo stesso con dei gesti;
- riceve una seconda ammonizione nella stessa gara.

Decisioni

Un giocatore espulso non può più prendere parte alla gara e non può sedere sulla panchina dei sostituti e dovrà lasciare le vicinanze del terreno di gioco.

Un altro giocatore può sostituire il suo compagno di squadra che è stato espulso, dopo 2 minuti; può entrare sul terreno di gioco una volta avuta l'autorizzazione dal terzo arbitro.

CALCI DI PUNIZIONE DIRETTI

Calci di punizione diretti

Ci sono soltanto calci di punizione diretti, che devono essere effettuati nel modo seguente:

- I giocatori non possono formare una barriera.
- Il giocatore che subisce il fallo batterà il calcio di punizione, a meno che non sia seriamente infortunato, in questo caso lo batterà il suo sostituto (giocatore di riserva).
- Nel momento in cui viene effettuato il calcio di punizione, il pallone deve essere fermo ed il giocatore che lo ha calciato non potrà giocarlo una seconda volta fino a quando il pallone stesso non sia stato toccato da un altro giocatore.
- Il tempo deve essere prolungato per permettere di battere un calcio di punizione accordato allo scadere di ogni periodo di gioco o del tempo supplementare.
- Se su calcio di punizione viene segnata direttamente un'autorete viene accordato un calcio d'angolo alla squadra avversaria.
- Se su calcio di punizione diretto il pallone entra direttamente nella porta avversaria la rete è valida.

Posizione del calcio di punizione diretto

Calcio di punizione diretto nella metà del terreno di gioco avversaria.

Se il calcio di punizione è effettuato nella metà del terreno di gioco della squadra che ha commesso il fallo, tutti i giocatori, tranne l'incaricato a calciare la punizione e il portiere avversario, devono collocarsi:

- dentro il terreno di gioco;
- ad una distanza di almeno 5 metri dal pallone fino a quando questi non è in gioco;
- dietro o sulla linea del pallone.

Calcio di punizione nella propria metà campo o dalla linea mediana del terreno di gioco.

Se il calcio di punizione è effettuato nella metà campo del terreno di gioco della squadra che ha subito il fallo, tutti i giocatori, tranne

l'incaricato a calciare la punizione e il portiere avversario, devono collocarsi:

- dentro il terreno di gioco;
- ad una distanza di almeno 5 metri dal pallone fino a quando questi non è in gioco, lasciando libera l'area immaginaria fra il pallone e la porta opposta, tranne il portiere avversario che rimarrà all'interno della propria area di rigore.

Procedura

- Il giocatore che batte la punizione può fare una piccola cunetta di sabbia usando i piedi o il pallone in modo da mettere il pallone in posizione sopraelevata.
- Il calcio di punizione deve essere effettuato entro cinque (5) secondi dal fischio degli arbitri che autorizza la ripresa del gioco.
- Il giocatore non può toccare una seconda volta il pallone prima che sia stato toccato da un altro giocatore.
- Il pallone è in gioco dopo che è stato calciato e si muove.
- Il pallone può essere calciato in qualsiasi direzione e passato a qualsiasi compagno, incluso il portiere.
- Quando il pallone è calciato in direzione della porta avversaria – all'interno dell'area tra il pallone e la porta avversaria – solo il portiere difendente può toccare il pallone mentre questo è in aria. In tutti gli altri casi, se il pallone esce da questa area o tocca il terreno, la restrizione non si applica più, e tutti i giocatori possono toccare o giocare il pallone.

LA RIPRESA DEL GIOCO

La rimessa dalla linea laterale

- Qualsiasi giocatore, incluso il portiere, può effettuare la rimessa dalla linea laterale.
- Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dalla linea laterale.
- La rimessa laterale può essere battuta solo con i piedi.
- I giocatori della squadra difendente si devono trovare ad almeno 5 metri dal punto in cui la rimessa laterale è effettuata.

La rimessa dal fondo

- Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dal fondo. Se il pallone entra direttamente nella porta opposta, il gioco riprende con una rimessa dal fondo da parte della squadra avversaria.
- Il pallone è lanciato (con le mani) da un punto qualsiasi all'interno dell'area di rigore dal portiere della squadra difendente.
- Il portiere non può ricevere il pallone da un suo compagno una seconda volta fino a quando non è stato toccato da un avversario.
- Il pallone è in gioco non appena il portiere l'ha rilasciato.

- Il portiere deve rimettere in gioco il pallone entro 5 secondi dal momento che se ne è impossessato.

IL DOPPIO RETROPASSAGGIO AL PORTIERE

Il doppio retropassaggio al portiere

Il portiere non può toccare il pallone con le proprie mani o braccia quando il pallone gli viene passato da un giocatore della sua squadra per la seconda volta consecutiva, anche di testa o su rimessa dalla linea laterale, senza che il pallone sia stato toccato da un avversario. Se questo avviene sarà accordato un calcio di punizione diretto alla squadra avversaria, dal punto immaginario del centrocampo.