

## REGOLAMENTO DEL 6° TORNEO DI CALCIO A 4 (Anno 2006)

### REGOLA 1

La partecipazione al torneo comporta la conoscenza del regolamento, che dovrà essere approvato da tutti; la non conoscenza dello stesso non può essere motivo di lamentele o proteste con l'arbitro e con l'organizzazione del torneo. L'iscrizione, inoltre, è considerata come dichiarazione di idoneità fisica.

### REGOLA 2 (IL PALLONE)

Per ogni gara verrà utilizzato un pallone n° 4, a rimbalzo controllato, con altri due palloni di riserva uguali, per un totale di tre palloni.

### REGOLA 3 (NUMERO DEI CALCIATORI)

Ogni squadra potrà schierare in campo 4 giocatori e avere a disposizione fino a 2 riserve.

Le sostituzioni dei giocatori sono consentite in numero illimitato ed il giocatore sostituito può essere impiegato più volte nel corso della gara. Le sostituzioni sono volanti (i calciatori di riserva, chiamati o meno a partecipare al gioco, sono sottoposti all'autorità e alla giurisdizione dell'arbitro).

Una gara non può essere iniziata o proseguita (in caso di espulsioni o infortuni) qualora una squadra si trovi ad avere meno di 3 giocatori partecipanti al giuoco.

I calciatori ritardatari potranno prendere parte al giuoco in qualsiasi momento, dato che le distinte verranno sempre preventivamente completate con l'intera rosa della squadra.

Nel caso di infortunio grave di un giocatore, avvenuto sul campo o tale da impedirgli la prosecuzione del torneo, la squadra potrà sostituirlo, in modalità definitiva, con l'iscrizione di un nuovo componente previa comunicazione agli organizzatori.

Ogni squadra avrà la possibilità di sostituire 1 giocatore della propria rosa, per qualsivoglia motivo, purché questi abbia partecipato a più di una partita. La sostituzione dovrà avvenire previa comunicazione agli organizzatori e solamente prima dell'inizio dei quarti di finale.

Se all'ora ufficiale di inizio della gara non è presente alcuna squadra, oppure ne è presente una sola, il termine di attesa sarà di massimo 10 minuti.

Allo scadere del tempo di attesa, nel primo caso, entrambe le squadre avranno partita persa (zero punti aggiunti, zero gol fatti, zero gol subiti, una partita giocata);

***nel secondo caso, la squadra che non sarà presente avrà partita persa a tavolino per 0-3 (i gol non verranno assegnati ad alcun giocatore ma saranno aggiunti ai gol fatti nella classifica). I giocatori non presenti riceveranno una squalifica di un minimo di quattro giornate da scontare al torneo successivo in cui parteciperanno.***

### REGOLA 4 (EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI)

Le squadre sfidanti dovranno accordarsi tra loro al fine di disputare la partita con maglie di colore differente.

### REGOLA 5 (ARBITRO)

La sua autorità e l'esercizio dei poteri che gli sono conferiti dal Regolamento, iniziano nel momento in cui giunge nel luogo dove è ubicato il campo da giuoco e cessano quando se ne sia allontanato definitivamente. Ogni sua decisione deve essere rispettata. È d'obbligo nei suoi confronti un comportamento civile e corretto. Eventuali comportamenti scorretti saranno severamente puniti.

### REGOLA 6 (DURATA DELLA GARA)

La durata della gara è stabilita dalla "Formula e modalità del torneo".

Essa concerne la durata dei due tempi di giuoco.

In ogni partita il tempo di gara è tenuto dall'arbitro con recupero a sua discrezione.

Non esiste il time-out.

#### REGOLA 7 (CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIUOCO)

Una rete non può essere segnata direttamente su calcio d'inizio né direttamente da rimessa laterale; in entrambi i casi, il giuoco riprenderà con una rimessa dal fondo a favore della squadra difendente.

La rimessa in giuoco dal fondo deve essere effettuata nella zona compresa tra la linea bianca di fondo campo e la linea gialla/bianca di fondo campo di pallavolo ed i calciatori avversari devono rispettare una distanza di metri 3, identificabile con la suddetta linea gialla/bianca.

La rimessa in giuoco laterale deve essere effettuata con i piedi nel punto in cui è uscito il pallone.

La rimessa in giuoco laterale viene assegnata quando il pallone supera o si trova al di sopra dei muretti e dei gradini laterali. Allo stesso modo, tutte le parti fisiche che si trovano al di sopra dei muretti e dei gradini laterali (piante, canestri, ringhiere...) non fanno parte del giuoco.

Non è consentita la "sponda" volontaria al fine di trarre un vantaggio evidente nei confronti dell'avversario; è, invece, in giuoco il pallone che tocca lateralmente il muretto e il gradino.

#### REGOLA 8 (FALLI E COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO)

***Gli interventi in scivolata su avversari (anche se sul pallone) rimarranno a discrezione dell'arbitro.***

Ogni bestemmia, fallo o comportamento grave, lesivo dell'incolumità e della dignità altrui, e qualsiasi atteggiamento in palese contrasto con la morale dell'Oratorio, verranno puniti con il cartellino rosso; ciò comporta l'immediato allontanamento dal campo di giuoco e ***la squalifica per un minimo di due partite successive (a seconda della gravità).***

***L'espulsione per proteste nei confronti dell'arbitro sarà sanzionata con due partite intere di squalifica.***

La somma di 3 cartellini gialli ricevuti in altrettante partite differenti comporterà ***la squalifica per l'intera partita successiva.*** Dopo aver scontato la squalifica, il giocatore raggiungerà la squalifica successiva con 2 cartellini gialli ricevuti in due partite differenti. Ogni ulteriore cartellino giallo ricevuto causerà squalifica. L'espulsione di un giocatore durante l'intervallo della gara (o del primo tempo supplementare) non viene a penalizzare numericamente la squadra del calciatore allontanato, la quale potrà quindi riprendere la seconda frazione di giuoco sempre con lo stesso numero di giocatori in campo alla fine del primo periodo.

Il periodo di squalifica è lo stesso applicato per un'espulsione durante la gara.

***Le espulsioni ricevute all'ultima partita della propria squadra saranno scontate al Torneo seguente in cui il giocatore partecipa.***

Se un giocatore, in qualità di riserva, disturba con la voce o con gesti un avversario che sta prendendo parte alla gara, questi verrà ammonito o espulso (a seconda della gravità) dall'arbitro per "comportamento antisportivo".

#### REGOLA 9 (CALCIO DI RIGORE)

Un calcio di rigore viene concesso contro una squadra che commette un'infrazione punibile, commessa all'interno della propria area di rigore.

La sua esecuzione deve essere effettuata da un solo giocatore e direttamente verso la porta.

Il calcio di rigore verrà battuto dal dischetto del centrocampo, con tutti i giocatori delle due squadre all'interno della metà campo della squadra che beneficia del rigore.

Il calciatore che batte il calcio di rigore non può giocare nuovamente il pallone rimbalzato dalla traversa o da un palo, pena l'interruzione del giuoco da parte dell'arbitro e l'assegnazione alla squadra difendente di un calcio di punizione indiretto nel punto in cui l'attaccante ha toccato il pallone per la seconda volta.

Se durante l'esecuzione di un calciatore un difensore motteggia o emette grida, al fine di disturbare il calciatore che batte il calcio di rigore, e la rete viene segnata, questa sarà convalidata; nel caso inverso, invece, il calcio di rigore sarà ripetuto.

In entrambi i casi, a discrezione dell'arbitro, potrà essere ammonito il difensore colpevole di "comportamento antisportivo".

#### REGOLA 10 (CALCIO D'ANGOLO)

Il calcio d'angolo deve essere battuto posizionando il pallone sulla linea bianca di fondo campo il più vicino possibile al muretto laterale, in modo da avere uno spazio di battuta sufficiente.

Il difensore non potrà superare la linea bianca corrispondente alla delimitazione dell'area di rigore.

Se nell'effettuazione di un calcio d'angolo il pallone rimbalza su un palo della porta e ritorna verso il calciatore che lo ha battuto, questi può giocarlo di nuovo.

#### REGOLA 11 (ULTIMO DIFENSORE)

Non esiste il ruolo del portiere, perciò l'ultimo difensore, nella propria area di rigore, potrà difendere la sua porta solamente in posizione eretta (senza assumere pose strane atte ad occupare in maniera impropria lo specchio della porta).

Non è consentito né appoggiarsi né spostare la porta durante azioni di giuoco, senza l'esplicita autorizzazione dell'arbitro.

*A discrezione dell'arbitro*, l'infrazione delle suddette disposizioni comporterà l'interruzione del giuoco da parte del direttore di gara, l'ammonizione del difensore colpevole e, a seconda della gravità, l'assegnazione di un calcio di rigore a favore della squadra avversaria.

#### REGOLA 12 (SEGNATURA DI UNA RETE)

Non è possibile segnare nella porta avversaria con un tiro dalla propria metà campo; qualora avvenisse la deviazione di un proprio compagno di squadra, il gol sarà valido solo se questa accada nella metà campo avversaria.

Invece, la deviazione di un avversario, in qualunque parte del campo, renderà valido il gol.

#### REGOLA 13 (METEO)

In caso di maltempo (pioggia o vento) nella data che prevede l'incontro si seguirà queste disposizioni: l'organizzazione del torneo alle ore 19:50 circa (né prima, né dopo) verificherà le condizioni meteorologiche presenti in quel momento.

In caso di avverse condizioni e quindi di impraticabilità di campo, subito verranno contattati l'arbitro e i capitani delle squadre.

Nel caso in cui, invece, i capitani non vengano contattati dall'organizzazione tra le ore 19:50 e le ore 20 circa, le squadre sono invitate a presentarsi comunque sul campo. Sarà deciso al momento se cominciare l'incontro.

In caso di sospensione di una partita per maltempo, questa sarà rinviata a data successiva e ripresa dal punto (minuti di giuoco e gol) in cui era stata interrotta.

#### REGOLA 14 (ALTRE DISPOSIZIONI)

L'organizzazione del torneo sarà disponibile ad accettare eventuali consigli o reclami, esclusi quelli di carattere tecnico considerati non ammissibili, purché questi siano esposti in maniera civile e corretta.

Vi sono sostanzialmente due modi per scrivere all'organizzazione:

attraverso il sito Internet del torneo (**<http://xoomer.virgilio.it/oratorneo>**) oppure lasciando una lettera nella casella postale dell'Oratorio, indicando ovviamente la destinazione.

L'organizzazione del torneo si fa carico di aggiornare classifiche e risultati e di comunicare tempestivamente eventuali rinvii, squalifiche, etc. attraverso il sito del torneo o l'apposito spazio riservato nell'atrio dell'Oratorio.

*L'organizzazione del torneo non interverrà con sanzioni laddove l'arbitro della gara non avesse preso provvedimenti disciplinari.*

<b>P.S. In grassetto – corsivo sono indicate le modifiche rispetto al Torneo dell'Anno 2005.</b>
--