



**REGOLAMENTO TRIANGOLO - RICREATORIO SAN CARLO – FERMO  
ATTIVITA' SPORTIVA PARROCCHIALE**

**ISCRIZIONE E COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE**

Ogni squadra è composta di un massimo di **6** ad un minimo di **5** calciatori iscritti così suddivisi:

vincoli	classe	anno di nascita
Minimo 2 giocatori	1à	2005/06
Massimo 2 giocatori	2à	2004/05
Massimo 2 giocatori	3à	2003/04
Stesso istituto scolastico		

Composizione squadra:

classe	anno di nascita	Possibili combinazioni																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1à	2005/06	2	3	3	4	4	4	5	5	6	2	2	3	3	3	4	4	5
2à	2004/05	2	2	1	0	1	2	0	1	0	1	2	0	1	2	0	1	0
3à	2003/04	2	1	2	2	1	0	1	0	0	2	1	2	1	0	1	0	0
<b>Totale calciatori squadra</b>		<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>5</b>							

**I giocatori della squadra devono appartenere tutti allo stesso istituto scolastico, pena la squalifica.**

La lista dei giocatori va compilata in ogni sua parte e presentata al momento dell'iscrizione.

Alla lista dovrà essere allegata l'autorizzazione dei genitori ed il certificato medico per attività agonistica (anche in fotocopia).

**GIOCATORI E SOSTITUZIONI**

La gara deve essere giocata da due squadre, formate ciascuna da un massimo di 5 calciatori, se in conseguenza ad espulsioni o incidenti di gioco, il numero dei calciatori componenti una o entrambe le squadre sia ridotto a 3, la gara deve essere sospesa. Una gara non può iniziare o proseguire nel caso in cui una squadra si trova ad avere meno di 4 calciatori partecipati al gioco.

Le sostituzioni "volanti" sono consentite in numero illimitato.

Per sostituzione "volante" s'intende quella effettuata quando il pallone è in gioco, osservando le seguenti norme:

- il calciatore sostituito deve uscire dal rettangolo di gioco oltrepassando la linea laterale della porta d'ingresso al campo;
- il sostituto vi deve entrare dopo che il compagno sostituito ne sia uscito, oltrepassando anch'egli la linea laterale.

Se in occasione di una sostituzione "volante", il calciatore sostituito entra nel rettangolo di gioco prima che il compagno sostituito ne sia uscito, gli arbitri dovranno interrompere il gioco, ammonire il giocatore che "entra" ed accordare un calcio di punizione a favore della squadra avversaria dal punto in cui il gioco è stato interrotto.

Non esiste il ruolo del portiere che para con le mani.

Non esistono i fuori, tranne in alcuni casi specificati alla fine. Pertanto, la palla è sempre in gioco.

Se una squadra non si presenta o fa sì che la partita sia sospesa perderà la partita a tavolino (3-0), sarà penalizzata di tre punti (se li ha conquistati).

**ARBITRO**

La sua autorità e l'esercizio dei poteri che gli sono conferiti dalle regole del gioco, iniziano nel momento in cui giunge nel luogo dove è ubicato il campo di gioco e cessano quando termina la partita. Il suo potere di infliggere punizioni si estende alle infrazioni commesse durante le interruzioni del gioco ed anche quando il pallone avrà cessato di essere in gioco. Le sue decisioni per questioni di fatto relative al gioco sono inappellabili per quanto concerne il risultato della gara.

**PARTITA**

Nella prima fase del torneo (*gironi di qualificazione*) si svolgeranno **due tempi da dieci minuti (10) l'uno**, intervallati da 5' di riposo.

La **CLASSIFICA TECNICA** sarà redatta sulla base dei risultati conseguiti in campo attribuendo alla vincente 3 (tre) punti e 0 (zero) alla perdente.

**Non è ammesso il pareggio**, se al termine dei tempi regolamentari le contendenti risultassero in parità, si dovranno svolgere una serie di 3 (tre) calci di rigore. Permanendo la parità, si proseguirà ad oltranza fino a quando la parità non sarà rotta. Vedi Regola 18.

Alla squadra vincente dopo i calci di rigore verranno attribuiti 2 (due) punti alla perdente 1 (uno).

**Nel caso due squadre** terminino il girone a parità di punti, per determinare la classifica finale si terrà conto:

- dello scontro diretto (in caso di pareggio, vale l'esito dei calci di rigore);

**Nel caso, tre squadre** terminino il girone in parità di punti, per determinare la classifica finale si terrà conto:

- della classifica avulsa (solo scontri diretti);
- della differenza reti (solo scontri diretti);
- fair play (minor numero d'ammonizioni ed espulsioni, quest'ultime valgono doppio rispetto le prime);
- del maggior numero di reti fatte (solo scontri diretti);
- minor somma jackpot totale dei tiri fuori dal campo;
- sorteggio.

Nella seconda fase (eliminazione diretta) in caso di parità dopo i 20' regolamentari si giocherà **un tempo supplementare di 7'**.

In caso d'ulteriore parità si procederà all'esecuzione dei calci di rigore da battere con il tacco del piede (non con la suola).

Sarà obbligatoriamente calciata una serie di 5 calci di rigore, che saranno calciati dai primi 5 calciatori indicati nell'elenco dei rigoristi. In caso d'ulteriore parità si procederà ad oltranza, se una squadra non può disporre dello stesso numero di calciatori degli avversari, la squadra in eccesso potrà escludere dei giocatori per raggiungere la parità numerica che effettueranno i rigori ad oltranza. Ovviamente non potranno calciare il tiro di rigore, giocatori espulsi o squalificati.

## RIGORE

E' assegnato un calcio di rigore, quando un calciatore commette fallo all'interno della propria area di rigore.

E' assegnato un calcio di rigore anche quando:

- un giocatore respinge un tiro all'interno della lunetta, senza che nessun avversario sia all'interno dell'area di rigore;
- due o più difensori sono all'interno della lunetta e respingono un tiro in porta, con o senza l'avversario all'interno dell'area di rigore;
- il calciatore che difende la porta s'inginocchi, si fletta o si sdrai davanti il triangolo all'interno dell'**area di porta o lunetta**, per respingere un tiro avversario anche se c'è un avversario all'interno dell'area di rigore.

Per tiro in porta, s'intende un tiro che non sia andato a toccare né la rete di recinzione né le sponde del triangolo, ma può essere deviato da un qualsiasi giocatore. Per tiro in porta s'intende anche un cross o un passaggio di un avversario.

Un giocatore può giocare il pallone all'interno della lunetta solo se il passaggio è stato fatto da un compagno di squadra.

La realizzazione del calcio di rigore sarà effettuata con il **tacco del piede** dopo il fischio dell'arbitro.

La procedura per l'esecuzione del calcio di rigore è la seguente:

- a) il calciatore che batte il rigore deve calciare con l'intenzione di segnare una rete e non può passare il pallone ad altri calciatori;
- b) nessun calciatore può toccare il pallone prima del fischio arbitrale che determina la fine dell'azione;
- c) se un calciatore della squadra che subisce il rigore, tocca la palla prima del fischio finale dell'azione, verrà assegnato un gol alla squadra che ha beneficiato del rigore;
- d) se un calciatore della squadra che beneficia del rigore, tocca la palla prima del fischio finale dell'azione, verrà assegnata una rimessa da fondocampo per la squadra che ha subito il rigore;
- e) il gioco riprenderà da centrocampo se si realizza la rete, altrimenti con una rimessa da fondocampo.

## REGOLA DELL'AREA DI PORTA

Davanti al triangolo è tracciata un'area di colore bianco detta, **area di porta o lunetta**. In detta area il giocatore che difende la propria porta, potrà entrarvi e quindi occupare lo spazio antistante il triangolo per intercettare un tiro avversario, solo se all'interno dell'**area di rigore** ci sia uno o più avversari.

## SANZIONI DISCIPLINARI

### **Falli passibili d'ammonizione:**

Un calciatore deve essere ammonito con il cartellino giallo, quando commette una delle seguenti infrazioni:

- si rende colpevole di comportamento antisportivo;
- manifesta dissenso con parole e gesti;
- trasgredisce ripetutamente le Regole del Gioco;
- ritarda la ripresa del gioco;
- non rispetta ripetutamente la distanza di gioco sul calcio d'angolo, su una rimessa laterale, su un calcio di punizione;
- tocca deliberatamente il pallone con le mani;
- infrange la procedura della sostituzione.

La somma di 2 (due) ammonizioni comporterà la squalifica del giocatore, non esiste l'azzeramento delle ammonizioni.

### **Falli passibili d'espulsione:**

Un calciatore deve essere espulso con il cartellino rosso, quando commette una delle seguenti infrazioni:

- si rende colpevole di condotta violenta;
- si rende colpevole di un fallo violento di gioco;
- 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;
- priva di una 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 (condotta gravemente sleale);
- usa un linguaggio offensivo, ingiurioso o minaccioso;
- riceve una seconda ammonizione nella stessa gara.

Un calciatore espulso non può più prendere parte alla gara in corso. La sua sostituzione può essere eseguita con l'autorizzazione dell'arbitro dopo due minuti dall'espulsione (**PENALTY TIME**).

## RIMESSE IN GIOCO

Qualsiasi rimessa in gioco sarà effettuata con i piedi quando:

- la palla oltrepassa la rete di recinzione;
- la palla tocca i rami all'interno del rettangolo di gioco;
- la palla oltrepassa la linea segnata sul rettangolo di gioco in corrispondenza della porta d'ingresso al campo.

La distanza giocabile dell'avversario è di 1 (uno) metro, sia sulle rimesse in gioco sia sui calci di punizione, se è richiesta la distanza, l'arbitro provvederà ad arretrare l'avversario di 3 (tre) metri.

Nel caso in cui è chiamata la distanza regolamentare, si dovrà attendere il fischio dell'arbitro.

Le punizioni, le rimesse laterali, i calci d'angolo sono giocabili di prima, la palla è in gioco, quando è messa a terra sul punto esatto di battuta e viene giocata, si può anche segnare direttamente senza che nessuno tocchi la palla.

La rimessa da fondo campo deve essere fatta dall'interno dell'area di rigore, la palla deve uscire completamente da detta area e deve essere giocata da un compagno di squadra o da un avversario per far sì che il giocatore che ha rimesso in gioco il pallone possa giocarlo nuovamente.

Stessa procedura per la rimessa in gioco laterale, la palla deve essere posizionata sulla riga bianca laterale.

## ALTRO

**Per qualsiasi "anomalia" non prevista dal seguente regolamento gli organizzatori potranno prendere decisioni e stilare nuove regole per coprire eventuali errori o malfunzionamenti del torneo anche durante lo svolgimento dello stesso.**