

“LA GABBIA”

NUOVO CAMPO SINTETICO DA STREET FOOTBALL

REGOLAMENTO D'USO INTERNO

- ✓ Vietato fumare in campo.
- ✓ Vietato entrare in campo con bevande, cibi o altro che possa rovinare il manto di erba sintetica.
- ✓ Vietato indossare scarpe con tacchetti di ferro.
- ✓ Rispettare i turni di gioco e il regolamento.
- ✓ Usare un linguaggio consono al luogo.
- ✓ E' obbligatorio l'uso dell'apposito pallone a disposizione (su cauzione) al Bar dell'Oratorio.

La Gabbia (o Campo sintetico da Street Football), è ad **uso libero e gratuito**.

Si chiede solo il rispetto del presente regolamento. Il mancato rispetto comporterà l'allontanamento dal campo o, se necessario, la chiusura dello stesso.

Entrando nel campo si considera letto e accettato il presente regolamento, ci si assume ogni responsabilità e si esonera la Direzione dell'Oratorio da ogni responsabilità civile e penale per eventuali infortuni o danni a cose o persone avvenuti all'interno dello stesso.

Il campo sarà aperto ogni giorno **dalle 15 alle 18 e dalle 20.30 alle 22.30**, suddivisi in (20 minuti di gioco e i rimanenti per prepararsi/sistemarsi). L'apertura del campo va richiesta in Segreteria o presso il Bar dell'Oratorio.

Per permettere a tutti di giocare, al termine dei 20 minuti di gioco, le squadre in gioco devono riconsegnare la palla al Bar, dove potranno ritirare la loro cauzione e eventualmente formulare una nuova prenotazione alla prima fascia oraria libera.

E' possibile **prenotare** pure il campo ad **uso esclusivo** di un gruppo che volesse organizzarsi in autonomia una partita o un torneo. In tal caso il campo resterà riservato al gruppo per il tempo prenotato e pagato. Il costo orario della prenotazione è di **15 €/h** senza l'utilizzo degli spogliatoi, e di **30€/h** se si richiede pure l'utilizzo delle docce/spogliatoi del campo sintetico grande al termine dei 60 minuti di gioco.

Questo tipo di prenotazione va effettuato presso il Bar dell'Oratorio da un maggiorenne previa consegna di un documento d'identità. Nel costo è compreso il pallone e le casacche distintive.

La disponibilità del campo dipende in ogni caso dalle iniziative dell'Oratorio e va ogni volta verificata sull'apposita agenda predisposta presso il Bar dell'Oratorio.



REGOLAMENTO DI GIOCO

NORME GENERALI

Il campo è delimitato dalle due aree di gioco, dalla linea di centrocampo e dalle sponde perimetrali.

La gara è composta da 2 tempi di 10 minuti e da 1 intervallo di 1 minuto. Il tempo non s'interrompe a gioco fermo e nessun recupero è previsto a meno di lunghe interruzioni di gioco.

Si gioca con palloni a rimbalzo ridotto misura 4.

Si gioca 3 contro 3 e non è prevista la figura del portiere. Ciascuna squadra è composta quindi da 3 giocatori, più 2 giocatori di riserva (facoltativi) da utilizzare per le sostituzioni. Le sostituzioni sono immediate e a numero illimitato. Un giocatore sostituito potrà ancora partecipare alla gara.

CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

La scelta del terreno viene stabilita con sorteggio per mezzo di una moneta. La squadra favorita dalla sorte sceglie la metà campo di gioco. All'altra squadra verrà assegnato il calcio d'inizio della gara.

Tutti i calciatori devono disporsi all'interno della propria metà del terreno di gioco;

I calciatori della squadra che non esegue il calcio d'inizio devono posizionarsi dietro la linea della propria area di porta, fino a quando il pallone non sia in gioco;

Il pallone è considerato in gioco previo fischio arbitrale, dopo che è stato calciato e si è mosso verso la propria area di gioco; l'esecutore del calcio d'inizio non può giocare nuovamente il pallone prima che lo stesso sia toccato da un altro calciatore.

REGOLE DI GIOCO

Il pallone è in gioco sempre, ivi compreso quando rimbalza sul terreno di gioco dopo aver toccato una barriera di limitazione dell'area, la rete di protezione o un palo della porta.

I giocatori della squadra che difende non possono posizionarsi, senza la presenza di giocatori della squadra avversaria, all'interno dell'area di gioco; in caso contrario, dopo 5 secondi, l'arbitro decreterà il calcio di rigore a favore della squadra avversaria.

Possono invece entrarvi, quando vi entra un avversario, ma massimo un giocatore per squadra. La squadra che entra in area con più di un giocatore commette fallo. Non esiste fuori gioco.

SEGNATURA DI UNA RETE

Una rete è segnata quando il pallone ha interamente superato la linea di porta tra i pali. La squadra che ha segnato il maggior numero di reti durante la gara risulta vincente, meritando 3 punti in classifica. Se la gara risulta in parità, si procederà ai calci di rigore; nel numero di 3 per squadra, in caso di ulteriore parità si procederà ad oltranza.

FALLI E SCORRETTEZZE

I falli di gioco saranno puniti tutti con calci di punizione indiretti (di seconda, per mezzo dei quali una rete non può essere segnata se il pallone, prima di oltrepassare la linea di porta, non sia stato toccato da un calciatore diverso da quello che ha battuto la punizione). La distanza da mantenere è di 2 metri dal punto di battuta salvo che gli avversari non si debbano disporre sulla propria linea di porta. Le regole da rispettare sono le stesse del calcio a 5, vale a dire senza alcun contatto fisico eccessivo ed alcuna scivolata.

L'uso di un linguaggio scurrile o offensivo comporta una ammonizione. In caso di bestemmia e offesa a Dio, espulsione diretta.

CALCIO DI RIGORE

Per il calcio di rigore il giocatore dovrà posizionarsi dietro la linea di centrocampo posizionando la palla sulla riga di metà campo in qualsiasi punto a sua scelta e dovrà dichiarare verso quale sponda laterale indirizzerà la palla, mentre la squadra che difende dovrà posizionarsi dalla parte opposta della sponda dichiarata dietro la riga di metà campo. La palla non può essere intercettata o fermata prima che tocchi la sponda piccola della porta; una volta che la palla tocca la sponda della porta, il gioco riprende normalmente e i giocatori possono intercettarla.

REGOLE PER UN EVENTUALE TORNEO

3.1 Non è ammesso nessun tipo di contatto fisico e/o scivolate o gioco da terra, non sono ammessi quindi spalla a spalla o qualsiasi tipo di contatto. Ogni contatto sarà punito con un calcio di punizione. Dopo 6 falli fischiati si procederà al calcio di rigore, i falli non si azzerano fino al termine della partita.

3.2 Non è ammesso appoggiarsi con le mani alle sponde perimetrali del campo di gioco, in caso contrario il gioco riprenderà con una rimessa laterale in favore della squadra avversaria (questo tipo d'infrazione non sarà conteggiata nel totale dei falli).

3.3 In caso di ammonizione di un giocatore, la squadra giocherà in inferiorità numerica per 2 minuti. Ogni giocatore che viene ammonito 2 volte nel corso del Gara, a prescindere dalla motivazione, non potrà disputare i primi 3 minuti della partita successiva; se a discrezione dell'Organizzazione la sanzione sarà ritenuta superiore ne verrà data comunicazione al Responsabile della squadra.

3.4 In caso di espulsione di un giocatore, il giocatore espulso dovrà uscire dal terreno di gioco e non potrà più concludere l'incontro; sarà a discrezione dell'arbitro, di comune accordo con l'Organizzazione, stabilire quante partite di squalifica attribuire al giocatore espulso.

3.5 In caso di espulsione del giocatore la squadra dovrà giocare con due giocatori in campo finché non verrà fatto o subito un goal oppure fino ad un massimo di due minuti al momento dell'espulsione, dopo di che potrà entra in campo un nuovo giocatore qual'ora ve ne siano ancora.

3.5 L'Organizzazione si riserva la facoltà di poter decretare una sanzione/ammenda/squalifica, a propria discrezione, in base all'entità ed alla gravità del singolo episodio e/o caso specifico.

3.6 Se una squadra non si presenta entro i 10 minuti dall'inizio previsto per la partita verrà dichiarata la sconfitta a tavolino per 0-3. La squadra che non si presenta per due volte consecutive per disputare la partita è automaticamente squalificata ed esclusa dalla Gara.

Durante tornei a gironi, in caso di parità di due o più squadre farà fede in ordine: A) scontro diretto; B) differenza reti;

C) maggior goal fatti; D) classifica fair play (minor numero di cartellini gialli/rossi).

In caso di parità durante partite a eliminazione diretta si procederà direttamente a 3 calci di rigore per squadra e quindi ad oltranza.