# **REGOLAMENTO TORNEO ACR 2016/2017**

### 1. Fasi di gioco

- Ogni partita è costituita da due tempi, di 20 minuti ciascuno per la categoria 12-14, di 15 minuti ciascuno per la categoria 9-11. L'intervallo tra un tempo e l'altro è di 5 minuti (max).
- ➤ Ogni partita non può iniziare se una squadra non avrà almeno 4 giocatori in campo. La squadra con soli 3 giocatori in campo subirà la sconfitta a tavolino per 3-0. Nel corso della partita la squadra di 4 elementi può passare a 5 dopo aver fermato il gioco. Nel caso in cui entrambe le squadre sono composte da un numero inferiore a 4 elementi sarà assegnata la sconfitta a tavolino per entrambe.
- Saranno ammessi massimo 10 minuti di ritardo. Una volta scaduto questo tempo, la squadra con meno di 4 elementi subirà la sconfitta a tavolino per 3-0.
- ➤ Saranno ammessi massimo due rinvii, dopodiché ogni partita rinviata è da considerarsi persa a tavolino per 3-0.

#### 2. Reti

- Si può segnare da qualsiasi parte del campo.
- Può segnare qualsiasi giocatore, incluso il portiere (non con le mani).
- Non è valido il goal segnato direttamente da fallo laterale, da calcio d'angolo invece si.

## 3. Sostituzioni

- Le sostituzioni possono avvenire in qualsiasi momento senza alcuna segnalazione all'arbitro. Solo per la sostituzione del portiere si può chiedere all'arbitro di fermare il gioco.
- Le sostituzioni vanno effettuate correttamente; il giocatore sostituito deve abbandonare il campo prima dell'ingresso del nuovo giocatore.
- Nel caso in cui la sostituzione non avvenga correttamente, l'arbitro può concedere, se lo ritiene opportuno, un calcio di punizione che andrà battuto dal punto in cui il sesto giocatore è entrato.
- > Se l'arbitro ritiene che la sostituzione, avvenuta in modo non corretto, non svantaggi la squadra avversaria, può far continuare il gioco.

#### 4. Fallo laterale

- Il fallo laterale va battuto sempre e solo con i piedi.
- ➤ Il fallo laterale va battuto dalla linea del fallo laterale con la palla che deve essere fermata dal giocatore. In caso contrario sarà concesso il controfallo.
- In casi clamorosi, quali palla troppo in movimento o troppo all'interno del campo, sarà concesso il controfallo.
- > Il fallo laterale deve essere effettuato entro 5 secondi. In caso contrario sarà concesso il controfallo.
- > Sul fallo laterale deve essere concessa automaticamente una distanza di almeno un metro. Qualora l'avversario non rispetti la distanza, sarà assegnato un calcio di punizione.
- > Per il calcio d'angolo valgono le regole sopraelencate.
- Nel caso in cui il pallone venga calciato da fallo laterale direttamente in rete, senza alcun tocco utile\*, verrà assegnato, a seconda dei casi, calcio d'angolo o rimessa dal fondo. \*per "tocco utile" si intende quello di un qualsiasi giocatore.

#### 5. Regole per il portiere

- La rimessa dal fondo può essere battuta con i piedi o con le mani.
- Non esiste la rimessa palla a terra (prendendo la rincorsa tipo puntata).

- In caso di retropassaggio il portiere non può prendere la palla con le mani, salvo il caso in cui tale passaggio è involontario o non effettuato con i piedi. In caso contrario sarà battuta una punizione sulla linea che delimita l'area di rigore.
- In caso di passaggio da fallo laterale, il portiere non può prendere la palla con le mani. In caso contrario sarà battuta una punizione sulla linea che delimita l'area di rigore.
- Il portiere è considerato un giocatore, quindi può essere autore di reti dirette davanti o dietro il centrocampo nelle modalità previste dal regolamento (palla a terra, mai con le mani).

#### 6. Punizioni

- Le punizioni sono tutte di prima.
- Il fischio dell'arbitro va atteso solo se chi batte chiede la distanza.
- L'entrata in scivolata è considerata fallosa solo se diretta sull'uomo; sarà punita con l'ammonizione in caso di particolare gravità.
- L'entrata in scivolata del portiere in area se fallosa sarà punita con il calcio di rigore.
- ➤ Dopo il sesto fallo, al settimo, viene chiamato il "calcio franco" che sarà assegnato per ogni fallo successivo commesso in ogni parte del campo. Il conteggio viene azzerato alla fine del primo tempo e alla fine del secondo tempo in caso di tempi supplementari (che saranno di 5 minuti sia per 9-11 che per 12-14).

#### 7. Cartellini

- È prevista l'ammonizione per l'entrata in scivolata particolarmente grave.
- ➤ Il fallo sull'uomo lanciato a rete sarà punito con l'ammonizione; se particolarmente grave con l'espulsione.
- In caso di discussione può rivolgersi all'arbitro solo l'animatore. Chiunque altro protesti verrà ammonito.
- Il fallo di mano volontario e il fallo di mano del portiere fuori dall'area, saranno puniti con l'ammonizione.
- Essendo un torneo parrocchiale in caso di parolacce e/o atteggiamenti poco consoni è previsto il cartellino giallo. Inoltre tali comportamenti potranno essere sanzionati anche con il cartellino nero (3 minuti fuori).

#### 8. Squalifiche

- La squalifica automatica di una giornata scatterà dopo tre ammonizioni.
- Il giocatore espulso nel corso di una partita, (direttamente o dopo due ammonizioni) sarà squalificato nella partita successiva (in casi particolarmente gravi anche per più partite)
- Dopodichè ogni ammonizione successiva sarà punita direttamente con la squalifica per la partita successiva.

#### 9. Passaggio del turno

 Essendo un girone all'italiana il vincitore del torneo sarà decretato dalla finale tra prima e seconda classificata a termine di tutte le partite. Accedono alla finale le prime 2 classificate; in caso di arrivo a pari punti il primo parametro valutato, sarà la differenza reti. In caso di ulteriore ex aequo si terrà conto dello scontro diretto.