

REGOLAMENTO UFFICIALE DI GIOCO

- 1) Ogni squadra è tenuta ad avere a disposizione il **Regolamento di gioco e le norme organizzative** sul campo per essere consultato ogni qualvolta che ci siano dubbi.
- 2) Ogni partita è preceduta dal lancio della moneta, per decretare la scelta del campo o della pallina da parte dei giocatori. successivamente, al termine di ogni tempo, i giocatori dovranno tassativamente cambiare campo, questo per non favorire alcuni giocatori a discapito di altri.
- 3) Durante ogni partita i/le giocatori/trici potranno chiedere l'inversione delle stecche (da rosso a blu o viceversa) al raggiungimento del 5 goal (metà + 1).
- 4) Il calcio d'inizio e qualsiasi altra ripresa (goal, fallo, pallina ferma o uscita) dovranno **SEMPRE** essere effettuati rimettendo la pallina in gioco dalla zona del portiere che ha subito l'ultima rete **CON LA PALLINA FERMA**. In fase di partenza il portiere deve segnalare l'inizio del gioco con il **VIA** e attendere il **VAI** dall'attaccante avversario prima di toccare la pallina. In caso dei mancati segnali, che devono essere chiari e non bisbigliati, le partenze non sono valide e devono essere ripetute.
- 5) Se dopo un tiro, la pallina dovesse entrare e uscire dalla porta, il gol sarà convalidato e si riparte dal portiere che ha subito il gol regolare.
- 6) Quando la pallina esce dal campo sarà rimessa in gioco alternativamente dal portiere di una squadra e poi dell'altra
- 7) Partenza: DUE TOCCHI E UNA SPONDA
Il Primo tocco deve essere **OBBLIGATORIO** contro la sponda laterale **VERTICALE**. Il Secondo tocco "INDIETRO" quindi le opzioni sono:
 - a) **CONTRO LA SPONDA POSTERIORE, VERTICALE DIETRO AL PORTIERE**
 - b) **AL PORTIERE CHE POTREBBE GIA' TIRARE**Dal secondo tocco in poi, la pallina è considerata in gioco ed in movimento e non si deve restituire la pallina al portiere. La pallina deve essere rilasciata entro il 5° tocco
- 8) Con palla in movimento sono consentiti 3 tocchi dalla porta (esclusi parata e rinvio) e 3 tocchi in attacco (escluso **LA PARATA ED** il tiro), in entrambi i ruoli è comunque vietato fermare volontariamente la pallina, se questa dovesse fermarsi in una zona del campo non raggiungibile dalle stecche della difesa e dell'attacco avversario e con pallina fuori dal campo, si ripartirà da chi ha subito l'ultimo gol. Nel caso in cui si verificano dubbi e incertezze tra i giocatori, ogni decisione verrà presa dagli arbitri.
- 9) **E' CONSENTITO IL GANCIO INVOLONTARIO SU TIRO DELL'AVVERSAIO CON TUTTI GLI OMETTI**
- 10) Le giocate non valide sono considerati falli. Il fallo dovrà essere chiamato dal Giudice arbitro o, in assenza dello stesso, dalla squadra che ha subito il fallo. Non può farlo la squadra che ha commesso il fallo. Si ricorda che a turno, il Giudice arbitro, deve essere effettuato da un giocatore delle due squadre. Dopo un fallo il gioco sarà ripreso rimettendo in gioco la palla nella zona del portiere della squadra che ha subito il fallo.
- 11) Le giocate non valide sotto elencate sono considerati falli di gioco:
 - a) non è consentito far girare le stecche di 360 gradi (giro completo dell'ometto comunemente chiamato "rullata");
 - b) non sono consentiti i ganci, cioè non è consentito toccare la pallina due volte con lo stesso ometto o con ometti della stessa, il passaggio di palla con la stessa stecca può essere fatto solo con il tocco di sponda della pallina;
 - c) non è consentito trascinare la pallina con gli ometti;
 - d) non è consentito tirare a palla ferma;
 - e) se la pallina esce dal campo di gioco, colpisce cose e/o persone, rientra nel campo di gioco ed entra in porta il gol non è convalidato; e si riparte dal portiere opposto a chi ha effettuato il tiro;
 - f) non è consentito toccare due volte la pallina con lo stesso ometto, **per tutti i giocatori**, la "parata" consente il **PRIMO** tocco (viene considerata "parata" solo quella effettuata frontalmente all'ometto);

- g) non è ammesso rimettere in gioco la pallina senza attendere il “VAI “dell’arbitro **O DEL GIOCATORE AVVERSARIO, IN MANCANZA DELL’ARBITRO UFFICIALE**
- h) è vietato distrarre gli avversari con offese, gesti, urla e altre forme sleali, pena la prima volta un richiamo verbale dell’arbitro, in seguito se una delle due parti in gioco continuerà a distrarre gli avversari verrà applicato un punto di penalizzazione per ogni scorrettezza commessa, qualora la distrazione nei confronti degli avversari dovesse continuare, chi la commette avrà partita persa a tavolino.
- 12) Durante lo svolgimento della partita, i/le due giocatori/trici non potranno cambiarsi di ruolo e non possono essere sostituiti, salvo infortuni.
- 13) Durante ogni partita i/le giocatori/trici potranno chiedere una sola interruzione momentanea di massimo 1 minuto (time out) per ogni squadra.
- 14) In caso di bestemmia l’arbitro applicherà l’espulsione dalla partita (e automaticamente sconfitta per 0 – 9)
- 15) Prima dell’inizio della gara ogni squadra dovrà compilare una distinta in cui ad ogni giocatore sarà assegnata una lettera (A, B, C, D, E, F per la squadra di casa; X, Y, Z, W, K, J per la squadra ospite). I primi tre giocatori saranno considerati Titolari, i restanti tre, Riserve. Una riserva potrà entrare in campo solo al termine di ogni partita. Il giocatore uscito potrà rientrare solo al posto del giocatore che l’aveva sostituito. Eventuali sostituzioni dovranno essere indicate sul modulo solo al momento dell’effettuazione del cambio.
- 16) E’ obbligo per tutti i giocatori in distinta (titolari e riserve) effettuare almeno 2 gare; chi non dovesse rispettare tale obbligo la squadra sarà sanzionata con due punti di penalizzazione per ogni giocatore in distinta non utilizzato.
- 17) E’ obbligo per le società rispettare la griglia del referto di gara. La squadra ospitante deve presentarsi per primo al tavolo di gioco.

CODICE ETICO

Ogni azione di natura antisportiva o non etica durante il torneo o sul luogo dell’evento è considerata una violazione del Codice etico. **Eventuali intemperanze giudicate tali dagli arbitri o dai giudici potranno essere sanzionate con l’esclusione dalla manifestazione** il rispetto reciproco tra giocatori, gli arbitri e gli spettatori, è necessario.

Parole, grida, esclamazioni, commenti, qualsiasi movimento che provoca distrazione e gli atteggiamenti antisportivi fatti direttamente o indirettamente ad un giocatore o ad un arbitro sono vietati.

E’ assolutamente vietato bestemmiare (pena l’espulsione) ed usare un linguaggio scurrile.

Lo spettatore non può disturbare una squadra o un arbitro, pena l’allontanamento dall’area della manifestazione.

Il giocatore o la squadra deve rispettare gli orari di gioco, il margine di tempo di attesa sarà di 5 minuti, in caso di ritardo la pena sarà la sconfitta a “tavolino”,

L’arbitro presente rappresenta l’autorità riconosciuta in merito al regolamento tecnico di gioco e la sua decisione deve essere rispettata e accettata dai giocatori, i quali si rammenta che **l’errore di giudizio da parte dell’arbitro è una componente di gioco.**

I provvedimenti che un arbitro può adottare sono:

- un fallo a favore della squadra avversaria
- l’ammonizione
- l’espulsione dal torneo

La somma di 3 (tre) ammonizioni ricevute durante una o le varie manifestazioni determinano la definitiva esclusione del torneo