

# ***Street Soccer: regolamento ufficiale.***

## **- Iscrizione**

Ogni squadra si iscrive con l'apposito modulo allegato, in cui dovrà indicare obbligatoriamente: nome e cognome dei giocatori e relativo anno di nascita.

## **- Finalità e scopi**

Il torneo vuole essere una manifestazione improntata sulla sportività e sulla lealtà agonistica, senza trascurare il divertimento e l'agonismo vero e proprio, e vuole essere il punto d'incontro per quanti manifestano interesse, piacere e passione nel gioco amatoriale dello street soccer. I partecipanti sono tenuti ad un comportamento esemplare e corretto per tutta la durata del torneo, sia sul terreno da gioco che all'esterno.

## **Art. 1 - Campo di gioco.**

Il campo di gioco ha dimensioni di m 9 di larghezza per m 17 di lunghezza. E' delimitato da una struttura in ferro di pari dimensioni, alta m 0,68, con sponde in legno. Il manto del campo è costituito dal manto stradale o della piazza su cui è alloggiata la struttura.

Alle estremità in lunghezza del campo sono poste due porte di dimensioni m 1,50 per m 0,68.

Di fronte ad ogni porta è posta un'area (area di porta) disegnata e delimitata sul manto del campo.

L'area di porta è un semicerchio di diametro m 1,80 e raggio m 0,90, posto dinanzi a ogni porta, con gli estremi posti sulla linea di fondo del campo, equidistanti dai pali della porta.

Al centro del campo è disegnato un disco che designa il centro esatto dato dall'incontro delle diagonali del rettangolo di gioco.

Per il centro del campo passa ed è disegnata una linea di m 9 di lunghezza che taglia tutto il campo suddividendolo in due metà campo di eguale area pari a m 9 x m 8,5 ciascuna.

## **Art. 2 - Squadre.**

Nel gioco si fronteggiano due squadre.

Ogni squadra è composta da tre giocatori in campo e uno eventuale in panchina.

Ogni squadra indossa maglie di propria scelta. Le maglie di una squadra non devono confondersi, per colore, con quelle dell'altra squadra. In caso di contrasto, prevale la squadra che vince il sorteggio. L'altra indosserà le casacche fornite dall'organizzazione.

## **Art. 3 -Sostituzioni.**

Sono ammesse sostituzioni di giocatori in campo tutte le volte che la palla è fuori dal gioco.

I giocatori già sostituiti possono rientrare nuovamente in sostituzione di giocatori in campo.

Il giocatore che entra in sostituzione può fare ingresso in campo solo dopo l'uscita del giocatore sostituito. Entrambi devono uscire ed entrare in corrispondenza della zona del campo adibita alle sostituzioni.

L'arbitro verifica la regolarità delle sostituzioni. Le sostituzioni non possono essere effettuate senza l'espressa autorizzazione dell'arbitro.

## **Art. 4 -Inizio del gioco.**

Prima di iniziare il gioco si sorteggia tra i due capitani, presente l'arbitro, la squadra che batterà il calcio d'inizio.

Il gioco inizia col calcio d'inizio tirato dalla squadra vincitrice del sorteggio.

Al calcio d'inizio, la palla può essere giocata in avanti o in dietro; può altresì essere tirata in porta direttamente o a mezzo sponda.

Il calcio d'inizio segue il fischio dell'arbitro.

## **Art. 5 -Durata del gioco.**

Il gioco ha durata di minuti 20 in due tempi.

Il tempo è calcolato in 20 minuti lineari più recupero.

Il recupero è stabilito dall'arbitro, tenendo conto del tempo non dedicato al gioco effettivo.

Il gioco è effettivo ogni volta che la palla è nel rettangolo di gioco delimitato dalle sponde.

Il gioco non è effettivo quando la palla esce dal rettangolo di gioco e deve essere recuperata fuori di esso con l'impiego di un lasso di tempo apprezzabile: l'arbitro tiene conto del tempo apprezzabile necessario al recupero, ai fini della determinazione del tempo di recupero.

Il cronometro di gioco è tenuto dall'arbitro o da altro addetto.

Se dopo la fine del tempo regolamentare, il risultato è di parità, il tempo viene protratto di 3 minuti: in tale tempo vince chi segna la prima marcatura (regola del *golden goal*).

Se dopo la fine del tempo supplementare, il risultato è ancora di parità, si procede al tiro dei calci di rigore: tre rigori per parte (regola del chi realizza il maggior numero di rigori); in caso di parità, un rigore per parte, a oltranza (regola del chi sbaglia per primo quando l'avversario segna).

#### **Art. 6 -Time out.**

Ogni squadra, nel corso della partita, può chiedere un solo time out per tempo.

La richiesta deve essere fatta all'arbitro.

L'arbitro dispone il *time out* quando la palla è fuori dal gioco.

Il *time out* ha durata di 1 minuto.

Dopo il *time out*, il gioco riprende, su disposizione dell'arbitro, conformemente alle norme del presente regolamento.

#### **Art. 7 -Palla in campo.**

Se un giocatore tira il pallone fuori dalla gabbia di gioco, in modo che lo stesso venga a ricadere al di là della rete di protezione, la sua squadra è penalizzata con un calcio di rigore.

#### **Art. 8 -Aree di porta.**

Ogni squadra difende la propria porta dalle marcature avversarie.

I giocatori della squadra a difesa della propria porta non possono fare ingresso nell'area di porta e, contemporaneamente, toccare la palla.

Per “fare ingresso nell'area di porta” si intende il porre anche un solo piede o mano o altra parte del corpo all'interno dell'area. L'interno dell'area comprende anche la linea di demarcazione dell'area stessa.

Se un giocatore, violando la regola di cui al 2° comma del presente articolo, fa ingresso nell'area di porta e tocca il pallone, l'arbitro decreta il calcio di rigore.

Il giocatore in difesa non può, all'interno dell'area di porta, compiere atti di ostruzione in danno ai giocatori avversari in attacco, anche senza toccare il pallone all'interno dell'area. Il giocatore in difesa, in particolare, non può, in corrispondenza dell'area di porta, compiere atti di ostruzione appoggiandosi alla traversa della porta o alle sponde, pur senza toccare il terreno di gioco.

#### **Art. 9 -Calcio di rigore.**

Il calcio di rigore

- si batte dal dischetto del rigore (posto in linea centrale del campo, tra il disco di centrocampo e il limite della propria area di porta), senza portiere in porta (“a porta vuota”);

- si batte con tutti i giocatori di entrambe le squadre dietro la linea del dischetto. In caso di violazione di tale regola, l'arbitro decreta la ripetizione del calcio di rigore.

In caso di reiterazione della violazione da parte di un giocatore (anche diverso ma) della stessa squadra, il giocatore stesso viene ammonito. Possono essere ammoniti più giocatori contemporaneamente.

Battuto il calcio di rigore, i giocatori possono toccare la palla solo dopo che questa ha toccato la sponda di fondo. Se la palla si ferma prima, il rigore viene ripetuto. Se si ferma nuovamente, il rigore è annullato e la palla rimessa in gioco dalla squadra avversaria con rimessa dal fondo.

#### **Art. 10 -Fallosità.**

Le fallosità sono disciplinate dal regolamento di gioco del calcio a 5, come approvato dagli organi federali della F.I.G.C. - Divisione Calcio a 5, in quanto compatibile con le disposizioni del presente regolamento e salve le disposizioni seguenti.

Non è ammesso alcun tipo di contatto fisico.

Non sono ammesse scivolate.

Non è ammesso gioco a terra.

Non è ammesso alcun tipo di gioco pericoloso. Esemplicativamente: gamba tesa; gamba alzata o calcio in salto vicino il viso dell'avversario; sollevare la gamba con pianta diretta verso una parte del corpo dell'avversario; tirare il pallone con forza, senza utilità degna di apprezzamento, verso una qualunque parte del corpo dell'avversario.

Non è ammesso il gioco di sfondamento: in giocatore in possesso di palla non può spingere il giocatore in difesa con le braccia o con qualunque parte del corpo.

Non è ammesso il raddoppio di marcatura nei confronti del portatore di palla che si trovi a meno di 0,5 metri dalla sponda: è ammessa la marcatura di un solo giocatore, mentre gli altri devono tenersi ad una distanza di almeno 1 metro dal possessore di palla.

Chi determina, con intervento doloso o gravemente colposo, la caduta di un giocatore avversario a terra è punito con l'espulsione immediata.

#### **Art. 11 -Punizioni.**

Ogni fallo è rilevata dall'arbitro e punita con calcio di punizione.

Il calcio di punizione può sempre essere tirato in porta direttamente o a mezzo delle sponde.

In occasione del calcio di punizione, gli avversari devono mantenere una distanza di almeno m 3 dal pallone, fino a che questo venga toccato da chi batte la punizione.

In occasione del calcio di punizione, gli avversari possono mantenere una distanza minore di m 3 dal pallone solo se la punizione viene battuta ad una distanza minore di m 3 dalla linea dell'area di porta. In tal caso, i giocatori avversari saranno posti subito fuori dalla linea dell'area di porta.

Il calcio di punizione può essere battuto solo dopo il fischio dell'arbitro.

Dopo il quarto calcio di punizione a carico di una squadra, i falli ulteriori commessi dalla squadra stessa saranno puniti tutti con calcio di rigore.

#### **Art. 12 -Ammonizioni (cartellino giallo).**

Ogni giocatore può cumulare un massimo di due ammonizioni.

Con la seconda ammonizione il giocatore viene espulso.

Costituiscono falli puniti con l'ammonizione i seguenti:

- entrata in scivolata;
- schiacciare l'avversario contro la sponda;
- gli altri falli da considerarsi comunque apprezzabilmente contrari alle regole del gioco, della correttezza sportiva e del rispetto delle persone e dei giocatori;
- gli altri falli tipicamente sanzionati con l'ammonizione, secondo il regolamento di gioco del calcio a 5, come approvato dagli organi federali della F.I.G.C. - Divisione Calcio a 5.

#### **Art. 13 -Espulsioni (cartellino rosso).**

In seguito all'espulsione di un giocatore, la squadra resta in campo con i giocatori presenti per 2 minuti effettivi.

Trascorso tale tempo, può entrare una riserva.

Se una delle squadre effettua un goal dopo l'espulsione, la riserva può entrare subito.

Il giocatore espulso non può rientrare in campo per tutta la durata della partita.

Il giocatore espulso potrà giocare le partite successive, salvo diversa decisione dell'arbitro (squalifica per più partite).

Il giocatore che dolosamente scaraventa il pallone fuori dal rettangolo di gioco e al di là della rete che delimita il campo viene espulso: l'arbitro decreta altresì calcio di rigore in favore della squadra avversaria.

#### **Art. 14 -Uscita della palla dal campo di gioco.**

##### **Falli laterali.**

Se la palla esce dal campo di gioco, la stessa viene rimessa in gioco da terra, ad una distanza massima di m 1 dalla sponda, per esser da questo punto calciata e rimessa in gioco.

Quando un giocatore fa uscire il pallone dal rettangolo di gioco ed esso supera una sponda, si determina il fallo laterale in favore della squadra avversaria.

Il fallo laterale viene battuto seguendo le stesse regole dei calci di punizione.

Il giocatore che rimette la palla in gioco deve farlo entro 4 secondi dal momento in cui si realizza la

distanza e l'arbitro fischia la rimessa in gioco.

Il fallo laterale può essere battuto solo dopo il fischio dell'arbitro. Se battuto prima, si ripete.

**Art. 15 -Violenza fisica o verbale.**

In caso di violenza fisica o verbale diretta da un giocatore a uno o più avversari, il giocatore potrà essere, a seconda della gravità del fatto, ammonito o espulso.

Nei casi più gravi, il giocatore espulso potrà essere squalificato per più partite.

**Art. 16 -Goals.**

Una squadra realizza una marcatura (goal) quando la palla supera la linea di porta in modo completo.

E' valido il goal eseguito in seguito a rimbalzo su una sponda.

E' valido il goal eseguito tirando la palla sia dalla propria metà campo sia dalla metà campo avversaria.

**Art. 17 -Arbitro.**

Il rispetto del regolamento di gioco è assicurato da un arbitro presente in campo ovvero fuori dal campo stesso.

Le decisioni dell'arbitro sono incontestabili durante il gioco.

**Art. 18 – Responsabile della squadra**

Il capitano è responsabile della condotta e della disciplina dei componenti della squadra. Durante la gara e quando è sul terreno di gioco, il capitano della squadra esplica le funzioni di capitano in gioco. Quando la palla è fuori gioco, il capitano in gioco, e lui soltanto, è autorizzato a parlare con l'arbitro.