

REGOLAMENTO DELL'EDIZIONE 2022

1. Campo di gioco

- a) Il campo sarà di dimensioni 8m x 16m
- b) Ove presenti saranno utilizzate le sponde laterali in modo che la palla resti sempre in gioco; diversamente, i lati del campo saranno delimitati da linee che determineranno se la palla è dentro o fuori dal campo di gioco.
- c) Il terreno di gioco sarà di forma rettangolare con pavimento in terreno
- d) Le porte avranno una dimensione di 1,20 mt. (h) x 1,50 mt. (l) circa.
- e) Le caratteristiche qui descritte possono subire variazioni in base al campo selezionato.

2. Squadre

- a) Le squadre possono essere composte da uomini e donne (anche miste) che abbiano già compiuto gli anni indicati di seguito: categoria young: dai 7 ai 11 e categoria adolescenti: dai 12 ai 18.
- b) I giocatori si affronteranno in campo 3 contro 3 con portiere volante.
- c) Non sarà possibile aggregare altri elementi una volta avvenuta l'iscrizione.
- d) L'iscrizione può avvenire anche il giorno stesso del torneo entro le prime 2 partite dall'inizio (ore 9:30). Per le modalità di iscrizione vai al seguente link
<http://associazioneagapeonlus.com/index.php/la-domenica-sportiva-2022/>

3. Inizio del Gioco

- a) Sarà assegnato il calcio d'inizio alla squadra prima nominata nel tabellone eliminatorio.
- b) Il pallone sarà da considerarsi in gioco al primo tocco, con la possibilità di effettuare un gol direttamente da dischetto di centro campo solo dopo il fischio d'inizio.

4. Durata del Gioco

- a) Tutte le partite, escluse le finali, si svolgeranno su un tempo di 10 minuti senza interruzioni né cambi di campo.
- b) Le finali si svolgeranno su due tempi da 10 minuti con interruzione per il solo cambio campo.
- c) In caso di parità al termine del tempo regolamentare, le squadre si giocheranno la vittoria tirando *shoot-out* ad oltranza.

5. Goal e vittoria

- a) A vincere una partita sarà la squadra che, trascorso il tempo regolamentare, avrà realizzato il maggior numero di goal.
- b) Una squadra realizza un goal quando la palla supera interamente la linea di porta entrando in rete.
- c) Ad ogni goal sarà assegnato un punto a favore della squadra che lo avrà realizzato. Saranno assegnati 2 punti se il gol avviene di tacco, petto, spalla oppure di testa.
- d) Il goal è valido da qualunque parte del campo viene indirizzato il pallone, anche dal fallo laterale oppure dalle sponde se il pallone rimbalza contro di esse.

6. Punizioni e falli

- a) Il fallo laterale nel caso in cui si giochi nei campi senza sponde si batte con i piedi, ed e' possibile fare goal dal fallo laterale.
- b) Il tocco con la mano volontario del pallone costituisce fallo e viene punito con uno **Shoot-Out**.
- c) Contrasti irregolari, falli volontari e violenti sui giocatori avversari vengono puniti con uno **Shoot-Out**.
- d) In generale qualsiasi fallo che l'arbitro ritiene da punire viene punito con uno **Shoot-Out**.

7. Arbitri

- a) Gli arbitri saranno massimo due per partita (uno con potere decisionale presente fisicamente sull'azione dall'interno del campo ed uno su uno dei lati del campo per sorvegliarlo).
- b) In caso di scorrettezza/irregolarità sia fisica che verbale (proteste, linguaggio inappropriato), gli arbitri potranno decidere di estrarre il cartellino rosso che comporterà l'esclusione dal campo di 20 secondi. Il cartellino rosso può essere solo diretto e determina la sottrazione di un goal alla squadra che lo subisce.
- c) L'arbitro potrà applicare provvedimenti disciplinari, assegnare punizioni e *shoot-out* sulla base del suo insindacabile giudizio nell'applicazione del presente regolamento.

8. Shoot-Out

- a) Partendo con la palla collocata sulla linea della propria porta, il giocatore incaricato dello *shoot-out* avrà 20 secondi da fischio dell'arbitro per dirigersi verso il portiere avversario e realizzare un goal.
- b) Il portiere non potrà lasciare la linea di porta prima del fischio dell'arbitro e non potrà utilizzare le mani. Il portiere deve immediatamente uscire dall'area di rigore appena l'arbitro fischia dando al via ai 20 secondi.
- c) Nessun giocatore, oltre al portiere ed all'incaricato dello *shoot-out*, potrà sostare nel campo in cui si sta effettuando lo stesso