

THE PLAZZA 2010 SHOWDOWN 10

TORNEO PIAZZETTA SERVALLI – TORNEO 3 VS 3
8-9-10-11 Luglio 2010

Regolamento di Gioco

1. Campo

Il campo è in erba sintetica ed ha le dimensioni di 16x8 metri.

2. Composizione squadre

Le squadre sono composte da tre giocatori ciascuna, senza il portiere. Ogni squadra può avere al massimo 2 sostituti che sostano nei pressi del cancello d'ingresso del campo. Ogni squadra deve avere una divisa numerata.

3. Durata della partita

Le partite sono composte da due tempi dalla durata di 7 minuti ciascuno, con arresto del tempo solo in caso di uscita del pallone dal campo, di infortuni e altri eventi che possono rendere necessaria la sospensione del gioco per un tempo relativamente lungo. Non è previsto alcun recupero. Ogni tempo inizia battendo da centrocampo. L'arbitro può interrompere il gioco a sua discrezione (infortuni, più palloni in campo ecc.), arrestando il tempo. Si ripartirà con palla contesa a metà campo. La partita termina al fischio dell'arbitro, che può fischiare con qualche secondo di differenza con la fine esatta del tempo.

4. Sostituzioni

Le sostituzioni sono libere e volanti quindi possono essere effettuate senza la richiesta all'arbitro. La zona di cambio è nei pressi del cancelletto d'ingresso del campo. Il nuovo giocatore non potrà entrare in campo prima dell'uscita di quello che sta giocando.

5. Provvedimenti disciplinari

E' vietata la scivolata e la carica di spalla. I falli commessi in ogni parte del campo sono puniti con un calcio di rigore. Non esistono ammonizioni. Le espulsioni vengono assegnate in caso di gravi scorrettezze, falli pericolosi, atti violenti nei confronti di arbitro ed avversari. A seguito di un'espulsione, il giocatore espulso potrà essere sostituito con un altro giocatore. L'espulsione esclude il giocatore dalla partita in corso e dal torneo in maniera definitiva.

6. Calcio di rigore

Il calcio di rigore consiste in un tiro libero dalla linea di metà campo con tutti i giocatori dietro la stessa. Per convalidare il gol su rigore, il pallone deve colpire una sponda prima di entrare in rete.

In caso di gol mancato, la palla torna giocabile quando tocca una seconda sponda (es. tiro su sponda laterale e pallone che colpisce la sponda di fondo anziché entrare in rete).

Se un giocatore della squadra che difende tocca il pallone prima che torni giocabile, verrà assegnato il gol alla squadra avversaria. Se un giocatore della squadra che calcia il rigore tocca la palla prima che torni giocabile, verrà assegnato un rigore alla squadra avversaria.

7. Palla fuori dal campo

Se la palla esce dalle recinzioni del campo, il tempo viene fermato e si riparte da metà campo (come all'inizio dei tempi regolamentari) con palla a favore di chi ha diritto alla rimessa in gioco.

8. Area di porta

Non è consentito difendere la propria porta sostando all'interno dell'area delimitata da una linea a circa 1 m da fondo campo. In caso contrario, ad ogni tiro in porta intercettato sostando all'interno dell'area, verrà assegnato un rigore alla squadra avversaria. Un attaccante non può sostare nell'area in attesa di ricevere il pallone, pena un rigore per gli avversari. IL FINE DI QUESTA REGOLA E' EVITARE CHE UN COMPONENTE DI UNA SQUADRA SI COMPORTI DA PORTIERE, VISTE LE RIDOTTE DIMENSIONI DELLE PORTE. OGNI INTERPRETAZIONE DI QUESTA REGOLA DEVE CONSIDERARE TALE FINE.

9. Gol

Il gol è valido se la palla supera per intero la linea di porta. Si può tirare da ogni parte del campo sfruttando anche le sponde senza alcuna limitazione. Si può tirare direttamente dal centro al calcio d'inizio e in caso di tiro dal centro dopo uscita della palla dal campo. Non è consentito segnare in scivolata.

10. Modifiche regolamento

Il presente regolamento potrà essere modificato dal comitato organizzatore prima dell'inizio della prima partita senza comunicazione alcuna alle squadre. In tal caso verrà consegnato il nuovo regolamento di gioco prima dell'inizio del torneo.

PER ALTRE NORME NON ESPLICITATE SI FA RIFERIMENTO ALLE CLASSICHE REGOLE DEL CALCIO A 5