

# Calendario Torneo di STREET SOCCER – Il Calcio in Gabbia

Crespignaga, 4-5-6 maggio 2012

Girone A	Girone B	Girone C	Girone D
Batman Galacticos I pi fora LOL Sempre Todos Street Friends	Amaretto Team Amici di Roby Chupa meu coralho Frullati I scarsi Viva la Snai	Ciucia United Divano col Motor Fifa Veneto Patatinaikos Pizzeria da Dorianio The Mercenaries	Asanti Sana Barca Team Legend Mamma...che scarsi Monfumo United Pepper Cafè

Data e ora	Fase	Partita
ven 04 mag 20.00	girone B	Viva la Snai-Amaretto Team
ven 04 mag 20.13	girone B	Amici di Roby-Frullati
ven 04 mag 20.26	girone B	Chupa meu coralho-I scarsi
ven 04 mag 20.39	girone D	Mamma...che scarsi-Barca Team
ven 04 mag 20.52	girone D	Monfumo United-Asanti Sana
ven 04 mag 21.05	girone D	Legend-Pepper Cafè
ven 04 mag 21.18	girone B	I scarsi-Amici di Roby
ven 04 mag 21.31	girone B	Chupa meu coralho-Viva la Snai
ven 04 mag 21.44	girone B	Amaretto Team-Frullati
ven 04 mag 21.57	girone B	Barca Team-Asanti Sana
ven 04 mag 22.10	girone C	Amici di Roby-Viva la Snai
ven 04 mag 22.23	girone C	The Mercenaries-Fifa Veneto
ven 04 mag 22.36	girone C	Patatinaikos-Pizzeria da Dorianio
ven 04 mag 22.49	girone C	Divano col Motor-Ciucia United
sab 05 mag 20.00	girone A	Galacticos-Street Friends
sab 05 mag 20.13	girone A	I pi fora-Sempre Todos
sab 05 mag 20.26	girone A	Batman-LOL
sab 05 mag 20.39	girone D	Pepper Cafè-Monfumo United
sab 05 mag 20.52	girone D	Legend-Mamma...che scarsi
sab 05 mag 21.05	girone A	Sempre Todos-Batman
sab 05 mag 21.18	girone A	I pi fora-Galacticos
sab 05 mag 21.31	girone A	Street Friends-LOL
sab 05 mag 21.44	girone C	Ciucia United-The Mercenaries
sab 05 mag 21.57	girone A	Batman-Galacticos
sab 05 mag 22.10	girone D	Monfumo United-Mamma...che scarsi
sab 05 mag 22.23	girone C	Divano col Motor-Patatinaikos
sab 05 mag 22.36	girone C	Pizzeria da Dorianio-Fifa Veneto
sab 05 mag 22.49	girone C	The Mercenaries-Patatinaikos
dom 06 mag 09.00	girone D	Asanti Sana-Pepper Cafè
dom 06 mag 09.13	girone D	Barca Team-Legend

dom 06 mag	09.26	girone B	Frullati-I scarsi
dom 06 mag	09.39	girone B	Amaretto Team-Chupa meu coralho
dom 06 mag	09.52	girone C	Fifa Veneto-Ciucia United
dom 06 mag	10.05	girone C	Pizzeria da Doriano-Divano col Motor
dom 06 mag	10.18	girone A	LOL-Sempre Todos
dom 06 mag	10.31	girone A	Street Friends-I pi fora
dom 06 mag	10.44	girone D	Pepper Cafè-Barca Team
dom 06 mag	10.57	girone D	Asanti Sana-Mamma...che scarsi
dom 06 mag	11.10	girone D	Legend-Monfumo United
dom 06 mag	11.23	girone B	I scarsi-Amaretto Team
dom 06 mag	11.36	girone B	Frullati-Viva la Snai
dom 06 mag	11.49	girone B	Chupa meu coralho-Amici di Roby
dom 06 mag	12.02	girone C	Ciucia United-Pizzeria da Doriano
dom 06 mag	12.15	girone C	Fifa Veneto-Patatinaikos
dom 06 mag	13.30	girone C	Divano col Motor-The Mercenaries
dom 06 mag	13.43	girone A	Sempre Todos-Street Friends
dom 06 mag	13.56	girone A	I pi fora-Batman
dom 06 mag	14.09	girone A	LOL-Galacticos
dom 06 mag	14.22	girone D	Barca Team-Monfumo United
dom 06 mag	14.35	girone D	Mamma...che scarsi-Pepper Cafè
dom 06 mag	14.48	girone D	Asanti Sana-Legend
dom 06 mag	15.01	girone B	Amaretto Team-Amici di Roby
dom 06 mag	15.14	girone B	Viva la Snai-I scarsi
dom 06 mag	15.27	girone B	Frullati-Chupa meu coralho
dom 06 mag	15.40	girone C	Pizzeria da Doriano-The Mercenaries
dom 06 mag	15.53	girone C	Patatinaikos-Ciucia United
dom 06 mag	16.06	girone C	Fifa Veneto-Divano col Motor
dom 06 mag	16.19	girone A	Street Friends-Batman
dom 06 mag	16.32	girone A	Galacticos-Sempre Todos
dom 06 mag	16.45	girone A	LOL-I pi fora
dom 06 mag	17.10	quarti di finale	Q1: 1B – 2D
dom 06 mag	17.30	quarti di finale	Q2: 1A – 2C
dom 06 mag	17.50	quarti di finale	Q3: 1D – 2B
dom 06 mag	18.10	quarti di finale	Q4: 1C – 2A
dom 06 mag	18.30	semifinali	S1: vincenteQ1-vincenteQ2
dom 06 mag	18.50	semifinali	S2: vincenteQ3-vincenteQ4
dom 06 mag	19.10	finali	Finale 3°-4° posto
dom 06 mag	19.30	finali	Finale 1°-2° posto

## Regolamento STREET SOCCER – Il Calcio in Gabbia

Il regolamento della manifestazione fa riferimento al regolamento stilato dalla Federazione Italiana Street Soccer, opportunamente modificato e semplificato per favorire le esigenze della nostra manifestazione. Nel riquadro trovate i punti salienti del regolamento e di seguito è riportato il regolamento in versione integrale che dovrete leggere attentamente.

- ❑ Le squadre dovranno essere a bordo campo **15 minuti prima** dell'inizio della gara  
Se non presenti 5 minuti prima saranno multate di **10 €**, se in ritardo di 5 minuti perderanno 3 a 0
- ❑ Si gioca in **3 contro 3**, senza portiere e si può avere **una riserva**.  
Chi non ha ancora iscritto una riserva lo può fare prima di qualsiasi partita pagando la quota di 10 €
- ❑ Si può giocare e realizzare reti usando le **sponde** e le reti che delimitano la gabbia
- ❑ I **cambi sono illimitati**, prima esce chi era in campo, poi entra il sostituto.  
A gioco in svolgimento i cambi si fanno solo col consenso dell'arbitro, a gioco fermo non è necessario il consenso dell'arbitro (purchè siano fatti velocemente e senza intralciare il gioco)
- ❑ Si gioca un unico tempo della durata di **10 minuti** nella fase a gironi, **15 minuti** nella fase a scontri diretti  
Invitiamo i capitani a sorteggiare palla e campo già prima dell'inizio della gara
- ❑ **Nell'area di porta** può entrare **solo l'attaccante** in possesso della palla, **ed un difendente**, ma quest'ultimo solo **dopo che è entrata la palla (o l'attaccante che ne è in possesso)**  
L'infrazione sarà punita con un calcio di punizione o di rigore. Se il giocatore non prende parte al gioco ed esce immediatamente non verrà fischiato fallo
- ❑ **Non** sono ammesse **scivolate** e **gioco da terra**
- ❑ Il **calcio di rigore** si batte da un punto qualsiasi della linea di **centrocampo, di sponda**, senza portiere, tutti i giocatori dovranno rimanere dietro la linea di centrocampo e potranno toccare il pallone solo dopo che questo ha toccato la linea di fondo
- ❑ I **calci di punizione** sono sempre **diretti** e la distanza è di almeno **3 metri** (o sulla linea dell'area di porta, con palla arretrata ad un metro dalla linea dell'area)
- ❑ In caso di **ammonizione** il giocatore rientra dopo **2 minuti**  
o dopo che la propria squadra ha subito una rete;  
In caso di **espulsione** la squadra gioca il resto della partita con un giocatore in meno  
la doppia ammonizione non comporta l'espulsione; il giocatore espulso può giocare le partite successive (salvo casi particolari)
- ❑ Passano il turno le prime due di ogni girone. Quarti di finale, semifinali e finali si giocano con la formula dello scontro diretto (in caso di parità 3 min supplementary con golden goal e rigori)

### **Campo di gioco.**

Il campo di gioco ha dimensioni di m 8 di larghezza per m 16 di lunghezza. Il terreno di gioco ha un fondo in erba sintetica, la struttura è completamente chiusa da sponde, reti laterali e da una rete che sovrasta il rettangolo di gioco. Le due porte sono ricavate da due aperture sulle sponde di fondo. Di fronte ad ogni porta è posta un'area (area di porta) delimitata da una linea parallela alla linea di fondo campo e lunga tutta la larghezza del campo.

### **Squadre.**

Nel gioco si fronteggiano due squadre. Ogni squadra è composta da tre giocatori in campo e un'eventuale riserva. Le squadre che non hanno iscritto una riserva all'inizio del torneo, lo potranno fare prima di qualsiasi partita pagando la quota di 10 €. Per poter iniziare una partita ciascuna squadra dovrà presentarsi con almeno due calciatori. In ogni caso la partita terminerà qualora una squadra (a seguito di infortuni, espulsioni o altri eventi) si trovasse a giocare con un solo giocatore per più di due minuti. In questo caso la squadra perderà 3 a 0 a tavolino, o sarà confermato il risultato sul campo qualora questo vedesse la squadra in svantaggio di almeno 3 reti. Ogni squadra indossa maglie di propria scelta. Le maglie di una squadra non devono confondersi con quelle dell'altra squadra. In caso di contrasto, prevale la squadra che vince il sorteggio; l'altra indosserà le casacche fornite dall'organizzazione.

### **Sostituzioni.**

Sono ammesse sostituzioni di giocatori in campo a gioco fermo anche senza il consenso dell'arbitro (purchè siano fatte velocemente e senza intralciare il gioco), o a gioco in svolgimento ma previo consenso dell'arbitro. 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.

### **Inizio del gioco.**

Prima di iniziare il gioco si sorteggia tra i due capitani il campo di gioco, la squadra che vince il sorteggio sceglie il campo, la squadra che perde il sorteggio batte il calcio di inizio. Invitiamo i capitani ad effettuare il sorteggio a bordo campo, prima dell'inizio della gara, anche senza la supervisione dell'arbitro. Al calcio d'inizio e dopo la segnatura di una rete, dal punto di centrocampo la palla può essere giocata in avanti o indietro; può altresì essere tirata in porta direttamente o a mezzo sponda.

### **Durata del gioco.**

Nella fase a gironi ogni partita dura 10 minuti in un unico tempo più eventuale recupero stabilito dall'arbitro, nella fase a scontri diretti la partita dura 15 minuti più eventuale recupero. Solo nelle fasi a scontro diretto, 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).

### **Aree di porta.**

All'interno dell'area di porta può entrare solo l'attaccante in possesso della palla ed un difendente per volta, ma

quest'ultimo vi può entrare solo dopo che vi è entrata la palla (o l'avversario che ne è in possesso). Qualora, dopo essere entrato in area, prenda parte attiva al gioco un attaccante che prima non era in possesso della palla o un difendente che non disponga dei requisiti sopra descritti, fatta salva la norma del vantaggio, verrà fischiato un calcio di punizione o un calcio di rigore (a seconda che l'infrazione sia commessa dall'attaccante o dal difendente). Nel caso di contemporaneità di infrazioni, verrà favorita la squadra che si sta difendendo.

Non costituisce di per sè un'infrazione trovarsi all'interno dell'area senza prendere parte al gioco, ma il calciatore dovrà uscire subito, e verrà punito con fallo ed ammonizione se si rifiuta di uscire (il fallo sarà battuto all'interno dell'area se a favore del difendente, ad un metro dalla linea dell'area se a favore dell'attaccante).

Un giocatore verrà considerato parte attiva del gioco quando interviene nel gioco, influenza un avversario o trae vantaggio dalla propria posizione.

### **Falli.**

I falli sono disciplinati dal regolamento di gioco del calcio a 5, fatte salve le disposizioni seguenti.

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.

### **Calcio di rigore.**

Un calcio di rigore è accordato contro la squadra del difendente che ha giocato all'interno della propria area di porta (vedi articolo aree di porta).

Il calcio di rigore si batte da un punto a scelta della linea di centrocampo, senza portiere a difesa della porta ("a porta vuota") e si può segnare solo giocando di sponda. Durante l'esecuzione del calcio di rigore i giocatori di entrambe le squadre devono rimanere dietro la linea di centrocampo e a 3 metri dalla palla finchè questa non viene toccata e si muove. Se la squadra difendente non rispetta la distanza prescritta, il calcio di rigore (fatta salva la norma del vantaggio) sarà da ripetere; se a non rispettare la distanza è la squadra che attacca, indipendentemente dall'esito del calcio di rigore il gioco ripartirà con una rimessa dal fondo da parte della squadra difendente e l'eventuale rete non sarà convalidata.

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 è annullato e la palla rimessa in gioco dalla squadra avversaria con calcio di rinvio.

### **Punizioni.**

Ogni fallo è rilevato dall'arbitro e punito con calcio di punizione diretto. 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 e la palla se necessario sarà arretrata ad 1 metro dalla linea dell'area. Non vale la regola dei falli cumulativi presente invece nel

regolamento del calcio a 5.

#### **Ammonizioni (cartellino giallo).**

Costituiscono falli puniti con l'ammonizione i falli da considerarsi apprezzabilmente contrari alle regole del gioco, della correttezza sportiva e del rispetto delle persone e dei giocatori. Il giocatore ammonito dovrà uscire dal campo per 2 minuti. Potrà rientrare prima che siano trascorsi 2 minuti solo se la propria squadra subisce una rete.

#### **Espulsioni (cartellino rosso).**

E' sanzionato con l'espulsione il fallo già sanzionabile con l'ammonizione ma di eccezionale gravità, nonché condotte violente o offensive nei confronti di altre persone. La doppia ammonizione non comporta l'espulsione. In seguito all'espulsione il giocatore non potrà più rientrare.

Il giocatore espulso potrà giocare le partite successive, salvo diversa decisione dell'arbitro o degli organizzatori, come nei casi di condotte gravemente violente o offensive (in tal caso la squalifica può andare da una partita fino alla squalifica della squadra o la radiazione dal torneo).

#### **Uscita della palla dal campo di gioco.**

Se la palla esce dal campo di gioco (ad esempio in occasione di una sostituzione, o a causa di buchi della gabbia), si riprende con un calcio di rinvio battuto dalla squadra avversaria dell'ultimo giocatore che aveva toccato la palla prima che questa uscisse.

#### **Goals.**

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

E' valido il goal (o autogol) anche se eseguito in seguito a rimbalzo su una sponda o dopo aver toccato le reti della gabbia. E' valido il goal (o autogol) eseguito tirando la palla sia dalla propria metà campo sia dalla metà campo avversaria e in qualsiasi fase di gioco (calcio d'inizio, calcio di rinvio, calcio di punizione, rimessa da parte dell'arbitro, ...)

#### **Presentazione delle squadre.**

Le squadre devono presentarsi pronte ai bordi del campo 15 minuti prima dell'orario di inizio partita. Nessuna squadra può presentarsi in ritardo rispetto all'orario stabilito in tabellone. Le squadre che 5 minuti prima dell'inizio della loro gara non sono presenti a bordo campo saranno multate di 10 €. Il ritardo nella presentazione della squadra superiore a 5 minuti determina la perdita della partita per 3 a 0 a tavolino. Se entrambe le squadre non si presentano saranno penalizzate entrambe con una sconfitta per 3 a 0.

#### **Infortuni e sostituzioni di giocatori infortunati.**

Se nel corso del torneo un giocatore si infortuna in maniera tale da non poter partecipare assolutamente al gioco, la squadra può chiedere la sostituzione del giocatore infortunato. Gli organizzatori deliberano circa la sostituzione del giocatore infortunato, considerando tutti gli elementi di fatto e probatori forniti nella richiesta di sostituzione; in particolare, a titolo esemplificativo:

- certificati medici; - numero di giocatori non infortunati ancora presenti nella squadra; - stato di avanzamento del torneo; in particolare: non è ammessa la sostituzione del giocatore infortunato se si è già passati alla fase dei quarti di finale in girone ad eliminazione diretta (ovvero delle semifinali in girone di vincenti / perdenti), salvo che la squadra sia rimasta composta da due soli giocatori; - riconosciute capacità sportive (tecniche, atletiche, di esperienza, di militanza in squadre di categoria) del giocatore-sostituto in rapporto col giocatore sostituito. In ogni caso, la delibera circa la sostituzione di un giocatore è potere discrezionale degli organizzatori. L'inserimento in formazione del sostituto costa 10 €.

#### **Accesso al turno successivo.**

Nella fase a gironi vengono assegnati 3 punti per la vittoria, 1 per il pareggio, 0 per la sconfitta. Accedono ai quarti di finale le prime due squadre classificate di ciascun girone. In caso di parità punti si valuteranno nell'ordine: punti negli scontri diretti, differenza reti negli scontri diretti, reti fatte negli scontri diretti, differenza reti totale, reti fatte totali, espulsioni squadra (escludendo ad ogni passaggio la/le squadre con punteggio inferiore), in caso di ulteriore parità si procederà al lancio della monetina. Quarti di finale, semifinali e finali si giocano con la formula dello scontro diretto; in caso di parità dopo i tempi regolamentari si giocheranno altri 3 minuti con la formula del golden goal, in caso di ulteriore parità si andrà ai tiri di rigore (nella finale per il 3° posto si passa direttamente ai tiri di rigore senza giocare i 3 minuti supplementari).

#### **Altro.**

Per quanto non espressamente disposto nel presente regolamento verrà stabilito in maniera inappellabile dagli organizzatori, che adotteranno come linee guida, quando possibile, il regolamento di gioco del calcio a 5, in quanto compatibile con le disposizioni del presente regolamento.