

La Gabbia - 3 Vs. 3 Indoor

REGOLE DI GIOCO



I seguenti articoli sono da considerarsi INTEGRATIVI, cioè introducono delle variazioni al regolamento esistente del calcio a 5 A.I.C.S. . Tutto ciò che non verrà menzionato di seguito sarà da ricercarsi all'interno del regolamento sopra citato.

Art. 1: tutte le gare si svolgeranno in ore serali presso i locali del Circolo A.R.C.I. "G. Matteotti" di Garzella dopo accordo tra le squadre e l'organizzazione.

Art. 2: Il numero dei giocatori in campo è 3, 4 in "panchina", cioè dietro la porta della propria squadra (o al di fuori del rettangolo di gioco) con una casacca addosso.

Per lo svolgimento della gara il numero minimo di giocatori è 2, al di sotto di questa soglia la squadra è ritenuta rinunciataria.

Art. 3: Le sostituzioni sono libere ed illimitate; potranno essere effettuate solo su rimessa dal fondo e dichiarate all'arbitro.

Art. 4: La partita si svolgerà su due tempi da 20 minuti l'uno. Le squadre avranno un time out a disposizione per tempo, della durata di un minuto, che deve essere richiesto all'arbitro prima che la palla esca dal rettangolo di gioco e che sarà accordata solo a gioco fermo

Art. 5: i giocatori possono intercettare la palla all'interno della propria area piccola su passaggio del proprio compagno di squadra; non possono, invece, intercettare un passaggio/tiro/cross dell'avversario al suo interno, pena l'assegnazione del calcio di rigore ed ammonizione del giocatore stesso in caso di volontarietà del tocco.

Sul calcio d'angolo la palla può essere intercettata all'interno dell'area di rigore, gli avversari devono però mantenere una distanza minima dalla palla di almeno 2,00m (linea dell'area piccola di rigore).

Art. 6: Non c'è fallo laterale, c'è solo il rinvio dal fondo. E' pertanto consentito utilizzare la parete laterale come supporto per il gioco, sono cioè ammesse sponde e rinterzi.

Art. 7: si assegna il calcio di rigore per qualsiasi fallo che avvenga all'interno dell'area (3.50m) ed è battuto dal dischetto di centrocampo.

Se il calcio di rigore va a segno il gioco riparte da centrocampo, altrimenti la squadra che lo ha subito riparte con una rimessa dal fondo (il rigore è da considerarsi "terminato" quando la palla si ferma completamente, fino a quel momento il tiro è sempre valido).

Art. 8: non esiste fuorigioco, si può tirare da qualsiasi parte del campo e sono validi goal di sponda o derivanti da tiri che hanno toccato la rete superiore.

Art. 9: il gioco si ferma solo quando la palla esce dal fondo o per intervento del direttore di gara.

Il fallo di fondo deve essere battuto con palla ferma nello spazio designato (la riga passante per il vertice dell'area di rigore delimita la zona di battuta, che è di 2,00 metri).

La distanza minima consentita all'avversario sulle rimesse è di 3.00m dal punto di battuta. Per i falli vicini all'area di rigore (entro i 3.00m) si deve considerare la distanza fino alla linea dell'area piccola (1,50m).

Art. 10: ad ogni goal il gioco riparte da centrocampo, con gli avversari disposti nella loro metà campo al di fuori del semicerchio di centrocampo.

Art. 11: i falli sono da considerarsi tutti di prima, qualsiasi sia il fallo che li genera, e devono essere battuti a palla ferma nel punto in cui è stato commesso il fallo. La distanza minima che deve tenere l'avversario dalla palla è 3.00m.

Dopo il quinto fallo ogni punizione comporta un tiro libero, cioè un tiro dal dischetto di centrocampo, senza avversari fra palla e porta. Tutti gli altri giocatori devono restare dietro la linea di centrocampo e fuori dal semicerchio. Se il tiro va a segno il gioco riparte da centrocampo, altrimenti la squadra che lo ha subito riparte con una rimessa dal fondo (il tiro libero è da considerarsi "terminato" quando la palla si ferma completamente, fino a quel momento il tiro è sempre valido).

Art. 12: in caso di espulsione il giocatore non potrà più partecipare alla gara e dovrà abbandonare il recinto di gioco. La sua squadra giocherà 3 minuti (non effettivi) con un uomo meno, salvo reintegrare la parità numerica allo scadere dei 3 minuti o dopo aver subito/segnato un goal. Se la squadra si fa espellere 2 giocatori entro i 3 minuti (ne resta quindi uno solo) si considera la partita persa a tavolino con un punteggio (previsto dal regolamento A.I.C.S.) di 6-0.

Art. 13: il direttore di gara può decidere a sua discrezione di assegnare un giusto recupero alla fine di ogni tempo, così come può fermare temporaneamente la partita o sospenderla se ritiene che ve ne siano gli estremi. Se la sospensione del gioco supera i 20 minuti la partita è da considerarsi rinviata a data da destinarsi; se la sospensione forzata è conseguenza di un comportamento non idoneo e/o pericoloso di uno o più partecipanti alla gara la sua/loro squadra prenderà partita persa a tavolino. (Vedi la sezione attinente del regolamento "Calcio a 5 A.I.C.S.")

Art. 14: sono da punire con il fallo tutti quegli atteggiamenti sportivamente scorretti dannosi al corretto svolgimento del gioco e/o generanti pericolo per il giocatore. Sono da considerarsi tra questi:

- le spinte verso il muro, sia da fermo che in movimento;
- appoggiarsi al difensore e spostarlo sfruttando il proprio peso per ottenere un vantaggio (ad es: portarlo in area e tirargli il pallone addosso);
- le spinte da dietro all'avversario che sta proteggendo palla;
- sgambetti;
- ostruzioni con le braccia (è valido solo lo "spalla a spalla").

L'organizzatore: Cateni Riccardo