



REGOLAMENTO

GARDEN'S CAGE

“calcio nella gabbia 4 vs 4”

2021

PREMESSA

L'evento si svolge sotto forma di attività ludico-motoria amatoriale, ai sensi del Decreto Legge 21.6.2013 n. 69, così come convertito con la Legge 9.8.2013 n. 98.

Il 'Garden's Cage' "Calcio nella gabbia 4 vs 4" si svolge secondo quanto stabilito dal presente Regolamento Tecnico. Si applicano, inoltre, le norme contenute in "Sport in Regola".

Per quanto non contemplato nel suddetto regolamento vige lo Statuto CSI.

Per la corretta gestione della Giustizia sportiva si rimanda agli articoli del RGS in "Sport in Regola".

Art. 1: Modalità di gioco

- Una squadra può essere composta da un minimo di 4 ad un massimo di 10 giocatori (tesserati CSI), di cui massimo 6 in distinta.
- Si gioca con palloni a rimbalzo normale misura 4; E' prevista solamente la figura del giocatore di movimento e non del portiere.
- Si gioca 4 contro 4, la palla è sempre in movimento e il gioco si arresta solo in caso di gol, di fallo, nel caso la palla tocchi la rete parapalloni o esca dal recinto di gioco; se la palla tocca le sponde il gioco è sempre valido.
- In caso la palla tocchi la rete parapalloni o esca dal recinto, il gioco riprenderà con una rimessa laterale in favore della squadra avversaria, rimessa con cui non sarà possibile segnare una rete se non con un eventuale tocco di un altro atleta (compagno di squadra o avversario). La rimessa dovrà essere battuta nel punto di campo vicino alla sponda corrispondente a dove la palla ha toccato la rete parapalloni o è uscita.
- I cambi tra giocatori sono liberi ed illimitati e si possono effettuare solamente a gioco fermo e quando si è in possesso della palla.
- Il calcio d'inizio si batte con la normale modalità del Calcio a 11/7/5 e non è consentito segnare una rete direttamente.
- Non è consentito segnare una rete direttamente da una rimessa laterale.
- Calcio di rigore. Il giocatore dovrà posizionare la palla sul dischetto di centrocampo, tutti gli altri giocatori dovranno mantenere una distanza di 3 metri dal pallone, rimanendo dietro la linea di meta campo

Art. 2 - Misure indicative per "La Gabbia 4x4"

- Il campo: è composto da un prato di erba sintetica o similari delimitato da sponde composte da pannelli alti e lineari.
- Il perimetro totale è di metri lineari 20,00 x 10,00 o similare.
- Entrambe le aree di porta sono delimitate da una riga bianca a metri 1,00 dalle sponde piccole.
- Il centro del campo è delimitato da una riga bianca per tutta la larghezza del campo.
- Le porte del goal sono alte metri 0,90 x 0,60 circa e vengono messe nelle sponde piccole (lunghezza metri 10,00 o similare).
- La porta d'ingresso è messa nelle sponde lunghe (lunghezza metri 20,00 o similare).
- Attorno al perimetro sopra le sponde viene messa una rete parapalloni sorretta da dei bracci raggiungendo un'altezza totale di metri 3,00.

Art. 3: Regole tecniche

- Ogni partita avrà una durata di 2 tempi da 7 minuti ciascuno, con intervallo di un minuto. Possibilità di chiedere un solo time-out di 30 secondi durante la partita. Durante tornei a gironi, in caso di parità di due o più squadre farà fede in ordine: A) scontro diretto; B) differenza reti; C) maggior numero di goal fatti; D) classifica fair play (minor numero di cartellini gialli/rossi).
- L'eventuale tempo di recupero durante la partita, è a discrezione dell'Arbitro.
- I giocatori della squadra che stanno difendendo non possono stazionare in area per più di 5 secondi, situazione che comporterà a discrezione dell'arbitro la concessione di un calcio di rigore.
- Il calcio di rigore si batte posizionando la palla a scelta su tutta la linea del centrocampo con l'obbligo di utilizzare la sponda; Il tiratore dovrà comunicare all'arbitro, prima del tiro, quale sponda intende utilizzare; La squadra che attacca dovrà posizionarsi dietro la linea del centrocampo, la squadra che difende fuori dall'area di porta e dalla parte opposta della sponda che il tiratore ha deciso di utilizzare. Nessun giocatore potrà entrare in area o intercettare la palla prima che quest'ultima non abbia toccato "la sponda corta" (ovvero la sponda della porta del goal) o la sponda opposta che è stata precedentemente dichiarata; Il giocatore che ha tirato il calcio di rigore potrà eventualmente riprendere la palla che ha toccato la "sponda corta" senza dover aspettare obbligatoriamente il tocco di avversari o compagni di squadra.
- In caso di parità durante le partite ad eliminazione diretta, si procederà con un tempo supplementare unico da 3 minuti (CON REGOLA DEL GOLDEN GOAL) ed eventualmente con 3 calci di rigore per squadra e quindi ad oltranza.

Art. 4: Falli e sanzioni disciplinari

- Non è ammesso nessun tipo di contatto fisico e/o scivolate o gioco da terra (non sono ammessi quindi contatti spalla a spalla o altro). Ogni contatto sarà punito con un calcio di punizione. Dopo 6 falli fischiati si procederà col calcio di rigore. I falli non si azzerano fino al termine della partita.
- Non è ammesso appoggiarsi con le mani alle sponde perimetrali del campo di gioco: in caso contrario il gioco riprenderà con una rimessa laterale in favore della squadra avversaria (questo tipo d'infrazione non sarà conteggiata nel totale dei falli).
- 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.
- Costituiscono falli punibili 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.
- 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. Chi determina, con intervento doloso o gravemente colposo, la caduta di un giocatore avversario a terra è punito con l'espulsione immediata.
- A ogni giocatore che viene ammonito 2 volte (cartellino giallo), verrà mostrato successivamente il cartellino rosso che comporterà l'espulsione del giocatore, questo dovrà uscire dal terreno di gioco e non potrà più rientrare nell'incontro, e salterà automaticamente la gara successiva; spetterà al giudice sportivo stabilire eventuali aggiuntivi turni di squalifica da attribuire al giocatore espulso, in base all'entità del fallo.
- In caso di espulsione del giocatore la squadra dovrà continuare in inferiorità numerica per 3 minuti o finché non verrà fatto o subito un goal, il reintegro verrà autorizzato esclusivamente dall'arbitro; dopo di che potrà scendere in campo un nuovo giocatore qualora ve ne siano ancora in panchina.

- Il giudice sportivo si riserva la facoltà di poter decretare una sanzione/ammenda/squalifica, a propria discrezione, in base all'entità e alla gravità del singolo episodio e/o caso specifico.
- Se una squadra non si presenta entro i 10 minuti dall'inizio previsto per la partita verrà dichiarata la sconfitta a tavolino per 5-0. La squadra che non si presenta per due volte consecutive per disputare la partita è automaticamente squalificata ed esclusa dalla Torneo.

Art. 5 – Tesseramento

- Possono prendere parte tutte le società affiliate CSI e gli atleti tesserati CSI.
- La categoria ammessa è Open (dai 16 anni compiuti in su).