

REGOLAMENTO DI GIOCO "TRE CONTRO TRE"

Art1:

Al calcio d'inizio i giocatori dovranno posizionarsi nelle rispettive aree di gioco con almeno una mano appoggiata alle barriere perimetrali, la palla sarà posizionata sulla linea di centrocampo e un solo giocatore per squadra potrà arrivarci per primo. Non è consentito calciare in porta direttamente con il calcio d'inizio.

Art2:

Si gioca 3 contro 3 e si gioca con la sponda, la palla è sempre in movimento e il gioco si arresta solo in caso di gol, di fallo o nel caso la palla tocchi la rete parapalloni.

Non esiste la figura del portiere.

Un giocatore non potrà posizionarsi davanti alla propria porta per evitare un goal, la distanza minima è di mt 1,5 indicati dalla linea a terra.

In caso di gol il gioco riprenderà con una rimessa dalla linea di centrocampo.

In caso la palla tocchi la rete parapalloni il gioco riprenderà con una rimessa laterale in favore della squadra avversaria, rimessa con cui non sarà possibile calciare direttamente in porta se non con l'uso della sponda.

Si potrà realizzare una rete solo dopo aver superato la metà campo, mentre una rete di sponda sarà valida da qualsiasi posizione del campo.

I cambi sono volanti e si possono effettuare SOLAMENTE a gioco fermo o quando si è in possesso della palla.

Art3:

Gli incontri si disputeranno in 2 tempi da 7 minuti senza timeout, intervallati da un intervallo di 2 minuti.

Il recupero è previsto solo per lunghe interruzioni di gioco e comunque verrà stabilito dall'arbitro.

In caso di parità dopo i 3 tempi regolamentari (solo in caso di gare ad eliminazione diretta) si procederà ai rigori, **3 rigori per squadra, nel caso di parità si procederà ad oltranza.**

In caso di parità di punti, si qualificherà la squadra in vantaggio in A) scontri diretti B) Maggior gol fatti C) Differenza reti

Art4:

Il calcio di rigore si batte su tutta la linea del centrocampo a scelta del tiratore, il calcio diretto in porta vale 1 gol, la trasformazione con l'utilizzo della sponda vale 2 gol.

Le squadre durante l'esecuzione del calcio di rigore dovranno posizionarsi dietro la linea di centrocampo. La palla può essere intercettata o fermata dalle squadre solo dopo che ha toccato la sponda.

Art5:

La regolamentazione di falli di gioco è la stessa in vigore per il calcio a 5 ad esclusione che **NON sono ammesse le SCIVOLATE.** Ogni contatto scorretto sarà punito con un calcio di punizione. Nei calci di punizione i giocatori avversari dovranno rispettare la distanza di mt 3. Dopo 6 falli fischiati per squadra, si procederà al calcio di rigore, i falli **NON SI AZZERANO** alla fine del primo tempo di gioco.

NON È AMMESSO APPOGGIARSI CON LE MANI ALLE BARRIERE PERIMETRALI DEL CAMPO DI GIOCO per creare un vantaggio al gioco, in caso contrario il gioco riprenderà con una rimessa laterale in favore della squadra avversaria. Non verrà ovviamente sanzionato il contatto involontario con le sponde.

In caso di fallo sanzionabile da parte dell'arbitro con un cartellino:

Cartellino giallo equivale alla normale ammonizione;

Cartellino azzurro equivale alla doppia ammonizione e in tutte quelle occasioni in cui evidentemente e volutamente viene impedita la chiara opportunità della rete, il calciatore viene espulso dal campo, lasciando la propria squadra in inferiorità numerica per **2 minuti**, inoltre il giocatore espulso non potrà più prendere parte al gioco per tutto la gara;

Cartellino rosso nei casi di condotta violenta o ripetutamente antisportiva (es. Cartellino Azzurro che rripete in una o due gare, fatti o atti di condotta violenta o offese verbali verso avversari o il direttore di gara), il giocatore espulso non potrà prendere parte ad una o più gare successive a quella nella quale è stato espulso.

Art6:

Se una squadra non si presenta entro i 10 minuti dall'inizio previsto dell'incontro verrà dichiarata sconfitta a tavolino per 0-5.

Imola li, 13 /12/2011

F.to Coordinatore del Gruppo Arbitri e Giudici
di Gara CSI Comitato di Imola

Pono Antonio

