

SOGNA, CREDI, OSA!



REGOLAMENTO E PATTO EDUCATIVO PER LE SQUADRE PARTECIPANTI BARDASCIO CUP 2019

Art. 1

1.1 – La Bardascio Cup è un evento organizzato e promosso dalla Pastorale Giovanile della Diocesi di Foligno in collaborazione con il Coordinamento Oratori della Diocesi di Foligno

La manifestazione ha come obiettivo quello di trasmettere un messaggio cristiano al mondo giovanile attraverso lo sport. È consentita l'iscrizione esclusivamente a squadre formate da giovani di gruppi parrocchiali o a squadre di giovani che partecipano alle attività di movimenti e aggregazioni laicali all'interno della Chiesa Cattolica, a squadre di giovani che frequentano istituti cattolici.

1.2 – L'iscrizione della squadra va fatta secondo le modalità descritte nella 'Informativa Bardascio Cup 2019' attraverso la consegna del 'modulo di iscrizione Bardascio Cup' debitamente compilato e firmato da un responsabile della squadra e dal parroco (nel caso di movimenti e associazioni dal legale rappresentante).

Art. 2

2.1 – Per poter partecipare alla Bardascio Cup edizione 2019 come giocatori è necessario essere nati negli anni indicati per le varie categorie:

- CATEGORIA MASCHILE 2005-2004
- CATEGORIA MASCHILE 2003-2002
- CATEGORIA MASCHILE 2001-1997
- CATEGORIA FEMMINILE MISTA (2005-1995)

Al fine di facilitare le parrocchie e movimenti meno numerose è consentito iscrivere ad una categoria superiore ragazzi appartenenti alla categoria di età inferiore ma non viceversa.

Es. in una squadra iscritta alla categoria 2003-2002 è possibile iscrivere ragazzi della categoria 2005-2004, ma non della categoria 2001-1997.

Si deve comunque cercare di rispettare per quanto possibile le categorie indicate dall'organizzazione.

Art. 3

3.1 – La Bardascio Cup è un evento continuativo di più giorni che comprende, oltre le partite, altre attività; pertanto i responsabili delle squadre sono invitati a far partecipare i ragazzi a tutte le attività proposte e **NON LIMITARSI** esclusivamente ai momenti delle partite.

3.2 – Oltre alle partite ogni giorno saranno proposte delle brevi testimonianze a tema, momenti di animazione, altre attività che si svolgeranno contestualmente al torneo (Esempio: all'inizio, nelle pause tra una partita e l'altra, al termine delle partite).

I momenti formativi/educativi sono finalizzati a sviluppare il tema del torneo '*SOGNA, CREDI, OSA!*'

La squadra deve essere presente anche alle attività extra sportive proposte e con la presenza di almeno uno tra allenatore/responsabile/parroco, in quanto in caso contrario sarebbe perduto il senso della manifestazione. È compito e responsabilità degli educatori stessi coinvolgere i partecipanti nei momenti di 'ascolto e formazione'.

Durante lo svolgimento delle partite è sempre obbligatoria la presenza in campo di almeno uno tra allenatore/responsabile/parroco.

REGOLE DEL GIOCO

Art. 4

4.1 – La gara è giocata da due squadre formate ciascuna da 5 giocatori ed è consentito un numero illimitato di sostituzioni.

4.2 – Perché la gara sia ritenuta giocabile è necessaria la presenza di almeno 3 giocatori per squadra.

4.3 – Nel caso in cui una squadra non possa schierare almeno 3 giocatori, dopo 5 minuti dall'orario stabilito di inizio della partita, questa verrà persa 3-0 a tavolino.

4.4 – Nel caso in cui una squadra non possa schierare almeno 3 giocatori a causa delle espulsioni ravvicinate di più dei propri giocatori, la partita verrà persa 3-0 a tavolino.

4.5 – Le sostituzioni possono essere effettuate anche a gioco in movimento, purché segnalate all'arbitro di gara e con entrambi i giocatori in prossimità della linea di centrocampo.

4.6 – Oltre ai giocatori possono entrare in campo, in panchina, solo ed esclusivamente i responsabili/allenatori. È consentito un numero massimo di 5 responsabili/allenatori. Un responsabile può essere allenatore di più squadre, purché dichiarato al momento dell'iscrizione.

4.7 – È previsto il riconoscimento effettuato dall'arbitro all'inizio di ogni partita.

Art. 5

5.1 – Durata delle partite:

- Nella fase a girone, le partite si svolgeranno in due tempi da 13 minuti con un brevissimo intervallo di 2-3 minuti.
- Le finali per il 5° e 6° e le finali per il 3° e 4° posto si svolgeranno in due tempi da 13 minuti con un brevissimo intervallo di 2-3 minuti.
- Le finali per il 1° e 2° posto si svolgeranno in due tempi da 20 minuti e un intervallo di 10 minuti.

5.2 – In caso di parità in semifinale e/o finale, si procederà con i calci di rigore.

5.3 – Time out

- Nelle fasi a girone non sono previsti time out.
- Nelle finali per il 3° e 4° posto 5° e 6° posto ogni squadra ha diritto ad un unico time out della durata di un minuto.
- Nelle e per il 1° e 2° posto, ogni squadra ha diritto ad un time out per tempo della durata di un minuto. Il time-out può essere richiesto solo a gioco fermo dalla squadra in possesso del pallone.

Art. 6

6.1 – Viene considerato fallo:

- colpire con un calcio l'avversario;
- fare uno sgambetto all'avversario;
- spingere un avversario usando le braccia;
- trattenere per la maglietta un avversario;

- entrare da dietro toccando un avversario;
- giocare il pallone da terra;
- qualunque altro gesto compiuto con imprudenza ed eccessiva violenza che risulti pericoloso o che denoti un comportamento antisportivo.

6.2 - Non sono ammesse scivolate se non per intercettare un passaggio o un tiro.

6.3 - Viene considerato fallo quando un giocatore tocca il pallone con una mano o con un braccio, anche involontariamente o a distanza ravvicinata. Questo tipo di intervento non viene considerato fallo se l'arto è attaccato al corpo o protegge il viso del giocatore.

6.4 - Le punizioni sono tutte di prima, non esistono punizioni di seconda.

6.5 - Non esistono tiri liberi e pertanto i falli non sono cumulativi.

Art. 7

7.1 - Un giocatore viene considerato passibile di ammonizione se:

- si rende colpevole di un comportamento antisportivo;
- protesta in maniera eccessiva contro le decisioni del direttore di gara;
- trasgredisce ripetutamente le regole del gioco;
- ritarda platealmente la ripresa del gioco;
- non rispetta la distanza di gioco;
- compie un intervento da dietro travolgendo l'avversario;
- compie un fallo tattico, cioè rivolto a interrompere un'azione vantaggiosa per la squadra avversaria.

Art. 8

8.1 - Un giocatore viene considerato passibile di espulsione se:

- bestemmia
- si rende colpevole di condotta violenta;
- si rende colpevole di un fallo violento;
- sputa contro un avversario o qualsiasi altra persona;
- priva la squadra avversaria di un gol o di un'evidente occasione da gol prendendo la palla con le mani;
- compie un fallo intenzionale per privare la squadra avversaria di un'evidente occasione da gol;
- usa un linguaggio offensivo o minaccioso verso chiunque;
- riceve una seconda ammonizione nella stessa partita.

8.2 - In caso di espulsione il giocatore non può più prendere parte alla gara e dovrà abbandonare il terreno di gioco.

8.3 - La sostituzione del giocatore espulso può essere effettuata, con l'autorizzazione dell'arbitro, dopo 2 minuti dall'espulsione.

8.4 - Il giocatore espulso viene squalificato per la partita successiva e a discrezione dell'equipe organizzatrice anche delle seguenti, se necessario.

Art. 9

9.1 - La rimessa laterale va effettuata con il pallone fermo sulla linea laterale del campo e il giocatore dovrà effettuarla con i piedi fuori dal campo.

9.2 – Il calcio d'angolo va effettuato con il pallone fermo all'interno dell'area d'angolo.

9.3 – In caso di rimessa laterale o calcio d'angolo i giocatori avversari devono rimanere a 2 metri di distanza dal pallone.

9.4 – I 4 secondi verranno conteggiati nelle rimesse laterali e nei calci d'angolo, dall'istante in cui il pallone viene appoggiato a terra ed è giocabile, pena l'inversione della rimessa. Verranno inoltre conteggiati in caso di punizione, se non viene richiesta la distanza, dal momento in cui il pallone è poggiato a terra ed è giocabile, pena l'inversione della punizione. Verranno infine conteggiati i 4 secondi quando il portiere è in possesso del pallone, sia in seguito a parata che in caso di rimessa dal fondo e in seguito a retropassaggio da parte del compagno, pena calcio di punizione dal limite dell'aria.

Art. 10

10.1 – In caso di calcio di punizione i giocatori avversari devono restare ad una distanza di almeno 1 metro dal pallone.

10.2 – Se il giocatore che batte il calcio di punizione richiede la distanza all'arbitro, i giocatori avversari dovranno posizionarsi a 5 metri di distanza dal pallone. In questo caso il giocatore per battere la punizione dovrà aspettare il fischio dell'arbitro.

Art. 11

11.1 – Al portiere è permesso toccare la palla con le mani sul retropassaggio di un compagno soltanto se il compagno ha effettuato l'ultimo tocco del pallone con una parte del corpo superiore al ginocchio; l'infrazione di tale norma viene sanzionata con un calcio di punizione di prima dal limite dell'area, nel punto più vicino a dove si è compiuta l'infrazione. I retropassaggi al portiere possono essere effettuati senza limiti di alcun tipo, purché il portiere, o nel caso in cui può prenderla con le mani perché il retropassaggio è stato effettuato con una parte del corpo superiore al ginocchio o nel caso inverso, la giochi entro 4 secondi da quando riceve il pallone, pena la punizione di prima dal punto dove si trovava il portiere o dal limite dall'aria, nel caso in cui il portiere era all'interno dell'aria, nel punto più vicino a dove è stata commessa l'infrazione.

11.2 – Il portiere non può essere ostacolato nel rinviare o rigiocare il pallone con le mani.

11.3 – In caso di rimessa dal fondo, il portiere può giocare la palla solo con le mani, e non può effettuare più di un tocco (ad es. non è ammesso mettere la palla a terra e rilanciare il pallone con i piedi). Nel rilancio da rimessa dal fondo è ammesso superare il centrocampo, ovvero il pallone potrà superare il centrocampo prima di aver toccato terra o prima di essere toccato da un altro giocatore. Il portiere può tenere palla senza limiti di tempo dopo aver superato la metà campo.

11.4 – Il portiere può segnare rinviando con i piedi dopo una parata. Non può segnare con le mani da rimessa dal fondo.

11.5 – Il portiere può essere sostituito sia a partita in corso, purché avvenga in modo chiaro e a gioco fermo, sia per lotteria dei rigori, purché venga dichiarato prima dell'inizio dei calci di rigore.

FASI FINALI

Art. 12

12.1 – In caso di parità nelle fasi a girone si considera in primo luogo la differenza reti e in secondo luogo lo scontro diretto.