

REGOLAMENTO

1. IL RETTANGOLO DI GIUOCO

1.1. Dimensioni

- a) Lunghezza: da 25 m a 42 m
- b) Larghezza: da 15 m a 25 m

1.2. Area di rigore e porte

- a) Diametro area di rigore misurato sulla linea di fondo: 15 m
- b) Larghezza porta: 3 m
- c) Altezza porta: 2 m

1.3. Dischetto di rigore

- a) Distanza dalla linea di porta: 6 m

2. NUMERO DEI GIOCATORI

- a) La gara deve essere giocata da due squadre, formate ciascuna da un massimo di 5 calciatori titolari, uno dei quali nel ruolo di portiere.
- b) Le sostituzioni volanti sono consentite in numero illimitato, esclusivamente durante un'interruzione di gioco. Un calciatore sostituito può partecipare nuovamente al gioco, sostituendo a sua volta un altro giocatore.
- c) Il sostituto vi deve entrare dopo che il compagno sostituito ne sia uscito, uscendo all'altezza della linea mediana.

3. DURATA DELLA GARA

- a) La durata della gara è stabilita in due periodi uguali di 20 minuti ciascuno non effettivi.
- b) Le due squadre hanno la possibilità di richiedere un minuto di time-out per ogni tempo di gara.
- c) Se una squadra non ha richiesto il time-out al quale aveva diritto nel primo tempo di gara, non lo potrà recuperare nel secondo.
- d) In caso di parità alla fine dei 40 minuti regolamentari durante una partita di spareggio, si ricorrerà a due tempi supplementari di 7 minuti l'uno.

- e) In caso di parità persistente alla fine dei due tempi supplementari si farà ricorso ai calci di rigore.

4. FALLI, SCORRETTEZZE E PUNIZIONI

1. . Falli punibili con un calcio di punizione diretto

Un calciatore che commetta intenzionalmente uno dei seguenti falli:

- a) dà o tenta di dare un calcio ad un avversario;
- b) fa uno sgambetto ad un avversario;
- c) salta su un avversario;
- d) carica un avversario in modo violento o pericoloso;
- e) carica da tergo un avversario;
- f) colpisce o tenta di colpire un avversario;
- g) trattiene un avversario;
- h) spinge un avversario;
- i) scivola nel tentativo di giocare il pallone quando questo è in possesso dell'avversario o quest'ultimo sta tentando di giocarlo (contrasto scivolato);
- j) tocca il pallone con la mano.

deve essere punito con un **calcio di punizione diretto**, accordato alla squadra avversaria nel punto in cui è stato commesso il fallo.

Se un calciatore della squadra difendente commette, all'interno dell'area di rigore, uno dei suddetti falli, deve essere punito con un **calcio di rigore**, indipendentemente dalla posizione del pallone, se lo stesso è in gioco.

4.2. Falli punibili con un calcio di punizione diretto

Un calciatore che commetta uno dei seguenti falli:

- a) gioca in modo considerato dall'arbitro pericoloso;
- b) fa intenzionalmente ostruzione;
- c) carica il portiere;
- d) quando, giocando da portiere:
 - tocchi o controlli il pallone con le mani, nella propria area di rigore dopo che questo gli sia stato volontariamente passato da un compagno di squadra;
 - tocchi o controlli con le mani (nella propria area di rigore) il pallone passatogli direttamente su una qualsiasi ripresa di gioco, effettuata da un compagno di squadra;

4.3. Ammonizione di un giocatore

Un calciatore deve essere ammonito se:

- a) trasgredisce ripetutamente le regole del gioco;
- b) manifesta con parole o gesti, di dissentire da una qualsiasi decisione arbitrale;
- c) si rende colpevole di condotta scorretta.

4.4. Espulsione di un giocatore

Un calciatore deve essere espulso se:

- a) si rende colpevole di condotta gravemente sleale;
- b) si rende colpevole di condotta violenta;
- c) pronuncia frasi ingiuriose, volgari o blasfeme;
- d) è passibile di una seconda ammonizione;
- e) interrompe in modo non regolamentare una chiara azione da gol avversaria;
- f) giocando da portiere tocca volontariamente il pallone con le mani al di fuori della sua area di rigore.

Un calciatore espulso non può più prendere parte alla gara. La sostituzione può essere effettuata dopo 2 minuti dall'espulsione oppure dopo la segnatura di una rete (se questa avviene nei 2 minuti di espulsione) da parte della squadra in superiorità numerica. Se la squadra in inferiorità numerica segna una rete il gioco proseguirà senza modifiche.

4.5. Squalifiche

- a) Sono nominate due commissioni atte a decretare eventuali squalifiche: il collegio arbitrale (composto da tutti gli arbitri che esercitano durante il Torneo) e la commissione del Torneo (formata da un rappresentante per ogni borgo partecipante, un rappresentante del collegio arbitrale e un rappresentante dell'organizzazione).
- b) La riunione del collegio arbitrale si considera valida quando saranno presenti il 50% + 1 degli arbitri esercitanti al Torneo. In caso di parità in una votazione, il voto dell'arbitro designato come rappresentante nella commissione del Torneo vale doppio.
- c) La riunione della commissione del Torneo si considera valida quando saranno presenti i 2/3 dei suoi costituenti. In caso di parità in una votazione, il voto del rappresentante dell'organizzazione vale doppio.
- d) Un calciatore espulso in una partita, non sarà squalificato per quella successiva;
- e) Un calciatore espulso per condotta o comportamento gravemente sleale, potrà essere espulso dal Torneo. Tale sanzione può essere decisa solamente dal collegio arbitrale.
- f) La gravità della condotta di un giocatore può comportare l'esclusione dell'intera squadra dal Torneo.
- g) La commissione del Torneo si riunisce per esaminare casi di gravità assoluta e prendere provvedimenti disciplinari di un certo rilievo (es: esclusione di un'intera squadra dal Torneo).

4.6. Distanze da mantenere durante la battuta di un calcio di punizione

- a) Quando un calciatore batte un calcio di punizione, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una distanza non inferiore a 5 m dal pallone fino a quando questo non sia stato giocato.

5. RIMESSA DAL FONDO E CALCIO D'ANGOLO

- a) Quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, oltrepassa interamente la linea di porta, sia in terra sia in aria, al di fuori del tratto compreso tra i pali, dovrà essere rimesso in gioco dal portiere, esclusivamente con le mani, dall'interno della propria area di rigore al di fuori della stessa. La rimessa dal fondo si intende effettuata regolarmente quando il pallone sarà toccato o giocato da un calciatore, al di fuori dell'area di rigore. I calciatori della squadra avversaria dovranno rimanere al di fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone non sarà in gioco.
- b) Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo.

6. ISTRUZIONI RELATIVE ALL'EFFETTUAZIONE DEI TIRI DI RIGORE PER DETERMINARE LA SQUADRA VINCENTE DI UNA COMPETIZIONE

Nel caso in cui per individuare la vincitrice di una gara si dovesse procedere all'effettuazione dei tiri di rigore, dovranno essere osservate le seguenti regole:

- a) sarà effettuato un sorteggio per decidere quale squadra effettuerà il primo tiro;
- b) saranno calciati 5 tiri di rigore, alternativamente dalle due squadre, da cinque calciatori diversi;
- c) se al termine della serie di 5 rigori le squadre fossero ancora in parità, si procederà ad oltranza sempre alternativamente fino a quando una squadra avrà realizzato una rete in più dell'altra;
- d) i calciatori che dovranno battere i tiri ad oltranza dovranno essere diversi da coloro che hanno calciato i primi cinque tiri;
- e) se al termine della serie di 5 tiri di rigore una delle due squadre, per il completamento dei turni, si troverà nella necessità di dover far eseguire il tiro successivo da un giocatore che abbia già calciato uno dei precedenti rigori, la squadra avversaria acquisirà automaticamente il diritto di fare altrettanto, anche se non avesse ancora esaurito il numero dei giocatori disponibili.
- f) nessun calciatore espulso potrà prendere parte all'effettuazione dei tiri di rigore.

7. DINAMICA DEL TORNEO

7.1. Gironi di qualificazione alle semifinali

Le 8 squadre partecipanti saranno divise in due gironi da quattro. Ogni squadra incontrerà le tre avversarie in altrettante partite. I punti assegnati per la vittoria sono 3, per il pareggio 1 e nessuno per la sconfitta. Le prime due qualificate di ogni girone passeranno alle semifinali. In caso di squadre a pari punti si verranno privilegiati in quest'ordine i seguenti punteggi:

- a) scontro diretto;
- b) migliore differenza reti;
- c) maggior numero di reti segnate;
- d) minor numero di giocatori espulsi;
- e) minor numero di giocatori ammoniti;
- f) sorteggio.

Non verrà presa in considerazione la classifica avulsa.

7.2. Semifinali e finali

La squadra qualificatasi per prima nel girone A si scontrerà in semifinale con la seconda del girone B, mentre la seconda del girone A si batterà con la prima del girone B. In caso di parità alla fine dei 40 minuti regolamentari si proseguirà con due tempi supplementari di 7 minuti l'uno; in caso di parità persistente anche dopo i due tempi supplementari si procederà con l'effettuazione dei calci di rigore (vedi regola 6). Le vincenti si scontreranno nella finale per il primo e secondo posto, mentre le perdenti nella finale per il terzo e il quarto posto. La vincente della finale per il 1° posto avrà vinto il Torneo.

8. REGOLAMENTO INTERNO

8.1. Età di partecipazione

L'età minima richiesta per partecipare al Torneo è di 14 anni. Non vi sono limiti d'età massima.

8.2. Divisione delle borgate

Possono partecipare solo le 8 squadre rappresentanti le borgate di Moimacco che sono:

- Borgo di Sotto;
- Borgo di Mezzo;
- Borgo di Sopra;
- Via Mommejus;
- Via de Puppi;
- Via Malignani;
- Borgo Boiani (Bottenicco);
- Borgo San Giusto (Bottenicco);

Nel caso non si presentassero tutte le otto squadre sopra indicate, è consentita la creazione di nuove formazioni che però ricalchino le divisioni delle borgate (ad esempio un borgo può

presentare due squadre); in questo caso verranno ammesse le squadre che presenteranno per prime la propria iscrizione; nel caso una borgata presenti due squadre esiste una gerarchia e la prerogativa di scelta dei giocatori rimane alla squadra principale del borgo, ossia la prima che presenta l'iscrizione. Non si accetteranno squadre rappresentative di associazioni o società del paese.

Possono partecipare solo i residenti nel comune di Moimacco, coloro che non sono più residenti a Moimacco ma che lo sono stati per almeno 10 anni, coloro che non sono più residenti a Moimacco e che lo sono stati per meno di dieci anni ma che hanno partecipato almeno una volta al Torneo. Ogni giocatore potrà partecipare solo con il borgo in cui attualmente ha la residenza (o in cui l'abbia avuta nel caso non risieda più nel comune di Moimacco, vale l'ultima in ordine di tempo nel caso ne abbia avuta più di una).

La suddivisione delle borgate è la seguente:

Borgo di Sotto:

- Via Nazionale, da n.1 e successivi dispari e da n.12 e successivi pari
- Via dei Longobardi, tutta
- Via Orzano, tutta
- Via del Tei, tutta
- Via Cesarutta, da n.7 e successivi dispari e da n.8 e successivi pari
- Via Centenar, tutta
- Via Pozzatis, tutta
- Via Malina, da n.53 e successivi dispari e da n.44 e successivi pari
- Via Troi de Butega, lato sinistro in direzione nord
- Via dei Paschi, tutta
- Via San Giovanni da n.1 e successivi dispari, da n.2 e successivi pari
- Via Caterina Percoto, tutta
- Via Muris, da n.2 a n.2/b, nessun numero dispari
- Via Ziracco, lato sinistro in direzione Ziracco (solo numeri dispari)

Borgo di Mezzo:

- Via Nazionale, n.10, nessun numero dispari
- Via Cesarutta, da n.2 a n.6 (numeri pari) e da n.1 a n.5 (numeri dispari)
- Via Malina, da n.20 a n.42 (numeri pari) e da n.27 a n.51 (numeri dispari)
- Via Viola, tutta
- Via della Chiesa, lato destro in direzione della Chiesa (solo numeri pari)
- Via Ziracco, lato destro in direzione Ziracco (solo numeri pari)
- Via Muris, da n.1 e successivi dispari e da n.4 e successivi pari
- Via Roma, da n.59 e successivi dispari e da n.92 e successivi pari
- Via Dominissina, lato sinistro in direzione del campo sportivo (solo numeri dispari)
- Piazza Divisione Julia, da n.5 e successivi pari e dispari
- Via Chino Ermacora, tutta
- Via G.B. Candotti, tutta
- Via Troi de Butega, lato destro in direzione nord

Borgo di Sopra:

- Via Nazionale, da n.2 a n.8 (numeri pari), nessun numero dispari
- Via Tombe Romane, tutta
- Via della Chiesa, lato sinistro in direzione della Chiesa (solo numeri dispari)
- Via dell'Ancona, tutta

- Via della Stazione, tutta
- Via Dominissina, lato destro in direzione del campo sportivo (solo numeri pari)
- Piazza Divisione Julia, da n.1 a n.4 sia numeri pari sia numeri dispari
- Via Chiarandis, tutta
- Piazza del Municipio, tutta
- Via Chiarneschia, tutta
- Via Roeda, tutta
- Via Roma, da n.1 a n.57 (numeri dispari) e da n.2 a n.90 (numeri pari)
- Via Cividale, tutta
- Via Soravilla, tutta

Via Mommejus:

- Via Mommejus, tutta

Via De Puppi:

- Via De Puppi, tutta

Borgo Malignani:

- Via Malignani, tutta
- Via Gorghis, tutta
- Via Paschini, tutta

Borgo Boiani (Bottenicco):

- Via S. Giusto, tutta
- Via Butinjus, tutta
- Via dei Gelsi, tutta
- Via delle Vigne, tutta
- Via Paolo Diacono, tutta
- Via M. della Torre, tutta
- Via Tecco, tutta
- Piazza don Domenico Menossi, tutta
- Via Stretta della Chiesa, tutta
- Via Lazzaronis, lato destro in direzione sud, solo numeri pari
- Via Boiani, da n.1 a n.35 (numeri dispari) e da n.2 a n.26 (numeri pari)

Borgo San Giusto (Bottenicco):

- Via Boiani, da n.37 e successivi dispari e da n.28 e successivi pari
- Via Lazzaronis, lato sinistro in direzione sud, solo numeri dispari
- Via Brendis, tutta
- Vicolo Stretto, tutto
- Vicolo Chiuso, tutto
- Via Zappan, tutta

L'appartenenza alla borgata è definita dal numero civico dell'abitazione di residenza del singolo giocatore.

Nel caso di ingresso su due o più borgate, vale innanzitutto la residenza, in seguito il libero arbitrio del giocatore (esclusivamente ai due o più borghi in questione).

Ogni giocatore deve essere iscritto nella lista del proprio borgo.

Ogni squadra, per mezzo del suo capitano, il giorno dei sorteggi presenta una lista di giocatori appartenenti solamente al proprio borgo; inoltre indica il numero degli esuberanti (quanto giocatori sono oltre la necessità) o dei mancanti (quanti giocatori necessita per riuscire a completare la rosa necessaria). Il numero di giocatori iscrivibili ad una squadra viene deciso dal capitano.

Per scegliere quali giocatori rientrano nel computo dell'esuberante di ogni singola squadra si procederà ad estrazione. Non potranno essere sorteggiati un portiere e il capitano della squadra.

Gli unici scambi consentiti tra squadre diverse riguardano solo i portieri e previo accordo dei capitani dei borghi coinvolti. E' necessario che gli organizzatori siano informati su tali scambi.

Gli esuberanti verranno assegnati alle squadre che necessitano di giocatori per completare la rosa tramite ulteriore sorteggio.

Nel momento in cui un giocatore si ritira dalla propria squadra di provenienza il suo posto verrà preso dall'ultimo esuberante estratto. Il giocatore ritirato non potrà prendere parte al torneo con nessun'altra squadra.

Un giocatore in esubero non può rifiutarsi di giocare con la squadra in cui è stato sorteggiato, pena l'esclusione dal torneo.

Nel caso in cui una delle otto borgate non si presentasse, ogni giocatore appartenente a tali formazioni viene considerato in esubero e gli verrà assegnata la squadra di destinazione tramite sorteggio.

Ogni giocatore può far parte di una sola formazione.

Per tutto quanto non contemplato nel presente regolamento si farà riferimento alla consulta dell'assemblea costituita da tutti i rappresentanti delle squadre e dall'organizzazione: tale assemblea deciderà (a maggioranza semplice) anche in merito all'applicazione di deroghe al regolamento che dovessero eventualmente rendersi necessarie.