



REGOLAMENTI UFFICIALI GIOCHI DEL CALCIO DI STRADA

DISCIPLINE

**TEDESCA
TORELLO
CALCIO TENNIS
GABBIA
POOL SOCCER
TIRO DI PRECISIONE**

TEDESCA

Numero giocatori per match: 5 (tutti contro tutti)

Numero atleti totali: 100

Tempo di gioco per partita: 30' (totali)

Staff: 1 arbitro per campo

Ogni giocatore parte con un punteggio uguale per tutti (10), tranne il primo a cui tocca fare il portiere parte con un punteggio più alto rispetto agli altri giocatori (11). I giocatori fuori dalla porta devono passarsi il pallone e cercare di segnare un gol esclusivamente al volo e di prima intenzione (un solo tocco). Ogni volta che chi sta in porta subisce un goal, il giocatore vedrà calare il proprio punteggio di 1 punto, esclusi i casi particolari (vedi punto "valore dei gol").

1. Se un pallone finisce fuori dall'area di gioco, l'ultimo giocatore ad averlo toccato deve andare in porta;
2. Se uno dei giocatori segna un gol non al volo, non di prima o su un cross effettuato con le mani, deve andare in porta;
3. Se il portiere blocca con entrambe le mani e in "un tempo" un pallone diretto verso la porta calciato al volo, l'autore del tiro deve andare in porta;
4. Se un giocatore evita il caso 1 o il caso 2 commettendo un fallo di mano o qualsiasi altro gesto considerato falloso nel calcio, deve andare in porta;
5. Se un giocatore impedisce al portiere con un gesto considerato falloso nel calcio di parare un tiro per evitare un goal, deve andare in porta;
6. Se un giocatore colpisce volontariamente un altro giocatore con il pallone che poi termina fuori al fine di farlo andare in porta, ovvero se un giocatore spinge volontariamente un altro giocatore con le stesse finalità, l'autore di tali irregolarità deve andare in porta;
7. Se un giocatore segna un gol dall'interno dell'area, ovvero se il cross viene fatto dall'interno dell'area, chi ha segnato il gol deve andare in porta.

Eccezioni

- Se un tiro, prima di terminare fuori dall'area di gioco, colpisce un legno della porta o viene deviato dal portiere, l'ultimo giocatore ad aver toccato la palla non deve andare in porta.

Una volta che un giocatore raggiunge zero punti, esce dal gioco. Il gioco prosegue finché non rimangono due soli atleti che passeranno entrambi alle fasi successive del torneo.

In finale non c'è limite di tempo e gli ultimi due atleti rimasti in gara si sfidano ai calci di rigore.

Se al termine del match sono in gioco ancora più di due giocatori, passano al turno successivo i due con il punteggio più alto. In caso di due giocatori a pari punteggio, essi si dovranno sfidare ai rigori.

In caso di rigori

lo svolgimento dei rigori segue esattamente quello del calcio a 11.

Svolgimento

1. Primo turno: 20 gruppi da 5 giocatori ciascuno, in cui si stabiliscono 5 fasce di bravura per rendere più equilibrato il secondo turno. Nessuno viene eliminato;
2. Secondo turno: 20 gruppi da 5 giocatori ciascuno, passano i migliori 2 di ogni gruppo;
3. Terzo turno: 8 gruppi da 5 giocatori ciascuno, passano i migliori 2 di ogni gruppo + 4 ripescati; (A/R?)
4. Quarto turno: 4 gruppi da 5 giocatori ciascuno, passano i migliori 2 di ogni gruppo + 2 ripescati; (A/R?)
5. Quinto turno: 2 gruppi da 5 giocatori ciascuno, passano i migliori 2 + 1 ripescato; (A/R?)
6. Sesto turno: 1 gruppo da 5 giocatori, senza limite di tempo. Gli ultimi due rimasti si sfidano ai calci di rigore.

Ripescaggio

Viene scelto il giocatore con più punti all'interno del suo gruppo/girone al termine del tempo di gioco, in caso di parità si sceglie ai rigori.

TORELLO

Numero giocatori per match: 5 (in squadra) + 1 (avversario)

Numero atleti totali: 120

Tempo di gioco per partita: 5' (totali)

Staff: 1 arbitro per campo

La squadra di 5 giocatori si dispone in cerchio e deve completare più passaggi possibili di prima intenzione senza che l'avversario, al centro, riesca a intercettare la palla. Al contempo, il giocatore al centro del cerchio deve intercettare più palloni possibili. Quando il giocatore al centro intercetta il pallone, il conteggio dei passaggi consecutivi riparte da zero.

Una singola "manche" viene giocata da 6 squadre, di cui:

1. Cinque disposte in cerchio per scambiarsi la palla;
2. Una che distribuisce i suoi componenti, uno ad uno, all'interno dei 5 cerchi.

Al termine dei 5 minuti un'altra squadra distribuisce i suoi componenti all'interno dei cinque cerchi, mentre la precedente compone un proprio cerchio. La manche termina quando tutte le squadre hanno distribuito i propri giocatori all'interno dei vari cerchi.

Il punteggio finale di una squadra al termine della manche equivale alla somma tra il record di passaggi consecutivi effettuati ed il numero di palloni intercettati dai suoi componenti, i quali possono avere un valore diverso:

1. Pallone intercettato entro 5 passaggi: 3 punti;
2. Pallone intercettato entro 10 passaggi: 2 punti;
3. Pallone intercettato dopo i 10 passaggi: 1 punto;

Punti bonus

1. Ogni 10 passaggi consecutivi la squadra disposta in cerchio guadagna 2 punti bonus;
2. In caso di "tunnel" la squadra disposta in cerchio guadagna 2 punti bonus.

Altre cause di interruzione del conteggio dei passaggi consecutivi effettuati (e conseguente ripartenza da zero):

1. La palla esce dall'area di gioco;
2. Un giocatore compie più di un tocco;
3. Viene commesso un gesto che nel calcio a 11 sarebbe considerato falloso.

In caso di parità

Prevale chi ha completato più passaggi.

Svolgimento

1. Prima manche: 4 gruppi da 6 squadre ciascuno, in cui si stabiliscono 6 fasce di bravura per rendere più equilibrata la seconda manche. Nessuno viene eliminato;
2. Seconda manche: 4 gruppi da 6 squadre ciascuno, passano le migliori 3 di ogni gruppo;
3. Terza manche: 2 gruppi da 6 squadre ciascuno, passano le migliori 3 di ogni gruppo;
4. Quarta manche: 1 gruppo da 6 squadre, passano le migliori 2;
5. Quinta manche, finale: una squadra compone il cerchio e viene scelto un componente dell'altra squadra per stare al centro del torello, poi viceversa. Il tutto si ripete per 6 volte, al termine delle quali vince il gruppo con più punti totali (cumulativi delle 6 manche)

CALCIO TENNIS

Numero giocatori per match: 2 vs 2

Numero atleti totali: 64

Tempo di gioco per partita: circa 15'

Staff: 1 arbitro per campo

Due squadre, composte ognuna da due giocatori, si sfidano al meglio di 3 set da 11 punti ciascuno secondo le seguenti regole:

1. La palla e il campo vengono assegnati tramite la monetina;
2. Il primo servizio sarà della squadra che ha vinto la palla alla monetina, poi come nella pallavolo spetterà a chi ha realizzato l'ultimo punto;
3. Si batte con palla in mano calciando al dopo rimbalzo fuori dal campo, non si può battere né di spalla né di testa né di ginocchio ma solo con il piede;
4. Non si può fare "muro" o schiacciare sulla battuta avversaria;
5. Il tocco a muro durante il gioco, vale come tocco numerico, quindi in caso di muro, la squadra che difende può fare due tocchi oltre al muro;
6. Toccata la palla una volta dopo il servizio, questa non può più rimbalzare per terra;
7. Alle due estremità della rete devono essere posizionate due aste. La palla deve passare all'interno di queste due asticelle. Qualora la squadra che attacca facesse passare la palla "fuori banda", il punto va alla squadra avversaria;
8. Viene fischiato fallo di invasione in caso di tocco della rete o di invasione per gioco pericoloso;
9. Le invasioni per gioco pericoloso vengono fischiate solo contro chi difende; sono quelle invasioni atte a non lasciar tirare l'avversario nelle vicinanze della rete, generano spesso contrasti fisici o rendono impossibile il gesto tecnico di chi attacca;
10. In caso di azioni dubbiose, l'arbitro deve far ripetere l'azione.

Svolgimento

1. Turno di qualificazione: 8 gironi da 4 squadre ciascuno, passano le migliori 2 di ogni girone;
2. Ottavi di finale;
3. Quarti di finale;
4. Semi finali;
5. Finale.

GABBIA

Numero giocatori per match: 3 vs 3 (+1 riserva per squadra)

Numero atleti totali: 128

Tempo di gioco per partita: 15' (totali)

Staff: 1 arbitro per campo

1. Si gioca 3 contro 3, 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, se la palla tocca le sponde il gioco è sempre valido;
2. 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. La rimessa dovrà essere battuta nel punto di campo vicino alla sponda corrispondente a dove la palla ha toccato la rete parapalloni;
3. I cambi tra giocatori sono volanti e si possono effettuare solamente a gioco fermo o quando si è in possesso della palla, senza limiti;
4. Il calcio d'inizio si batte con la normale modalità del Calcio a 11 e del Calcio a 5 (2 giocatori sul dischetto di centrocampo) e non è consentito calciare direttamente in porta; la palla potrà essere passata solamente all'indietro;
5. In caso di calcio di rigore o tiro libero il giocatore dovrà posizionarsi al centro esatto di centrocampo e calciare di tacco verso la porta avversaria. La palla non può essere intercettata o fermata prima che tocchi la sponda o la porta; una volta che la palla tocca la sponda o la porta, il gioco riprende normalmente e i giocatori possono intercettarla.

Regole tecniche

1. Ogni partita avrà una durata di 2 tempi da 7 minuti ciascuno (1 minuto di intervallo);
2. Non esiste tempo di recupero durante la partita, salvo discrezione dell'Arbitro;
3. I giocatori della squadra che sta difendendo non possono stazionare in area per più di 4 secondi, in caso contrario l'arbitro decreterà il calcio di rigore battuto dichiarando la sponda;
4. Nel caso un giocatore tocchi la palla all'interno della propria area di rigore, l'arbitro decreterà il calcio di rigore a favore della squadra avversaria;
5. Durante le Fasi Finali, in caso di pareggio al termine dei 14 minuti regolamentari, si procederà con 3 rigori per squadra ed, in caso di ulteriore parità, ad oltranza;

Regole e sanzioni disciplinari

1. Non è ammesso nessun tipo di contatto fisico e/o scivolate o gioco da terra, non sono ammessi quindi spalla a spalla o qualsiasi tipo di contatto. Ogni contatto sarà punito con un calcio di punizione. Dopo 5 falli fischiati si procederà al calcio di rigore, i falli non si azzerrano fino al termine della partita;
2. In caso di espulsione di un giocatore, la squadra dovrà giocare con due uomini la restante parte dell'incontro ed il giocatore espulso dovrà saltare l'incontro successivo.

Svolgimento

1. Turno di qualificazione: 8 gironi da 4 squadre ciascuno, passano le migliori 2 di ogni girone;
2. Ottavi di finale;
3. Quarti di finale;
4. Semifinali;
5. Finale.

POOL SOCCER

Numero giocatori per match: 2 vs 2

Numero atleti totali: 32

Tempo di gioco per partita: circa 25'

Staff: 1 arbitro per campo

Oltre alla differenza cromatica, le palle vengono riconosciute anche attraverso la numerazione univoca presente sulle stesse, le palle "piene" dalla n° 1 alla n° 7, quelle "mezze" dalla n° 9 alla n° 15. L'attrezzatura di gioco è completata dalla presenza della palla battente, a sfondo bianco, colpita dal giocatore con i piedi. All'inizio della partita le palle colorate e numerate sono raggruppate a triangolo nella metà superiore del tavolo di gioco in posizione e composizione fissa con la palla n°8 al centro, e verrà deciso chi tra i due giocatori effettuerà la "spaccata" o break iniziale (ovvero spargere le palle con un colpo secco).

Una volta effettuato il break il gioco si dice "aperto" e si assegna la categoria di palle "piene" o "mezze" al primo giocatore che imbucava "regolarmente" una palla. Perché l'ultima imbucata sia valida il giocatore non deve commettere alcun fallo durante lo stesso turno. Va notato che nessuna imbucata durante un tiro d'apertura può essere considerata regolare, e di conseguenza il gioco è sempre aperto dopo il tiro d'apertura, anche se una o più palle cadono in buca. Dall'assegnazione della categoria il giocatore ha l'obbligo di colpire per prima una delle sue palle e ha diritto a rimanere al tavolo finché continuerà ad imbucare le proprie palle in modo regolare.

Una volta che un giocatore ha imbucato tutte e sette le sue palle ("piene" o "mezze"), potrà colpire e imbucare la palla n°8 aggiudicandosi la vittoria. Se viene imbucata la palla n°8 senza aver prima imbucato tutte le proprie palle, il giocatore cederà la vittoria diretta all'avversario.

La palla 8 deve essere fatta finire nella buca opposta a quella dove è stata infilata l'ultima palla e, se viene sbagliata buca, questo implica la sconfitta.

Nel caso un giocatore commetta un fallo, il turno passa immediatamente all'avversario con "palla in mano", ossia il giocatore entrante potrà spostare la palla battente in un punto qualsiasi del tavolo da gioco.

Inoltre, è fallo se:

1. La battente non colpisce nessuna palla;
2. La battente viene imbucata dopo un tiro (valido o meno);
3. Qualsiasi palla salta fuori dal tavolo (la n° 8 comporterà la perdita della partita);
4. Qualsiasi palla viene spostata con parti del corpo diverse dal piede;
5. Viene colpita per prima una palla avversaria (per esempio una palla "mezza" invece che una palla "piena");
6. Viene colpita la palla n° 8 quando ancora non sono state imbucate tutte le proprie biglie.

In quattro casi l'avversario vince direttamente la partita

1. Quando si imbucava la palla n° 8 in una buca diversa da quella dichiarata;
2. Quando la palla n° 8 salta fuori dal tavolo in qualsiasi momento della partita.
3. Quando si imbucava la palla n.8 prima che si siano imbucate tutte le biglie della propria serie;
4. Si imbucava la palla n.8 contestualmente al tiro con cui si è imbucata l'ultima biglia della propria serie.

Svolgimento

1. Turno di qualificazione: 8 gironi da 4 squadre ciascuno, passano le migliori 2 di ogni girone;
2. Ottavi di finale;
3. Quarti di finale;
4. Semifinali;
5. Finale.

TIRO DI PRECISIONE

Numero giocatori per match: 6

Numero atleti totali: 48

Tempo di gioco per partita: circa 25'

Staff: 1 arbitro per campo, 1 assistente per i bersagli, 1 assistente per i palloni

La disciplina "Tiro di precisione" ha la finalità di eleggere chi ha la maggiore accuratezza nel calciare il pallone tra i partecipanti. Il tiro va effettuato rigorosamente a palla ferma, a terra, con un solo tocco.

Vengono stabilite 6 posizioni di tiro dalle quali ogni giocatore deve calciare per 3 volte di seguito. Ogni giocatore dovrà calciare da tutte e 6 le posizioni, per un totale di 18 tiri a testa per "manche". Ogni manche viene giocata da un gruppo di 6 giocatori (tranne la finale).

I giocatori dovranno segnare e/o colpire dei bersagli diversi a seconda della difficoltà, via via crescente, della manche. Proseguendo con il torneo vengono inserite barriere ed ostacoli i quali, se colpiti, portano ad un decurtamento del punteggio.

I punti sono cumulabili.

L'obiettivo si intende "centrato" quando la palla entra nella cavità dello pneumatico usato come bersaglio.

Quando vengono colpite barriere ed ostacoli, si applica 1 punto di penalità.

Per la finale gli ostacoli e gli obiettivi possono essere sostituiti da un portiere, al quale bisogna segnare più gol dell'avversario per aggiudicarsi la vittoria.

Svolgimento

1. Prima manche: 8 gruppi da 6 giocatori ciascuno, in cui si stabiliscono 6 fasce di bravura per rendere più equilibrata la seconda manche. Nessuno viene eliminato;
2. Seconda manche: 8 gruppi da 6 giocatori ciascuno, passano i migliori 3 di ogni gruppo;
3. Terza manche: 4 gruppi da 6 giocatori ciascuno, passano i migliori 3 di ogni gruppo;
4. Quarta manche: 2 gruppi da 6 giocatori ciascuno, passano i migliori 3 di ogni gruppo;
5. Quinta manche: 1 gruppo da 6 giocatori ciascuno, passano i migliori 3;
6. Sesta manche: finale a 3 giocatori.