

REGOLAMENTO DELLA YOUTH CUP 2020

PATTO EDUCATIVO PER LE SQUADRE PARTECIPANTI

Art. 1

1.1 - La Youth Cup è un evento organizzato dal Comitato Zonale Anspi Orvieto-Todi, in collaborazione con la Pastorale Giovanile e la Pastorale Vocazionale della Diocesi.

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 iscritti a Oratori o Circoli Anspi del Comitato Zonale o facenti parte di gruppi parrocchiali che **partecipano attivamente alle attività della parrocchia**, nonché a squadre di giovani che partecipano attivamente alle attività di movimenti all'interno della Chiesa Cattolica o a squadre di giovani che frequentano istituti cattolici.

1.2 - Al momento dell'iscrizione della squadra è necessaria la presenza **di almeno un animatore** della parrocchia o responsabile a qualunque livello dell'Oratorio o Circolo, parrocchia, movimento o istituto cattolico.

Art. 2

2.1 - Per poter partecipare alla **Youth Cup edizione 2020** come giocatori è necessario essere **nati tra il 2002 e il 2005**. Possono iscriversi al max. **1 giocatore per squadra nato nel 2006**. **NON POTRANNO GIOCARE PER NESSUN MOTIVO RAGAZZI/E NATI/E PRIMA DEL 2001.**

Art. 3

3.1 - La Youth 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 - Se la squadra non è presente **con almeno il 75% dei suoi componenti ad ogni attività extra sportiva proposta e con la presenza di almeno uno tra allenatore/responsabile/parroco**, tale squadra verrà **esclusa dal torneo**, in quanto sarebbe perduto il senso della manifestazione. **Inoltre sarà necessario comunicare in anticipo (almeno 2 ore prima dall'inizio della singola attività extra sportiva) il mancato raggiungimento del 75% con relativa giustificazione.**

3.3 - **Il Comitato organizzativo si riserva la valutazione delle singole situazioni e la decisione finale nei casi previsti dall' Art 3.2.**

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 della squadra. 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.

4.8 - Se la squadra si presenta senza accompagnatori (responsabili tesserati o parroco), la partita verrà persa 3-0 a tavolino.

4.9 - Se una squadra perde a tavolino nelle modalità esposte nei punti 4.3, 4.4, 4.8, **automaticamente perderà tutte le partite del girone, giocate e da giocare.**

Art. 5

5.1 - Le gare, nella fase iniziale del girone, durano un tempo da 30 minuti. Le semifinali e le finali durano due tempi da 20 minuti per un totale di 40 minuti.

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

5.3 - 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 3 minuti dall'espulsione.**

8.4 - Il giocatore espulso viene squalificato per la partita successiva e a discrezione del Comitato organizzativo 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 - Verranno conteggiati 4 secondi nei quali il giocatore dovrà effettuare le rimesse laterali, le punizioni (salvo richiesta della distanza, nel qual caso, dopo aver posizionato a debita distanza la barriera, sarà l'arbitro a fischiare la battuta del calcio da fermo) e i calci d'angolo, dall'istante in cui il pallone viene appoggiato a terra ed è giocabile, pena l'inversione del possesso. 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.

11.6 - La lotteria dei rigori si articola in 5 rigori a squadra. In caso di oltranza si procederà di rigore in rigore. Possono battere i rigori tutti i giocatori presenti in squadra, anche coloro che si trovano in panchina al momento del fischio finale. In caso di differenza di numeri di giocatori tra le squadre, il numero di giocatori che potrà battere il rigore sarà pari al minore numero di componenti di una delle squadre (ad es. se una squadra è composta da 7 giocatori e l'altra da 8, solo 7 giocatori per squadra potranno prendere parte alla lotteria, rimanendo fuori dalla lotteria un giocatore della squadra composta da 8 individui). Al termine del giro, se ancora la situazione è in parità, si ricomincia dal primo.