



Palla Grossa

Calcio Storico a Leonessa

Palio del Velluto

110a Edizione

Leonessa (Rieti)

29 Giugno - 1 Luglio 2012

www.leonessa.org

Sommario

Riferimenti Storici

Regole di giuoco

Regola 1 – Il terreno di gioco.

Regola 2 – L'inizio del gioco, il tempo di gioco, segnale di fine tempo di gioco, Time-out .

Regola 3 – Il pallone di gioco ed Equipaggiamento giocatori

Regola 4 – La squadra, sostituzione dei giocatori.

Regola 5 – L'area di porta o Feudo

Regola 6 – Trattamento del Pallone, Gioco Passivo.

Regola 7 – Falli e comportamento antisportivo.

Regola 8 – Le segnature dei punti. Decisione del risultato del gioco,

La rimessa in gioco

Regola 9 – I tiri di punizione.

Regola 10 – Le sanzioni.

Regole per il Torneo – Calendario, Liste dei Calcianti, Reclami, Classifica.

Riferimenti storici

Esisteva, nell'Italia medioevale e rinascimentale, un gioco del calcio che traeva origine dall'*harpastum* degli antichi Romani, una sorta di violento rugby del passato, non dissimile dal calcio fiorentino.

In seguito, il gioco del calcio si è andato gradualmente ingentilendo attraverso i secoli, e fu giocato, un po' in tutta l'Italia, attraverso il XVII, XVIII e XIX secolo, dando origine in Inghilterra dapprima al già citato rugby, poi al calcio moderno. Per quanto riguarda il gioco del calcio a Leonessa, sinora abbiamo un solo documento nel quale si fa espressamente riferimento ad esso. Si tratta di una lettera del 1569 scritta da Silvio Macchinone a Madama Margherita d'Austria, nella quale si fa riferimento ad una partita purtroppo degenerata in pugni, sassate e minacce a mano armata (la citazione è contenuta nel volume di A. di Nicola *Lanaoli, imprenditori a Leonessa* (pag. 76).

Considerata la particolare violenza del gioco medioevale, così come anche del calcio fiorentino tuttora rievocato nella città toscana, si propone una versione ingentilita dello stesso, che ne riprenda appieno le regole, impedendo il contatto fisico violento. La proposta per questa versione particolare del calcio storico ne riprende in linea di massima le regole e ne conferma la particolare spettacolarità, impedendo il contatto fisico violento e garantendo, quindi, una maggior sicurezza per i giocatori.

**La Filosofia della Palla Grossa è basata sul principio del
“Fair Play”
pertanto ogni decisione
deve essere presa in accordo con questi principi.**

Regolamento

REGOLA 1

Il terreno di gioco

1.1 Il terreno di gioco è di forma rettangolare e misura 26 mt. di lunghezza e 12 mt. di larghezza e comprende un'area di gioco e due aree di porta dette "Feudi".

La superficie del terreno di gioco deve avere uno strato di sabbia.

Possibilmente le caratteristiche del terreno di gioco non devono mutare durante il gioco in modo che nessuna delle squadre ne possa trarre vantaggio.

Intorno al terreno di gioco deve essere prevista un'area libera di circa 2 mt.

1.2 L'area di gioco è di 18 mt di lunghezza e 12 mt. di larghezza: le linee di delimitazione devono essere evidenziate con linee colorate di bianco tramite gesso.

1.3 I lati lunghi del terreno di gioco sono chiamati linee laterali ed i lati corti sono chiamati linee di fondo o linee di porta. Tutte le linee sul terreno di gioco fanno parte integrante delle zone di gioco che delimitano.

Area di porta o Feudo

1.4 L'area di porta si delinea disegnando una linea parallela a 3 metri dalla linea di porta (linea dell'area di porta o Feudo)

La porta o Castello

1.5 La Porta o Castello è posta al centro della linea di fondo e misura 3 mt. di larghezza, 1,5 mt. di altezza e profonda 1 mt. esso è costituito da un castello di balle di paglia chiuso a terra, che rappresenta lo spazio per la segnatura.

Le porte o Castelli devono essere chiuse su tutti i lati in modo tale che un pallone scagliato nel buco della porta, normalmente rimanga al suo interno.

REGOLA 2

L'inizio del gioco

2.1 Il lancio della moneta determina la scelta dei lati. L'altra squadra sceglie il diritto a calciare per primo. All'inizio del II° tempo le squadre si scambiano le zone di gioco.

2.2 Ogni tempo di gioco inizia con la rimessa dal centro del campo.

2.3 I giocatori possono posizionarsi ovunque sul terreno di gioco.

Tempo di gioco

2.4 Il gioco consiste in due tempi, che danno un proprio punteggio. Ogni tempo dura

7,5 minuti. L'intervallo è di 5 minuti. Il tempo di gioco è effettivo.

2.5 Il tempo di gioco (esecuzione della rimessa dal centro campo e partenza del cronometro) inizia con un fischio dell'arbitro.

2.6 In caso di parità di punti alla fine della partita, si procede con due metodi; una, in caso di partita di girone, si decreta il pareggio con il suo determinato punteggio; in caso di partita di semifinale o finale, si procederà ad un “tempo extra” di gioco di 5 minuti, con la formula della “Segnatura Regale” (la prima segnatura decide la Tenzone);

2.7 Nel caso di ulteriore parità in semifinale o finale, la gara sarà decisa dalla “punizione del Sestiere”: da centrocampo il Calciante dovrà tentare la segnatura diretta, in caso di parità di segnatura o tiro fuori porta, si procede a oltranza, il primo che sbaglia perde la Tenzone.

Segnale di fine tempo

2.8 Il tempo di gioco termina con un fischio dell'arbitro, sia di metà che di fine partita.

Time-out

2.9 L'arbitro può decidere quando e per quanto tempo il gioco debba essere sospeso (“Time-out”)

Nelle seguenti situazioni il “Time-out” è obbligatorio:

- a. Squalifica od esclusione
- b Tiro di punizione
- c. Consultazione tra gli arbitri

Al di fuori dalle sopraccitate situazioni, gli arbitri possono a loro insindacabile giudizio valutare la necessità di fischiare “Time-out” anche in altre situazioni.

Tra le quali le seguenti:

- a. Un giocatore sembra essersi infortunato
- b. Una squadra sta chiaramente perdendo tempo, quando un giocatore lancia la palla lontano o non lascia andare immediatamente dopo un fischio contrario o quando un giocatore impiega troppo tempo a lasciare il campo dopo una sospensione.
- c. Un errore di cambio , quando un giocatore entra involontariamente sul campo di gioco senza averne diritto
- d. Situazioni esterne (sistemazione delle linee del campo)

2.10 Le infrazioni durante un time-out portano alle stesse conseguenze che durante il tempo di gioco.

2.11 L'arbitro deve sempre effettuare un fischio di ripresa del gioco dopo un time-out per indicare il momento della ripartenza del cronometro. Il giuoco viene ripreso o con il tiro che corrisponde alla situazione che esisteva quando il time-out è stato effettuato o, se la palla era in giuoco, con un tiro libero per la squadra che aveva la palla, dal punto ove era la palla al momento dell'interruzione.

Regola 3

Il pallone di gioco ed Equipaggiamento giocatori

3.1 Per dare un aspetto di maggiore storicità si gioca con pallone color cuoio, per forme simile a quello del calcio.

3.2 Prima dell'inizio del gioco si devono avere a disposizione almeno 2 palloni regolamentari.

3.3 Tutti i giocatori di campo devono indossare identiche divise senza maniche. La combinazione di colori delle divise delle due squadre deve essere chiaramente distinguibile

per ogni sesto in gara. Per maggior chiarezza si rende obbligatorio assegnare un numero a ciascun giocatore che lo identificherà per tutta la durata del torneo.

3.4 Tutti i giocatori giocano con calzature obbligatoriamente da Tennis o similari.(con fondo in gomma).

3.5 È vietato indossare oggetti che potrebbero essere pericolosi per i giocatori. Questo include, per esempio, protezioni per il viso e/o la testa, bracciali, orologi, anelli, piercing visibili, collane o catenine, orecchini, occhiali con montatura solida e senza elastico di sostegno e qualsiasi altro oggetto che potrebbe essere pericoloso.

E' consentito l'uso di fasce intorno alla testa, se sono fatte in materiale soffice ed elastico. I giocatori che non sono in regola con queste disposizioni non potranno entrare sul terreno di gioco fintantoché non correggeranno tali problemi.

3.6 Un giocatore che sta sanguinando, o ha comunque del sangue sul corpo o sulla divisa di giuoco, deve lasciare il campo immediatamente e volontariamente (con una normale sostituzione) per far cessare il versamento del sangue, fasciare la ferita e pulire il corpo e la divisa. Il giocatore non deve rientrare in campo fino a quando ciò non sia stato fatto.

Un giocatore che non segue le istruzioni degli arbitri in relazione a tali adempimenti viene considerato colpevole di comportamento antisportivo e sanzionato come regolamento.

Regola 4

La squadra

4.1 Le gare di Palla Grossa Leonessana possono essere organizzate per squadre maschili, femminili o miste. Tutti aventi la maggiore età documentabile.

4.2 Di norma una squadra è composta da 10 giocatori, almeno 5 di questi devono essere presenti all'inizio del gioco. Se il numero dei giocatori scende sotto i 5, il gioco continua con unità in meno. Possono giocare in campo fino a 3 tesserati, possono fare parte fino a numero di 5 tesserati su tutta la lista calcianti. (FIPAV-FIP-FIHB-FIR-FIGC)

4.3 Un massimo di 5 giocatori per squadra possono stare sul campo. I rimanenti giocatori sono riserve che rimangono nelle aree di cambio.

4.4 Un giocatore, capitano o Alfiere è autorizzato a partecipare se è presente all'inizio del gioco ed è incluso sul referto gara.

Un giocatore autorizzato a partecipare può , in linea di principio, entrare sul terreno di giuoco attraverso il cambio volante in qualunque momento.

4.5 Durante la gara , ogni squadra deve avere uno dei giocatori in campo designato col ruolo di Capitano.

4.6 Ogni squadra è autorizzata ad avere un Alfiere durante la gara che sosterà nelle aree di cambio. Questi non possono essere sostituiti durante il corso della gara . Ed è designato come “responsabile di squadra” . Solo quest'ultimo è autorizzato a rivolgersi agli arbitri. Questo non lo autorizza in ogni caso ad entrare per alcun motivo sul terreno di gara.

4.7 In caso di infortunio l'arbitro può autorizzare l'alfiere o i compagni di gara a referto ad entrare sul terreno di gioco durante un time-out, col solo scopo di soccorrere il giocatore.

Sostituzione dei giocatori

4.8 I sostituti possono entrare sul terreno di giuoco, in ogni momento e ripetutamente , senza avvisare gli arbitri, appena i giocatori che devono sostituire hanno lasciato il campo . I giocatori coinvolti nella sostituzione devono lasciare o entrare sul terreno di giuoco sempre di fronte l'area di cambio della loro squadra . Le regole sulle sostituzioni si applicano anche durante il time-out. Un cambio irregolare deve essere sanzionato con una sospensione di 2 minuti a carico del giocatore colpevole. Se più di un giocatore della stessa

squadra è colpevole di un cambio irregolare nella medesima situazione, solo il primo giocatore che ha commesso l'infrazione deve essere sanzionato.

L'incontro viene ripreso con un tiro da bordo campo.

4.9 Se un giocatore di riserva entra sul terreno di giuoco senza una sostituzione, o un giocatore interferisce in maniera illecita nel giuoco dalla zona di cambio, questi sarà punito con una sospensione dell'intera gara. Questa sospensione deve cominciare immediatamente, l'incontro viene ripreso con un tiro di punizione da bordo campo a favore della squadra avversaria.

Regola 5

L'area di porta o Feudo

5.1 A nessuno dei giocatori è permesso di entrare nell'area di porta(Feudo) , tranne per recuperare la palla e rimetterla in giuoco.

L'area di porta (Feudo), che include la linea dell'area di porta, è considerata violata quando un giocatore che attacca o difende la tocca con qualsiasi parte del corpo.

5.2 Quando un giocatore entra nell'area di porta, le decisioni devono essere quelle di seguito descritte:

a. rimessa della difesa dalla linea di area, quando un giocatore della squadra che attacca entra nell'area di porta con la palla o entra senza la palla ma ottiene un vantaggio facendo ciò.

b. tiro di punizione quando un giocatore di campo della squadra in difesa entra nella propria area di porta con la palla e ottiene un vantaggio.

c. Punto avversario quando un giocatore di campo della squadra in difesa entra o sosta nell'area di porta intercettando la palla tirata dagli avversari e così impedisce una chiara occasione di segnare.

5.3 L'entrata nell'area di porta non viene punita quando un difensore entra nell'area di porta cadendo, durante o immediatamente dopo un tentativo difensivo, senza causare con ciò uno svantaggio per gli avversari.

5.4 La palla appartiene alla difesa quando si trova nella propria area di porta.

5.5 Il giuoco continua con una rimessa dalla linea di area, se la palla attraversa l'area di porta e torna sul terreno di giuoco senza essere entrata nel castello sbattendoci sopra.

5.6 La palla che dall'area di porta ritorna sulla superficie di giuoco, ritorna contesa anche dalla squadra che attacca.

Regola 6

Trattamento del pallone

E' permesso :

6.1 Lanciare, prendere, fermare, spingere e colpire la palla, usando le mani (aperte o chiuse), le braccia, la testa, il tronco, le cosce, le ginocchia e i piedi. E' permesso tuffarsi per intercettare il pallone che è sul terreno o sta rotolando.

6.2 Trattenerne la palla, anche se giace al suolo

6.3 Fare al massimo due passi con la palla in mano; un passo è considerato fatto quando:

a. il giocatore, che si trova con entrambi i piedi a terra, ne solleva uno e lo posa di nuovo oppure lo muove da un punto a un altro;

b. il giocatore, tenendo un solo piede a terra, afferra la palla e poi tocca il pavimento con l'altro piede;

- c. il giocatore, dopo un salto, tocca il suolo con un solo piede e salta nuovamente sullo stesso piede oppure tocca il suolo con l'altro piede;
- d. il giocatore, dopo un salto, tocca il suolo con entrambi i piedi contemporaneamente e poi ne solleva uno e lo posa nuovamente oppure lo sposta da un punto a un altro.

6.4 Sia da fermo che in movimento:

- a. la palla può essere palleggiata sul piede, come nel calcio irlandese;
- b. Nel caso che il giocatore in possesso di palla perda il controllo della stessa, l'avversario può far ripartire l'azione con le mani o con i piedi
- c. Dopo che la palla ha toccato un altro giocatore o la porta, al giocatore è permesso intercettare la palla e prenderla di nuovo.

6.5 Muovere la palla da una mano all'altra

6.6 Giocare la palla mentre si è in ginocchio, seduti o sdraiati sul terreno di gioco.

Non è permesso:

6.7 Il palleggio con le mani sul terreno, dopo che la palla è stata controllata o toccata con le mani per più di due passi, la palla va passata e giocata con i piedi;

6.8 Toccare la palla dopo il tiro diretto al castello per la segnatura se nella sua parabola si trova nel Feudo, pena un punto agli avversari e ammonizione del giocatore che commette il fatto.

6.9 Il gioco continua se la palla tocca un arbitro sul terreno di gioco

Gioco passivo

6.10 Non è permesso ritardare ripetutamente l'esecuzione di un tiro d'inizio, di un tiro di punizione, di una rimessa in gioco.

Questo comportamento viene considerato come giuoco passivo, che deve essere sanzionato con un tiro di punizione contro la squadra in possesso della palla .

Il tiro di punizione è eseguito dal punto in cui si trovava la palla al momento dell'interruzione del giuoco.

Regola 7

Trattenute, Falli e comportamento antisportivo

E' permesso :

- 7.1** a. usare qualsiasi parte del corpo per bloccare la palla o guadagnarne il possesso se non in mano all'avversario.
- b. usare il proprio corpo per sbarrare la strada all'avversario anche quando l'avversario non è in possesso di palla;
- c. Sono consentiti la trattenuta ed il contatto fisico solo nei confronti del portatore di palla e solo fronteggiando l'avversario (sono assolutamente vietate le prese da tergo).

Non è permesso:

- 7.2** a. strappare o colpire la palla dalle mani dell'avversario;
- b. Trattenere o bloccare o respingere l'avversario con qualsiasi parte del corpo da tergo(dietro)
- c. La trattenuta sopra la linea delle spalle. Il giocatore trattenuto deve passare o lasciare la palla immediatamente.

7.3 Le infrazioni alla Regola 7.2 , devono essere sanzionate in maniera progressiva. Questo significa che, oltre al tiro di punizione ,c'è anche la necessità di una sanzione personale, a partire da un'ammonizione ,seguita da sanzioni via via più severe, come le sospensioni e le squalifiche . La condotta antisportiva deve essere punita anche progressivamente.

7.4 Espressioni gestuali e verbali incompatibili con lo spirito della correttezza sportiva sono considerate come comportamento antisportivo.

Questo principio si applica sia ai giocatori che a tutte le figure a referto, all'interno e all'esterno del campo di giuoco.

7.5 Un giocatore che metta in pericolo l'avversario attaccandolo platealmente, deve essere squalificato in particolare se:

- a. tira all'indietro il braccio con cui il giocatore sta effettuando il tiro
- b. compie qualsiasi azione che colpisce l'avversario alla testa, alla gola o parti intime.
- c. il difensore spinge l'avversario che sta correndo o sostando nella prossimità del Feudo in modo tale che l'avversario perda il controllo del suo corpo finendovi all'interno.

7.6 Un comportamento antisportivo grave da parte di un giocatore, di un alfiere o di una figura chiaramente riconducibile alla squadra, all'interno o all'esterno del terreno di giuoco, deve essere punito con la Espulsione se giocatore, con le sanzioni previste dallo statuto del Palio del Velluto.

7.7 Un giocatore che è colpevole di aggressione durante il tempo di gioco deve essere espulso dal gioco della Palla Grossa.

Un'aggressione fuori del tempo di gioco comporta una espulsione da tutte le partite restanti. L'alfiere colpevole di "vie di fatto" deve essere sempre espulso a vita dal gioco della Palla Grossa.

Nota: Un'aggressione è, per gli scopi di questa regola, definita come un attacco violento e deliberato nei confronti del corpo di un'altra persona, (giocatore, arbitro, segnapunti, alfiere, delegato, spettatore, ecc.).

In altre parole, non si tratta semplicemente di una reazione o del risultato di metodi sconsiderati ed eccessivi. Esempio; sputare contro un'altra persona, così che la persona venga effettivamente colpita, è considerato specificatamente "vie di fatto"

7.8 Le infrazioni che causano espulsione hanno come conseguenza una "punizione del Sestiere" da centrocampo a favore della squadra avversaria, se la violazione direttamente o indirettamente causa una squalifica, l'infrazione ha come conseguenza un tiro di punizione a favore della squadra avversaria dal punto dove si è verificata l'infrazione.

Regola 8

Le segnature dei punti

8.1 Un punto è segnato quando tutta la palla cada e si deposita all'interno del castello a patto che nessuna violazione delle regole sia stata commessa dal tiratore o da un compagno di squadra prima e durante il tiro. La segnatura deve essere accordata se c'è una violazione delle regole da parte di un difensore ma la palla sta ancora andando all'interno del Castello. La segnatura non può essere accordata se un arbitro ha interrotto il gioco prima che la palla sia completamente all'interno del Castello. Una segnatura deve essere accordata agli avversari se un giocatore gioca la palla nel proprio Castello. (Autogol)

8.2 Mezzo Punto è assegnato alla squadra di difesa se il tiro della squadra che attacca esce oltre la linea di Fondo Campo.

8.3 Dopo che un punto o mezzo punto è stato segnato, il gioco riprende sempre con un rinvio dal centro del campo.

8.4 Una segnatura che è stata concessa non può più essere annullata, una volta che gli arbitri hanno fischiato, affinché il conseguente tiro di inizio venga effettuato.

8.5 Una segnatura per intercettazione viene concessa se un difensore tocca la palla dopo il tiro diretto al castello per la segnatura se nella sua parabola si trova nel Feudo, quindi, un punto agli avversari e ammonizione del giocatore che commette il fatto.

Nota: L'eventuale punteggio e la segnatura dovrebbe essere segnato sul tabellone segnapunti appena è stata accordata dagli arbitri.

Decisione del risultato del gioco

8.5 In caso di parità di punti alla fine della partita, si procede con due metodi; una, in caso di partita di girone, si decreta il pareggio con il suo determinato punteggio; l'altra in caso di partita di semifinale o finale, si procederà ad un "tempo extra" di gioco di 5 minuti, con la formula della "Segnatura Regale" (la prima segnatura decide la Tenzone);

Nel caso di ulteriore parità dopo il tempo extra in semifinale o finale, la gara sarà decisa dalla "punizione del Sestiere": da centrocampo il Calciante dovrà tentare la segnatura diretta, in caso di parità di segnatura o tiro fuori porta, si procede a oltranza, il primo che sbaglia perde la Tenzone.

La rimessa in gioco

8.6 La rimessa in gioco laterale viene concessa se la palla ha passato completamente la linea laterale o uscendo ha toccato un giocatore della squadra avversaria.

8.7 La rimessa in gioco viene effettuata senza fischio da parte dell'arbitro dagli avversari della squadra il cui giocatore ha per ultimo toccato la palla prima che attraversasse la linea e si effettua con le mani.

8.8 La rimessa in gioco viene effettuata dal punto in cui la palla ha attraversato la linea laterale o almeno a 1 metro dal punto dove la linea dell'area di porta e la linea laterale vanno a intersecarsi se la palla ha attraversato la linea di fondo o la linea laterale nell'area di porta.

8.9 Il giocatore incaricato della rimessa deve stare con piede sulla linea laterale fintantoché la palla non abbia lasciato la sua mano. Al giocatore non è permesso posare la palla a terra e riprenderla lui stesso, oppure palleggiare la palla e riprenderla.

Regola 9

Decisione per un tiro di punizione

9.1 Di norma gli arbitri interrompono il giuoco e lo fanno riprendere con un tiro di punizione a favore della squadra avversaria.

Esecuzione del tiro di punizione

9.2 Quando si effettua un tiro di punizione i giocatori della squadra attaccante devono essere almeno ad 1 metro dalla linea dell'area di porta o a tre metri di distanza dal punto di battuta.

9.3 Il tiro di punizione viene di norma eseguito senza alcun fischio dell'arbitro e, in linea di principio, dal punto in cui il fallo è stato commesso e si esegue con le Mani.

9.4 Una volta che il giocatore della squadra che deve eseguire il tiro di punizione, si trova nella posizione corretta per eseguirlo, con la palla tra le mani, non può più posarla a terra e riprenderla in mano, oppure palleggiarla e riprenderla in mano.

Regola 10 - Sanzioni

Sospensione

10.1 Una sospensione PUO' essere assegnata per falli o infrazioni simili contro un avversario. Dopo aver chiamato un time-out, l'arbitro deve chiaramente indicare la sospensione al giocatore colpevole.

10.2 Il giocatore sospeso non può partecipare al gioco durante il tempo della sua sospensione, e la squadra non può sostituirlo sul campo. Il tempo di sospensione della durata di 2 Min. comincia quando il gioco viene ripreso con un fischio. Il giocatore escluso può essere sostituito o rientrare nell'area di gioco appena vi è un turnover tra le due squadre

10.3 La seconda esclusione inflitta allo stesso giocatore provoca una squalifica. In principio una squalifica derivante da due sospensioni è effettiva soltanto per il tempo di gioco rimanente.

Squalifica

10.4 Dopo aver chiamato un time-out, gli arbitri devono chiaramente indicare la squalifica al giocatore o alfiere colpevole.

10.5 La squalifica di un giocatore o di un alfiere è valida sempre per il totale resto del tempo di gioco. Il giocatore o l'alfiere devono lasciare il campo e l'area di sostituzione immediatamente. La squalifica di un giocatore o alfiere, all'interno o all'esterno del terreno, durante il tempo di gioco, è sempre accompagnata da una sospensione di due minuti. Questo significa che il complesso dei giocatori o degli alfieri è ridotto di una unità. La squadra comunque è autorizzata ad aumentare il numero dei giocatori sul terreno di gioco nuovamente dopo un turnover tra le squadre

10.6 Se un giocatore di campo durante la partita viene punito per condotta antisportiva o gravemente antisportiva, questo porta ad una squalifica e eventuale Espulsione del giocatore.

Espulsione

10.7 Una espulsione DEVE essere assegnata quando un giocatore è responsabile di "vie di fatto" durante il tempo di giuoco , all'interno o all'esterno del terreno di giuoco.

10.8 Dopo aver chiamato un time-out, gli arbitri devono chiaramente indicare l'espulsione al giocatore colpevole.

10.9 L'espulsione si applica sempre per il resto del tempo di gioco e la squadra deve continuare con un giocatore in meno sul campo. Il giocatore espulso non deve essere sostituito e deve lasciare sia il campo che l'area di cambio immediatamente. Dopo ciò, il giocatore non può avere alcuna forma di contatto con la squadra.

Regole per il Torneo.

Calendario

Non sono ammessi reclami circa la composizione dei medesimi.

Girone “Lionissa”

- A
- B
- C

Girone “Castella”

- D
- E
- F

Le Squadre disputeranno partite di qualificazione con i seguenti accoppiamenti

Girone “Lionissa”

- 1) A - B
- 2) A - C
- 3) B - C

Girone “Castella”

- 1) D - E
- 2) D - F
- 3) E - F

Torneo Finale -

SEMIFINALI :

- vincente del girone 1 contro seconda classificata del girone 2
- vincente del girone 2 contro seconda classificata del girone 1

Le squadre vincenti disputeranno successivamente la FINALISSIMA

Nel caso che nelle gare di SEMIFINALE e in quelle di FINALE si verificasse parità, la vittoria finale sarà stabilita mediante un “tempo extra” di gioco di 5 minuti con la formula della “Segnatura Regale” (la prima segnatura decide la Tenzone).

Nel caso di ulteriore parità, la gara sarà decisa dalla “punizione del Sestiere”: da centrocampo il Calciante dovrà tentare la segnatura diretta.

Liste dei Calcianti

Le liste dei calciatori partecipanti dovranno essere presentate ai Maestri di Campo prima dell'inizio del torneo. Per maggior chiarezza si rende obbligatorio assegnare un numero a ciascun giocatore che lo identificherà per tutta la durata del torneo. Dopo l'avvenuta consegna è proibito apportare modifiche o aggiunte. Le liste non potranno contenere più di 10 nominativi. Le squadre partecipanti, con la conferma di adesione al torneo si impegnano all'osservanza del presente regolamento .

Reclami

Eventuali reclami, da compilarsi in duplice copia, dovranno essere presentati ai Maestri di Campo entro 30 minuti dal termine della gara.

Le decisioni, dato il rapido svolgimento del torneo, sono inappellabili.

Classifica

La classifica sarà redatta in base ai seguenti punteggi:

- tre punti per la vittoria
- due punti per pareggio
- zero punti per la sconfitta

In caso di parità di classifica fra due o più squadre, la graduatoria per il primo, secondo, terzo posto verrà stabilita in base al seguente criterio e in tale ordine:

- 1 - esito degli incontri diretti
- 2 - miglior differenza reti sul totale degli incontri disputati
- 3 - nel caso di ulteriore parità, maggior numero di reti segnate sul totale degli incontri disputati
- 4 - nel caso di ulteriore parità, la classifica sarà stabilita mediante sorteggio effettuata dai Maestri di Campo o Arbitri.

Classifica Palio

- 1- classificato punti 20
- 2- classificato punti 16
- 3- classificato punti 13
- 4- classificato punti 10
- 5- classificato punti 7
- 6- classificato punti 4