



REGOLE GENERALI

- 1. IL CAMPO DA GIOCO È UN RETTANGOLO, DELIMITATO DA DUE LINEE LATERALI E DUE LINEE DI FONDO:**
 - I. 18-22 M DI LARGHEZZA E 20-25 M DI LUNGHEZZA PER LE CATEGORIE C, D, E.**
 - II. 14-18 M DI LARGHEZZA E 15-20 M DI LUNGHEZZA PER LA CATEGORIA A E B.**

- 2. ZONA DI ATTACCO O ZONA DI DIFESA.**
 - I. DI LARGHEZZA TRA 18-22 M E LUNGHEZZA TRA 5-6 M PER LE CATEGORIE C, D, E.**
 - II. 14-18 M DI LARGHEZZA E 4-5 M DI LUNGHEZZA PER LA CATEGORIA A E B.**

- 3. IL DISCHETTO DEL RIGORE SARÀ POSIZIONATO A 11 M DALLA PORTA NELLE CATEGORIE C,D,E E A 8 M NELLA CATEGORIA A E B.**

- 4. CI SARANNO DUE PORTE SU OGNI CAMPO DI GIOCO. LE DIMENSIONI DI QUESTI OBIETTIVI SARANNO:**
 - I. PER LE CATEGORIE C, D, E: 7,32 M DI LARGHEZZA E 2,44 M DI ALTEZZA (PORTA DI CALCIO A 11).**
 - II. PER LA CATEGORIA B: 6 M DI LARGHEZZA E 2 M DI ALTEZZA (PORTE DA CALCIO A 9).**
 - III. PER LA CATEGORIA A: 4M DI LARGHEZZA E 2M DI ALTEZZA (PORTE DI CALCIO A 7)**

- 5. QUALSIASI COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO, COME PROTESTE, GESTI O INSULTI CONTRO IL PORTIERE AVVERSARIO, ARBITRO, GIUDICE DI TAVOLO O MEMBRI DELL'ORGANIZZAZIONE, SARÀ MOTIVO DI SANZIONE E IMMEDIATA ELIMINAZIONE DELLA BATTAGLIA.**

- 6. PER EVITARE ERRORI O DISTRAZIONI, EVITA DI FARE DOMANDE ALL'ARBITRO O AL GIUDICE DI TAVOLO DURANTE LA PARTITA, ASPETTA CHE FINISCA (SONO SOLO 2:30 MINUTI) E TI RISponderanno GENTILMENTE.**

- 7. UNA VOLTA TERMINATO IL MATCH, SARÀ OBBLIGATORIO AVVICINARSI AL TAVOLO PER VERIFICARE IL RISULTATO CON IL GIUDICE DI TAVOLO E FIRMARLO. IN CASO DI VIOLAZIONE DELLA REGOLA, IL PARTECIPANTE PUÒ ESSERE ELIMINATO.**



BATTAGLIA INDIVIDUALE

NORME GENERALI

- 1. LA PARTITA SI SVOLGERÀ TRA DUE PORTIERI DELLA STESSA CATEGORIA.**
- 2. OGNI PARTECIPANTE PUÒ ISCRIVERSI AD UNA SOLA CATEGORIA. I PORTIERI SARANNO RAGGRUPPATI IN TRE DIVERSE CATEGORIE:**
 - CATEGORIA A → PULCINI (2011/2012).
 - CATEGORIA B → ESORDIENTI (2009/2010).
 - CATEGORIA C → GIOVANISSIMI (2007/2008).
 - CATEGORIA D → ALLIEVI/JUNIORES (DAL 2006 AL 2003).
 - CATEGORIA E → AMATORIALE (DAL 2002 IN SU).
- 3. UN GIUDICE ARBITRERÀ OGNI PARTITA PER OGNI CAMPO.**
 - IL GIUDICE SARÀ INCARICATO DI DIRIGERE IL GIOCO E CONTROLLARE IL TEMPO DI GIOCO.
 - CI SARÀ UN ASSISTENTE AL TAVOLO CHE AVRÀ IL COMPITO DI REGISTRARE I RISULTATI, NONCHÉ DI INFORMARE I PARTECIPANTI DELLE PARTITE SUCCESSIVE.
- 4. LE PARTITE DURERANNO 2 MINUTI E 30 SECONDI A TEMPO DI ESECUZIONE.**
- 5. L'ARBITRO AVRÀ L'OBBLIGO DI AVVISARE QUANDO MANCA 1 MINUTO ALLA FINE DELLA PARTITA E QUANDO MANCANO 10 SECONDI ALLA FINE DELLA PARTITA.**
- 6. IL TEMPO DI GIOCO SARÀ INTERROTTO SOLO DA UNO DEGLI ARBITRI QUANDO SI VERIFICANO I SEGUENTI CASI:**
 - INFORTUNIO A UNO DEI PORTIERI.
 - NON CI SONO PALLONI DISPONIBILI SUL CAMPO DI GIOCO.
 - C'È PIÙ DI UNA PALLA SUL CAMPO DI GIOCO.
 - VIENE ASSEGNATA UNA PENALITÀ
 - L'ARBITRO LO RITIENE OPPORTUNO.
- 7. IL TIRO DI UN PORTIERE PUÒ ESSERE EFFETTUATO CON QUALSIASI PARTE DEL CORPO. CON IL PIEDE PUOI ESEGUIRE TIRI AL VOLO, RIMBALZO ANTICIPATO, CALCI PIAZZATI...**
- 8. IL GIOCO COMINCERÀ SEMPRE DAL PORTIERE SITUATO ALLA SINISTRA DEL GIUDICE DI TAVOLO, CON IL POSSESSO DELLA PALLA, SIA NEI TURNI DI QUALIFICAZIONE CHE IN QUELLI A ELIMINAZIONE DIRETTA. SI PUÒ INIZIARE LANCIANDO SIA CON LA MANO CHE CON IL PIEDE. QUESTA SITUAZIONE SARÀ INDICATA DALL'ORDINE DI ACCOPPIAMENTO, CIOÈ IL PRIMO PORTIERE DELLA LISTA È POSIZIONATO A SINISTRA, IL SECONDO PORTIERE A DESTRA.**
- 9. IL PORTIERE NON PUÒ COLPIRE LA PALLA DIRETTAMENTE DOPO IL PASSAGGIO DEL LANCIATORE DI PALLA. SARÀ OBBLIGATORIO FERMARE IL PALLONE PER CALCIARE IL PALLONE.**



10. I TIRI EFFETTUATI SULLA LINEA DI TIRO O DI LANCIO NON SARANNO VALIDI. COLPIRE LA PALLA SOPRA LA LINEA E/O OLTREPASSARE CON LA MANO LA LINEA SUL TIRO SARÀ MOTIVO PER ANNULLARE IL TIRO, CONCEDENDO IL POSSESSO DELLA PALLA E IL CONSEGUENTE TIRO AL PORTIERE AVVERSARIO.

11. QUANDO UN PORTIERE EFFETTUA UN TIRO E LA PALLA ENTRA NELLA PROPRIA PORTA, RESPINTA DAI PALI O DAL PORTIERE AVVERSARIO, IL GOL SARÀ VALIDO.

12. QUANDO UN PORTIERE FA UNA DEVIAZIONE E LA PALLA SUPERA LA LINEA DI FONDO O LA LINEA LATERALE, ACQUISIRÀ IL POSSESSO DELLA PALLA.

13. LA FORNITURA DEI PALLONI AI PORTIERI SARÀ EFFETTUATA ESCLUSIVAMENTE DALL'ARBITRO. SOLO LUI POTRÀ MANDARE I PALLONI AI PORTIERI, SEMPRE ALLO STESSO MODO (A MANO O CON I PIEDI), RASOTERRA E RENDENDO PIÙ FACILE PER IL LANCIATORE RACCOGLIERLI. IN CASI ECCEZIONALI, L'ARBITRO PUÒ ANCHE PASSARE I PALLONI SE LO RITIENE OPPORTUNO.

14. I PORTIERI NON POSSONO ABBANDONARE LA PROPRIA AREA NEL MOMENTO IN CUI EFFETTUANO UN TIRO NELLA PORTA AVVERSARIA, A MENO CHE NON DERIVI DA UNA RESPINTA DEL PORTIERE AVVERSARIO O DA UNO DEI PALI DELLA PORTA AVVERSARIA. C'È LA POSSIBILITÀ DI CERCARE LA RIBATTUTA (IN UN TEMPO MASSIMO DI 6 SECONDI), ANCHE SE LA PALLA È FUORI DALLA SUA AREA.

15. I PORTIERI NON POSSONO LASCIARE LA LORO AREA DURANTE IL TIRO AVVERSARIO, A MENO CHE NON CI SIA STATA UNA RIBATTUTA DA UNO DEI LORO PALI O DA LORO STESSI

- IL PORTIERE NON PUÒ INVADERE IL CAMPO AVVERSARIO. CIOÈ, POSSONO DIFENDERE SOLO NELLA LORO METÀ CAMPO.

16. I PORTIERI NON POSSONO MANTENERE LA POSIZIONE DELLA PALLA PER PIÙ DI 6 SECONDI.

17. DOPO 2 MINUTI, L'ARBITRO SEGNERÀ LA FINE DELLA PARTITA. SE, IN QUEL MOMENTO, UNO DEI PORTIERI HA EFFETTUATO UN TIRO ENTRO IL TEMPO SEGNATO E LA PALLA È IN PIENO MOVIMENTO, IL TIRO SARÀ VALIDO. SE LA PALLA ENTRA IN PORTA, SARÀ UN GOL VALIDO. SE VIENE GENERATA UNA SITUAZIONE DI RIFIUTO, NON VERRÀ ESEGUITA E LA PARTITA TERMINERÀ. LE REGOLE SARANNO APPLICATE ALLO STILE DEL BASKET.

18. I PORTIERI SI RIVOLGERANNO CON EDUCAZIONE AGLI ARBITRI E TRA DI LORO, ALTRIMENTI SARANNO SANZIONATI CON UNA PENALITÀ. SE L'ERRORE È MOLTO GRAVE, I GIUDICI POSSONO SQUALIFICARE I PORTIERI.

19. PER IL TIRO DI RIGORE, LA PALLA SARÀ POSIZIONATA NEL PUNTO DESIGNATO DEL CAMPO DI GIOCO (SE QUESTO NON È DIPINTO, L'ARBITRO LO MISURERÀ), SITUATO A 11 METRI DALLA LINEA DI PORTA. IL PORTIERE SANZIONATO DEVE STARE SULLA LINEA DI PORTA, TRA I PALI E SOTTO LA TRAVERSA. IL PORTIERE SANZIONATO PUÒ SUPERARE LA LINEA DI PORTA. NON APPENA I PORTIERI SONO PRONTI NEI POSTI CORRISPONDENTI E L'ARBITRO LO SEGNA, IL TIRO PUÒ ESSERE EFFETTUATO. SARANNO VALIDI SOLO I TIRI EFFETTUATI IN AVANTI, CON IL PIEDE E IN CUI IL PORTIERE ATTACCANTE NON TOCCA LA PALLA PIÙ DI UNA VOLTA. SE DOPO IL TUO TIRO LA PALLA COLPISCE IL PALO, PUOI COLPIRLA DI NUOVO. SE RESPINGE AL PORTIERE, PUÒ TIRARE DI NUOVO.

20. NEL CASO IN CUI UN PORTIERE SIA IN RITARDO O NON SI PRESENTI PER UNA PARTITA, SARÀ CONSIDERATO PERSO CON UN PUNTEGGIO DI 3-0 CONTRO DI LUI.



21. I PORTIERI DEVONO ESSERE VESTITI CORRETTAMENTE (MAGLIETTA A MANICHE CORTE O LUNGHE, PANTALONCINI, PANTALONI LUNGI O PIRATI, GUANTI E SCARPE ADATTI AL CAMPO DI GIOCO).

22. NON SI POSSONO INDOSSARE SCARPE CON TACCHI IN ALLUMINIO. O FERRO.

23. NELLE PARTITE DI QUALIFICAZIONE IL PUNTEGGIO SARÀ:

- 3 PUNTI A PARTITA VINTA.
- 1 PUNTO PER PARTITA IN PARITÀ.
- 0 PUNTI PER PARTITA PERSA.

24. VINCE L'INCONTRO IL PORTIERE CHE, ALLO SCADERE DEL TEMPO REGOLAMENTARE, HA SEGNATO PIÙ RETI DELL'AVVERSARIO.

25. IN CASO DI PARITÀ NELLE PARTITE CORRISPONDENTI AGLI OTTAVI DI FINALE, QUARTI DI FINALE, SEMIFINALI E FINALI, I DUE PORTIERI EFFETTUERANNO TIRI ALTERNATI FINO ALLO SPAREGGIO (GOL D'ORO).

26. IN CASO DI PARITÀ NELLA CLASSIFICA DI QUALIFICAZIONE DURANTE LA FASE A GIRONI, VERRÀ PRESA IN CONSIDERAZIONE LA MEDIA GOL COMPLESSIVA (DIFFERENZA TRA GOL FATTI E GOL SUBITI).

- SE COSÌ FOSSE, PASSA IL TURNO IL PORTIERE CON IL MAGGIOR NUMERO DI RETI A FAVORE.
- SE FOSSE LO STESSO, SI GUARDERÀ LO SCONTRO DIRETTO FRA QUESTI DUE.
- SE FOSSE ANCORA PAREGGIO, SAREBBE DECISO DA UN'ESTRAZIONE PURA TRA I PARTECIPANTI CON IL LANCIO DI UNA MONETA.

27. LA PARTECIPAZIONE AL TORNEO CPGLOVES BATTLE PER PORTIERI IMPLICA L'ACCETTAZIONE DEL PRESENTE REGOLAMENTO.



BATTAGLIA INDIVIDUALE

REGOLE UNO CONTRO UNO

I. SE C'È UN PASSAGGIO O UNA DEVIAZIONE DA PARTE DEL PORTIERE IN DIFESA E LA PALLA ATTRAVERSA IL CAMPO AVVERSARIO, IL PORTIERE ATTACCANTE PUÒ SCEGLIERE TRA DUE OPZIONI, O CONTROLLARE LA PALLA SENZA USARE LE MANI ED ESEGUIRE UN ATTACCO "UNO CONTRO UNO", AVENDO 6 SECONDI PER FINIRE L'AZIONE, O PRENDERE LA PALLA E TORNARE ALLA PROPRIA ZONA DI TIRO O LANCIO PER ESEGUIRE UN ALTRO TIRO.

II. SE DURANTE UN'AZIONE UNO CONTRO UNO SI VERIFICA UN'AZIONE ANTI REGOLARE, VERRÀ ASSEGNATA UNA PENALITÀ E IL TIRO SARÀ EFFETTUATO DA 11 METRI (8 NELLA CATEGORIA ESORDIENTI E PULCINI)

III. L'ARBITRO DI CAMPO CONTERÀ I 6 SECONDI AD ALTA VOCE IN CASO DI AZIONE "UNO CONTRO UNO" DURANTE LA PARTITA.

IV. SE DURANTE UN'AZIONE UNO CONTRO UNO SI VERIFICA UN'AZIONE DI RIMBALZO FUORI DALL'AREA DI LANCIO (A SEGUITO DI UN RINVIO, MAI DI UN LANCIO INTENZIONALE) E IL PORTIERE DIFENSORE INTRODUCE LA PALLA NELLA PORTA DEL PORTIERE ATTACCANTE, NON SARÀ VALIDO IL GOL. SARÀ VALIDO SOLO SE QUESTO RIMBALZO SI VERIFICA ALL'INTERNO DELLA ZONA DI LANCIO.

V. SE UN PORTIERE RIESCE A DIFENDERE CORRETTAMENTE LA RESPINTA AL DI FUORI DELLA ZONA DI LANCIO, DEVE RIENTRARVI PER RICOMINCIARE IL GIOCO.