

REGOLAMENTI GCS 2018

I Giochi del Calcio di strada sono un torneo multidisciplinare in cui si praticano discipline nate fuori dai campi ufficiali. Nell'edizione del 2018, esse sono: Tedesca, Calcio-Tennis, Gabbia e Calchetto. I regolamenti delle singole discipline sono demandati alle pagine successive, mentre il regolamento generale della manifestazione segue questi principi:

la prima regola della strada è avere rispetto: per i propri compagni, per gli avversari e per tutte le persone che si hanno intorno. Senza rispetto non si va da nessuna parte né in strada, né nei Giochi del Calcio di strada.

la seconda regola della strada è avere personalità: con carisma, giocate di livello e look poco sobrio sarete sempre i benvenuti in questo torneo.

la terza regola della strada è avere coraggio: sceglieremo per voi solo hostess illegali, perché per provarci con loro dovrete sentirvi veramente come Carmine Coppola quando prese per il collo Ibrahimovic.

la quarta regola della strada è non pensare alla vita di tutti i giorni: per questo all'interno del villaggio ci saranno giochi da "Lunapark del calcio", momenti di intrattenimento e un afterparty con ospiti musicali illustri. Per qualche giorno vogliamo farvi staccare il cervello, ammesso che ne abbiate uno.

la quinta ed ultima regola della strada è l'improvvisazione: infatti non abbiamo una quinta regola, ma ci sembrava giusto arrivare a un numero tondo.

Finiti i convenevoli, ecco qualche informazione utile: i GCS 2018 si svolgeranno a Milano, Arena Civica (4-8 Luglio 2018) e a Rimini, lungomare Tintori (13-15 Luglio 2018).

Per quanto riguarda Milano: mercoledì, giovedì, venerdì si svolgeranno dei tornei indipendenti, quindi avremo i vincitori di giornata. Il sabato e la domenica saranno i giorni del torneo principale milanese: il sabato le qualificazioni e i gironi eliminatori, mentre la domenica le fasi finali.

Tutti gli iscritti dovranno presentarsi in location alle ore 10.00 del giorno scelto (gli orari della domenica vi verranno comunicati al sabato. Non sarà possibile iscriversi a più discipline nello stesso giorno, ma si avrà libero accesso al villaggio e alle sue attrazioni sempre, in qualsiasi momento. Ci si potrà iscrivere a più discipline a patto che si scelgano giorni diversi.

Per quanto riguarda Rimini: venerdì si svolgerà un torneo indipendente, quindi avremo i vincitori della giornata. Il sabato e la domenica saranno i giorni del torneo principale riminese: il sabato le qualificazioni e i gironi eliminatori, mentre la domenica le fasi finali.

Tutti gli iscritti dovranno presentarsi in location alle ore 10.00 del giorno scelto (gli orari della domenica vi verranno comunicati al sabato. Non sarà possibile iscriversi a più discipline, ma si avrà libero accesso al villaggio e alle sue attrazioni sempre, in qualsiasi momento.

L'iscrizione include:

- tre partite garantite per la propria disciplina
- divisa ufficiale del torneo targata adidas
- accesso VIP all'after party
- assicurazione* (vedi dettagli pagina FAQ)
- gadget di vario genere: accessori, prodotti, cibo, bevande etc...
- figa che vi poverà addosso dal cielo perché l'intero torneo verrà visto da più di un milione di followers che seguono Calciatori Brutti

L'iscrizione non include:

- viaggio
- pernottamento
- pranzi/cene al di fuori dei prodotti distribuiti nel villaggio
- la figa di sui sopra se avete la proprietà di linguaggio di Vincenzo laquinta

Tedesca

Numero giocatori per match: 5 (tutti contro tutti)

Ogni giocatore avrà la garanzia di disputare almeno 3 partite.

Superficie di gioco: erba (per Milano) e asfalto (per Rimini)

Scarpe consigliate: calcetto outdoor/indoor

Ogni giocatore parte con un punteggio uguale per tutti (9), 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").

- Se un pallone finisce fuori dall'area di gioco (dietro la porta), l'ultimo giocatore ad averlo toccato deve andare in porta;
- Se uno dei giocatori segna un gol non al volo, non di prima o su un cross effettuato con le mani, il gol è annullato;
- 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;
- 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.
- 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;
- 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.
- Se viene segnato un gol tirando da dentro l'area, il gol viene annullato.

Eccezioni:

- Se un tiro, prima di terminare fuori dall'area di gioco (dietro la porta), 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.

Il tabellone del torneo, nonché la composizione dei gironi, potrà variare in base al numero di iscritti e in base a eventuali defezioni/gente collassata durante il torneo.

Calcio-tennis

Numero giocatori per match: 2 vs 2

Ogni giocatore avrà la garanzia di disputare almeno 3 partite.

Superficie di gioco: pavimentazione multisport

Scarpe consigliate: calcetto outdoor/indoor

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

- La palla e il campo viene assegnato tramite la monetina.
- 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.
- 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.
- Non si può fare muro o schiacciare sulla battuta avversaria.
- 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.
- Toccata la palla una volta dopo il servizio, questa non può più rimbalzare per terra.
- 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.
- Viene fischiato fallo di invasione in caso di tocco della rete o di invasione per gioco pericoloso.
- 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;
- In caso di azioni dubbiose, l'arbitro deve far ripetere l'azione.

(http://calciotennis.xoom.it/virgiliowizard/sites/default/files/sp_wizard/docs/REGOLAMENTO%20-Calcio%20Tennis.pdf)

Il tabellone del torneo, nonché la composizione dei gironi, potrà variare in base al numero di iscritti e in base a eventuali defezioni/gente collassata durante il torneo.

Gabbia

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

Ogni giocatore avrà la garanzia di disputare almeno 3 partite.

Superficie di gioco: pavimentazione multisport

Scarpe consigliate: calcetto outdoor/indoor

- Si gioca 3 contro 3, la palla è sempre in movimento e il gioco si arresta solo in caso di gol o di fallo, se la palla tocca le sponde il gioco è sempre valido.
- I cambi tra giocatori sono volanti e si possono effettuare solamente a gioco fermo o quando si è in possesso della palla, senza limiti.
- 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.
- Il calcio di rigore o tiro libero il giocatore dovrà posizionarsi dietro la linea di centrocampo posizionando la palla sulla riga di metà campo, i componenti delle due squadre dovranno posizionarsi anch'essi sulla riga di metà campo. La palla non può essere intercettata o fermata prima che tocchi la sponda della porta; una volta che la palla tocca la sponda della porta, il gioco riprende normalmente e i giocatori possono intercettarla o ribadirla in rete.

Regole tecniche

- 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.
- 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.
- Durante le Fasi Finali, in caso di pareggio al termine dei minuti regolamentari, si procederà con 3 rigori per squadra ed, in caso di ulteriore parità, ad oltranza.

Regole e sanzioni disciplinari

- 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 azzerano fino al termine della partita.
- 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.

Il tabellone del torneo, nonché la composizione dei gironi, potrà variare in base al numero di iscritti e in base a eventuali defezioni/gente collassata durante il torneo.

Calcetto

Numero giocatori per match: 5 vs 5 (+3 riserva per squadra al massimo)

Ogni giocatore avrà la garanzia di disputare almeno 3 partite.

Superficie di gioco: erba

Scarpe consigliate: calcetto outdoor/scarpa da calcio con tacchetti (13/17)

Il regolamento seguirà esattamente le regole indicate dalla FIGC, per consultarlo è sufficiente accedere a questo link: <http://www.figc.it/it/98/3821/Norme.shtml> e scaricare gli allegati.

Il tabellone del torneo, nonché la composizione dei gironi, potrà variare in base al numero di iscritti e in base a eventuali defezioni/gente collassata durante il torneo.