

# Regolamento Beach Soccer

Riferimento: <https://beachsoccer.lnd.it/it/organizzazione/regole>

## 1. Il rettangolo di gioco

La superficie deve essere composta di sabbia. Dimensioni del Rettangolo di Gioco: lunghezza 35-37 metri e larghezza 26-28 metri. Tutte le linee hanno una larghezza da 10 cm e consistono in un nastro di colore blu per contrastare con il colore della sabbia. Il rettangolo di gioco è diviso in due metà da una linea immaginaria indicata da due bandierine rosse situate all'esterno del rettangolo di gioco. Il centro di questa linea immaginaria è il punto d'inizio ed alcuni calci di punizione. L'area di rigore è di 9 metri ed è indicata da due bandierine gialle situate in prossimità di ogni linea laterale all'esterno del rettangolo di gioco ad una distanza che va da 1 a 1,5 metri e le aste delle bandierine devono essere alte almeno 1,5 metri. La zona delle sostituzioni è situata davanti al tavolo del cronometrista e misura un totale di 5 metri; a 2,5 metri per lato dalla linea immaginaria del centrocampo vengono posti dei segni ad indicare l'area delle sostituzioni. Le porte devono avere le seguenti misure: 5,50 metri larghezza e 2,20 metri altezza, profondità 1,5 metri. Dei segni devono essere posti sulla linea di porta e sulla linea laterale, a 6 metri da ogni angolo (1 metro area d'angolo + 5 metri distanza), in modo da assicurare che i calciatori avversari rispettino la distanza di 5 metri quando viene effettuato un calcio d'angolo. Dei segni devono essere posti sulla linea laterale dalla parte opposta alle panchine, a 5 metri dall'immaginaria linea di centrocampo, sulla destra e sulla sinistra, ad indicare la distanza minima che deve essere osservata nell'effettuazione dei calci d'inizio. Dei segni devono essere posti su ogni linea laterale, all'altezza delle linee immaginarie dell'area di rigore, per aiutare gli arbitri ad individuare le aree di rigore. Fare segni sulla sabbia è proibito in caso di infrazione il calciatore colpevole sarà ammonito e verrà assegnato un calcio di punizione a favore della squadra avversaria, nel punto immaginario del centrocampo (se è avvenuta nella propria metà campo) o nel punto dell'infrazione.

## 2. IL PALLONE

Il pallone è fatto di cuoio o di altro materiale approvato. Ha una circonferenza compresa tra **68/70** cm e il peso tra **400/440** gr. Se il pallone scoppia o si danneggia durante il gioco, la partita va interrotta e l'Arbitro eseguirà una sua rimessa nel punto del centrocampo. Se invece scoppia durante una ripresa di gioco, la stessa dovrà essere ripetuta.

## 3. NUMERO DEI CALCIATORI

La gara è giocata da due Squadre, formate ciascuna da un massimo di cinque Calciatori, uno dei quali nel ruolo di Portiere. È consentita l'utilizzazione di Calciatori di riserva in qualsiasi gara giocata secondo il Regolamento di una competizione ufficiale sotto la giurisdizione della FIFA, della Confederazione o della Federazione Nazionale. È consentito un numero massimo di cinque Calciatori di riserva. È consentito un numero illimitato di sostituzioni effettuate durante una gara. Un Calciatore sostituito può partecipare nuovamente al gioco, sostituendo a sua volta un altro Calciatore. Una sostituzione può essere sempre effettuata, con il pallone in gioco o non in gioco e devono essere osservate le seguenti condizioni:

- il Calciatore di riserva deve segnalare la sua intenzione di entrare sul rettangolo di gioco tenendo sopra la sua testa una paletta riportante il numero del Calciatore che deve essere sostituito;
- il Calciatore sostituito deve uscire dal rettangolo di gioco oltrepassando la linea laterale nella zona delle sostituzioni;
- il Calciatore di riserva deve entrare dalla zona delle sostituzioni non prima che il Calciatore sostituito abbia completamente oltrepassato la linea laterale
- i Calciatori di riserva, chiamati o meno a partecipare al gioco, sono sottoposti all'autorità ed alla giurisdizione degli Arbitri;
- la sostituzione si concretizza quando il Calciatore di riserva, entrando sul rettangolo di gioco, consegna al Calciatore che esce dal rettangolo di gioco la paletta con il numero. Da quel momento egli diventa un Calciatore titolare ed il Calciatore sostituito cessa di esserlo.

Il cronometro non deve essere fermato mentre i Calciatori sono sostituiti.

Un Portiere può essere sostituito in qualsiasi momento. Il cronometro non deve essere fermato mentre i Portieri sono sostituiti. Un Portiere deve essere considerato un Calciatore titolare fino a che il suo Sostituto non sia entrato sul rettangolo di gioco, completando così la sostituzione.

Qualsiasi Calciatore può scambiare il ruolo con il Portiere a condizione che:

- il Primo Arbitro sia informato prima che la sostituzione venga effettuata;
- il Calciatore deve indossare una maglia da Portiere.

Se, durante l'effettuazione di una sostituzione, un Calciatore di riserva entra sul rettangolo di gioco oppure un suo Compagno sostituito ne esce da un punto che non sia quello della propria zona delle sostituzioni o infrange la procedura delle sostituzioni, con l'eccezione del caso di infortunio o in ottemperanza con quanto previsto dalla Regola 4:

il gioco sarà interrotto;

il Calciatore inadempiente sarà ammonito con cartellino giallo e dovrà lasciare il rettangolo di gioco al fine di completare propriamente la procedura di sostituzione;

- la gara sarà ripresa con un calcio di punizione diretto che sarà effettuato dalla Squadra avversaria dal punto immaginario del centrocampo; se il pallone non era in gioco, il gioco sarà ripreso secondo quanto previsto dalle Regole del Gioco;
- se il Calciatore di riserva, già ammonito, commette un'infrazione mentre entra sul rettangolo di gioco durante la procedura delle sostituzioni che prevede un'altra ammonizione, dovrà essere espulso a seguito dei due cartellini gialli ma la sua Squadra non rimarrà in inferiorità numerica perché la procedura di sostituzione non era stata completata. Il gioco verrà ripreso secondo quanto previsto al punto precedente.

#### 4. EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

I calciatori devono indossare i pantaloncini e la maglietta con le maniche. Eventuali scaldamuscoli o sottomaglie devono avere il colore principale rispettivamente dei pantaloncini e delle maniche delle maglie. **Non è consentito** l'uso di scarpe e parastinchi, né di fasciature rigide e qualsiasi tipo di monile, bandane, orologi, anelli. **È consentito** l'uso di cavigliere elastiche, di occhiali e maschere protettive purché non siano pericolose per sé o per gli avversari. In caso di inadempienza il calciatore colpevole dovrà uscire e regolarizzare il suo abbigliamento.

#### 5. GLI ARBITRI

Ogni gara si disputa sotto il controllo di due Arbitri ai quali è conferita l'autorità necessaria per far rispettare le Regole del Gioco nell'ambito della gara che sono chiamati a dirigere, dal momento in cui giungono nel luogo dove è ubicato il campo di gioco al momento in cui se ne sono allontanati definitivamente.

#### 6. GLI ASSISTENTI ARBITRALI

Per ogni gara sono designati un Cronometrista ed un Terzo Arbitro. Essi saranno situati all'esterno del rettangolo di gioco, all'altezza della linea mediana immaginaria, sullo stesso lato della zona delle sostituzioni. Il Cronometrista ed il Terzo Arbitro saranno provvisti di un adeguato cronometro dalla Federazione o dalla Società sotto la cui responsabilità è disputata la gara.

#### 7. LA DURATA DELLA GARA

La velocità del gioco è una caratteristica del Beach soccer. Per questo tutte le riprese di gioco devono essere effettuate entro 5 secondi: rimessa dal fondo, rimessa laterale e calcio d'angolo. Il controllo viene effettuato dall'arbitro più vicino, alzando il braccio e contando i secondi con le dita.

Inoltre una squadra non può mantenere il controllo del pallone all'interno della propria area di rigore per più di 5 secondi, a meno che non vi sia pressione degli attaccanti sul portatore di palla. In questa situazione, in caso di infrazione verrà assegnato un calcio di punizione a centrocampo per la squadra avversaria.

#### 8. L'INIZIO E LA RIPRESA DEL GIOCO

Nel beach soccer tutti i calci di punizione sono diretti e non è possibile predisporre una barriera. Esistono 2 tipi di calci di punizione: A CONO ed IN LINEA. Il calcio di punizione a cono viene effettuato quando un giocatore subisce un fallo nella propria metà campo. I calciatori dovranno lasciare libero il cono tra il pallone e i pali della porta avversaria con esclusione del portiere. Il pallone non potrà essere toccato finché è all'interno del cono e non ha toccato il suolo. Invece il calcio di punizione in linea viene effettuato quando un giocatore subisce un fallo nella metà campo avversaria. Tutti calciatori si dovranno posizionare dietro la linea del pallone.

## 8.1 CALCIO DI PUNIZIONE A CENTROCAMPO

Nel Beach Soccer tutti i calci di punizione sono diretti e vanno battuti nel punto in cui è stata commessa l'infrazione.

Vi sono però alcune eccezioni per le quali viene assegnato un calcio di punizione a centro campo:

- gioco pericoloso e palla trattenuta tra le gambe se ciò avviene nella propria metà campo
- la simulazione, le infrazioni del portiere, le infrazioni sulle sostituzioni ed il doppio tocco dello stesso calciatore nelle riprese di gioco.

Nel caso di gioco pericoloso il calcio di punizione sarà battuto da chi ha subito il fallo, in tutti gli altri casi potrà essere battuto da qualsiasi calciatore.

## 9. IL PALLONE NON IN GIOCO

La rimessa laterale nel Beach soccer può essere effettuata sia con le mani che con i piedi. La rimessa laterale con le mani va effettuata da un calciatore, posto all'esterno delle linee perimetrali, ponendo il pallone dietro la testa e lanciandolo sopra di essa con entrambe le mani. Invece con i piedi va effettuata con il pallone posto sulla linea laterale, all'esterno o in prossimità di essa. La rimessa laterale va effettuata entro 5 secondi e i calciatori avversari dovranno posizionarsi ad una distanza di almeno 5 metri. In caso di infrazioni verrà assegnata una rimessa laterale alla squadra avversaria.

## 10. SEGNATURA DI UNA RETE

Il rinvio dal fondo viene effettuato dal portiere con le proprie mani dall'interno della propria area di rigore. Il pallone è in gioco non appena viene lasciato dal portiere. La rimessa dal fondo deve essere effettuata entro 5 secondi. In caso di infrazione verrà assegnato un calcio di punizione a cono da centrocampo alla squadra avversaria. Il portiere non può segnare direttamente una rete con le proprie mani, anche se ciò avviene a gioco in svolgimento. Non può lasciare il pallone dalle proprie mani e calciarlo al volo senza che abbia toccato terra. Se ciò avviene verrà assegnato un calcio di punizione a cono da centrocampo a favore della squadra avversaria. A gioco in svolgimento può calciare il pallone dopo averlo lasciato con le mani e dopo che lo stesso ha toccato il suolo.

## 11. FALLI E SCORRETTEZZE

E' consentito al portiere prendere il pallone con le mani su un retropassaggio volontario di un proprio compagno, effettuato con qualsiasi parte del corpo. Questo può avvenire soltanto una volta nel corso della stessa azione. Gli arbitri segnaleranno questo primo retropassaggio alzando un braccio per un paio di secondi. Se il portiere riprende una seconda volta il pallone con le mani senza che sia stato toccato da un avversario o che vi sia stata un'interruzione del gioco, verrà punito con un calcio di punizione a centrocampo a cono in favore della squadra avversaria.

Questo calcio di punizione potrà essere battuto da qualsiasi calciatore.

## 12. I CALCI DI PUNIZIONE

Le sostituzioni nel Beach Soccer sono volanti, ovvero possono essere sostituiti tutti i giocatori in ogni momento, senza limiti e senza mai fermare il cronometro. Le sostituzioni devono avvenire in un'area a loro adibita, all'altezza della linea mediana, tra le due panchine. I calciatori subentranti effettuano la sostituzione passando la paletta indicante il numero del calciatore sostituito allo stesso. In caso di infrazione il calciatore colpevole verrà ammonito e sarà assegnato un calcio di punizione a cono da centro campo alla squadra avversaria.

Questo calcio di punizione potrà essere battuto da qualsiasi calciatore.

## 13. IL CALCIO DI RIGORE

La rovesciata è una giocata spettacolare e caratteristica del beach soccer e viene consentita dal regolamento. Questa giocata non è considerata in nessun caso gioco pericoloso. Se un difensore spinge anche lievemente il giocatore che sta effettuando la rovesciata deve essere punito con un calcio di punizione o di rigore per la squadra avversaria. Se invece l'attaccante nell'effettuare la rovesciata, anziché colpire il pallone, colpisce il giocatore avversario, verrà punito con un calcio di punizione dal punto del contatto a favore della squadra difendente. In tutti gli altri casi la giocata è regolare.

## 14. LA RIMESSA LATERALE

La rimessa può essere effettuata dal momento in cui è possibile farlo sia con i piedi (il pallone deve essere fermo sulla linea laterale o in prossimità di essa all'esterno del rettangolo di gioco ad una distanza non superiore ai 25 cm. dal punto

di uscita) che con le mani. Deve essere effettuata entro 4 secondi. Gli avversari devono posizionarsi ad una distanza di almeno 5 metri. In caso di infrazione o se il pallone non entra sul rettangolo di gioco verrà assegnata una rimessa laterale alla squadra avversaria.

## 15. LA RIMESSA DAL FONDO

La rimessa dal fondo deve essere effettuata con le mani dal portiere entro 4 secondi da quando ha la possibilità di farlo, da un punto qualsiasi dell'area di rigore. In caso di infrazione verrà assegnato un calcio di punizione a centrocampo per la squadra avversaria. Il pallone è in gioco quando è stato lanciato direttamente al di fuori dell'area di rigore dal portiere della squadra difendente.

## 16. IL CALCIO D'ANGOLO

Il calciatore che usufruisce di un calcio d'angolo dovrà batterlo entro 4 secondi da quando ha la possibilità di farlo. In caso di infrazione verrà assegnata una rimessa dal fondo alla squadra avversaria. Il pallone deve essere posizionato all'interno dell'area immaginaria d'angolo .

## PER DETERMINARE LA SQUADRA VINCENTE

Le reti segnate in trasferta, i tempi supplementari ed i tiri di rigore sono i tre metodi approvati per determinare la squadra vincente quando il regolamento della competizione prevede che ci debba essere una vincente al termine di una gara che si è conclusa in parità. PROCEDURA TIRI DI RIGORE: verranno effettuati 3 tiri di rigore per squadra ed in caso di ulteriore parità, si proseguirà ad oltranza. Tutti i calciatori titolari e di riserva sono autorizzati a battere, in egual misura, i tiri di rigore.