



Magistrato DEL PALIO DI SANT'AGAPITO

REGOLAMENTO DEL GIOCO DELLA PALLA

PALIO DI SANT'AGAPITO 2026

ART. 1 – SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo di ciascuna squadra è quello di realizzare il maggior numero di reti nella porta avversaria e di impedire che la squadra avversaria faccia altrettanto nella propria.

Al termine della gara risulterà vincitrice la squadra che avrà realizzato il maggior numero di reti.

ART. 2 – CAMPO DI GIOCO E ATTREZZATURE

Il campo di gioco ha una lunghezza di circa 20,00 metri ed una larghezza di circa 10,00 metri.

La linea di metà campo è posta a 10,00 metri da ciascuna linea di fondo. Al centro della stessa è presente il cerchio di centrocampo avente un diametro di 2 metri.

In ciascuna metà campo è presente l'area di porta, di forma semicircolare, avente raggio di 2 metri, con centro posto nel punto medio della linea di fondo.

A 4 metri dalla linea di porta è tracciato il cerchio del tiro libero.

Su ciascuna linea di fondo è installata una porta avente dimensioni indicative di 2,20 metri di larghezza e 1,80 metri di altezza.

Per lo svolgimento della gara sono inoltre necessari:

- cronometro;
- tabellone segnapunti;
- tabellone del tempo di gioco;
- taccuino o sistema di registrazione delle reti, delle ammonizioni e delle espulsioni.

ART. 3 – PALLONE DI GARA

Il pallone di gara è fornito dal Magistrato del Palio e presenta forma e consistenza analoghe a quelle di un pallone da pallamano, con una circonferenza di circa 60 cm.

ART. 4 – TORNEO E GARE

Il torneo si svolge con la formula del girone all'italiana, nella quale tutti i Quartieri si affrontano tra loro nel corso del Palio.

Il calendario delle gare sarà predisposto mediante sorteggio effettuato nei giorni precedenti la manifestazione.

Per ciascuna gara saranno attribuiti:

- 2 punti per la vittoria;
- 1 punto per il pareggio;
- 0 punti per la sconfitta.

In caso di parità di punti tra due squadre, la classifica sarà determinata secondo il seguente ordine:

1. scontro diretto;
2. differenza reti totale;



Magistrato DEL PALIO DI SANT'AGAPITO

3. maggior numero di reti realizzate;
4. minor numero di ammonizioni;
5. tre tiri liberi per squadra; in caso di ulteriore parità si procederà ad oltranza.

In caso di parità tra più di due squadre si procederà secondo il seguente ordine:

1. classifica avulsa;
2. differenza reti negli scontri diretti;
3. differenza reti generale;
4. maggior numero di reti realizzate;
5. minor numero di ammonizioni;
6. sorteggio mediante lancio dei dadi.

Al termine del torneo saranno assegnati i seguenti punti validi per la classifica generale del Palio:

Posizione	Punti
1 ^a	4
2 ^a	3
3 ^a	2
4 ^a	1

Ogni gara è composta da due tempi di gioco di 7 minuti effettivi ciascuno, separati da un intervallo di 5 minuti.

Il cronometro sarà arrestato esclusivamente su disposizione del Maestro di Campo.

Non sono previsti tempi di recupero, in quanto il cronometro viene arrestato durante le interruzioni di gioco su disposizione del Maestro di Campo.

Prima dell'inizio della gara il Maestro di Campo procederà al sorteggio.

La squadra vincitrice del sorteggio potrà scegliere il possesso iniziale della palla oppure il lato del campo. Qualora scelga il lato del campo, il possesso iniziale della palla sarà assegnato alla squadra avversaria.

Qualora scelga il possesso della palla, la rimessa iniziale sarà effettuata dal proprio portiere; nel secondo tempo la rimessa iniziale spetterà alla squadra avversaria.

ART. 5 – LE SQUADRE

Entro il termine stabilito dall'organizzazione dovrà essere consegnato l'elenco dei partecipanti.

Ogni squadra potrà iscrivere un numero di giocatori compreso tra 5 e 10, indicando inoltre:

- il Capitano della squadra;
- l'Allenatore.

L'Allenatore rappresenta il referente del Maestro di Campo per tutte le questioni organizzative, amministrative e tecniche esterne al terreno di gioco.



Magistrato DEL PALIO DI SANT'AGAPITO

Il Capitano della squadra può coincidere con un giocatore regolarmente iscritto.

Qualora Allenatore e Capitano siano persone differenti, soltanto il Capitano potrà interloquire con il Maestro di Campo durante lo svolgimento della gara.

Il Capitano dovrà essere riconoscibile mediante apposito segno distintivo.

In campo possono prendere parte alla gara 4 giocatori di movimento ed un portiere.

In caso di espulsione o altra situazione di inferiorità numerica, la squadra proseguirà la gara secondo quanto previsto dal presente regolamento.

Qualora tale numero minimo non possa essere garantito, la gara sarà dichiarata persa a tavolino con il punteggio di 3-0.

ART. 6 – SOSTITUZIONI

Sono consentite sostituzioni durante il gioco nel numero massimo di 2 sostituzioni tecniche per ciascun tempo di gara.

Durante l'intervallo tra primo e secondo tempo le sostituzioni sono libere.

Le sostituzioni durante il gioco possono essere effettuate esclusivamente a cronometro fermo e quando la squadra richiedente è in possesso della palla.

Il giocatore che riporti un infortunio evidente può essere sostituito anche dopo aver esaurito le sostituzioni consentite.

Qualora il giocatore recuperi le proprie condizioni fisiche, non potrà essere nuovamente impiegato nelle gare della medesima giornata.

Il giocatore che presenti fuoriuscita di sangue deve essere immediatamente sostituito.

Potrà rientrare in campo esclusivamente dopo l'interruzione dell'emorragia e previa autorizzazione del Maestro di Campo.

ART. 7 – SOSPENSIONI

Ogni squadra ha diritto ad una sospensione per ciascuna gara.

La sospensione può essere richiesta esclusivamente dall'Allenatore ed utilizzata in qualsiasi momento del primo o del secondo tempo.

La sospensione non è cumulabile con le gare successive.

Durante la sospensione i componenti della squadra dovranno permanere nell'area destinata alla propria panchina.

La sospensione ha durata di 1 minuto.

ART. 8 – MODALITÀ DI GIOCO E DI TIRO DEI GIOCATORI DI MOVIMENTO

I quattro giocatori di movimento possono:

- passare la palla ai propri compagni in qualsiasi direzione;
- avanzare palleggiando;
- mantenere il possesso della palla per un tempo massimo di tre secondi quando non effettuano il palleggio;
- tirare verso la porta avversaria, anche mediante il terzo tempo.



Magistrato DEL PALIO DI SANT'AGAPITO

Non è consentito il retropassaggio volontario al portiere. In tal caso verrà assegnata una rimessa laterale alla squadra avversaria.

Non è consentito schiaffeggiare volontariamente la palla.

È vietato colpire volontariamente la palla con gli arti inferiori. In tal caso il possesso passerà alla squadra avversaria mediante rimessa laterale dal punto più vicino all'infrazione.

Nessun giocatore di movimento può entrare o toccare l'area di porta.

La linea di delimitazione costituisce parte integrante dell'area.

Qualora, durante un tiro, il giocatore ricada con uno o entrambi i piedi all'interno dell'area di porta, l'azione sarà considerata irregolare.

Il giocatore in possesso della palla non può effettuare passi senza palleggiare, fatto salvo il movimento consentito per l'esecuzione del tiro in terzo tempo.

Ogni diversa violazione della presente disposizione sarà sanzionata con la perdita del possesso della palla a favore della squadra avversaria.

ART. 9 – MODALITÀ DI GIOCO DEL PORTIERE

Il portiere deve permanere all'interno della propria area di porta e non può uscirne durante il gioco.

L'uscita volontaria dall'area di porta comporta l'assegnazione di un tiro libero a favore della squadra avversaria.

Il portiere non può commettere un fallo mediante un intervento irregolare nei confronti di un giocatore avversario. Qualora ciò avvenga, sarà assegnato un tiro libero a favore della squadra avversaria.

Il portiere effettua la rimessa in gioco della palla all'inizio della gara e dopo ogni rimessa dal fondo campo.

La rimessa dovrà essere eseguita esclusivamente con le mani ed entro cinque secondi dalla disponibilità della palla.

ART. 10 – FALLI DEI GIOCATORI

È consentito sottrarre il pallone ad un avversario esclusivamente mediante un intervento regolare che non provochi danno fisico o impedimento irregolare.

Ogni intervento irregolare sarà sanzionato come fallo.

Qualora il fallo venga commesso sul giocatore in possesso della palla durante l'atto del tiro, sarà assegnato un tiro di punizione.

Negli altri casi il gioco riprenderà mediante rimessa laterale a favore della squadra che ha subito il fallo.

Si configura fallo in attacco quando il giocatore in fase offensiva provoca un contatto irregolare o un danno tecnico al difensore.

È applicata la regola del vantaggio qualora, nonostante il fallo subito durante il tiro, la rete venga regolarmente realizzata.

Costituisce **fallo di ostruzione** il blocco volontario di un avversario in possesso della palla o in procinto di passarla o tirare in porta, nonché il trattenimento mediante presa della maglia o qualsiasi altro comportamento volto esclusivamente a ritardare il gioco per conservare un vantaggio.

Ogni quattro falli di ostruzione commessi dalla stessa squadra nel corso del medesimo tempo di gioco sarà assegnato un tiro libero alla squadra avversaria.

Il conteggio dei falli di ostruzione sarà azzerato all'inizio del secondo tempo.



Magistrato DEL PALIO DI SANT'AGAPITO

Il conteggio ufficiale sarà effettuato dalla Giuria e verbalizzato dal Notaio di Gara.

ART. 11 – TIRO DI PUNIZIONE

Il tiro di punizione viene eseguito dal punto in cui è stato commesso il fallo.

I giocatori della squadra avversaria devono mantenere una distanza minima di 1,50 metri dal punto di battuta.

Qualora il fallo venga commesso a distanza inferiore a 1,50 metri dall'area di porta, la barriera sarà posizionata lungo la linea dell'area stessa.

Il giocatore incaricato della battuta può scegliere se effettuare un passaggio ad un compagno oppure tirare direttamente verso la porta.

ART. 12 – TIRO LIBERO

Il tiro libero viene eseguito da un giocatore posizionato all'interno del cerchio del tiro libero, con il solo portiere a difesa della porta.

Il tiro deve essere eseguito con movimento continuo.

Non sono consentite finte né arresti durante l'esecuzione.

Il tiro deve essere effettuato senza stacco da terra.

ART. 13 – AMMONIZIONI ED ESPULSIONI

Il Maestro di Campo può ammonire un giocatore nei seguenti casi:

- fallo grave, quali trattenute, sgambetti, gomitate o analoghi comportamenti irregolari;
- utilizzo di espressioni offensive, blasfeme o gravemente sconvenienti;
- proteste o comportamenti irrispettosi nei confronti del Maestro di Campo;
- lancio volontario del pallone fuori dal terreno di gioco allo scopo di perdere tempo;
- proteste insistenti o comportamenti antisportivi tra giocatori.

L'elenco sopra riportato non è tassativo e il Maestro di Campo può ammonire un giocatore ogniqualvolta ritenga che il comportamento tenuto sia contrario ai principi di lealtà sportiva.

Le ammonizioni sono cumulative nel corso dell'intero torneo.

L'espulsione è disposta nei seguenti casi:

- seconda ammonizione nella medesima gara;
- terza ammonizione complessiva nel torneo;
- comportamento gravemente violento o antisportivo;
- gravi proteste nei confronti del Maestro di Campo o degli ufficiali di gara.

Anche tale elenco non ha carattere tassativo.

Il giocatore espulso non può prendere parte alla gara successiva.



Magistrato DEL PALIO DI SANT'AGAPITO

Qualora l'espulsione venga comminata nell'ultima gara del torneo, la squalifica sarà scontata nell'edizione successiva del Palio.

La squadra del giocatore espulso rimarrà in inferiorità numerica per tre minuti e trenta secondi, al termine dei quali potrà far entrare un giocatore di riserva, anche nel caso avesse esaurito i cambi a disposizione. Il tempo di inferiorità numerica decorre dalla ripresa del gioco.

Qualora venga espulso il portiere, un giocatore di movimento assumerà obbligatoriamente il ruolo di portiere e la squadra proseguirà la gara con tre giocatori complessivi sul terreno di gioco.

ART. 14 – PENALITÀ

Durante lo svolgimento della gara è vietato l'ingresso sul terreno di gioco a chiunque non sia direttamente autorizzato.

Possono permanere sul terreno di gioco esclusivamente:

- il Maestro di Campo;
- Assistenti del Maestro di Campo;
- il Notaio di Gara, limitatamente alle proprie competenze;
- i giocatori impegnati nella gara.

L'Allenatore dovrà permanere nell'area tecnica riservata alla propria squadra.

Il Capitano della squadra è l'unico giocatore autorizzato a rivolgersi al Maestro di Campo durante la gara.

Eventuali contestazioni formali potranno essere presentate esclusivamente dal Capitano della squadra o dall'Allenatore.

Ogni comportamento offensivo o irrispettoso nei confronti del Maestro di Campo o degli ufficiali di gara potrà essere sanzionato con i provvedimenti disciplinari previsti dal presente regolamento.

ART. 15 – VAR

Ciascuna squadra ha diritto a richiedere l'utilizzo del VAR una sola volta per ciascuna gara.

La richiesta può essere formulata esclusivamente dal Capitano della squadra, anche qualora rivesta il ruolo di giocatore in campo.

La richiesta deve essere presentata immediatamente dopo l'episodio contestato e comunque prima della ripresa del gioco.

Il Maestro di Campo, quale arbitro principale e direttore della gara, dispone la sospensione temporanea del gioco ed autorizza la verifica delle immagini.

La verifica delle immagini è effettuata dal Maestro di campo e i suoi assistenti, nessun'altra persona sarà ammessa alla verifica delle immagini.

Al termine della verifica, il Maestro di Campo, sulla base delle risultanze, eventualmente accertate dal Notaio di Gara, comunica la decisione definitiva, che è immediatamente esecutiva e non è soggetta ad ulteriori contestazioni.

Qualora le immagini non siano disponibili, risultino incomplete o non consentano di accertare con sufficiente certezza l'episodio contestato, resta valida la decisione originariamente assunta dal Maestro di Campo.

La richiesta di VAR si considera utilizzata indipendentemente dall'esito della verifica.

Il VAR può essere richiesto esclusivamente per:



Magistrato DEL PALIO DI SANT'AGAPITO

- convalida o annullamento di una rete;
- assegnazione o mancata assegnazione di un tiro libero;
- accertamento di un fallo o della sua corretta valutazione;
- verifica di un provvedimento disciplinare, compresa l'ammonizione o l'espulsione;
- accertamento dell'identità del giocatore destinatario di un provvedimento disciplinare;
- ogni altro episodio che il Maestro di Campo ritenga determinante ai fini della regolarità della gara.

IL MAGISTRATO DEL PALIO DI SANT'AGAPITO

Presidente
Adriano Brasacchio

Via Ceciliana 15E
00036 Palestrina (RM)

C.F. 93020950585 – P. IVA 12139011006

E-mail: segreteriaimpsa@libero.it
PEC: magistratodelpaliodisantagapito@pec.it