

# REGOLAMENTO TORNEO CALCIO BALILLA UMANO

## ART.1 - FORMULA TORNEO

Il numero delle squadre partecipanti è fissato in un max di 12, saranno suddivise, in 4 gironi composti da 3 squadre ciascuno che si disputerà all'italiana con partite di sola andata. Accederanno alla semifinale la prima di ogni girone, le perdenti nelle semifinali disputeranno la finale per il 3° e 4° posto, le vincenti disputeranno la finale per il 1° e 2° posto

Il punteggio per le fasi di qualificazioni prevede: 3 punti per la vittoria, 1 per il pareggio, 0 per la sconfitta. In caso di parità si valuterà la classifica in base I seguenti criteri in ordine di valenza; Scontro diretto, maggior goal fatti, minor goal subiti, fortuna (monetina)

Il campo avrà dimensioni di gioco pari a 14 mt. x 7 mt.

## ART.2 - REGOLE DI GIOCO

1. Ogni partita durerà 12 minuti in un tempo unico. Ogni squadra avrà a disposizione un time out (1 min.).

2. Le sostituzioni potranno essere effettuate solamente durante I time out o a discrezione del direttore di gara durante il gioco (in caso di infortuni o quant'altro).

3. Il gioco comincerà con la palla messa in campo dal direttore di gara, aspettando prima di calciarla, che la stessa faccia almeno un "evidente" rimbalzo sul terreno di gioco.

4. scorrettezze durante il gioco:

- calciare la palla senza aspettare che tocchi il suolo dopo il rinvio da centrocampo da parte del direttore di gara;
- agganciare col piede il giocatore avversario per cercare di strappargli il pallone;
- sganciare le mani dalle apposite maniglie poste sul palo;
- passarsi tra loro la palla prima di battere a rete tipo "gancio". (per i due attaccanti)
- tenere ferma la palla tra i piedi per più di tre secondi;
- fare goal direttamente dalla porta tirando sopra il livello dei pali di contenimento delle mani, questo vale per il portiere, se lo stesso sgancia le mani al momento di effettuare una parata, automaticamente viene assegnato il goal alla squadra avversaria anche se il tiro potrebbe non essere nello specchio della porta.
- comportamento antisportivo (allontanare la palla per perdita di tempo, ostruzione per perdere del tempo...)
- qualsiasi altra cosa o comportamento che secondo l'arbitro sono da sanzionare perché in contrasto con detto regolamento, verrà in un primo momento ammonita la squadra verbalmente e se recidiva, sanzionata con un calcio di rigore da battere (a tempo fermo). Per il calcio di rigore l'atleta si posizionerà sull'asta dei centrocampisti e potrà calciare direttamente in porta, senza l'ostruzione dei centrocampisti avversari, solo dopo il fischio del direttore di gara.

5. La squadra che subisce gol ridarà la palla al direttore di gara, che la rimetterà in gioco partendo da centrocampo.

6. È goal, solamente se la palla supera interamente la linea di porta.

7. Se la palla esce dal rettangolo di gioco, si ripartirà con la palla rimessa in gioco dal direttore di gara.

**8.** Tutte le partite della fase di qualificazione terminano con il risultato ottenuto, le partite delle fasi finali (semifinali e finali) nel caso di parità al termine dal tempo previsto andranno ad oltranza fino al vantaggio di una delle due squadre con vittoria finale della stessa.

**9.** Si prevede l'espulsione di giocatori per gioco violento e si prevede l'allontanamento del giocatore dal terreno del gioco e la squalifica automatica per la durata della partita. Sarà ritenuto gioco violento qualsiasi azione, giudicata dal direttore di gara, che possa mettere in condizione l'avversario di subire un danno per gioco scorretto e violento.

**10.** Si prevede l'espulsione di giocatori nel caso del linguaggio scurrile (continuo), offese pesanti ad arbitro, avversari e pubblico e si prevede l'allontanamento del giocatore dal terreno del gioco e la squalifica automatica per la durata della partita

**11.** È obbligatorio allacciarsi le scarpe prima di cominciare la partita, onde evitare spiacevoli perdite di tempo dovute alla perdita delle stesse.

#### **ART.3 - RITARDATA PRESENTAZIONE IN CAMPO**

La squadra che si presenta in campo con un ritardo superiore al 3 minuti sull'orario di inizio della gara senza alcun preavviso, avrà partita persa per 10-0. Resterà comunque facoltà del direttore di gara scegliere come comportarsi in tali situazioni, eventualmente, prima constatando la motivazione del ritardo, e poi l'eventuale soluzione alternativa.

#### **ART.4 - ISCRIZIONI**

Per prendere parte al torneo, i responsabili delle squadre dovranno:

**1.** Compilare il modulo d'iscrizione e la dichiarazione di esonero di responsabilità in ogni sua parte, sottoscriverlo e consegnarlo agli organizzatori assieme alla quota di iscrizione totale della squadra.

La quota di adesione è di €60 a squadra

Le iscrizioni al torneo termineranno il giorno 10 Agosto alle ore 19,00.

#### **ART. 5 - SORTEGGIO**

La composizione dei vari gironi avviene tramite un sorteggio effettuato insindacabilmente dall'organizzazione con la possibilità di assistere per un rappresentante di ciascuna squadra.

#### **ART.6 - RESPONSABILITA'**

Con la firma apposta sui modelli "modulo di iscrizione" e "dichiarazione di esonero di responsabilità", il responsabile e i giocatori di ogni singola squadra, esonerano l'organizzazione del torneo da ogni responsabilità in caso di incidenti subiti o provocati prima, durante e dopo la manifestazione. **OGNI PARTECIPANTE O COMPONENTE DELLA SQUADRA NON SARÀ ASSICURATO PER INCIDENTI AWENUT1 DURANTE LE PARTITE**

**N.B. L'ORGANIZZAZIONE SI RISERVA DI APPORTARE QUALUNQUE MODIFICA CHE TERRA' OPPORTUNA IN QUALUNQUE MOMENTO PRECEDENTE ALL'INIZIO DELLA MANIFESTAZIONE**

L'organizzazione ha il diritto e la facoltà di decidere in merito a controversie varie non disciplinate in questo regolamento.

#### **ACCETTAZIONE E CONSEGNA**

Il presente regolamento viene consegnato al rappresentante di ciascuna squadra all'iscrizione del Torneo

Mondrone li .....

il sottoscritto .....

responsabile della squadra..... Firma .....