

SQUADRA:

La Pro Loco di Farra d'Alpago
PRESENTA

TORNEO DI CALCIO SAPONATO

2° EDIZIONE DEL TORNEO DI CALCIO SAPONATO
DI FARRA D'ALPAGO

SABATO 12 e DOMENICA 13 LUGLIO 2014

IMPIANTI SPORTIVI "BORTOLO CANEVINI"
Viale Al Lago a Farra d'Alpago (BL)

1. PREMESSA

Il torneo è a carattere puramente sportivo amatoriale. Lo spirito dello stesso impone un gioco all'insegna del rispetto e della sana competizione. Tutte le partite, pertanto, dovranno essere ispirate al principio del "fair play", gli atleti dovranno accettare le decisioni degli arbitri e mantenere un comportamento rispettoso nei confronti di tutti i partecipanti.

Chi prende visione e accetta il seguente regolamento è pienamente consapevole della pericolosità del gioco e di come l'organizzazione sia esente da alcun tipo di responsabilità verso danni a cose o persone derivanti dal gioco.

Chi danneggerà il campo di gioco, ne risponderà personalmente (chi rompe paga!)

Durante lo svolgimento del torneo sarà allestito un fornito stand enogastronomico e saranno presenti spogliatoi con docce.

2. NORME DI PARTECIPAZIONE

- 2.1. Il torneo si svolgerà sulla piattaforma in cemento presso gli impianti sportivi "Bortolo Canevini" di Farra d'Alpago in viale Al Lago.
- 2.2. Al torneo possono partecipare tutti i giocatori che abbiano compiuto il 16° anno di età, per i minori di 18 anni è richiesta la dichiarazione di responsabilità da parte del proprio genitore o tutore legale.
- 2.3. Al torneo possono partecipare indifferentemente squadre composte esclusivamente da ragazzi o ragazze o squadre miste. Le squadre hanno completa libertà di scelta della formazione della propria compagine.
- 2.4. L'iscrizione della squadra dovrà avvenire entro il 6 luglio 2014 contattando l'organizzazione ai numeri 348/5922576 (Matteo) oppure 346/0882065 (Andrea), comunicando la denominazione della squadra.

- 2.5. Ogni squadra dovrà compilare una lista contenente i nominativi dei giocatori iscritti, allegata al presente regolamento.
- 2.6. Il numero degli atleti iscritti dovrà essere composto da un minimo di 5 ad un massimo di 12. Se una squadra non usufruisce delle 12 iscrizioni consentite, potrà in qualsiasi momento iscrivere un giocatore (fino al raggiungimento di 12), previo avviso al comitato organizzativo.
- 2.7. Per tutta la durata del torneo non è consentita l'iscrizione di giocatori già iscritti con altre squadre. Se questo avvenisse, la squadra avrà partita persa per 0 – 3 se lo stesso giocatore avrà partecipato anche solo una frazione di tempo al gioco.
- 2.8. Ogni squadra dovrà nominare un responsabile maggiorenne, il quale farà da referente al comitato organizzativo.
- 2.9. La lista con i giocatori iscritti e le eventuali liberatorie per i minori, dovrà essere presentata 30 minuti prima della prima partita che la squadra dovrà disputare. All'atto della presentazione della lista dovrà essere accompagnata obbligatoriamente la quota di iscrizione al torneo che ammonta in **€ 100,00 (Euro cento/00)**. La quota di iscrizione potrà subire variazioni a insindacabile giudizio del comitato organizzativo e comunque fino al momento dell'inizio del torneo.
- 2.10. In caso di elevato numero di iscrizioni il comitato organizzativo deciderà per la formazione dei gironi e del tabellone delle gare.
- 2.11. Il comitato organizzativo si riserva la facoltà di accettare o respingere la richiesta di ammissione tardiva di nuove squadre o di ulteriori giocatori nelle squadre regolarmente iscritte per esigenze di calendario o altra motivata ragione.
- 2.12. È sottinteso che le squadre partecipanti devono tenersi libere durante tutto l'arco della manifestazione, in quanto non sono ammessi cambi al tabellone delle gare, una volta compilato, salvo casi eccezionali.

3. FORMULA DEL TORNEO

- 3.1. Il torneo si svolgerà in una vasca rettangolare contenente acqua e sapone avente le dimensioni massime di m 11x22, con una profondità di 60-70 cm. Sul telone di base sono segnate le due aree ed il centrocampo.
- 3.2. Ogni incontro avrà durata di 14 minuti, suddivisi in due tempi di 7 minuti ciascuno. Le singole finali avranno durata di 20 minuti, suddivisi in due tempi di 10 minuti ciascuno. Tra il primo e il secondo tempo si effettuerà il cambio campo, possibilmente senza eccessive perdite di tempo.
- 3.3. Sono ammessi in campo un numero massimo di 5 giocatori (compreso il portiere).
- 3.4. Le squadre dovranno presentarsi dalla giuria già pronte almeno 5 minuti prima dell'inizio della partita che devono disputare. Nel caso in cui una squadra si trovi ad avere meno di 4 giocatori in campo, la partita non avrà inizio e verrà decretata la vittoria alla squadra avversaria per 0 – 3.
- 3.5. Tutte le squadre partecipanti giocheranno più partite oltre i gironi di qualificazione, ovvero chi esce già nella fase di qualificazione giocherà comunque la fase ad eliminazione diretta e le finaline per decretare la posizione anche nelle parti basse della classifica finale, il tutto al fine di un puro divertimento per tutto il weekend.

4. REGOLAMENTO DI GIOCO

- 4.1. Ogni decisione arbitrale è INDISCUTIBILE, pertanto le squadre dovranno attenersi ad un comportamento civile, leale e corretto nei confronti dei propri compagni, degli avversari e del direttore di gara.

- 4.2. Tutti i giocatori devono entrare in campo a piedi nudi e con un abbigliamento consono alla manifestazione. Sono vietati orologi, orecchini, braccialetti, collane o qualsiasi altro oggetto che potrebbe recare danno a se stessi, agli avversari o al campo stesso.
- 4.3. Tutti gli atleti devono indossare il casco di protezione dotato dall'organizzazione. Sono disponibili 5 caschi per squadra.
- 4.4. È possibile sostituire tutti i giocatori in campo durante la partita. Le sostituzioni sono volanti ma a palla ferma. Il ruolo del portiere deve essere sempre comunicato al direttore di gara.
- 4.5. Il regolamento è pressoché identico a quello del calcetto tradizionale a differenza del fatto che non esiste fuorigioco e che i calci d'angolo e i falli laterali si assegnano quando la palla esce completamente dal campo di gioco. Nel caso in cui il pallone sbatta o rotoli sul bordo il gioco è ancora valido.
- 4.6. Il pallone al fischio di inizio sarà lanciato dall'arbitro al centro di centrocampo così come per il fischio di inizio del secondo tempo. I giocatori dovranno rimanere dietro la linea di porta fino al momento del fischio dell'arbitro.
- 4.7. I calci di punizione, le rimesse dal fondo, i falli laterali e i calci d'angolo sono sempre di seconda (a due).
- 4.8. L'eventuale barriera deve distare almeno a 3 metri dal pallone.
- 4.9. I falli laterali e i calci d'angolo devono essere eseguiti sistemando il pallone a terra vicino ai bordi, all'interno del campo di gioco.
- 4.10. Le rimesse dal fondo devono essere effettuate dal portiere che rimetterà in gioco il pallone con il rinvio dalla propria area.
- 4.11. Tutti i goal effettuati calciando il pallone all'interno dell'area del portiere saranno annullati. Se il portiere o un giocatore calcia il pallone nella propria porta sia all'interno della propria area o in qualsiasi punto del rettangolo di gioco, l'autogoal sarà convalidato.
- 4.12. Il portiere è l'assoluto padrone dell'area piccola dove gli è consentito usare le mani, pertanto verrà salvaguardato da eventuali spinte, calci e qualsiasi gesto atto a recare danni fisici allo stesso.
- 4.13. Il retropassaggio al portiere è valido (potrà prendere la palla con le mani).
- 4.14. Il portiere non potrà mai superare l'area piccola con il pallone in mano. Potrà comunque uscire dall'area piccola con i piedi come un giocatore normale e/o calciare a rete.
- 4.15. Il portiere non potrà oltrepassare la linea di centrocampo con il rinvio durante la rimessa dal fondo, salvo che il pallone non rimbalzi nella propria metà campo, pena la consegna al portiere avversario che rilancerà il pallone normalmente.
- 4.16. L'eventuale calcio di rigore verrà calciato dal punto centrale sulla linea della lunetta di centrocampo verso la porta. Il portiere dovrà rimanere fermo senza superare la linea di porta, pena la ripetizione.

5. PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

- 5.1. Come già precisato, l'operato dell'arbitro è insindacabile e non può essere criticato. Si chiede pertanto la massima collaborazione da parte dei giocatori per un buon esito del torneo. Si devono evitare inutili urla, sceneggiate, spintoni o quant'altro durante lo svolgimento della manifestazione.
- 5.2. Il gioco deve svolgersi lealmente, non provocare danni fisici a compagni e avversari, previa l'espulsione.
- 5.3. Verranno fischiate tutte quelle azioni che si riterranno pericolose per l'incolumità dei giocatori.
- 5.4. Chi verrà espulso dal gioco non potrà più giocare per la partita successiva e non può essere sostituito; la squadra continuerà a giocare con 4 giocatori.

- 5.5. L'ammonizione subita durante la partita sarà ritenuta valida per tutte le partite successive e scatterà automaticamente l'espulsione per la partita successiva alla seconda ammonizione.
- 5.6. L'arbitro sarà estraneo al rettangolo di gioco.
- 5.7. **È assolutamente vietata qualsiasi entrata volontaria che possa recare danno alla salute di un qualsiasi giocatore.**
- 5.8. Nel caso si verificassero atti violenti da parte di un giocatore, lo stesso verrà squalificato per l'intero torneo.
- 5.9. Considerando che il torneo ha come solo fine ultimo il divertimento, non sono concessi comportamenti eccessivamente agonistici (falli intenzionali, cattivi o di reazione), offese nei riguardi dell'arbitro, degli avversari e bestemmie, sanzionabili con la squalifica del giocatore o dell'intera squadra.
- 5.10. Non saranno accettati reclami in merito all'operato dell'arbitro. Eventuali altri reclami accompagnati dalla somma di € 30,00 (Euro trenta/00), dovranno essere inoltrati alla giuria entro e non oltre 15 minuti del termine della partita a cui si riferisce il reclamo. Nel caso di reclamo accettato la somma sarà restituita.

6. FASE A GIRONI

- 6.1. Le squadre saranno suddivise in gironi da 4 squadre ciascuno (variabili a seconda delle squadre iscritte). La formula è quella del girone all'italiana con partite di sola andata.
- 6.2. Ogni incontro avrà durata di 14 minuti, suddivisi in due tempi di 7 minuti ciascuno. Tra il primo e il secondo tempo si effettuerà il cambio campo, possibilmente senza eccessive perdite di tempo. I punti saranno assegnati nel seguente modo: 3 punti per la vittoria, 1 per il pareggio e 0 per la sconfitta.
- 6.3. Passeranno alle fasi finali ad eliminazione diretta, denominate in seguito "FINAL TOP", le prime due squadre classificate di ogni girone (variabili a seconda delle squadre iscritte).
- 6.4. Passeranno alle fasi finali ad eliminazione diretta, denominate in seguito "FINAL LOW", le ultime due squadre classificate di ogni girone (variabili a seconda delle squadre iscritte).
- 6.5. In caso di parità si procederà con il seguente criterio:
 - scontri diretti
 - miglior differenza reti
 - maggior numero di reti fatte
 - minor numero di reti subite
 - sorteggio

7. FASE AD ELIMINAZIONE DIRETTA

- 7.1. Le partite nella fase ad eliminazione diretta denominate "FINAL TOP" che le "FINAL LOW" saranno a gara unica.
- 7.2. In caso di parità dopo i tempi regolamentari, si procederà con 5 calci di rigore a squadra. Se sussisterà ancora la parità si andrà ad oltranza.
- 7.3. Un giocatore non potrà tirare il secondo rigore se tutti i componenti della squadra non avranno calciato il proprio rigore, anche quelli in panchina.
- 7.4. Le singole finali avranno durata di 20 minuti, suddivisi in due tempi di 10 minuti ciascuno. Tra il primo e il secondo tempo si effettuerà il cambio campo, possibilmente senza eccessive perdite di tempo.
- 7.5. Al termine del torneo si effettueranno le premiazioni.

8. NORME TECNICHE

- 8.1. Numero massimo di giocatori in campo: **cinque, compreso il portiere**
- 8.2. Durata degli incontri (gironi ed eliminazione diretta): **due tempi da 7 minuti**
- 8.3. Durata degli incontri (singole finali): **due tempi da 10 minuti**
- 8.4. Eventuali calci di rigore: **5 per ogni squadra e, in caso di parità, proseguimento ad oltranza**
- 8.5. Sostituzioni: **cambi volanti, comunicato sempre il ruolo del portiere**
- 8.6. Rimesse dal fondo: **effettuate dal portiere con le mani o i piedi, senza oltrepassare il centro campo, a meno che il pallone non rimbalzi almeno una volta nella propria metà campo. Non si può segnare da rimessa dal fondo**
- 8.7. Il portiere durante l'azione di gioco: **può raccogliere il pallone con le mani su retropassaggio**
- 8.8. Il portiere durante l'azione di gioco: **può oltrepassare il centro campo con i piedi e può segnare**
- 8.9. Calci d'angolo, rimesse laterali e punizioni: **vanno calciate con i piedi, di seconda (a due)**
- 8.10. Abbigliamento: **consono alla manifestazione (pantaloncini e maglietta) e casco OBBLIGATORIO**

9. SORTEGGI

- 9.1. I sorteggi saranno effettuati presso il bar "Meublè Da Guerrino" nel centro di Farra d'Alpago alle ore 20.30 circa di martedì 8 luglio 2014.
- 9.2. **La presenza dei responsabili delle squadre iscritte è obbligatoria.**
- 9.3. Il calendario delle gare ed i relativi orari saranno resi noti a sorteggio ultimato.

10. NORME FINALI

- 10.1. Con la firma del responsabile della squadra sulla lista dei giocatori partecipanti, si considera letto, accettato e messo al corrente ai singoli partecipanti il seguente regolamento (pag. 1, 2, 3, 4, 5).
- 10.2. Visto il susseguirsi ininterrotto delle partite, onde evitare spiacevoli inconvenienti per tutti, si prega di leggere attentamente gli orari delle partite nell'allegato calendario.
- 10.3. Si raccomanda alle squadre massima puntualità e rapidità nell'entrare in campo, preparandosi anticipatamente per il proprio turno e nell'effettuare le sostituzioni.
- 10.4. Il comitato organizzativo si riserva la facoltà di apportare qualsiasi modifica al seguente regolamento per qualsiasi tipo di esigenza motivata.
- 10.5. Tutti gli atteggiamenti e i comportamenti che l'organizzazione valuterà non idonei per lo spirito di questo torneo, verranno puniti con la squalifica della squadra.
- 10.6. Il torneo si svolgerà in un luogo aperto al pubblico, per cui è d'obbligo da parte del responsabile della squadra far tenere ai propri giocatori un comportamento decoroso e adeguato per una regolare prosecuzione della manifestazione.
- 10.7. **L'ORGANIZZAZIONE DECLINA OGNI RESPONSABILITÀ CIVILE E PENALE, IN CONSEGUENZA DI INFORTUNI SUBITI O ARRECATI A TERZI ED A MALORI VERIFICATISI PRIMA, DURANTE E DOPO LA MANIFESTAZIONE, NONCHÉ PER EVENTUALI DANNI MATERIALI O NON MATERIALI E INCIDENTI SUBITI O ARRECATI A TERZI, FURTI O DANNEGGIAMENTI DI QUALSIASI OGGETTO PERSONALE.**

CON L'OCCASIONE VI RINGRAZIAMO PER LA PARTECIPAZIONE E VI DIAMO IL NOSTRO AUGURIO PER UN FELICE TORNEO.