

REGOLAMENTO DI GIOCO

- 1) Ogni decisione arbitrale è **INDISCUTIBILE** e **INSINDACABILE**, pertanto le squadre dovranno attenersi ad un comportamento civile e corretto nei confronti dei propri compagni, avversari, staff tecnico e direttore di gara.
- 2) Ogni squadra schiererà 4 giocatori (compreso il portiere) che disputeranno partite con un tempo effettivo di 6 minuti.
- 3) In caso di maglie uguali, prima del calcio d' inizio verrà effettuato il sorteggio per determinare quale squadra indosserà le casacche (**OBBLIGATORIO**).
- 4) Si gioca a piedi **SCALZI**: è vietato qualsiasi dispositivo antiscivolo e l'uso di qualsiasi tipo di cavigliera e fasciatura. Per non compromettere l'integrità fisica degli atleti e del campo siete pregati di **TAGLIARVI LE UNGHIE**.
- 5) E' vietato indossare anelli, collane, piercing e bracciali quando si entra sul campo di gioco, un addetto verificherà la regolarità dei giocatori.
-Nel caso si utilizzino cavigliere o tutori la squadra perderà a tavolino
- 6) E' obbligatorio l'uso del caschetto, saldamente allacciato, da quando si entra in campo, fino a quando si esce (chi non lo fa, sarà espulso dal campo).
E' obbligatorio l'uso esclusivo del caschetto fornito dallo staff.
- 7) Il regolamento è pressoché identico a quello del calcetto tradizionale, a differenza che il fuorigioco, calci d'angolo e rimesse laterali non esistono.
Il retropassaggio volontario al portiere è vietato, così come aggirare la regola attraverso un movimento innaturale come inginocchiarsi o alzarsi la palla per passarla di testa.
In caso di retropassaggio la palla andrà al portiere avversario.
- 8) Il gol è valido solo quando il tiro viene effettuato nella metà-campo avversaria (linea mediana compresa), in caso di deviazione avversaria sarà considerato autogol, in qualsiasi parte del campo essa venga effettuata.
Il gol può essere segnato direttamente dal calcio d' inizio.
- 9) La fine della partita sarà decretata dall'inizio del suono della sirena. Se un gol verrà effettuato sullo scadere del tempo esso verrà decretato valido solo se la palla avrà già oltrepassato la linea di porta prima dell'inizio del suono della sirena.
- 10) Il portiere non può rinviare direttamente la palla con le mani nella metà campo avversaria, ma può farlo facendola rimbalzare nella propria metà campo. È tenuto inoltre a riprendere il gioco il più velocemente possibile.
Sara a discrezione dell'arbitro valutare la perdita di tempo o meno, dichiarando in caso un cambio possesso palla.
- 11) L' intervento ritenuto non pericoloso e che, a discrezione dell'arbitro, interrompe un'azione importante di gioco, verrà punito con un'ammonizione verbale. L' intervento ritenuto pericoloso (cioè che grava sull'incolumità fisica dell'avversario) verrà punito con l'allontanamento dal campo.
- 12) La scivolata ritenuta fallosa verrà fischiata dall'arbitro se effettuata staccando entrambi i piedi da terra mettendo a rischi l'incolumità dell'avversario.

- 13) Se un giocatore, diverso dal portiere prende il pallone con le mani in area, verrà decretato uno shot-out (regola n° 23).
- 14) Non si accettano proteste insistenti, anche in questo caso l'arbitro può punire il giocatore con l'allontanamento dal campo. In caso di proteste eccessive e pesanti, l'arbitro e l'organizzazione possono decidere per la squalifica della squadra dal torneo.
- 15) Ogni espulsione dal campo comporta solo l'esclusione del giocatore per quella partita.
- 16) Le sostituzioni devono essere effettuate richiamando il direttore di gara, che fermerà il gioco onde evitare incidenti e scontri.
- 17) Nel calendario delle partite saranno inseriti anche gli orari di gioco delle gare. Sono ammessi al massimo 15 minuti di tolleranza/ritardo, salvo accordo con lo staff prima di inizio serata.
- 18) Nel caso di eccessivo ritardo o nel caso la squadra non si presenti, sarà assegnata la vittoria alla squadra regolarmente presente.
- 19) Nel caso una squadra si trovi nell'impossibilità di giocare una partita fissata nel calendario, ne deve dar motivata comunicazione al comitato organizzativo 12 ore prima dell'inizio della serata. In caso contrario la squadra perderà a tavolino la partita.
- 20) I punti sono assegnati in questo modo:
 - vittoria 3 punti / -pareggio 1 punto / sconfitta 0 punti
- 21) In caso di due squadre a parità punteggio nei gironi si considerano: scontri diretti - differenza reti - gol fatti - ridisputa della partita, nell'ordine.
- 22) In caso di 3 o più squadre a parità punteggio nei gironi si adatterà la classifica avulsa: punti fatti nei SOLI scontri diretti – differenza reti nei SOLI scontri diretti – gol fatti nei SOLI scontri diretti - sorteggio
- 23) Le fasi finali si disputano ad eliminazione diretta:
 - In caso di parità si procederà con gli shoot out: il giocatore ha 7 secondi per poter segnare partendo con il pallone dal punto dove si batte il calcio d'inizio. Il portiere non potrà uscire dall'area. Il giocatore può tirare solo una volta (non potrà tirare dopo una parata, il palo/traversa o bordo del campo.)
 - In caso di ulteriore parità si procederà con gli shoot out ad oltranza.
 - Solo per la finale si disputerà prima, in caso di parità, due tempi supplementari da 2 minuti ciascuno.
- 24) Il limite massimo di persone iscritte è di 5 per squadra
- 25) In caso la squadra iscrivesse solo 4 giocatori, è possibile aggiungere il quinto fino all'inizio del secondo turno di eliminazione (nessuna variazione della quota)
- 26) E' consentita la sostituzione dei giocatori (SOLO per giusta causa) dopo l'inizio del secondo turno pagando una quota di 25€ per giocatore. Il limite massimo di sostituzioni è di 2 persone.
- 27) Il regolamento dovrà essere firmato in doppia copia, una per l'organizzazione e una per la squadra, dal responsabile della squadra.