



CALCIO “3 vs 3”

REGOLAMENTO

Il Gruppo All Red organizza la nuova edizione del torneo di calcio a 3 giocatori su campo di dimensioni ridotte e avrà luogo presso il Parco Comunale ex casa rossa – Alessandro Mares di Ponte nelle Alpi.

Il torneo prevede un girone unico con partite di sola andata. Al termine delle partite previste, si stilerà la classifica che determinerà le prime quattro squadre classificate che effettueranno le semifinali e finali per determinare la vincente. Il torneo prevede l'acquisizione di nr. 3 punti per ogni vittoria e nr. 1 punto per ogni pareggio conseguiti.

In caso di uguale posizione nel girone, per la classifica vengono seguiti i seguenti criteri:

- 1) risultato dello scontro diretto;
- 2) miglior differenza reti;
- 3) maggior numero di reti segnate;
- 4) sorteggio.

1. Si gioca in 3 contro 3. Le squadre potranno iscriversi con lista da presentarsi alla prima partita.
2. Ogni squadra potrà rinviare al massimo di 5 (cinque) minuti l'inizio della partita, al termine dei quali la stessa sarà considerata persa a tavolino 0 - 3. Si può scendere in campo anche in 2 (due) giocatori.
3. La partita avrà la durata di 20 minuti, suddivisa in due tempi di 10 minuti l'uno, con un intervallo minimo tra un tempo e l'altro.
4. I cambi tra giocatori, durante il gioco, sono liberi ed illimitati. Potranno essere effettuati in qualsiasi momento purché a gioco fermo, pena l'assegnazione di un calcio di punizione a favore della squadra avversaria.
5. Il calcio d'inizio vale come calcio diretto.
6. Il calcio d'angolo è battuto con i piedi e vale come calcio diretto.
7. La rimessa laterale va effettuata con i piedi e non vale come calcio diretto.
8. Ammonizioni: alla seconda ammonizione in 2 partite diverse, scatta la partita di squalifica;
Espulsioni: corrisponde al prosieguo della partita con il giocatore in meno e l'esclusione alla partita successiva.
9. Viene conteggiato il numero di falli commessi; al compimento del 5° fallo viene concesso un calcio di rigore per la squadra avversaria; successivamente ad ogni fallo in più viene concesso un rigore. Il termine del tempo **non** comporta l'azzeramento dei falli.
10. Nelle rimesse dal fondo la palla deve essere ferma e giocata dalla linea di fondo campo di fianco all'area e vale come calcio diretto.
11. Non è valida l'entrata in scivolata sull'avversario.
12. Il goal è valido anche se segnato tirando dalla propria metà campo.
13. Il giocatore difensore deve mantenersi completamente al di fuori dell'area tracciata davanti alla propria porta; è concesso entrarci solamente nel caso non si tocchi il terreno di gioco (es. un piede a terra al di fuori dell'area e l'altro sollevato davanti alla porticina). La riga fa area. In caso non sia rispettato, si procederà con un calcio di rigore in favore della squadra attaccante.
14. Il giocatore attaccante può entrare normalmente nell'area.
15. Tutti i rigori si battono da centrocampo. Nel caso in cui la palla colpisca il palo, la palla rimane in gioco, ma non potrà essere nuovamente toccata da chi ha battuto il rigore. Tutti i giocatori dovranno trovarsi dietro la linea della palla.
16. Nel caso in cui una porticina venisse spostata a causa di una pallonata, il gioco verrà fermato.

Si premette che **NON SI ACCETTANO** reclami aventi oggetto presunti errori tecnici dell'arbitro, in quanto si considera il suo operato sia inappellabile. Si accettano solo per eventuali sostituzioni di giocatori non corrispondenti ai nominativi contenuti nella lista di iscrizione, squalificati o non in regola con i requisiti descritti nel presente regolamento.

L'organizzazione declina ogni responsabilità per danni a persone e/o cose e/o furti che dovessero verificarsi prima, durante e dopo il torneo.

Con la firma del modulo di iscrizione - lista giocatori - si intende integralmente accettato e sottoscritto il presente regolamento.

Il Comitato Organizzatore