



**11° CAMPIONATO PROVINCIALE
TROFEO "BERTANI SPORT CENTER"
di Calcio indoor**

REGOLAMENTO

Svolgimento del torneo - Al Master possono partecipare le squadre vincenti i tornei di:

"18° INSIEME SI PUO' ..."	- SEDICO 2002
"TORNEO DI NATALE"	- LONGARONE 2001
"12° SOLOLEGNO"	- CAVASSICO 2002
"4^ EDIZIONE 24 ORE"	- TRICHIANA 2002
"TORNEO DI TAMBRE"	- TAMBRE D'ALPAGO 2002
"24 ORE DI BOLZANO"	- BOLZANO BELLUNESE 2002
"2° MEMORIAL GIANFRANCO DAL PONT"	- SOSSAI 2002
"4^ EDIZIONE 24 ORE"	- PADERNO 2002
"6° MEMORIAL GIANNI SCOLA"	- CAVIOLA 2002
"9° TORNEO DI FINE ESTATE"	- SEDICO 2002
"7° TROFEO BAR POSTA"	- S.ANTONIO TORTAL 2002
"6° TORNEO TENNIS CLUB"	- AGORDO 2002
"TORNEO DI TRICHIANA (PALESTRA)"	- TRICHIANA 2002
"3° TORNEO AI TENNIS DI FISTERRE"	- FISTERRE 2002
"TORNEO MILIO'S BAR"	- LOSEGO 2002
"TORNEO POINT BREAK BIRRERIA"	- SAN GREGORIO NELLE ALPI 2002
"4^ EDIZIONE 24 ORE"	- FARRA D'ALPAGO 2002
"2° TORNEO BAR DA CAMILLO"	- SOCCHER 2002
"TORNEO BIGLIA"	- FONZASO 2002
"8° TORNEO BAR IMPIANTI SPORTIVI"	- S. TOMASO AGORDINO 2002
"16° TORNEO GIOIELLERIA DE MIN"	- SOSPIROLO LAGO DEL MIS 2002
"TORNEO COPPA SOSPIROLO"	- SOSPIROLO LAGO DEL MIS 2002
"6° TORNEO TUPA TUPA TUPA"	- CERGNAI 2002
"1° TORNEO CONSULTA GIOVANI"	- SANTA GIUSTINA 2002
"10° TORNEO PASSALABALA"	- CASTELLAVAZZO 2002
"TORNEO DI FERRAGOSTO"	- OSPITALE DI CADORE 2002

L'invito è esteso anche alla squadra:

CAMPIONE PROVINCIALE USCENTE

Art. 1

I giocatori, i dirigenti, i tecnici ed i tifosi delle squadre partecipanti, dovranno rispettare i locali che li ospitano e le relative attrezzature.

Eventuali danni provocati saranno addebitati alla squadra che li ha causati.

Art. 2

Possono partecipare al torneo tutti i giocatori che abbiano compiuti i 15 (quindici) anni di età.

Art. 3

Le squadre potranno iscriversi con un **numero massimo di 12 giocatori**.

Sono ammessi n.º 4 giocatori tesserati FIGC ma potranno scendere in campo contemporaneamente solamente in numero non superiore a **2** (non si considerano tesserati gli allenatori non giocatori).

Art. 4

La quota di iscrizione è di € 110,00* (+ € 40,00* di cauzione) per ogni squadra.

La cauzione, eventualmente restituibile a fine torneo, servirà per pagare eventuali multe inflitte e per eventuali danni provocati a locali ed attrezzature.

Tali multe e penalità consistono in :

- per ogni ammonizione € 3,50 (tre/50) - Punti 2
- per ogni espulsione € 7,00 (sette) - Punti 4
- per ritardata presentazione in campo (fino ad un massimo di 5 minuti) € 6,00 (sei) - Punti 5
- mancata presentazione in campo € 15,00 (quindici) - Punti 25

COPPA DISCIPLINA

L'ammontare delle sanzioni disciplinari inflitte verrà destinato alla squadra vincente la Coppa disciplina.

Art. 5

Le sopracitate sanzioni vengono inflitte dall'apposito giudice sportivo sentito il parere del comitato organizzatore; tale giudice infliggerà anche le squalifiche ai giocatori che incorrono in espulsioni, somma di ammonizioni e comportamento scorretto durante la manifestazione.

Art. 6

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.

Art. 7

Il comitato organizzatore si riserva di modificare gli articoli del presente regolamento che potrebbero nuocere al buon andamento del torneo.

Art. 8

Le partite sono di trenta minuti, suddivise in due tempi regolamentari di quindici minuti l'uno, con breve intervallo tra un tempo e l'altro.

Viene inoltre introdotta la regola del

WASTE OF TIME

Gli ultimi 2 (due) minuti dell'incontro sono di gioco effettivo.

Il torneo è articolato in 2 fasi:

- FASE DI QUALIFICAZIONE:

In questa fase le 16 squadre vengono suddivise in 4 gironi di 4 squadre ciascuno che disputeranno un torneo all'italiana con partite di sola andata.

Vengono assegnati: 3 punti in caso di vittoria, 1 punto per il pareggio e 0 punti in caso di sconfitta.

Accedono alla fase successiva, ad eliminazione diretta, le prime 2 squadre di ogni girone.

Per la determinazione della classifica, a parità di punteggio fra 2 o più squadre, valgono i seguenti criteri:

- 1) risultato dello scontro diretto;
- 2) miglior differenza reti;
- 3) maggior numero di reti segnate;
- 4) migliore classifica per la Coppa Disciplina;
- 5) minor numero di falli commessi;
- 6) sorteggio.

- FASE AD ELIMINAZIONE DIRETTA

In questa fase ad eliminazione diretta (quarti, semifinali e finale) verrà introdotta la regola dell'**OVER TIME**

In caso di parità dopo i due tempi regolamentari, è previsto un tempo supplementare della durata di 5 (cinque) minuti nel quale la segnatura di una rete da parte di una delle squadre comporterà il termine dell'incontro e la vittoria a tale squadra.

In caso di ulteriore parità, si procederà ai calci di rigore. Ogni squadra batterà in serie 5 calci di rigore, secondo un ordine di giocatori elencato e precomunicato dai capitani alla giuria. I rigori possono essere battuti da tutti i componenti della squadra, ad esclusione di quelli espulsi per sanzioni disciplinari o per raggiungimento dei 5 falli. Nel caso una delle due squadre abbia terminato la partita con meno di 5 giocatori, si dovranno calciare un numero di rigori, per ogni squadra, pari al numero minimo di giocatori rimasti in campo.

Nel caso di ulteriore parità, si procederà ai rigori ad oltranza.

Art. 9

Ogni squadra potrà scendere in campo con quattro giocatori più il portiere.

Art. 10

Il numero minimo di giocatori per consentire l'inizio o il proseguimento dell'incontro è di due più il portiere.

In difetto, la squadra avrà partita persa a tavolino 0 - 3.

Art. 11

I cambi tra giocatori durante il gioco, sono liberi e illimitati. Potranno essere effettuati in qualsiasi momento purché a gioco fermo, pena l'assegnazione di un calcio di punizione diretto a favore della squadra avversaria, da battersi nel punto in cui si trovava la palla al momento dell'interruzione del gioco da parte dell'arbitro.

Possono scendere in campo contemporaneamente solamente nr. **2** tesserati.

Art. 12

I contatti fisici, le entrate pericolose, le ostruzioni vengono considerati falli.

Art. 13

Il giocatore che in un incontro somma cinque falli, dovrà uscire dal campo senza possibilità di rientro per la partita in corso. Potrà però essere sostituito da un compagno.

Art. 14

Il giocatore che commette entrata scorretta ed estremamente dura, a giudizio dell'arbitro, potrà essere ammonito o espulso dal campo; in quest'ultimo caso potrà essere sostituito.

Art. 15

Vengono puniti con l'ammonizione:

- il fallo di mano volontario atto ad interrompere una azione di gioco avversaria;
- le entrate giudicate dall'arbitro pericolose;
- non attenersi alle indicazioni degli arbitri;
- perdere tempo in modo considerato dagli arbitri scorretto;
- battere una punizione senza attendere il fischio dell'arbitro qualora sia stata richiesta la distanza della barriera;

- usare un linguaggio scurrile e/o avere un atteggiamento offensivo nei confronti di una qualsiasi persona che si trova nei dintorni del campo di gioco.

Art. 16

Il giocatore che in una stessa partita somma due ammonizioni, sarà espulso dal campo. Il giocatore espulso sarà automaticamente squalificato e potrà essere sostituito da un compagno di gioco.

Art. 17

Ogni fallo comporta punizione diretta da qualsiasi posizione del campo, salvo come da art. 20.

Art. 18

La barriera dovrà osservare la distanza di tre metri da dove sarà posto il pallone, qualora la squadra avversaria la richieda.

Art. 19

I calci d'angolo e le rimesse laterali saranno battute velocemente con i piedi. Qualora si impiegino più di 4 secondi nell'effettuare una rimessa laterale, l'arbitro può decidere per il cambio della rimessa stessa.

L'avversario deve osservare una distanza di metri tre dal calcio d'angolo e nella rimessa laterale deve posizionarsi oltre la linea tratteggiata parallela a quella laterale.

Se l'eventuale invito dell'arbitro ad osservare la distanza non trova ascolto, il giocatore non osservante potrà essere ammonito, e si riprenderà il gioco con una punizione.

Art. 20

Le punizioni a favore, all'interno dell'area del proprio portiere e la rimessa dal fondo, saranno battute dal portiere stesso con le mani.

La rimessa del portiere con le mani non deve superare la metà campo se non tocca prima il terreno di gioco oppure un compagno.

Art. 21

Il portiere può uscire dall'area e partecipare all'azione come un qualunque giocatore.

Art. 22

Se, a giudizio degli arbitri, un calciatore si dirige verso la porta avversaria con la evidente opportunità di segnare una rete e ne viene intenzionalmente impedito con mezzi illeciti, il calciatore colpevole viene espulso per condotta gravemente scorretta.

Art. 23

Nel caso in cui la palla toccasse il soffitto, sarà considerata come uscita dal campo e verrà rimessa in gioco dall'arbitro, assegnando una rimessa laterale.

Art. 24

Non sarà considerata valida la segnatura direttamente da una rimessa laterale se la palla non subisce deviazioni.

Art. 25

Il fuorigioco non esiste e non è consentita la regola del vantaggio.

Art. 26

I tocchi sono liberi.

Art. 27

Il fallo sull'avversario, commesso nella propria area, comporta il calcio di rigore.

Art. 28

Se il portiere ritarda oltre 4 secondi il rinvio del pallone, commette fallo punito con un calcio di rigore.

Art. 29

Il portiere non può raccogliere il pallone con le mani se gli viene passato direttamente da un suo compagno con la parte inferiore del corpo; se lo raccoglie al di fuori della propria area, sarà sanzionato con la punizione e la conseguente espulsione; se, invece, lo raccoglie in area, sarà sanzionato con il calcio di rigore.

Art. 30

Il rigore viene calciato da una distanza di metri sette.

Art. 31

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

Art. 32

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

Art. 33

Per quanto concerne eventuali norme di gioco non riportate nel presente regolamento, si prende in considerazione il regolamento F.I.G.C.

IL G.S. ALL RED