

REGOLAMENTO ENJOY VALTELLINA CUP TORNEO 3 vs 3 “LA GABBIA”

Le regole fondamentali sono quelle del calcio con alcune modifiche e limitazioni.

1. Le squadre saranno composte da 3 giocatori senza portiere con al massimo due riserve (cambi volanti e illimitati).
2. Le partite si disputeranno in un tempo di 10'min. La vittoria allo scadere vale 3 punti, il pareggio 1 punto, la sconfitta 0.
3. Le squadre sono suddivise in 7 gironi da 4 squadre ciascuno
4. Al termine della fase a gironi si qualificano le prime due squadre di ogni girone e le 2 migliori terze. In caso di parità di punti al termine dei gironi di qualificazione si determinerà la classifica finale considerando in ordine: risultato dello scontro diretto, miglior differenza reti, gol segnati, sorteggio. In caso di parità tra 3 squadre si valuta la classifica avulsa (punti ottenuti negli scontri diretti; differenza reti e reti segnate negli scontri diretti).
Le migliori terze verranno decretate considerando in ordine (punti, miglior differenza reti, gol segnati, minor numero di gol subiti, sorteggio)
5. La fase finale è ad eliminazione diretta, In caso di parità allo scadere dei 10', si procede ai calci di rigore, 3 per parte. In caso di ulteriore parità si proseguirà ad oltranza con un rigore per squadra. I rigori vengono calciati dal dischetto.
6. In caso di mancata presenza in campo di una squadra verrà assegnata una vittoria per KO (punteggio di 3 a 0) a favore degli avversari (non sono ammessi ritardi).
7. Si deve giocare SENZA scarpe da calcio con tacchetti di ferro o simili

REGOLE FONDAMENTALI

1. Dentro l'area di rigore NON può transitare nessun giocatore sia esso attaccante o difensore. La palla può transitare nell'area ma NON può essere colpita da nessuno. Se la palla si ferma nell'area la palla va alla difesa a meno che l'ultimo tocco non sia stato del difensore stesso: in questo caso viene concesso un calcio d'angolo per gli attaccanti.
2. Il gol può essere segnato da qualunque posizione del campo tranne che direttamente dalle rimesse laterali.
3. Il gol è valido se la palla è colpita al di fuori dell'area di rigore (dopo aver colpito il pallone il giocatore può finire la corsa in area se questo risulta ininfluente ai fini dell'azione).
4. Le rimesse laterali ed i calci d'angolo si effettuano con i piedi a palla ferma sulla linea. L'avversario deve rispettare una distanza di 2 metri.
5. Le rimesse dal fondo vengono battute dalla riga di fondo campo.

PUNIZIONI, ESPULSIONI, CALCI DI RIGORE

1. Il gol segnato nel caso in cui un giocatore della stessa squadra (attaccante) si trovi dentro l'area di porta viene annullato.
2. L'invasione della propria area da parte di un difensore viene punita con un calcio di rigore (a meno che l'invasione non risulti ininfluente ai fini dell'azione). L'ingresso volontario in area del difensore per evitare un gol quasi certo (parata con le mani o deviazione di piede all'interno dell'area) viene punito con calcio di rigore ed espulsione per 2 minuti.
3. Sono severamente vietate le scivolote (anche se eseguita da un giocatore solo per recuperare una palla destinata ad uscire dal campo) e gli interventi da tergo. Il fallo volontario o di reazione e la protesta verranno puniti con *l'espulsione del giocatore*. L'eventuale scorrettezza sarà punita con un calcio piazzato. Nei calci piazzati deve essere rispettata una distanza minima di 2 metri. I calci piazzati per falli commessi nei pressi dell'area verranno battuti da una distanza di due metri dal perimetro dell'area stessa (4 metri dalla linea di porta) per consentire il corretto posizionamento della barriera.
I calci piazzati sono tutti diretti.
4. Il calcio di rigore viene calciato dalla linea dei 4 metri della metà campo opposta.
5. Dopo il terzo fallo nel corso della stessa partita (dal 4° in poi) ad ogni fallo subito la squadra avrà diritto ad un tiro libero
6. Non esiste fuorigioco.

Qualsiasi decisione presa dall'organizzazione sarà inappellabile. Gli organizzatori si riservano, se necessario, di modificare il regolamento del torneo prima dell'inizio delle partite.

Firma per accettazione _____

