FORMAT

6 squadre in unico girone, in cui ogni squadra affronta tutte le altre in gare di sola andata. Al termine delle partite, si disputeranno le seguenti gare ad eliminazione diretta:

1) 3a classificata-6a classificata (turno di playoff 1)
2) 4a classificata-5a classificata (turno di playoff 2)
3) 2a classificata-vincente gara 1 (semifinale 1)
4) 1a classificata-vincente gara 2 (semifinale 2)
5) Perdente gara 3-perdente gara 4 (stesso giorno di gara 6) (finale 3° posto)
6) Vincente gara 3-vincente gara 4 (stesso giorno di gara 5) (finale 1° posto)

Totale di 21 gare in 20 giornate: Una gara per giornata ad eccezione delle finali in unica serata.

Nelle gare ad eliminazione diretta (finali comprese), in caso di parità dopo i tempi supplementari, passerà il turno la squadra meglio piazzata nel girone.

Criteri Ordinamento Classifica: punti -> classifica disciplina (1 punto ogni giallo, 2 punti espulsione per doppia ammonizione, almeno 3 punti per espulsione diretta, più di 3 punti se valutata particolarmente grave dall'organizzazione) -> risultato negli scontri diretti -> differenza reti -> gol fatti -> sorteggio

Squadre: bianca, nera, gialla, rosa, azzurra, verde

Le gare dirette, laddove possibile, da doppio arbitro designati dall'organizzazione.

Squadre create da organizzazione.

Ogni squadra avrà un responsabile definito dall'organizzazione per il torneo che non necessariamente sarà il capitano in campo durante la giornata. Ma sarà cura del responsabile la presentazione della squadra per la giornata di riferimento (consegnando inoltre all'arbitro, in modalità cartacea o virtuale, l'elenco dei partecipanti alla gara, indicante capitano e vicecapitano). Si consiglia per ogni responsabile la creazione di un gruppo whatsapp con la propria squadra dove organizzarsi, i contatti saranno forniti dall'organizzazione. Inoltre, verrà creato un gruppo organizzazione-responsabili per le comunicazioni.

In caso di mancata presenza di almeno 3 giocatori di una squadra, la squadra perde a tavolino 0-6.

Tutti i partecipanti alla gara devono partecipare all'allenamento del giorno della gara (che esso si svolga prima o dopo in base alla disponibilità del campo legata), la gara si svolgerà (di regola, salvo diversa disponibilità del campo) immediatamente dopo lo stesso, senza aspettare eventuali assenti, che non potranno giocare se non partecipanti all'allenamento.

È evidente che devono tutti partecipare alla gara nelle medesime condizioni ed è onere dei singoli componenti la squadra adoperarsi perché tutti rispettino le regole presupposte alla partecipazione. Nell'allenamento è prevista una tolleranza minima del ritardo, valutata secondo il prudente apprezzamento del preparatore atletico responsabile del polo o eventuale delegato.

Nel caso in cui, come sopra anticipato, non sia possibile (per ragioni oggettive e comunque legate all'uso del campo o degli spogliatoi) effettuare la gara dopo l'allenamento, la stessa verrà anticipata e l'allenamento si svolgerà dopo. I partecipanti alla gara, in tal caso, devono svolgere l'allenamento successivo. La partecipazione alla gara anche di un solo componente che non abbia partecipato

all'allenamento comporterà una sanzione per il giocatore (squalifica per una giornata) e una sanzione per la squadra (sconfitta a tavolino nella gara appena svolta se vinta o pareggiata, o altrimenti nella gara successiva).

Gli arbitri invieranno all'organizzazione l'elenco dei partecipanti con risultato e provvedimenti disciplinari della gara (e in aggiunta anche i marcatori delle eventuali reti).

Devono essere segnalati anche eventuali gesti di fair play.

Le ammonizioni daranno luogo a diffida. Ogni due ammonizioni una giornata di squalifica. Ogni espulsione darà luogo ad almeno una giornata di squalifica (l'organizzazione giudicherà sulla necessità, eventualmente, di sanzioni maggiori). Per sanzioni particolarmente gravi, ad esempio gravi falli di gioco, condotte violente, condotte ingiuriose e/o minacciose può essere sanzionata la squadra anche con penalizzazione e/o sconfitta a tavolino.

Ci saranno dei premi che verranno definiti successivamente. Per essere premiati oltreché per un eventuale risultato meritevole della squadra, è necessario aver partecipato ad almeno una gara.

Vi chiedo inoltre di conservare feedback per, eventuali, successive edizioni.

REGOLAMENTO

PREMESSA

Il regolamento seguirà quello del futsal con le seguenti modifiche. Non è ammessa ignoranza del regolamento e la finalità essenziale per la prosecuzione del torneo e per la partecipazione dei singoli è necessariamente la seguente: essere corretti (con gli arbitri, con i compagni, con gli avversari), non farsi male e non arrecare danni a persone né a cose.

DIVERTITEVI!

REGOLA 1

Si disputerà su parte del campo di calcio a 7 del polo con misure di 22x22 metri.

Porte ridotte disponibili nelle varie occasioni.

L'area di rigore si estende perpendicolarmente rispetto alla linea di porta per 3 metri

Il punto del calcio di rigore è distante 6 metri dalla linea di porta.

REGOLA 2

In caso di mancanza di palloni del futsal possono essere utilizzati quelli di calcio a 11.

REGOLA 3

Si gioca 4 contro 4, ogni squadra dovrà avere almeno 3 giocatori sul terreno di gioco altrimenti la gara è sospesa definitivamente. Non esiste il concetto di portiere.

Tutti i presenti della squadra devono partecipare alla gara e al gioco.

Un giocatore titolare espulso può essere sostituito dopo 2 minuti di gioco o dopo aver subito una rete.

Per partecipare alla gara è necessario essere in regola con il certificato medico regolarmente inserito e approvato in sinfonia.

REGOLA 4

Ogni squadra dovrà partecipare con la maglia del colore del nome della squadra per quanto possibile. I parastinchi sono fortemente consigliati. Non sono necessari i numeri di maglia.

REGOLA 5

È VIETATA QUALSIASI FORMA DI DISCUSSIONE CON GLI ARBITRI (ANCHE DA PARTE DEL CAPITANO)

REGOLA 7

La gara si compone di due periodi di gioco di 15 minuti non effettivi. L'intervallo è di un minuto. Un time-out per ogni gara per ogni squadra. Il time-out verrà recuperato dagli arbitri. Il time-out può essere richiesto solo dalla squadra che sta per eseguire una ripresa di gioco e avrà durata di un minuto.

REGOLA 8

La distanza su rimessa da parte dell'arbitro è di 2 metri.

REGOLA 10

In caso di parità possono essere previsti due periodi supplementari dalla durata di 5 minuti ciascuno.

Si può segnare una rete esclusivamente se l'ultimo tocco avviene nella metà del terreno di gioco di chi la subisce.

REGOLA 12

Vietato qualsiasi intervento in scivolata con tentativo di contendere il pallone ad un avversario, e sarà punito con un calcio di punizione diretto o di rigore qualsiasi situazione per cui con una caduta si interrompe una promettente azione avversaria o una chiara occasione da rete avversaria, ad eccezione di caduta per scontro fortuito con avversario.

Per caduta si intende: toccare il terreno con entrambe le gambe, e/o con almeno un braccio/mano, o col sedere. Per scivolata si intende una caduta volontaria o in cui vi è la possibilità di cadere a causa dello slancio o del terreno di gioco.

Se appoggiandosi volontariamente alla porta questa si sposta, verrà assegnato un calcio di punizione diretto o di rigore alla squadra avversaria.

Dopo 5 falli si effettuerà tiro libero (dopo ogni ulteriore fallo si effettuerà un tiro libero), i falli non si azzerano al termine del primo tempo.

REGOLA 13

La distanza sulla ripresa di gioco è 3 metri.

REGOLA 14

Il calcio di rigore si esegue dal punto del calcio di rigore senza ribattuta. Viene eseguito di tacco senza la presenza di avversari. In modo identico (ma con esecuzione frontale e non necessariamente di tacco) viene eseguito il tiro libero ma dal punto del calcio di rigore della propria metà del terreno di gioco.

REGOLA 15

La distanza sulle riprese di gioco è 2 metri

REGOLA 16

Si effettua esclusivamente utilizzando i piedi.

REGOLA 17

La distanza sulla ripresa di gioco è 3 metri.