

REGOLAMENTO

TORNEO CALCIO BALILLA

“CHAMPIONS DE L’UNITA”

ISCRIZIONE

Il torneo è a carattere amatoriale

L'importo dell'iscrizione è pari a **10 € a squadra (composta al massimo da tre giocatori)**.

Il termine per le iscrizioni è fissato al raggiungimento del numero massimo di squadre. Il numero massimo di squadre è stabilito in 8 squadre per ogni tavolo disponibile: **massimo 24 squadre**. Avranno prelazione di iscrizione le squadre che hanno effettuato la pre-iscrizione entro la giornata precedente al Torneo. Il Torneo può svolgersi con fase a gironi o ad eliminazione diretta, a seconda del numero totale di squadre.

FASI A GIRONI

I gironi sono costituiti di un numero uguale di squadre. Nel solo caso in cui le squadre siano dispari il primo girone avrà una squadra in più. La composizione dei gironi viene stabilita mediante estrazione. Il numero di gironi è strettamente legato al totale delle squadre iscritte e al numero di tavoli da gioco disponibili. Verrà quindi stabilito ad iscrizioni concluse. **Le partite dei GIRONI si disputeranno con la formula dell'andata/ritorno.**

Le prime due squadre classificate accederanno alle fasi successive del torneo che si disputeranno secondo la regola dell'eliminazione diretta con la modalità dell'andata/ritorno. In caso di parità si procederà all'eventuale bella.

A seconda del numero di gironi e di squadre iscritte l'organizzatore potrà far accedere alla fase dell'eliminazione diretta le due migliori terze classificate. Sempre a discrezione dell'organizzatore potranno essere disputati degli scontri diretti (set secco) tra le squadre ripescate per completare i quadranti. In caso di parità di classifica per determinare la squadra che accede al turno successivo si prenderanno in esame, nell'ordine, i seguenti parametri: miglior differenza reti, miglior attacco.

In caso di ulteriore parità si procederà al sorteggio.

L'organizzatore potrà stabilire eventuali variazioni alle regole sopra riportate prima di iniziare la FASE A GIRONI e previa comunicazione a tutti gli iscritti.

CODICE FAR PLAY

Ogni azione di natura antisportiva o non etica durante la gara o sul luogo dell'evento, sarà considerata una violazione del **Codice Far Play**. Il rispetto reciproco tra i Giocatori e gli Spettatori, è necessario. Parole, grida, esclamazioni, commenti, qualsiasi movimento che possa provocare distrazione e atteggiamenti antisportivi fatti direttamente o indirettamente ad un giocatore sono assolutamente vietati così come è assolutamente vietata qualsiasi tipo di turpiloquio in generale. Lo spettatore non può disturbare una squadra, pena l'allontanamento dall'area della manifestazione.

REGOLE DI GIOCO

1. Punteggio e passaggio del turno

Ogni incontro avverrà al meglio del set unico. Vince la coppia che realizza per prima 9 goal, con uno scarto di almeno 2 goal sull'avversaria. La coppia che vince l'incontro avrà tre punti, la coppia sconfitta avrà zero punti.

2. Messa in gioco della pallina

La pallina viene immessa in gioco tirandola manualmente contro la sponda opposta nello spazio che divide le due linee di centrocampo.

Si sorteggerà quale squadra immetterà per prima in gioco la palla. Successivamente, la squadra che ha subito l'ultimo goal immetterà in gioco la palla.

3. Comportamento e Disciplinare

Il giocatore o la squadra devono rispettare gli orari di gioco: il margine di tempo di attesa sarà di 5 minuti; in caso di ritardo, se la squadra non si presentasse sul campo dopo le prime 3 chiamate, sarà a sconfitta a "tavolino". Durante la partita i giocatori potranno variare la loro posizione di gioco esclusivamente nei seguenti casi:

- Dopo un goal.
- Tra una partita e l'altra.

Le partite saranno autoarbitrate confidando sul far play dei giocatori.

4. Esecuzioni non consentite

Non saranno consentiti:

- il gancio o il passaggio della palla tra un omino e l'altro anche se si effettuerà il tiro con l'altra stecca;
- trascinare la palla con l'omino prima del tiro o del passaggio;
- far girare la stecca più di 360°;
- far "rullare" o lasciare in movimento la stecca anche involontariamente, tirando o marcando;

Nel caso in cui dopo un'infrazione la pallina entrasse in rete, il goal verrà annullato e la palla verrà rimessa in gioco come descritto al punto 2 da chi ha subito l'infrazione.

Squadra _____

Cognome e Nome del Responsabile _____

Recapito telefonico/Fax _____

Mail _____

Per Accettazione
IL RESPONSABILE DELLA SQUADRA

IL COMITATO ORGANIZZATORE
