



REGOLAMENTO PRINCIPALE

1. Comunicazione e posticipi

Il calendario ufficiale è vincolante. Le squadre hanno la facoltà di richiedere il posticipo di una gara comunicandolo all'organizzazione non più tardi di 48 ore prima dell'orario d'inizio previsto. Tuttavia, il posticipo di una gara potrà essere autorizzato solo a seguito del nullaosta dell'Organizzazione. Senza esplicito consenso o nel caso la squadra non si presenti, verrà assegnata la sconfitta a tavolino (3-0).

2. Composizione della Squadra

Ogni squadra partecipa alla partita con un massimo di 12 giocatori. In campo scendono 5 giocatori (4 giocatori di movimento e 1 portiere). La gara non può iniziare o proseguire se una squadra ha meno di 3 giocatori. In tal caso tale squadra perderà 3-0 a tavolino.

Nelle fasi a gruppi-gironi, le squadre Over 35 inserite inizialmente nei gironi A e B non possono avere più di 2 giocatori Under 35 contemporaneamente sul terreno di gioco

3. Arbitro di gara

Le decisioni dell'arbitro per questioni relative al gioco sono inappellabili. In caso di presunto errore tecnico (errata applicazione del regolamento), l'eventuale ricorso sarà valutato dal Comitato Organizzatore. L'accertamento dell'errore e le decisioni sulla validità della gara spettano esclusivamente all'Organizzazione, il cui giudizio è insindacabile. Per la direzione delle gare sarà designato 1 arbitro.

4. Durata e tempi di gara

Le partite hanno una durata di 25 minuti per tempo, con un intervallo massimo di 5 minuti.

- a) È concesso un tempo massimo di attesa di 15 minuti per il ritardo di una squadra; superato tale limite, la partita sarà assegnata a tavolino.
- b) Il time-out è un'interruzione di gioco della durata di 1 minuto che deve essere accordata dall'arbitro, a gioco fermo, su richiesta del dirigente accompagnatore o del capitano di una squadra:
 - Il time-out può essere chiesto da ogni squadra una volta per tempo e nelle fasi di gioco in cui è in possesso di palla.
 - Il periodo usufruito come time-out va recuperato integralmente. Se una squadra non usufruisce del time-out nel primo tempo di gara, lo stesso non può essere recuperato nel secondo.
- c) Non esistono tempi supplementari.

5. Riconoscimento e Divise

Le squadre devono indossare maglie dello stesso colore; in caso di necessità, l'arbitro potrà far indossare le pettorine.

6. Calcio d'inizio e ripresa del gioco

Le squadre, all'inizio dei tempi di gioco o alla ripresa dopo la segnatura di una rete, devono disporsi nella propria metà campo delimitata dalla linea mediana. Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio.

Tutte le riprese del gioco devono avvenire a pallone fermo, a eccezione della rimessa dal fondo da parte del portiere che deve avvenire con le mani.

La rimessa in gioco del portiere può oltrepassare il centrocampo.

Il portiere può rientrare il possesso della palla, dopo la rimessa in gioco, solamente con i piedi.



7. Sostituzioni e Panchina

Le sostituzioni possono avvenire anche a gioco in svolgimento (volanti), tranne quella del portiere che deve essere effettuata a gioco fermo, previo assenso dell'arbitro.

Un calciatore sostituito può partecipare nuovamente al gioco, sostituendo a sua volta un altro calciatore. La sostituzione si concretizza quando il sostituto entra nel terreno di gioco. Solo gli iscritti al trofeo e un eventuale allenatore riconosciuto possono sostare in panchina. Durante il time-out sono consentite le sostituzioni.

8. Rimesse e Angoli

Le rimesse laterali e i calci d'angolo si battono con i piedi. Il pallone deve essere posizionato fermo sulla linea nel punto di uscita. Gli avversari devono restare a una distanza minima di 4 metri. Tutte le riprese (rimesse laterali, calci d'angolo, punizioni e rinvii del portiere) devono essere eseguite entro 4 secondi dal momento in cui si ha il possesso del pallone. Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo. Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dalla linea laterale. Se la palla entra in porta dalla rimessa senza alcun tocco, il goal viene annullato e il gioco viene ripreso dal portiere della squadra avversaria.

9. Punteggi e classifica

Qualora al termine dei tempi di gioco, il risultato fosse in parità, la vittoria della partita verrà assegnata alla squadra dopo i calci di rigori (n.3 per ogni squadra). Non potranno calciare i rigori i giocatori espulsi o non facenti parte della rosa iniziale

Vengono assegnati:

- 3 Punti per ogni vittoria entro i tempi regolamentari
- 2 Punti per la vittoria ai calci di rigore
- 1 punto per la squadra perdente al termine dei calci di rigore
- 0 Punti per la squadra perdente al termine dei tempi regolamentari

10. Portiere e Rimessa dal Fondo

Il rinvio dal fondo deve essere effettuato dal portiere esclusivamente con le mani. Il portiere non può mantenere il possesso palla (nella propria metà campo) per più di 4 secondi. Il portiere può ricevere un passaggio di ritorno su rimessa laterale.

Il portiere può scambiare il proprio ruolo con qualsiasi altro calciatore a gioco fermo e con cambio di maglia e/o che sia identificabile come tale. Se il pallone è toccato da un qualsiasi giocatore all'interno della area di rigore del portiere, la rimessa deve essere ripetuta. Un portiere commette fallo punibile con un calcio di punizione indiretto quando: 1) tocca o controlla il pallone con le mani, nella propria area di rigore, dopo che questo gli sia stato volontariamente passato da un compagno di squadra con qualsiasi parte del corpo; 2) mantiene il possesso del pallone con le mani per più di 4 secondi. Se il portiere della squadra difendente commette, all'interno della propria area di rigore, uno dei suddetti falli, indipendentemente dalla posizione del pallone, il calcio di punizione deve essere battuto sulla linea delimitante l'area di rigore dal punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.

11. Falli e Distanze

I falli (come sgambetti, spinte o falli di mano) vengono battuti dal punto in cui sono stati commessi. Tutte le punizioni sono dirette. La distanza minima per la barriera su calcio di punizione è di 5 metri. Se un calciatore della squadra difendente commette, all'interno della



propria area di rigore, uno dei suddetti falli, deve essere punito con un calcio di rigore, indipendentemente dalla posizione del pallone, purché lo stesso sia in gioco.

12. Sanzioni Disciplinari

In base alla gravità degli accadimenti di gioco potranno essere comminate le seguenti sanzioni: a) Ammonizione; b) Espulsione. L'ammonizione (cartellino giallo) comporta un richiamo ufficiale. L'espulsione (cartellino rosso) prevede l'allontanamento definitivo del giocatore e 2 minuti di inferiorità numerica per la squadra, riducibili solo se viene subito un gol. Al termine della penalizzazione, un nuovo giocatore potrà fare il suo ingresso in campo, dopo il benestare del direttore di gara. Il giocatore espulso non potrà più giocare la partita. La sanzione vale solo per la partita in corso. La bestemmia è sanzionata con l'ammonizione.

*Il torneo si fonda sul rispetto reciproco e sulla sportività. Pertanto è vietato l'uso di un linguaggio blasfemo (bestemmia). Ogni accenno di bestemmia udito dal direttore di gara comporterà l'immediata **ammonizione** del giocatore. In caso di recidiva nella stessa partita, scatterà l'**espulsione** (doppia ammonizione)."*

13. Sospensione per meteo

In caso di maltempo, la gara è considerata valida se è stato disputato almeno il 15° minuto del secondo tempo. In caso contrario, si dovrà recuperare solo il tempo rimanente dopo un'attesa minima di 45 minuti. Il rinvio della gara è a discrezione del Comitato organizzatore.

14. Rapporti con il Comitato organizzatore

Si ricorda che ogni componente di ciascuna squadra, con l'iscrizione ha dichiarato di accettare il regolamento del trofeo presente e di accettare e rispettare le decisioni del Comitato organizzatore.

15. Norme di rinvio

Per quanto non espressamente previsto nel presente regolamento, si fa riferimento alle norme e ai regolamenti ufficiali della FIGC (Federazione Italiana Giuoco Calcio), i quali si intendono qui richiamati in maniera inderogabile.

16. Accettazione delle regole del torneo e delle decisioni del Comitato

Lo spirito della manifestazione è di natura competitivo-amichevole. È richiesto a tutti i partecipanti di mantenere un comportamento ispirato alla massima lealtà sportiva, portando rispetto verso le squadre avversarie, il pubblico e ogni decisione dell'arbitro. I Capitani e gli Allenatori sono considerati i primi responsabili della condotta dei propri giocatori, sia all'interno del terreno di gioco che in panchina. Si ricorda che ogni componente di ciascuna squadra, con l'iscrizione ha dichiarato di accettare il regolamento del trofeo presente e di accettare e rispettare le decisioni del Comitato organizzatore.