

REGOLAMENTO TERZA EDIZIONE VLF CUP

1) Ciascuna squadra può schierare 4 giocatori e può disporre di massimo 2 atleti di riserva, e può effettuare cambi illimitati. La lista atleti (massimo 6) compilata all'atto dell'iscrizione può essere integrata o modificata sino al giorno della prima gara da disputare. Da tale termine non si accettano ulteriori variazioni agli organici. La quota d'iscrizione è di 120 euro a squadra. Tale cifra dovrà essere consegnata interamente entro e non oltre la **data dei sorteggi**, insieme al modulo d'iscrizione completamente compilato. La data dei sorteggi verrà comunicata ai capitani delle squadre alcuni giorni prima. Ai sorteggi potranno assistere solo ed esclusivamente i capitani di ogni formazione.

Le squadre che non avranno effettuato il pagamento entro il sorteggio saranno escluse dal torneo.

Tuttavia le iscrizioni saranno chiuse anticipatamente al raggiungimento di **16 squadre paganti**.

Dopo aver effettuato il sorteggio l'organizzazione stipulerà un calendario degli incontri che non potrà per **NESSUN MOTIVO** essere modificato. INVITIAMO quindi le squadra a non avanzare richieste di questo genere, **CHE SARANNO TASSATIVAMENTE RIFIutate!**

2) I giocatori iscritti con una formazione non possono far parte di altre squadre.

3) Gli accoppiamenti iniziali dei gironi vengono effettuati in base al numero delle squadre iscritte. Tutte le gare vengono disputate con tre tempi da 10 minuti ciascuno (stop al cronometro solo nel caso in cui il pallone oltrepassa la rete di protezione, in caso di infortuni e di prolungata interruzione del gioco) con intervallo di 5 minuti. Dai quarti di finale in poi, in caso di parità al termine dei tempi regolamentari, verranno effettuati i calci di rigore. I calci di rigore saranno 3 per squadra, dopo i quali si procederà ad oltranza.

4) Il riscaldamento delle squadre nel campo di gara, prima di ogni incontro durerà massimo 5 minuti e non oltre l'orario previsto per l'inizio del match.

5) Ogni formazione deve arrivare **15 minuti prima dell'orario** fissato per la propria gara consentendo all'organizzazione di svolgere le gare nel massimo rispetto degli orari previsti. La non presentazione dei giocatori nei 15 minuti successivi l'orario di calendario, decreta la sconfitta d'ufficio per 3 – 0.

6) E' possibile effettuare il passaggio al proprio portiere con tutte le parti del corpo (escluse le mani), compresi i piedi. Il portiere può raccogliere il pallone con le mani fatta eccezione per due passaggi consecutivi. Nel caso del secondo passaggio, il portiere sarà costretto a toccare il pallone con i piedi, pena la punizione in favore della formazione avversaria da posizione di centrocampo.

7) Tutti i calci di punizione sono considerati DIRETTI. E' possibile rialzare il pallone con una piccola "gobba" di sabbia per un migliore posizionamento della sfera stessa.

8) Ogni calcio di punizione deve essere calciato dal giocatore che ha subito il fallo stesso. Se il difensore commette fallo nella propria metà campo, la punizione deve essere battuta con tutti i giocatori delle due formazioni (tranne il portiere) posizionati dietro la linea di battuta con almeno 5 metri di distanza dal pallone. Se il fallo viene commesso nella metà campo avversaria, si procederà al tiro libero da metà campo.

10) La rimessa laterale può essere eseguita con i piedi o con le mani (in maniera regolare, come nel gioco del calcio). In caso di battuta con i piedi, il pallone deve essere posizionato sulla linea che delimita il campo di gioco, pena il cambio della rimessa stessa a favore della squadra avversaria.

11) La rimessa dal fondo viene eseguita solamente dal portiere con le mani.

12) Un giocatore può essere ammonito con cartellino giallo, che verrà sommato nel corso delle gare (3 cartellini gialli in partite differenti = squalifica per una gara). Dai quarti di finale le ammonizioni vengono azzerate. Al giocatore che subisce l'espulsione per somma di cartellini gialli nella stessa partita o per cartellino rosso diretto potrà essere, secondo il parere arbitrale e dell'organizzazione, accordata una squalifica maggiore ad 1 turno.

13) Vengono considerati falli le infrazioni di seguito elencate: DARE O TENTARE DI CALCARE UN AVVERSARIO; SGAMBETTARE O TENTARE DI SGAMBETTARE UN AVVERSARIO; CARICARE IN MODO VIOLENTO UN AVVERSARIO; COLPIRE O TENTARE DI COLPIRE UN AVVERSARIO; TRATTENERE UN AVVERSARIO; SPINGERE UN AVVERSARIO; TOCCARE INTENZIONALMENTE CON LA MANO IL PALLONE. Inoltre vengono considerati da ammonizione IL TRASGREDIRE RIPETUTAMENTE ALLE REGOLE DI GIOCO; IL MANIFESTARE CON GESTI O PAROLE IL DISSENTIRE UNA QUALSIASI DELLE DECISIONI ARBITRALI. BESTEMMIE O FRASI INGIURIOSE VERSO ARBITRO O AVVERSARI COMPORTANO L'ESPULSIONE DEL GIOCATORE. ATTI DI VIOLENZA E VERBALE CONTRO GIOCATORI, DIRETTORE DI GARA E ORGANIZZATORI COMPORTANO L'ESPULSIONE DEL GIOCATORE E LA CONSEGUENTE SQUALIFICA PER UN NUMERO DI PARTITE STABILITO DEL DIRETTORE DI GARA. SPUTARE CONTRO AVVERSARI, DIRETTORE DI GARA E ORGANIZZATORI COMPORTANO L'ESPULSIONE DEL GIOCATORE E LA CONSEGUENTE SQUALIFICA PER UN NUMERO DI PARTITE STABILITO DAL DIRETTORE DI GARA.

14) I giocatori devono giocare scalzi (possono indossare calzini), indossando pantaloncini e maglia dello stesso colore. E' fatto divieto dell'uso di parastinchi!

15) I giocatori devono accettare le decisioni degli arbitri e mantenere un comportamento rispettoso nei confronti di tutti i partecipanti. I giocatori di riserva devono sostare durante tutta la durata della gara all'interno dell'area atleti (non è possibile sostare all'interno del campo per destinazione). L'eventuale allenatore alla squadra è l'unica persona, oltre ai giocatori, autorizzata a rimanere nell'area atleti.

17) SI GIOCA CON QUALSIASI CONDIZIONE METEOROLOGICA.

18) Passeranno alla semifinale le prime due classificate di ogni girone. In caso di parità di punti, per determinare il migliore piazzamento, si terrà conto in ordine dell' eventuale scontro diretto, della differenza reti e del maggiore numero di reti segnate.

19) L'organizzazione declina ogni responsabilità in caso di furti all'interno dell'area riservata al gioco.

20) Una partita può avere inizio o può continuare fintanto che in campo vi siano almeno 3 giocatori per squadra. Nel caso in cui una squadra non raggiunga il numero di giocatori suddetto la

partita non potrà avere seguito e terminerà con la sconfitta a tavolino (0 a 3 o punteggio del campo).

21) Non vale il gol segnato direttamente da calcio d'inizio. **Non vale il gol siglato con una rimessa laterale (sia essa stata eseguita con i piedi o con le mani).** Non può segnare il portiere che calcia direttamente una rimessa da fondo.



MODULO ISCRIZIONE VLF CUP TORNEO DI BEACH SOCCER

NOME SQUADRA _____

	COGNOME	NOME	FIRMA
1*			
2**			
3			
4			
5			
6			

1.* Caposquadra

2.** Vice Caposquadra

Io sottoscritto _____, Caposquadra, mi impegno, a nome

di tutta la squadra a mantenere nel gioco uno spirito di rispetto delle persone e delle cose, sapendo unire agonismo e divertimento.

Mi impegno inoltre ad esporre e far rispettare il regolamento, riportato nelle pagine successive, a tutta la squadra.

In fede _____

N.B: L'organizzazione declina ogni sua responsabilita' su eventuali infortuni subiti da uno o piu' componenti della squadra, pertanto la firma apposta accanto alle generalita' del giocatore e' da considerarsi come accettazione della condizione suddetta.