



REGOLAMENTO SOCCER CUP

Calcio 4vs4 + Calcio Tennis 2vs2 + Calcio Balilla 2vs2

Data e luogo: 29 giugno 2019, Piazza Europa area "ex Bassetti", Vimercate. In caso di maltempo verrà comunicato ai partecipanti il luogo in cui si svolgerà il torneo.

Orario: ore 16:00 ritrovo, informazioni e consegna regolamento a tutte le squadre; ore 17:00 inizio torneo. Finali ore 00:30.

Costo: 15 euro a giocatore con pacco gara.

Premessa: il torneo nasce a puro scopo ludico e per convogliare la volontà e la passione sportiva all'interno del Comune di Vimercate. Pertanto non saranno tollerati comportamenti aggressivi, volgari o comunque in disarmonia con lo spirito goliardico della competizione, nei confronti di avversari, giudici di gara, organizzatori e pubblico. A tal proposito, l'organizzazione della manifestazione si riserva la facoltà di escludere dal torneo il giocatore oppure la squadra che si sia resa protagonista di atti ritenuti estremamente gravi.

Regolamento Generale del torneo:

- 3 PARTITE GARANTITE per ogni disciplina.
- 4 Gironi all'italiana + Fase a eliminazione diretta dove accederanno le prime 2 squadre di ciascun girone.
- Età minima: 18 anni compiuti
- Le squadre saranno suddivise in 4 gironi da 4 squadre ciascuno e parteciperanno a tutte le tre attività proposte.
- Tutti gli incontri del girone eliminatorio si disputeranno in un tempo unico di 10 minuti a punteggio illimitato per tutte le attività proposte. La vittoria allo scadere vale 3 punti, il pareggio 1 punto, la sconfitta 0.
- I quarti di finale, le semifinali e le finali si disputeranno in un tempo unico di 15 minuti a punteggio illimitato.
- I singoli risultati ottenuti nelle tre discipline verranno sommati e concorreranno a formare la classifica finale.
- Per la definizione della classifica dei gironi, in caso di parità di punti si determinerà la classifica finale considerando in ordine: risultato dello scontro diretto, miglior differenza punti complessiva, punti realizzati, sorteggio.
- In caso di parità tra 3 o più squadre si valuta la classifica avulsa (punti ottenuti negli scontri diretti; differenza reti e reti segnate negli scontri diretti) ed in caso di ulteriore parità verrà effettuato il sorteggio.
- La fase finale è ad eliminazione diretta. In caso di parità allo scadere dei 15 minuti, si procede ai calci di rigore, 3 per parte. In caso di ulteriore parità si proseguirà ad oltranza con un rigore per squadra. Il calcio di rigore si batte lungo tutta la linea di centrocampo, non direttamente in porta, ma con l'uso della sponda.
- **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).**

Calcio 4 vs 4

Le regole fondamentali sono quelle del calcio a 5 con alcune modifiche e limitazioni.

- Le squadre saranno composte da 4 giocatori senza portiere (cambi volanti e illimitati). Età minima: 18 anni compiuti.
- Si deve giocare SENZA scarpe da calcio con tacchetti di ferro o simili.
- Il gol può essere segnato da qualunque posizione del campo tranne che direttamente dalle rimesse laterali.



- 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.
- Le rimesse dal fondo vengono battute dalla zona di fondo campo.
- Sono severamente vietate le scivolate (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 di porta verranno battuti da una distanza di 4 metri dalla linea di porta per consentire il corretto posizionamento della barriera.
I calci piazzati sono tutti indiretti.
- Dopo il quinto fallo nel corso della stessa partita (dal 6° in poi), ad ogni fallo subito la squadra avrà diritto ad un tiro libero che verrà calciato da metacampo.

Calcio Balilla 2 vs 2

Regola fondamentale: non sono ammesse rullate (giocatore che gira a 360° sull'asta).

Sono invece ammessi i passaggi di palla tra giocatori di stecche diverse ed anche quelli tra giocatori della stessa stecca (ganci)

- Il gioco del calcio balilla è un gioco del calcio in miniatura, scopo del gioco è fare goal all'avversario.
- Ogni 7 goal si cambia campo.
- A sorte si decide chi inizia il gioco. La pallina si posiziona nella zona difensiva, e prima di essere lanciata verso la porta avversaria deve essere fatta battere contro una sponda del campo di gioco. Le palline successive andranno a chi ha subito goal.
- Chi tira in porta facendo girare la stecca più di 360 gradi, commette fallo e la pallina sarà messa in gioco dalla difesa avversaria.
- Se la pallina entra in porta e ne esce fortuitamente, il goal sarà considerato valido.
- Se la pallina esce fortuitamente dal campo di gioco, la ripresa del gioco avverrà posizionando la pallina nella zona difensiva della squadra a cui spetta il possesso della pallina.

Calcio Tennis 2 vs 2

Lo scopo del gioco per ogni squadra è quello di inviare la palla in modo regolare sopra la rete sul suolo del campo avverso, una volta effettuato il rimbalzo la palla viene giocata al volo.

- L'azione continua fino a che la palla tocca il suolo, è inviata fuori o una squadra non la ritorna correttamente.
- La palla può essere colpita con ogni parte del corpo, mani e braccia escluse.
- Non sono concessi tocchi di mano, tocchi prolungati o doppi tocchi, si possono fare al massimo tre tocchi per ogni metà campo.
- Si batte con palla in mano calciando al volo nelle competizioni ufficiali, in quelle amatoriali è consentito al dopo rimbalzo fuori dal campo senza toccare la linea di fondo, in tal caso verrà assegnato il punto alla squadra avversaria, non si può battere né di spalla né di testa né di ginocchio ma solo con il piede.
- La palla non può essere attaccata direttamente dal servizio e deve fare prima un rimbalzo.
- Al fischio dell'arbitro la palla viene messa in gioco dal giocatore alla battuta, il quale serve calciando la palla, cercando di inviarla nel campo avverso facendola passare al di sopra della rete.
- Non si può fare muro o schiacciare sulla battuta avversaria.
- Il tocco a muro durante il gioco, vale come tocco numerico, quindi in caso di muro, la squadra che difende può fare due tocchi oltre al muro.



- *Toccata la palla una volta dopo il servizio, questa non può più rimbalzare per terra e sono consentiti solo passaggi al volo.*
- *La palla può toccare la rete nell'oltrepassarla (anche in battuta). La palla in rete può essere rigiocata entro il limite dei tre tocchi. È proibito toccare la rete o invadere con buona parte del corpo il campo avversario.*
- *La palla deve passare all'interno delle due asticelle posizionate ai lati della rete. Qualora la squadra che attacca facesse passare la palla "fuori banda", il punto va alla squadra avversaria.*
- *Non esiste il cambio palla ed ogni punto viene assegnato immediatamente.*
- *La palla è fuori quando cade completamente al di fuori delle linee perimetrali (senza toccarle), quando tocca un oggetto fuori dal terreno di gioco o una persona al di fuori del gioco, quando i cavi i pali o la rete oltre le bande laterali.*
- *Toccata la palla si hanno disposizione tre tocchi, se la palla tocca il suolo verrà dato il punto alla squadra avversaria.*
- *Il cambio di un giocatore in partita deve essere effettuato a palla ferma su autorizzazione arbitrale. I cambi sono illimitati.*
- *Viene fischiato fallo di invasione in caso di tocco della rete o di invasione per gioco pericoloso. Le invasioni per gioco pericoloso vengono fischiate solo contro chi difende; sono quelle invasioni atte a non lasciar tirare l'avversario nelle vicinanze della rete, generano spesso contrasti fisici o rendono impossibile il gesto tecnico di chi attacca.*
- *L'invasione di campo avviene quando si tocca la rete con il corpo o si tocca l'avversario nel suo campo al di sopra della rete. L'invasione di campo commessa dà il punto all'avversario.*
- *In caso di azioni dubbiose, vale la decisione arbitrale.*
- *La formula utilizzata negli incontri è quella del tie-break (in ogni azione giocata è in palio 1 punto e chi si aggiudica il punto ha diritto alla battuta).*
- *Verrà disputato un unico set a punteggio illimitato*

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

Iscrizioni: *termineranno al raggiungimento del numero massimo di 16 squadre o in ogni caso in data 27 giugno 2019. L'iscrizione avviene **consegnando l'apposito modulo compilato** presso:*

- *il pub - birreria "Al Des", a Vimercate in via Pierino Colombo n. 10 nei giorni e negli orari di apertura dell'esercizio.*
- *la palestra "New Life", a Vimercate in Piazza Marconi n. 7 nei giorni e negli orari di apertura dell'esercizio.*

L'iscrizione è considerata come dichiarazione di buona salute e di idoneità all'attività sportiva e accettazione del presente regolamento.

Gli organizzatori declinano ogni responsabilità civile e penale, per eventuali danni a cose e persone anche relativamente al pubblico presente sia a bordo campo durante lo svolgimento degli incontri, sia sul campo di gioco prima dell'inizio degli stessi.

I giocatori sono personalmente responsabili della cura dei propri oggetti personali.

La competizione non è coperta dall'assicurazione ed ogni partecipante dovrà firmare il modulo di scarico delle responsabilità. Ogni partecipante al torneo, accetterà incondizionatamente le suddette condizioni ed il presente regolamento, nel pieno rispetto delle regole di giuoco e di lealtà.