

REGOLAMENTO

Torneo Varano

1. L'AUTORITÀ DELL'ARBITRO

Ogni gara si disputa sotto il controllo di un arbitro, al quale è conferita tutta l'autorità necessaria per far osservare le Regole del Gioco nell'ambito della gara che è chiamato a dirigere.

2. PERIODI DI GIOCO

Una gara si compone di due periodi di gioco di 20 minuti ciascuno. I calciatori hanno diritto ad un intervallo tra i due periodi di gioco, non superiore ai 5 minuti.

3. PRESENTAZIONE IN CAMPO DELLE SQUADRE

Le squadre hanno l'obbligo di presentarsi in campo all'ora fissata per l'inizio dello svolgimento della gara. Si gioca in 5 contro 5, con cambi liberi.

Nel caso di ritardo superiore, pari alla durata di un tempo della gara la squadra perderà a tavolino 3 a 0.

4. INFRAZIONE DI FUORIGIOCO

Assente.

5. PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

L'arbitro ha l'autorità di assumere provvedimenti disciplinari dal momento in cui entra sul terreno di gioco per il sopralluogo pre-gara fino al momento in cui lo abbandona dopo la fine della gara (compresi i tiri di rigore).

L'arbitro potrà sanzionare un giocatore con il cartellino giallo o cartellino rosso.

Il cartellino giallo è utilizzato per comunicare un'ammonizione (non cumulabile per tutta la durata del torneo) e il cartellino rosso è utilizzato per comunicare un'espulsione. La squadra giocherà 3 minuti in inferiorità numerica. Il giocatore espulso non potrà più rientrare in campo nella gara corrente e in quella successiva.

6. RIMESSA DALLA LINEA LATERALE

Una rimessa dalla linea laterale viene effettuata con i piedi.

Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dalla linea laterale a meno che non ci sarà deviazione.

7. RIMESSA DAL FONDO

Il pallone deve essere rimesso in gioco dal portiere con le mani, starà a lui decidere se usare le mani (il centrocampo non è superabile a meno che il pallone non rimbalzi nella propria metà campo), o una volta messa in gioco utilizzare i piedi (nel momento in cui la palla è a terra il portiere è attaccabile),

8. RETROPASSAGGIO

Il portiere non potrà prendere il pallone con le mani.

9. PORTIERE

In generale il portiere con le mani non può lanciare il pallone oltre il centrocampo senza prima farla rimbalzare nella sua metà campo, in caso di infrazione ci sarà la punizione indiretta da centrocampo.

10. PUNTEGGI E CLASSIFICHE

Vittoria 3 punti, pareggio 1 punto.

Passano le prime due di ogni girone, in caso di parità nel punteggio si fa fede in ordine a SCONTRO DIRETTO, DIFFERENZA RETI, GOAL FATTI, GOAL SUBITI.

11. FASE A ELIMINAZIONE

In caso di parità nei tempi regolamentari si procede con i rigori (5 a squadra).

12. ISCRIZIONI

150€ a squadra (torneo maschile) da consegnare agli organizzatori prima dello svolgimento della prima partita.