



TORNEO FREEMATCH 3vs3 5-13 Settembre 2014, Largo Annigoni

REGOLAMENTO

Chiunque prenda parte ad un incontro del torneo FREEMATCH deve conoscere il regolamento ed ogni informazione contenuta in esso e ci si aspetta che agisca on conformità alle regole.

GIOCATORI

Sono ammessi al torneo i maggiori di anni 18 previa dichiarazione liberatoria di responsabilità.

TIPOLOGIA DEL TORNEO

Al torneo partecipano 16 squadre; la prima fase del torneo è organizzata in quattro gironi composti da quattro squadre ciascuno.

GIRONE A: Sq.1 - Sq.2 - Sq.3 - Sq.4

GIRONE B : Sq5 - Sq6 - Sq7 - Sq8

GIRONE C : Sq9 - Sq10 - Sq11 - Sq12

GIRONE D : Sq13 - Sq14 - Sq15 - Sq16

Nella fase a girone sono previsti 4 incontri al giorno, nel seguente ordine:

5 SETTEMBRE : Sq1 VS Sq2 _ Sq5 VS Sq6 _ Sq9 VS Sq10 _ Sq13 VS Sq14

6 SETTEMBRE : Sq3 VS Sq4 _ Sq7 VS Sq8 _ Sq11 VS Sq12 _ Sq15 VS Sq16

7 SETTEMBRE : Sq1 VS Sq3 _ Sq5 VS Sq7 _ Sq9 VS Sq11 _ Sq13 VS Sq15

8 SETTEMBRE : Sq2 VS Sq4 _ Sq6 VS Sq8 _ Sq10 VS Sq12 _ Sq14 VS Sq16

9 SETTEMBRE : Sq1 VS Sq4 _ Sq5 VS Sq8 _ Sq9 VS Sq12 _ Sq13 VS Sq16

10 SETTEMBRE : Sq2 VS Sq3 _ Sq6 VS Sq7 _ Sq10 VS Sq11 _ Sq14 VS Sq15

Si qualificano alla fase finale 8 squadre, le prime 2 di ogni girone.

QUARTI DI FINALE: 11 SETTEMBRE

SEMIFINALE: 12 SETTEMBRE

FINALE:13 SETTEMBRE

SQUADRE

Ciascuna squadra è composta da 3 giocatori, più 2 giocatori di riserva (facoltativi) da utilizzare per le sostituzioni. Nessuna gara potrà aver luogo se l'una o l'altra squadra dispone di meno di 2 calciatori.

- l'arbitro non deve obbligatoriamente essere informato della sostituzione, ma deve accertarsi che in campo non vi siano più di 3 giocatori per squadra;
- il subentrante entrerà nel terreno di gioco solo dopo che ne sia uscito il calciatore sostituito;
- il subentrante deve essere pronto a rimpiazzare un giocatore senza ritardo. Se non è pronto, il gioco dovrà continuare senza di lui, e in ciascun momento può entrare dall'area di rientro stabilita;
- il calciatore sostituito potrà ancora partecipare alla gara.

EQUIPAGGIAMENTO DEI CALCIATORI

L'equipaggiamento o l'abbigliamento dei calciatori non deve in alcun caso risultare pericoloso per sé o per gli altri. Ciò vale anche per i monili di qualsiasi genere.

DURATA DELLA GARA

La gara è composta da 2 tempi di 10 minuti e da 1 intervallo di 2 minuti. Il recupero per interruzioni di gioco è a discrezione dell'arbitro.

CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

La scelta del terreno viene stabilita con sorteggio per mezzo di una moneta. La squadra favorita dalla sorte sceglie la metà campo di gioco. All'altra squadra verrà assegnato il calcio d'inizio della gara.

- tutti i calciatori devono disporsi all'interno della propria metà del terreno di gioco;
- i calciatori della squadra che non esegue il calcio d'inizio devono posizionarsi nella loro metà campo, fino a quando il pallone non sia in gioco;
- il pallone è considerato in gioco previo fischio arbitrale, dopo che è stato calciato e si è mosso verso la propria area di gioco;
- l'esecutore del calcio d'inizio non può giocare nuovamente il pallone prima che lo stesso sia toccato da un altro calciatore.

PALLONE IN GIOCO E NON IN GIOCO

Il pallone è in gioco sempre, ivi compreso quando rimbalza sul terreno di gioco dopo aver toccato una barriera di limitazione dell'area o un palo della porta.

SEGNATURA DI UNA RETE

Una rete è segnata quando il pallone ha interamente superato la linea di porta. La squadra che ha segnato il maggior numero di reti durante la gara risulta vincente, meritando 3 punti in classifica. Se la gara risulta in parità, ad entrambe le squadre verrà assegnato un punto. Nelle fasi finali ad eliminazione diretta, in caso di parità dopo il tempo regolamentare vi saranno due tempi supplementari da 5 minuti ognuno: la squadra che segna per prima risulta vincente.

FUORI GIOCO

Non esiste fuori gioco.

FALLI E SCORRETTEZZE

I falli di giuoco saranno puniti tutti con calci di punizione indiretti (di seconda, per mezzo dei quali una rete non può essere segnata se il pallone, prima di oltrepassare la linea di porta, non sia stato toccato da un calciatore diverso da quello che ha battuto la punizione). La distanza da mantenere è di 2 metri dal punto di battuta salvo che gli avversari non si debbano disporre sulla propria linea di

porta. Le regole da rispettare sono le stesse del calcio a 5, vale a dire senza alcun contatto fisico eccessivo ed alcuna scivolata.

CALCIO DI RIGORE

Un calcio di rigore è accordato ogni 3 falli commessi: può essere eseguito da qualsiasi giocatore della squadra alla quale il tiro è stato assegnato e da qualsiasi punto della linea di centro campo. Tutti i giocatori debbono lasciare la zona del rigore, e nessun giocatore può prendere posizione ad una distanza inferiore di due metri dal giocatore che effettua il tiro di rigore. Il calcio di rigore si batte di sponda e solo dopo che il pallone (qualora non fosse entrato in rete) tocca la sponda di fondo, è possibile avanzare.