

Regolamento ufficiale torneo "Calcio Balilla umano"



AASS



Il torneo avrà luogo **sabato 20 luglio 2024** presso il capannone delle feste di Sobrio in occasione delle feste di San Lorenzo.

Art. 1 - FORMULA DEL TORNEO

Il numero delle squadre partecipanti è fissato a un massimo di 10, 12 o 14 in base alle iscrizioni. A dipendenza del numero di squadre iscritte il comitato AASS valuterà e decederà la formula migliore da applicare per l'esecuzione del torneo. Verrà comunicato definitivamente una volta inviato il programma definitivo.

Il punteggio per le fasi di qualifica prevede: 3 punti in caso di vittoria, 1 punto in caso di pareggio, 0 punti in caso di sconfitta.

Qualora due squadre si trovassero a pari punti in classifica si valuteranno i seguenti criteri in ordine di valenza: scontro diretto, differenza reti, maggior goal fatti, minor goal subiti. Qualora anche in seguito vi sia una situazione di parità, si procederà al lancio della monetina.

Il campo da gioco avrà le dimensioni di 12m x 6m.

Art. 2 - OBBLIGHI PER LE SQUADRE

I giocatori devono aver compiuto i 16 anni di età ed essere alti almeno 140 cm. Ogni squadra può avere in campo un massimo di 5 giocatori, di cui, almeno una di sesso femminile sempre in campo.

Numero minimo di giocatori iscritti per squadra: 6.

Numero massimo di giocatori iscritti per squadra: 9.

Art. 3 – REGOLAMENTO DEL TORNEO

1. Ogni partita durerà dai 10 ai 15 minuti (tempo unico). Ogni squadra avrà a disposizione un time out (30 secondi) per partita. Le semifinali e finali si disputeranno in due tempi da 10 minuti l'uno senza la possibilità di time out.
2. Le sostituzioni potranno essere effettuate solamente durante i time out per le qualificazioni e tra i due tempi nelle fasi finali, o a discrezione del direttore di gara durante il gioco (in caso di infortuni o quant'altro).
3. Il gioco comincerà con la palla messa in campo dal direttore di gara, aspettando prima di calciarla, che la stessa faccia almeno un "evidente" rimbalzo sul terreno di gioco.
4. Le seguenti scorrettezze durante il gioco non sono ammesse:
 - calciare la palla senza aspettare che tocchi il suolo dopo la rimessa in gioco da centrocampo da parte del direttore di gara;
 - staccare le mani dal supporto scorrevole quando si è interessati da un'azione di gioco;
 - appendersi al supporto scorrevole per raggiungere più facilmente la palla;
 - agganciare col piede il giocatore avversario per cercare di strappargli il pallone;
 - contatto eccessivamente duro con il giocatore che si ha alle proprie spalle per contendersi il pallone
 - sganciare le mani dalle apposite maniglie poste sul palo;

- tenere ferma la palla tra i piedi per più di 3 secondi;
 - Il portiere non può sganciare le mani al momento della parata. Se ciò avviene, viene assegnato il goal alla squadra avversaria anche se il tiro potrebbe non essere nello specchio della porta.
 - comportamento antisportivo (allontanare la palla per perdita di tempo, ostruzione per perdere del tempo ...).
 - qualsiasi altro comportamento che secondo l'arbitro sia da sanzionare
 - quanto in contrasto con il presente regolamento, verrà in un primo momento sanzionato con un ammonimento verbale alla squadra; se recidiva, la squadra sarà sanzionata con un calcio di rigore da battere (a tempo fermo). Per il calcio di rigore l'atleta si posizionerà sull'asta dei centrocampisti e potrà calciare direttamente in porta, senza l'ostruzione dei centrocampisti avversari, solo in seguito al fischio del direttore di gara.
5. La squadra che subisce gol ridarà la palla al direttore di gara, che la rimetterà in gioco partendo da centrocampo.
 6. Per poter essere assegnato il goal, la palla deve superare interamente la linea di porta.
 7. Se la palla esce dal rettangolo di gioco, si ripartirà con la palla rimessa in gioco dal direttore di gara a centro campo.
 8. Tutte le partite della fase di qualificazione terminano con il risultato ottenuto. Durante le partite delle fasi finali, in caso di parità al termine del tempo regolamentare, si andrà ad oltranza fino al vantaggio di una delle due squadre con vittoria finale della stessa (Goldengoal).
 9. Si prevede l'espulsione di giocatori per gioco violento e si prevede l'allontanamento del giocatore dal terreno di gioco e la squalifica automatica per la durata della partita. Sarà ritenuto gioco violento qualsiasi azione, giudicata dal direttore di gara, che possa mettere in condizione l'avversario di subire un danno per gioco scorretto e violento.
 10. Si prevede l'espulsione di giocatori nel caso di linguaggio scurrile (continuo), offese pesanti ad arbitro, avversari e pubblico e si prevede l'allontanamento del giocatore dal terreno di gioco e la squalifica automatica per la durata della partita
 11. È obbligatorio allacciarsi le scarpe prima di cominciare la partita, onde evitare spiacevoli perdite di tempo dovute al lancio o alla perdita delle stesse. È consentito giocare scalzi o indossando scarpe da ginnastica. Non è ammesso calzare scarponi o tutti le tipologie di calzature pesanti.

Art. 4 – RITARDATA PRESENZA IN CAMPO

La squadra che si presenta in campo con un ritardo superiore ai 3 minuti sull'orario di inizio della gara senza alcun preavviso, avrà partita persa per 10-0. Resterà comunque facoltà del direttore di gara scegliere come comportarsi in tali situazioni, eventualmente, prima constatando la motivazione del ritardo, e poi l'eventuale soluzione alternativa.

Art. 5 – ISCRIZIONE AL TORNEO

Per prendere parte al torneo, i responsabili delle squadre dovranno:

Compilare il modulo di iscrizione in ogni sua parte, firmarlo e inviarlo agli organizzatori entro il **20 giugno 2024** attraverso uno dei seguenti contatti: infoaass@yahoo.it, gassa.marco@gmail.com.

La tassa d'iscrizione può essere pagata direttamente in loco oppure si può versare, dopo ricevuta conferma d'iscrizione da parte dell'AASS sul conto Bancario dell'Associazione Attinenti e Simpatizzanti (almeno una settimana prima), 6749 Sobrio, IBAN: CH58 0900 0000 6500 0948 8.

La tassa d'iscrizione è di CHF 100.- a squadra.

Le iscrizioni al torneo saranno chiuse al raggiungimento del numero di squadre partecipanti previste. Le iscrizioni vengono accolte in ordine d'arrivo, (data del ricevimento del formulario d'iscrizione).

Art. 6 – SORTEGGIO

La composizione dei vari gironi avviene tramite un sorteggio effettuato dal comitato organizzativo (AASS) durante la “festa in Piazza”, sabato 6 luglio.

Una volta effettuato il sorteggio, il programma verrà comunicato ai responsabili di squadra tramite mail.

Art. 7 – RESPONSABILITÀ

Con l'avvenuta firma da parte del responsabile della squadra sul formulario d'iscrizione, il responsabile e i giocatori di ogni singola squadra, esonerano l'organizzazione del torneo da ogni responsabilità in caso di incidenti subiti o provocati prima, durante e dopo la manifestazione.

L'ASSOCIAZIONE ATTINENTI E SIMPATIZZANTI SOBRIO, DECLINA OGNI RESPONSABILITÀ PER INCIDENTI AVVENUTI DURANTE LE PARTITE.

N.B. L'ORGANIZZAZIONE SI RISERVA DI APPORTARE QUALSIASI MODIFICA CHE RITERRA' OPPORTUNA IN QUALUNQUE MOMENTO PRECEDENTE ALL'INIZIO DELLA MANIFESTAZIONE.

L'organizzazione ha il diritto e la facoltà di decidere in merito a controversie varie non disciplinate in questo regolamento.

Modulo d'iscrizione al 3° torneo "Calcio Balilla umano" AASS Capannone delle feste, Sobrio, 20 luglio 2024



Il seguente modulo regola l'iscrizione della squadra al torneo di calcio balilla umano che si terrà il 20 luglio 2024 presso il capannone delle feste di Sobrio.

È necessario che ogni squadra abbia un responsabile/capitano che sarà la persona di riferimento per gli organizzatori

Il responsabile/capitano della squadra:

Nome e Cognome:

Indirizzo:

Nr telefono:

e-mail:

Nome Squadra:	
Nome e Cognome dei giocatori (min. 6, max. 9)	Età
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	

Con la firma del modulo d'iscrizione il responsabile/capitano della squadra dichiara di aver letto e compreso il regolamento del torneo.

Luogo, data e firma del Responsabile:
