

# Regolamento Coppa Cobram 10 - Luglio/Agosto 2017

---

## Regola 1. Iscrizione.

Partecipano al torneo solo le prime 6 squadre che regolarizzano l'iscrizione muniti della lista giocatori adeguatamente compilata e sottoscritta. Partecipano al torneo solo i giocatori inseriti nella scheda d'iscrizione. Dopo la prima gara non si potranno aggiungere giocatori in lista. Ogni squadra potrà disporre di una rosa minima di 8 giocatori e massima di 14. Due giocatori in lista possono essere congelati contraddistinti con asterisco che verranno attivati e tesserati solo su richiesta almeno 24 ore prima della gara. Quota squadra per singola gara 40 euro.

## Regola 2. Caparra.

La caparra depositata al momento dell'iscrizione verrà interamente restituita, salvo: assenza della squadra per le gare previste da calendario o ritiro della squadra dal torneo (detrazione quota campo per ogni gara non disputata), danni arrecati a cose/persone, palloni irrecuperabili.

## Regola 3. Passaggio al portiere.

Il portiere non può prendere con le mani il pallone giocato da un suo compagno di squadra, inoltre non può riceverlo più di una volta da un suo compagno di squadra se il pallone non varca la linea di centrocampo.

## Regola 4. Falli cumulativi e punizioni dai 12 metri.

Come da regolamento F.i.g.c. (Dal 6° fallo in poi).

## Regola 5. Falli e scorrettezze.

Ammonizione per: condotta scorretta, trasgressione delle Regole del gioco, dissenso da una qualsiasi decisione arbitrale, sostituzione non regolare. Sanzione 1 giornata ogni 3 provvedimenti. Espulsione per: condotta violenta e condotta gravemente sleale (da 1 a 3 giornate), passibilità di seconda ammonizione e frasi ingiuriose (1 giornata). Il giocatore espulso dovrà essere sostituito da un suo compagno dopo 5 minuti dalla ripresa del gioco oppure a rete subito. Cartellino Blu: riposo temporaneo di 5 minuti di gioco per i giocatori sanzionati.

## Regola 6. Time-out e frazioni di gioco.

Time-out di un minuto per ogni frazione di gioco; 5 minuti tra le due frazioni. 25 minuti la durata d'ogni frazione di gioco inclusi i time-out.

## Regola 7. Rinvio dal fondo.

Dovrà essere effettuata dal portiere con le mani.

## Regola 8. Tesserati e sostituzioni.

Sono ammessi in rosa massimo 2 giocatori tesserati Figc ed eventualmente un portiere tesserato Figc che possono giocare contemporaneamente. E' considerato tesserato il giocatore con tessera FIGC stagione 2016/2017 di qualsiasi categoria. Non si accettano svincoli. Le sostituzioni sono illimitate e si effettuano entrando e uscendo da centrocampo. I minorenni non sono considerati tesserati.

## Regola 9. 1° Turno (Posizionamento)

Il girone unico conta 6 squadre; ognuna delle quali giocherà 5 gare. Passano il turno tutte le squadre ma la classifica finale a termine turno sarà importante per gli accoppiamenti in vista delle semifinali. In caso di parità di punteggio al termine del 1° Turno le squadre saranno valutate in base a: scontro diretto, differenza reti, reti segnate, reti subite, scontro con la prima, rigori n° 3. Si assegneranno 3 punti per la vittoria, 1 per il pareggio, 0 per la sconfitta.

## Regola 10. 2° e 3° Turno (Semifinali e Finali).

Le Semifinali (2° Turno) si svolgeranno nel seguente modo: (1<sup>^</sup> vs 6<sup>^</sup> =S1), (2<sup>^</sup> vs 5<sup>^</sup> =S2) e (3<sup>^</sup> vs 4<sup>^</sup> =S3). Delle 3 squadre vincenti (S1, S2 ed S3), solamente le migliori due squadre in base alla differenza reti, reti segnate, reti subite e piazzamento nel 1° turno si affronteranno per la Finale 1<sup>A</sup> e 2<sup>A</sup> classificata (F1 Vs F2, 3° turno). In caso di parità al termine delle gare si effettueranno 3 tiri di rigore per squadra ed oltranza in caso di necessità.

## Regola 11. Premiazioni.

Trofei per 1<sup>A</sup> e 2<sup>A</sup> squadra classificata, miglior portiere, miglior marcatore, miglior marcatore fair play. Cena per 1<sup>^</sup> Class. e premio per la squadra Fair Play.

## Regola 12. Miglior marcatore.

Sarà eletto "Miglior marcatore" il giocatore che realizzerà il maggior numero di reti al termine del 1° turno. In caso di parità di reti tra due o più giocatori sarà premiato il giocatore con miglior "Fair Play" ovvero chi ha avuto meno sanzioni disciplinari, e a parità il giocatore appartenente alla squadra che ha ottenuto il peggior piazzamento. Nel caso in cui i giocatori appartenessero alla stessa squadra sarà eletto il giocatore che ha realizzato più reti nell'ultima gara.

## Regola 13. Miglior portiere.

Sarà eletto "Miglior portiere" il giocatore qualificato che realizzerà il minor punteggio al termine del 1° turno, in modo che tutti i portieri giochino lo stesso numero di gare. Il punteggio sarà così calcolato: ((reti subite - rigori parati):parate effettuate) x 1000. L'Osservatore Portieri è l'incaricato di tali conteggi.

## Regola 14. Miglior giocatore e miglior squadra Fair Play.

Sarà eletto "Miglior giocatore Fair Play" il giocatore con il maggior numero di reti segnate e con meno punti sanzioni al termine del 1° turno. In caso di parità verrà premiato il giocatore con il peggior piazzamento. Nel caso in cui il Miglior Marcatore fosse anche Miglior Giocatore, il titolo di giocatore Fair Play sarà attribuito al secondo in graduatoria. La squadra "Fair Play" verrà valutata anch'essa secondo il minor numero di punti sanzione al termine del 1° turno e in caso di parità i discriminanti saranno il miglior piazzamento, lo scontro diretto, la differenza reti, il maggior numero di reti fatte, sorteggio con monetina. Dal 2° turno verranno conteggiati solo eventuali cartellini rossi. Considerando una gara come esempio i punti sanzione saranno: ammonizione 1 pt., doppia ammonizione 2 pt., cartellino blu 3 pt., espulsione diretta 4 pt.

## Regola 15. Ritardi e Maltempo.

Il tempo di attesa qualora una squadra non si presentasse in orario è di 15 minuti. Nel caso in cui il terreno di gioco sia per il direttore di gara impraticabile, la/e gare si disputeranno, salvo comune accordo tra le due squadre, il giorno dopo (utile) alla stessa ora. Le squadre assenti perdono 6-0, dalla caparra sarà detratta la quota/campo della squadra. Il calendario è irrevocabile, le partite non si spostano in nessun caso. La presenza della squadra avviene per tacito consenso 24 ore prima dell'inizio della gara.

## Regola 16. Responsabilità.

L'organizzazione declina qualsiasi responsabilità per incidenti a persone o cose che i partecipanti potrebbero causare prima, durante e dopo la manifestazione o di cui potrebbero essere vittima loro stessi.

Si fa presente che tali regole integrano e rinviano a quanto previsto per il regolamento F.I.G.C. Calcio a 5.