

Starvegas Summer Cup 2016

GIRONE UNICO (incontri da 20' ciascuno)

CENTRO SPORTIVO CALCIOMANIA

1^ GIORNATA				SQUADRA	SQUADRA
	DATA	ORA	RISULTATO		
1	29/06/2016	19.00		Black Jack	Royal Roulette
2	29/06/2016	19.00		Just Jewels	Sports Betting
RIPOSA:				Book of Ra	

2^ GIORNATA				SQUADRA	SQUADRA
	DATA	ORA	RISULTATO		
1	29/06/2016	19.25		Sports Betting	Black Jack
2	29/06/2016	19.25		Book of Ra	Just Jewels
RIPOSA:				Royal Roulette	

3^ GIORNATA				SQUADRA	SQUADRA
	DATA	ORA	RISULTATO		
1	29/06/2016	19.50		Black Jack	Book of Ra
2	29/06/2016	19.50		Royal Roulette	Sports Betting
RIPOSA:				Just Jewels	

4^ GIORNATA				SQUADRA	SQUADRA
	DATA	ORA	RISULTATO		
1	29/06/2016	20.15		Just Jewels	Black Jack
2	29/06/2016	20.15		Book of Ra	Royal Roulette
RIPOSA:				Sports Betting	

5^ GIORNATA				SQUADRA	SQUADRA
	DATA	ORA	RISULTATO		
1	29/06/2016	20.40		Just Jewels	Royal Roulette
2	29/06/2016	20.40		Sports Betting	Book of Ra
RIPOSA:				Black Jack	

Starvegas Summer Cup 2016

REGOLAMENTO

Il torneo di calcio a 5, che vede la partecipazione di n. 5 squadre, prevede la disputa di n. 2 fasi distinte nella giornata mercoledì 29 giugno 2016 presso il Centro Sportivo Calciomania di Lama

Le 5 squadre partecipanti, inserite in un girone all'italiana, disputeranno mini-incontri di sola andata dalla durata di 20' ciascuno (tempo unico, con la possibilità per l'allenatore di ciascuna squadra di chiamare un time-out a partita dalla durata di 1'). Al termine di ciascun incontro, sarà stilata una classifica in base a quanto segue:

- 3 punti per ciascuna vittoria,
- 1 punto in caso di pareggio,
- 0 punti in caso di sconfitta.

In caso di parità di punti fra due o più squadre al termine del girone, per determinare la classifica finale, si terrà conto nell'ordine di quanto segue:

- 1) classifica avulsa e/o scontro diretto,
- 2) differenza reti nella classifica avulsa,
- 3) differenza reti totale,
- 4) maggior numero di reti fatte,
- 5) minor numero di reti subite,
- 6) lotteria dei calci di rigore: serie di cinque rigori per squadra (tiratori liberamente scelti fra quelli inseriti in distinta) ed eventualmente ad oltranza (variando ovviamente i tiratori).

CAPOCANNONIERE: vince il giocatore che realizza il maggior numero di gol durante la competizione; in caso di parità gol, vince il giocatore appartenente alla squadra meglio piazzata al termine del torneo; in caso di ulteriore parità sorteggio con monetina.

MIGLIOR PORTIERE: vince il portiere appartenente alla squadra che subisce il minor numero di gol durante la competizione; in caso di parità gol, vince il portiere appartenente alla squadra meglio piazzata al termine del torneo.

SQUALIFICHE: il giocatore espulso durante una gara verrà automaticamente squalificato per almeno una gara successiva (giudizio insindacabile dello staff organizzativo) e lascerà la squadra in inferiorità numerica durante la partita in corso. Salteranno le fasi finali i giocatori squalificati o che avranno accumulato 2 ammonizioni nelle partite precedenti.

NORME DI GIOCO GENERALI

Ciascuna squadra dovrà provvedere, prima della disputa della prima partita in calendario, a consegnare al direttore di gara designato una copia della lista degli atleti partecipanti al torneo (con l'indicazione per ciascun atleta di numero di maglia, cognome, nome), affinché possa essere effettuato il riconoscimento di ciascun singolo atleta. Per quanto riguarda il regolamento di gioco da applicare, si seguiranno le regole del calcio a 11 con le seguenti eccezioni e/o precisazioni:

- non è prevista la regola del fuorigioco;
- il retropassaggio al portiere sarà sempre consentito solo con testa, petto e/o coscia, così come il calcio a 11;
- se la palla tocca la rete posta in alto al campo, il gioco verrà interrotto e riprenderà con una rimessa laterale (battuta sulla linea laterale in prossimità del punto in cui è avvenuta l'infrazione) a favore della squadra avversaria a quella che ha commesso l'infrazione;
- le rimesse laterali saranno battute dagli atleti con i piedi; le rimesse dal fondo vanno battute dal portiere esclusivamente con le mani; se la palla viene rimessa in gioco dopo 5 secondi l'arbitro assegnerà la rimessa alla squadra avversaria;
- il portiere potrà giocare la palla (sia da rimessa dal fondo che su azione) entro un massimo di 4 secondi;
- la rimessa dal fondo va battuta dal portiere con le mani;
- il gol segnato di prima da calcio d'inizio non è valido in ogni circostanza;
- le sostituzioni (eccetto quella del portiere, che dovrà avvenire a gioco fermo) sono volanti ed in numero illimitato.