

Regolamento Generale

Campionato a Squadre

Stagione 2011/2012



Per informazioni e comunicazioni

Fax: 0432-664942

Tel: 0432-679152

Carmen: 347-4410944

E-mail: freegoal@freedart.it



www.freedart.it/freegoal

SOMMARIO

A.	CONDIZIONI TECNICO SPORTIVE	pag. 3
B.	COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE	pag. 3
C.	CAMPIONATO FREE GOAL	pag. 4
D.	DEFINIZIONI DI GARA E SISTEMA PUNTI	pag. 4
E.	INCONTRI, RINVII E PENALITA'	pag. 5
F.	IL CAPITANO DELLA SQUADRA	pag. 6
G.	REGOLE DI GIOCO	pag. 7
H.	IRREGOLARITA' DI GIOCO	pag. 8
I.	PROMOZIONI E RETROCESSIONI	pag. 9

Questo regolamento annulla tutti i precedenti !!!

A**CONDIZIONI TECNICO SPORTIVE**

A1 Per lo svolgimento delle gare del campionato FreeGoal verranno utilizzati calciobalilla "Garlando".



Garlando

A2 Il gestore del locale deve assicurare un'adeguata illuminazione del campo di gioco durante il match.

B**COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE**

B1 Le squadre dovranno essere composte da un minimo di QUATTRO giocatori ed un massimo di DIECI.

B2 Per poter iscrivere una squadra al campionato è necessario che sul foglio di iscrizione siano presenti ALMENO quattro giocatori. La possibilità di nuovi inserimenti è consentita entro il termine limite dell'ultima serata del girone d'andata, fino ad un numero massimo di DIECI partecipanti.

B3 Durante un MATCH posso partecipare al massimo OTTO giocatori (4 titolari + 4 riserve). Quando un giocatore titolare viene sostituito da una riserva, il primo **non potrà più** rientrare in gioco in quel MATCH.

B4 I giocatori non potranno passare da una squadra ad un'altra all'interno del campionato in corso, pena la perdita dei punti conseguiti da tale giocatore. Il passaggio sarà ammissibile soltanto al termine del campionato stesso.

B5 I giocatori che hanno abbandonato una squadra entro l'ultima serata del girone

d'andata potranno essere rimpiazzati da nuovi giocatori, sempre entro l'ultima serata del girone d'andata.

C **CAMPIONATO FREE GOAL**

C1 Il calendario del campionato verrà consegnato a tutti i capitani subito dopo il termine delle iscrizioni. Sarà compito del capitano preoccuparsi di appendere il calendario presso il bar di appartenenza in modo che tutti possano verificare eventuali modifiche di data degli incontri durante il campionato.

C2 Le squadre verranno divise in due categorie (**A** e **B**) in base all'esito del campionato precedente. Per questa stagione la divisione in categorie avverrà nel seguente modo:

Promosse in cat. "A" : le prime 2 squadre della cat. "B" del Campionato 2010-2011.

Retrocesse in cat. "B" : le ultime 2 squadre della cat. "A" del Campionato 2010-2011.

Nuovi iscritti: verranno iscritti nella cat. "B".

La Free Goal, per esigenze organizzative, si riserva la facoltà di eventuali modifiche o cambiamenti di categoria.

C3 Tutte le squadre appartenenti alla stessa categoria fanno lo stesso numero di match in casa e fuori casa. Se i capitani delle rispettive squadre si accordano di invertire l'incontro d'andata, automaticamente si inverte anche l'incontro di ritorno.

D **DEFINIZIONI DI GARA E SISTEMA PUNTI**

D1 **MATCH** - con la definizione match si intende il gioco di tutte le partite nel quale si incontrano 2 squadre in una serata. Il match è composto da 32 partite di doppio (ogni giocatore gioca 16 partite). Ogni match vale:

3 punti match in caso di vittoria;

1 punto match in caso di pareggio (32 a 32 punti partita);

0 punti match in caso di perdita.

D2 **PARTITA** - con il termine partita s' intende l'incontro tra una coppia della squadra ospitante e una coppia della squadra ospite. Ogni partita vale:

2 punti partita in caso di vittoria;

1 punti partita in caso di pareggio (5 a 5 goal);

0 punti partita in caso di sconfitta.

E	INCONTRI, RINVII E PENALITA'
----------	-------------------------------------

E1 Ogni match prevede un numero minimo di 4 giocatori per squadra. Se una squadra ha meno di 4 giocatori il match sarà rinviato seguendo le disposizioni previste da E3 a E6.

E2 **Tutte le gare avranno inizio alle ore 21.00.** In caso di ritardo ingiustificato superiore ai **30 minuti** rispetto all'orario stabilito per l'incontro, **senza preavviso telefonico**, verrà assegnata una penalità di **1 punto match** alla squadre ritardataria.

E3 Gli incontri dovranno svolgersi nella data stabilita dal calendario o **entro i 7 giorni** successivi. Tutti gli accordi che prevedono un rinvio superiore ai 7 giorni, **non saranno considerati validi.**

E4 Qualsiasi variazione dovrà essere presa di comune accordo tra i capitani **entro le 24 ore** precedenti all'orario di inizio match stabilito dal calendario.

E5 Tutti i rinvii prevedono una penalizzazione. La squadra che ha richiesto e ottenuto dalla squadra avversaria il rinvio del match (vedi E3) **sarà penalizzata con 1 punto match.**

E6 Se le due squadre non raggiungono un accordo sul rinvio del match o non rispettano quanto disposto da E3 e E4, la federazione deciderà la nuova data di gioco. La squadra che ha richiesto il rinvio **sarà penalizzata con un 1 punto match**, che si sommerà alla penalizzazione di 1 punto match già prevista da E4.

E7 Se una squadra non si presenta alla serata di gara senza adeguata motivazione e preavviso subirà una penalizzazione di **2 punti match**.

E8 Le penalizzazioni verranno sottratte dal punteggio accumulato nel corso del torneo non dal punteggio gara.

E9 Nel caso in cui una delle due squadre si presenti ad un match con dei giocatori **non regolarmente iscritti** (oltre il 10° giocatore, appartenenti ad altre squadre oppure iscritti dopo l'ultima giornata d'andata) la vittoria andrà direttamente alla squadra avversaria (punti match: 3 – 0 ; punti partita: 64 – 0).

E10 E' possibile modificare l'orario di gara solo se il nuovo orario verrà deciso di comune accordo tra i due capitani ed entro le ore 14.00 del giorno di gara.

E11 La SQUADRA DI CASA dovrà comunicare alla federazione, tramite **SMS (CARMEN al 347/4410944) o Fax 0432/664942**, il risultato del match e le eventuali irregolarità accertate durante lo stesso.

E12 Se il risultato di gara non sarà comunicato entro 7 giorni dalla data del match, la SQUADRA DI CASA verrà **penalizzata di 1 punto match**.

F

IL CAPITANO DELLA SQUADRA

F1 Ogni squadra deve eleggere il proprio CAPITANO.

F2 Il capitano deve assicurarsi che il calendario delle gare sia arrivato al Bar di appartenenza entro l'inizio del campionato e deve assicurarsi che i propri giocatori siano tutti informati sulle date del calendario.

F3 Il capitano deve garantire l'ordine e la sportività dei singoli giocatori della propria squadra, come pure il comportamento del pubblico di casa. Inoltre deve collaborare con il

capitano della squadra avversaria per qualsiasi problema.

F4 La compilazione del foglio gara viene effettuata dai due capitani prima dell'inizio del match. Viene scritta la formazione (4 giocatori + 4 riserve) della squadra di casa, in seguito il foglio viene passato alla squadra ospite che procederà a compilare la propria formazione. È importante che alla fine del match i 2 capitani verifichino l'esattezza dei punti prima di firmare. L'originale del modulo di gara dovrà essere consegnato al gestore del locale ospitante.

F5 Il capitano è l'unico responsabile se ci sono degli errori nei fogli gara.

F6 Il capitano può far giocare le riserve in qualsiasi momento: è importante evidenziare in modo corretto i giocatori sostituiti.

G

REGOLE DI GIOCO

G1 La scelta del campo va di diritto alla **squadra di casa**. Ad ogni partita si farà il **cambio campo**.

G2 Inizio della partita: la pallina partirà sempre dal centro sfruttando il più possibile il lancio effettuato dal giocatore posizionato davanti all'erogatore delle palline dopo aver dato il "VIA" a voce alta. La pallina dovrà toccare **almeno una** sponde prima del tiro o del passaggio da parte di un giocatore.

G3 Ottiene la vittoria della partita la squadra che totalizza per prima 6 GOAL. Esiste il pareggio (5 a 5).

G4 Nel caso in cui la pallina esca dal calcio balilla o si fermi in una zona del campo non raggiungibile compresa tra le due stecche dei difensori, verrà lanciata nuovamente da centrocampo come stabilito al punto G2.

G5 Se la pallina, invece, si ferma in un punto morto dietro la stecca dei difensori, va di diritto al giocatore in difesa, il quale, prima di poterla calciare in avanti, **deve farla rimbalzare almeno una volta su una sponda**.

G6 La palla che **entra ed esce** dalla porta è da **considerarsi goal**.

G7 Il gioco consente 15 secondi di possesso palla, inclusi l'intercettazione e il tiro.

H	IRREGOLARITA' DI GIOCO
----------	-------------------------------

H1 Giocate non ammesse (nei casi seguenti un'eventuale goal verrà annullato):

- non è consentito lo spostamento violento del calcio balilla;
- non è consentito colpire violentemente le sponde per far perdere il controllo della pallina all'avversario;
- non è consentito il passaggio della pallina tra un omino e l'altro della stessa stecca senza passare dalla sponda;
- non è consentita il gancio, cioè trascinare la pallina con lo stesso omino prima del tiro o del passaggio;
- non è consentito far girare la stecca **più di 360°**;
- non è consentito far “rullare” o lasciare in movimento la stecca anche involontariamente, tirando o marcando;
- non è consentito disturbare durante la partita, parlando ad alta voce per innervosire l'avversario (questo per tutta la durata del match, anche in tempi morti).

H2 In tutti i casi sopraelencati il goal verrà annullato e si riprenderà come descritto nel punto G2.

H3 È assolutamente vietato fermarsi durante la partita o levare la palla dal campo; per qualsiasi necessità è possibile chiedere un **time-out di 5 minuti** per ogni squadra da usufruire a gioco fermo.

H4 Nel caso il gioco venisse fermato per cause accidentali si riprenderà come stabilito nei punti G2.

I1 Alla fine del torneo, **le ultime 2 squadre** della cat. "A" saranno retrocesse nella cat. "B"; le **prime 2 squadre** della cat. "B" saranno promosse nella cat. "A".

I2 La FREE GOAL, per esigenze organizzative, può decidere di modificare le promozioni e le retrocessioni.