



**organizza per soci, famigliari e amici  
grande torneo di**

# ***CALCIO BALILLA A COPPIE MISTE***

**sabato 29 novembre 2014**

**presso la Sede A.N.A. di Trento - vicolo Benassuti, 3 (adiacente a Piazza Duomo)**

## Iscrizioni

**entro le ore 12.00  
di mercoledì 19 novembre**

Un componente di ogni coppia dovrà essere socio/a.

Le iscrizioni potranno essere fatte a coppie o singole. I singoli/e saranno accoppiati, a scelta o, in seconda ipotesi, mediante sorteggio, il giorno del torneo prima dell'inizio dello stesso, secondo la regola sopraddetta.

## Presso

**Nicoletta Copat**  
*nicoletta.copat @apss.tn.it*  
**Luca Merz**  
*luca.merz @apss.tn.it*

## Quota

**Torneo e spaghetтата**  
**Soci € 5,00    Non soci € 10,00**

## Sabato 29 novembre

**Ore 17.00: formazione coppie  
formazione gironi**

**Ore 17.30: inizio torneo**

**Ore 19.00: spaghetтата**

**Ore 20.00: semifinale e finale**

**Ore 21.00: premiazioni**

*Durante il torneo sarà in funzione  
servizio bar.*



## REGOLAMENTO

Il torneo si svolgerà in una prima fase a gironi e in una seconda fase a eliminazione diretta. La composizione numerica dei gironi e i passaggi alla seconda fase saranno decisi in relazione al numero di coppie partecipanti. L'assegnazione ai gironi avverrà mediante sorteggio.

Gli incontri di girone si giocheranno tutti a 3 partite.

Per ogni partita vinta verrà assegnato 1 punto e pertanto l'attribuzione sarà la seguente:

- 3 punti per vittoria 3 a 0
- 2 punti per vittoria 2 a 1
- 1 punto per sconfitta 1 a 2
- 0 punti per sconfitta 0 a 3

In caso di parità in classifica di girone fra più squadre si prenderà in considerazione:

- numero incontri vinti (indipendentemente dal risultato)
- migliore differenza gol
- incontro diretto

e in caso di ulteriore parità si ricorrerà a sorteggio.

Gli incontri ad eliminazione diretta si giocheranno al meglio delle 3 partite mentre finali per 1° e 2° posto e per 3° e 4° posto si giocheranno al meglio delle 5 partite.

Tutte le partite si effettueranno a 6 gol. Chi segna per primo 6 gol all'avversario vince la partita. Se la pallina entra in porta e ne esce fortuitamente il gol è considerato valido.

Il campo viene assegnato mediante sorteggio. Alla seconda partita avverrà il cambio di campo. Alla terza partita, se prevista, il campo verrà assegnato nuovamente mediante sorteggio. Al raggiungimento di 5 gol totali segnati fra le due coppie avverrà il cambio di campo.

I giocatori possono scambiarsi i ruoli di difensore e attaccante in ogni momento.

Ogni inizio di gioco deve partire dal centro del campo. Il giocatore cui tocca effettuare il servizio, dopo aver dichiarato il "VIA" e sentito il "VAI" dell'avversario, deve lanciare la pallina con la mano esclusivamente contro la sponda antistante. Dopo che avrà toccato la sponda la pallina è giocabile.

Nel caso in cui la pallina esca dal campo di gioco o si fermi in una zona del campo fra le due difese non raggiungibile da alcun omino, essa viene rimessa in gioco dall'attaccante cui spetta il servizio. Se la pallina si ferma e non è raggiungibile da alcun omino nella zona della difesa (fra difesa e portiere) essa viene rimessa in gioco dal difensore interessato.

E' vietato:

- Il gancio volontario;
- Il passaggio da un omino all'altro della stessa stecca;
- Fare girare volontariamente la stecca per 360°.

Il giocatore - difensore o attaccante - che rileva la violazione di un divieto da parte dell'avversario chiama "fallo" e la pallina va rigiocata al centro dalla squadra che ha subito l'irregolarità, venendo contestualmente annullato l'eventuale gol.

E' consentito:

- Il passaggio da una stecca all'altra in avanti o indietro.

In caso di discordanza fra giocatori subentrerà l'arbitro che emetterà giudizio inappellabile.

Ogni giocatore è tenuto a prestarsi a svolgere le funzioni di arbitro negli altri incontri del torneo.

Gli organizzatori si riservano la facoltà di modificare le modalità di svolgimento del torneo in relazione alla migliore riuscita del medesimo.

