



# **REGOLAMENTO DEL TORNEO 2018**

**Qualche dì a Fara de Mel 2018**

**Campo sportivo Farra di Mel**

**LUNEDI' 13 – MARTEDI' 14 AGOSTO 2018**

**Dalle ore 19:00**

PREMESSA PER LE SQUADRE

**QUESTO SPORT NON FORMA IL CARATTERE...**  
**LO RIVELA!**

**Questo torneo è stato fatto per passare due serate di divertimento alla sagra “Qualche dì a Fara de Mel” e questo sarà lo spirito con cui ogni squadra dovrà affrontare il torneo per aggiudicarsi i fantastici premi!**

Il torneo si svolgerà i giorni **LUNEDI' 13 e MARTEDI' 14 AGOSTO** dalle ore **19.00** alle ore **22.00** circa.

Nell'ottica di questo spirito goliardico, è gradito, per ogni squadra un tema di vestiario o segno riconoscitivo a proprio piacere. La squadra che presenterà la miglior divisa, secondo la giuria, riceverà un premio.

**La squadra sarà composta da un numero minimo di 6 giocatori ed un numero massimo di 10. L'iscrizione al torneo avrà il costo di 10 (dieci) euro a persona.** Possono partecipare sia uomini che donne, ma giocatrice donna che si distinguerà maggiormente all'interno di questo torneo verrà premiata. L'età minima di gioco è 15 anni ma i giocatori minorenni dovranno presentare la delega di gioco da parte dei genitori.

SI PUO' PRE-ISCRIVERE LA PROPRIA SQUADRA AL TORNEO ED AVERE LA DOCUMENTAZIONE NECESSARIA TRAMITE:

Pagina facebook: <https://www.facebook.com/hockey.club.feltre.B/>  
Mail: [hcfserieb2015@libero.it](mailto:hcfserieb2015@libero.it)

WhatsApp al numero: FABIO: 347-6077286

L'INSCRIZIONE SARA' CONSIDERATA EFFETTIVA CON IL PAGAMENTO DI UNA CAPARRA DI € 30,00 ENTRO IL 12 AGOSTO 2018 CHE PUO' ESSERE VERSATA PRESSO

**BAR LA BUCA in Via Monte Cima, 23 FELTRE (BL)**  
**BAR TUCANO in via Farra, 99 MEL (BL)**

IL GIORNO LUNEDI' 13 AGOSTO, DALLE ORE 17:00 PRESSO IL CAMPO SPORTIVO DI FARRA DI MEL DOVRANNO ESSERE CONSEGNATI AGLI ORGANIZZATORI I MODULI COMPILATI E LA QUOTA DI ISCRIZIONE. A SEGUITO DI TALI CONSEGNE VERRA ESEGUITA UNA PICCOLA GARA DIMOSTRATIVA CON LA SPIEGAZIONE DELLE REGOLE DI GIOCO PRIMA DELL'INIZIO DEL TORNEO. E' QUINDI GRADITA E CONSIGLIATA LA PRESENZA DI TUTTI I GIOCATORI.

Saranno disputate una prima fase a gironi ed una seconda fase ad eliminazione diretta.

**Per motivi di tempo potranno partecipare al torneo le prime 20 squadre iscritte... AFFRETTATEVI!**

## **1. Scopo del gioco**

Lo scopo del gioco è l'eliminazione di tutti i giocatori della squadra avversaria.  
Per raggiungere l'obiettivo, i giocatori di una squadra devono colpire gli avversari con la palla.

## **2. Giocatori:**

La squadra è composta da minimo 6 giocatori titolari e sono ammessi fino a 4 giocatori di riserva che, a scelta possono essere chiamati in campo solamente all'inizio di ogni round.

Ogni squadra deve avere un suo capitano. Le sostituzioni di giocatori, i rientri in campo dei giocatori colpiti ecc. saranno responsabilità del capitano.

I giocatori di riserva, troveranno posto esternamente al campo di gioco, in modo da non arrecare disturbo al gioco e da non confondersi con i giocatori in campo né con quelli temporaneamente fuori campo perché colpiti ma che potrebbero essere salvati e quindi rientrare in gioco. I giocatori eliminati potranno recuperare le palle uscite dal campo nel lato della propria squadra e posizionarle solamente nella parte posteriore del proprio campo di gioco.

## **3.Campo di gioco:**

Il campo misura 9 x 18 metri. (Fig. 1)

Il campo è composto da una zona centrale di 2 x 9 metri denominata Zona Neutra e da due zone di gioco di 9 x 8 metri.

Sulla linea centrale della Zona Neutra vanno posizionate le 6 palle (Fig. 2).

Fig. 1

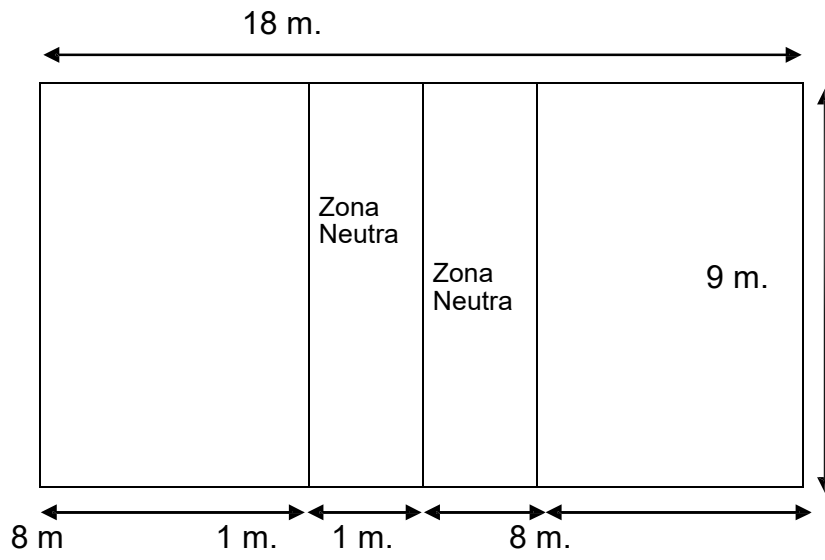
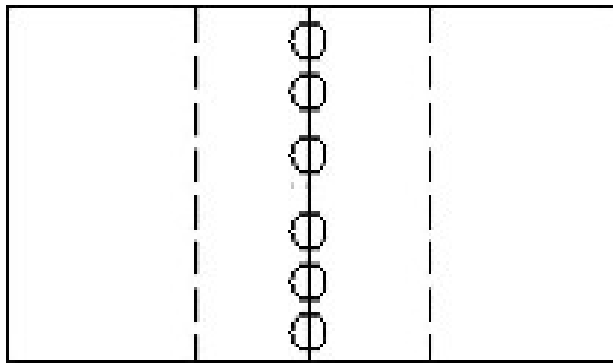


Fig. 2



#### **4.Zona Neutra**

E' una zona neutra fra i due campi di gioco che può essere calpestata solo per prendere la palla all'inizio del round, durante la partita oltrepassare la linea di delimitazione della Zona Neutra comporta l'eliminazione del giocatore.

Al fischio d'inizio, oltrepassare la linea centrale non è penalizzante, purchè non si invada l'area di gioco avversaria e una volta presa la palla si torni immediatamente nella propria area senza fermarsi.

Durante il gioco, una palla che si trovi nella Zona Neutra può essere recuperata da qualsiasi giocatore, purchè non ne calpesti lo spazio

#### **5.Svolgimento del gioco:**

La partita è suddivisa in 3 round di 3 minuti ciascuno, con intervallo tra un round e l'altro di 1 minuti. La squadra che si aggiudica due round su tre sarà la vincitrice dell'incontro. Ogni vittoria varrà 1 punto.

Il gioco deve essere sempre continuo e senza interruzioni.

La scelta iniziale del campo si effettua con il classico "pari o dispari" e sarà scambiato a ogni round.

Il gioco inizia ponendo 6 palle sulla linea centrale della Zona Neutra, i giocatori si schierano dietro la linea di fondo del proprio campo gioco. Al fischio dell'arbitro (che segnala l'inizio del gioco) i giocatori attraversano il proprio campo, entrano nella Zona Neutra per recuperare le palle, e devono rientrare nella propria area di gioco prima di lanciare la palla per colpire gli avversari, non sono ammesse scivolate o tuffi per il recupero della palla. Se durante questa operazione si oltrepassa la linea centrale della Zona Neutra, non si viene penalizzati, purchè non si invada l'area di gioco avversaria. In questa fase il giocatore, che si trova ancora all'interno della Zona Neutra, non può essere colpito, pertanto non può essere eliminato.

I 6 giocatori non possono mantenere una posizione di gioco allineata sulla linea di fondo, ma devono distribuirsi nel campo di gioco.

Ogni volta che un giocatore è in possesso della palla, deve lanciarla entro 10 secondi, non può appoggiarla a terra per poi riprenderla, pena consegna della palla alla squadra avversaria con rotolamento a terra della stessa agli avversari.

E' vietato inoltre depositare la palla volontariamente nella zona neutra (la volontarietà del gesto sarà a discrezione degli arbitri), pena la restituzione della palla agli avversari ed eliminazione del giocatore.

Le palle che dovessero fermarsi nella Zona Neutra possono essere recuperate da qualsiasi giocatore, purchè non ne calpesti lo spazio, oppure attendendo che vengano sospinte da un'altra palla in uno dei due campi.

La squadra che subisce tre penalità (o richiami), per comportamenti scorretti, dovrà rinunciare ad un giocatore, che sarà espulso per il resto della partita e non potrà essere sostituito. La squadra giocherà con un uomo in meno per il resto dell'incontro.

Il giocatore che viene colpito dalla palla che poi finisce a terra, viene eliminato e deve abbandonare **immediatamente** il campo di gioco, attendendo a bordo campo che uno dei suoi compagni gli consenta di riprendere il gioco:

- afferrando al volo una palla lanciata da un avversario (azione che comporta l'eliminazione del lanciatore)

La palla che colpisce un avversario ma, prima di toccare terra è presa al volo da un compagno, non comporta l'eliminazione di nessuno.

Una volta presa la palla, non è permesso palleggiare, Il lancio della palla dev'essere diretto e senza rimbalzi.

Il lancio della palla deve essere effettuato con forza ed intenzionalità verso un avversario con lo scopo di eliminarlo, non semplicemente gettandola nell'altro campo senza alcuna forza ed alcuno scopo; inoltre non può avvenire con battute o schiacciate. La palla non può essere calciata.

Il giocatore che viene colpito è tenuto ad abbandonare **immediatamente** il campo di gioco.

Non è possibile fare un attacco da fuori campo e una volta recuperata la palla, si può rientrare solo dalla linea di fondo, e non da quelle laterali, prima di lanciare la palla.

E' possibile passare la palla a un compagno in posizione più favorevole per colpire gli avversari. E' ammesso un solo passaggio di palla ad un compagno che poi dovrà lancia-la.

Le sostituzioni possono essere fatte solo durante gli intervalli tra un round e l'altro, sotto il controllo dell'arbitro e a responsabilità del capitano.

Allo scadere di ogni round, se nessuna squadra sarà stata completamente eliminata, sarà assegnato il round alla squadra che avrà il maggior numero di giocatori in campo.

Se il terzo round si conclude comunque in pareggio, sarà giocato un round supplementare dalla durata di 1 minuto.

## 6. Eliminazione di un giocatore:

- Un giocatore che è espulso per scorrettezza (tre richiami per: aver colpito volontariamente alla testa o alla faccia l'avversario, aver pronunciato offese, aver protestato con l'arbitro), rimane fuori dal gioco per tutta la partita e penalizza la squadra che continuerà il gioco con un giocatore in meno.
- Durante il gioco calpesta la Zona Neutra o invade il campo avversario.
- Viene colpito da un pallone lanciato da un avversario che poi finisce a terra.
- La palla da lui lanciata viene bloccata al volo da un avversario, con una o entrambe le mani
- Un lancio che colpisce l'avversario in uno dei punti vietati, cioè alla testa, al volto o al collo, se a insindacabile giudizio dell'Arbitro, è ritenuto un colpo intenzionale, comporta l'espulsione immediata dal gioco del lanciatore penalizzando di conseguenza la sua squadra, mentre il giocatore colpito non sarà eliminato.
- Un giocatore non può mantenere il possesso della palla più di 10 secondi pena la perdita del possesso e consegna della stessa alla squadra avversaria con un tiro di rotolamento a terra ,a tale giocatore non sarà eliminato dal gioco.
- Quando un giocatore in attacco riesce a far cadere a terra la palla dalle mani del giocatore che si trova in posizione di difesa.

## 7. Rientro in campo del giocatore eliminato

Il rientro in campo del giocatore di una squadra, eliminato da più tempo, avviene quando:

- Un giocatore che blocca al volo il lancio dell'avversario, (questa azione comporta l'eliminazione del lanciatore)

## 8. Finale del chiodo

Le squadre che non si qualificheranno alla fase finale, parteciperanno ad una fase ad eliminazione diretta tra le squadre perdenti, dove chi esce sconfitto dalle sfide avanzerà fino alla finale per contendersi il premio del chiodo che verrà consegnato alla squadra che perderà la finale. Oltre a vincere il premio a lei riservato, la squadra perdente sarà gentilmente invitata ad aiutare l'organizzazione nella fase di smontaggio dei campi a fine torneo per la durata complessiva di 30 minuti.

## **8. Commissione Arbitrale e ricorsi**

**1)Ogni partita sarà seguita da 2 arbitri di altissimo livello che hanno pieno e libero potere decisionale.**

**2)Ogni ricorso costa alla squadra 10 birre da consegnare a giuria e arbitri.**

**La squadra che farà ricorso perderà sicuramente il ricorso.**