



MARATONA CALCISTICA 2011

REGOLAMENTO

1. La Maratona si svolgerà nei giorni di sabato 6 agosto 2011 dalle ore 9.00 alle ore 20.00 e domenica 7 agosto 2011 dalle ore 14.00 alle ore 20.00.
2. Possono partecipare un massimo di 12 squadre.
3. L'iscrizione è valida solo dopo aver versato la quota d'iscrizione sui conti correnti intestati alla Polisportiva Valmalenco:
Banca Popolare di Sondrio **IT95 F056 9652 1200 00005085X82**
Credito Valtellinese **IT47 Y052 1652 1900 00000033858**
oppure in contanti ai responsabili.
4. **Quota di partecipazione:** 180,00 Euro non rimborsabili in caso di ritiro.
5. **Termine iscrizione:** mercoledì 3 agosto 2011.
6. **Sorteggio:** giovedì 4 agosto alle ore 21,00 presso il campo sportivo di Vassalini. I tabelloni saranno consultabili sul sito www.campovassalini.it
7. Il comitato organizzativo si riserva la formula della Maratona in funzione del numero di squadre iscritte.
8. In caso di brutto tempo del sabato mattina, il torneo potrà essere annullato e non più recuperato. In tal caso le quote saranno rimborsate.
9. **Montepremi in denaro:**
1^a squadra classificata: 550,00 Euro
2^a squadra classificata: 300,00 Euro
3^a squadra classificata: 200,00 Euro
In caso non si raggiungessero le 12 squadre iscritte, le quote verranno ridotte in modo proporzionale.
10. Si gioca a squadre di sette giocatori (1 portiere + 6 giocatori) sul campo in sintetico di Vassalini.
E' permesso giocare solo con scarpe da calcio con tacchetti fissi in plastica, scarpe da calcetto o scarpe da ginnastica.
11. Possono partecipare tutti i nati fino al **1994**.
12. La distinta dei giocatori (vedi allegato 1) è da consegnare all'organizzazione, digitata al computer o scritta in stampatello leggibile, 15 minuti prima dell'inizio della propria prima partita. Essa non potrà essere più modificata per tutta la durata della Maratona.



MARATONA CALCISTICA 2011

- 13.** Ogni squadra deve presentarsi con una divisa uniforme e possibilmente **numerata**. I numeri o i simboli identificativi non possono essere scambiati tra i giocatori e devono corrispondere, per tutta la durata del torneo, al giocatore indicato sul formulario ufficiale (allegato 1) consegnato prima dell'inizio del torneo.
- 14.** Ogni squadra può iscrivere un massimo di 12 giocatori.
- 15.** Un giocatore non può essere iscritto in due squadre. L'inosservanza di questa regola comporta la squalifica delle due squadre e la vittoria a tavolino (0:3) degli avversari.
- 16.** Una squadra che si ritira durante il torneo perderà tutte le partite 0:3, anche quelle già giocate.
- 17.** La prima partita della maratona avrà inizio alle **ore 9.00** del giorno sabato 6 agosto.
- 18. Fase a gironi:** le partite avranno la durata di **25 minuti**, solo un tempo. Terminato l'incontro, le squadre successive avranno **5 minuti** di tempo per schierarsi in campo.
È consigliabile a ciascuna compagine di farsi trovare pronta alcuni minuti prima del termine della precedente partita.
- 19. Fase finale:** le partite avranno la durata di **30 minuti suddivise in due tempi da 15 minuti ed intervallo di 5 minuti**. Terminato l'incontro, le squadre successive avranno **5 minuti** di tempo per schierarsi in campo.
- 20.** All'orario stabilito sul programma, con una tolleranza massima di 5 minuti, la partita ha ufficialmente inizio. Le Squadre che si presenteranno in ritardo, oltre questa tolleranza, perdono l'incontro a tavolino per 0:3.
- 21.** In caso di parità di punti nei gironi di qualificazione valgono le seguenti regole: scontro diretto, differenza reti, goal fatti, sorteggio.
- 22.** La regola del fuorigioco è abolita.
- 23.** Le decisioni dell'arbitro durante il gioco sono da seguire rigorosamente.
- 24.** Le sostituzioni in ogni partita sono illimitate e devono essere effettuate a gioco fermo su consenso dell'arbitro.
- 25.** Per ogni ammonizione la tassa da pagare è di 3,00 Euro. Per ogni espulsione la tassa da pagare è di 10.00 Euro. La multa deve essere pagata al termine della partita.



MARATONA CALCISTICA 2011

26. Quattro ammonizioni complessive comporteranno una partita di squalifica. Il cartellino rosso diretto come pure due ammonizioni nella stessa partita avranno come conseguenza l'espulsione e l'automatica squalifica per il prossimo incontro. Le ammonizioni non si cancellano con il passaggio del turno successivo.

**NB. Per evitare danni irreparabili al fondo in erba sintetica,
E' SEVERAMENTE VIETATO FUMARE ALL'INTERNO DEL CAMPO.
Il trasgressore sarà multato di 50,00 euro e la sua squadra squalificata.**

Il presente regolamento deve essere firmato e consegnato all'organizzazione il giorno stesso della maratona.

Data: _____ Firma _____

Gli organizzatori declinano ogni responsabilità per infortuni di gioco, furti e perdite di materiale durante tutta la manifestazione.

