



INDICE

- 1. REGOLAMENTO COMPETIZIONE**
- 2. CONFIGURAZIONE DELLE ROSE**
- 3. REGOLAMENTO DELLE PARTITE**
- 4. CONFIGURAZIONE DELLE PARTITE**
- 5. CARTE SEGRETE**
- 6. RIGORE PRESIDENZIALE**
- 7. DICHIARAZIONE LIBERATORIA**
- 8. MODULO DI ISCRIZIONE**

1. REGOLAMENTO COMPETIZIONE

a) La GAZEBO KINGS LEAGUE, si svolgerà Martedì 10, Mercoledì 11, Venerdì 13 e Sabato 14 Giugno presso gli impianti sportivi parrocchiali a Coste di Maser, in via Aldo Moro. Saranno disponibili spogliatoi con docce e la possibilità di cenare.

b) Per motivi organizzativi il numero massimo di squadre che possono partecipare è 10.

c) All'atto di iscrizione, deve essere presentato il modulo di iscrizione "8", interamente compilato e firmato da ciascun partecipante, può essere inviato tramite messaggio al numero WhatsApp +39 379 1719680 oppure consegnato a mano presso il Gazebo. Per qualsiasi informazioni contattare il numero +39 379 1719680.

d) Il termine ultimo per le iscrizioni è previsto per il 28/04/2025.

Il gruppo organizzatore si riserva la facoltà di accettare o declinare le richieste di iscrizione pervenute dandone comunicazione entro 7 giorni dal termine ultimo del 28 Aprile.

e) Gli orari ed il calendario delle partite saranno pubblicati tramite i canali social del Gazebo.

f) Possono partecipare al torneo solo i maggiorenni, ovvero coloro nati fino al 10/06/2007.

g) La quota di iscrizione è fissata a €35,00 per ogni persona inserita nel modulo di iscrizione "8" e dovrà essere consegnata tassativamente al momento della conferma dell'accoglimento della richiesta di iscrizione. Nel costo di iscrizione sono comprese le maglie da gara da utilizzare durante lo svolgimento delle partite e una quota per l'assicurazione responsabilità civile.

h) Le squadre faranno parte di un unico girone e ogni squadra disputerà tre partite con criterio casuale. Passeranno alle fasi finali le prime quattro classificate, in caso di parità di punti verranno confrontati nell'ordine scontro diretto, gol fatti, gol subiti. Nell'ulteriore parità si procederà a battere 3 rigori per squadra. La finale sarà disputata dai rispettivi vincitori di ciascuna semifinale.

i) Le maglie da gara saranno fornite dal gruppo organizzatore e dovranno obbligatoriamente essere indossate dalla squadra durante lo svolgimento del torneo. (ATTENZIONE: pantaloni e calzettoni non sono inclusi). Il colore delle maglie sarà diverso per ogni squadra e verrà deciso dal gruppo organizzatore. Una volta consegnato il modulo con la lista delle maglie personalizzate non sarà possibile modificare numeri, nomi e taglie.

j) Nel caso di comportamenti individuali o di squadra ritenuti pericolosi e lesivi all'incolumità fisica e morale della persona, il gruppo organizzatore si riserva il diritto di squalificare e allontanare dall'area parrocchiale il/i soggetto/i responsabili di tali atti di violenza.

k) Il gruppo organizzatore, il Comitato Festeggiamenti Coste e il Calcio Amatori Coste declina ogni responsabilità e non risponde di eventuali infortuni o incidenti che si possano verificare durante lo svolgimento del torneo. Inoltre non risponde di eventuali smarrimenti e/o furti di qualsiasi oggetto o animale che possano avvenire all'interno dell'area festeggiamenti e dintorni.

2. CONFIGURAZIONE DELLE ROSE

- a) Ogni squadra deve essere composta da un minimo di 7 giocatori fino ad un massimo di 11.
- b) Allenatore e presidente possono essere la stessa persona. Un giocatore invece non può ricoprire nè l'incarico di allenatore nè quello di presidente.
- c) Allenatore, presidente e giocatori possono essere di qualsiasi sesso, sia uomo che donna.
- d) Ogni squadra deve rispettare tassativamente l'orario di inizio delle partite.
- e) Si specifica espressamente che nessuna modifica alla rosa sarà accettata dopo la consegna del modulo di iscrizione.
- f) La squadra dovrà essere presente con almeno cinque giocatori. Se questo numero minimo non viene raggiunto, la partita sarà persa a tavolino con un punteggio di 3-0.
- g) Se una squadra non dispone di un portiere (per infortunio o sanzioni), uno dei suoi giocatori potrà indossare la maglia da portiere ed esercitare tale funzione. In caso di sanzione e mancanza del portiere di riserva una volta terminata, il portiere tornerà nel suo ruolo e il giocatore utilizzato come portiere potrà continuare a partecipare alla partita come giocatore.
- h) I giocatori dovranno obbligatoriamente indossare i parastinchi durante la partita.
- i) È vietato giocare con qualsiasi tipo di gioielli, orecchini, collane o oggetti simili.

3. REGOLAMENTO DELLE PARTITE

a) Le partite avranno una durata di trenta minuti, suddivisi in due tempi da quindici minuti ciascuno. Il cronometro non verrà mai fermato, eccetto in caso di infortunio qualora sia necessario l'intervento dell'assistenza medica, rigore presidenziale, shootout, decisioni al tavolo degli arbitri, problemi tecnici e nel momento in cui viene rivelata la Carta Segreta. A sua esclusiva discrezione, l'arbitro potrà decidere di fermare il cronometro della partita nel caso si perda tempo a causa di un fallo o di altre azioni. Tra i due tempi sarà previsto un intervallo di tre minuti.

b) Verranno assegnati 3 punti in caso di vittoria, 0 in caso di sconfitta. Con un pareggio, si procede agli shootout (vedi "3. Regolamento delle partite" - punto "c") e si assegneranno 2 punti alla squadra vincente e 1 punto alla squadra perdente.

c) Se al termine del tempo regolamentare la partita termina in parità, verranno effettuati tre shootout per squadra, se la parità sussiste si procederà ad oltranza. Gli shootout consistono in un uno contro uno tra il giocatore e il portiere. Il giocatore partirà dal centro del campo verso la porta e avrà 5 secondi per segnare. Il timer verrà avviato in contemporanea al fischio dell'arbitro.

Il portiere dovrà iniziare con almeno una parte di un piede sulla linea di porta o dietro di essa ma potrà muoversi liberamente su tutta l'area di rigore al fischio dell'arbitro che determina l'inizio dell'esecuzione dello shootout. Nel caso in cui il portiere esca dall'area di rigore, anche solo con una parte del corpo, verrà assegnato il gol per infrazione del portiere. Dal momento in cui il portiere tocca il pallone e non è gol, l'esecuzione terminerà, e non è ammesso il gol "su respinta".

Tutti i giocatori disponibili al termine della partita potranno battere gli shootout, ad eccezione di infortunati, espulsi e se presente del portiere di riserva. Un giocatore che si trova fuori dal campo alla fine del tempo regolamentare per aver ricevuto un cartellino giallo sarà considerato comunque disponibile. I primi giocatori ad effettuare lo shootout saranno quelli in campo alla fine del tempo regolamentare. Il portiere che parerà ed eventualmente calcerà lo shootout sarà quello presente in campo alla fine della partita, il portiere di riserva, se presente, non potrà nè parare nè calciare.

d) Tutte le rimesse laterali nelle partite devono essere effettuate con le mani secondo le regole del calcio tradizionale.

e) Tutti i calci d'angolo nelle partite devono essere eseguiti con i piedi.

f) I portieri non possono prendere con le mani o con il braccio un passaggio volontario da un proprio compagno di squadra. In caso di violazione, verrà assegnato un calcio di punizione "di seconda" alla squadra avversaria dal punto in cui il portiere ha toccato o preso la palla.

g) Il fuorigioco sarà segnalato dalla linea orizzontale davanti all'area di ciascuna squadra.

h) Il gol è valido da qualsiasi posizione del campo.

i) Il portiere può rinviare il pallone su tutto il campo secondo le regole del calcio tradizionale.

j) A partire dal minuto 5:00, ogni squadra può effettuare sostituzioni illimitate. Le sostituzioni e i rientri in campo, dovuti a cartellino giallo o a sanzioni per Carta Segreta, devono essere sempre effettuate a metà campo e devono essere autorizzati dall'arbitro.

k) I giocatori che non stanno eseguendo il calcio di rigore devono posizionarsi al di fuori dell'area

di rigore e del semicerchio adiacente. Se un difensore entra nell'area di rigore in anticipo e il calcio di rigore non si conclude con un gol, il rigore dovrà essere ripetuto. Se il portiere non ha almeno una parte di un piede sulla o dietro la linea di porta quando il rigore viene calciato, e questo non si conclude in gol, il rigore dovrà essere ripetuto.

l) Nel caso in cui un giocatore venga ammonito con un cartellino giallo, dovrà lasciare il campo di gioco per due minuti, dopo i quali potrà rientrare in campo. Se un giocatore riceve due cartellini gialli nella stessa partita o un cartellino rosso diretto, sarà espulso al momento del secondo cartellino giallo e non potrà più giocare. In caso di espulsione, la squadra dovrà giocare per quattro minuti con un uomo in meno. Nel caso in cui il cartellino giallo o rosso venga assegnato durante il primo tempo e non ci sia tempo sufficiente per scontare i due minuti, il tempo di penalità sarà conteggiato nel secondo tempo. I due/quattro minuti saranno conteggiati dalla Direzione di gara a tempo continuato, eccetto in caso di infortunio qualora sia necessario l'intervento dell'assistenza medica, rigore presidenziale, shootout, decisioni al tavolo degli arbitri, problemi tecnici.

m) I giocatori e i membri della squadra devono mantenere sempre cortesia e rispetto nei confronti degli avversari, del pubblico e dello staff della competizione. In particolare, non sarà tollerato alcun comportamento violento né l'uso di un linguaggio che violi la dignità delle persone.

n) La partita sarà controllata da due arbitri con l'aiuto della Direzione di gara, che avranno piena autorità per applicare le regole del gioco durante la partita. Le decisioni prese dall'arbitro saranno fatte secondo il suo miglior giudizio, in conformità con le regole del gioco, il regolamento e lo spirito del gioco.

4. CONFIGURAZIONE DELLE PARTITE

PRIMO TEMPO:

Per il calcio d'inizio il pallone verrà posizionato a centro campo. Due giocatori, uno per squadra, si posizioneranno uno di fronte all'altro sulla linea del cerchio di metà campo, ognuno nel rispettivo campo di gioco. Al fischio dell'arbitro i giocatori inizieranno la corsa per contendersi il pallone.

Lo sviluppo di ogni minuto sarà il seguente:

Minuto 00:00: Si giocherà un 2 contro 2 (1 giocatore di movimento più il portiere).

Le sanzioni e le relative esclusioni dei giocatori si applicheranno a partire dal minuto 1:00.

Minuto 01:00: Si giocherà un 3 contro 3 (2 giocatori di movimento più il portiere).

Durante un 2 contro 2 (con portiere) o 3 contro 3 (con portiere), durante una rimessa laterale, la squadra difendente dovrà posizionarsi nel proprio campo di gioco permettendo l'esecuzione della rimessa. Inoltre se viene commesso un fallo in qualsiasi parte del campo (eccetto all'interno dell'area di rigore), sarà assegnato uno shootout. (vedi "3. Regolamento delle partite" - punto "c").

Minuto 2:00: Si giocherà un 4 contro 4 (3 giocatori di movimento più il portiere).

Minuto 3:00: Si giocherà un 5 contro 5 (4 giocatori di movimento più il portiere).

Minuto 4:00: Si giocherà un 6 contro 6 (5 giocatori di movimento più il portiere).

Dal minuto 05:00 in poi: Si giocherà un 7 contro 7 (6 giocatori di movimento più il portiere).

Durante i primi cinque minuti di gioco non potranno essere effettuati cambi di giocatori, salvo infortuni.

All'inizio di ogni minuto (1, 2, 3, 4 e 5), un giocatore per squadra entrerà in campo. (vedi "3. Regolamento delle partite" – punto "k")

DADO DELLA COMPETIZIONE:

Al minuto 13:00 del primo tempo, se nessuna delle due squadre è in fase d'attacco il possesso finirà in quel momento ma se così non fosse, bisogna aspettare fino a quando l'azione di tiro non si sarà conclusa e successivamente il gioco verrà interrotto.

L'azione sarà considerata conclusa quando il pericolo sarà terminato, ossia: il pallone è uscito dal campo di gioco o a squadra avversaria ha recuperato il possesso, ecc...

La Direzione di gara lancerà un dado con sei facce diverse e il lato verso l'alto indicherà il numero di giocatori di movimento, oltre al portiere che riprenderanno il gioco fino al termine del primo tempo indipendentemente dalla presenza o meno del recupero.

Dopo il lancio del dado, gli allenatori di ciascuna squadra devono immediatamente rimuovere i giocatori corrispondenti prima che l'arbitro riprenda il gioco.

Il gioco riprenderà sempre dal minuto 13:00.

La partita verrà ripresa al 13° minuto e il possesso della palla verrà assegnato con la stessa modali-

tà del calcio d'inizio. Due giocatori, uno per squadra, si posizioneranno uno di fronte all'altro sulla linea del cerchio di metà campo, ognuno nel rispettivo campo di gioco. Al fischio dell'arbitro i giocatori inizieranno la corsa per contendersi il pallone.

Nel caso in cui venga assegnato un cartellino giallo o rosso durante il tempo di esecuzione del Dado della Competizione, questo sarà applicato e se il tempo di penalità non viene esaurito nel primo tempo, proseguirà nel secondo tempo.

Nel caso in cui in seguito al lancio del dado esca un 2 contro 2 (con portiere) o 3 contro 3 (con portiere), durante una rimessa laterale, la squadra difendente dovrà posizionarsi nel proprio campo di gioco permettendo l'esecuzione della rimessa. Inoltre se viene commesso un fallo in qualsiasi parte del campo (eccetto all'interno dell'area di rigore), sarà assegnato uno shootout. (vedi "3. Regolamento delle partite" - punto "c").

SECONDO TEMPO:

Il secondo tempo inizierà al minuto 15:00 e si giocherà 7vs7 (salvo che non ci siano sanzioni accumulate nel primo tempo).

Il possesso della palla verrà assegnato con la stessa modalità del calcio d'inizio. Due giocatori, uno per squadra, si posizioneranno uno di fronte all'altro sulla linea del cerchio di metà campo, ognuno nel rispettivo campo di gioco. Al fischio dell'arbitro i giocatori inizieranno la corsa per contendersi il pallone.

La Carta Segreta può essere attivata solamente dall'inizio del secondo tempo fino al 27:59.

Al minuto 28:00, se nessuna delle due squadre è in fase d'attacco il possesso finirà in quel momento ma se così non fosse, bisogna aspettare fino a quando l'azione di tiro non si sarà conclusa e successivamente il gioco verrà interrotto.

L'azione sarà considerata conclusa quando il pericolo sarà terminato, ossia: il pallone è uscito dal campo di gioco o a squadra avversaria ha recuperato il possesso, ecc...

Il gioco riprenderà sempre dal minuto 28:00.

Se le due squadre non sono in parità sul punteggio, i gol varranno doppio.

Se al contrario le squadre si trovano in parità, i gol non varranno doppio e si giocherà un golden goal (chi segna prima vince) fino alla fine della partita. Se, al termine della partita, il risultato è in parità si disputeranno gli shootout (vedi "3. Regolamento delle partite" - punto "c").

Se la Carta Segreta consiste in un calcio di rigore o uno shootout (vedi "5. Carte Segrete") e viene attivata prima del minuto 28, ma non avviene nessuna interruzione per lo svolgimento questi potranno essere eseguiti durante la fermata del minuto 28.

La partita riprenderà al minuto 28 e il primo possesso verrà assegnato con la stessa modalità del calcio d'inizio. Due giocatori, uno per squadra, si posizioneranno uno di fronte all'altro sulla linea del cerchio di metà campo, ognuno nel rispettivo campo di gioco. Al fischio dell'arbitro i giocatori inizieranno la corsa per contendersi il pallone.

5. CARTE SEGRETE

Prima dell'inizio di ogni partita, l'allenatore o il presidente selezionerà una carta contenente una delle seguenti Carte Segrete. Il mazzo di carte sarà composto da sei carte:

- Una Carta Doppio Gol
- Una Carta Rigore
- Una Carta Shootout
- Una Carta Giocatore Stella
- Una Carta Sospensione
- Una Carta Jolly

La Carta Segreta può essere attivata solamente dall'inizio del secondo tempo fino al 27:59.

1. Carta Doppio Gol:

La durata di questa carta è di tre minuti e in questo periodo i gol segnati dalla squadra che ha attivato questa carta varranno doppio. Se viene eseguito un calcio di rigore mentre è attiva la carta il gol conterà doppio, anche se viene calciato (non concesso) dopo che il tempo della carta è scaduto. Se un giocatore calcia la palla in direzione della porta avversaria al minuto 2:59 della durata della carta e segna il gol conterà doppio.

2. Carta Sanzione:

La squadra che utilizza questa carta può sanzionare per quattro minuti un giocatore di sua scelta della squadra avversaria. In nessun caso il giocatore scelto potrà essere il portiere avversario.

3. Carta Rigore:

La squadra che utilizza questa carta avrà diritto a un calcio di rigore (vedi "Regole generali – punto 1"). Nel caso in cui il tempo disponibile sia terminato, ma la carta sia stata attivata, la squadra potrà comunque battere il rigore.

Nel caso in cui venga assegnato un rigore a favore della squadra che ha attivato la carta rigore, la squadra avrà diritto a due rigori consecutivi: prima eseguirà quello relativo all'Arma Segreta, e poi quello assegnato in base al regolamento.

Nel caso in cui venga assegnato un rigore contro durante l'azione successiva all'attivazione della carta, si procederà prima con il rigore assegnato alla squadra che ha attivato la carta, e successivamente con il rigore assegnato alla squadra avversaria, in conformità al regolamento.

4. Carta Shootout:

La squadra che utilizza questa carta avrà diritto a uno shootout. La casistica di questa Carta Segreta sarà identica a quella di un normale shootout. (vedi "3. Regolamento delle partite - punto C).

Se il tempo disponibile è terminato, ma la carta è stata attivata prima della fine, la squadra potrà comunque battere lo shootout.

5. Carta Giocatore Stella:

La squadra che utilizza questa carta deve selezionare uno dei propri giocatori come Giocatore Stella. Questo giocatore riceverà un bracciale speciale da indossare al braccio, indicando il suo status.

Dal momento in cui indossa il bracciale, l'eventuale gol segnato dal Giocatore Stella varrà doppio e dovrà immediatamente togliersi il bracciale. Da quel momento, l'effetto della Carta Giocatore Stella

cesserà di essere valido.

6. Carta Jolly:

La squadra che ottiene questa carta potrà, attivare una delle altre carte disponibili (Carta Doppio Gol, Carta Sanzione, Carta Rigore, Carta Rigore a Oltranza, Carta Giocatore Stella) seguendo le regole sopra descritte. Inoltre, il Jolly può essere utilizzato per annullare la carta della squadra avversaria.

Per attivare la carta segreta, l'allenatore della rispettiva squadra deve comunicarlo alla Direzione di gara la quale l'autorizzerà con un segnale sonoro. La carta verrà attivata solamente al termine dell'azione in corso di svolgimento. Il cronometro verrà fermato e l'arbitro e la Direzione di gara sveleranno la carta segreta.

Si dichiara espressamente che le carte verranno applicate in ordine cronologico.

La durata delle carte sarà controllata dagli organizzatori della Direzione di gara.

6. RIGORE PRESIDENZIALE

I presidenti delle rispettive squadre potranno eseguire un rigore presidenziale nel periodo compreso dopo il 5 minuto e il 12:59 e dopo l'inizio del secondo tempo fino al 27:59.

Per l'esecuzione del rigore presidenziale, l'allenatore della rispettiva squadra deve comunicarlo alla Direzione di gara la quale lo autorizzerà con un segnale sonoro. Esso verrà effettuato solamente al termine dell'azione in corso di svolgimento e il cronometro verrà fermato.

Solamente se un Presidente non potrà essere fisicamente presente, potrà delegare uno dei suoi giocatori per effettuare un rigore con il formato dello shootout, (vedi "3. Regolamento partite - punto C) comunicandolo però prima dell'inizio della partita.

Il valore del Rigore Presidenziale sarà sempre di un gol, indipendentemente dalle carte attivate.

7. DICHIARAZIONE LIBERATORIA

Io sottoscritto/a _____ Responsabile/referente della squadra precedentemente indicata, ho preso visione del regolamento e accetto le norme in esso contenute. Con la presente chiedo di partecipare alla GAZEBO KINGS LEAGUE e dichiaro di aver informato tutti i componenti della squadra da me iscritti come da modulo di iscrizione "8" consegnato e sottoscritto che, "Il Gazebo", organizzatore del torneo, non si assume alcuna responsabilità per eventuali infortuni, danni e/o incidenti, subiti e/o arrecati a terzi, che dovessero verificarsi prima, durante e dopo lo svolgimento del torneo stesso.

Firma _____

8. MODULO DI ISCRIZIONE

NOME SQUADRA:	
RESPONSABILE SQUADRA: (REFERENTE PER COMUNICAZIONI)	
VIA E CITTÀ DI RESIDENZA:	
NUMERO DI TELEFONO:	

GIOCATORI

N°	NOME E COGNOME	DATA DI NASCITA	FIRMA*
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			

ALLENATORE

NOME E COGNOME	DATA DI NASCITA	FIRMA*

NOME E COGNOME	DATA DI NASCITA	FIRMA*

*DICHIARAZIONE DI RESPONSABILITÀ

Con la firma del presente modulo, dichiaro di voler partecipare alla GAZEBO KINGS LEAGUE in programma da Martedì 10 a Sabato 14 Giugno 2025 a Coste di Maser (TV). Dichiaro di essere consapevole dei rischi connessi alla partecipazione al torneo e alle attività collaterali, esonero "Il Gazebo", gli organizzatori dell'evento, da cause o qualsiasi tipo di procedimento giudiziario e/o arbitrale, compresi quelli relativi al rischio infortuni, danni e/o incidenti, subiti e/o arrecati a terzi, furti o smarrimenti di effetti personali che dovessero verificarsi prima, durante e dopo lo svolgimento del torneo. Prima della partecipazione alla GAZEBO KINGS LEAGUE, sarà mio dovere verificare il regolamento, le disposizioni e la mia salute psico-fisica. Concedo la completa autorizzazione a "Il Gazebo" a foto, filmati e altri strumenti di comunicazione e a utilizzare gli stessi nel modo ritenuto più opportuno, ma con assoluta discrezione, senza pretendere alcun rimborso e/o forma di compenso di qualsiasi natura. Infine dichiaro e certifico, di essere idoneo allo svolgimento dell'attività fisica, come da certificato medico in mio possesso. "Il Gazebo" non risponde della mancata correttezza riguardo ai dati forniti.

LISTA MAGLIE PERSONALIZZATE:

GIOCATORI

NUMERO	NOME	TAGLIA

ALLENATORE

NUMERO	NOME	TAGLIA

PRESIDENTE

NUMERO	NOME	TAGLIA

Le maglie da gara saranno fornite dal gruppo organizzatore e dovranno obbligatoriamente essere indossate dalla squadra durante lo svolgimento del torneo. (ATTENZIONE: pantaloni e calzoncini non sono inclusi). Il colore delle maglie sarà diverso per ogni squadra e verrà deciso dal gruppo organizzatore. Una volta consegnato il modulo non sarà possibile modificare numeri, nomi e taglie.