

## REGOLAMENTO HCF SUPER BAGO 3vs3

Lo spirito amatoriale e goliardico del torneo deve essere rispettato e garantito da tutte le squadre iscritte nel massimo rispetto delle squadre avversarie, degli arbitri, della giuria, del pubblico e degli organizzatori.

L'unico vero interesse deve essere quello di giocare e divertirci in compagnia indipendentemente dai risultati ottenuti, per cui **NON SONO AMMESSI E TOLLERATI** comportamenti irrispettosi e "furbizie di gioco" atte a influenzare i risultati delle partite.

Durante le partite ogni singolo giocatore dovrà giocare al massimo delle proprie capacità senza perdite di tempo e comportamenti anti-sportivi.

**NR. MAX E COMPOSIZIONE SQUADRE:** sono ammesse massimo 20 squadre, composte da min 4 / max 5 giocatori + portiere.

Non è necessario disporre di un portiere, alla squadra sprovvista viene assegnato un portiere "d'ufficio" tra quelli disponibili (in assenza di portieri si potrà ricorrere al "Bepi" o alle portine).

**DURATA PARTITE:** ogni partita si gioca su 2 tempi; ogni tempo ha durata di 6 minuti continuati con un intervallo di 1 minuto e conseguente inversione di campo.

**CAMPO DI GIOCO:** vengono utilizzati 2 campi di gioco, ognuno dei quali corrisponde alle 2 zone difensive del campo normale.

Ogni "mini-campo" viene disposto sulla larghezza della zona difensiva e dispone di 2 porte (il lato corto del mini-campo coincide con la profondità della zona difensiva).

**PORTIERI:** per ogni partita i portieri vengono definiti dalla giuria e devono essere invertiti tra un tempo e l'altro (non necessario in caso di utilizzo del "Bepi" o delle portine).

Qualora una squadra voglia schierare un proprio portiere per entrambi i tempi, lo deve specificare in fase di iscrizione.

**BONUS GOL:** ad ogni squadra viene assegnato un bonus gol di partenza, ovvero un numero di gol con cui iniziare ogni partita.

Questo bonus considera età e livello dei giocatori facenti parte della squadra ed ha l'obiettivo di equilibrare le forze in gioco permettendo la partecipazione al torneo da parte di tutti gli amanti del nostro sport.

**CALCOLO E ASSEGNAZIONE BONUS GOL:** per il calcolo del bonus gol di partenza vengono impiegati 2 parametri: l'età e la categoria di ogni giocatore.

Ad ogni giocatore viene assegnato un punteggio in base all'età ed alla massima categoria a cui ha partecipato durante la stagione in corso secondo le seguenti tabelle:

<i>Età</i>	<i>Punteggio</i>
15-17	2
18-34	0
35-40	2
41-50	3
Over 50	4

<i>Categoria di gioco stagione 2021/2022</i>	<i>Punteggio</i>
Solo Giovanile – Serie A Femminile	3
Serie C	2
Serie B	1
Serie A	0
Veterani (che ha ha giocato almeno una stagione da senior in carriera)	4
Amatori	6
Tifosi (mai preso in mano una stecca)	10

La somma totale dei punteggi acquisiti in base a età e categoria di tutti i giocatori facenti parte della squadra viene diviso per il numero di giocatori e il valore ottenuto (arrotondato per eccesso se > a ..,5 / difetto se <= ..,5) rappresenta il BONUS GOL con cui ogni squadra inizia le proprie partite.

Es. Squadra1: una squadra composta da 5 giocatori di serie C compresi tra 18 e 34 anni ha punteggio: (5giocatori x 2punti bonus categoria) + (5giocatori x 0punti bonus età) diviso il numero di giocatori, cioè  $5 \rightarrow (10+0) : 5 = 2$  BONUS GOL

Es. Squadra2: una squadra di 5 giocatori veterani di età compresa tra 41 e 50 anni ha punteggio: (5giocatori x 4punti bonus categoria) + (5giocatori x 3punti bonus età) diviso il numero dei giocatori, quindi  $(20+15) : 5 = 7$  BONUS GOL

Un'ipotetica partita tra la Squadra1 e la Squadra2 inizierebbe da un punteggio di 7-2 a favore della Squadra2.

**FALLI:** ogni fallo viene punito con un tiro di rigore; comportamenti antisportivi o non in linea con lo spirito amatoriale del torneo e ritardi volontari del gioco, se ravvisati dall'arbitro, vengono puniti con un tiro di rigore e in base alla gravità del gesto con l'eventuale esclusione del giocatore o della squadra dalla partita (perdita a tavolino se il comportamento verrà ripetuto una seconda volta nella stessa partita) o dal torneo (se il comportamento verrà ripetuto per più partite).

Esempi di comportamenti antisportivi gravi e sanzionabili sono:

- Retropassaggi volontari al portiere e bloccaggio volontario da parte di questo del disco
- Allontanamento volontario del disco al di fuori del campo da gioco
- Bloccaggio volontario del disco in balastra
- Spostamento volontario della porta
- Lancio volontario del bastone
- Cariche da tergo / alla testa
- Risse
- Cariche volontarie al portiere
- "Furbate varie" e quant'altro venga reputato tale dall'arbitro

**TIRO DI RIGORE:** dopo l'assegnazione di un tiro di rigore la squadra che ha commesso il fallo ha 10 secondi di tempo per sgomberare la propria metà campo pena l'assegnazione di un altro fallo; il giocatore incaricato del tiro ha 5 secondi dall'indicazione dell'arbitro per iniziare il movimento verso la porta avversaria e completare il rigore pena l'annullamento del fallo subito.

Dopo il tiro di rigore il possesso torna alla squadra penalizzata sia in caso di gol che di errore e la squadra che ha tirato deve riposizionarsi dietro la propria metà campo entro 5 sec, momento dal quale deve riprendere il gioco.

Non sono tollerati ritardi nella ripresa del gioco da parte di entrambe le squadre.

**RIPRESA DEL GIOCO DOPO UN GOL:** dopo il gol, la ripresa del gioco avviene direttamente dall'area di difesa a cura della squadra che lo ha subito ma non prima di 5 sec.

La squadra avversaria deve riposizionarsi dietro la propria metà campo entro 5 sec e da questo

momento deve riprendere il gioco.

Non sono tollerati ritardi nella ripresa del gioco da parte di entrambe le squadre.

**RIPRESA DEL GIOCO DOPO UNA PARATA:** qualora il portiere blocchi il disco a seguito di una parata, la ripresa del gioco avviene direttamente a cura del portiere della squadra che ha subito il tiro. La squadra avversaria deve riposizionarsi dietro la propria tre quarti di campo entro 3 sec e da questo momento deve riprendere il gioco.

Non sono tollerati ritardi nella ripresa del gioco da parte di entrambe le squadre.

**RIPRESA DEL GIOCO A SEGUITO DELL'USCITA DEL DISCO DAL CAMPO DA GIOCO:** qualora il disco esca involontariamente dal campo da gioco, sia lateralmente che dietro le porte, la rimessa in gioco avviene direttamente a cura della squadra opposta a quella che ha toccato per ultima il disco.

La rimessa va giocata dalla linea blu laterale al campo, dove indicato dall'arbitro entro 3 secondi dal recupero del disco.

La squadra avversaria non può posizionarsi a meno di 2 mt di distanza dal punto di battuta della rimessa in gioco.

Non sono tollerati ritardi nella ripresa del gioco da parte di entrambe le squadre.

**SLAP SHOT VIETATI:** non è consentito il tiro di Slap; l'infrazione comporta un tiro di rigore.

**CARICHE VIETATE:** i contatti sono tollerati nel limite della natura del nostro sport; cariche volontarie sono punite con un tiro di rigore; spetta all'arbitro definire la volontarietà o la gravità di un contatto.

**PUNTEGGI:** 2 punti in caso di vittoria, 1 punto in caso di pareggio, 0 punti in caso di sconfitta; in caso di parità punti al termine del girone, al fine della definizione del piazzamento varranno in ordine: gol effettivi segnati nello scontro diretto (non comprensivi di bonus gol), gol effettivi segnati in totale (non comprensivi di bonus gol), miglior bonus gol, età media maggiore.

**ALTRO:** ogni squadra è responsabile di garantire l'integrità di spogliatoi, panchine, docce, attrezzature varie. Non sono ammesse lattine o bottiglie negli spogliatoi ad esclusione di quelle acquistate negli appositi chioschi a bordo pista. Non è consentito dormire o sostare negli spogliatoi al di fuori degli orari del torneo. Terminato il torneo gli spogliatoi devono essere lasciati puliti. In caso di ubriachezza evidente l'arbitro può decidere di escludere dalla partita il giocatore interessato.