

## Formula del torneo

Trasposizione del tradizionale gioco da tavolo che viene messo in pratica in una struttura appositamente realizzata che ripropone verosimilmente in un' area di gioco chiusa di 12m x 6m due squadre formate da 6 giocatori suddivise e alternate fra di loro che vengono legate mediante cinghie a tubi scorrevoli che ripropongono i movimenti delle stecche del biliardino e quindi del gioco stesso. Ogni squadra è formata da 1 portiere , 3 centrocampisti e 2 attaccanti Il gioco si svolge con palloni di spugna e prevede una durata di 20 minuti a partita suddivisi in due tempi da 10 . Il torneo si articola in una prima fase, di qualificazione, nella quale le squadre partecipanti verranno raggruppate in gironi eliminatori che si disputano all'italiana . Le vincenti di ciascun girone (e le migliori seconde, in base al numero di squadre iscritte) si qualificano per la fase ad eliminazione diretta. L'organizzazione si riserva il diritto di cambiare la formula di raggruppamento in base al numero delle squadre iscritte. La composizione dei gironi avverrà mediante sorteggio . Il torneo sarà disputato al raggiungimento di minimo n. 16 iscrizioni e per un massimo di 24 .

## Iscrizione

L'iscrizione alla categoria è aperta a tutti. La quota di iscrizione per squadra è fissata in € 60 con la facoltà di iscrivere max 2 riserve , da versare perentoriamente al momento dell'iscrizione. Pena la non inclusione nel tabellone. Ai fini dell'iscrizione si richiede inoltre, quale condizione della stessa, la consegna degli appositi moduli compilati in ogni parte e sottoscritti da ogni componente. Saranno ammesse al torneo le prime 24 squadre iscritte .

Le iscrizioni dovranno pervenire entro e non oltre le ore 21 di giovedì 25 giugno presso la sede del circolo Arciguardia in via municipio 3 a Guardia Sanframondi e possono essere prenotate inviando il solo modulo di iscrizione via e-mail all' indirizzo info@arciguardia.it

Per info : [www.arciguardia.it](http://www.arciguardia.it) - Elvio 333 2162037 – Piero 329 1284728 - Luigi 338 9251649

## Inizio del gioco

Il gioco ha inizio con l' arbitro che all' altezza del centrocampo lancia il pallone verso la sponda opposta e tra le due mediane . Il pallone non può essere intercettato prima che tocchi la sponda . Il gioco simile a quello da tavolo deve svolgersi velocemente e la palla non può essere mai stoppata . Ogni volta che la palla esce dall' area di gioco viene rimessa dall' arbitro dal centrocampo . Dopo un goal la palla viene rimessa in gioco dal portiere che lo ha subito . Il goal è valido quando il pallone entra totalmente in porta e non quando sbatte sul sostegno orizzontale posto alla base della stessa .

## Falli di gioco :

è vietato staccare le mani dalla stecca quando si è interessati da un' azione di gioco .

è vietato appendersi alle stecche per raggiungere il pallone .

è vietato allungarsi per raggiungere il pallone

è vietato stoppare il pallone

è vietato segnare volontariamente di mano

è vietato saltare per intercettare il pallone

è vietato il contatto fisico tra i giocatori avversari

è vietato il passaggio tra i giocatori della stessa stecca

## Calcio di rigore

Ogni 4 falli viene concesso un calcio di rigore che deve essere battuto da uno dei due attaccanti con pallone fermo e con un tiro secco senza finte .

## Goal validi

Quando in seguito a rinvio del portiere il pallone rimbalza su qualsiasi parte del corpo degli attaccanti avversari o sulla stecca o su qualsiasi giocatore o stecca .

## Goal annullato quando :

l'attaccante non esegue velocemente il tiro in porta in seguito ad una sponda

qualsiasi giocatore calcia in porta dopo aver stoppato il pallone

qualsiasi giocatore calcia in porta a pallone fermo

chi riceve un passaggio dal compagno di stecca calcia in porta senza prima giocare di sponda

Per quanto non presente nel regolamento si fa riferimento all'arbitro e/o giudice di gara .

## Premiazioni

Squadra 1 ^ classificata € 300 + trofeo

Squadra 2 ^ classificata € 120 + targa di partecipazione

Squadra 3 ^ classificata € 60 + targa di partecipazione