

# 14° DUOMUNDIAL

16-24 Maggio  
2014

Ogni squadra deve essere composta da un minimo di 5 giocatori. Le partite verranno giocate durante tutte le sere della settimana.

Per iscriversi al torneo è necessario consegnare questo modulo, compilato in tutte le sue parti e la quota di iscrizione (€ 8,00 a persona) agli organizzatori entro **DOMENICA 11 MAGGIO**.

Nome della squadra \_\_\_\_\_

Capitano: \_\_\_\_\_ (tel. \_\_\_\_\_ )

Ogni squadra deve scegliersi un capitano, che sarà il responsabile della stessa e verrà contattato dagli organizzatori per qualsiasi comunicazione.

Giocatore 2: \_\_\_\_\_

Giocatore 3: \_\_\_\_\_

Giocatore 4: \_\_\_\_\_

Giocatore 5: \_\_\_\_\_

Giocatore 6: \_\_\_\_\_

Giocatore 7: \_\_\_\_\_

Giocatore 8: \_\_\_\_\_

Giocatore 9: \_\_\_\_\_

Arbitro: \_\_\_\_\_

Colore magliette \_\_\_\_\_

**E' necessario che ogni squadra dia il nome di un giocatore che possa essere designato come arbitro durante il torneo; tutto ciò è obbligatorio e se non rispettata la presenza la squadra perderà 3 punti nella classifica del torneo**

Nel caso che due squadre scelgano lo stesso colore per le magliette, la squadra che si sarà iscritta per ultima verrà avvertita e dovrà cambiare colore.

Il calendario con le date e gli orari delle partite verrà affisso il prima possibile sulle bacheche del cortile.

L'organizzazione declina qualsiasi responsabilità per danni a cose e a persone che si dovessero verificare prima, durante e dopo le gare del torneo.

## REGOLAMENTO

1. Le partite si disputeranno in due tempi da 20 minuti, senza recupero, con 5 minuti di intervallo tra un tempo e l'altro.
2. Le squadre hanno al massimo 10 minuti di tempo dall'orario prestabilito per presentarsi in campo. Oltre i 10 minuti la partita è persa a tavolino 2 - 0.
3. In caso di maltempo le partite verranno giocate ugualmente.
4. Vengono assegnati due punti per ogni vittoria, uno per pareggio e nessuno in caso di sconfitta.

In caso di parità di punti nei gironi, si guarda:

- 1 Scontro diretto
- 2 Differenza reti
- 3 Reti fatte
- 4 In caso di ulteriore parità si procederà ai rigori.

5. In caso di parità al termine delle semifinali o delle finali, si procederà a battere 5 calci di rigore (in caso di ulteriore parità si continuerà ad oltranza).
6. Si possono usare scarpe da ginnastica, da calcetto . E' necessario l'uso dei parastinchi.
7. Le rimesse vengono effettuate tutte con i piedi.
8. Vale segnare prima della metà campo.
9. E' consentito il retro passaggio al portiere.

10. Le punizioni vengono calciate tutte di prima dopo il fischio dell'arbitro e la barriera deve rimanere assolutamente ferma, pena l'ammonizione al primo movimento.

Cartellini:

- 1 Giallo (ammonizione): entrata dura, eccessiva perdita di tempo.
- 2 Rosso (espulsione): rissa, doppia ammonizione.
- 3 Blu (espulsione per 5 minuti): bestemmia, insulti all'arbitro, fallo ultimo uomo.

14. Cambi: il numero di cambi è illimitato; si effettuano a palla ferma richiamando l'attenzione dell'arbitro.

15. Anche il cambio del portiere avviene a palla ferma richiamando l'attenzione dell'arbitro.

16. La squadra che subisce un gol, batte da centrocampo.

17. Le decisioni dell'arbitro durante la partita sono indiscutibili, pena l'ammonizione alla prima contestazione.

18. Il capitano è responsabile della propria squadra e si assume la responsabilità di eventuali danni che potrebbero essere causati dai componenti della stessa.

**19. Ogni squadra designa un arbitro che, secondo calendario precedentemente comunicato, dovrà arbitrare le partite designate.**

**Pena: perdita di due punti alla squadra dell'arbitro che non ha adempito al suo dovere.**

N.B.:Il presente regolamento è valido anche per le eventuali squadre femminili.