

COPPA TOSCANA 2014

Regolamento per incontro tra squadre

Art.1

Ogni squadra è composta da tre oppure quattro giocatori a discrezione del club partecipante. Ai fini di una più facile comunicazione, la squadra nomina un proprio responsabile che funge da referente con il comitato organizzatore.

Art.2

Prima dell'inizio del torneo, il responsabile della squadra comunica al comitato organizzatore la nomina tra i propri giocatori di un CAPITANO e di un CORSARO. Il terzo e l'eventuale quarto giocatore sono denominati JOLLY. I suddetti ruoli non possono essere modificati a torneo in corso.

Art.3

Un incontro tra due squadre si disputa su due campi, assegnati dal comitato organizzatore prima dell'incontro stesso. Ciascuna squadra avrà un campo di CASA e uno di TRASFERTA.

Art.4

In ciascuno dei due campi assegnati all'incontro, viene disputata una partita, ognuna composta da TRE TEMPI DI DIECI MINUTI CIASCUNO. Al termine dell'incontro si avranno pertanto due risultati; uno di andata ed uno di ritorno; uno ottenuto "in casa" ed uno ottenuto "in trasferta".

Art.5

Di ogni squadra, il CAPITANO disputa il primo e il secondo tempo della partita di casa; il CORSARO disputa il secondo e il terzo tempo della partita di trasferta; il JOLLY (che possono essere due) disputa il primo tempo della partita di trasferta e il terzo tempo della partita di casa.

Esempio:

Squadra A (capitano: Alessio; corsaro: Antonio; jolly: Andrea)

Squadra B (capitano: Bruno; corsaro: Biagio; jolly: Benito)

Campo di casa della squadra A

1° tempo: Alessio-Benito

2° tempo: Alessio-Biagio

3° tempo: Andrea-Biagio

Campo di casa della squadra B

1° tempo: Bruno-Andrea

2° tempo: Bruno-Antonio

3° tempo: Benito-Antonio

Art.6

Il calcio d'inizio del primo tempo e del terzo tempo vengono battuti dai giocatori della squadra di casa, quello del secondo tempo dal giocatore della squadra di trasferta.

Esempio:

Campo di casa della squadra A

1° tempo: Alessio-Benito: batte Alessio

2° tempo: Alessio-Biagio: batte Biagio

3° tempo: Andrea-Biagio: batte Andrea

Campo di casa della squadra B

1° tempo: Bruno-Andrea: batte Bruno

2° tempo: Bruno-Antonio: batte Antonio

3° tempo: Benito-Antonio: batte Benito

Art.7

Ogni squadra ha a disposizione UN MINUTO per la "sostituzione" dei giocatori che deve avvenire in ciascuno dei due campi tra il primo e secondo tempo e tra il secondo e terzo tempo, secondo lo schema precedentemente descritto. Per velocizzare le operazioni, è consigliabile che ogni giocatore lucidi le miniature solamente all'inizio della partita.

Art.8

Il risultato di ognuna delle due partite è determinato dalla sommatoria dei risultati parziali di ciascuno dei tre tempi, ovvero il risultato non si azzerà ad ogni sostituzione.

Esempio:

Campo di casa della squadra A

1° tempo: Alessio-Benito parziale 1-0

2° tempo: Alessio-Biagio parziale 0-0 (totale 1-0)

3° tempo: Andrea-Biagio parziale 0-2 (totale 1-2)

Il risultato finale del campo A è: Squadra A-Squadra B 1-2

Campo di casa della squadra B

1° tempo: Bruno-Armando parziale 0-1

2° tempo: Bruno-Antonio parziale 0-2 (totale 0-3)

3° tempo: Benito-Antonio parziale 4-0 (totale 4-3)

Il risultato finale del campo B è: Squadra B-Squadra A 4-3

Art.9

Durante la fase a gironi, entrambi i risultati ottenuti sono valedoli ai fini della classifica. Si assegnano due punti per ogni vittoria e un punto per ogni pareggio a prescindere da chi li ottiene in casa o in trasferta, pertanto ogni incontro avrà un totale di quattro punti in palio.

Esempio:

Squadra A-Squadra B: 3-0 (andata)

Squadra B-Squadra A: 1-1 (ritorno)

Squadra A: 3 punti

Squadra B: 1 punto

Art.10

Durante la fase ad eliminazione diretta, l'esito dell'incontro sarà determinato dalla sommatoria dei due risultati ottenuti. In caso di parità, vale il criterio dei gol segnati in trasferta.

Esempio:

Squadra A-Squadra B: 1-0 (andata)

Squadra B-Squadra A: 2-1 (ritorno)

Passa il turno la Squadra A

Art.11

Durante la fase ad eliminazione diretta, in caso di ulteriore parità, si andrà agli "shoot out" secondo le regole classiche. L'ordine dei giocatori (capitano, corsaro e jolly) da mandare al tiro è a discrezione della squadra; il portiere avversario deve essere quello del ruolo corrispondente. Ogni squadra effettua tre tiri dalle posizioni centrali (quindi un tiro per ciascun giocatore), in caso di ulteriore parità si procede ad oltranza.