



Regolamento del torneo

1. Il „Firmencup“ si svolgerà sabato 13 giugno 2026 sul campo sportivo di S.Michele/Appiano.
2. Durata della partita: 9 minuti senza interruzione. La partita finale si giocherà in 10 minuti senza interruzione.
3. 3 punti per una vittoria, 1 punto per un pareggio, 0 punti per una sconfitta.
4. Si giocherà prima una fase di qualificazione per poi passare ad una fase finale.
5. In caso di parità nella fase di qualificazione deciderà prima: lo scontro diretto, poi la differenza reti, poi il numero di reti segnate, poi il pareggio. In caso di parità nelle partite del girone finale, si procederà immediatamente ai tiri di rigore, con 3 giocatori per squadra. Se dopo i 3 rigori non risulta ancora nessuna squadra vincente si prosegue con un rigore di un giocatore per squadra fino a che non si avrà una squadra vincente. Un giocatore può tirare un secondo rigore solo quando tutti i giocatori della sua squadra hanno già tirato un calcio di rigore.
6. Ogni squadra fornisce alla direzione del torneo un elenco di giocatori con un massimo di 15 giocatori.
7. Il gioco si svolge con un portiere e 4 giocatori di campo.
8. La partita si gioca con cambi volanti, in cui il cambio è consentito solo dal lato della panchina di riserva.
9. La partita si gioca senza fuorigioco.
10. Si applica la regola del retropassaggio. Se il portiere tocca il pallone con la mano durante un retropassaggio di un proprio compagno di squadra, viene assegnata una punizione di sette metri alla squadra avversaria.
11. Nel caso che la palla esce a fondo campo, c'è un calcio di rinvio o un calcio d'angolo.
12. In caso che la palla esce a fondo campo, il portiere può rimettere la palla in gioco con la mano o con il piede e passarla oltre la linea di centrocampo - ma senza tirare direttamente in porta.
13. Se il pallone esce in fallo laterale, viene calciato di rasoterra.
14. Il pallone non può essere tirato direttamente in porta durante il calcio d'inizio.
15. In caso di condotta antisportiva o di comportamento rude, l'arbitro può assegnare una penalità di 2 minuti; se due o più giocatori di una stessa squadra ricevono una penalità di 2 minuti contemporaneamente, la seconda penalità non inizia finché non è scaduta la prima. Se la squadra penalizzata subisce un gol, la penalità viene sospesa.
16. I giocatori non possono usare tacchetti di ferro, altrimenti sono consentite tutte le calzature.
17. La direzione del torneo è responsabile di tutte le altre domande.
18. Non si assume alcuna responsabilità per eventuali infortuni.
19. La partita è finita non appena l'arbitro fischia la fine, l'orologio è usato solo come guida.

AL FINE DI EVITARE RINVII DI PARTITE, CHIEDIAMO GENTILMENTE A TUTTE LE SQUADRE DI ESSERE PUNTUALI, GRAZIE.

SPIEGAZIONE DEL DUELLO AI RIGORI

Il portiere non può uscire dall'area di rigore contrassegnata. Se il portiere esce dall'area di rigore, il rigore viene conteggiato come gol. Non appena il tiratore del rigore ha toccato la palla sulla linea di metà campo, il portiere può spostarsi all'interno dell'area di rigore. Il tiratore del rigore, una volta toccata la palla, può solo spostarla in avanti. Il tiratore può quindi tirare da qualsiasi posizione (ma non può fermarsi per effettuare il tiro) o tentare di aggirare il portiere.

