



## REGOLAMENTO

Le gare si svolgono su due porte contrapposte di misure e distanze variabili a seconda della categoria, dove i portieri, sfidandosi uno contro uno, avranno a disposizione cinque tiri da fare e ricevere, in modo alternato. Al termine chi avrà subito meno reti si aggiudicherà lo scontro. In caso di pareggio si andrà ad oltranza per un massimo di tre tiri ciascuno.

La fase eliminatoria, a gironi, serve a determinare con quale classifica si scontreranno in modo incrociato nella fase finale per stabilire il vincitore e i classificati della categoria per la finale di Rimini; la fase finale sarà regolamentata in base alla composizione dei gironi ovvero al numero di partecipanti. Il punteggio per determinare la classifica, nella fase a gironi, verrà attribuito nella seguente modalità: 3 punti al vincente se la vittoria è stata raggiunta nei primi 5 tiri; 2 punti al vincente e 1 al perdente se la vittoria è stata raggiunta nei successivi 3 tiri supplementari; 1 punto ciascuno se vi è situazione di parità dopo i 3 tiri supplementari.

Per determinare i primi due classificati di ogni girone, in caso di parità di punteggio fra più portieri, si procederà con la classifica avulsa, considerando nella sequenza: scontro diretto, maggior numero di reti realizzate, minor numero di reti subite ed infine si procederà con il sorteggio. Nel numero di reti fatte e subite, non verranno conteggiati i 3 tiri supplementari.

I portieri non potranno uscire dall'area di porta, nè per calciare (in questo caso l'eventuale goal è nullo), nè per parare il tiro dell'avversario (in questo caso l'eventuale parata è da ritenersi goal dell'avversario).

E' concesso qualsiasi tipo e modalità di tiro: palla ferma a terra, palla in movimento a terra o in aria, rilasciata dalle mani per colpirla al volo o di drop, di prima intenzione al volo anche su tiro dell'avversario e anche lanciando la palla con le mani.

La palla è sempre in gioco, purchè sia all'interno dell'area di porta, per cui non è necessario attendere il posizionamento dell'avversario, salvo per casi particolari, per i quali il direttore di gara ritiene opportuno interrompere e far riprendere accertandosi che entrambi i portieri siano pronti: palla uscita dal campo di gioco, eventuale infortunio (anche leggero), intervento di persona o corpo estraneo nel campo di gioco che causi distrazione (ad esempio un pallone estraneo alla gara o persona che attraversa il campo di gioco).

La direzione si riserva il diritto indiscutibile di decidere per qualsiasi questione valutata e non nel presente regolamento.

### Dimensione dei campi

<b>Categoria</b>	<b>Distanza porte</b>	<b>Dimensione porte</b>	<b>Dimensione area</b>
Pulcini	14 metri	4 x 2	4 metri
Esordienti	16 metri	6 x 2	5 metri
Giovanissimi	18 metri	6 x 2	5 metri
Allievi	22 metri	7,32 x 2,44	5,5 metri
Juniores e Prima squadra	22 metri	7,32 x 2,44	5,5 metri
Femminile*	18 metri	6 x 2	5 metri

\* Se la categoria Femminile non ha un numero significativo di partecipanti per creare un girone, allora verranno aggregate alle categorie maschili, in base a età o campionato a discrezione della direzione.