

Mizuno B5 Football Cup®

Regolamento generale

La partecipazione comporta l'accettazione del presente regolamento

Mizuno B5 Football Cup® è un torneo *open* organizzato da SportFelix, brand del tour operator Raduni Sportivi srl, in collaborazione con l'Asd Beach Volley Group. Lo spirito della manifestazione sportiva impone un gioco all'insegna dell'amicizia e della sana competizione; gli incontri, pertanto, dovranno essere ispirati al principio del "fair play", gli atleti dovranno accettare le decisioni arbitrali e mantenere un comportamento rispettoso nei confronti di tutti i partecipanti; in caso contrario potrà essere prevista l'esclusione dal torneo senza che ciò comporti obblighi di rimborso da parte degli organizzatori. L'esclusione dal torneo sarà, inoltre, applicata in caso di allontanamento dei partecipanti dalle strutture ricettive a causa di comportamenti indesiderati, anche in questo caso non saranno previsti rimborsi.

Con l'iscrizione i partecipanti dichiarano di accettare il presente regolamento sollevando e liberando Raduni Sportivi srl, l'Asd Beach Volley Group, gli Enti promotori, l'Amministrazione comunale, gli Sponsor, i rispettivi rappresentanti delle società sopra citate, di tutti i reclami o responsabilità di ogni tipo derivanti dalla partecipazione alla manifestazione sportiva. Con l'iscrizione i partecipanti concedono, altresì, l'autorizzazione agli enti sopra elencati all'utilizzo di fotografie, nastri, video, immagini, per qualsiasi legittimo utilizzo senza remunerazione e, infine, di acconsentire al trattamento dei dati personali per l'invio di comunicazioni e/o materiale pubblicitario (i dati forniti saranno trattati nel rispetto delle vigenti leggi sulla tutela della privacy).

Partecipazione

La partecipazione è rivolta a squadre composte da atleti di qualunque età e livello di gioco suddivise nelle due categorie **5vs5 Maschile** (cinque uomini in campo) e **5vs5 Femminile** (cinque donne in campo). Per entrambe le categorie sono concesse sino a sette eventuali riserve per squadra. I componenti di una squadra non potranno far parte di altre squadre. La partecipazione comporta l'accettazione del "Regolamento generale" scaricabile dal sito www.b5footballcup.com.

Nota: per favorire la partecipazione di **squadre giovanili**, viene rivolto alle società sportive l'invito a partecipare al torneo con una o più squadre composte da **atleti di età compresa tra i 14 e i 17 anni** usufruendo della gratuità sulla quota di squadra.

Cerco squadra

Chi fosse alla ricerca di una squadra nella quale giocare o chi non riuscisse a trovare un/a compagno/a per completarla, potrà inserire la propria richiesta nella pagina Facebook (B5 Football Cup), oppure nella sezione "Cerco squadra" del sito www.b5footballcup.com; in questo modo la partecipazione sarà facilitata attraverso lo scambio di richieste.

Formula di gioco

Gli incontri si disputano nelle giornate di **sabato** e **domenica**. La formula di gioco prevede una fase di qualificazione (sabato) attraverso gironi a più squadre. Al termine della fase di qualificazione, per entrambe le categorie viene stilata una classifica provvisoria sulla base del quoziente reti acquisito sino a quel momento da ciascuna squadra (a parità di quoziente reti le posizioni migliori vengono assegnate sulla base della data di formalizzazione dell'iscrizione). La fase finale (domenica) si svolge sulla base della predetta classifica con incontri a eliminazione diretta sino alla finalissima. Accedono alla fase finale le **192 squadre** con il migliore quoziente reti acquisito nella fase di qualificazione, suddivise in quattro differenti Tabelloni di Gara: Tabellone Gold (1°-64°); Tabellone Silver (65°-128°); Tabellone Bronze (129°-192°). Nel caso un Tabellone di Gara della fase finale dovesse presentare un numero di squadre inferiore a 32, queste ultime saranno inserite nel Tabellone di Gara che lo precede (es.: Tabellone Bronze con 30 squadre iscritte, queste ultime saranno inserite nel Tabellone Silver). Tutti gli incontri (fase di qualificazione e fase finale) si articoleranno in due tempi della durata ciascuno di 10 minuti effettivi. Nella fase finale, nel caso in cui al termine del tempo regolamentare dovesse persistere una situazione di parità, il passaggio al turno

successivo sarà deciso tramite l'esecuzione di calci di rigore. Il regolamento completo del torneo è disponibile al sito www.b5footballcup.com.

Divise da gioco

Tutti i giocatori dovranno indossare un equipaggiamento da gioco costituito da maglia numerata, calzoncini, calzettoni, parastinchi e scarpe da calcetto per superfici in sintetico; il portiere dovrà indossare una maglia con colori che consentano di distinguerlo facilmente dagli altri calciatori. L'organizzazione garantirà la presenza di "fratini" colorati nel caso in cui le due squadre avversarie scendessero in campo con divise da gioco dai colori tra loro non facilmente distinguibili.

Pallone da gioco

Ogni squadra dovrà dotarsi del proprio pallone da gioco. E' consentito l'uso dei soli palloni da calcio a cinque aventi circonferenza massima cm 64 e minima di cm 62, con un peso massimo di gr 440 e minimo di gr 400, e gonfiati con una pressione pari a 0,4-0,6 atmosfere. **Nota:** nell'area organizzativa sarà possibile richiedere il pallone da gioco dietro pagamento di una cauzione.

Arbitraggi

Gli incontri saranno diretti da un qualificato staff arbitrale. Tutti gli incontri dovranno essere ispirati al principio del "fair play", gli atleti dovranno accettare le decisioni arbitrali e mantenere un comportamento rispettoso nei confronti dei partecipanti; in caso contrario, a insindacabile giudizio degli organizzatori, è prevista l'esclusione dal torneo senza che ciò comporti obbligo di rimborsi.

Verifica risultati fase di qualificazione

Durante la fase di qualificazione le squadre hanno l'obbligo di verificare l'esatta trascrizione dei risultati finali dei propri incontri sui Tabelloni di Gara esposti. Terminati gli incontri della fase di qualificazione nessuna richiesta di correzione dei risultati inseriti sui Tabelloni di Gara potrà essere accettata.

Incontri persi e vinti per forfait

Nella fase di qualificazione, i risultati degli incontri terminati per forfait vedranno assegnati alla squadra perdente 6 (sei) reti subite e 0 (zero) reti realizzate, tale punteggio entrerà nella determinazione del quoziente reti valido per la classifica provvisoria. Alla squadra vincente l'incontro per *forfait* non sarà assegnato e conteggiato punteggio alcuno.

Orari degli incontri della fase finale (domenica)

Le classifiche della fase di qualificazione saranno consultabili, nella tarda serata di sabato (entro le due ore successive al termine dell'ultimo incontro), nella sezione "Classifiche" del sito www.b5footballcup.com. Inoltre, un sms inviato a tutti i responsabili delle squadre comunicherà la posizione di classifica della propria squadra acquisita nella fase di qualificazione. Sulla base della posizione acquisita al termine della fase di qualificazione (sabato), le squadre potranno desumere gli orari degli incontri programmati per la successiva giornata di domenica dai "*Prospetti di gara fase finale - giornata di domenica*" disponibili sul sito www.b5footballcup.com.

Gestione dei ritardi

Le squadre hanno l'obbligo di presentarsi ai campi da gioco con **un anticipo di almeno 30 minuti** sul previsto orario di inizio del proprio incontro (almeno 15 minuti di anticipo per le squadre chiamate a disputare gli incontri del primo turno della mattina). Le squadre che non dovessero presentarsi al campo da gioco, o che dovessero presentarsi incomplete, o con **ritardi superiori ai 20 minuti** rispetto ai tempi indicati nei calendari di gara, saranno dichiarate perdenti per *forfait* con il punteggio di 0-6. Nessun ritardo sarà accettato per gli incontri del primo turno della mattina; in questo caso le squadre chiamate a disputare gli incontri che non dovessero presentarsi sul campo da gioco, o presentarsi incomplete, o presentarsi oltre l'orario indicato saranno dichiarate perdenti per *forfait* con il punteggio di 0-6. La perdita dell'incontro sarà decisa irrevocabilmente dal Direttore del Torneo su segnalazione del ritardo da parte della squadra avversaria e/o dell'arbitro.

Montepremi

Il torneo assegna un montepremi complessivo sino a **euro 16.000,00** e premierà le **prime 8 squadre classificate** di ogni Tabellone di Gara in gioco. Gli importi si intendono al lordo della ritenuta di legge (attualmente del 20%, art. 30 Dpr 600/1973) e saranno corrisposti previa compilazione di un'apposita quietanza. **Attenzione:** l'importo del premio dovrà essere ritirato dal responsabile della squadra (o da un suo delegato) al termine dell'incontro che assegna il montepremi e comunque **entro le ore 19.00 della domenica** (giornata conclusiva del torneo). Si informa, pertanto, che non sarà possibile ritirare il premio nei giorni successivi. L'importo dei premi non ritirati sarà devoluto in beneficenza a favore di: ONLUS SOS HANDICAP BAMBINI INVISIBILI.

• 5vs5 Maschile Tabellone Gold (euro 5.000,00 suddiviso tra le prime 8 squadre classificate)

1 ^a cl. = 1.500,00	2 ^a cl. = 1.100,00	3 ^a cl. = 800,00	4 ^a cl. = 500,00
5 ^a cl. = 275,00	5 ^a cl. = 275,00	5 ^a cl. = 275,00	5 ^a cl. = 275,00

• 5vs5 Maschile Tabellone Silver (euro 3.000,00 suddiviso tra le prime 8 squadre classificate)

1 ^a cl. = 900,00	2 ^a cl. = 660,00	3 ^a cl. = 480,00	4 ^a cl. = 300,00
5 ^a cl. = 165,00	5 ^a cl. = 165,00	5 ^a cl. = 165,00	5 ^a cl. = 165,00

• 5vs5 Maschile Tabellone Bronze (euro 2.000,00 suddiviso tra le prime 8 squadre classificate)

1 ^a cl. = 600,00	2 ^a cl. = 440,00	3 ^a cl. = 320,00	4 ^a cl. = 200,00
5 ^a cl. = 110,00	5 ^a cl. = 110,00	5 ^a cl. = 110,00	5 ^a cl. = 110,00

• 5vs5 Femminile Tabellone Gold (euro 3.000,00 suddiviso tra le prime 8 squadre classificate)

1 ^a cl. = 900,00	2 ^a cl. = 660,00	3 ^a cl. = 480,00	4 ^a cl. = 300,00
5 ^a cl. = 165,00	5 ^a cl. = 165,00	5 ^a cl. = 165,00	5 ^a cl. = 165,00

• 5vs5 Femminile Tabellone Silver (euro 2.000,00 suddiviso tra le prime 8 squadre classificate)

1 ^a cl. = 600,00	2 ^a cl. = 440,00	3 ^a cl. = 320,00	4 ^a cl. = 200,00
5 ^a cl. = 110,00	5 ^a cl. = 110,00	5 ^a cl. = 110,00	5 ^a cl. = 110,00

• 5vs5 Femminile Tabellone Bronze (euro 1.000,00 suddiviso tra le prime 8 squadre classificate)

1 ^a cl. = 300,00	2 ^a cl. = 220,00	3 ^a cl. = 160,00	4 ^a cl. = 100,00
5 ^a cl. = 55,00	5 ^a cl. = 55,00	5 ^a cl. = 55,00	5 ^a cl. = 55,00

Premio fair play

Il torneo prevede l'assegnazione di un premio "fair play" finalizzato a riconoscere, oltre all'atteggiamento non fallosi, un comportamento particolarmente rispettoso nei confronti degli avversari e dei commissari di gara. Al premio potranno concorrere le squadre della sola categoria di gioco 5vs5 Maschile che avranno disputato almeno otto incontri tra la fase di qualificazione e gli ottavi di finale (inclusi) della domenica; per ogni incontro disputato il commissario di gara assegnerà un punteggio "fair play" da 0 a 5. Alla squadra che avrà totalizzato il punteggio medio più elevato (dedotto dalla somma dei punteggi sul numero degli incontri disputati), sarà assegnato un **premio di 500,00 euro**. Il premio sarà conferito la domenica al termine degli incontri degli ottavi di finale. In caso di parità il "Premio fair play" sarà equamente suddiviso tra le squadre che avranno totalizzato lo stesso punteggio medio più alto.

Scheda atleti/Liberatoria

Per partecipare al torneo le squadre dovranno compilare la "scheda atleti" seguendo le procedure di registrazione *on line*; dopo l'inserimento dei dati degli atleti nella sezione "Partecipanti", sarà possibile scaricare la "scheda atleti" (file .pdf). La scheda dovrà, quindi, essere stampata, firmata da tutti i componenti della squadra e consegnata al momento del check-in. Per gli atleti di minore età la firma dovrà essere del genitore/tutore che acconsente alla partecipazione del minore in veste di atleta. **Nota:** ogni eventuale modifica all'elenco atleti (es.: inserimento nuovi atleti, integrazione dati mancanti, ecc.) potrà essere effettuata anche in un secondo momento (con procedura *on line* dal portale iscrizioni o direttamente in fase di check-in) e comunque non oltre l'inizio del primo incontro della prima giornata di gara.

Certificato medico

Per partecipare al torneo è necessario essere in possesso del certificato medico di idoneità sportiva (è sufficiente il certificato di stato di buona salute) in corso di validità nelle date dell'evento sportivo. Al momento del check-in il responsabile della squadra (o un suo delegato) dovrà consegnare i certificati medici (anche in copia) di tutti i componenti della squadra. Durante il check-in un medico sarà a disposizione per quanti volessero chiedere la visita medica e il rilascio del certificato. Terminati gli incontri, gli atleti potranno ritirare i certificati medici presso l'area segreteria allestita presso i campi di gioco, il sabato dalle ore 15.00 alle ore 18.30 e la domenica dalle ore 8.30 alle ore 18.30. Ricordiamo che non sarà possibile richiedere

la restituzione dei certificati nei giorni successivi all'evento. **Nota:** gli atleti tesserati con Federazioni Sportive Nazionali riconosciute dal Coni che abbiano ottenuto la certificazione medica di idoneità sportiva per la stagione 2016-2017 saranno esonerati dalla consegna del certificato nel momento in cui indicheranno sulla "scheda atleti" la Federazione e la società sportiva di appartenenza, dichiarando di avere ottenuto la certificazione medica richiesta.

Polizza infortuni

Gli atleti sprovvisti di copertura assicurativa personale potranno facoltativamente integrare la quota di partecipazione con euro 10,00/atleta; tale importo consentirà l'acquisizione di una copertura assicurativa per il rischio infortuni durante la partecipazione alle fasi di gara. I nominativi per i quali viene richiesta la polizza dovranno essere segnalati sulla scheda atleti. La nota informativa della polizza è scaricabile nella sezione "**Documenti utili**" del sito www.b5footballcup.com.

Bracciale di riconoscimento

Nel corso del check-in saranno consegnati i bracciali colorati identificativi relativi agli atleti componenti la squadra e alle eventuali persone iscritte in veste di "non atleta" (accompagnatori al seguito della squadra) interessate a prendere parte alle feste serali e usufruire dei servizi offerti nel corso dell'evento. Il bracciale, che dovrà essere portato obbligatoriamente al polso o alla caviglia per l'intera durata della manifestazione, consentirà l'entrata gratuita al Villaggio Turistico Internazionale (dalle ore 8.00 alle ore 20.00) dove sarà possibile disporre di bar e ristoranti; il bracciale consentirà, inoltre, l'entrata gratuita alle feste serali e in discoteca, riduzioni sull'ingresso alle piscine termali (Bibione) e sul servizio spiaggia (Bibione), sconti nelle pizzerie e nei locali convenzionati (Bibione). In caso di rottura o smarrimento il nuovo bracciale potrà essere ritirato alla segreteria organizzativa (area check-in): il nuovo bracciale sarà consegnato gratuitamente nel caso la richiesta sia contestuale alla restituzione del vecchio bracciale. **Attenzione:** per l'intera durata dell'evento sarà previsto un controllo sul corretto uso del bracciale all'interno dell'area di gioco; nel caso fossero individuate squadre con atleti in campo privi del bracciale colorato identificativo si procederà con l'immediata **esclusione della squadra dal torneo**, senza che ciò comporti obbligo di rimborsi.

Avversità meteorologiche e altri eventi esterni

Il torneo si svolgerà con ogni condizione meteorologica. In presenza di particolari avverse condizioni meteorologiche (o di altri eventi esterni) l'Organizzazione, a suo insindacabile giudizio, potrà comunque decidere la sospensione temporanea o definitiva degli incontri e delle feste serali senza che ciò comporti obbligo di rimborsi. In caso di sospensione degli incontri della fase di qualificazione, le classifiche provvisorie di entrambe le categorie di gioco saranno stilate sulla base dei risultati acquisiti sino al momento della sospensione; per le eventuali squadre che non avessero disputato alcun incontro sarà assegnato di *default* un quoziente reti pari al valore medio calcolato per gli incontri disputati per la stessa categoria di gioco; a parità di quoziente reti la posizione di classifica sarà determinata sulla base della data di iscrizione (data e orario di ricezione della scheda di partecipazione). In caso di sospensione degli incontri della fase di qualificazione, il montepremi sarà equamente distribuito tra i Tabelloni di Gara effettivamente in gioco e assegnato alle diverse posizioni di classifica nelle percentuali già applicate. Nel caso di sospensione definitiva degli incontri della fase finale, per ogni Tabellone di Gara effettivamente in gioco i relativi montepremi, a esclusione di quelli eventualmente già assegnati, saranno equamente suddivisi tra le squadre rimaste in gioco al momento della sospensione e assegnati solo nel caso l'importo del premio di spettanza non risulti inferiore a euro 20,00.

Arrivi e partenze

All'arrivo il responsabile della squadra (o un suo delegato) effettuerà il check-in durante il quale saranno consegnati i bracciali colorati identificativi e sarà fornita ogni indicazione relativa ai soggiorni e alle attività serali. Le operazioni di check-in sono previste a Bibione presso il **Centro Sportivo Polivalente** (via Cellina, 2). Gli **orari del check-in** sono i seguenti: il **giovedì dalle ore 11.00 alle ore 20.00** (sino alle ore 22.00 per le squadre che usufruiscono del soggiorno in convenzione), il **venerdì dalle ore 7.45 alle ore 20.00** (sino alle ore 22.00 per le squadre che usufruiscono del soggiorno in convenzione) e il **sabato dalle ore 7.45 alle ore 12.00**. Al momento del check-in il responsabile della squadra (o un suo delegato) dovrà presentarsi con il contratto di vendita del pacchetto turistico, la "scheda atleti" firmata da tutti i componenti della squadra e gli eventuali certificati medici, provvedendo al **saldo** in contanti delle eventuali pendenze riguardanti soggiorni, servizi e quote

individuali atleti. Tutti gli alloggi saranno resi disponibili a partire dalle ore 16.00 (salvo diversa disposizione della struttura ospitante) e dovranno essere liberati entro le ore 10.00 del giorno di partenza, se non diversamente concordato con la struttura ospitante. **Nota:** all'arrivo sarà richiesto il pagamento dell'imposta di soggiorno.

Arrivi dopo la chiusura serale del check-in - Disposizioni. Per gli eventuali arrivi dopo la chiusura serale del check-in è necessario che il responsabile del contratto comunichi il ritardo alla segreteria organizzativa entro le ore 19.00 del giorno di arrivo, provvedendo alle operazioni di check-in il mattino seguente. In questo caso, per i soggiorni in **appartamento** sarà possibile, a partire dalle ore 24.00, ritirare la busta contenente le chiavi e la mappa per raggiungere l'alloggio assegnato presso la reception del Villaggio Turistico Internazionale (via delle Colonie, 2 - Bibione) aperta H24; mentre per i soggiorni all'interno di **villaggi turistici** e **aparthotel** (oltre ad alcuni residence i cui nominativi saranno comunicati dalla segreteria organizzativa nella settimana antecedente l'evento), le chiavi dovranno essere ritirate direttamente presso la reception della struttura assegnata. Per i soggiorni in **hotel** e **colonia** le chiavi delle camere dovranno essere ritirate entro le ore 22.00 del giorno di arrivo, direttamente presso le strutture ricettive; per gli arrivi previsti dopo tale orario si consiglia di optare per gli hotel a 4 stelle (o aparthotel) che garantiscono la presenza del portiere di notte. Per i soggiorni in **campeggio** l'accesso al Villaggio con mezzi motorizzati e l'allestimento delle tende dovrà avvenire entro le ore 23.00 del giorno di arrivo. Dopo tale orario, gli allestimenti delle tende saranno previsti in un'area secondaria del Villaggio (piazzole Tipo B), senza possibilità di spostamento delle tende nei giorni successivi e senza rimborso alcuno per la variazione della piazzola assegnata rispetto alla prenotazione. Per i camper è prevista la sosta notturna in un'apposita area interna al Villaggio, il mattino seguente sarà, quindi, possibile accedere alla piazzola assegnata.

Soggiorni

Agli atleti partecipanti e ai "non atleti" la segreteria organizzativa propone, sia a **Bibione** sia a **Lignano Sabbiadoro**, soggiorni in convenzione in appartamento, case mobili, aparthotel, hotel, campeggio e colonia. La conferma della prenotazione sarà comunicata, una volta verificata la disponibilità, attraverso l'invio del contratto di vendita; la struttura ricettiva ospitante avrà facoltà di richiedere una liberatoria a garanzia del rispetto di alcune regole comportamentali da parte dei fruitori delle unità abitative. La segreteria organizzativa si riserva di variare la tipologia del soggiorno richiesto sulla base delle disponibilità previa comunicazione al responsabile del contratto; i soggiorni sono garantiti sino a esaurimento dei posti disponibili. Per tutti i soggiorni proposti, il pernottamento è inteso per un minimo di due notti. **Nota:** per quanti usufruiranno delle proposte di soggiorno, nella settimana antecedente la data di inizio del torneo, la segreteria organizzativa invierà via mail al responsabile del contratto il "Registro Presenze" da compilare, stampare e consegnare all'arrivo; nella stessa mail sarà, inoltre, comunicata l'agenzia dove ritirare le chiavi degli alloggi assegnati una volta effettuato il check-in, ulteriori indicazioni relative al pagamento della **tassa di soggiorno** (da versare all'arrivo in contanti) e indicazioni per gli eventuali arrivi previsti dopo le ore 22.00.

Per i soggiorni in appartamento (o nelle case mobili all'interno dei Villaggi Turistici), si ricorda quanto segue. **a)** Non è possibile alloggiare con un numero di persone superiore ai posti letto richiesti. **b)** Si raccomanda di munirsi di set igienico, asciugamani e lenzuola. Asciugamani e lenzuola potranno essere richieste in fase di iscrizione; in questo caso andranno ritirati in agenzia/villaggio insieme alle chiavi e dovranno essere riconsegnati piegati in modo da poter essere contati; per ogni pezzo mancante del set sarà trattenuto dalla cauzione un importo di euro 10,00. Alcune agenzie/villaggi recapiteranno lenzuola e asciugamani direttamente negli alloggi. **c)** L'accesso agli appartamenti sarà possibile a partire dalle ore 16.00 del giorno di arrivo salvo diversa disposizione delle agenzie locatarie. **d)** Le chiavi delle unità abitative dovranno essere riconsegnate entro le ore 10.00 del giorno di partenza; la mancata consegna entro l'orario indicato comporta una penale di euro 100,00/chiave. **e)** Con la consegna delle chiavi sarà trattenuta una cauzione di euro 100,00/unità abitativa che sarà restituita il giorno della partenza ad avvenuto controllo delle unità abitative da parte delle agenzie locatarie. **f)** Qualunque tipo di danno rilevato nelle unità abitative al momento dell'arrivo, o causato durante il soggiorno, dovrà essere immediatamente comunicato alle agenzie locatarie, e per conoscenza, alla segreteria organizzativa. **g)** Per qualunque inconveniente, bombola del gas esaurita, mancanza di elettricità, perdite d'acqua, smarrimento delle chiavi, ecc., sarà necessario contattare direttamente le agenzie locatarie i cui riferimenti telefonici sono indicati sulle buste contenenti le chiavi consegnate all'arrivo. **h)** La pulizia degli appartamenti è obbligatoria alla partenza delle squadre, pena la perdita della cauzione; diversamente, la pulizia può essere richiesta direttamente all'agenzia locataria/villaggio al costo di euro 50,00/alloggio. Gli alloggi dovranno essere lasciati in ordine, puliti e senza rifiuti, con

stoviglie lavate e riposte e con il frigorifero vuoto, lasciandone la porta aperta se sbrinato. **Attenzione:** le agenzie chiudono i propri uffici alle ore 19.00, dopo tale orario non sarà possibile alcun tipo d'intervento. Pertanto, si consiglia di prendere possesso delle unità abitative entro le ore 18.00 per controllare il corretto funzionamento degli impianti (luce, acqua, gas). Gli organizzatori non saranno in grado di fornire alcuna assistenza ai partecipanti che formalizzeranno il check-in dopo le ore 18.00. Si ricorda, infine, che l'utilizzo del phon, unitamente ad altre apparecchiature elettriche (esempio boiler), causa molto spesso il superamento della potenza disponibile e il conseguente scatto del differenziale di sicurezza: si resta al buio!

Disposizioni per arrivi dopo la chiusura serale del check-in. Per gli eventuali arrivi dopo la chiusura serale del check-in è necessario che il responsabile del contratto comunichi il ritardo alla segreteria organizzativa entro le ore 19.00 del giorno di arrivo, provvedendo alle operazioni di check-in il mattino seguente. In questo caso, per i soggiorni in **appartamento** sarà possibile, a partire dalle ore 24.00, ritirare la busta contenente le chiavi e la mappa per raggiungere l'alloggio assegnato presso la reception del Villaggio Turistico Internazionale (via delle Colonie, 2 - Bibione) aperta H24; mentre per i soggiorni all'interno di **villaggi turistici** e **aparthotel** (oltre ad alcuni residence i cui nominativi saranno comunicati dalla segreteria organizzativa nella settimana antecedente l'evento), le chiavi dovranno essere ritirate direttamente presso la reception della struttura assegnata. Per i soggiorni in **hotel** e **colonia** le chiavi delle camere dovranno essere ritirate entro le ore 22.00 del giorno di arrivo, direttamente presso le strutture ricettive; per gli arrivi previsti dopo tale orario si consiglia di optare per gli hotel a 4 stelle (o aparthotel) che garantiscono la presenza del portiere di notte. Per i soggiorni in **campeggio** l'accesso al Villaggio con mezzi motorizzati e l'allestimento delle tende dovrà avvenire entro le ore 23.00 del giorno di arrivo. Dopo tale orario, gli allestimenti delle tende saranno previsti in un'area secondaria del Villaggio (piazze Tipo B), senza possibilità di spostamento delle tende nei giorni successivi e senza rimborso alcuno per la variazione della piazzola assegnata rispetto alla prenotazione. Per i camper è prevista la sosta notturna in un'apposita area interna al Villaggio, il mattino seguente sarà, quindi, possibile accedere alla piazzola assegnata.

Principali regole di gioco

1. Nel corso del torneo non sarà possibile inserire nuovi atleti nella composizione della squadra.
2. E' consentito a una squadra iniziare o proseguire l'incontro avendo tre calciatori in campo compreso il portiere. Se, nell'impossibilità di utilizzare giocatori di riserva, il numero dei calciatori di una squadra dovesse risultare inferiore a tre, l'incontro sarà sospeso e decretata la vittoria della squadra avversaria con il punteggio minimo di 0-6.
3. Ogni squadra dovrà dotarsi del proprio pallone da gioco. E' consentito l'uso dei soli palloni da calcio a cinque: pallone a rimbalzo controllato, size n. 4, avente circonferenza massima cm 64 e minima di cm 62, con un peso massimo di gr 440 e minimo di gr 400, e gonfiati con una pressione pari a 0,4-0,6 atmosfere.
4. E' prevista la regola del vantaggio, con facoltà dell'arbitro di sanzionare il fallo, qualora il vantaggio stesso non si concretizzi nell'immediatezza dell'azione.
5. Al raggiungimento del sesto fallo di gioco commesso da una squadra nel corso dell'incontro e punibile con tiro diretto, la squadra avversaria beneficerà di un tiro libero senza barriera con palla posta a nove metri dalla porta; ogni ulteriore fallo subito al di fuori dell'area di rigore avversaria, punibile con tiro diretto, consentirà alla stessa squadra di andare al tiro libero.
6. Dopo un'interruzione temporanea di gioco provocata da un'interferenza esterna (es.: pallone estraneo in campo) l'incontro sarà ripreso con una rimessa in gioco laterale nel punto più vicino a quello in cui si trovava al momento dell'interruzione.
7. La rimessa dalla linea laterale dovrà essere effettuata con i piedi entro quattro secondi, pena la ripetizione a favore della squadra avversaria. Il pallone dovrà essere fermo sulla linea laterale e rimesso in gioco in qualsiasi direzione. Il calciatore che esegue la rimessa dalla linea laterale potrà avere una parte del piede o dei piedi all'interno del campo di gioco. I giocatori difendenti dovranno trovarsi a una distanza minima di 4 metri.
8. Il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo non potrà giocare una seconda volta il pallone fino a quando lo stesso non sia stato toccato o giocato da un altro calciatore.
9. La rimessa dal fondo dovrà essere effettuata dal portiere della squadra a cui spetta la rimessa, con le mani. I calciatori avversari del portiere che sta effettuando la rimessa dal fondo dovranno obbligatoriamente rimanere al di fuori dell'area di rigore avversaria. Se il pallone non dovesse essere lanciato direttamente fuori dall'area di rigore, dovrà essere ripetuta

la rimessa dal fondo. Se il portiere, dopo aver rimesso in gioco il pallone, lo dovesse ricevere di ritorno da un compagno prima che abbia superato la linea mediana o senza che sia stato giocato o toccato da un avversario, alla squadra avversaria dovrà essere concesso un calcio di punizione indiretta dal punto della linea dell'area di rigore più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione. Ove il portiere ritardi l'effettuazione della rimessa dal fondo, l'arbitro provvederà a richiamarlo e, in caso di recidiva ad ammonirlo.

10. Una rete non sarà valida se segnata direttamente su calcio di punizione indiretto, su rimessa dalla linea laterale, su rimessa dal fondo (in tali casi il gioco sarà ripreso con una rimessa dal fondo per la squadra difendente), o battendo direttamente nella propria porta un calcio di punizione, una rimessa laterale o un calcio d'angolo (in tali casi il gioco sarà ripreso con un calcio d'angolo a favore della squadra avversaria), o direttamente su rimessa da parte dell'arbitro (in tal caso il gioco sarà ripreso con la ripetizione della rimessa) o in caso di rilancio effettuato dal portiere con le mani dopo una parata; al portiere è consentito segnare una rete solo calciando dopo che il pallone ha toccato terra.
11. Le sostituzioni potranno essere effettuate anche con la palla in gioco (sostituzioni volanti) e saranno consentite in numero illimitato: qualsiasi calciatore sostituito potrà a sua volta sostituire un altro compagno di squadra. La sostituzione del portiere potrà avvenire purché il sostituto indossi sopra la propria maglia il "fratino" reso disponibile dagli organizzatori.
12. Le sostituzioni dovranno essere effettuate entro la zona delle sostituzioni situata sullo stesso lato in cui sono ubicate le panchine delle squadre, direttamente di fronte ad esse, da dove i calciatori dovranno prima uscire e poi entrare per le sostituzioni, in modo che non siano presenti più di cinque giocatori in campo per la stessa squadra.
13. Nel caso in cui l'arbitro si accorgesse che una squadra è in campo con più di cinque giocatori, interromperà il gioco ammonendo l'ultimo giocatore entrato che avrà determinato la superiorità numerica della squadra.

Calci di punizione e di rigore

1. Alla squadra avversaria dovrà essere accordato un calcio di punizione diretto quando un calciatore:
 - a) gioca in modo pericoloso colpendo l'avversario e non solo il pallone;
 - b) da o tenta di dare un calcio ad un avversario;
 - c) fa o tenta di fare uno sgambetto all'avversario;
 - d) carica un avversario, anche con la spalla;
 - e) sputa contro, colpisce o tenta di colpire un avversario;
 - f) spinge, trattiene o salta su un avversario;
 - g) tenta di giocare il pallone intervenendo in scivolata su un avversario;
 - h) tocca deliberatamente il pallone con le mani (a esclusione del portiere che si trova nella propria area di rigore);
 - i) giocando da portiere, tocca il pallone con la mano o le mani, mentre questo si trova fuori dall'area di rigore.
2. Dovrà essere assegnato un calcio di rigore quando un calciatore commette uno dei suddetti falli all'interno della propria area di rigore, indipendentemente dalla posizione del pallone, se lo stesso è in gioco.
3. Alla squadra avversaria dovrà essere accordato un calcio di punizione indiretto, che dovrà essere indicato dall'arbitro alzando un braccio, quando un calciatore:
 - a) gioca in modo pericoloso, colpendo la palla ma senza colpire l'avversario;
 - b) ostacola l'avversario con il pallone non a distanza di gioco;
 - c) ostacola il portiere all'atto di liberarsi del pallone che ha tra le mani;
 - d) ritarda oltre il tempo limite di 4" l'esecuzione di un calcio di punizione diretto od indiretto o di un calcio d'angolo.

Se, giocando da portiere:

- a) dopo essersi spossessato del pallone, lo riceve di ritorno da un compagno prima che abbia superato la linea mediana o senza che sia stato giocato o toccato da un avversario;
 - b) tocca o controlla il pallone con le mani (nella propria area di rigore) dopo che questo gli sia stato volontariamente passato con i piedi da un compagno di squadra;
 - c) tocca o controlla con le mani (nella propria area di rigore) il pallone passatogli direttamente su una rimessa dalla linea laterale, effettuata da un compagno di squadra;
 - d) tocca o controlla il pallone con i piedi per più di quattro secondi all'interno della propria area di rigore.
4. Negli incontri della fase di qualificazione, per ogni cinque ammonizioni sarà conteggiata una rete di penalità che andrà a gravare sul quoziente reti finale della squadra.

Ammonizioni ed espulsioni

1. Un calciatore dovrà essere ammonito con il cartellino giallo quando:
 - a) si rende colpevole di comportamento antisportivo;
 - b) manifesta dissenso con parole e gesti;
 - c) trasgredisce ripetutamente le regole del gioco;
 - d) ritarda od ostacola la ripresa del gioco;
 - e) non rispetta la distanza prescritta quando il gioco viene ripreso con un calcio d'angolo, una rimessa laterale, un calcio di punizione;
 - f) entra o rientra nel campo senza il permesso dell'arbitro o infrange la procedura della sostituzione;
 - g) abbandona deliberatamente il rettangolo senza il permesso dell'arbitro;
 - h) richiede verbalmente e/o con gesti plateali provvedimenti disciplinari contro gli avversari;
 - i) usa un linguaggio blasfemo o volgare;
 - j) simula di aver subito un fallo di gioco.
2. Un giocatore dovrà essere espulso con il cartellino rosso quando:
 - a) si rende colpevole di condotta gravemente scorretta;
 - b) si rende colpevole di un fallo violento;
 - c) si rende colpevole di un fallo, punibile con un calcio di punizione diretto, che, a porta sguarnita, priva la squadra avversaria di un'evidente opportunità di segnare una rete. Tra questi falli è compresa anche l'entrata in scivolata che colpisca nettamente la palla senza colpire l'avversario;
 - d) sputa contro un avversario o qualsiasi altra persona;
 - e) pronuncia frasi ingiuriose, offensive o particolarmente volgari, oppure deride o sbeffeggia l'avversario;
 - f) riceve una seconda ammonizione nella stessa gara.
 - g) simula di essere stato colpito dall'avversario, non in azione di gioco, allo scopo di far espellere l'avversario stesso. Trascorsi due minuti dal momento dell'espulsione, il giocatore potrà essere sostituito da un altro componente della squadra. Il reintegro sarà immediato, qualora la squadra in inferiorità numerica subisca una rete. Se al momento la squadra ha subito due espulsioni, potrà effettuare una sola sostituzione, e cioè quella del giocatore espulso per primo, mentre il conteggio del tempo proseguirà per l'altro che potrà essere reintegrato ove subisse un'altra segnatura.
3. Negli incontri della fase di qualificazione, ogni espulsione determinerà la penalità di una rete che andrà a gravare sul quoziente reti finale della squadra. Il commissario di gara, a suo insindacabile giudizio, deciderà sulla durata della squalifica del giocatore.

Nota finale: per quanto non espressamente indicato valgono le regole di gioco del Calcio a 5 Fgc. Resta inteso che nel corso del torneo l'Organizzazione ha la facoltà di apportare, a suo insindacabile giudizio, correzioni e/o modifiche al presente regolamento di gioco.