

REGOLAMENTO TORNEO DI CALCETTO "TAIEDO A5"

28 giugno – 12 luglio 2010

Il torneo di calcetto "Taiedo A5" nasce a puro scopo ludico. L'obiettivo è di valorizzare la splendida cornice dello *stadio del calcetto* di *Taiedo*, in comune di Chions, all'interno dei festeggiamenti paesani dando lustro e visibilità alla struttura e al paese stesso.

Non sarà pertanto tollerato in alcun modo un comportamento aggressivo, volgare o che sia in disarmonia con lo spirito della competizione.

L'organizzazione si riserva la facoltà di escludere dal torneo il giocatore o la squadra che si sia resa protagonista di atti ritenuti estremamente gravi.

La competizione non è coperta da alcuna assicurazione pertanto l'organizzazione non sarà responsabile per un qualunque tipo di infortunio che possa avvenire nel corso della competizione.

Ogni partecipante al torneo, accetterà incondizionatamente le suddette condizioni e il presente regolamento.

Nota: per venire incontro all'evidente passione per il calcio di tutti i componenti delle squadre e loro sostenitori, viene tenuta in considerazione la contemporaneità del torneo con il mondiale in Sudafrica. Pertanto le partite del torneo verranno anticipate tutte prima dell'inizio delle gare più importanti (dagli ottavi alla finale) e verrà allestito un maxischermo per la visione delle stesse.

Ogni sera è possibile cenare presso gli stand della sagra con un menu ad hoc per i partecipanti al torneo e loro sostenitori. Prima di ogni partita passerà uno dei responsabili a raccogliere le adesioni.

REGOLAMENTO TECNICO

Iscrizione. Possono iscriversi al torneo squadre formate da giocatori tesserati e non alle varie associazioni professionistiche o dilettantistiche. (FIGC, CSI e amatori). Il numero massimo di squadre ammesse è 16. Per l'iscrizione è necessario **telefonare al numero 347 7100 347** oppure recarsi presso il Salone Graziella a Taiedo di Chions in Via Villafranca. Non è in alcun modo possibile iscriversi e/o lasciare la quota di iscrizione agli addetti al campo di calcetto. Non verranno accettate le iscrizioni effettuate in altre modalità. La quota di iscrizione al torneo è di 150,00€ che verrà interamente versata prima dell'inizio del torneo: 50 € all'iscrizione e il saldo durante la riunione dei sorteggi. La data della riunione verrà comunicata in seguito.

Liste. Le liste dovranno essere composte da un minimo di 6 a un massimo di 10 giocatori. Sono ammesse modifiche entro l'inizio del torneo ma non durante la competizione. Non saranno ammessi giocatori non presenti nelle liste consegnate. Un giocatore non può essere presente in più liste. Il portiere è l'unico elemento della squadra che può essere sempre sostituito.

Al momento dell'iscrizione ogni squadra deve presentare la lista dei propri giocatori con i seguenti dati: nome della squadra, recapiti telefonici del responsabile, nome, cognome, anno di nascita e numero di maglia (se già assegnato) di ogni giocatore.

Partite. Si giocheranno due tempi di 20 minuti (più recupero) con un intervallo di 5 minuti. Le squadre saranno divise in 4 gironi da 4 squadre ciascuno. Ogni squadra giocherà un minimo di 3 partite andando ad incontrare tutte le squadre appartenenti al proprio girone. Dopo la prima fase eliminatória si passerà alla fase finale del torneo che prevede la seguente formula: quarti di finale, semifinali, finale terzo posto e finale primo posto. Non si possono chiedere time-out.

L'accesso al campo di gara verrà permesso 15 minuti prima dell'orario fissato per permettere il riscaldamento dei giocatori.

Punti. Alla squadra vincitrice dell'incontro verranno assegnati 3 punti. Alla squadra che terminerà l'incontro in parità verrà assegnato 1 punto. Alla squadra sconfitta non verranno assegnati punti. Sono fatti salvi i casi previsti da: Ritardi e Incontri decisi a tavolino.

Classifica: le due squadre, in ogni girone, che avranno totalizzato il maggior numero di punti accederanno alla fase finale del torneo. In caso di parità verrà premiata la squadra che avrà totalizzato più reti. In caso di ulteriore parità si considereranno in sequenza: scontri diretti, minor numero di gol subiti, minor età media dei giocatori, sorteggio.

Limite giocatori. Per poter disputare una gara le squadre devono essere composte all'inizio di ogni partita da un minimo di quattro giocatori, compreso il portiere. I nomi di altri partecipanti potranno comunque essere iscritti nella distinta per consentire ad un giocatore ritardatario di prendere successivamente parte alla gara già in corso previo riconoscimento dell'arbitro. Una squadra può proseguire la gara se ha in campo almeno un numero minimo di 3 giocatori (compreso il portiere) altrimenti la gara sarà considerata sospesa e persa a tavolino per 3-0.

Abbigliamento gara: I calciatori di ogni squadra dovranno avere magliette tutte dello stesso colore (tranne il portiere) e numerate.

Ordine pubblico: Nel recinto di gioco sarà consentito l'accesso soltanto ai calciatori titolari, alle riserve, ad una persona accompagnatrice per ogni squadra ed agli organizzatori.

Ritardi. Se il ritardo supera i 15 minuti l'arbitro non darà inizio alla partita e il responsabile di campo assegnerà la vittoria alla squadra presente.

Incontri decisi a tavolino. La squadra che non si presenterà ad un incontro di girone o che non raggiungerà il limite minimo di giocatori subirà la sconfitta a tavolino. Se la cosa si ripete per più di una volta la squadra sarà esclusa dal torneo. Alla squadra assente verrà assegnata la sconfitta a tavolino con il risultato di 3 a 0. In caso di assenza reciproca ad entrambe sarà inflitta la sconfitta a tavolino per 3 a 0. In quest'ultimo caso i 3 punti non saranno assegnati. Ai fini delle classifiche parziali si calcolerà il 3 a 0 a tavolino che verrà aggiunto al totale. Stesso regolamento è da applicarsi alla fase finale.

Arbitri. Le partite saranno dirette da arbitri designati dagli organizzatori; le loro decisioni in campo sono insindacabili.

Ogni squadra eleggerà il suo capitano che sarà l'unico a poter conferire con il direttore di gara per ciò che concerne le distinte e le eventuali contestazioni sui falli di gioco. In caso contrario scatterà l'ammonizione o l'eventuale espulsione.

Riconoscimento. Prima di ogni gara le squadre dovranno presentarsi dall'arbitro per la compilazione della distinta che conterrà i nomi delle giocatori presenti con relativo numero di maglia.

Calcio d'inizio

Il calcio d'inizio è un modo di iniziare o di riprendere il gioco:

- * all'inizio della gara
- * dopo la segnatura di una rete
- * dopo l'intervallo di metà gara

Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio.

La procedura per il calcio d'inizio è la seguente:

- * tutti i calciatori devono trovarsi nelle rispettive metà del rettangolo di gioco
- * i calciatori della squadra che non batte il calcio d'inizio devono posizionarsi ad una distanza di almeno m. 3 dal pallone fino a quando questo non sia in gioco
- * il pallone deve essere fermo al suolo nel punto centrale del rettangolo di gioco
- * l'arbitro emette il fischio che autorizza il calcio d'inizio
- * il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove in avanti
- * il calciatore che batte il calcio d'inizio non può toccare nuovamente il pallone prima che lo abbia toccato un altro calciatore
- * quando una squadra segna una rete, il calcio d'inizio spetta all'altra squadra

Se il calciatore che ha battuto il calcio d'inizio gioca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato o giocato da un altro calciatore si dovrà ripetere il calcio d'inizio. Per qualsiasi altra infrazione commessa nel battere il calcio d'inizio, quest'ultimo deve essere ripetuto.

Falli laterali e calci d'angolo. Vengono battuti da dietro o sulla linea con i piedi (entro 5 secondi) verso l'interno del campo.

Se la palla viene rimessa in gioco dopo 5 secondi l'arbitro assegnerà la rimessa alla squadra avversaria.

In caso in cui la palla non venga calciata verso l'interno del terreno di gioco la rimessa passerà alla squadra avversaria.

Il calciatore che effettua la rimessa dalla linea laterale non può giocare il pallone una seconda volta prima che sia toccato o giocato da un altro calciatore.

La distanza dal pallone (cinque metri) deve essere chiesta espressamente. Se un giocatore continua a non concedere la distanza dovrà essere ammonito dall'arbitro; in caso contrario i provvedimenti potranno essere presi dal responsabile di campo al termine della partita. Se il giocatore che sta battendo la punizione impiegherà più di 5 secondi a batterla dopo il fischio dell'arbitro, la punizione passerà alla squadra avversaria.

Falli. La scivolata, entro i limiti del fallo di gioco pericoloso, non è considerata fallo. Se il portiere effettua un fallo da ultimo uomo evitando una chiara occasione da rete, sarà a discrezione dell'arbitro se ammonirlo o espellerlo. **Viene concessa la "regola del vantaggio"** per chi mantiene l'esito positivo di un'azione dopo un evidente fallo di gioco non pericoloso.

In caso di espulsione del portiere si dovrà provvedere alla sua immediata sostituzione.

Calcio di punizione. E' sempre diretto, tranne che nel gioco pericoloso. Se la squadra che ha subito il fallo chiede la distanza (cinque metri) bisogna attendere il fischio dell'arbitro. Altrimenti può essere direttamente battuto.

Sostituzioni. Le sostituzioni dovranno avvenire nel seguente modo: esce prima il giocatore che si trova in campo e poi entra quello seduto in panchina. La sostituzione può avvenire anche con la palla in gioco. Non c'è limite alle sostituzioni.

Calcio di rigore. In caso di fallo in area verrà assegnato alla squadra che ha subito il fallo un calcio di rigore.

Al momento del tiro il giocatore che calcia dovrà essere chiaramente identificato dall'arbitro e dagli altri giocatori.

A seguito di un calcio di rigore, l'azione riprende regolarmente. Se la palla, dopo essere stata respinta dai pali, ritorna in campo, non può essere più giocata dal giocatore che ha calciato. In tal caso verrà assegnato un calcio di rinvio a favore della squadra difendente.

Tutti i calciatori, tranne l'incaricato del tiro, devono posizionarsi: dietro o sulla linea immaginaria passante per il punto del rigore parallela alla linea di porta almeno a 3 m. dal punto di rigore. Il calciatore che batte il calcio di rigore deve calciare in avanti il pallone.

1. se un calciatore della squadra difendente commette un'infrazione a questa Regola del gioco
 - * il calcio di rigore dovrà essere ripetuto solo se la rete non è stata segnata
 - * il calcio di rigore non dovrà essere ripetuto se è stata segnata una rete
2. se un compagno di squadra del calciatore incaricato del tiro commette un'infrazione a questa Regola del gioco
 - * il calcio di rigore dovrà essere ripetuto se è stata segnata una rete
 - * il calcio di rigore non dovrà essere ripetuto se non è stata segnata una rete
3. se il calciatore che ha battuto il calcio di rigore commette un'infrazione a questa Regola del gioco, con il pallone in gioco, alla squadra avversaria viene concesso un calcio di punizione indiretto che dovrà essere calciato dal punto in cui è stato commesso il fallo

Ammonizioni: Il giocatore verrà ammonito per comportamento non regolamentare, per aver interrotto una chiara azione da gol o per fallo grave che non richieda l'espulsione.

Espulsione. Un giocatore verrà espulso in caso di fallo grave, condotta non regolamentare o per somma di ammonizioni.

Il giocatore espulso non può più riprendere il gioco e deve lasciare il campo; la squadra giocherà in inferiorità numerica per cinque minuti. Se la squadra avversaria segna una rete, si ripristinerà subito la parità numerica con un altro elemento della squadra.

Non si prevede l'espulsione del portiere nel caso tocchi il pallone con la mani fuori dall'area.
In caso di espulsione temporanea del portiere uno dei giocatori in campo dovrà sostituirlo.

In caso di espulsione definitiva del portiere subentrerà nel ruolo un giocatore presente in panchina.

Squalifica. Le squalifiche saranno le seguenti:

- * 1 giornata per espulsione diretta
- * 1 giornata per somma di ammonizioni
- * 2 giornate se è il fallo e di natura violenta

Saranno sanzionati con l'esclusione dal torneo i giocatori che tengono una condotta violenta dentro o fuori dal campo anche se non ammoniti. La squalifica verrà comunicata entro un giorno dalla partita disputata. Eventuali ricorsi non saranno contemplati.

Segnature. Il gol vale da tutte le posizioni, tranne che direttamente dal fallo laterale (sempre che la palla non venga toccata da un avversario, nel qual caso è gol).

È possibile segnare il gol tirando direttamente da calcio di inizio quindi sia all'inizio dei due tempi che dopo una segnatura avversaria.

Calcio di rinvio. Il pallone è da considerarsi in gioco quando avrà oltrepassato uno dei lati delimitanti l'area di rigore verso l'interno del terreno di gioco.

In caso contrario l'arbitro farà ripetere il calcio di rinvio. Non è valida una rete segnata dal portiere direttamente su rimessa con le mani, ma questi può segnare con i piedi.

Portiere. Il portiere non può ricevere con le mani un retro passaggio in nessun caso, ma solo con un colpo di testa o di petto. Non può tenere la palla in mano per più di cinque secondi altrimenti verrà assegnato un calcio di punizione indiretto al limite dell'area di rigore per palla trattenuta. **Non può lanciare la stessa oltre la meta campo con le mani.** Se il portiere riceve un retro passaggio e la prende con le mani sarà fischiato un calcio di punizione indiretto al limite dell'area.

Modifiche calendario. Eventuali richieste di rinvio, anticipo o spostamento di orario non saranno prese in considerazione.

Accettazioni regolamento e calendario. Ogni partecipante al torneo, accetterà incondizionatamente le suddette condizioni e il presente regolamento. In caso di abbandono del torneo non verrà rimborsato nulla.

Campo di gioco: Il campo dove si svolgeranno le partite sarà lo stadio del calcetto di Taiedo di Chions in via Brovedani (PN).

Premi:

1° squadra classificata: **10 mute da squadra Sportika e 10 borsoni Sportika**

2° squadra classificata: **10 Palloni da calcetto Agla usati in seria A FIGC**

3° squadra classificata: **10 kit stadio da allenamento Lotto**

4° squadra classificata: **10 K-way**