

NORME DI PARTECIPAZIONE TORNEO CALCIO A 5

ART. 1 - QUOTE DI ISCRIZIONE, CAUZIONE, AFFILIAZIONE

Le quote sotto riportate sono da versare all'atto dell'iscrizione di persona o tramite bonifico bancario presso l'impianto Tennis Comunale di Carpi, via Marx 36, a Carpi.

Il pagamento dovrà essere effettuato sul C/C SPORTPERTUTTI SRL SOCIETA' SPORTIVA DILETTANTISTICA,

(IBAN:IT18B0538723303000002190025) indicando nella causale "ISCRIZIONE TORNEO CALCETTO nome squadra" ”.

Il pagamento può essere effettuato da un giocatore e la squadra può avere un nome reale o di fantasia.

Iscrizione	Cauzione	TOT
€. 160	€. 50	€. 210

La quota comprende 4 o più partite della prima fase e l'eventuale eliminazione diretta.

L'iscrizione andrà effettuata entro il 10 settembre, compilando il modulo iscrizione ed inviandolo via mail a info@uisptenniscarpi.net, unitamente al pagamento della quota di iscrizione. L'elenco dei giocatori dovrà contenere almeno 8 nominativi, che potranno essere integrati entro il giorno di inizio del torneo

Dalla cauzione, a fine torneo, verranno detratte le eventuali ammende relative al torneo. Ogni cartellino avrà una sanzione di € 5.00.

ART. 2 - ARTICOLAZIONE DEL TORNEO

Il campionato è articolato in gironi con formula all'italiana con gare di sola andata. Al termine di questa prima fase prenderanno il via i playoff per decretare la formazione vincitrice.

ART. 3 - GIORNI E ORARI DI SVOLGIMENTO DELLE GARE

Le squadre iscritte saranno suddivise in gironi da 5 o più squadre a seconda del numero complessivo di formazioni partecipanti.

Saranno accettate le prime 30 squadre nel torneo maschile e le prime 10 in quello femminile; ulteriori formazioni iscritte in ritardo o a numero raggiunto verranno prese con riserva di verifica di inserimento.

Le gare si disputeranno dal lunedì e al venerdì dalle ore 20:00 alle ore 23:30. Eventuali incontri nel weekend avverranno solo se strettamente indispensabile.

ART. 4 - ANTICIPI, POSTICIPI, RINVIO E RECUPERO GARE

Non sono ammessi anticipi, posticipi, rinvii e recuperi gare.

ART. 5 - RINUNCIA GARA IN CALENDARIO – RITIRO O ALLONTANAMENTO SQUADRA

La rinuncia alla gara comporta la sconfitta a tavolino per 5-0; il ritiro dal torneo comporta l'annullamento di tutti i risultati conseguiti nella fase in corso.

ART. 6 - CALENDARIO GARE

Il calendario del torneo uscirà nella giornata del 14 settembre sul sito www.uisptenniscarpi.net.

Tutti gli aggiornamenti dei risultati e delle partite saranno pubblicati sul medesimo sito.

ART. 7 - TEMPI DI ATTESA

Il termine massimo per la presentazione delle squadre sul terreno di gioco è fissato in 5 minuti per tutte le gare. Oltre tale ritardo, la società ritardataria verrà considerata rinunciataria con perdita della gara per 0-5 e AMMENDA DI 15 EURO E UN PUNTO DI PENALIZZAZIONE.

ART. 8 - TEMPI DI GARA

I due tempi di sono di 25 minuti cadauno.

ART. 9 - SQUALIFICHE

- **La squalifica è automatica.** Il tesserato (chiunque sia inserito in lista gara) espulso o allontanato nel corso di una gara è squalificato automaticamente; quest'ultimo deve considerarsi squalificato per 1 (una) giornata in attesa del provvedimento definitivo.
- **Sanzioni a carico dei tesserati:** si considerano scontate solo quelle per le quali si sia conseguito un risultato valido agli effetti della classifica.

Disposizioni generali:

- **Azzeramento delle ammonizioni,** alla fine della prima fase a gironi. Nelle fasi finali riprende il conteggio delle ammonizioni.
- Non sono ammessi ricorsi

ART. 10 - TESSERAMENTO

È obbligatorio che tutti gli atleti siano tesserati UISP oppure CSI per la stagione 2016-2017 (i rinnovi di tessera sono possibili dal 1 settembre).

ART. 11 - PRESENTAZIONE ELENCHI GARA

Le società dovranno presentare all'organizzatore entro il giorno di inizio del torneo un elenco di minimo 8 e massimo 14 nominativi (Nome, Cognome, data di nascita, numero di tessera, mail e numero di telefono) di cui solamente 12 potranno essere inseriti nell'elenco gara di ogni partita.

Andrà utilizzato e compilato il modulo iscrizione allegato ai documenti del torneo.

ART. 12 - DIREZIONE DELLE GARE

Le gare verranno dirette da un solo arbitro.

In caso di direzione di gara di un singolo arbitro non è obbligatorio l'assistente di parte.

ART. 13 - FORMAZIONE DELLA CLASSIFICA

- A. La classifica dei gironi sarà così definita: 3 punti (vittoria), 1 punto (pareggio) e 0 punti (sconfitta).
- B. Qualora, al termine della prima fase di ogni campionato, **DUE** squadre abbiano conseguito il medesimo punteggio in graduatoria, per determinare la miglior squadra classificata valgono, in ordine progressivo, i seguenti criteri:
 1. punti conseguiti negli incontri diretti;
 2. migliore differenza reti conseguita negli incontri diretti;
 3. migliore differenza reti in classifica generale;
 4. maggior numero di reti segnate in classifica generale;
 5. minor numero di reti subite in classifica generale;
 6. sorteggio.
- C. Qualora terminino a pari punti tre o più squadre, si dovrà procedere alla compilazione della “classifica avulsa”, consistente in una graduatoria tra le sole squadre interessate con gli stessi criteri sopra riportati.
- D. Nel caso di eventuali ripescaggi necessari per completare il numero delle squadre finaliste sarà scelta fra le classificate con il miglior punteggio o quoziente punti in classifica, risultante dal rapporto (divisione) tra i punti conseguiti e il numero delle gare disputate
In caso di ulteriore parità si applica il seguente criterio:
 - 1 . miglior differenza reti nel proprio girone
 - 2 . maggior numero di reti segnate nel proprio girone
 - 3 . minor numero di reti subite in classifica generale
 - 4 . sorteggio

ART. 14 - PALLONE

Il pallone regolamentare a rimbalzo controllato sarà messo a disposizione dalla società organizzatrice.

ART. 15 - MODALITA' FINALI

Nelle gare della fase finale, al termine dei tempi regolamentari, nel caso di parità, si tireranno i calci di rigore (5 per ogni squadra poi, in caso di parità, si prosegue con un rigore a testa).

ART. 16 - RICORSI

Non sono ammessi ricorsi.

ART. 17 - COLORI SOCIALI

In caso di colori uguali delle maglie, spetterà alla società prima menzionata in calendario la sostituzione delle stesse o indossare pettorine distintive.

REGOLAMENTO DELLA DISCIPLINA

- La distanza del calcio di rigore è a 6 metri.
- La gara non può essere iniziata o proseguita se una squadra si trovi ad avere meno di **3** giocatori in campo.
- Sostituzioni **volanti** (quando il pallone è in gioco) ed in numero **illimitato**.
- L'uso dei parastinchi non è obbligatorio.
- Solo al portiere è concesso l'uso dei pantaloni lunghi.
- **Time-out** su richiesta del capitano della squadra che è in possesso di palla e della durata di 1 minuto. Ogni squadra ha a disposizione 1 time-out (non cumulabile) per tempo.
- Calcio d'inizio: il pallone sarà considerato in gioco dal momento in cui viene calciato o si è mosso in avanti.
Una rete non può essere segnata direttamente su calcio di inizio.
- La squadra che vince il sorteggio deve scegliere la parte del campo nella quale iniziare la gara.
- Il portiere su rimessa dal fondo o dopo una parata efficace, lanciando il pallone con le mani nella metà campo avversaria, non può segnare direttamente una rete.
- A seguito della segnatura di una rete non deve essere ammonito il giocatore che si toglie la maglia in segno di esultanza
- **Portiere:**
 - Dovrà lasciare il possesso del pallone entro **4 secondi** sia che lo giochi con le mani (dentro la propria area) che con i piedi nella propria metà campo, quando il portiere è in possesso del pallone nella metà campo della squadra avversaria questa regola non si applica.
 - Al portiere non è consentito di giocare il pallone con le mani quando questo sia stato giocato per ultimo da un compagno con i piedi (anche a seguito di calcio di punizione e/o rimessa laterale).
 - Su retropassaggio volontario di un compagno al portiere è consentito prendere il pallone con le mani quando sia stato effettuato con la testa, con il petto, il ginocchio ecc.
 - **Il vantaggio si applica.**
 - Dopo avere lasciato il possesso del **pallone** non può riceverlo di ritorno da un compagno prima che lo stesso pallone abbia superato la linea mediana o senza che sia stato toccato da un avversario.
 - Il portiere su rimessa dal fondo o dopo una parata efficace può rilanciare il pallone con le mani anche oltre la **linea mediana**.
- Se un giocatore, escluso il portiere nella sua area di rigore, gioca o tenta di giocare il pallone in possesso di un avversario effettuando un contrasto in scivolata (i suoi glutei toccano terra), anche senza toccare l'avversario, commette sempre fallo cumulativo.
- Un calciatore che mette intenzionalmente il piede sul pallone o lo trattiene fra gli arti inferiori per più di quattro secondi, sarà punito con un calcio di punizione indiretto assegnato alla squadra avversaria.

- **Calcio di punizione:** La distanza di 5 metri è automatica, la punizione va battuta entro 4 secondi. E' possibile richiedere agli arbitri il rispetto della distanza.
 - **ULTIMO UOMO: ESPULSIONE DEL CALCIATORE REO.** In caso di evidente opportunità di segnare una rete, si considera "fallo da ultimo uomo" solamente quando la porta è completamente sguarnita.
 - Due squadre che giocano in inferiorità numerica alla pari (4 contro 4 o 3 contro 3), anche in caso di rete, devono lasciare trascorrere due minuti per integrare gli espulsi.
 - L'inferiorità numerica dura 2 minuti. Si può integrare il calciatore espulso con un altro giocatore, anche a gioco in svolgimento, previo consenso degli arbitri. I calciatori espulsi devono sempre lasciare il terreno di gioco (e non sedere in panchina).
 - Falli Cumulativi. Sono quelli puniti con un calcio di punizione diretto (di 1^a). Per i primi cinque falli (di prima/diretti) cumulativi di ogni tempo di gioco per ciascuna delle due squadre i giocatori in difesa possono formare una barriera ad almeno 5 metri. Dal 6° fallo in poi per ogni tempo di gara (eventuali rigori compresi) i calciatori della squadra avversaria **NON** potranno formare la barriera per difendersi dal calcio di punizione.
L'arbitro può consentire al gioco di proseguire, applicando il vantaggio, se la squadra non ha già commesso cinque falli cumulativi e se alla squadra avversaria non viene impedita una evidente opportunità di segnare una rete ; se viene applicato il vantaggio, appena il pallone non sarà più in gioco, l'arbitro dovrà indicare opportunamente che è stato commesso un fallo cumulativo.
 - Dopo il primo tempo occorre effettuare lo scambio delle panchine.
 - I giocatori NON in elenco NON possono sostare in panchina, pena provvedimenti disciplinari.
 - È possibile segnare da calcio d'inizio o ripresa del gioco a seguito di una rete
-

TUTELA SANITARIA PER TUTTE LE CATEGORIE

Le società sportive sono tenute a sottoporre i propri tesserati, dai 14 anni in poi, alla Visita Medica Specialistica, al fine di poter accertare l'Idoneità Fisica all'Attività Sportiva (Certificato di Idoneità Specifica) rilasciata dai Centri espressamente autorizzati.

PREMIAZIONI PER TUTTE LE CATEGORIE

Premi:

- | | |
|-----------------------------------|---------------------------|
| 1. Squadra classificata maschile | Coppa + € 350.00 inbuoni |
| 2. Squadra classificata maschile | Coppa + € 250.00 inbuoni |
| 1. Squadra classificata femminile | Coppa + € 200.00 inbuoni |
| 2. Squadra classificata femminile | Coppa + € 100.00 in buoni |

Premi speciali al capocannoniere e al portiere più imbattuto, di entrambi i tornei.

INFORMAZIONI UTILI ED AGEVOLAZIONI

L'organizzazione prevede sconti importanti ed agevolazioni per le squadre iscritte consistenti in:

- Prezzi convenzionati nelle consumazioni al bar - tavola calda T...Cafè presso il centro tennis; possibilità di usufruire delle agevolazioni anche nelle cene post partita (obbligo prenotazione).
 - Tariffe di € 30.00/ora dal 1 settembre al 14 ottobre, per noleggio campi da calcetto.
-

Responsabile del Torneo:

- sig. Renato Zagni 335 6436397
- Contatti e recapiti
Uisp Tennis Carpi, via Marx 36, Carpi
www.uisptenniscarpi.net
mail info@uisptenniscarpi.net
tel/fax 059642080