

# 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](mailto: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](http://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<sup>a</sup>). 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 inbuoni |

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](http://www.uisptenniscarpi.net)  
mail [info@uisptenniscarpi.net](mailto:info@uisptenniscarpi.net)  
tel/fax 059642080