



3^a Edizione "COPPA GRUPPO SPORTIVO SAN PAOLO" TORNEO di CALCETTO AMATORIALE DAL 10 MARZO 2014

REGOLAMENTO

Per informazioni **telefonare al numero 3467634954 (lucio) o al 3313190534 (gianfranco)** oppure recarsi tutti i giorni (escluso sabato e domenica) dopo le h. 18,30 presso la sala del punto ristoro San Paolo all'interno dell'area parrocchiale di San Paolo Apostolo in Via Besta/Via Pinna.

Le informazioni e tutti i dati relativi allo svolgimento del torneo verranno pubblicati sulla pagina FACEBOOK FREETIMESAN PAOLO e sul sito del gruppo sportivo San Paolo nella sezione forum, tutto il calcio, torneo coppa gruppo sportivo 2014.

Iscrizione.

Possono iscriversi al torneo squadre formate esclusivamente da GENITORI (non sono ammessi altri gradi di parentela dei tesserati al Gruppo Sportivo), ALLENATORI o PREPARATORI (solo coloro che sono inseriti nella lista ufficiale della società) e DIRIGENTI APPARTENENTI ALLA SOCIETA' G.S. SAN PAOLO APOSTOLO categoria per categoria.

Unica eccezione per il ruolo del portiere che potrà essere inserito nelle liste anche se non appartenente al G. S. San Paolo solo avendo l'età minima di anni 35, non potendo utilizzarlo in altri ruoli in campo e non essendo tesserato con altre società a livello agonistico. La quota di iscrizione al torneo per ogni squadra è di **400,00€ (al massimo di 8 squadre)** da versare completamente al momento dell'iscrizione insieme alla lista dei giocatori, entro il 28 febbraio 2014 c/o il circolo FREE TIME in via besta/via Pinna all'interno dell' area parrocchiale di san paolo apostolo.

Una squadra si ritiene iscritta al momento del versamento dell'intera quota e della consegna della lista ufficiale.

IMPORTANTISSIMO!!!

Durante il torneo non sarà 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.

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

REGOLAMENTO TECNICO

Liste: Le liste dovranno essere composte da un minimo di 8 giocatori senza limite massimo, ogni squadra potrà aggiungere giocatori alla lista già consegnata entro 30 giorni dalla data d'inizio del torneo, ogni giocatore inserito nella lista dovrà realizzare un minimo di 5 presenze per poter partecipare alle partite della fase finale. Un giocatore non può essere presente in più liste.

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, e numero di maglia (se già assegnato) di ogni giocatore. All'inizio di ogni partita andrà compilata la lista giocatori segnando presenze e assenze, che poi verrà consegnata all'arbitro.

Partite: Si giocheranno due tempi di 25 minuti (più recupero) con un intervallo di 5 minuti. Ogni squadra giocherà un minimo di partite andando ad incontrare tutte.

Ritardi. Se il ritardo d'inizio gara supera i 15 minuti (se non preventivamente accordato), verrà sanzionato con la vittoria alla squadra presente col risultato di 3-0 e un punto di penalizzazione in classifica alla squadra assente.

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.

Classifica: in caso di parità di punti verrà premiata la squadra che avrà totalizzato più punti negli scontri diretti. In caso di ulteriore parità si considereranno in sequenza: differenza reti (scontri diretti), maggior numero di reti fatte (scontri diretti), minor numero di reti subite (scontri diretti), minor età media dei giocatori, sorteggio. Nel caso di tre o più squadre a parità di punti verrà considerata la classifica degli scontri tra le squadre coinvolte.

Limite giocatori: Per poter disputare una gara le squadre devono essere composte all'inizio di ogni partita da un minimo di cinque 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 4 giocatori (compreso il portiere) altrimenti la gara sarà considerata sospesa e persa a tavolino per 3-0.

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 dei giocatori presenti con relativo numero di maglia.

REGOLAMENTO DI GIOCO

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. 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 (tre 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 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.

Tiro libero: Il tiro libero verrà concesso dall'arbitro al raggiungimento del sesto fallo sanzionato e ad ogni fallo successivo nell'arco della durata di un tempo di gioco, all'inizio del secondo tempo di gioco si ripartirà da zero.

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 non può avvenire 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 assegnata 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.

Ammonizioni: Il giocatore verrà ammonito per comportamento non regolamentare, comportamento aggressivo e/o volgare o che sia in disarmonia con lo spirito della competizione, 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 definitiva del portiere subentrerà nel ruolo un giocatore presente in panchina. Il giocatore espulso subirà la squalifica di una o più giornate a secondo dell'infrazione commessa.

Squalifica: Le squalifiche saranno le seguenti: 1 giornata per espulsione diretta, 1 giornata per somma di n. 2 ammonizioni, 2 giornate se il fallo è 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 tre giorni 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. Il portiere può lanciare la palla oltre la metà campo con le mani. Il portiere può calciare oltre la metà campo la palla anche dall'interno dell'area. 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 dopo la pubblicazione del calendario, verranno accettate solo sotto richiesta e conferma delle parti in causa, gli eventuali rinvii se accordati da ambe due squadre, dovranno essere recuperati entro la settimana successiva alla data in calendario.

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.