

ORATORIO DI PIZZIGHETTONE

TORNEO DI CALCIO A 7 ESTATE 2016

Art. 1 – Regolamento tecnico di gioco

1. Si applicano i Regolamenti Tecnici della IFAB-FIGC con le limitazioni, le esclusioni, le integrazioni e le precisazioni di cui alle presenti Norme.

Art. 2 – Struttura del Torneo

1. Il Torneo si compone di due fasi.

2. Nella prima fase le squadre si affronteranno in due gironi all'italiana composti mediante sorteggio con gare di sola andata. Accedono alle gare di eliminazione diretta le due squadre meglio classificate di ciascun girone. In particolare, la prima classificata di un girone affronterà la seconda dell'altro. In caso di arrivo a pari punti nel girone, la posizione in classifica verrà determinata in base alla classifica avulsa (*per le modalità vedi artt. 16 e 17*).

3. Nella seconda fase si disputeranno incontri ad eliminazione diretta con partita secca. Le vincenti delle semifinali (composte come da paragrafo 2) si sfideranno nella finale per il 1° e 2° posto. Le perdenti si sfideranno nella finale per il 3° e 4° posto.

Art. 3 – Rose delle squadre

1. Ogni squadra dovrà fornire al momento dell'iscrizione, oltre alla **quota d'iscrizione € 250**, il nome della propria squadra e l'elenco dei giocatori in rosa ENTRO il 22 maggio 2016 (nella quota sono compresi numero 10 tesserati).

2. Il detto elenco dovrà essere accompagnato, per ciascun membro della formazione, dalla data di nascita e dai dati relativi alla propria carta d'identità (numero, data e luogo di rilascio, data di scadenza).

3. Potranno essere **aggiunti** (alla rosa dei 10) **ulteriori calciatori versando la somma di € 10** a persona.

Art. 4 – Terreno di gioco.

1. I terreni di gioco debbono avere le seguenti misure: minime m. 50x30 - massime m. 70x40.

2. Le porte debbono avere le seguenti misure: minime m. 6x2 – massime m. 7,32x2,44.

Art. 5 – Età, tempi di gioco e tempi d'attesa

1. Gli atleti ammessi a partecipare devono essere maggiorenni.

2. Il tempo di gioco è fissato in 40 minuti per partita, suddivisi in due tempi da 20 minuti ciascuno e con un intervallo di 5 minuti.

3. Il tempo di gioco dei tempi supplementari è fissato in 10 minuti, suddivisi in due mini-tempo da 5 minuti ciascuno senza intervallo.

4. Il tempo di attesa è pari alla durata di 15 minuti.

Art. 6 – Partecipanti alla gara e abbigliamento degli atleti

1. La gara sarà giocata da due squadre, formate ciascuna da un massimo di sette giocatori, uno dei quali giocherà da portiere.

2. Ogni squadra è composta da un numero massimo di dodici giocatori in distinta.

3. Una gara non può essere iniziata nel caso in cui una squadra si trovi per qualsiasi motivo ad avere meno di sette calciatori partecipanti al gioco e proseguita nel caso in cui una squadra si trovi per qualsiasi motivo ad avere meno di quattro calciatori partecipanti al gioco.

4. Tutti gli atleti, sia titolari sia riserve, devono indossare un abbigliamento uniforme con una numerazione individuale. I portieri devono indossare una maglia di colore diverso da quella dei compagni.

Art. 7 – Distinta dei partecipanti alla gara

1. La distinta dei giocatori, che deve riportare la denominazione della squadra, quella della squadra avversaria, la data, l'orario e il luogo dove si disputa la gara.

2. Di essi va trascritto il numero di maglia, cognome e nome, anno di nascita, tipo e numero del documento di riconoscimento. Nei primi sette spazi dell'elenco vanno indicati i giocatori che iniziano il gioco come titolari; negli altri spazi i giocatori di riserva.

3. Vanno pure segnalati nell'elenco, prima della consegna dello stesso all'arbitro della gara, i giocatori che svolgono i ruoli di capitano e di vicecapitano.
4. Possono partecipare alla gara, secondo le norme previste, solo ed esclusivamente i giocatori riportati nella distinta presentata all'arbitro.
5. È facoltà delle squadre indicare in distinta un allenatore.

Art. 8 – Sostituzioni

1. Durante le partite della prima fase le sostituzioni sono libere ed effettuabili durante il tempo di gioco regolamentare e nei tempi supplementari, con la limitazione che sono consentite per lo stesso giocatore al più due sostituzioni.
2. Durante le partite della seconda fase le sostituzioni libere ed effettuabili durante il tempo di gioco regolamentare e nei tempi supplementari, con la limitazione che è consentita al più una sostituzione per lo stesso giocatore.
3. Non è possibile effettuare sostituzioni al termine dei tempi supplementari in vista dei calci di rigore.
4. I giocatori espulsi definitivamente (con cartellino rosso diretto o doppio cartellino giallo) non possono in alcun modo essere sostituiti.
5. Il giocatore colpito dalla sanzione dell'espulsione temporanea (cartellino azzurro) può essere sostituito soltanto allo scadere della stessa.

Art. 9 – Persone ammesse al campo di gara

1. Sono ammesse al campo di gara, oltre all'arbitro, esclusivamente le persone indicate in distinta (giocatori ed eventuale allenatore), il responsabile del torneo, l'addetto all'arbitro designato e il Giudice unico sul campo.

Art. 10 – Espulsione temporanea

1. L'espulsione temporanea:
 - a. viene notificata da parte del direttore di gara mediante il cartellino azzurro;
 - b. ha la durata di 5 minuti;
 - c. è comminata durante la gara in relazione alla gravità della scorrettezza (violazioni di norme regolamentari o di comportamento, ivi compresa la bestemmia), secondo il giudizio dell'arbitro.
2. Al termine di ogni tempo di gara le espulsioni temporanee, ancorché non completamente scontate, saranno ritenute del tutto scontate.
3. Ferma restando la valutazione dell'arbitro sulla gravità del fallo e sulla sua punibilità con l'espulsione definitiva.
4. Ai fini delle sanzioni disciplinari l'espulsione temporanea viene conteggiata con due ammonizioni le quali si sommano alle altre ammonizioni subite.

Art. 11 – Numero insufficiente di atleti durante una gara ed espulsione temporanea

1. Se una squadra si viene a trovare con un numero di atleti insufficiente per proseguire la gara e con uno o più atleti fuori dal campo perché colpiti dalla sanzione dell'espulsione temporanea, l'arbitro riammetterà al gioco il calciatore espulso temporaneamente o, in caso di più giocatori espulsi temporaneamente, quello o quelli necessari per fare raggiungere alla propria squadra il numero minimo di calciatori (4) a partire dal giocatore espulso temporaneamente per primo.
2. Se una squadra sta giocando con il numero minimo di giocatori (4) e un suo calciatore commette un'infrazione da sanzionarsi con l'espulsione temporanea, l'arbitro estrarrà il cartellino azzurro per la notifica all'atleta interessato. In questo caso l'espulsione temporanea viene comminata all'atleta e segnata nel referto, ma lo stesso rimarrà in campo per consentire il proseguimento del gioco.

Art. 12 – Provvedimenti disciplinari prima e dopo la gara

1. Qualora lo ritenga necessario l'arbitro può assumere, anche su segnalazione dei suoi collaboratori ufficiali, dei provvedimenti disciplinari nei confronti dei giocatori e dei tecnici partecipanti alla gara anche prima del suo inizio. In particolare in questa occasione possono essere comminate, in base alla gravità del fatto, l'ammonizione o l'esclusione dalla partecipazione alla gara che equivale all'espulsione.
2. Se questo tipo di espulsione avviene in una gara in cui il giocatore espulso è inserito nell'elenco tra i primi 7 che devono scendere in campo, lo stesso deve essere sostituito da uno dei giocatori di riserva. In ogni caso non è comunque possibile reintegrare nell'elenco un giocatore espulso prima dell'inizio della gara.
3. L'arbitro può altresì assumere dei provvedimenti disciplinari nei confronti dei giocatori e dei tecnici partecipanti alla gara anche dopo il fischio finale.

Art. 13 – Squalifiche

I giocatori espulsi POTRANNO tornare in campo la partita successiva.

Art. 14 – Sanzioni

1. Per ogni espulsione temporanea (cartellino azzurro) per bestemmia: € 5.
2. Per ogni espulsione diretta e definitiva (cartellino rosso diretto): € 5.
3. In caso di mancata presentazione all'inizio di una gara o di presentazione senza il numero minimo di giocatori del torneo (7): € 25.

Art. 15 – Fuorigioco, time-out e calci di rigore

1. La regola del fuorigioco non si applica.
2. Non sono previsti time-out.
3. È prevista prima una serie di cinque rigori, poi, in caso di ulteriore parità, ad oltranza. Possono battere i calci di rigore unicamente i giocatori presenti sul terreno di gioco al momento del fischio finale. Non è necessario comunicare anticipatamente l'elenco e l'ordine dei rigoristi all'arbitro, il quale segnerà di volta in volta il numero del calciatore che si appresta a battere il calcio di rigore. È possibile sostituire il portiere infortunatosi a fine gara o durante l'esecuzione dei calci di rigore con un altro giocatore in distinta, anche se non in campo al momento del fischio finale.

Art. 16 – Modalità di compilazione della classifica

1. In ogni gara si assegneranno i seguenti punti validi per la classifica:
 - a. 3 punti alla squadra che vince la partita;
 - b. 1 punto ad entrambe le squadre in caso di pareggio;
 - c. 0 punti alla squadra che perde la partita.
2. Nelle gare ad eliminazione diretta passa il turno la squadra che vince il doppio confronto. Non verranno conteggiati i gol in trasferta. In caso di parità nel punteggio complessivo, al termine dei tempi regolamentari delle semifinali, si effettueranno due mini-tempo supplementari e in caso di ulteriore parità i calci di rigore.

Art. 17 – Classifica avulsa

1. Per definire l'esatta posizione in graduatoria mediante classifica avulsa, si terrà conto, nell'ordine, dei seguenti fattori:
 - a. risultati negli scontri diretti.
 - b. differenza reti nella classifica avulsa.
 - c. maggior numero di reti segnate nella classifica avulsa;
 - d. differenza reti nell'intera manifestazione;
 - e. maggior numero di reti segnate nell'intera manifestazione;
 - f. sorteggio.

Art. 18 – Risultato a tavolino

1. In caso di mancata presentazione di una delle squadre o della presentazione di questa senza il numero minimo di giocatori del torneo (7), questa subirà (oltre alla sanzione prevista all'art. 14) la sconfitta per 3-0 a tavolino con conseguente vittoria della squadra avversaria con identico punteggio. I gol verranno assegnati al miglior marcatore della squadra. Nel caso in cui più giocatori della stessa squadra abbiano lo stesso numero di gol, questi verranno assegnati al capitano.
2. Nel caso che una squadra rimanga senza il numero minimo di giocatori (4) durante una partita, questa subirà la sconfitta per 3-0 a tavolino con conseguente vittoria della squadra avversaria con identico punteggio. I gol verranno assegnati al miglior marcatore della squadra. Nel caso in cui più giocatori della stessa squadra abbiano lo stesso numero di gol, questi verranno assegnati al capitano.

Art. 19 – Sospensione e ripetizione di una gara

1. Qualora una gara venisse sospesa o rinviata verrà recuperata e la stessa inizierà ex novo, dal punteggio di 0-0.

Art. 20 – Modifiche

1. Il presente regolamento può essere soggetto ad eventuali modifiche a seguito dell'approvazione da parte del CSI di Cremona.