

ORATORIO DI PIZZIGHETTONE
PIZZIGHETTONE SPORTS CONTEST 2014
REGOLAMENTO MEDIE

Art. 1 – Iscrizione all’evento

1. Saranno iscritti all’evento tutti colori che avranno consegnato entro e non oltre il 09/06/2014, unitamente alla quota di iscrizione prevista, il modulo di iscrizione debitamente compilato. Sarà possibile reperire il modulo d’iscrizione presso l’oratorio e sul sito internet parrocchiale www.oratoriopice.com.

2. La quota di iscrizione è di € 5,00 a giocatore. È prevista la possibilità di iscriversi a diverse discipline. Nel caso la somma prevista sarà di € 8,00 per l’iscrizione a due discipline e € 12,00 per l’iscrizione a tutte le discipline.

3. È prevista una cauzione di € 20 a squadra, per eventuali sanzioni (*vedi art. 2*) e/o danni procurati. La somma rimanente verrà riconsegnata al termine dell’evento. L’organizzazione si riserva di rifarsi sui responsabili in caso di danni che eccedano la quota di cauzione.

4. Il Torneo è rivolto a ragazzi e ragazze nate nelle annate 2000, 2001 e 2002. Sono previste limitazioni ed estensioni nelle varie discipline, specificate all’interno di ciascun regolamento particolare.

Art. 2 – Sanzioni

1. In caso di bestemmia scatterà l’espulsione (con conseguente squalifica per una o più partite a venire secondo quanto delibererà l’organizzazione del Torneo in questione) e una sanzione di € 5,00 a carico del giocatore interessato. Il giocatore espulso potrà essere sostituito dopo 5 minuti da un compagno, ma non potrà tornare sul terreno di gioco.

2. Sono inoltre previste sanzioni disciplinari per comportamenti, linguaggio o atteggiamenti violenti. Nel caso, il direttore di gara è tenuto a sanzionare il fatto e l’organizzazione si riserva di sospendere per una o più gare il giocatore interessato e di comminargli una sanzione in denaro.

3. Il mancato pagamento di eventuali multe che eccedono la quota di cauzione comporta per la squadra penalizzazioni che possono arrivare fino all’esclusione della squadra dal Torneo a cui è iscritta.

Art. 3 – Altro

1. L’organizzazione considera con l’iscrizione l’idoneità fisica di ogni atleta, declinando ogni responsabilità da eventuali infortuni di gioco.

2. I calendari e la struttura esatta dei Tornei verranno comunicati una volta chiuse le iscrizioni. Il periodo di svolgimento dei Tornei sarà compreso tra il 14/06/ 2014 e il 06/07/2014.

3. Qualora una gara dovesse essere recuperata (per rinvio o sospensione), la stessa inizierà ex novo.
4. In caso di maltempo la gara potrà essere spostata in un'altra data e verrà comunicato tramite sms al referente di ogni squadra, sul sito internet dell'oratorio e sulla pagina Facebook sempre dell'oratorio.
5. Le partite saranno arbitrate da collaboratori dell'organizzazione.
6. Eventuali problemi saranno risolti dall'organizzazione.

CALCIO

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 – Terreno e tempi di gioco, tempi d'attesa, età

1. Il Terreno di gioco è in erba e ha le dimensioni di un campo di calcetto (40m x 20m). Le porte hanno grandezza 4m x 2m.

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 attesa è pari alla durata di un tempo di gioco previsto (20 minuti).

4. Non sono previsti fuorigioco.

Art. 3 – Partecipanti alla gara, rosa, distinta, sostituzioni e abbigliamento degli atleti

1. La gara sarà giocata da due squadre, formate ciascuna da un massimo di cinque giocatori, uno dei quali giocherà come portiere. È necessario che sia sempre presente in campo almeno un giocatore per ogni età. Se una squadra fosse impossibilitata per qualsiasi motivo ad ottemperare a questa richiesta (sia che manchino i giocatori di un'annata o di due), giocherà con un calciatore in meno.

2. Ogni squadra è composta da un numero massimo di dieci giocatori in rosa. È possibile iscrivere nuovi giocatori esclusivamente entro la fine del girone di qualificazione fino ad avere un massimo di dieci giocatori in rosa. È possibile (ma non obbligatorio) indicare un allenatore.

3. Una gara non può essere iniziata o proseguita nel caso in cui una squadra si trovi per qualsiasi motivo ad avere meno di tre calciatori partecipanti al gioco (quattro col portiere).

4. È necessario compilare una distinta (moduli forniti dall'organizzazione) nella quale indicare i dati dei partecipanti alla gara, il relativo anno di nascita e il relativo numero di maglia.

5. Le sostituzioni sono libere ed effettuabili durante il tempo di gioco regolamentare. Rimane naturalmente il vincolo delle annate di cui al punto 3.1.

6. Tutti gli atleti, sia titolari sia riserve, possono indossare un abbigliamento uniforme con una numerazione individuale. I portieri, in ogni caso, devono indossare una maglia di colore diverso da quella dei compagni. Nel caso una delle due squadre fosse sprovvista di un abbigliamento uniforme, utilizzerà delle pettorine fornite dall'organizzazione. Nel caso in cui entrambe le squadre fossero sprovviste di un abbigliamento uniforme, si procederà a sorteggio per decidere quale delle due squadre debba indossare le pettorine.

Art. 4 – 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, si procederà ad oltranza. Ogni giocatore può battere il calcio di rigore per la propria squadra, sia che fosse o non fosse in campo al momento del fischio finale dei tempi regolamentari. Terminata la prima serie, in caso di parità, procederanno a battere i calci di rigore i componenti della squadra che ancora non l'hanno fatto in ordine deciso da ogni squadra stessa. Terminata la serie, in caso di ulteriore parità, si ricomincerà il giro. È possibile sostituire il portiere infortunatosi a fine gara o durante l'esecuzione dei calci di rigore con un altro giocatore in distinta.

Art. 5 – Modalità di compilazione della classifica e classifica avulsa

1. In ogni gara del girone 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. In caso di arrivo a pari punti nel girone di due o più squadre per definirne l'esatta posizione in graduatoria si utilizzerà il criterio della classifica avulsa, tenendo conto, nell'ordine, dei seguenti fattori:

- a. risultati negli scontri diretti.
- b. differenza reti negli scontri diretti
- c. differenza reti nella classifica avulsa.
- d. maggior numero di reti segnate nella classifica avulsa;
- e. differenza reti nell'intera manifestazione;
- f. età media più bassa;
- g. maggior numero di reti segnate nell'intera manifestazione;
- h. spareggio.

3. Nelle gare ad eliminazione diretta passa il turno la squadra che vince la gara a prescindere dalle modalità con cui la vittoria è stata conseguita (vittoria nei tempi regolamentari o ai calci di rigore).

Art. 6 – Risultato a tavolino

1. In caso di mancata presentazione di una delle squadre o della presentazione di questa senza il numero minimo di giocatori (4) entro il tempo d'attesa (20 minuti), 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. Nel caso non sia indicato, saranno assegnate al referente indicato sul modulo di iscrizione.

2. Nel caso che una squadra rimanga senza il numero minimo di giocatori (4) durante la 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. Nel caso non sia indicato, saranno assegnate al referente indicato sul modulo di iscrizione.

BASKET

Art. 1 – Regolamento tecnico di gioco

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

Art. 2 – Modalità di iscrizione e partecipanti alla gara

1. Le iscrizioni sono individuali. L'organizzazione provvederà a formare le squadre e a pubblicarle prima dell'inizio del Torneo. Nel modulo di iscrizione è prevista la possibilità di indicare una preferenza per avere un amico/a come compagno di squadra.

2. Sul sito del Basket Team verrà pubblicato il link del sito della parrocchia di Pizzighettone (www.oratoriopice.com) per accedere ai moduli di iscrizione online.

3. Oltre che all'oratorio, sarà possibile consegnare la propria iscrizione presso la società Basket Team Pizzighettone.

4. Il Torneo è rivolto a maschi e femmine. È prevista la possibilità di avere squadre miste.

Art. 3 – Struttura del Torneo

1. Le serate prevedranno un torneo a squadre e giochi di abilità individuale.

2. Il torneo vedrà confrontarsi squadre di 3vs3 con cambi durante la gara.

VOLLEY

Art. 1 – Regolamento tecnico di gioco

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

Art. 2 – Partecipanti alla gara

1. Le squadre devono essere formate per un massimo di 9 giocatori, l'elenco completo deve essere presentato al momento dell'iscrizione e durante tutto il torneo potranno giocare solo gli atleti/e iscritti in elenco.

2. La squadra dovrà avere un nome e un capitano che interagirà con l'organizzazione.

3. In campo dovranno essere presenti sempre 4 ragazze (di cui una non tesserata FIPAV) e 2 ragazzi (di cui uno non tesserato FIPAV).

4. Sono ammessi due fuori quota classe 1999 (uno per sesso).

5. Non è obbligatorio avere una divisa, anche se è consigliato avere un segno distintivo (esempio: maglietta dello stesso colore)

Art. 3 - Partite

1. Tutte le partite saranno disputate su 2 set vinti, con un eventuale tie break ai 15 punti.

2. L'altezza della rete sarà di 2,20 metri.

3. Si gioca senza libero.

4. Il numero minimo di partecipanti alla gara è 6.

5. In caso di mancata presentazione di una delle squadre o della presentazione di questa senza il numero minimo di giocatori (6) entro il tempo d'attesa (20 minuti), questa subirà la sconfitta per 2-0 a tavolino con conseguente vittoria della squadra avversaria con identico punteggio.