

## España 1982 - OVER 35

# REGOLAMENTO

Per partecipare a questo torneo è necessaria l'accettazione integrale del presente regolamento. Il responsabile maggiorenne di ogni squadra dovrà portarlo a conoscenza di tutti i componenti della propria squadra.

### Iscrizione squadre e sorteggi

- Il torneo è organizzato in **1 gironi** composto da squadre nazionali partecipanti al mondiale disputato in Spagna nel 1982.

Le squadre partecipanti sono state stabilite dal Comitato Organizzativo (di seguito C.O.), il quale si occupa dell'approvvigionamento di divise da gioco (comprese di nome e numero di maglia) che simulano il più fedelmente possibile quelle originali delle squadre di club e che verranno assegnate ai giocatori partecipanti al torneo secondo le modalità di seguito specificate.

- Esistono 3 diverse tipologie di iscrizione:

**1) Iscrizione Smart:** il costo è fissato in € 250 per squadra (10 cartellini compresi) più € 50 di cauzione (che verrà restituita al termine del Torneo). Chi sceglie questo tipo di iscrizione si vedrà assegnata una squadra (completa di 10 divise) attraverso un sorteggio che avverrà nella serata di giovedì 17 maggio.

**2) Iscrizione Silver:** il costo è fissato in € 300 per squadra (10 cartellini compresi) più € 50 di cauzione (che verrà restituita al termine del Torneo). In questo caso si ha la possibilità di scegliere la squadra a cui essere abbinati (ovviamente tra quelle non ancora prenotate da altri).

**3) Iscrizione Gold (o sponsorizzata):** il costo è di € 350 per squadra (10 cartellini compresi) più € 50 di cauzione (che verrà restituita al termine del Torneo). In questo caso si ha la possibilità di scegliere la squadra a cui essere abbinati (ovviamente tra quelle non ancora prenotate da altri), e di indicare la scritta e/o il logo di uno sponsor da stampare sulle divise.

- L'iscrizione deve ovviamente avvenire entro e non oltre la data del sorteggio, che avverrà nella serata di **Giovedì 15 maggio 2014 alle ore 21 presso il bar dell'oratorio di Costorio**; in tale occasione verrà comunicato il calendario degli incontri e saranno consegnate le divise da gioco. Eventuali scambi delle squadre assegnate potranno essere effettuati con l'approvazione di entrambe le squadre e del C.O. solo nella stessa serata: nessun altro cambiamento potrà in seguito essere accettato.

### Documentazione necessaria per l'iscrizione dei giocatori

- I giocatori dovranno avere un minimo di 16 anni compiuti.
- Tutti i giocatori dovranno presentare tassativamente al C.O. un documento di identità valido (C.I., patente o passaporto) al momento del primo incontro, pena l'esclusione da ogni partita fino alla presentazione del richiesto documento.
- Per tutti i giocatori è **obbligatorio** il certificato medico di stato di buona salute o la firma su un atto di autocertificazione (consegnato alle squadre nella serata dei sorteggi in due diversi formati, uno per i maggiorenni e uno per i minorenni) che dichiara che il giocatore è in possesso di tale certificazione medica. Nel caso dei giocatori minorenni viene richiesta la firma di un genitore. Il documento dovrà essere presentato al C.O. al momento del primo incontro.
- Per i partecipanti al Torneo verrà stipulata una copertura assicurativa (compresa nel costo del cartellino).
- I primi 10 cartellini sono già inclusi nel costo dell'iscrizione. Oltre a questi sarà possibile iscrivere nuovi giocatori con numero illimitato al costo di 5€ per cartellino, da consegnare in segreteria all'atto del tesseramento. A partire dalle semifinali invece nessun nuovo giocatore potrà essere iscritto. Inoltre potranno disputare le partite di Semifinale e Finale solo i giocatori che abbiano collezionato almeno 2 presenze (in distinta) nelle partite di prima fase (girone) e Quarti di finale.

### Regole e sanzioni

- Il calendario degli incontri ed comunicati ufficiali del C.O. saranno affissi nella bacheca presso la segreteria del campo di calcio del Centro Sportivo Parrocchiale di Costorio, oltre che disponibili sul sito internet [www.costorio.it](http://www.costorio.it) alla pagina "Torneo 2014" e sulla pagina facebook "Torneo di costorio2014". I capitani sono obbligati a prenderne visione. Non è prevista nessuna altra forma di comunicazione.
- Nessuna richiesta di modifica alle date ed agli orari stabiliti sarà accettata.
- Saranno fornite mute per 10 giocatori; per la fornitura di ulteriori divise si prega di contattare la segreteria per verificare costi e disponibilità. Si tenga conto del fatto che tutti i giocatori in distinta devono avere la propria maglietta, in quanto il regolamento del torneo permette cambi volanti illimitati ed eventuali sostituzioni con "magliette rovesciate" renderebbe difficile la gestione della numerazione da parte degli arbitri.

- Prima di ogni partita verrà effettuato l'appello in segreteria con relativo controllo dei documenti di identità.
- Ogni squadra dovrà avere un Capitano, un responsabile ed **obbligatoriamente** un guardalinee ad ogni partita (che potrà anche essere un giocatore in panchina o il dirigente responsabile). La mancanza del guardalinee o la rinuncia a farlo da parte del responsabile o di un giocatore comporterà una multa di € 15 a partita.
- Sarà assolutamente vietato il trasferimento dei giocatori da una squadra ad un'altra, compresi i componenti delle squadre già eliminate.
- Il torneo è riservato a giocatori nati entro il 31/12/1979 (35 anni anche non compiuti). E' consentita l'iscrizione di un solo giocatore "fuori quota" per ogni squadra, nato entro il 31/12/1982 (32 anni anche non compiuti),
- Ai tesserati FIGC nella stagione 2013-2014 non è consentita la partecipazione in questa categoria del Torneo. Nel caso in cui una squadra sospetti l'utilizzo di tesserati FIGC da parte di una avversaria durante uno scontro diretto è possibile, tramite il responsabile, presentare un ricorso al C.O.: il costo è di € 30 da scalare dalla cauzione della squadra in caso di responso negativo oppure dalla squadra che ha utilizzato tesserati FIGC in caso di responso positivo (in questo caso, inoltre, la squadra danneggiata si vedrà assegnata la vittoria a tavolino per 3 a 0).
- Per iniziare una partita devono essere presenti almeno 4 giocatori per squadra; nel caso non sia raggiunto il numero necessario, si attenderà per 20 minuti (un tempo più l'intervallo); trascorso questo tempo si darà partita vinta a tavolino all'avversario per 3 reti a 0 (gol da considerare per la classifica avulsa) più una multa di € 25 a carico della squadra assente.
- Il regolamento di gioco e disciplinare utilizzato è il regolamento ufficiale F.I.G.C. salvo quanto diversamente specificato ed i 3 seguenti punti:
  - Un giocatore è in posizione di "fuori gioco" se si trova nell'area piccola avversaria al momento in cui viene battuto un calcio piazzato (come da regolamento CSI);
  - L'applicazione o meno della "norma del vantaggio" è a completa discrezione dell'arbitro (si pregano dunque le squadre di chiedere indicazioni allo stesso prima dell'inizio della partita);
  - Le sostituzioni sono libere (cambi illimitati come nel basket), da effettuarsi solo a gioco fermo e con il consenso dell'arbitro: in caso contrario il giocatore entrato irregolarmente in campo verrà ammonito.

Specifichiamo inoltre che come previsto da regolamento FIGC non esiste il cartellino blu: le infrazioni che per regolamento CSI dovrebbero essere sanzionate con il cartellino blu porteranno al cartellino rosso. Inoltre, il portiere non può toccare con le mani il pallone su retropassaggio volontario (di piede ecc... secondo le modalità previste dal regolamento FIGC e CSI) di un proprio compagno di squadra.

- Eventuali controversie verranno giudicate in modo irrevocabile dalla Commissione.
- Le decisioni arbitrali sono insindacabili; chiunque non si comporterà civilmente sia in campo che fuori campo, verrà escluso dal Torneo. I provvedimenti disciplinari saranno presi dalla commissione e saranno irrevocabili.
- Le sanzioni disciplinari e pecuniarie previste sono le seguenti:
  - € 3 ogni ammonizione. Dopo due ammonizioni automatica squalifica per una giornata;
  - € 6 per l'espulsione in seguito a doppia ammonizione e squalifica automatica per una giornata;
  - € 10 per l'espulsione diretta e squalifica per una giornata, salvo diversa indicazione referto arbitrale e/o diversa decisione dell'Commissione;
  - €30 per l'utilizzo di maglie non fornite dall'organizzazione senza l'approvazione della stessa.
- **Al termine del girone della prima fase le ammonizioni accumulate saranno azzerate, mentre le squalifiche eventualmente maturate (per espulsione o per recidiva di ammonizioni) restano comunque da scontare.**
- Le sanzioni saranno detratte dalla cauzione versata in fase di iscrizione. Nel momento in cui le sanzioni dovessero superare tale somma il responsabile della squadra dovrà obbligatoriamente versare la differenza prima dell'incontro successivo.
- Le cauzioni residue dovranno essere ritirate in segreteria da ogni squadra dopo l'ultima partita disputata e in ogni caso non oltre il termine del torneo stesso, pena la perdita di ogni diritto sulla cauzione stessa.
- Nel caso di risse o altre gravi irregolarità comportamentali la squadra o le squadre interessate verranno squalificate dalla competizione con giudizio insindacabile del C.O.; la cauzione verrà inoltre trattenuta totalmente e tutti i danni causati saranno a totale carico dei danneggiatori.
- Il C.O. declina ogni responsabilità su eventuali danni subiti dai giocatori prima, durante e dopo il Torneo e su eventuali perdite o furti.

- Il C.O. si riserva il diritto di prendere insindacabilmente qualsiasi decisione non prevista nel presente regolamento per poter fronteggiare qualsiasi evenienza con buon senso e garantire sempre la massima lealtà e giustizia nell'interesse del Torneo e di tutti i partecipanti.

#### **Svolgimento del torneo**

Il Torneo si svolge con le seguenti modalità:

- Saranno disputate partite tra squadre di 6 giocatori, che si sfideranno in due tempi regolamentari da 15 minuti ciascuno, tra i quali saranno osservati 5 minuti di intervallo.
- Partecipano al Torneo 6 squadre inizialmente divise in 1 gironi con scontri all'italiana di sola andata. Accederanno al turno successivo le prime 3 squadre classificate al termine di ogni girone, che si uniranno alle altre 5 squadre che avranno passato il turno nel torneo "AMATORI". Nei gironi di qualificazione saranno assegnati 3 punti alla squadra vincente, 0 punti a quella sconfitta, 1 punto a ciascuna squadra in caso di pareggio.

Nel caso in cui due o più squadre finiscano il girone di qualificazione a parità di punti, per decidere il passaggio al turno successivo varranno i seguenti criteri:

- 1) lo scontro diretto (**class. avulsa + differenza reti nella class. avulsa + maggior n° gol segnati nella class. avulsa**);
  - 2) la differenza reti **nel girone**;
  - 3) il maggior numero di gol segnati **nel girone**;
  - 4) se risultasse ulteriore parità si procederà al sorteggio.
- Dopo la fase a gironi si procederà con partite ad eliminazione diretta: 4 quarti di finale, 2 semifinali e 2 finali per il 1° e 2° posto e per il 3° e 4° posto. A partire dai quarti di finale in caso di parità al termine dei tempi regolamentari si procederà con due tempi supplementari della durata di 7 minuti ciascuno. Nel caso di ulteriore parità al termine dei supplementari si tireranno 5 rigori per squadra. Nel caso di ulteriore parità dopo i primi 5 rigori si continuerà ad oltranza a partire dal sesto giocatore rimasto in campo e, se necessario, si continuerà facendo calciare solo i giocatori rimasti in campo al momento del fischio finale, in ordine anche diverso da quello iniziale, fino alla rottura della situazione di parità (per quanto riguarda questi "rigori ad oltranza" ogni giocatore potrà calciare un secondo rigore, ma solo dopo che tutti gli altri abbiano calciato il primo, potrà calciare il terzo solo dopo che tutti gli altri abbiano calciato il secondo e così via).
  - Verrà assegnato il titolo di capocannoniere al giocatore che avrà segnato più gol a partire dai Quarti di Finale.

**Poiché lo spirito che ha portato a questo torneo è quello di ritrovarsi in AMICIZIA, confidiamo nella massima disponibilità di tutti a collaborare per il raggiungimento di tale obiettivo.**