



REGOLAMENTO XVIII TORNEO DI PESCHIN

DINAMICA DELLA MANIFESTAZIONE SPORTIVA

Viene organizzato il XVIII torneo di calcio a sette di Vicosoprano. Sono previsti due gironi da quattro squadre. Le prime due di ciascun girone eliminatorio giocheranno le semifinali. Le prime due si scontreranno nella partita finale per il primo e secondo posto mentre la coppia di squadre rimanente giocherà per il terzo e quarto posto. Gli incontri delle semifinali verranno sorteggiati a caso. I sorteggi avverranno durante le ultime partite del girone. Ovviamente l'organigramma del torneo sarà alquanto flessibile a seconda delle squadre effettivamente iscritte.

ASPETTI TECNICI GENERALI

1. I giocatori, per partecipare, devono avere un'età minima di 18 anni e presentare al primo incontro carta d'identità, patente o passaporto. Sono concesse, tuttavia, possibile deroghe per casi specifici (ad esempio volontà di partecipazione ma mancanza di un giocatore per una partita o per tutto il torneo). L'età minima per la partecipazione in questi casi dovrà essere di 16 anni, previa obbligatoria sottoscrizione della liberatoria di almeno un genitore o di chi ne fa le veci.
2. La quota di partecipazione deve essere versata alla prima partita di ciascuna squadra.
3. Ogni squadra deve presentarsi con una propria divisa (ovviamente numerata per ogni giocatore) e un proprio pallone
4. Ogni squadra può iscrivere fino a un massimo di 12 giocatori. Viene data la possibilità di inserire nuovi elementi ad ogni partita a patto che non si superi il limite sopracitato e i nominativi degli atleti siano gli stessi. Esempio: se una

squadra ha 11 giocatori iscritti alla prima partita ne può arruolare uno per la seconda; tuttavia non potrà più portarne di nuovi. Per questioni di correttezza verranno fatti riscontri tra le distinte precedenti e le carte di identità dei partecipanti prima dell'inizio di ogni incontro.

5. E' condizione fondamentale, per poter partecipare, la sottoscrizione alla liberatoria che verrà fornita all'atto di iscrizione di ciascun giocatore il primo giorno di attività.

REGOLE DEL GIOCO

1. Le partite hanno una durata di 50 minuti l'una (più recupero)
2. Le squadre in campo devono schierare sette giocatori a testa. E' possibile anche giocare, in caso di necessità, con un minimo di cinque giocatori.
3. Le rimesse laterali si battono come nel calcio a 11.
4. Il portiere non può prendere con le mani palloni che giungano da retropassaggi dei propri compagni. E' possibile soltanto quando questi avvengano di testa.
5. Le punizioni verranno battute solo "di seconda" e la barriera viene posizionata a 5 mt
6. L'espulsione (cartellino rosso) comporta l'impossibilità di giocare la partita successiva salvo diverse decisioni che verranno intraprese dalla Commissione Disciplinare. Si rende inoltre noto che le decisioni dell'organo disciplinare sopra menzionato verranno comunicate alla squadra interessata entro le 3 ore (tre ore) dalla fine della partita: prolungamenti temporali potranno sussistere nel caso si verificasse una qualsiasi situazione di ordine straordinario.
7. L'ammonizione provoca automaticamente la diffida per la prossima gara. Quando si raggiungono le due ammonizioni scatta per la seguente partita una giornata di squalifica. Le ammonizioni saranno azzerate alle eventuali semifinali
8. Non esiste il fuorigioco.
9. In caso di parità nei gironi conterà lo scontro diretto poi la differenza reti ed eventualmente il sorteggio. Nelle fasi avanzate, semifinali e finale si procederà, in caso di parità dopo i tempi regolamentari, con i supplementari (10 minuti l'uno) e, qualora restasse una situazione di

- pareggio al termine di questi, si andrà ai calci di rigore (con regolamento del calcio a 11).
10. Il goal realizzato a seguito della rimessa del portiere è da ritenersi valido. Non è valido invece, su rinvio del portiere da rimessa in gioco dopo che il pallone è uscito dal campo e da calcio d'angolo
 11. Non esiste il golden gol.
 12. Le sostituzioni sono come nel basket e a gioco rigorosamente fermo . Non c'è limite di cambi e chi esce può rientrare. Tuttavia ogni cambio dovrà essere annunciato all'arbitro. Starà poi al direttore di gara, su interpretazione personale, decidere il ritmo delle sostituzioni (per evitare ostruzionismi e perdite di tempo)
 13. Solo il capitano della squadra può parlare col direttore di gara.

REGOLE COMPORTAMENTALI: ESCLUSIONI, SANZIONI E PENALIZZAZIONI

1. Non sarà tollerato alcun tipo di comportamento violento sia a livello fisico che verbale. Il giocatore che assumerà atteggiamenti di questo tipo causerà l'esclusione della propria squadra dal torneo.
2. Atti vandalici o danneggiamenti a strutture e/o a strumenti del Centro Sportivo comporteranno la non restituzione della caparra versata.
3. Qualunque squadra non si presenti al campo il giorno della partita (senza aver dato previo avviso da effettuarsi almeno entro le 12.00 " mezzogiorno" del giorno stesso) perderà l'incontro a tavolino per tre reti a zero.
4. Saranno tollerati ritardi di massimo 25 minuti (venticinque minuti) : se dopo il suddetto tempo stabilito (salvo tempestivo avviso agli organizzatori) una squadra non dovesse presentarsi perderà la partita 0-3 a tavolino

N.B. Per quanto non regolato o previsto dal presente regolamento varranno le regole della FIGC. Si fa appello, infine, alla responsabilità e alla maturità di ciascuno, affinché vengano rispettate le norme della civile convivenza e si permetta un regolare e corretto svolgimento della manifestazione sportiva

C.S.G. Vicosoprano