



REGOLAMENTO

1 Manifestazione

Tutte le squadre eliminate dai gironi dei tornei cresecup Trieste e creseleague saranno automaticamente ammesse al cresereplay. Il calendario delle partite verrà pubblicato alla sera dell'ultima partita dei gironi cup e league, le squadre si affronteranno in questo ordine: la 3a del girone A nel cup si scontrerà con la 4a del girone A league, la 4a del girone A cup contro la 3a del girone A del league e ripetuto così per ogni girone. Il torneo adotterà la regola dell'eliminazione diretta. Il torneo si svolgerà adottando il regolamento del calcio a 7 con le uniche differenze che i falli laterali dovranno essere battuti con i piedi e le rimesse dal fondo invece dovranno esser fatte con le mani.

Le gare saranno disputate in due tempi da 18 minuti con un intervallo di 4 minuti durante le quali non sarà possibile richiedere un time-out.

Per le squadre che hanno partecipato al creseleague non esisterà più la regola dell'obbligo d' avere 2 giocatori tesserati in campo e uno in panchina, ma bensì potranno giocare tutti e 3 in contemporanea durante la gara da disputarsi.

Ogni squadra potrà sostituire i propri giocatori infinite volte purché venga fatto a gioco fermo, e con la conferma del direttore di gara.

Ogni squadra che vince guadagnerà 3 punti, il pareggio 1 punto e la sconfitta 0 punti.

Il pareggio nelle gare, porterà direttamente ai rigori, dove a turno un giocatore per squadra calcierà dal dischetto di rigore. La squadra che totalizza il maggior numero di reti al termine della serie di 5 tiri vince la partita, se dopo la prima serie permane la parità, si proseguirà ad oltranza con i restanti giocatori, con serie di un tiro ciascuna squadra.

Ogni giocatore non può ripetere più di una volta la sua prova se non per effettiva mancanza di altri giocatori disponibili.

2 Lista giocatori

L'organizzazione farà fede alla lista giocatori più aggiornata già fornita dalla squadra nel torneo precedente.

Ogni squadra potrà aggiungere 2 giocatori tesserati e non, purché non abbiano già partecipato con altre squadre eliminate dal cresecup o dal creseleague.

3 Spostamento gara

NON SONO CONSENTITI SPOSTAMENTI DI GARA. Farà fede il modulo d'iscrizione dove vengono menzionate le esigenze della squadra. Per una qualsiasi richiesta di spostamento successiva verrà richiesta la somma di euro 50,00 (euro 15,00 da versare subito al momento della

richiesta. Dopo la nostra valutazione e disponibilità, se la gara verrà effettivamente spostata, verranno versati i restanti euro 35,00). Il comitato organizzativo si riserva di poter spostare le gare, con almeno un giorno di preavviso, se il calendario lo necessita.

4 La Squadra

Ogni squadra partecipante ha l'obbligo di nominare un proprio responsabile di tutto ciò che riguarda i propri componenti di squadra.

La Squadra Potrà avere un massimo di 18 giocatori. I giocatori non potranno gareggiare con due o più squadre. I giocatori tesserati che hanno partecipato sia al cresecup che al creseleague con squadre diverse, nel crese replay dovrà gareggiare con la squadra del creseleague.

5 Rigori

Se prima di iniziare i tiri di rigore una squadra ha un numero di calciatori maggiore dell'altra, deve escludere alcuni dei propri calciatori dal prendere parte ai tiri al fine di eguagliare il numero a quello della squadra avversaria. Tuttavia se un calciatore viene espulso o si infortuna durante la serie dei rigori, l'altra squadra non dovrà diminuire il proprio numero per eguagliare quello della squadra avversaria. Solo i giocatori in campo alla fine della partita possono calciare i tiri di rigore. La squadra che ha diritto di decidere se calciare il primo o il secondo rigore viene decisa dal lancio di una moneta, mentre l'arbitro sceglie la porta dove verranno calciati i rigori da entrambe le squadre. Tutti i giocatori, ad esclusione dei portieri e del tiratore, devono rimanere nel cerchio di centrocampo. Il tiro di rigore viene battuto come un calcio di rigore. In ogni tiro la palla viene posizionata sul dischetto di rigore e solo il portiere può difendere la propria porta. Il portiere deve rimanere sulla linea di porta finché la palla non viene calciata dal tiratore avversario. Se il portiere avanza in anticipo e para il tiro l'arbitro può far ripetere il tiro di rigore. Ogni tiratore può calciare la palla solo una volta per tentativo. Se la palla viene parata, ma non trattenuta, dal portiere il tiratore non può calciare nuovamente (a differenza di un calcio di rigore). Ugualmente non può tirare sulla ribattuta di palo o traversa (in questo caso come avviene nei calci di rigore). Una rete è comunque valida se, prima di entrare in porta, il pallone colpisce il palo, la traversa o il portiere, o prima il palo (o traversa) e poi rimbalza sul portiere. Valida anche nel caso in cui il pallone, prima di entrare, rimbalzi sulla linea di porta dopo aver colpito la traversa. Le squadre si alternano nella battuta dei tiri di rigore finché entrambe non ne hanno battuti cinque a testa. Tuttavia se una squadra ha segnato più rigori dell'altra e questa nemmeno segnando tutti i tiri di rigore ancora rimasti può eguagliarla, i tiri di rigore terminano in anticipo. Se alla fine dei dieci rigori (cinque turni di tiro per ogni squadra) le squadre hanno realizzato lo stesso numero di reti si continuerà a *oltranza* con un tiro a testa finché, dopo aver eseguito lo stesso numero di tiri, una squadra si trovi in vantaggio rispetto all'altra. È concessa solo la sostituzione del portiere in caso di infortunio durante i tiri di rigore e solo se la squadra non ha già esaurito tutte le sostituzioni consentite dal regolamento della competizione. In caso di espulsione del portiere quest'ultimo dovrà essere sostituito da un calciatore che si trovava sul terreno di gioco al termine della gara. In qualsiasi momento, invece, un giocatore avente diritto di calciare i tiri di rigore può assumere il ruolo di portiere. Nessun giocatore può tirare un secondo tiro di rigore finché tutti i propri compagni che erano in campo alla fine della partita e non espulsi non hanno tirato il proprio (portiere incluso). Le eventuali serie di tiri successive alla prima possono essere effettuate con un ordine di tiratori diverso.

6 Liste gara

Le liste gara dovranno essere pervenute all' organizzazione entro 15 minuti dal fischio d'inizio, anche in caso di maltempo, salvo diverse disposizioni da parte del comitato organizzatore.

Se la squadra non ottemperasse a tale prassi, sarà ritenuta perdente a tavolino.

Inoltre i giocatori dovranno presentarsi all'appello eseguito dall'arbitro muniti di un documento di riconoscimento.

7 Limiti d' eta per i partecipanti

Sono ammessi alla manifestazione tutti i giocatori con almeno 16 anni compiuti, in caso contrario verranno accettati solo nel caso in cui venga presentata l' autorizzazione a partecipare da parte di chi esercita la patria potestà del minore con in allegato una fotocopia del documento d' identità.

Diverso invece per i dirigenti e/o accompagnatori ufficiali, allenatori delle squadre i quali devono aver compiuto 18 anni, in caso contrario non saranno accettati nelle documentazioni varie della manifestazione e quindi non potranno entrare in campo con una delle qualifiche sopra menzionate.

8 Assicurazione e infortuni

Per tutti i giocatori che hanno già partecipato ai tornei cresecup e creseleague non c'è l'obbligo di dover fare un'ulteriore assicurazione in quanto sono da ritenersi già assicurati precedentemente.

Il comitato organizzatore obbliga le squadre ad assicurare i singoli giocatori e dirigenti contro gli infortuni per l'intera durata del torneo e **non sono riconosciute assicurazioni al di fuori da quelle fornite** dal comitato. Ogni squadra partecipante ha l'obbligo di nominare un proprio responsabile di tutto ciò che riguarda i propri componenti di squadra; è compito, nell'interesse della squadra, dei suoi componenti e del suo responsabile, di far compilare ad ogni giocatore un certificato di buona salute dal proprio medico. Inoltre ogni responsabile e ogni giocatore si impegna a non ricorrere alla giustizia ordinaria (penale, civile ed amministrativa) anche a nome di tutti i componenti della lista generale della sua squadre per fatti direttamente connessi allo svolgimento del torneo, che in definitiva sono soltanto di carattere sportivo. Chi infrange tale impegnativa sarà escluso dal torneo in corso insieme al responsabile, salvo diverse disposizioni del Comitato organizzatore. **Nel caso una squadra necessiti di fare un'aggiunta giocatore in lista, dovrà impegnarsi di fornire all'organizzazione l'importo dell'assicurazione obbligatoria che si vuole applicare per il giocatore in questione, entro e non oltre le 24 ore antecedenti la prima gara da disputare.** Nel momento in cui un giocatore non risultasse assicurato con una delle nostre convenzioni, non potrà giocare né entrare nello spazio adibito alle partite (per spazio adibito alle partite si intende tutta la superficie di gioco comprese le panchine, dovrà quindi restare dietro le recinzioni preposte alla limitazione del terreno di gioco) fino a versamento avvenuto. Nel caso la squadra o il giocatore non rispettasse le tempistiche sopra citate, i giocatori tardivi non potranno disputare la gara e/o stare nel terreno di gioco.

Il comitato organizzatore e la direzione del campo di gioco non assumono alcuna responsabilità penale o civile per incidenti di vario genere alle persone o alle cose, danneggiamenti, perdite valori, materiale sportivo ed effetti personali.

in caso d'infortunio sul campo di gioco, lo stesso deve venir segnalato all' arbitro (che riporterà l' episodio nel rapporto di gara).

L'infortunato deve farsi carico inoltre di:

- farsi rilasciare immediatamente il referto del pronto soccorso o dal medico di base
- compilare il modulo d'infortunio nella parte di propria competenza e far compilare al proprio medico nello specifico settore
- contattare l'assicurazione nei tempi previsti dalla stessa

A tal proposito (in convenzione con l'MSP) è possibile usufruire delle seguenti proposte:

-A2 Soccer Card (consigliata da Crese Cup) € 6,00 a socio

Prima Visita Gratuita da Crcv Fisiosan (<http://www.crcv.it/>)

Morte € 100.000 invalidità perm. € 100.000 Rimborso spese € 560,00 franchigia 10% Franchigia

Assoluta 5% Rimborso spese mediche € 560,00 Scoperto 10% minimo di € 50,00 Diaria da ricovero € 20,00 Franchigia 5 gg - max 30 Diaria da gesso € 10,00 Franchigia 5 gg – max 30

-A1 violet card € 3,50 a socio morte € 80.000

– invalidità perm. € 80.000 no rimborso spese

-A3 integrativa €20,00 a socio morte € 80.000

- invalidità perm. € 100.000 rimborso spese € 5.000,00 franchigia 10% diaria da ricovero € 20,00

[Tecerapia Trieste](#)[Onde D'urto Trieste-Fisiosan](#)

www.crcv.it

FISIOTERAPIA ED INFORTUNI IN CAMPO

Grazie al consolidato rapporto tra POLIAMBULATORIO FISIOSAN e CRESE CUP,

Quest'anno tutto lo staff di FISIOSAN si mette a disposizione per assistervi in caso di infortunio sul campo o in caso necessitate di cure fisioterapiche.

Oltre alla presenza fisica in campo di un Fisioterapista del loro Team, che vi potrà aiutare con ghiaccio spray, bendaggi o nel primo soccorso,

Fisiosan riserva infatti a tutti gli iscritti al "CRESE" uno sconto del 15% su tutte le terapie e le cure fisioterapiche che la FISIOSAN è in grado di offrire presso le loro sedi di

TRIESTE : Via Genova 21

MUGGIA: Via Matteotti 2/c

COSA FARE IN CASO DI INFORTUNIO SERIO:



POLIAMBULATORIO FISIOSAN SRL

FISIOTERAPIA ORTOPEDICA E COLONNA VERTEBRALE

TRIESTE: VIA GENOVA 21 - 0403478678

MUGIA: VIA MATTEOTTI 2/C - 0400640351

- 1) Avvisare immediatamente il responsabile in campo in modo che il fisioterapista (se non già presente) venga allertato
- 2) Qualora l'infortunio sia tale da far sospettare che ci possano essere conseguenze sarà opportuno che l'arbitro certifichi nel foglio di gara l'avvenimento dell'infortunio,
- 3) Accertati sul tipo di assicurazione stilata ad inizio torneo, in caso tu abbia l'assicurazione da 6€, che copre parte delle spese mediche e fisioterapiche è importante tu vada al pronto soccorso per farti REFERTARE l'infortunio.
- 4) Contattaci presso le sedi di Trieste o Muggia per fissare una **pre-visita gratuita** (*valutazione di base, lettura ed indicazioni su percorso riabilitativo e costi*) per farti assistere in tutta la fase riabilitativa al meglio. Si occuperanno loro di capire con la direzione del "CRESE" se la copertura assicurativa da te scelta ad inizio torneo copre determinate cure ed in che quantità, in modo di poterti assistere al meglio e con il minor costo per te in questa fase

delicata di ripresa.

Se non cell' hai già **CHIEDI LA TUA TESSERA PERSONALE CHE TI DA DIRITTO ALLO SCONTO DEL 15% per la durata di 1 anno.**

9 Numero minimo di giocatori

Il numero minimo di giocatori per poter incominciare e/o proseguire una partita è di 5 per squadra nel caso una delle due squadre si trovi a non rispettare tale regola, perderà automaticamente 3-0 a tavolino.

10 Rinunce all' incontro

Le squadre dovranno presentarsi in campo con le liste gara regolarmente compilate a disposizione dell'arbitro anche in caso di maltempo, salvo diverse disposizioni da parte del comitato organizzatore. se la squadra non ottemperasse a tale prassi, sarà ritenuta perdente a tavolino.

11 Abbandono del campo prima del termine della gara

La squadra che abbandona il campo prima del termine della gara verrà considerata rinunciataria con la conseguenza della perdita dell' incontro a tavolino per 3 a 0, o nel caso in cui il risultato al momento della sospensione fosse maggiore a favore della squadra avversaria verrà segnato il punteggio attuale, es.(rinunciataria 3 avversaria 6, risultato segnato 3-6).

12 Tempi di attesa inizio gara

E' consentito alle squadre di chiedere 10 minuti di attesa sull' orario ufficiale gara a causa di una inferiorità numerica a 7 giocatori.

13 Ammonizioni ed espulsioni

Un giocatore ammonito per due volte viene squalificato per una giornata che dovrà scontare nella prima partita a disposizione.

Le ammonizioni saranno azzerate alla conclusione dei gironi di qualificazione. Se qualche giocatore dovesse trasgredire a tale regola lo stesso verrà automaticamente squalificato per tutto il proseguirsi della manifestazione, e la squadra verrà sanzionata con la perdita per 3 a 0 a tavolino nella partita ove il trasgressore abbia fatto presenza pur dovendo scontare la squalifica. Il squalificato non potrà giocare ne entrare nello spazio adibito alle partite (per spazio adibito alle partite si intende tutta la superficie di gioco comprese le panchine, dovrà quindi restare dietro le recinzioni preposte alla limitazione del terreno di gioco).

In caso di espulsione diretta, le giornate saranno decise dal direttore di gara.

14 Reclami o ricorsi

Si posso fare reclami o ricorsi scritti entro la sera dopo la gara disputata. Il costo è di 25,00 euro. Si riunirà immediatamente la commissione del torneo per una decisione immediata e inappellabile.

15 liberatoria per l'utilizzo delle immagini

Apponendo la propria firma sul modulo assicurazione, il quale dovrà essere debitamente compilato, oltre a confermare i dati personali e la scelta dell'assicurazione, si conferma di dare autorizzazione alla pubblicazione delle immagini e video proprie, effettuate dall' Associazione Sportiva Culturale "Oltre i Confini asd" presso il campo sportivo del San Luigi Calcio, sito in via Felluga in Trieste, durante tutto il periodo della manifestazione denominata CreseCup per il sito www.cresecup.com, i canali video e tv, la pagina Facebook e le locandine pubblicitarie. Le immagini e le riprese restano di proprietà dell' Associazione Sportiva Culturale Oltre i Confini asd che potrà utilizzarle a scopi pubblicitarie.

Ne vieta altresì l'uso in contesti che ne pregiudichino la propria dignità personale, il decoro o comunque per uso e/o fini diversi da quelli sopra indicati.

L'atleta apponendo la propria firma conferma di non aver nulla a pretendere in ragione di quanto sopra indicato e di rinunciare irrevocabilmente ad ogni diritto, azione o pretesa derivante da quanto sopra autorizzato.

Per info: Mattia 3485809915 oppure info@cresecup.com



Associazione Sportiva e Culturale