



## REGOLAMENTO

### 1 - LE DATE

Martedì 23 Maggio si chiuderanno le iscrizioni.

Mercoledì 24 Maggio alle 19.30 si faranno le estrazioni dei gironi presso il White caffè in via Genova 21/A il tutto accompagnato da un buffet.

Sabato 27 Maggio alle 19.30 riunione con i responsabili delle squadre presso il CreseVillage, per eventuali spostamenti gara. Dopo tale riunione non saranno più concessi spostamenti durante tutta la manifestazione.

Lunedì 29 Maggio pubblicazione del calendario CreseVillage con i giorni e gli orari di tutte le gare.

### 2 - IL TORNEO

Il torneo si svolgerà nella struttura dell'ASD San Luigi calcio adottando il regolamento del calcio a 7 tradizionale. La fase preliminare avrà inizio il 2 Giugno, dove si qualificheranno le prime due formazioni di ogni girone, queste poi daranno vita all'eliminazione diretta degli ottavi, dove la prima classificata di ogni girone si scontrerà con la seconda di un altro, chi perde sarà eliminato (in base alle squadre iscritte ci potranno essere delle variazioni). Alla fine dei gironi, in caso di arrivo a pari punti tra due o tre squadre, saranno automaticamente scartati i risultati ottenuti con la quarta classificata e poi il criterio per decidere chi accederà agli ottavi di finale, sarà il seguente nell'esatto ordine scritto qui di seguito: scontri diretti, differenza reti (segnati/subiti), goal fatti, goal subiti, e infine in caso di ulteriore parità, le squadre si scontreranno ai rigori. Dopo si proseguirà con i quarti, semifinali e al 2 Luglio si svolgeranno le finali. Le squadre eliminate nei gironi saranno automaticamente iscritte al torneo CRESE REPLAY. Le gare saranno disputate in due tempi da venticinque minuti con un intervallo di cinque minuti, non sarà possibile richiedere un time-out. 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 tre punti, il pareggio un punto e la sconfitta zero punti. Un pareggio nelle gare a eliminazione diretta porterà a due tempi supplementari di sei minuti per tempo, se alla fine dei due tempi supplementari le squadre saranno ancora in parità, si andrà ai rigori.

### 3 - I MODULI

I moduli d'iscrizione, assicurazioni, e lista giocatori dovranno essere consegnati all'organizzazione entro e non oltre il **23 maggio 2017**, nel caso in cui la squadra non si fosse interessata a rispettare tale scadenza, la stessa è da considerarsi non partecipante.

Tutte le modulistiche necessarie si possono scaricare dal menù a tendina del sito [www.cresecup.com](http://www.cresecup.com)

## **4 - 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.

## **5 - 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 quattordici giocatori, con un massimo di tre tesserati, di questi solo due potranno essere contemporaneamente in campo. Alla fine dei gironi di qualificazione (quindi solo agli ottavi) un giocatore tesserato potrà essere sostituito da uno nuovo solamente in caso d'infortunio e mostrando il certificato medico dell'infortunato. I giocatori non potranno gareggiare con due o più squadre. Un giocatore potrà essere cancellato dalla lista generale e sostituito da uno nuovo, solo se gli stessi non hanno ancora fatto una presenza in campo e/o in panchina durante la manifestazione e sarà cura della squadra interessata fornire tempestivamente la variazione agli organizzatori del torneo. Questa procedura sarà accettata solo entro i gironi di qualificazione, dopo ciò, sarà fatto obbligo di versare 25 euro ad aggiunta giocatore.

## **6 - I 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 s'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 saranno calciati i rigori da entrambe le squadre. Tutti i giocatori, escluso i portieri e del tiratore, devono rimanere nel cerchio di centrocampo. 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 d'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 successivi alla prima possono essere eseguite con un ordine di tiratori diverso.

## 7 - LE LISTE GARA

Le liste gara dovranno essere pervenute all'organizzazione entro quindici 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.

## 8 - LIMITI D'ETA' DEI PARTECIPANTI

Sono ammessi alla manifestazione tutti i giocatori con almeno sedici anni compiuti, saranno accettati solo nel caso in cui sia presentata la liberatoria fornita dall'organizzazione con in allegato fotocopia della carta d'identità del genitore (scaricabile dal menù a tendina sul sito [www.cresecup.com](http://www.cresecup.com)).

Diverso invece per i dirigenti e/o accompagnatori ufficiali, allenatori delle squadre i quali devono aver compiuto diciotto 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.

## 9 - I TESSERATI

Sono ammessi fino a un massimo di tre giocatori tesserati fino alla fine della manifestazione, solo in caso d'infortunio nei gironi, il tesserato potrà essere sostituito con uno nuovo mostrando il certificato medico, e potrà gareggiare solo a partire dagli ottavi. Per tesserato s'intende colui che è stato iscritto in almeno una lista gara ufficiale di un campionato federale (2016-2017). Sarà considerato tesserato anche colui che gioca in un qualsiasi campionato estero o di calcio a 5.

Se qualche squadra dovesse trasgredire a tale regola, la stessa sarà sanzionata con la perdita per tre a 0 a tavolino la partita nella quale è stato inserito un ulteriore tesserato.

## 10 - LE ASSICURAZIONI E GLI INFORTUNI

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 s'impegnano a non ricorrere alla giustizia ordinaria (penale, civile ed amministrativa) anche a nome di tutti i componenti della lista generale della sua squadra 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 richiede 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 ventiquattro ore antecedenti la prima gara da disputare. Nel momento in cui un giocatore non fosse assicurato con una delle nostre convenzioni, non potrà giocare né entrare nello spazio adibito alle partite (per spazio adibito alle partite, s'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 si assumono la responsabilità del controllo di giocatori assicurati a più competizioni. 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'infornio sul campo di gioco, lo stesso deve essere segnalato all'arbitro (che riporterà l'episodio nel rapporto di gara).

L'infornio deve farsi carico inoltre di:

- farsi rilasciare immediatamente il referto del pronto soccorso o dal medico di base
- compilare il modulo d'infornio 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 Crev Fisiosan (<http://www.crev.it/>)

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

Absoluta 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

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

[www.crev.it](http://www.crev.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 infornio 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.**

## **11 - NUMERO MINIMO GIOCATORI**

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

## **12 - 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.

## **13 - ABBANDONO DEL CAMPO PRIMA DEL TERMINE DELLA GARA**

La squadra che abbandona il campo prima del termine della gara sarà considerata rinunciataria con la conseguenza della perdita dell'incontro a tavolino per tre a zero.

## **14 - TEMPI D'ATTESA**

E' consentito alle squadre di chiedere dieci minuti di attesa sull'orario ufficiale gara a causa di un'inferiorità numerica a sette giocatori.

## **15 - AMMONIZIONI ED ESPULSIONI**

Un giocatore ammonito per due volte è 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 sarà automaticamente squalificato per tutto il proseguirsi della manifestazione, e la squadra sarà sanzionata con la perdita per tre a zero a tavolino nella partita ove il trasgressore abbia fatto presenza pur dovendo scontare la squalifica. Lo squalificato non potrà giocare né entrare nello spazio adibito alle partite (per spazio adibito alle partite, s'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.

## 16 - RECLAMI O RICORSI

Si possono 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.

## 17 - LIBERATORIA PER L'UTILIZZO DELL'IMMAGINE

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 "Crese" presso il campo sportivo del San Luigi Calcio, sito in via Felluga in Trieste, durante tutto il periodo della manifestazione denominata Crese Cup per il sito [www.cresecup.com](http://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 CRESE che potrà utilizzarle a scopi pubblicitari.

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 a ogni diritto, azione o pretesa derivante da quanto sopra autorizzato.

Per info: Mattia 3485809915 oppure [info@cresecup.com](mailto:info@cresecup.com)



**Associazione Sportiva e Culturale**