REGOLAMENTO

1. ***Manifestazione***

Il torneo si svolgerà nella struttura dell'ASD San Luigi adottando il regolamento del calcio a 7 tradizionale.
Il tutto avrà inizio con una fase preliminare, queste poi daranno vita alla fase ad eliminazione diretta. Chi perde viene eliminato. (In base alle squadre iscritte si deciderà la formula da adottare e ci potranno essere delle variazioni).
Le gare saranno disputate in due tempi da 25 minuti con un intervallo di 5 minuti. Non sono previsti time-out.
Ogni squadra potrà sostituire le proprie giocatrici 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.
Alla fine dei gironi, in caso di arrivo a pari punti tra 2 o 3 squadre, verranno 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
- infine estrazione

Un pareggio nelle gare ad eliminazione diretta, porterà direttamente ai calci di rigore.
Solo durante la finale ci saranno due tempi supplementari di 5 minuti per tempo, se alla fine dei due tempi supplementari le squadre saranno ancora in parità, si andrà ai calci di rigore.

2. ***Moduli d'iscrizione***

I moduli d'iscrizione dovranno essere consegnati all' organizzazione entro e non oltre il giorno delle estrazioni dei gironi, nel caso in cui la squadra non si fosse interessata a rispettare tale scadenza, la stessa è da considerarsi non partecipante.
I moduli d'iscrizione squadra e delle assicurazioni si possono tranquillamente scaricare dal menù a tendina del sito www.cresecup.com
SI PREGA DI SCRIVERE LE VOSTRE ESIGENZE SUL MODULO.

3. ***La Squadra***

Ogni squadra potrà avere un massimo di 14 giocatrici. Le giocatrici non potranno gareggiare con due o più squadre. Una giocatrice potrà essere cancellata dalla lista generale e sostituita da una nuova, solo se le stesse non erano presenti in nessuna lista gara 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 invece sarà fatto obbligo di versare 25 euro ad aggiunta giocatrice.

4. ***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.** Ci saranno 5 calci di rigore per squadra. 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.

5. *Liste gara*

Le liste gara saranno preparate dall'organizzazione presso il Punto d'Informazione. Le squadre dovranno ritirare le liste almeno 15 minuti prima e riconsegnarle entro **10 minuti** dal fischio d'inizio debitamente compilate con la numerazione corretta all'organizzazione che le passerà all'arbitro per l'appello.

6. *Limiti d' eta per i partecipanti*

Sono ammessi alla manifestazione tutti i giocatori con almeno 14 anni compiuti, verranno accettati solo nel caso in cui venga presentata la liberatoria fornita dall'organizzazione con in allegato fotocopia della carta d'identità del genitore.
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.
Contestualmente alla lista gara DOVRANNO esser consegnati anche i documenti d'identità (patente o carta d'identità o comunque un qualsiasi documento munito di foto) di tutti gli iscritti in lista gara.
Se si aggiunge un giocatore bisogna comunicarlo prima possibile all'organizzazione ed allegare il modulo d'aggiunta più la quota dell'assicurazione da voi scelta (vedi sotto).

7. *Assicurazione e 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 singola squadra dovrà impegnarsi di fornire all'organizzazione, le decisioni e le quote delle assicurazioni per singolo giocatore **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 lo stesso 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) 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) € 5,00 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** € 3,00 a socio morte € 80.000
– invalidità perm. € 80.000 no rimborso spese

-A3 integrativa €14,00 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.crcv.it

8. *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.

9. *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.

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.

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 anche non consecutive durante i gironi, viene squalificato per una giornata che dovrà scontare nella prima partita a disposizione.
Le ammonizioni saranno azzerate alla conclusione dei gironi di qualificazione, diversamente invece le espulsioni saranno da considerarsi da scontare. 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).

14. Sanzioni

Nel caso in cui venga sorpreso qualche giocatore o responsabile di squadra a calciare intenzionalmente un pallone fuori dal recinto di gioco perdendo così lo stesso e quindi causando un danno monetario a gli organizzatori, l'interessato dovrà ritenersi obbligato a risarcire l'organizzazione dell'intero costo del pallone.

15. 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 commisione del torneo per una decisione immediata e inappellabile.

19 - 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, 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 situazioni che ne pregiudichino la propria dignità personale, il decoro o comunque per uso e/o fini diversi da quelli sopraindicati. 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 ogni altra informazione chiamare :
Riccardo 3357514898 *over35@cresecup.com; rcocolo@gmail.com*
Mattia 3485809915

Crese Associazione Sportiva e Culturale