



PRE-REGOLAMENTO

1 - LE DATE

Ufficiali il calendario che accompagnerà l'avvicinamento alla 17^a Crese Cup. Di seguito l'elenco delle date più significative della Crese Cup 2018:

1 maggio 2018: apertura iscrizioni Crese2018

13 - 20 maggio 2018: corner informativo Crese Cup presso il Centro Commerciale Torri D'Europa

21 Maggio 2018: chiusura Iscrizioni Crese 2018

1 giugno 2018: giornata inaugurale Crese 2018

1 luglio 2018: giornata finale e premiazioni Crese 2018

2 - IL TORNEO

Il torneo si svolgerà nella struttura del San Luigi Calcio adottando il regolamento del calcio a 7 tradizionale. Il torneo è un Over 45, tutti i giocatori nati nel 1973 (anche se compiono i 45 anni a dicembre) possono giocare senza alcun vincolo. E' possibile inoltre schierare un fuoriquota in lista gara che abbia almeno 40 anni (anche qui vale lo stesso discorso dei nati nel 1973 per i nati nel 1978 anche se compie gli anni a dicembre) ed uno in porta senza vincolo d'età (dai 16 anni ai 17 anni - non per i maggiorenni - verranno accettati solo nel caso in cui venga presentata la liberatoria fornita dall'organizzazione con in allegato fotocopia della carta d'identità del genitore). **Non possono partecipare giocatori che siano stati tesserati FIGC nell'anno in corso (sia calcistico che solare).** 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 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.

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.

3 – 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.

4 - I MODULI

La modulistica utile all'iscrizione alla 5ª edizione della Veterani (nel dettaglio moduli d'iscrizione, assicurazioni e lista giocatori) dovrà essere consegnata all'organizzazione entro e non oltre la giornata del **21 maggio 2018**; nel caso in cui la squadra non fosse riuscita a rispettare tale scadenza, la stessa è da considerarsi non partecipante. **Si invita i responsabili delle squadre ad indicare sugli stessi le esigenze della squadra in termini di date e orari.**

5 – COME ISCRIVERSI

1. Tutta la modulistica utile alla corretta iscrizione alla 5ª edizione della Veterani è possibile scaricarla direttamente dal sito ufficiale **www.cresecup.com**, nell'apposita area "Moduli"
2. Successivamente, compilati correttamente i moduli d'iscrizione, il responsabile della squadra dovrà consegnare la modulistica e la quota assicurativa all'organizzazione della Crese Cup. Consegna che potrà avvenire nei seguenti modi:
 - presso il corner informazioni Crese Cup, presente presso il Centro Commerciale Torri D'Europa nelle giornate del 13 e del 20 maggio (orario 16.00 – 19.00)
 - fissando per mezzo telefonico un appuntamento con il responsabile del torneo. Nel caso del Crese Veterani il responsabile del torneo da contattare è il **sig. Ricky Cocolo 335 7514898** (indirizzo mail: over35@cresecup.com / rcocolo@gmail.com). In alternativa si può contattare anche il **sig. Mattia Milazzi 348 5809915**

6 - LA SQUADRA

Ogni squadra potrà avere un massimo di 20 giocatori. 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 erano presenti in nessuna lista gara durante la manifestazione e sarà cura della squadra interessata fornire tempestivamente la variazione agli organizzatori del torneo. In lista generale si possono iscrivere più fuoriquota (mettendo una "F" nella prima colonna), ma in lista gara ne va uno solo (più eventualmente il portiere), segnalando anche qua con una "F" ove necessario. Questa procedura sarà accettata solo entro i gironi di qualificazione.

NON SI POTRÀ AGGIUNGERE ALCUN GIOCATORE DOPO LO SVOLGIMENTO DELLA FASE A GIRONI.

7 - 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. E' possibile inserire in lista gara un solo fuoriquota over40 (compreso tra il 1973 e 1978) e dovrà essere segnalato con una "F" visibile. Il portiere (segnalato in lista gara con una "P") non ha alcun vincolo d'età e, se è un UNDER45, va segnalato sulla lista gara con una "F" visibile. Se il portiere risulta fuoriquota, non può, all'occorrenza, sostituire alcun giocatore degli altri sei ruoli durante la gara. **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).

8 - LIMITI D' ETÀ PER I PARTECIPANTI

Come sopra menzionato, sono ammessi alla manifestazione tutti i giocatori che hanno almeno 45 anni (validi tutti quelli nati nell'anno 1973), 1 giocatore in lista gara (nella lista generale ce ne possono essere anche più d'uno) che occupi la fascia d'età non inferiore ai 40 (valido per tutti i nati nell'anno 1978) ed il portiere senza vincoli d'età (dai 16 anni ai 17 anni - non per i maggiorenni - verranno accettati solo nel caso in cui venga presentata la liberatoria fornita dall'organizzazione con in allegato fotocopia della carta d'identità del genitore) il quale, se fuoriquota, non può, all'occorrenza, sostituire alcun giocatore degli altri sei ruoli durante la gara.

9 - 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 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'infortunio sul campo di gioco, lo stesso deve essere 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

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

[Tecerterapia 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.**

10 - 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.

11 - 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.

12 - PERDITA DELL'INCONTRO A TAVOLINO

Le squadre che schiereranno più di un fuoriguota in lista gara sarà punita con la sconfitta a tavolino e verrà richiesta la somma di euro 25.00 a copertura delle spese.

IN OGNI CASO, SE QUALSIASI SQUADRA HA DEI DUBBI AL RIGUARDO PRIMA DELLA GARA, L'ORGANIZZAZIONE SARA' DISPONIBILISSIMA PER TENTARE DI RISOLVERE IL PROBLEMA SENZA INCORRERE AD ALCUNA SANZIONE.

13 - RINUNCE ALL' INCONTRO

Le squadre che schiereranno più di un fuoriguota in lista gara sarà punita con la sconfitta a tavolino e verrà richiesta la somma di euro 25.00 a copertura delle spese.

IN OGNI CASO, SE QUALSIASI SQUADRA HA DEI DUBBI AL RIGUARDO PRIMA DELLA GARA, L'ORGANIZZAZIONE SARA' DISPONIBILISSIMA PER TENTARE DI RISOLVERE IL PROBLEMA SENZA INCORRERE AD ALCUNA SANZIONE.

14 - 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) ed una multa di euro 25.00

15 -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.

16 - 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. Lo squalificato 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).

17 - 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. Stessa cosa viene ritenuta valida se dovesse venir danneggiato intenzionalmente uno o più triangolari di bordo campo.

18 - PALLONI E CASACCHE

Ogni squadra partecipante avrà la facoltà sia di utilizzare il proprio pallone (in dotazione al medesimo team) che quelli messi a disposizione dalla Crese Cup. Nel caso i team si trovassero sprovvisti di un proprio pallone, potranno usufruire degli stessi messi a disposizione dall'organizzazione. Il tutto mezzo pagamento di una cauzione di 10 euro presso l'Info Point Crese; cauzione che verrà restituita al termine di ogni sfida, previa riconsegna del pallone stesso presso l'Info Point. L'organizzazione informa che il medesimo vincolo verrà applicato ai set di pettorine colorate che l'organizzazione mette a disposizione nei casi di colori analoghi delle divise delle squadre.

19 - DIVIETO DI FUMO SUI CAMPI DI GARA

L'organizzazione rammenta che da quest'anno verrà applicato il divieto di fumo sui campi di gioco e alle zone antistanti agli stessi campi di gara; divieto volto a prevenire il danneggiamento del manto sintetico della struttura di via Felluga. Nel caso in cui uno dei giocatori, allenatori o

dirigenti inseriti nella lista gara trasgredisca a tale regola verrà applicata una multa di euro 50 alla squadra del trasgredente, con lo stesso che subirà una squalifica da scontare nel turno successivo. In caso di recidività verrà applicato il medesimo impianto sanzionatorio (squalifica + multa) ma in aggiunta la squadra in questione subirà la sconfitta a tavolino per 0-3 per quel che concerne il match in corso di svolgimento nel momento della trasgressione.

20 - 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.

21 - 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 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

Per ulteriori informazioni: 348 5809915 - info@cresecup.com



Associazione Sportiva e Culturale