



REGOLAMENTO 10^a EDIZIONE CRESE VETERANI

1. DATE
2. MODULI D'ISCRIZIONE
3. COME ISCRIVERSI
4. AFFILIAZIONE ACSI – ASSICURAZIONI INFORTUNI
5. QUOTA TORNEO E MODALITÀ DI PAGAMENTO
6. FORMULA TORNEO
7. PUNTEGGI E CRITERI CLASSIFICA AVULSA
8. REGOLAMENTO DI GARA
9. SANZIONI DISCIPLINARI
10. SITUAZIONI DI PAREGGIO FASE AD ELIMINAZIONE DIRETTA
11. CALCI DI RIGORE
12. COMPOSIZIONE SQUADRA
13. DOCUMENTAZIONE DA PRESENTARE PRIMA DELLA PARITA
(NOVITA')
14. DIVIETO UTILIZZO GIOCATORI TESSERATI
15. LIMITI DI ETÀ: VETERANI, FUORIQUEOTA E PORTIERI
16. ISCRIZIONE IN LISTA GENERALE ATLETI UNDER 18
17. GIOCATORI EXTRA COMUNITARI
18. POSTICIPO INIZIO GARA E SPOSTAMENTO GARA
19. RINUNCIA GARA **(NOVITÀ)**
20. RECLAMI
21. PALLONI E CASACCHE
22. DIVIETO DI FUMO SUI CAMPI DI GARA
23. INFORMATIVA PRIVACY



1. LE DATE

ASD Sport Crese affiliata ad ACSI "Ente di Promozione Sportiva" riconosciuto dal CONI, organizzano la 10ª edizione del torneo Crese Veterani (kermesse è riservata ai soli affiliati ACSI).

Ufficiale il calendario di avvicinamento:

- **22 aprile 2024** Apertura delle iscrizioni
- **11 – 18 maggio 2024** Corner Crese Cup presso il Centro Commerciale Torri d'Europa (17.00 – 19.00)
- **19 maggio 2024** Chiusura termini iscrizioni
- **22 maggio 2024** Estrazioni Gironi Crese Cup presso il Malabar
- **25 maggio 2024** Stesura Calendari Crese Cup presso il Crese Village di Domio
- **31 maggio 2024** Giornata inaugurale 22ª edizione della Crese Cup Zanutta
- * **Sabato 29 Giugno 2024 Finali Crese League 12° Edil Impianti**
- * **Domenica 30 giugno 2024 Finali della Crese Cup Zanutta con Guest Star Riccardo Trevisani**
- * **Lunedì 1 Luglio Premiazioni**

***(ci possono essere delle variazioni in Base alla qualificazione dell'Italia all'europeo)**

2. MODULI D'ISCRIZIONE

La modulistica utile per la corretta iscrizione alla 10ª edizione del torneo Crese Veterani (scaricabile sia dal sito ufficiale www.cresecup.com che dalla app ufficiale **Crese Cup**) è composta nel dettaglio dai seguenti allegati:

1. [Modulo D'iscrizione](#)
2. [Lista Generale Squadra](#)
3. [Lista gara](#)
4. [Modulo Informativa Privacy](#)
5. [Liberatoria Per Atleti Under 18](#)
6. [Modulo Aggiunta Giocatori](#)

3. COME ISCRIVERSI

Compilati correttamente tutti i moduli d'iscrizione (vedi paragrafo 2), comprendenti anche la lista squadra, il responsabile della squadra dovrà consegnare tale modulistica e le quote d'iscrizione* e assicurative allo staff dell'Associazione Sportiva Culturale Crese entro e non oltre la data del **19 maggio 2024**.

Consegna che potrà avvenire presso il Centro Commerciale Torri d'Europa nelle giornate del 11 e 18 maggio o fissando per mezzo telefonico un appuntamento con il responsabile della 10ª edizione del torneo Crese Veterani: **[sig. Ricky Cocolo 335 7514898 / ricky@cresecup.com](tel:3357514898)**

4. AFFILIAZIONE ACSI – ASSICURAZIONI INFORTUNI (NOVITÀ)

ASD Sport Crese affiliata ad ACSI "Ente di Promozione Sportiva" riconosciuta dal CONI, organizzano la 10ª edizione del torneo Crese Veterani. **La Kermesse è riservata ai soli affiliati ACSI**. Tutti i giocatori, dirigenti ed accompagnatori, devono obbligatoriamente essere infatti tesserati con l'Ente per garantire la copertura assicurativa in caso di infortuni.



Il Costo del tesseramento annuale ACSI è di euro 15,00 per ogni squadra, mentre quello per ogni singolo giocatore è di euro 10,00 (con validità estesa a tornei Crese Cup di altre discipline sportive).

Di seguito le indicazioni per effettuare in maniera rapida e corretta l'affiliazione:

Ogni giocatore/allenatore/dirigente dovrà iscriversi sul portale ACSI al seguente link:

<https://4gest.4settori.net/it/domanda/sportcrese.html>

andando a caricare direttamente il proprio certificato medico richiesto obbligatoriamente per legge (certificato medico agonistico obbligatorio rilasciato dal medico della medicina dello sport);

The image shows a web form for requesting a membership card (tesseramento) for Sport Crese. The form is titled "RICHIEDI TESSERA" and includes fields for personal data, medical certificate information, and declarations. Annotations with arrows point to specific parts of the form:

- 1. inserire i propri dati**: Points to the personal data section (Nome, Cognome, Provincia di nascita, Comune di nascita, Data di nascita, Sesso, Codice Fiscale, Provincia di residenza, Comune di residenza, Indirizzo di residenza, CAP, Email, Telefono 1, Telefono 2, Note).
- 2. inserire i dati del certificato medico**: Points to the "Certificato Medico" section (Tipo di Certificato Medico, Data di rilascio, Data Scadenza, Nome dottore, File Certificato).
- 3. inserimento visita medica agonistica in PDF o FOTO (es. JPG)**: Points to the "File Certificato" upload field.
- 4. flaggare le tre dichiarazioni Privacy e Firma**: Points to the three checkboxes for declarations and the "Firma" field.
- 5. firma da mettere (con mouse o touch)**: Points to the "Firma obbligatoria" field.
- 6. clicca e richiedi tessera**: Points to the "RICHIEDI TESSERA" button.

2. Il dirigente responsabile di squadra andrà poi ad effettuare un pagamento unico dei costi di affiliazione / assicurazioni tramite bonifico all'iban IT68K0200802218000106520382 dell'Asd Sport Crese inserendo come causale (nome della squadra affiliata e i nominativi dei giocatori assicurati) o provvedere al pagamento in contanti solo ed esclusivamente al responsabile del torneo alla quale si vuole iscriversi (che andrà ad emettere una specifica ricevuta);

3. Successivamente mandare ad amministrazione@cresecup.com e su whatsapp al numero 3485809915 la ricevuta del bonifico. Dopo una breve operazione di controllo, la tessera verrà attivata istantaneamente.

Se un giocatore/allenatore/dirigente prende parte ad una gara senza esser affiliato all'Ente o sprovvisto di certificato medico valido, tutti i rischi del caso vengono assunti dal dirigente responsabile della squadra. Tale condotta verrà punita, in secondo luogo, con la sconfitta a tavolino.

Si ricorda, infine, che in caso di infortunio sul campo di gioco, lo stesso deve venir segnalato dall'arbitro sul personale rapporto di gara. L'infortunato deve inoltre:

- farsi rilasciare immediatamente il referto dal pronto soccorso o dal medico di base;
- compilare il modulo d'infortunio nella parte di propria competenza e farlo completare dal proprio medico di base;
- successivamente il dirigente responsabile o il giocatore stesso verrà messo in contatto con l'Ente.



5. QUOTA TORNEO E MODALITÀ DI PAGAMENTO (NOVITÀ)

QUOTE TORNEO

L'iscrizione alla 10ª edizione del torneo Crese Veterani ammonta a quota ad € 200,00 (*non possiamo rilasciare fattura per la quota del torneo ma solo una ricevuta come prevista dalla legge*) alla quale va sommarsi il versamento della quota di affiliazione squadra e assicurativa dei nominativi inseriti in lista squadra (vedi paragrafo 4).

QUOTA ASSOCIATIVA ACSI (NOVITÀ)

Tale quota dovrà essere versata prima dell'inizio del torneo, tramite apposito bonifico (vedi paragrafo 4), specificando nella causale il pagamento della quota associativa ACSI.

MODALITÀ DI PAGAMENTO

Sia la quota torneo che la quota relativa alla copertura assicurativa si potranno pagare in contanti (previo appuntamento con il responsabile del torneo Ricky Cocolo).

6. FORMULA DEL TORNEO

La 10ª edizione del torneo Crese Veterani si articolerà su due fasi; una prima a gironi ed una seconda ad eliminazione diretta composta da tre turni (quarti di finale, semifinale e finali). In relazione ai risultati ottenuti al termine della prima fase eliminatoria, verranno stilate le classifiche finali utili a definire gli accoppiamenti dei match ad eliminazione diretta.

NOTA DEGLI ORGANIZZATORI

In base al numero ufficiale di squadre iscritte l'organizzazione in data 19.05.2024 si riserva di comunicare la formula completa della 10ª edizione del torneo Crese Veterani e conseguentemente i criteri di accesso alla fase ad eliminazione diretta.

7. PUNTEGGI E CRITERI CLASSIFICA AVULSA

Per ogni vittoria nella fase preliminare all'italiana verranno assegnati 3 punti, mentre il pareggio verrà calcolato come da tradizione con 1 punto. Nessun punto in classifica, invece, per le squadre perdenti.

In caso di arrivo a pari punti fra 2 squadre al termine della fase a gironi, l'organizzazione si riserva di utilizzare il seguente criterio di calcolo della classifica avulsa:

- Risultati negli scontri diretti;
- Differenza Reti (Segnati / Subiti);
- Numero di Goal Segnati;
- Numero di Goal Subiti;
- Minor numero di punizioni disciplinari
- Sorteggio.

In caso di arrivo a pari punti fra 3 o più squadre al termine della fase a gironi, l'organizzazione si riserva di utilizzare il seguente criterio di calcolo della classifica avulsa:

- Risultati negli scontri diretti;
- Differenza Reti (Segnati / Subiti) negli scontri diretti;
- Numero di Goal Segnati negli scontri diretti;
- Numero di Goal Subiti negli scontri diretti;
- Nel solo caso di arrivo a pari punti fra prima, seconda e terza classificata, automaticamente verranno scartati i risultati ottenuti con la quarta peggio classificata
- Minor numero di punizioni disciplinari
- Sorteggio.

8. REGOLAMENTO DI GARA

- **gare si disputeranno sulla base di due tempi da 25 minuti** (con un intervallo di cinque minuti) con applicazione tradizionale del regolamento del calcio a 7, con l'aggiunta del divieto di retropassaggio con in piedi al portiere;
- Durante lo svolgimento della partita **non sarà concesso richiedere alcun time out**;
- **Ogni squadra potrà usufruire di un illimitato numero di sostituzioni**, a patto che essa vengano effettuate successivamente all'autorizzazione concessa dal direttore di gara;
- Il numero minimo di giocatori utile a incominciare e/o proseguire una partita è fissato a quota 5; nel caso una delle due squadre si trovi a non rispettare tale limite, perderà automaticamente la sfida col punteggio di 3-0.

9. SANZIONI DISCIPLINARI: AMMONIZIONI, ESPULSIONI, DIFFIDE E PROVA TV

Nozione:

- Un giocatore entra in **regime di diffida** dopo aver collezionato due ammonizioni nel corso del torneo. Alla terza sanzione, esso, verrà squalificato per un turno.
- Per **“squalificato”** si intende un giocatore al quale gli Organi di giustizia sportiva impediscano la partecipazione ad un numero determinato di gare (non superiore ad otto);
- Per **“sospeso” o “inibito”** (la nozione è la stessa) si intende qualsiasi persona (giocatore o dirigente) alla quale siano interdette le proprie e altre funzioni per un determinato periodo di tempo (non superiore ad anni cinque) presente negli elenchi completi dei “giocatori sospesi / inibiti”.

Una persona inibita o sospesa non può:

1. Essere iscritta in lista gara e prendere parte attiva a nessun incontro;
2. Sedere in panchina, in alcuna veste e funzione;
3. Firmare liste gara ne corrispondenza al Comitato organizzatore o agli Organi di giustizia, con la sola eccezione delle memorie difensive inerenti ai procedimenti disciplinari.

I giocatori squalificati per più di due giornate sono sottoposti alle stesse restrizioni degli “inibiti” fino a quando non è stata scontata totalmente la squalifica.

Il computo delle ammonizioni di fatto NON si azzererà al termine della prima fase a gironi MA SOLO dopo la disputa delle semifinali di andata (come da applicazione normativa UEFA).

Si rammenta che:

Tutti gli iscritti al torneo devono mantenere durante le gare e in tutte le altre occasioni connesse con lo stesso, un comportamento educato e consono all'ambito sportivo, sia in campo quanto fuori dallo stesso come anche per i



rapporti interpersonali inerenti lo svolgimento del torneo stesso. Nella valutazione verranno considerate le circostanze aggravanti e attenuanti, come da consuetudine. L'appartenere ad un Gruppo arbitrale sarà sempre considerato circostanza aggravante.

Si ricorda in particolare che gli Organi di giustizia possono sanzionare i tesserati ed i Sodalizi anche per:

- **Corrispondenza irrispettosa o offensiva (anche in caso di ricorsi o lettere di protesta)**
- **Aver importunato in giorni e/o orari non usuali gli organi direttivi o di giustizia**
- **Aver cercato di ottenere dagli arbitri un referto mitigato, la non segnalazione di una sanzione o una valutazione migliore di classifica marcatori o rendimento**
- **Aver espresso pubblicamente giudizi o rilievi lesivi della reputazione di altre persone o di altri organismi operanti nell'ambito del torneo, nonché aver fatto comunicati, concesso interviste o dato comunque a terzi notizie o informazioni che riguardano fatti per i quali sono in corso procedimenti disciplinari.**

A tal proposito va sottolineato come il Gruppo Arbitrale Crese abbia la facoltà di richiedere la visione del materiale video in possesso e prodotto dall'organizzazione della 12ª edizione della Crese League Edilnew (PROVA TELEVISIVA), per porre luce a fatti di gravità inaudita sfuggiti all'arbitro durante l'incontro. Ricadono sotto tale casistica - tra le altre - i falli contrari al regolamento e le risse.

10. SITUAZIONI DI PAREGGIO FASE AD ELIMINAZIONE DIRETTA

Di seguito il riassunto che va ad illustrare la casistica delle situazioni di pareggio nei turni ad eliminazione diretta della 10ª edizione del torneo Crese Veterani:

QUARTI DI FINALE: in caso di parità al termine di tempi regolamentari si concluderà direttamente ai calci di rigore.

SEMIFINALI: in caso di parità al termine di tempi regolamentari si concluderà direttamente ai calci di rigore.

FINALE: in caso di parità al termine di tempi regolamentari si concluderà direttamente ai calci di rigore.

NOZIONE: *Va rammentato, che quel che concerne i turni ad eliminazione diretta se articolati su match di andata e ritorno, a passare il turno sarà la squadra che avrà segnato il maggior numero di gol nell'arco della doppia sfida. Nel caso una squadra (a fronte di un successo maturato all'andata) non si presenti per disputare il return match, tale squadra verrà automaticamente eliminata dal torneo.*

11. CALCI DI RIGORE

Se al termine dei tempi supplementari la sfida dovesse registrare ancora una situazione di parità, si andrebbe direttamente ai calci di rigori. Serie di tiri di rigore soggette a queste misure:

- Solo i giocatori che hanno concluso in campo i tempi supplementari potranno calciare il rigore;
- Se prima di iniziare la serie di tiri di rigore, una squadra dovesse avere un numero maggiore di calciatori rispetto all'altra, essa sarà obbligata ad escluderne sino a tanto da eguagliare il numero di tiratori della squadra in svantaggio dal punto di vista numerico;
- L'ordine di battuta verrà stabilito mediante sorteggio;
- Tutti i giocatori di movimento sono tenuti a rimanere all'altezza della linea di metà campo;
- Durante la battuta del calcio di rigore, il portiere dovrà rimanere sulla linea di porta (o con una parte del suo corpo) finché la palla non verrà calciata, pena la ripetizione del rigore stesso;
- Le squadre si alternano nella battuta dei tiri di rigore finché entrambe non ne hanno battuti cinque; In caso di ulteriore parità (al termine del 10° rigore) si proseguirà con i tiri ad oltranza, battuti sempre dai giocatori che hanno concluso in campo i tempi supplementari (portieri inclusi);
- Nessun calciatore potrà tirare un secondo rigore sin tanto che tutti i compagni che hanno concluso la partita in campo non ne hanno tirato almeno uno;
- In caso di ulteriore parità (14° rigore), le squadre torneranno a calciare seguendo l'ordine dei primi 5 rigoristi sin tanto che una squadra non si trovi in vantaggio rispetto all'altra a parità di rigori calciati;
- È concessa la sostituzione del portiere solo in caso di infortunio durante la serie di calci di rigore;
- In caso di espulsione del portiere, quest'ultimo dovrà essere sostituito con un calciatore di movimento che si trovava in campo al termine di tempi supplementari.

12. COMPOSIZIONE SQUADRA

- Ogni squadra partecipante ha l'obbligo di nominare un proprio responsabile;
- Ogni squadra iscritta dovrà presentare al momento dell'iscrizione di una lista generale composta da non più di 20 giocatori provvisti di **certificato medico di idoneità sportiva agonistica** (rilasciato dal Medico di Medicina dello Sport);
- Il dirigente responsabile di ogni squadra avrà l'obbligo di accertarsi che tutti i componenti della squadra risultino in regola con la precedente nozione;
- Nessuno dei giocatori inseriti in lista generale potrà gareggiare con un'altra iscritta al medesimo torneo (pena squalifica);
- In caso una squadra presentasse al momento dell'iscrizione una lista generale contraddistinta da uno o più slot in bianco, essa avrà la facoltà di occuparli con l'iscrizione di ulteriori giocatori entro e non oltre il termine della prima fase a gironi, provvedendo al pagamento della quota assicurativa ACSI degli stessi (vedi paragrafo 4).
- Una squadra potrà inserire uno o più giocatori extra solamente durante la fase ad eliminazione diretta. Tale operazione potrà essere correttamente completata fornendo all'organizzazione il modulo aggiunta giocatori compilato con i dati del giocatore, la copia del documento d'identità dello stesso, il pagamento di € 25,00 e quello relativo alla quota assicurativa **Le operazioni di aggiunta giocatore extra possono essere completate lo stesso giorno della partita seguendo le istruzioni del Paragrafo 4**

13. DOCUMENTAZIONE DA PRESENTARE PRIMA DELLA PARTITA (NOVITA')

ISTRUZIONI PER LE SQUADRE:

A. PORTALISTINO FORNITO DALL'ORGANIZZAZIONE:

1. AVERE SEMPRE UNA COPIA DELLA LISTA GENERALE FIRMATA DA TUTTI I PARTECIPANTI
2. AVERE SEMPRE COPIE DI LISTE GARE (MAGARI GIA' COMPILATA A COMPUTER CON TUTTI I GIOCATORI E CON LE FIRME DI TUTTI, POI FATE FOTOCOPIE)
3. COPIA DEL DOCUMENTO D'IDENTITA'
4. COPIA DEI CERTIFICATI MEDICI

B. DA PRESENTARE ALL'INFOPOINT POSSIBILMENTE 30 MINUTI PRIMA DELL'INIZIO DELLA GARA, OBBLIGATORIAMENTE 20 MINUTI PRIMA DELLA GARA (**):

1. UNA COPIA DELLA LISTA GARA COMPILATA IN TUTTE LE SUE PARTI (PRESENTE NELLA MODULISTICA)
2. IL PORTALISTINO (COMPLETO DI COPIA DEL DOCUMENTO D'IDENTITA' E COPIA DEI CERTIFICATI MEDICI)

IN QUESTO MODO NON SERVE PIU' CONSEGNARE I DOCUMENTI ORIGINALI SE C'E' LA COPIA NEL PORTALISTINO

- (**) La squadra che non ottemperasse a tale prassi, verrà considerata rinunciataria e conseguentemente passibile con sconfitta per 3-0 a tavolino;
- Solamente i nominativi dei giocatori e dei dirigenti inseriti in lista potranno accedere ai campi di gara;
- In caso di maltempo, salvo specifiche disposizioni del comitato organizzatore, le squadre dovranno consegnare le liste gare e i documenti degli atleti nei tempi sopra descritti.
- Tutti i componenti della squadra compresi Allenatori e Dirigenti devono essere affiliati e assicurati con Acsi

DIVISA SPORTIVA E PALLONI

DIVISE DI GIOCO

La divisa sportiva completa (maglietta numerata, pantaloncini e calzettoni) è obbligatoria per tutti i calciatori, sia titolari che riserve; è concesso comunque che un singolo partecipi con una maglia senza numero che avrà come riferimento lo zero, ferme restando le relative sanzioni disciplinari per divisa irregolare. Il capitano deve portare un segno di riconoscimento al braccio che andrà al vice capitano in caso di sostituzione definitiva. Al di sotto della tenuta ufficiale di gioco è consentito l'uso di ulteriori indumenti, maglie tute o calzamaglie; sono vietate scarpe con tacchetti intercambiabili di qualsiasi tipo (i tacchetti devono esser fissi in gomma o poliuretano); scarpe da passeggio, gessature, orologi, catenine, bracciali e tutto ciò che può essere dannoso durante il gioco ed a giudizio dell'arbitro sono vietate. **E' obbligatorio portare delle casacche (di colore uniforme tra tutti i componenti della squadra), anche senza numero, da indossare sopra la propria divisa sportiva (regolarmente contrassegnata dai numeri) in caso di similitudine di colori con la divisa sportiva avversaria.**

E' fatto obbligo a tutti i giocatori di indossare i parastinchi.

In caso di colori di maglie incompatibili fra due squadre, si rammenta che:



All'atto della compilazione della lista generale, ciascuna squadra deve indicare, in modo più preciso possibile, i colori delle maglie usate normalmente per giocare. Qualora l'arbitro ravvisi impossibilità a dirigere la gara per similitudine di colori, la squadra prima nominata in calendario (ospitante) ha l'obbligo di cambiare le maglie, a condizione che la squadra ospitata non indossi una maglia diversa da quella dichiarata nella lista generale e che questa sia la ragione dell'incompatibilità.

PALLONI

Ogni squadra dovrà presentarsi obbligatoriamente alla partita con almeno 2 palloni (in buono stato e gonfi). In caso di mancanza o irregolarità, l'arbitro sarà tenuto a segnalare tale sanzione e successivamente verrà comminata un'ammenda di Euro 10 alla squadra che non avrà rispettato tale norma regolamentare.

Nel caso una delle due squadre si presentasse alla partita sprovvista di entrambi i palloni, l'arbitro di fatto potrà decretare la sconfitta a tavolino nei confronti della squadra in difetto di regolamento.

Se durante la partita tutti i palloni a disposizione non saranno più regolari o reperibili (smarrimento) il direttore di gara attenderà non più di 10', per un massimo di due volte, dopodiché decreterà la sospensione della gara in questione.

14. DIVIETO UTILIZZO GIOCATORI TESSERATI (NOVITÀ)

L'organizzazione della 10ª edizione del torneo Crese Veterani coglie l'occasione per rimarcare la nozione di giocatore tesserato:

L'organizzazione tende a precisare che per giocatore tesserato s'intende: atleta con età minima di 18 anni che nella stagione 2023/2024 sia stato iscritto almeno una volta con lo status di giocatore in una lista gara ufficiale di un torneo federale (FIGC, Divisione Calcio a 5 Lega Nazionale Dilettanti, Federcalcio Slovena, Federazione Calcio a 5 slovena, ecc.).

Sarà considerato tesserato anche qualunque giocatore italiano che ha preso parte ad un qualsiasi campionato estero (sia calcistico che di futsal) relativo alla stagione 2023/2024. Verranno considerati "tesserati" anche gli atleti che hanno preso specificatamente a: Campionato Amatori Sloveno e Campionato Amatori Croato. Al contrario NON verranno reputati tali, invece, gli atleti che hanno preso parte al torneo AMATORI su scala regionale.

Va segnalato, infine, che i giocatori che avessero perfezionato lo svincolo dalla Lega Nazionale Dilettanti nella finestra temporale di dicembre (entro il termine federale delle ore 19.00 del 15 dicembre scorso), non figurando così in nessuna distinta ufficiale di una gara dei tornei organizzati dalla FIGC – LND nel 2024, non verranno considerati GIOCATORI TESSERATI.

Ad ogni squadra iscritta si rimarca il divieto di impiego di giocatori tesserati. Se una squadra dovesse trasgredire a tale regola, la stessa sarà sanzionata con la perdita a tavolino delle partite viziata da tale infrazione del regolamento e -1 punto in classifica generale per ogni partita persa a tavolino.

15. LIMITI DI ETÀ: VETERANI, FUORQUOTA E PORTIERI

Di seguito il riassunto che va ad illustrare in maniera dettagliata la fascia d'età Veterani (Over 45) e i limiti di età per quanto concerne lo status di giocatore fuoriquota e di portiere:

• VETERANI

Il torneo è riservato alla categoria Over 45, ovvero tutti quei giocatori nati nel 1979 o annate precedenti. Verranno calcolati Over 35 anche coloro che andranno a compiere i 45 anni di età nei mesi successivi alla competizione (classe 1979 nati fra il 30 giugno e il 31 dicembre).

• FUORQUOTA

Il torneo Crese Veterani concede ad ogni squadra la facoltà di iscrivere **in LISTA GARA 2 giocatori denominati FUORQUOTA**, ovvero che abbia compiuto almeno 40 anni (annate 1980, 1981, 1982, 1983 e 1984). Verranno calcolati Over 40 anche coloro che andranno a compiere i 40 anni di età nei mesi successivi alla competizione (classe 1984 fra il 30 giugno e il 31 dicembre).

• PORTIERE

Nel caso del ruolo del portiere l'organizzazione non pone alcun vincolo di età. In caso di iscrizione nella lista squadra di un'atleta minorenni (contestualmente con almeno 16 anni compiuti) si invita il dirigente responsabile a presentare la specifica modulistica rimandando al successivo paragrafo 16.

16. LIMITI DI ETÀ: ISCRIZIONE IN LISTA GENERALE ATLETI U18

Sono ammessi alla manifestazione tutti i calciatori maschi con almeno 16 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 / tutore (scaricabile dal sito www.cresecup.com). Diverso invece per dirigenti / accompagnatori ufficiali o allenatori delle squadre i quali devono aver compiuto obbligatoriamente la maggiore età.

17. GIOCATORI EXTRACOMUNITARI

Sono ammessi alla manifestazione giocatori extracomunitari purché residenti ufficialmente nella Comunità Europea o quanto meno in possesso di un regolare permesso di soggiorno; l'inosservanza di dette norme comporterà la perdita della gara come punizione sportiva e le conseguenti sanzioni a carico di chi ha firmato la lista gara. Si intendono Comunitari tutti i paesi che aderiscono alla Comunità Europea, dal momento del loro ingresso ufficiale.

18. POSTICIPO INIZIO GARA E SPOSTAMENTO GARA

- In caso una squadra dovesse necessitare di un tempo di tecnico di attesa per evitare di iniziare il match in inferiorità numerica (**4 giocatori o meno**), essa potrà richiedere al direttore di gara di **posticipare il calcio di inizio di 10 minuti**. Terminato il periodo di attesa, il direttore di gara (constatata la reale possibilità di iniziare il match in ottemperanza alla regola del numero minimo di giocatori in campo) dovrà dare il via all'incontro;
- **NON SONO CONSENTITI SPOSTAMENTI DI DATA**. In sede di stesura del calendario farà fede l'area relativa all'esigenze di squadra presente sul modulo d'iscrizione;
- Il comitato organizzativo si riserva di poter spostare le gare, con almeno un giorno di preavviso, qualora il calendario necessitasse di modifiche urgenti e inappellabili.

19. RINUNCIA GARA / TORNEO (NOVITA')

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 una squadra non ottemperasse a tale prassi, rinunciando all'incontro, sarà ritenuta perdente a tavolino con l'applicazione del seguente provvedimento disciplinare:

- **pagamento di una multa pari ad euro 250;**
- **un punto di penalizzazione in classifica.**

ESTROMISSIONE DAL TORNEO NEI CONFRONTI DI UNA SQUADRA E DI TUTTI I SUOI GIOCATORI DA QUALSIASI ATTIVITA' DEL KERMESSE

Nozione:

Due rinunce gara, o comunque due partite perse a tavolino anche per altre ragioni e anche non consecutive (ma nel corso dello stesso torneo) comportano:

- **l'estromissione della squadra dal torneo e dall'edizione successiva.**
- **Una multa di 250,00 euro.**
- **I giocatori che hanno fatto parte attiva della squadra estromessa saranno immediatamente sospesi per il medesimo periodo di tempo.**

I giocatori coinvolti potranno regolarmente tornare a giocare, all'unica essenziale condizione che la squadra in cui militavano abbia regolato qualsiasi pendenza economica (costo Affiliazione ACSI, assicurazioni atleta, quote campo...) del torneo nel quale era stata estromessa. I giocatori che dovessero risultare più volte coinvolti in squadre che vengono escluse, verranno considerati indesiderati e non accettati nelle liste generali. Le succitate valutazioni e considerazioni valgono anche nel caso in cui una squadra decida di ritirarsi spontaneamente e anticipatamente dal torneo.

Provvedimenti:

- a) Se l'estromissione avviene dopo aver giocato 1 partita su 3 del girone, tutti i risultati conseguiti dalla squadra verranno annullati definitivamente.
- b) Se l'estromissione avviene dopo aver giocato 2 partite su 3 del girone, tutte le partite rimanenti verranno classificate come vittoria all'avversario di turno, al quale verranno attribuite nel calcolo della differenza reti, rispettivamente le medie delle reti fatte negli incontri vinti e delle reti subite negli incontri persi, fino a quel momento.

In entrambi i casi la squadra verrà considerata "l'ultima classificata del girone". In ogni caso la squadra sarà tenuta a versare tutte le quote associative previste fino alla fine del torneo.

ABBANDONO DEL CAMPO PRIMA DEL TERMINE DELLA GARA

La squadra che abbandona il campo prima del termine della gara verrà considerata rinunciataria. Con l'applicazione dei seguenti provvedimenti disciplinari:

- **Sconfitta per 3-0 a tavolino;**
- **pagamento dell'intera QUOTA GARA pari ad euro 150;**
- **un punto di penalizzazione in classifica.**

Nota: l'annullamento di un incontro comporta anche alla non presa in considerazione dei marcatori (ai fini della classifica di rendimento per i cannonieri) e degli eventuali punteggi di miglior giocatori (ai fini delle classifiche rendimento giocatori e portieri).

20. RECLAMI

Il regolamento della 10^a edizione del torneo Crese Veterani prevede la possibilità di reclamo, purché la squadra presenti lo stesso al comitato organizzatore entro **24HR** della disputa dell'incontro soggetto a reclamo. La presentazione del reclamo prevede l'esborso di una caparra di € 25,00 che verrà restituita nel caso il reclamo stesso venga accolto. Verificato il corretto iter di presentazione, la commissione giudicante si riunirà tempestivamente per emettere una decisione inappellabile in merito al contenzioso.

21. PALLONI E CASACCHE

Palloni

- Ogni squadra partecipante avrà la facoltà di utilizzare il pallone in dotazione al medesimo team;
- Nel caso un team si trovasse sprovvisto di un pallone, potrà usufruire di quelli messi a disposizione dall'organizzazione, previo pagamento di una cauzione di € 10,00 presso l'Info Point e compilazione dell'apposito modulo. La cauzione di cui sopra verrà restituita nel momento in cui il pallone verrà restituito all'Info Point;
- In occasione dei quarti di finale, semifinale e finale i palloni utilizzati saranno esclusivamente quelli messi a disposizione dall'organizzazione.

Casacche

In caso di colori simili fra le divise, l'organizzazione mette a disposizione svariati set di pettorine numerate. Per decretare quale squadra andrà ad indossare le pettorine colorate, verrà effettuato sorteggio alla presenza del direttore di gara. La squadra sorteggiata per usufruire delle pettorine dovrà versare una cauzione di € 10,00 presso l'Info Point e compilare l'apposito modulo. La cauzione di cui sopra verrà restituita nel momento in cui verranno restituite all'Info Point le pettorine utilizzate.

22. DIVIETO DI FUMO SUI CAMPI DI GARA

Il comitato organizzatore rammenta il divieto assoluto di fumo sui campi di gara e nelle zone di collegamento fra essi (campo a 11). Tale divieto è volto a prevenire il danneggiamento del manto sintetico. Nel caso un giocatore o dirigente non ottemperasse a tale divieto, verrà applicata un'ammenda di € 50,00 alla squadra trasgredente e relativa squalifica per l'atleta da scontare nel turno successivo. In caso di recidiva, la squadra in questione rischia la sconfitta a tavolino del match successivo.

23. INFORMATIVA PRIVACY (NOVITÀ)

Tutti gli atleti iscritti alla 10^a edizione del torneo Crese Veterani, in sede di iscrizione, avranno l'obbligo di completare l'apposito modulo (individuale) relativo alla Gestione dei Dati Personali. Tale modulo di fatto renderà effettiva l'autorizzazione dell'atleta alla pubblicazione delle immagini e video con esso protagonista, effettuate dall'ASD Sport Crese presso il Complesso Sportivo "Barut" sito in Località Mattonaia (San Dorligo della Valle), durante tutto il periodo della manifestazione denominata Crese Cup per il sito www.crescup.com, i canali video e tv, la pagina Facebook e le locandine pubblicitarie.