

REGOLAMENTO DI GIOCO

ARTICOLO 1 – Generalità

1. Il Campionato viene indetto dal Comitato Sportivo, che ne stabilisce le date, le regole e ne controlla lo svolgimento in conformità degli specifici regolamenti.
2. Le gare si disputeranno in una delle sede indicate dal comitato organizzatore.

3. OGNI SQUADRA DOVRA' PORTARSI IL PROPRIO PALLONE DI GIOCO N.4 Rimbalzo Controllato!

ARTICOLO 2 – Classificazione e Svolgimento del torneo

1. Il Torneo si articola in :

- Fase a gironi composti da gironi da 4 squadre divise per Area e giorno di gioco Scelti
- Fase Finale a Eliminazione diretta
- **La fase finale si articolerà i 2 distinte fasi finali a loro volta divise in 4 diverse fasce:**

- CORVETTO

A.1 FASCIA PLATINUM:

- QUARTI DI FINALE: accederanno ai quarti le prime due di ogni girone e le due migliori terze
- SEMIFINALI: accederanno alle semifinali le squadre vincenti dei quarti
- FINALI: accederanno alla finale le squadre vincenti delle semifinali

A.2 FASCIA GOLD

- SEMIFINALI: accederanno alle semifinali le squadre perdenti dei Quarti di PLATINUM
- FINALI: accederanno alla finale le squadre vincenti delle semifinali

A.3 FASCIA SILVER:

- SEMIFINALI: la peggior terza classificata e le tre quarte classificate dei gironi
- FINALI: accederanno alla finale le squadre vincenti delle semifinali

A.3 FASCIA BRONZE

- FINALI: accederanno alla finale le squadre perdenti la semifinale Silver

- CITTA STUDI-COMASINA

A.1 FASCIA PLATINUM:

- SEMIFINALI: accederanno alle semifinali le squadre prime e seconde classificate dei gironi
- FINALI: accederanno alla finale le squadre vincenti delle semifinali

A.2 FASCIA GOLD:

FINALE: accederanno alla finale 3-4 le squadre perdenti delle semifinali

A.3 FASCIA SILVER:

- SEMIFINALI: accederanno alle semifinali le squadre prime e seconde classificate dei gironi
- FINALI: accederanno alla finale le squadre vincenti delle semifinali

A.3 FASCIA BRONZE

FINALE: accederanno alla finale 3-4 le squadre perdenti delle semifinali

SOMBEER SPRING CUP FINAL

Si Sfideranno le squadre vincenti delle 4 fasce delle zone Corvetto e Citta Studi

2. Date fasi finali:

CORVETTO

- Recupero-Quarti di finale: 5-11 Giugno
- Semifinali e Finali: 12-18 Giugno

CITTASTUDI COMASINA

- Recupero-Semifinale: 5-11 Giugno
- Finali: 12-18 Giugno

- SOMBEER SPRING CUP FINAL NIGHT

19-25 GIUGNO

- SUMMER CUP

26 Giugno- 20 Luglio

ARTICOLO 3 – Svolgimento delle gare

1. Variazione di data ed orario

- Il Comitato Organizzatore si riserva il diritto di variare data ed orario di gioco informando i responsabili delle squadre tramite comunicazione scritta via e-mail e telefonicamente entro 48 h prima dell'inizio della gara.

- Impraticabilità del campo e cause di forza maggiore:

- Il Comitato Organizzatore ha il diritto e dovere di variare il calendario di una o più partite per cause di forza maggiore. Questo tipo di variazioni saranno comunicate alle squadre direttamente sul sito web o tramite e-mail unitamente a tutte le squadre coinvolte.
- Il giudizio sulla impraticabilità del campo di gioco spetta unicamente al direttore di gara che, unitamente alla presenza dei due capitani delle compagini che devono disputare la gara in questione, ne decide sospensione e relativo rinvio. Questo si ritiene relativo a situazioni non riferite al punto precedente del presente regolamento. In mancanza di ufficiale comunicazione scritta da parte del Comitato Organizzatore le due formazioni sono obbligate a presentarsi regolarmente al campo per disputare la gara. In caso di mancanza di una delle due squadre senza preavviso verrà assegnata la vittoria a tavolino con relativa ammenda nei confronti della squadra assente.

2. Spostamenti gare:

- Una squadra ha la possibilità di richiedere lo spostamento della partita entro e non oltre 7 giorni dall'inizio della stessa.
- La procedura per lo spostamento di una partita prevede che la squadra richiedente faccia domanda scritta via mail, con oggetto "Richiesta Spostamento Gara" ed inviandolo via e-mail al C.O. nei tempi previsti alla mail info@sombrerosport.it o via WhatsUP
- **L'ammenda da pagare per lo spostamento della gara è di € 10.00** che sarà addebitata alla squadra richiedente.
- Tutte le richieste pervenute non mediante comunicazione scritta e con meno di 7 giorni di anticipo rispetto alla data della gara, non verranno prese in considerazione.
- Lo spostamento delle gare può essere richiesto solo nella Prima fase ma non nella Fase Finale e in ogni caso nelle gare ad eliminazione diretta.
- Tutte le conferme di spostamento, in materia di date ed orari, devono essere accettate e non è possibile effettuare alcuna preferenza in merito. Il Comitato Organizzatore terrà in considerazione solo le eventuali proposte che presentino all'interno della richiesta un accordo di massima

stipulato tra le due compagini coinvolte. Questo comunque non assicura che la gara venga spostata quando richiesto. Il giorno previsto **per il recupero delle gare spostate è il Venerdì.**

3. Sospensione delle gare

- In caso una gara venga sospesa durante lo svolgimento della stessa per cause di forza maggiore, questa verrà recuperata in data stabilita dal Comitato Organizzatore.

- Se la gara è stata interrotta durante il primo tempo verrà ri-giocata dall'inizio senza tenere conto di quanto accaduto sino a quel momento.

- Se la gara è stata interrotta durante la seconda frazione, in occasione del recupero la stessa si giocherà a partire dall'inizio della seconda frazione (tenendo quindi conto del risultato, di eventuali sanzioni ai giocatori ecc.)

- In caso questa venisse sospesa per cause attribuibili, secondo referto arbitrale, ad una delle due squadre per motivi disciplinari o non consoni al regolamento di gioco, verrà data la sconfitta a tavolino a carico della compagine interessata e verrà applicata l'ammenda prevista da regolamento.

4. Sconfitta a tavolino:

a) In caso una squadra rinunciasse a prendere parte a una gara in programma la stessa subirà una sconfitta per 6-0 a tavolino e le verrà assegnato 1 punto di penalizzazione.

b) In caso venisse comunicata la rinuncia con meno di 24 ore di preavviso la squadra sarà obbligata a pagare un'ammenda pari a euro 70,00

c) In caso venisse comunicata la rinuncia con meno di 4 ore di preavviso la squadra sarà obbligata a pagare un'ammenda di euro 90,00

ARTICOLO 4 – Iscrizioni e quote associative

Il responsabile della squadra definito all'atto di iscrizione della stessa, deve:

1) Versare l'iscrizione di partecipazione della squadra prima dell'inizio della prima gara in calendario

2) Versare la quota di iscrizione per il rilascio o per il rinnovo delle coperture assicurative dei giocatori facenti parte della squadra.

Non potranno prendere parte alle gare giocatori sprovvisti di copertura assicurativa.

3) La quota campo va versata obbligatoriamente prima dell'inizio della gara.

ARTICOLO 5 – Tesseramento giocatori e organico delle squadre

ZONA 4 CORVETTO

1. I partecipanti alle nostre manifestazioni hanno l'obbligo di tesserarsi presso la nostra associazione. Il tesseramento è valido dal sino al 31 Luglio del 2019. Al torneo di Calcio a 5 non potranno essere tesserati giocatori militanti in campionati F.I.G.C. per le serie professionistiche A-B-C, dilettantistiche D, del calcio a 11 e F.I.G.C. Calcio a 5 serie A1, A2, B, tutto questo ad esclusione dei portieri che possono militare in qualsiasi categoria.

2. Ogni squadra ha la possibilità di schierare in distinta al massimo un giocatore proveniente dalle categorie F.I.G.C. Eccellenza, Promozione del calcio a 11 e C1 del calcio a 5.

ZONA 3 CITTA STUDI-COMASINA

1.1 I partecipanti alle nostre manifestazioni hanno l'obbligo di tesserarsi presso la nostra associazione. Il tesseramento è valido dal sino al 31 Luglio del 2019. Al torneo di Calcio a 5 non potranno essere tesserati giocatori militanti in campionati F.I.G.C. per le serie professionistiche A-B-C, dilettantistiche D, del calcio a 11 e F.I.G.C. Calcio a 5 serie A1, A2, tutto questo ad esclusione dei portieri che possono militare in qualsiasi categoria.

2.1 Ogni squadra ha la possibilità di schierare in distinta al massimo un giocatore proveniente dalle categorie F.I.G.C. Eccellenza, Promozione del calcio a 11 e C1 e B del calcio a 5.

3. In caso di una verifica effettuata dal giudice sportivo e/o dal Comitato Organizzatore e/o in seguito ad una comunicazione per iscritto da parte di un'altra squadra emerga che un'altra compagine abbia schierato un giocatore non in regola con le norme di cui sopra, la società

colpevole sarà punita con la sconfitta per 6-0 a tavolino e 3 punti di penalizzazione nella classifica vigente in ogni gara disputata dove sia presente l'irregolarità. Una volta ricevuta la segnalazione è a cura del C.O. verificare tutte le distinte relative alle partite sino a quel momento disputate.

4 Se un calciatore che ha militato in una delle specificate categorie vietate ha ricevuto lo svincolo durante l'anno sportivo in corso, è necessario che lo stesso o il responsabile della squadra di cui fa parte, presenti documentazione scritta attestante il fatto. Questa verrà esaminata e solo previa conferma scritta da parte del C.O. il giocatore potrà essere regolarmente tesserato e/o la squadra non sanzionata.

5 Ogni società può iscrivere un numero illimitato di giocatori.

6 Ogni società potrà tesserare giocatori sino all' ultima giornata della fase a gironi.

7. Per poter prendere parte alla fase finale ogni giocatore deve aver totalizzato almeno 1 presenze nel girone eliminatorio. Per poter essere schierato ogni giocatore deve essere in regola con il certificato medico, sana e robusta costituzione fisica è sufficiente, che deve essere trasmesso via e-mail preventivamente al C.O

8. In caso un giocatore non fosse in regola con la documentazione medica/ scarico di responsabilità la squadra verrà dichiarata sconfitta a tavolino e verrà imposta l'ammenda relativa alla società.

ARTICOLO 6 - Regolamentazione Classifiche

1. Per decretare la posizione in classifica in uno stesso girone si procederà tenendo conto della classifica avulsa:

- SCANTRO DIRETTO
- CLASSIFICA FAIR PLAY
- DIFFERENZA RETI GENERALE
- MAGGIOR NUMERO DI RETI REALIZZATE
- MINOR NUMERO DI RETI SUBITE
- SORTEGGIO

1. Per determinare una classifica tra tre o più squadre differenti dello stesso girone si procederà tenendo conto dei seguenti criteri:

- CLASSIFICA AVVULSA
- CLASSIFICA FAIR PLAY
- DIFFERENZA RETI NEGLI SCANTRI DIRETTI
- MAGGIOR NUMERO DI RETI REALIZZATE generale
- MINOR NUMERO DI RETI SUBITE generale
- SORTEGGIO

2. Classifica Fair Play:

1. AMMONIZIONE: 1 PUNTO
2. ESPULSIONE: 2 PUNTI
3. In caso di espulsione per più di una giornata ai 2 punti verra aggiunto 1 punto per ogni giornata di squalifica aggiuntiva
4. In caso di espulsione a tempo verranno calcolate il numero totale di giornate saltate dal singolo giocatore
5. In caso di radiazione di un giocatore della propria squadra verranno assegnati 100 punti.

ARTICOLO 8 - Durata Gare

1. Tutte le gare avranno durata di 40 minuti totali, suddivisi in 20 minuti per tempo con 2 minuti di pausa tra i due tempi.
2. È possibile richiedere un time-out della durata di 30 secondi per frazione di gioco per ogni squadra.
3. Il termine ultimo per il quale la squadra può disputare la gara è di 10 minuti dopo l'orario stabilito dal C.O., se una compagine non avesse effettuato il riconoscimento con il direttore di gara entro questo termine la partita viene persa a tavolino e a carico della compagine interessata e verrà applicata l'ammenda prevista di euro 90,00.
4. Il numero minimo di giocatore per poter iniziare una gara è di 3.
5. In caso di assenza del direttore di gara per cause non attribuibili al C.O. questa verrà diretta da una persona del C.O. sempre presente al campo.

ARTICOLO 9 - Regolamento Tecnico

Nel torneo vige il regolamento FIGC del giuoco del calcio a 5 che trovate allegato nella sezione modulistica del sito internet SombreroSport; di seguito alcune modifiche che vengono adottate dal nostro Comitato Organizzatore in accordo con il Direttivo Arbitrale **valide esclusivamente per il TORNEO ZONA 3 CORVETTO**

1. Regola1: Retro passaggio al portiere

La frequenza del retro passaggio è libera, il portiere tuttavia non può toccare il pallone con le mani, pena la punizione indiretta dal limite dell'area di rigore. Il portiere in ogni caso ha 4 secondi per liberarsi del pallone

2. Contrasto in Scivolata

Il Contrasto in scivolata è tollerato solo in caso l'intervento sia effettuato in totale assenza di un giocatore avversario; in caso di intervento in scivolata anche sul pallone ma con la presenza di un giocatore della compagine avversaria verrà fischiato un calcio di punizione diretto a favore di chi ne subisce l'azione.

Nel torneo ZONA 3 CITTA STUDI-COMASINA vige il regolamento FIGC

IL COMITATO ORGANIZZATORE