



TORNEO T-LEAGUE 2019 - REGOLAMENTO

I

Il torneo T-LEAGUE nasce a puro scopo ludico: non sarà tollerato in alcun modo un comportamento aggressivo, volgare o che sia in disarmonia con lo spirito goliardico della competizione.

L'organizzazione si riserva la facoltà di eliminare dal torneo il giocatore o la squadra che si sia resa protagonista di atti ritenuti gravi.

Ogni partecipante al torneo, versando la quota di iscrizione, e ricevendone debita ricevuta, accetterà incondizionatamente le suddette condizioni e il presente regolamento.

Le gare si disputeranno presso il Circolo Sportivo PoDiCiotto, in Corso Moncalieri 18 (Torino).

REGOLAMENTO TECNICO

1) Partite. Si giocheranno due tempi di 25 minuti (più recupero) con un intervallo di 3 minuti.

2) Punti. Alla squadra vincitrice dell'incontro verranno assegnati 3 punti. Alla squadra che terminerà l'incontro in parità verrà assegnato 1 punto. Alla squadra sconfitta non verranno assegnati punti. Sono fatti salvi i casi previsti da: Ritardi e Incontri decisi a tavolino.

3) Gironi/Turni successivi. Si disputeranno 2 gironi all'italiana (con gare di sola andata), il primo (T1) composto da 13 squadre ed il secondo (T2) composto da 12 squadre. Accederanno al turno successivo le prime 4 squadre classificate di ogni girone. La classifica finale di ciascun girone verrà stilata secondo i seguenti criteri (in ordine di priorità):

- A) Punti nel girone;
- B) Vittoria nello scontro diretto (eventuale);
- C) Maggiore età media giocatori.

Il tabellone dei quarti di finale verrà stilato secondo il seguente principio:

- A – prima classificata del girone T1 contro quarta classificata del girone T2
- B - seconda classificata del girone T1 contro terza classificata del girone T2
- C - terza classificata del girone T1 contro seconda classificata del girone T2
- D - quarta classificata del girone T1 contro prima classificata del girone T2

Seguiranno dunque le semifinali (A-B e C-D) e le finali (1°/2° posto, 3°/4° posto).

4) Limite giocatori. Per poter disputare una gara le squadre devono essere composte all'inizio di ogni partita da un minimo di 4 giocatori, compreso il portiere, altrimenti la gara sarà considerata sospesa e persa a tavolino per 2-0.

5) Abbigliamento gara: I calciatori di ogni squadra dovranno avere magliette tutte dello stesso colore (tranne il portiere), oppure indossare pettorine dello stesso colore.

6) Ritardi. Se il ritardo supera i 10 minuti l'arbitro non darà inizio alla partita e assegnerà la vittoria alla squadra presente.

7) Incontri decisi a tavolino. La squadra che non si presenterà ad un incontro di girone o che non raggiungerà il limite minimo di giocatori subirà la sconfitta a tavolino. Alla squadra assente verrà assegnata la sconfitta a tavolino con il risultato di 2 a 0. In caso di assenza reciproca ad entrambe sarà inflitta la sconfitta a tavolino per 2 a 0. L'assenza di una squadra durante la fase finale del torneo comporta lo stesso regolamento valido per la fase iniziale.

8) Arbitri. Le partite saranno dirette da arbitri designati dagli organizzatori: le loro decisioni in campo sono ovviamente insindacabili.

Ogni squadra eleggerà il suo capitano che sarà l'unico a poter conferire con il direttore di gara per ciò che concerne le distinte e le eventuali contestazioni sui falli di gioco. In caso contrario scatterà l'ammonizione o l'eventuale espulsione.

9) Calcio d'inizio. Il calcio d'inizio è un modo di iniziare o di riprendere il gioco:

- all'inizio della gara;
- dopo la segnatura di una rete;
- dopo l'intervallo di metà gara.

(Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio).

La procedura per il calcio d'inizio è la seguente:

- tutti i calciatori devono trovarsi nelle rispettive metà del rettangolo di gioco;
- i calciatori della squadra che non batte il calcio d'inizio devono posizionarsi ad una distanza di almeno mt 3 dal pallone fino a quando questo non sia in gioco;
- il pallone deve essere fermo al suolo nel punto centrale del rettangolo di gioco;
- l'arbitro emette il fischio che autorizza il calcio d'inizio;
- il pallone è in gioco quando viene calciato e si muove in avanti;
- il calciatore che batte il calcio d'inizio non può toccare nuovamente il pallone prima che lo abbia toccato un altro calciatore;
- quando una squadra segna una rete, il calcio d'inizio spetta all'altra squadra;

- Se il calciatore che ha battuto il calcio d'inizio gioca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato o giocato da un altro calciatore dovrà essere accordato un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria, dal punto in cui è stata commessa l'infrazione. Per qualsiasi altra infrazione commessa nel battere il calcio d'inizio, quest'ultimo deve essere ripetuto.

10) Falli laterali e calci d'angolo. Vengono battuti da dietro (ad una distanza massima di 20 cm) o sopra la linea con i piedi (entro 5 secondi) verso l'interno del campo.

Se la palla viene rimessa in gioco dopo 5 secondi l'arbitro assegnerà la rimessa alla squadra avversaria.

Nel caso in cui la palla non venga calciata verso l'interno del terreno di gioco l'arbitro farà ripetere la rimessa.

Il calciatore che effettua la rimessa dalla linea laterale non può giocare il pallone una seconda volta prima che sia toccato o giocato da un altro calciatore.

La distanza dal pallone (5 metri) deve essere sempre concessa anche se non viene chiesta espressamente. Se un giocatore continua a non concedere la distanza dovrà essere ammonito dall'arbitro; in caso contrario i provvedimenti potranno essere presi dal responsabile di campo al termine della partita.

11) Falli. Non è consentito il gioco da terra. La scivolata è considerata fallo. Se il portiere effettua un fallo da ultimo uomo evitando una chiara occasione da rete, sarà a discrezione dell'arbitro se ammonirlo o espellerlo.

In caso di espulsione del portiere temporanea, si dovrà provvedere alla sua immediata sostituzione.

12) Calcio di punizione. E' sempre diretto, tranne che nel gioco pericoloso. Se la squadra che ha subito il fallo chiede la distanza (5 metri) bisogna attendere il fischio dell'arbitro. Altrimenti può essere direttamente battuto. La barriera può essere composta da massimo 2 giocatori.

13) Falli cumulativi / Tiro Libero. I falli cumulativi sono quelli puniti con un calcio di punizione diretto. I primi cinque falli accumulati da ciascuna delle due squadre durante ogni tempo di gara, saranno registrati sul referto di gara. Dal sesto fallo cumulativo per ciascuna delle due squadre in ognuno dei due tempi, verrà assegnato un Tiro Libero:

- ✓ i calciatori della squadra avversaria non potranno formare una barriera per difendersi dal calcio di punizione;
- ✓ il calciatore che esegue il tiro libero deve essere debitamente identificato;
- ✓ il portiere deve rimanere nella propria area di rigore ad almeno 5 m. dal pallone;
- ✓ tutti gli altri calciatori non devono oltrepassare la linea immaginaria che attraversa il pallone, parallela alla linea di porta, fuori dall'area di rigore. Debbono trovarsi a 5 mt dal pallone e non possono ostacolare il calciatore che effettua il tiro libero. Nessun calciatore può oltrepassare la linea immaginaria fino a quando il pallone non sia regolarmente in giuoco;

- ✓ il calciatore che effettua il tiro libero deve calciare con l'intenzione di segnare una rete e non può passare il pallone ad altri calciatori;
- ✓ dopo che il tiro libero è stato effettuato, nessun calciatore potrà toccare o giocare il pallone fino a quando questo non sia stato toccato o giocato dal portiere, non sia rimbalzato dal palo o dalla sbarra trasversale;
- ✓ nessun tiro libero può essere calciato da una distanza inferiore a 6 m. dalla linea della porta (misurato dallo spazio compreso tra i pali della porta);
- ✓ se un calciatore commette il sesto fallo della sua squadra nella metà del rettangolo di gioco avversario o nella parte del rettangolo compresa tra la linea mediana e la parallela immaginaria passando per il punto del tiro libero, il tiro libero deve essere battuto nel punto del tiro libero;
- ✓ se un calciatore commette il sesto fallo della sua squadra nella propria metà del rettangolo di gioco, tra la linea immaginaria dei m. 10 e la linea di porta, ma all'esterno dell'area di rigore, la squadra alla quale è stato accordato il tiro libero potrà scegliere se eseguirlo dal punto del tiro libero o dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.
- ✓ se un incontro si prolunga nei tempi supplementari, tutti i falli (cumulativi) commessi nel secondo tempo regolamentare andranno a sommarsi a quelli (cumulativi) dei tempi supplementari.

14) Sostituzioni. Le sostituzioni dovranno avvenire nel seguente modo: esce prima il giocatore che si trova in campo e poi entra quello seduto in panca. La sostituzione può avvenire a gioco fermo e SOLO se si è in possesso di palla. Inoltre il cambio deve essere comunicato all'arbitro. Non c'è limite alle sostituzioni.

15) Calcio di rigore. In caso di fallo in area verrà assegnato alla squadra che ha subito il fallo un calcio di rigore.

Al momento del tiro il giocatore che calcia dovrà essere chiaramente identificato dall'arbitro e dagli altri giocatori.

A seguito di un calcio di rigore, l'azione riprende regolarmente come nel gioco di calcio a 11. Se la palla, dopo essere stata respinta dai pali, ritorna in campo, non può essere più giocata dal giocatore che ha calciato. In tal caso verrà assegnata un calcio di rinvio a favore della squadra difendente.

Tutti i calciatori, tranne l'incaricato del tiro, devono posizionarsi: dietro o sulla linea immaginaria passante per il punto del rigore parallela alla linea di porta almeno a 3 m. dal punto di rigore. Il calciatore che batte il calcio di rigore deve calciare in avanti il pallone.

Per quanto riguarda tali regole relative al calcio di rigore, si specifica che:

- Se un calciatore della squadra difendente commette un'infrazione a queste regole, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto solo se la rete non è stata segnata.

- Se un compagno di squadra del calciatore incaricato del tiro commette un'infrazione a queste regole, il calcio di rigore dovrà essere ripetuto se è stata segnata una rete.

Se il calciatore che ha battuto il calcio di rigore commette un'infrazione a queste regole, con il pallone in gioco, alla squadra avversaria viene concesso un calcio di punizione indiretto che dovrà essere calciato dal punto in cui è stato commesso il fallo.

16) Espulsione temporanea. Ci sarà per somma di ammonizioni. Il giocatore espulso deve restare fuori per cinque minuti e la squadra giocherà in inferiorità numerica. Se la squadra avversaria segna una rete, il giocatore può rientrare subito.

17) Espulsione definitiva. Ci sarà quando il giocatore verrà espulso direttamente e non per somma di ammonizioni. Il giocatore espulso non può più riprendere il gioco e deve lasciare il campo; la squadra giocherà in inferiorità numerica per cinque minuti. Se la squadra avversaria segna una rete, si ripristinerà subito la parità numerica con un altro elemento della squadra.

In caso di espulsione temporanea del portiere uno dei giocatori in campo dovrà sostituirlo. In caso di espulsione definitiva del portiere subentrerà nel ruolo un giocatore presente in panchina.

18) Squalifica. I giocatori che tengono una condotta violenta o che comunque adottano un comportamento (fisico e/o verbale) ritenuto non idoneo allo spirito ludico della manifestazione e al decoro della stessa, dentro o fuori dal campo, anche se non ammoniti, potranno essere sanzionati dall'organizzazione con giornate di espulsione o con l'esclusione dal torneo. Le decisioni disciplinari prese dall'organizzazione sono insindacabili.

19) Segnature. Il goal vale da tutte le posizioni, tranne che direttamente dal fallo laterale.

20) Calcio di rinvio. Il pallone è da considerarsi in gioco quando avrà oltrepassato uno dei lati delimitanti l'area di rigore verso l'interno del terreno di gioco.

In caso contrario l'arbitro farà ripetere il calcio di rinvio. Non è valida una rete segnata dal portiere direttamente su rimessa con le mani, ma questi può segnare con i piedi.

21) Portiere. Il portiere non può ricevere con le mani un retro passaggio, in nessun caso, a meno che non sia stato effettuato con un colpo di testa o di petto. Non può tenere la palla in mano per più di cinque secondi altrimenti verrà assegnato un calcio di punizione indiretto al limite dell'area di rigore per palla trattenuta. Può lanciare la stessa oltre la metà campo con le mani. Se il portiere riceve un retro passaggio e la prende con le mani sarà fischiato un calcio di punizione indiretto al limite dell'area.

22) Time-out. Ogni squadra potrà chiamare (a gioco fermo e in fase di possesso palla) un time-out di 1 minuto per tempo.

QUOTA DI PARTECIPAZIONE

La quota di partecipazione al torneo, per ciascun giocatore, ammonta ad € 90,00. La quota copre tutti i costi organizzativi, di prenotazione campi, dei servizi associati (arbitri, etc.), di tesseramento ed assicurativi e concorrerà all'acquisto di attrezzature sportive destinate agli alunni delle scuole coinvolte.

CERTIFICATO MEDICO

Tutti i partecipanti al torneo dovranno presentare prima dell'inizio del torneo una copia del certificato medico agonistico per attività calcistica (con validità atta a coprire l'intero svolgimento del torneo).

NOTA

Durante la manifestazione verranno scattate delle foto e/o effettuate riprese video/audio, che potranno essere utilizzate a fini istituzionali (con scopo informativo, pubblicitario, promozionale) e per la pubblicazione sul sito web e sui canali Social. Non ne verrà in nessun modo effettuato un uso in contesti che pregiudichino la dignità personale ed il decoro; rimangono inoltre tutelati tutti i diritti derivanti dalla legge vigente in materia al momento della firma della presente liberatoria. L'utilizzo delle immagini è da considerarsi effettuato in forma gratuita e nessuna pretesa potrà essere richiesta in futuro. I Papà del Calcetto sarà unica ed esclusiva titolare delle immagini e delle riprese, di tutti i diritti di utilizzazione e sfruttamento, sia delle immagini sia delle riprese, che potranno essere utilizzate, in tutto o in parte, nel loro insieme o nelle singole parti e componenti, anche attraverso tagli, montaggi, adattamenti, senza limitazione alcuna e con ampia facoltà di cessione a terzi.

I PAPA' DEL CALCETTO SSD a r.l.

