

47° TORNEO SAN VITO MARTIRE

8° memorial Domenico Solimine

REGOLAMENTO

ART. 1 AMMISSIONE E QUOTA DI ISCRIZIONE

Possono partecipare al torneo tutti coloro che hanno compiuto il 14° anno di età.

Ogni squadra sarà formata da un minimo di 6 fino ad un massimo di 8 giocatori.

L'iscrizione al torneo è subordinata al versamento per ogni squadra di una quota fissa di €100,00 (cento) da versare entro e non oltre la disputa della prima gara.

Il numero di giocatori delle squadre "Vecchie Glorie" o "Fuoriusciti" (di cui all'Art. 14) può arrivare fino a 15 e la quota di partecipazione per gli iscritti è di €2,50 a persona.

ART. 2 TERMINE DELLE ISCRIZIONI

Ciascuna squadra dovrà iscriversi, a pena di decadenza entro e non oltre le ore 22,00 del 04 Agosto 2017. La composizione dei gironi avverrà tramite sorteggio che si svolgerà in pubblico sabato 5 agosto alle ore 18:30, l'organizzazione avrà cura di avvisare tutti i responsabili delle squadre.

ART. 3 DURATA DELLE GARE

Ogni incontro si disputerà su 2 (due) tempi di 20 (venticinque) minuti ciascuno, con un intervallo massimo di 5 (cinque) minuti.

Per le sole gare di semifinale e finale, in caso di parità al termine dei tempi regolamentari, si svolgeranno 2 (due) tempi supplementari di 5 (cinque) minuti l'uno.

Il tempo d'attesa per ciascuna gara è fissato in 15 (quindici) minuti: trascorso tale termine la squadra assente, o con numero di giocatori non sufficiente per dare inizio alla partita (tre atleti), sarà punita con la perdita della gara per 3-0 a tavolino .

ART. 4 NUMERO DEGLI ATLETI

Ogni squadra dovrà scendere in campo con 5 (cinque) giocatori uno dei quali dovrà giocare obbligatoriamente da portiere. Per dare inizio alla gara ciascuna squadra dovrà presentarsi sul terreno di gioco con almeno 3 giocatori.

ART. 5 SQUADRA PRIMA NOMINATA

E' fatto obbligo alla squadra prima nominata sul calendario delle gare di cambiare le divise di gioco nel caso di colori giudicati confondibili a giudizio insindacabile del direttore di gara.

ART. 6 CALENDARIO DELLE GARE

Il calendario verrà comunicato dopo il sorteggio dei gironi.

In caso di maltempo il comitato organizzativo si riserva di variare il calendario già stabilito; in nessun altro caso le partite così come stabilite dal calendario potranno essere cambiate salvo casi eccezionali valutati dall'organizzazione.

ART. 7 REGOLE DI GIOCO

- Le rimesse laterali vanno sempre eseguite con i piedi.
- Per effettuare la rimessa dalla linea laterale il pallone deve essere collocato sulla stessa linea laterale nel punto in cui l'ha oltrepassata e verrà calciato verso il rettangolo di gioco in qualsiasi direzione.
- La rimessa dovrà essere effettuata entro quattro (4) secondi; se si supera tale tempo, la rimessa sarà concessa alla squadra avversaria. Il conteggio dei quattro secondi comincia dal momento in cui il calciatore è nella possibilità di effettuare la rimessa. Quando viene effettuata una

rimessa dalla linea laterale i giocatori avversari devono rispettare la distanza di tre (3) metri dal pallone.

- Il gol segnato direttamente da una rimessa laterale, senza che nessun altro giocatore tocchi il pallone, non è valido.
- Il calcio di punizione deve essere battuto entro quattro (4) secondi; se ciò non avviene, l'arbitro accorderà un calcio di punizione indiretto a favore degli avversari dallo stesso punto.
- La rimessa dal fondo deve essere effettuata dal portiere della squadra difendente che, con le mani, dall'interno della propria area di rigore, deve lanciare il pallone fuori dalla stessa.
- È consentito al portiere rilanciare il pallone con le mani anche nella zona di campo avversaria.
- Il calcio d'angolo va sempre eseguito con i piedi e deve essere battuto entro quattro (4) secondi da quando è in condizione di eseguirlo. Se supererà tale limite di tempo, gli arbitri assegneranno un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria, che sarà battuto dal vertice del calcio d'angolo.
- La rete direttamente su rilancio del portiere con le mani non è valida.
- In caso di retro-passaggio al portiere, questi non può giocare il pallone con le mani, neanche se proveniente da rimessa laterale. Qualora ciò accadesse il gioco verrà interrotto e verrà assegnato un calcio di punizione alla squadra avversaria, dentro l'area di rigore.
- Nelle punizioni e nei calci d'angolo la distanza da far osservare da parte dell'arbitro è di 3 metri.
- Durante il gioco è ammesso il contatto fisico purché, a giudizio dell'arbitro, non sia da ritenersi falloso.
- Le punizioni (SE DIRETTE O INDIRETTE) sono A GIUDIZIO DELL'ARBITRO.
- Non si applica la regola del fuorigioco.

ART. 8 ARBITRAGGIO

La direzione di gara verrà messa a disposizione dall'organizzazione del torneo.

ART. 9 PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

Durante la partita l'arbitro potrà adottare i seguenti provvedimenti disciplinari:

- ammonizione del giocatore.
- espulsione del giocatore.

L'espulsione comporta la squalifica automatica per una giornata, salvo provvedimenti più gravi che la commissione giudicante si riserva di adottare.

LA BESTEMMIA O LA PRONUNCIA DI PAROLE GRAVEMENTE OFFENSIVE, IN OGNI CASO, SARÀ PUNITA IMMEDIATAMENTE DALL'ARBITRO CON UNA ESPULSIONE DEFINITIVA.

La commissione giudicante si riserva di adottare provvedimenti più drastici in casi di grave indisciplina a carico dei singoli giocatori o di una squadra.

ART. 10 RICHIESTA SPOSTAMENTI GARE

NON SONO AMMESSE RICHIESTE DI SPOSTAMENTI GARE.

Il Comitato Organizzatore si riserva in ogni caso di effettuare degli spostamenti gare, d'accordo con i responsabili delle squadre, per sopravvenute esigenze organizzative del torneo.

ART. 11 TIME-OUT

Le due squadre hanno la possibilità di richiedere un 1 minuto di time-out per ogni tempo di gara.

ART. 12 CASI SPECIALI

Per qualsiasi altra norma non contemplata nel presente regolamento si fa esplicito riferimento alle norme organizzative interne della FIGC

ART. 13 RESPONSABILITÀ IN CASO DI DANNI O INCIDENTI

L'organizzazione declina qualsiasi responsabilità per incidenti a persone e a cose che possano verificarsi prima, durante e dopo lo svolgimento del torneo.

ART. 14 PRINCIPI PER LA FORMAZIONE DELLE SQUADRE

Il torneo si svolgerà per quartieri e le squadre si dovranno formare rispettando le indicazioni dell'organizzazione

Possono partecipare:

- Residenti in S. Stefano del Sole;
- Cittadini non santostefanesi purché ci sia qualche relazione di parentela con i residenti nel quartiere della squadra alla quale intendono iscriversi in numero massimo di 2 persone a squadra, a riguardo la decisione definitiva verrà presa ad insindacabile giudizio dell'organizzazione dopo le verifiche del caso.

N.B. I fidanzati non sono intesi come parenti.

Tutte le persone che non avranno trovato collocazione della squadre di quartiere che partecipano al torneo, dopo una verifica da parte dell'organizzazione con il responsabile della squadra del quartiere, potranno formare altre squadre con denominazione ben precisa come di seguito:

DOMATORI – persone che involontariamente non hanno trovato sistemazione nella squadra del quartiere di appartenenza;

VECCHIE GLORIE – Età minima di iscrizione di anni 40, Residenti in S. Stefano del Sole oppure cittadini non santostefanesi purché ci sia qualche relazione di parentela con i residenti in Santo Stefano del Sole.

FUORIUSCITI – Tutti i non residenti che abbiano legami di parentela dimostrabili con cittadini santostefanesi e che si **trovano a Santo Stefano del Sole in vacanza o ferie.**

QUARTIERI

BOSCHI-CESINE-TOPPOLO: Via Boschi, Via Toppolo, Strada Provinciale Turci 5 dal civico 1 al civico 16, Via Cesine, Via Piediponte, Strada Provinciale 17, Strada Provinciale 35, Via Roppole.

MACCHIE-GIARDINO: Via Macchie, Via Boscarise, Via Giardino.

CASTELLUCCIO – CALCARA: Via Castelluccio, Via Calcara, Via Mario Pisacreta, Via Casa Cioppa.

SOZZE: Strada Provinciale Turci 5 dal civico 17 al civico 54, Strada Provinciale 109 a dal civico 14 al civico 99, Via dell'Amicizia fino al civico 4, Via XXIII Novembre, Via dei Ciliegi, Via Capolungo, Via delle Sorgive, Via Starze dei Preti, Via Cerreto, Via Carrese, Via Vitali, Via Fiume Sabato.

SAN PIETRO: Via San Pietro, Via dell'Amicizia a partire dal civico 6, Via Ortole, Via Starze, Via Casino, Via Madonnelle, Via Marinotti, Vicolo Forno, Strada Provinciale Turci 5 a partire dal civico 56.

CENTRO: Strada Provinciale 109 dal civico 1 al civico 19/A, Viale Rimembranza, Via Colacurcio, Via Vito Fiore, Via Vito Vingo e vicoli adiacenti, Via Fontana Piedicasale, Via Casa Petretta, Via Molito, Via Casa Nigro, Via dell'Angelo, Piazza Annunziata.

N.B. IN CASO DI DUBBI, CONTA L'INSINDACABILE GIUDIZIO DELL'ORGANIZZAZIONE.

Art. 15 – RESPONSABILITA'

L'organizzazione declina qualsiasi responsabilità per incidenti a persone e a cose che possono verificarsi prima, durante e dopo lo svolgimento del torneo.