

5° TORNEO CALCIO SAPONATO "MEMORIAL MICHELE SCARAMUCCI"

TORNEO DI CALCIO SAPONATO A 5
GIOCATORI APERTO A 16 SQUADRE

21/22 GIUGNO 2008

IMPIANTI SPORTIVI
"GIANLUCA DE NALE"
- ARSIE' -



ISCRIZIONI:

PRESSO IL "**BAR MONDO**" DI ARSIE'

www.summer-fest.it info@summer-fest.it

PER ULTERIORI INFORMAZIONI CHIAMARE:

COMITATO GIOVANILE FESTAGGIAMENTI DI ARSIE'

Cell. **340 0652342**

Iscrizioni: ENTRO 20 GIUGNO, ORE 23.00



REGOLAMENTO

1. Il torneo si svolgerà sul campo allestito presso gli impianti sportivi "Gianluca De Nale" di Arsìe, nei giorni di sabato 21 e domenica 22 giugno 2008, rispettivamente dalle ore 14.00 alle ore 20.00 e dalle ore 9.00 fino alla fine di tutti gli incontri.
2. Al torneo possono partecipare tutti i giocatori che abbiano compiuto il 15° anno di età, per i minori di 18 anni è richiesta la dichiarazione di responsabilità da parte del responsabile della squadra (maggiorenne).
3. Il torneo è riservato a squadre di 5 giocatori (il numero minimo per la presentazione in campo è di 3 giocatori). In qualsiasi momento della gara si potranno effettuare sostituzioni senza alcuna limitazione e senza distinzione di ruolo.
4. Le partite saranno disputate in due tempi di dieci minuti ciascuno (**tempo effettivo**), senza intervallo fra di essi.
5. Sarà considerata ritirata la formazione che non si presenterà in campo entro 15' dall'ora prefissata per l'incontro, pena la sconfitta a tavolino.
6. Durante lo svolgimento del torneo, in qualsiasi momento, la giuria potrà esigere l'identificazione dei vari componenti delle squadre, mediante documento d'identità personale.

ISCRIZIONI

7. **E' sottinteso che le squadre partecipanti devono tenersi libere durante tutto l'arco della manifestazione, in quanto non sono ammessi cambi al tabellone, una volta compilato.**
8. L'iscrizione dovrà essere accompagnata dalla quota di **EURO 95,00** (senza la quale non sarà accettata) e dalla denominazione della squadra, con annessa una lista contenente i nominativi di almeno 5 giocatori. Il numero massimo di giocatori per squadra è di 10 (i nominativi degli altri 5 componenti dovranno essere comunicati entro l'inizio del torneo). Dopo l'inizio della prima partita, non vi potranno essere sostituzioni o aggiunte ai nominativi presentati, ne' cambio maglie fra giocatori, pena la perdita della gara a tavolino.
9. Al torneo sono ammesse le prime 16 squadre che presenteranno la propria iscrizione entro e non oltre le ore 23.00 del giorno venerdì 20 giugno 2008 presso il "**BAR MONDO**" di Arsìe. **Alla squadra che ritirerà la propria iscrizione dopo tale termine, verrà inflitta una penale di EURO 50.**



FORMULA DI SVOLGIMENTO

10. Le squadre iscritte al torneo saranno suddivise in 4 gironi. Passeranno il turno le prime due classificate di ogni girone.
11. La seconda fase si svolgerà a eliminazione diretta. La 1° del girone A si scontrerà con la 2° del girone B; la 1° del girone B si scontrerà con la 2° del girone A; la 1° del girone C si scontrerà con la 2° del girone B; la 1° del girone D si scontrerà con la 2° del girone C.
Se non fosse raggiunto il numero di 16 squadre l'organizzazione si riserva di modificare la formula di svolgimento del torneo.
12. Per stilare le classifiche, in caso di parità di punteggio, sarà seguito il seguente criterio:
- differenza reti;
 - maggior numero di reti realizzate;
 - scontri diretti;
 - monetina.
13. Se nelle fasi eliminatorie, una squadra dovesse ritirarsi, saranno considerate perse tutte le partite di tale squadra con identico punteggio di 0-2; ciò sarà applicato anche alle partite eventualmente già disputate dalla squadra e nelle quali essa non abbia conseguito un risultato peggiore dello 0 - 2.

N.B. All'eventuale assegnazione di una o più vittorie a tavolino, senza il ritiro della squadra a cui è assegnata la sconfitta, non corrisponderà alcun accredito di reti.

14. Nelle fasi a eliminazione diretta, in caso di parità dopo i tempi regolamentari, si disputeranno due tempi supplementari di 5' ciascuno, in caso di parità si calceranno i rigori.

SORTEGGI

15. I sorteggi saranno effettuati presso gli impianti sportivi "Gianluca De Nale" di Arsiè alle ore 23.00 di venerdì 20 giugno 2008, **la presenza dei responsabili delle squadre iscritte è obbligatoria.** Il calendario delle gare ed i relativi orari, saranno resi noti a sorteggio ultimato.

PROVEDIMENTI DISCIPLINARI

16. L'espulsione comporta automaticamente almeno un turno di squalifica; la somma di due ammonizioni comporta un turno di squalifica. La giuria valuterà comunque ogni singolo caso e deciderà di conseguenza i provvedimenti da adottare.
17. Per scoraggiare il gioco duro, qualunque giocatore che si renderà protagonista di un brutto intervento verrà invitato dall'arbitro ad uscire dal campo per due (2) minuti, il giocatore che in una stessa partita commettesse due brutti interventi verrà escluso da questa.



18. Non saranno accettati reclami di ordine tecnico, in merito all'operato dell'arbitro, altri eventuali reclami accompagnati dalla somma di Euro 5 (restituiti in caso di reclamo accettato), dovranno essere inoltrati alla giuria entro e non oltre 15 minuti dal termine della partita a cui si riferisce il reclamo.

NORME TECNICHE DEL TORNEO

19. -A Numero massimo dei giocatori in campo: cinque;
-B Durata degli incontri: due tempi da 10' ciascuno;
-C Eventuali supplementari (solo finali e semifinali): due tempi di 5' ciascuno;
-D Eventuali calci di rigore: 3 per ogni squadra, e, in caso di parità, proseguimento ad oltranza sino al primo vantaggio per una delle due squadre.
-E Cambi volanti previa autorizzazione dell'arbitro.
-F La rimessa dal fondo da parte del portiere può essere effettuata con le mani o con i piedi se non viene oltrepassata la linea di metà campo, a palla in gioco il portiere può lanciare il pallone oltrepassando la metà campo.
-G Il portiere può raccogliere il retropassaggio con le mani.
-H Il portiere non può uscire dalla propria area di rigore, ciò comporta il calcio di punizione dal punto in cui il portiere è uscito.
-I Il portiere non può segnare.
-J Calci d'angolo e rimesse laterali vanno calciate con i piedi.



