



## Organizzazione Nazionale Volontari “ Giubbe D’Italia “

Sezione di Collesano  
Sede legale Via Imera snc  
( ONLUS )

### I° Torneo di calcetto amatoriale tra quartieri Memorial “Giuseppe Fardella”

#### REGOLAMENTO TORNEO DI CALCETTO

A cura dell’O.N.V.G.I. sezione di Collesano

Si riporta di seguito il regolamento

#### A **Elenco quartieri riconosciuti e composizione dei colori sociali.**

I quartieri partecipanti indossano una maglia di colore diverso secondo il seguente schema :

- 1 **Abbatia** ( Rosa);
- 2 **Macallè** (Azzurro);
- 3 **Puntalazzu’** (Giallo);
- 4 **Stazzuni** ( Rosso ) ;
- 5 **Carricaturi** (Arancione);
- 6 **Quattru’ Cannola** (viola); ;
- 7 **Cuozzu’ Parrino** (Verde);

#### B **Elenco capitani dei quartieri riconosciuti**

A seguito adesione del quartiere al torneo, ed avendo ricevuto il beneplacito dai propri giocatori, vengono ratificati con la nomina di Capitani i seguenti Sigg: **Asciutto Salvatore** Cuozzu’ Parrino, **La Russa Giuseppe** Carricaturi, **Lo Re Gandolfo** Puntalazzu’, **Vacca Mario** Abbatia, **La Russa Francesco** Macallè, **Puccia Angelo** Stazzuni, **Duca Raimondo** Quattru’ Cannola.

#### C **SORTEGGIO**

Il sorteggio viene effettuato con la seguente modalità:

vengono estratti dall’urna i bussolotti e quindi si procederà alla compilazione prima del Girone A , e successivamente del Girone B. qualora si verifica che i quartiere partecipanti al torneo saranno di numero dispari si effettuerà un eventuale sorteggio preliminare.

#### D **LUOGO ATTIVITA’**

Gli incontri si svolgeranno presso il campo di calcetto Comunale, ubicato nel Viale delle Fiere;

Il campo è di misura 25 metri x 15 metri e si gioca con palloni size 4;

#### E **DATE**

- inizio è previsto per giorno 09 agosto 2010;
- Finale è prevista per giorno 28 agosto 2010.

Le date previste potranno subire variazioni o per eventi speciali o per eventi atmosferici, sempre dietro consultazione tra i capitani dei quartieri, ma il giudizio finale spetterà sempre ai responsabili dell’Organizzazione, il giudizio dato è inappellabile

#### F **ORARI DI GIOCO**

- Inizio del primo incontro dalle ore 21:30 alle ore 22:35;
- Inizio del secondo incontro dalle ore 22:40 alle ore 23:45;

Gli orari previsti in caso di 3 (tre) incontri serali, prenderanno inizio dalle ore 20:30 alle ore 21: 35, dalle ore 21:40 alle ore 22:45, dalle ore 22:50 alle ore 24:00, gli stessi potranno subire variazioni o per eventi speciali o per eventi atmosferici, sempre dietro consultazione tra i capitani dei quartieri, ma il giudizio finale spetterà sempre ai responsabili dell’Organizzazione, il giudizio dato è inappellabile .

#### G **GIRONE**

- Il torneo si articolerà con due gironi A – B , si adotterà il sistema del girone all’italiana con andata e ritorno;
- I primi due classificati di ogni girone si disputeranno la semi finale e cioè:  
La prima del girone A si scontrerà con la seconda del girone B;  
La prima del girone B si scontrerà con la seconda del girone A;
- le rispettive vincenti si disputeranno la finale del 1 e 2 posto, mentre le perdente si disputeranno la finale di consolazione del 3 e 4 posto.

## **H PARTECIPAZIONE**

- 1 Per poter partecipare al torneo i calciatori devono essere domiciliati entro i confini già stabiliti dall'Organizzazione (vedi foglio planimetrico urbanistico di Collesano), nel caso in cui un quartiere non riuscirà a completare l'elenco dei partecipanti provvederà l'Organizzazione stessa a completare il quartiere, tenendo conto delle richieste pervenute dai giocatori che non sono stati inseriti dai capitani dei quartieri; quindi di conseguenza il giocatore verrà dato in prestito al quartiere confinante allo stesso.
- 2 Per poter partecipare al torneo bisogna aver compiuto il 15 anno di età prima del torneo e di non aver superato il 55 anno di età
- 3 Il numero minimo di iscrizione del quartiere e di 10 giocatori, solo di sesso maschile;
- 4 La quota di iscrizione per quartiere e di €150,00; e sarà cura del Capitano consegnarla all'Organizzazione entro e non oltre la data fissata; non è consentita nessuna proroga di pagamento ne tanto meno un acconto di pagamento, la regola deve essere uguale per tutti, in caso contrario il quartiere non sarà iscritto al torneo.
- 5 È obbligatorio al fine della regolare iscrizione che il giocatore del quartiere dovrà riempire nelle sue parti il modello di iscrizione, consegnandolo al Capitano del proprio quartiere allegando alla stesso, la copia del documento di riconoscimento valido ed inoltre il certificato medico con la dicitura attestante l'idoneità per attività sportiva non agonistica; quest'ultimo e a garanzia del partecipante ai fini assicurativi. Mentre per quanto riguarda i tesserati non è obbligatorio trasmettere lo stesso in quanto sarà nostra competenza richiederlo alla Società di appartenenza.
- 6 Mentre per quanto riguarda il minorenni dovrà fare richiesta attraverso il Genitore che esercita la Patria Potestà, allegando entrambi copie dei relativi documenti di riconoscimento validi; mentre vale anche la regola del certificato medico, come nel caso dell'adulto tesserato.
- 7 Il torneo è di carattere amatoriale, mentre si farà un'eccezione alla regola è cioè di poter inserire nel proprio quartiere **tre giocatori cartellinati** appartenente a qualsiasi Società Calcistica locale; si precisa che soltanto due tesserati e previsto in campo e si possono effettuare sostituzione tra di loro; per cartellinato si intende colui che abbia disputato almeno una partita durante l'ultimo campionato.
- 8 È prevista la presenza di due minorenni **tesserati e non, (classe 1993/1994/1995)** ma soltanto uno in campo e potranno effettuare la sostituzione tra di loro;
- 9 Ogni squadra dovrà avere obbligatoriamente avere la figura di un **Capitano** di quartiere e può essere giocatore e non; il Capitano è responsabile nei confronti dell'Organizzazione e dell'arbitro della condotta dei propri calciatori. Pertanto è l'unico ad avere facoltà di interpellare l'arbitro, in forma corretta ed a giuoco fermo, per chiedere chiarimenti in merito a decisioni tecniche e disciplinari assunte e per formulare eventuali riserve. È dovere del capitano coadiuvare l'arbitro, ai fini del regolare svolgimento della gara e della repressione di eventuali atti di indisciplina dei suoi compagni.
- 10 lo stesso rappresenta verso l'Organizzazione la persona in cui poter interloquire per qualsiasi decisione e responsabilità, nessun altro componente del quartiere potrà intraprendere qualsiasi iniziativa.
- 11 E consentito ad ogni quartiere avere in panchina la presenza di un dirigente la cui funzione è solo ed esclusivamente limitata nel compilare la distinta di giuoco, mentre può coadiuvare il Capitano nelle sue decisioni; pertanto il dirigente non potrà interferire con l'Organizzazione nelle scelte e nelle decisioni intraprese, in caso contrario saranno adottati provvedimenti disciplinari.
- 12 Prima dell'inizio della gara il Capitano di ogni quartiere devono procedere al controllo della regolarità del terreno di giuoco e delle sue particolarità.

## **I Adempimenti**

- 1 La distinta di giuoco, deve essere presentata per iscritto, **almeno 15° prima della propria gara**, al responsabile di tavolo, mentre l'arbitro, provvederà alle verifiche usando gli strumenti di misura che i quartieri sono tenuta a mettere a disposizione. Qualora le irregolarità vengano constatate e riguardino la segnatura in generale, il responsabile di tavolo invierà il quartiere, tramite il Dirigente a eliminarle comunque entro il tempo di attesa. Se ciò non fosse possibile non verrà dato inizio alla stessa. Il responsabile di tavolo annoterà nel referto le riserve presentategli, allegandole in originale, con i provvedimenti assunti e le conseguenze relative.
- 2 Una gara non può essere iniziata o proseguita nel caso in cui una squadra si trovi ad avere meno di 3 giocatori partecipanti al giuoco, in caso contrario verrà data la vittoria alla squadra avversaria e penalizzata di un punto in classifica.

## **L Sostituzione di un pallone difettoso**

- 1) Si gioca con palloni size 4;
- 2) Il pallone non può essere cambiato durante la gara senza l'autorizzazione dell'arbitro.
- 3) Se il pallone scoppia o diventa difettoso durante lo svolgimento della gara la stessa viene interrotta e verrà ripresa facendo cadere un pallone regolare nel punto dove il primo pallone è diventato difettoso
- 4) Se il pallone scoppia o diventa difettoso mentre il giuoco è fermo (in un calcio d'inizio, un calcio di rinvio, un calcio d'angolo, un calcio di punizione, un calcio di rigore un tiro libero o una rimessa laterale) si riprende la gara secondo le Regole del Giuoco di queste tre denominazioni.

## **M Sicurezza**

- 1) Un calciatore non può indossare alcun oggetto che sia pericoloso per se stesso o per un altro calciatore, compresi i gioielli di qualsiasi tipo.

### **2) Equipaggiamento di base**

L'equipaggiamento obbligatorio di un calciatore è costituito da maglia, pantaloncini e scarpe.

Sono consentite soltanto scarpe da ginnastica, scarpe in tela, scarpe morbide con suola di gomma o materiale similare. L'uso delle scarpe è obbligatorio.

### **3) Maglie**

Le maglie dei calciatori devono essere numerate ed ogni squadra deve portare maglie di colori differenti.

Ogni calciatore della stessa squadra deve essere contrassegnato da un numero differente compreso da 1 a 10; i colori dei numeri devono contrastare chiaramente con i colori delle maglie.

### **5) Portieri**

Al portiere è consentito indossare pantaloni lunghi. Egli deve indossare dei colori che consentano di distinguerlo facilmente dagli altri calciatori e dagli arbitri. Se un calciatore in campo sostituisce il portiere, sul dorso della maglia del portiere, indossata dal calciatore, deve essere segnato il numero dello stesso calciatore.

### **6) Infrazioni e Sanzioni**

Per qualsiasi infrazione a questa regola il calciatore in difetto deve essere allontanato dal rettangolo di giuoco per mettere in ordine il proprio equipaggiamento e non potrà rientrarvi se non dopo essersi presentato al responsabile di tavolo, che dovrà assicurarsi della regolarità dell'equipaggiamento. Il rientro del calciatore può avvenire soltanto durante un'interruzione del giuoco.

1) I calciatori devono indossare maglie numerate dal numero 2 al numero 10. Il portiere titolare indosserà la maglia numero 1.

Nel caso di sostituzione del portiere lo stesso deve indossare una maglia di colore diverso con esclusione di fratini, tute o quant'altro.

## **N DURATA INCONTRI**

- 1 la durata del gioco sarà di 30 minuti per tempo, con la possibilità di chiamare un time-out per tempo della durata di 30 secondi, l'applicazione del Time Out, va segnalato al responsabile di tavolo che segnala a gioco terminato all'arbitro di gara;
- 2 l'intervallo sarà di 5 minuti a partita;
- 3 I cambi si effettueranno a gioco attivo;
- 4 Le sostituzioni dei giocatori in campo sono liberi ad eccezione del portiere salvo imprevisto di carattere di infortuni.

## **O ARBITRAGGIO**

L'arbitraggio non federale sarà scelto e designato a cura dell'Organizzazione, con criterio, in modo che non venga né influenzato né tanto meno intaccata la manifestazione. La sua autorità e l'esercizio dei poteri che gli sono conferiti dall'Organizzazione per il rispetto delle regole del Giuoco, che iniziano nel momento in cui giunge nel luogo dove è ubicato il campo di giuoco e cessano quando se ne sia allontanato definitivamente. Lo stesso farà osservare le seguenti regole:

- Permettere che il giuoco continui quando la squadra contro la quale è stata commessa un'infrazione, ne risulterebbe avvantaggiata e punire l'infrazione se il previsto vantaggio non si dovesse verificare;
- Prendere nota dei fatti relativi alla gara e fornire alle autorità competenti un referto di gara che comprende le informazioni su qualsiasi provvedimento disciplinare preso nei confronti dei calciatori e / o dei dirigenti di quartiere e su qualsiasi fatto e incidente occorso prima, durante o dopo la gara;
- Interrompere, sospendere o decretare la fine della gara a causa di qualsiasi infrazione delle Regole o di qualsiasi tipo di interferenza esterna;
- Prendere provvedimenti disciplinari nei confronti di calciatori colpevoli di infrazioni punibili con l'ammonizione e l'espulsione;
- Interrompere il giuoco se ritiene che un calciatore sia gravemente infortunato ed assicurarsi che venga trasportato fuori dal rettangolo di giuoco;
- Lasciare proseguire il giuoco fino a quando il pallone cessa di essere in giuoco se, a suo avviso, un calciatore è lievemente infortunato;
- Garantire che ogni pallone usato sia conforme.

### **Decisioni dell'arbitro**

Le decisioni dell'arbitro su fatti relativi al giuoco sono inappellabili.

- 1 L'arbitro ha la scelta del pallone con il quale si deve iniziare o proseguire la gara;
- 2 Non si colpisce la palla con le mani o le braccia (eccetto il portiere in area) ;
- 3 Non si trattiene o sgambetta un avversario, se avviene ci sarà un calcio di punizione diretto in porta, se avviene in area ci sarà un calcio di rigore! ;
- 4 La distanza della barriera sulle punizioni sarà di 3 Mt;
- 5 Le rimesse laterali si effettuano con i piedi con palla ferma sulla linea;
- 6 Le rimesse dal fondo le effettua il portiere con le mani ;
- 7 Il portiere non può prendere la palla con le mani da un retropassaggio del compagno, inoltre non può rinviare il pallone oltre la linea di centro campo tranne che non tocchi prima la propria meta campo;
- 8 Non è valido il goal direttamente da rimessa laterale.
- 9 Non è consentito avere un comportamento antisportivo e contrario al regolamento.

## **P Compiti del Responsabile di tavolo**

Per ogni gara è designato un responsabile di tavolo e sarà nominato dall'Organizzazione, non è un arbitro ed avrà la posizione all'interno del rettangolo di giuoco, all'altezza della linea mediana, sullo stesso lato delle zone delle sostituzioni. Il responsabile di tavolo svolge la mansione di cronometrista e di annotare marcature, ammonizioni ed espulsioni.

- 1 Controlla che la durata della gara corrisponda a quanto prescritto dalla Regola;
- 2 Aziona il cronometro al fischio d'inizio della gara;
- 3 Controlla il time-out di 30 secondi;
- 4 Indica la fine del primo tempo, la fine della gara, la fine dei tempi supplementari e la fine dei time-out;
- 5 Registra tutti i time-out richiesti da ciascuna squadra, informa gli arbitri e le squadre ed indica il permesso per il time-out.

## **Q Il Responsabile di campo**

Il responsabile di campo è un componente dell'Organizzazione, ha la funzione di Assicurarsi che non entrino nel rettangolo di gioco persone non autorizzate, fare rispettare l'ordine all'interno del rettangolo di gioco, inoltre è colui che fa entrare nel rettangolo di gioco solo i componenti dei quartieri designati nella distinta di gioco.

## **S PUNTEGGIO**

I punteggi saranno così attribuiti:

- 1 Al quartiere vincitore di ogni partita saranno attribuiti 3 (tre) punti in classifica;
- 2 Ai quartieri che pareggeranno ad ogni partita, si procederà ai calci di rigore, di cui ci saranno a disposizione 5 (Cinque) tiri per quartiere, se eventualmente persiste la parità si andrà ad oltranza al fine di designare il vincitore dell'incontro e verranno assegnati in classifica 2 (due) punti al vincente e 1 (Un) punto alla quartiere perdente.
- 3 Nel caso in cui nei gironi si verifica che ci sono quartieri a pari punti, farà fede la differenza reti, lo scontro diretto e Il sorteggio.

## **T NOTE RELATIVE ALLE SEMIFINALI E FINALI**

Si precisa che sia nelle semifinali che nelle finali in caso di parità dopo i tempi regolamentari, si svolgeranno i tempi supplementari della durata di 10 minuti per tempo, in caso di ulteriore parità si procederà allo svolgimento dei calci di rigori, 5 per quartiere, se eventualmente persiste la parità si andrà ad oltranza al fine di designare il vincitore.

## **U PREMIAZIONE**

- 1) Al primo quartiere classificato, verrà consegnato il trofeo in ceramica creato appositamente da un Artigiano Ceramista Collesanese per la manifestazione medesima;
- 2) Il quartiere dovrà avere cura dello stesso in modo da riconsegnarlo per la prossima edizione prima dell'incontro inaugurale, lo stesso potrà essere esposto in un esercizio commerciale del quartiere in modo da metterlo in evidenza.
- 3) Il quartiere che si aggiudicherà per tre volte consecutive il torneo sarà cura dell'Organizzazione consegnare una copia in versione minore;
- 4) Ad ogni manifestazione il quartiere vincitore sarà apposto nel trofeo il proprio nominativo del quartiere con l'anno della vincita;
- 5) Sempre al primo quartiere classificato verrà consegnata una coppa;
- 6) A tutti i 10 giocatori vincitori del torneo si consegneranno il medaglione ricordo con la dicitura del primo classificato e l'intestazione del torneo.
- 7) Ai 2°, 3°, 4°, classificati verranno consegnati le relative coppe ricordo;

inoltre verranno assegnati i seguenti trofei:

- Trofeo al migliore giocatore determinato da un giudizio insindacabile composto da una commissione interna ed esterna;
- Trofeo al miglior goleador;
- Trofeo miglior portiere determinato da quanto goal riceve meno dagli altri portieri;
- Trofeo Fair-Play determinato da un giudizio insindacabile composto da una commissione interna ed esterna .
- Infine a tutti i partecipanti verranno consegnati delle medaglie in ricordo della manifestazione

## **T Commissione Disciplinare**

- 1 La commissione disciplinare è costituita dai membri organizzatori del torneo e dei rispettivi Arbitri;
- 2 I ricorsi dovranno essere presentati soltanto dal capitano del quartiere ed indirizzata all'organizzazione entro e non oltre le 24 ore dell'incontro disputato, previa scrittura in carta libera. La Commissione si pronuncerà il più presto possibile attraverso comunicazione scritta, fermo restando che le decisioni che enunciare la Commissione saranno di giudizio insindacabile.

Approvato in sede in data 1 agosto 2010