



REGOLAMENTO TORNEO UNDER 16 DI CALCIO A 5

Art. 1 La Fair Play A.S.D. indice ed organizza il 1° Torneo Under 16 di calcio a 5.

Art. 2 Le partite si disputeranno presso i campi in erba sintetica del centro sportivo “Fly Tennis” sito in via Automia Siciliana

Le partite si svolgeranno il mercoledì tra le 17:00 e le 20:00

Il calendario, stabilito tenendo in considerazione le preferenze di fascia oraria delle squadre, non potrà essere variato in nessun modo dall'organizzazione per assecondare le esigenze delle singole squadre

Come partecipare

Art. 3 Chi può partecipare:

Tutti i ragazzi nati entro giugno 1998

Art. 4 Le formazioni possono essere composte da ragazzi di tutte le età (entro i limiti previsti dall'articolo 3) senza alcun vincolo riguardo alla scuola di appartenenza.

Per iscrivere una squadra al torneo è necessario che il capitano o un responsabile fornisca i seguenti documenti per ciascun giocatore:

- fotocopia di un documento d'identità
- certificato di sana e robusta costituzione
- moduli di iscrizione e regolamento firmati dai genitori di tutti i componenti della squadra
-

Art. 5 Contestualmente alla presentazione dei documenti, il responsabile dovrà saldare la quota di 15€ per l'iscrizione di ciascun giocatore. La quota comprende l'assicurazione A della tabella ASI

Struttura della competizione

Art. 6 Il torneo Under16 prevede una prima fase a gironi in cui le squadre partecipanti verranno divise in due gironi da 6

Art. 7 Successivamente verranno disputati i quarti di finale. L'accesso ai quarti di finale è garantito alle prime quattro classificate di ogni girone.

Art. 8 Gli scontri delle fasi finali verranno giocati in partita secca di sola andata

Art. 9 Nella compilazione delle classifiche a parità di punti si terrà conto rispettivamente:

- della situazione negli scontri diretti;
- della migliore differenza reti negli scontri diretti;

persistendo nella parità, si procederà allo spareggio

Svolgimento della competizione

Art. 10 Il costo del campo per squadra è di 42€ e comprende: affitto del campo, due bottiglie d'acqua a squadra, arbitro federale, riprese in HD con highlights di tutte le partite, fotografie ufficiali, aggiornamento dei punteggi, delle statistiche e delle classifiche sul sito istituzionale dell'associazione.

Art. 11 Il tempo di attesa è fissato in **10 minuti** dall'orario stabilito, trascorsi i quali, la squadra ritardataria sarà considerata perdente per 0-3 a tavolino e perderà la caparra campo

Art. 12 La squadra che vince a tavolino a causa dell'assenza degli avversari deve comunque pagare la quota campo, che può utilizzare a proprio piacimento per allenamento o per una partita tra amici. La squadra che perde a tavolino dovrà comunque pagare la propria quota campo entro 24 ore. I giocatori che non adempiono a tale obbligazione verranno radiati dall'associazione e saranno esclusi da qualsiasi attività presente e futura dell'associazione stessa.

Art. 13 Le squadre potranno entrare in campo con non meno di 3 giocatori; le regole di riferimento sono quelle del calcio a 5 secondo il Regolamento Gara in vigore per l'anno in corso.

Art. 14 Ogni partita si disputerà su due tempi di **25 minuti** ciascuno. Le partite ad eliminazione diretta prevedono i tiri di rigore al termine del tempo regolamentare.

Art. 15 In caso di previsione di pioggia o pioggia le squadre sono tenute a presentarsi al campo all'orario di gioco previsto, sarà il direttore di gara così da regolamento federale a stabilire l'agibilità del campo

Art. 16 Non è prevista l'assistenza sanitaria in campo

Sanzioni e decisioni arbitrali

L'Associazione Fair Play tiene molto al rispetto delle regole e degli avversari, è responsabilità dei capitani sensibilizzare tutti i componenti della squadra sulla necessità di tenere una condotta impeccabile dentro e fuori dal campo. La ASD FairPlay si riserva il diritto di allontanare dalla competizione chiunque sia considerato un problema o una minaccia per il rispetto di tali principi.

Art. 17 I giocatori espulsi dal campo sono automaticamente squalificati per la gara successiva, salvo maggiori sanzioni da parte del giudice sportivo. Ogni 3 ammonizioni scatta automaticamente una giornata di squalifica per la giornata successiva.

Art. 18 Il giocatore che si rende colpevole di comportamenti violenti di lieve entità, sarà punito con cartellino rosso e successiva squalifica per due giornate.

Art. 19 Il giocatore che si rende colpevole di comportamenti violenti persistenti nei confronti di altri giocatori, arbitri, membri dello staff organizzatore o cose, sarà estromesso dalla competizione.

Ospiti

Art. 20 Al fine di agevolare il regolare svolgimento delle partite l'organizzazione ha previsto la figura dell'"ospite". Gli ospiti devono essere provvisti dell'assicurazione, motivo per il quale la loro presenza deve essere comunicata all'organizzazione entro 3 giorni lavorativi dal giorno di svolgimento della partita.

Art. 21 È possibile chiamare come ospite il componente di un'altra squadra, in tal caso la sua presenza deve essere comunicata all'organizzazione entro le ore 12 del giorno della partita.

Art. 22 Ogni squadra può fare giocare lo stesso ospite massimo 2 volte durante il torneo

Art. 23 Ogni squadra può avere massimo 2 ospiti durante tutto il torneo

Art. 24 I giocatori tesserati come ospiti possono giocare in qualsiasi squadra senza limiti sul numero di partite o di squadre, purché si rispetti il limite massimo di 2 partite con la stessa squadra.

Mercato

Art. 25 Il mercato è aperto fino alla 2° giornata (compresa). Il costo del tesseramento è regolare, cioè di 15€

Premi

Art. 26 Sono previsti premi per le prime 2 classificate del torneo, per il capocannoniere, per il miglior portiere, per il miglior giocatore, per il best goal e per il fair play.