

REGOLAMENTO DANIMARCA'S CUP

1. Iscrizione

Possono prendere parte al torneo tutte le persone che soddisfano i requisiti stabiliti dal presente regolamento.

Non è consentita l'iscrizione di atleti tesserati presso società di calcio a 11 che partecipino a campionati di categoria pari o superiore all'Eccellenza, nonché di atleti impegnati in campionati di calcio a 5 di livello pari o superiore alla Serie B, salvo che gli stessi risultino residenti nei Comuni di Greve in Chianti, Radda in Chianti, Impruneta o San Casciano in Val di Pesa. In ogni caso, l'ammissione di tali giocatori è comunque limitata ad un massimo complessivo di **n. 2** partecipanti per squadra.

Ciascun partecipante dovrà provvedere alla consegna di tutta la documentazione prescritta per l'iscrizione, nonché ogni ulteriore documento espressamente richiesto dall'organizzazione.

Una volta raggiunta la data del 25 maggio, le liste dei giocatori saranno da considerarsi chiuse e non saranno ammesse rettifiche o integrazioni; fanno eccezione esclusivamente eventuali sostituzioni nel ruolo di portiere, che potranno essere autorizzate dall'organizzazione in casi eccezionali e documentati.

2. Formato del torneo

Il torneo si articola in due fasi: una fase a gironi iniziale, seguita da una ad eliminazione diretta.

Nella prima fase le squadre sono divise in quattro gironi da quattro squadre ciascuno, determinati tramite sorteggio. Gli incontri si disputeranno con partite di sola andata.

Alla fase ad eliminazione diretta accedono le prime due classificate di ogni girone. Per tale fase verrà adottato un tabellone fisso, determinato in base al posizionamento ottenuto da ciascuna squadra nella fase a gironi, secondo le seguenti modalità:

QUARTI DI FINALE

Match 1: **1A** vs. **2B**

Match 2: **1C** vs. **2D**

Match 3: **2A** vs. **1B**

Match 4: **2C** vs. **1D**

SEMIFINALI

Match 5: **Vincente match 1** vs. **Vincente match 2**

Match 6: **Vincente match 3** vs. **Vincente match 4**

FINALI

Match 7: **Perdente match 5** vs. **Perdente match 6** (finale 3° - 4° posto)

Match 8: **Vincente match 5** vs. **Vincente match 6** (finale 1° - 2° posto)

3. Calendario

Il calendario verrà redatto dall'organizzazione in seguito all'estrazione dei gironi.

4. Regole di gioco

Per lo svolgimento delle partite verrà utilizzato un pallone da calcio n° 5.

Ciascun incontro sarà disputato da due squadre composte da cinque giocatori ciascuna, inclusi i rispettivi portieri; il numero di giocatori a disposizione in panchina è illimitato.

Si applicano le regole del **calcio a 11**, con le seguenti **eccezioni**:

- La rimessa laterale deve essere eseguita con i piedi, a pallone fermo. Su richiesta del battitore o dell'arbitro, gli avversari sono tenuti a rispettare una distanza minima di due passi dal punto in cui quest'ultima viene effettuata;
- La rimessa dal fondo viene fatta dal portiere con le mani;
- Da rimessa dal fondo non è possibile segnare un goal diretto;
- Non viene applicata la regola del fuorigioco;
- Per il passaggio al portiere vigono le disposizioni del calcio a 11;
- Il fallo per aver impedito una chiara occasione da rete (*DOGSO*) fuori dall'area di rigore verrà punito con il cartellino giallo, non con l'espulsione. Rimane il cartellino rosso in caso di tocco di mano deliberato e volontario che impedisce alla palla di entrare in porta o che in qualunque caso sia ascrivibile come *DOGSO* (incluso, nel caso, eventuale tocco di mano fuori area del portiere), vista la natura antisportiva del gesto;
- In caso di espulsione di un giocatore in campo, viene seguita la regola in vigore nel calcio a 5. La squadra del giocatore espulso giocherà in inferiorità numerica per 5 minuti, o finché non subisce una rete, per poi ristabilire la parità numerica con un altro giocatore in distinta. Il giocatore espulso non potrà comunque riprendere parte alla partita e dovrà lasciare il terreno di gioco.
- Tutti i falli si battono di prima, ad eccezione del retropassaggio verso il portiere raccolto con le mani, che viene battuto di seconda all'interno dell'area di rigore.

- Il calcio di inizio può essere battuto sia indietro che in avanti (anche direttamente verso la porta avversaria).

Le partite si svolgono in due tempi della durata di venticinque minuti ciascuno, intervallate da una pausa di cinque minuti.

Le sostituzioni sono illimitate e devono essere effettuate a gioco fermo, previo assenso dell'arbitro. Un giocatore sostituito può nuovamente prendere parte al gioco.

In caso di parità al termine dei tempi regolamentari durante la fase ad eliminazione diretta, si procederà con due tempi supplementari della durata di 5 minuti ciascuno. Persistendo la parità, la vincente sarà determinata mediante l'esecuzione dei tiri di rigore.

Per i tiri di rigore verrà seguita la procedura stabilita dalla regola 10 punto 3 del regolamento del gioco del calcio. Verranno dunque eseguiti 5 tiri di rigore, alternati con schema A - B - A - B, con tiratori tutti diversi durante la serie, il cui ordine dovrà essere comunicato all'arbitro. La squadra che calcerà il primo rigore verrà determinata con lancio della monetina. In caso di parità al termine della serie, si procederà ad oltranza.

5. Arbitraggio

Le partite saranno dirette da arbitri designati dall'organizzazione.

Prima dell'inizio di ogni partita verranno riconosciuti i giocatori delle due squadre.

I partecipanti che non risulteranno in regola con le norme di iscrizione o con le disposizioni disciplinari non saranno ammessi alla disputa dell'incontro. I giocatori che si presenteranno successivamente alla fase di riconoscimento potranno prendere parte alla gara esclusivamente previa regolare identificazione da parte dell'organizzazione.

Ogni squadra dovrà designare un capitano e un vice-capitano, i quali avranno il compito di rappresentare la squadra durante l'incontro e di gestire eventuali comunicazioni con l'arbitro.

Le decisioni dell'arbitro sono insindacabili e definitive.

Collaborazione nell'arbitraggio

Considerato il carattere amatoriale e comunitario del torneo, l'arbitro ha facoltà di avvalersi del supporto degli organizzatori presenti a bordo campo per valutare situazioni di gioco incerte o fatti non visti direttamente. I suggerimenti ricevuti non sono vincolanti, ma possono essere considerati per assumere una decisione più equa e corretta, nel rispetto dello spirito sportivo della manifestazione.

6. Punti e classifica

La vittoria assegna **n. 3 punti**, il pareggio **n. 1 punto**, la sconfitta **n. 0 punti**.

In caso di parità di punti nella fase a gironi tra due o più squadre, i criteri di classificazione saranno i seguenti:

- Risultati degli scontri diretti;
- Differenza reti negli scontri diretti;
- Differenza reti generale;
- Maggior numero di reti segnate generali;
- Maggior numero di vittorie;
- Minor punteggio disciplinare, basato sui cartellini ricevuti dai giocatori durante la competizione. Il punteggio viene calcolato utilizzando i seguenti parametri:
 - Singolo cartellino giallo: **n. 1 punto**;
 - Cartellino rosso dovuto a somma di ammonizioni: **n. 3 punti**;
 - Cartellino rosso diretto: **n. 4 punti**.
- Sorteggio.

7. Disciplina

Al raggiungimento della terza ammonizione, il giocatore viene automaticamente squalificato per la partita successiva. Tale regola non trova applicazione nelle gare finali.

L'organizzazione si riserva la facoltà di squalificare un giocatore per l'intera durata del torneo in caso di condotta violenta, discriminatoria o affine.

8. Sconfitta a tavolino

In base alla giornata di calendario, le squadre devono presentarsi sul terreno di gioco almeno cinque minuti prima dell'inizio della partita per il riconoscimento dei giocatori.

In caso di ritardo superiore ai 10 minuti, la squadra in ritardo perderà a tavolino con il punteggio di tre a zero (3-0).

Il numero minimo di giocatori per poter iniziare (in caso di ritardo superiore ai 10 minuti) o concludere l'incontro sarà di 3, in caso contrario la partita non inizierà o sarà sospesa e verrà assegnata la vittoria a tavolino.

In caso di assenza di tutte e due le squadre, verrà assegnata ad entrambe la sconfitta a tavolino per tre a zero (3-0).

In caso una squadra perda una partita a tavolino, il punteggio di tre a zero (3-0) non varrà ai fini del calcolo della differenza reti per eventuali calcoli di classifica, ovvero in caso di parità

di punti tra due o più squadre la squadra che ha perso una o più partite a tavolino la sua differenza reti sarà automaticamente considerata peggiore rispetto a quella delle altre squadre.

Al contempo, per una squadra che vince una partita a tavolino, anche in questo caso il punteggio di tre a zero (3-0) non varrà ai fini del calcolo della differenza reti e del conteggio dei gol fatti per eventuali calcoli di classifica. In questo caso eccezionale, i criteri della differenza reti e del conteggio dei gol fatti non saranno considerati come *tiebreaker* e si passerà al criterio successivo.

In caso di ritiro di una squadra dal torneo durante la fase a gironi, i risultati delle partite disputate verranno annullati e si stilerà una classifica considerando solo le partite tra le squadre ancora partecipanti.

9. Tesseramento

Al fine di beneficiare della copertura assicurativa sportiva, tutti i partecipanti al torneo dovranno essere tesserati alla Nuova Polisportiva Chianti A. S. D.

E' obbligatoria l'esibizione di regolare certificato di idoneità sportiva agonistica in corso di validità.

10. Quota di iscrizione

La partecipazione al torneo è subordinata al versamento di una quota di iscrizione pari ad € 15,00 da parte di ciascun iscritto.

Per coloro i quali risultano già tesserati alla Nuova Polisportiva Chianti A. S. D., la quota di iscrizione è ridotta ad € 5,00.

Il versamento della quota è inderogabile e dovrà avvenire antecedentemente all'inizio del torneo, pena l'esclusione dallo stesso.

11. Trattamento dei dati personali. Accettazione del Regolamento

Ciascun partecipante fornisce il proprio consenso informato al trattamento dei dati personali da parte della Nuova Polisportiva Chianti A. S. D.

Tutti i partecipanti al torneo devono accettare espressamente il presente regolamento al momento dell'iscrizione.

12. Note Finali

L'organizzazione si riserva il diritto di modificare il regolamento in qualsiasi momento, previa comunicazione a tutte le squadre partecipanti.

Ogni disputa non prevista dal presente regolamento verrà risolta dall'organizzazione del torneo.