



Dopolavoro  
Ferroviario  
GENOVA

Settore Calcio

con il Patrocinio  
tecnico-disciplinare  
della  
Lega Calcio UISP  
Genova

indice ed organizza il

## **TORNEO AZIENDALE DI Calcio a 7 18° Trofeo**

### **Ex-Direttore Compartimentale Memorial "Massimo Vannuccini"**

Campo sportivo GRANAROLO/VILLA GAVOTTI

Le squadre, all'atto dell'iscrizione, accettano automaticamente, in ogni loro parte, le seguenti

### **NORME DI PARTECIPAZIONE**

Le disposizioni riportate in queste Norme di Partecipazione integrano, se concordanti, ovvero sostituiscono, se discordanti, le norme contenute nella Normativa Generale della Lega Calcio UISP ed.2005, in vigore, sull'intero territorio nazionale, dal 1° settembre 2005 e pubblicata sul sito internet [www.legacalcioispge.it](http://www.legacalcioispge.it).

Le gare saranno dirette da Arbitri ufficiali del Settore tecnico arbitrale della Lega Calcio UISP di Genova.

#### **Art. 1 – SQUADRE PARTECIPANTI e FORMULA DEL TORNEO**

Al Torneo, Manifestazione ricreativa non agonistica-non ufficiale, sono ammesse **n° 10 squadre** suddivise in **2 GIRONI ELIMINATORI -Girone GRANAROLOe GironeVILLA GAVOTTI composti il primo da 5 squadre; il secondo da 5 squadre.**

Si disputeranno gare di sola andata al termine delle quali le prime due società classificate di ogni girone si qualificheranno a disputare le gare di Semifinale. Le squadre vincenti le gare di Semifinale disputeranno la Finale 1°/2° posto.

#### **Le squadre all'atto dell'iscrizione dovranno:**

- versare la quota d'iscrizione/squadra di € 300,00;
- versare quota Tesseramento UISP di 08.00 € pro-capite, 02.00€ se già iscritti;
- consegnare la lista dei partecipanti completa di Cognome e nome, estremi documento d'Identità, C.L.C., e n°Tesseramento D.L.F.

La lista nominativa dei partecipanti potrà essere integrata entro la 3 partita disputata.

## **Art. 2 – TESSERAMENTO**

**Possono partecipare al Torneo i ferrovieri iscritti al D.L.F. di Genova anche operanti in settori diversi tra loro; Soci DLF la cui attività lavorativa gravità all'interno del circuito ferroviario. Possono inoltre partecipare anche figli dei partecipanti per un massimo di 1 (uno) per squadra, sempre che siano in regola con il tesseramento.**

Al Torneo possono partecipare giocatori tesserati F.I.G.C. con i seguenti limiti massimi:

- Giocatori Campionato Serie D: nessuno;
- Giocatori Campionato Eccellenza: uno;
- Giocatori Campionato Promozione: due;
- Giocatori Campionato 1^Categoria: tre.

Al Torneo, invece, possono partecipare liberamente giocatori tesserati e partecipanti a Campionati e Tornei amatoriali promossi ed organizzati da E. di P.S.

Tutti i partecipanti al Torneo (giocatori, Dirigenti ed Allenatori –ossia tutte le persone che accederanno al terreno di gioco-) devono essere in regola con il Tesseramento 2011 alla UISP, da effettuarsi attraverso il Comitato Organizzatore con l'emissione della Tessera "A" Atleta e l'automatica copertura assicurativa illustrata nella documentazione disponibile presso il Comitato Organizzatore. (la copertura assicurativa di base per infortuni e RCT così accesa può essere eventualmente integrata con polizze assicurative integrative).

### **EFFICACIA DELLE SANZIONI DISCIPLINARI EMANATE DALLA FIGC**

**I provvedimenti definitivi di squalifica pari o superiore a mesi 6 (sei mesi) emanati dalla FIGC nella sua attività ufficiale e nei suoi campionati amatoriali, che siano stati disposti per atti di violenza (Art. 17 RD della Normativa Generale della Lega Calcio UISP) o illecito sportivo (Art. 19 RD della Normativa Generale della Lega Calcio UISP), hanno efficacia anche per l'attività della Lega Calcio UISP; al Torneo non possono quindi partecipare giocatori, dirigenti e tecnici che si trovassero a dover scontare tali provvedimenti. Al Torneo non possono, altresì, partecipare giocatori, dirigenti e tecnici che si trovassero a dover scontare SQUALIFICHE A TEMPO comminate da Organi Disciplinari UISP.**

Oltre a quanto sopra descritto i partecipanti al Torneo, per poter essere tesserati, dovranno, inoltre:

**a) avere compiuto il 18° anno di età** (si considera l'effettiva data di nascita);

**b) essere in regola con le vigenti Leggi italiane sulla "Tutela sanitaria"** (in base al D.M. del 18/02/1982, Circolare del Ministero della Sanità n.7 del 31/01/1983; D.M. del 28/02/1983; delibera del Comitato Direttivo Nazionale UISP trasmessa al Ministero della Sanità in data 25/10/1983; Delibera del C.N. UISP del 28/11/1992; Delibera del C.N. UISP del 21/10/1995, Normativa Generale della Lega Calcio UISP ed.2000), presentando, all'atto dell'iscrizione, **valido certificato di idoneità generica (certificato per attività sportiva non agonistica**, così come definita all'art. 1 delle presenti Norme di Partecipazione).

### **Art. 3 – FORMAZIONE DELLA CLASSIFICA**

La **formazione della classifica nei gironi "all'italiana"** è stabilita a punti, con l'attribuzione di:

- **tre punti per gara vinta;**
- **un punto per gara pareggiata;**
- **nessun punto per gara persa.**

Qualora, **al termine della Fase eliminatoria**, due squadre abbiano conseguito il **medesimo punteggio in graduatoria**, per determinare la **miglior squadra classificata valgono**, in ordine progressivo, i seguenti criteri:

- a) **migliore differenza reti in classifica generale;**
- b) **miglior punteggio conseguito negli incontri diretti;**
- c) **maggior numero di reti segnate in classifica generale;**
- d) **ulteriore parità: sorteggio.**

Qualora terminino a pari punti tre o più squadre, ai criteri indicati nel precedente comma deve essere anteposto quello della **"classifica avulsa"**, consistente in una graduatoria tra le sole squadre interessate, che segue i seguenti criteri:

- 1) miglior punteggio conseguito negli incontri diretti;
  - 2) migliore differenza reti conseguita negli incontri diretti;
  - 3) maggior numero di reti segnate negli incontri diretti;
  - 4) migliore differenza reti in classifica generale;
  - 5) maggior numero di reti segnate in classifica generale;
- in caso di ulteriore parità tra due o più squadre: gara di spareggio.

### **Art. 4 – GARE AD ELIMINAZIONE DIRETTA**

Nelle gare della Fase ad eliminazione diretta relativa a Semifinali e Finale 1°/2° posto, qualora le due squadre risultassero in parità al termine del secondo tempo regolamentare, si procederà all'effettuazione di due tempi supplementari da sette minuti ciascuno. In caso perdurasse ulteriormente il risultato di parità, si procederà all'effettuazione dei tiri di rigore.

### **Art. 5 - TEMPI DI GARA E DI ATTESA**

- a) Tutte le gare si disputeranno in **2 tempi della durata di 25 minuti** ciascuno con 5 minuti di intervallo.
- b) Le squadre devono presentarsi sul campo di gioco in tempo per consentire un puntuale inizio della gara nell'orario previsto. Il **termine massimo di attesa** per la presentazione sul terreno di gioco delle squadre è fissato in **15 minuti**. Il termine di attesa si computa a partire dall'orario ufficiale fissato per l'inizio della gara.
- c) Le squadre che si presentano in campo oltre i predetti termini sono considerate rinunciatarie alla gara.

### **Art. 6 - TESSERATI AMMESSI ALL'INTERNO DEL CAMPO DI GIOCO**

Sono **ammessi all'interno del campo di gioco**, per ogni squadra, purché regolarmente tesserati Uisp e identificati dall'Arbitro:

- a) **sedici giocatori** (7 titolari e 9 riserve);
- b) **tre Dirigenti**, uno dei quali assume la funzione di Accompagnatore ufficiale;

## **Art. 7 – ADEMPIMENTI PRELIMINARI**

Almeno 15 minuti prima dell'orario ufficiale di gara, l'Accompagnatore ufficiale deve presentare all'Arbitro:

- a) le **tessere UISP** delle persone ammesse all'interno del campo di gioco vidimate dalla Lega Calcio UISP;
- b) i **documenti d'identità** delle persone ammesse all'interno del campo di gioco;
- c) **due copie della lista gara**.

L'Accompagnatore ufficiale e il Capitano della squadra hanno diritto di avere in visione dall'Arbitro la lista gara, le tessere e i documenti di identificazione della squadra avversaria prima o dopo la gara o durante l'intervallo.

L'Arbitro, prima di ammettere i Tesserati all'interno del campo di gioco, deve provvedere a identificarli controllando che i dati dei documenti di identità corrispondano a quelli delle tessere e ai nominativi trascritti nella lista gara. Sono considerati documenti d'identità - anche se scaduti, ma non prima della data di rilascio della tessera UISP - quelli rilasciati dalle autorità istituzionali competenti [la carta d'identità, la patente, il passaporto, tessere di riconoscimento rilasciate da Enti pubblici a ciò autorizzati]; non sono ovviamente validi ai fini della identificazione i documenti di Società private, tessere associative etc.

**Una squadra deve cominciare la partita con un numero di giocatori non inferiore a 5.** In caso contrario la squadra è considerata a tutti gli effetti rinunciataria alla partita.

## **Art. 8 – LISTA GARA**

La lista gara deve indicare:

- a) gli estremi della gara;
- b) la denominazione della squadra;
- c) il colore delle divise utilizzate nella partita;
- d) il cognome, il nome, la data di nascita, il numero di tessera UISP e il tipo e numero del documento d'identità di ogni Tesserato;
- e) i numeri delle maglie e gli Atleti che svolgono la funzione di Capitano e Vice-Capitano.

Una copia di detto elenco deve essere consegnata dall'Arbitro all'altra squadra.

## **Art. 9 – SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI**

1) Ogni gara è disputata da due squadre composte ciascuna da un massimo di **sette calciatori**, uno dei quali giocherà da portiere.

Nessuna gara potrà aver luogo se l'una o l'altra squadra dispone di meno di quattro calciatori.

2) E' consentita la utilizzazione di **calciatori di riserva fino ad un massimo di 9** per ogni gara giocata. Le **sostituzioni** si effettuano "**tipo basket**", sono illimitate ma possono essere effettuate previo consenso dell'Arbitro esclusivamente **nelle seguenti situazioni:**

- a) in caso di rimessa dal fondo;**
- b) dopo una rete segnata;**
- c) nell'intervallo;**
- d) per grave infortunio di un giocatore partecipante al gioco.**

Un giocatore sostituito, pertanto, potrà nuovamente prendere parte al gioco.

1. I giocatori di riserva devono sostare in panchina e sono soggetti alla disciplina prevista per le persone ammesse al campo.
2. Soltanto i giocatori di riserva iscritti nella lista gara possono sostituire quelli impiegati all'inizio della stessa.
3. Eventuali giocatori ritardatari, compresi quelli di riserva, hanno diritto di prendere parte al gioco in qualsiasi momento della partita, previa identificazione e assenso da parte dell'Arbitro, sempre che siano iscritti nella lista gara.
4. La segnalazione all'Arbitro dei calciatori che si intendono sostituire deve essere effettuata, a gioco fermo, all'altezza della linea mediana e fuori del terreno di gioco.
5. I giocatori sostituiti possono sostare in panchina.
6. I giocatori espulsi dal campo non possono essere sostituiti. I calciatori eventualmente inibiti a prendere parte al gioco prima che la gara abbia inizio possono essere sostituiti da calciatori di riserva.

## **Art. 10 – ESTRATTO DEL REGOLAMENTO DEL GIOCO**

1. Ogni squadra dovrà mettere a disposizione 1 pallone regolamentare.
2. Non è consentito utilizzare scarpe con tacchetti in ferro.
3. All'inizio della gara la scelta del terreno di gioco è stabilita con sorteggio per mezzo di una moneta. La squadra che vince il sorteggio sceglie la porta contro cui attaccherà nel primo tempo di gioco. All'altra squadra sarà assegnato il calcio d'inizio della gara.  
Al segnale dell'arbitro, il gioco avrà inizio con un calcio al pallone fermo a terra al centro del terreno di gioco (cioè con un calcio piazzato effettuato da un calciatore verso l'opposta metà del terreno stesso). Tutti i calciatori devono trovarsi nella propria metà del terreno di gioco e tutti quelli della squadra opposta a quella che dà inizio al gioco devono rimanere a non meno di m. 6 dal pallone, fino a quando questo non sia stato giocato. Il pallone sarà in gioco dal momento in cui è calciato e mosso in avanti. Il calciatore che batte il calcio d'inizio non può giocare nuovamente il pallone prima che lo abbia giocato o toccato un altro giocatore.
- b) Dopo la segnatura di una rete  
Il gioco deve essere ripreso nel modo sopra indicato da un calciatore della squadra che ha subito la rete.
- c) Dopo l'intervallo  
Le squadre devono invertire le rispettive metà del terreno ed il calcio d'inizio deve essere battuto da un calciatore della squadra che non ne ha fruito all'inizio.
- e) Una rete non può essere segnata direttamente su calcio d'inizio e su ripresa del gioco, dopo la segnatura di una rete.**
4. **Tutti i falli sono sanzionati con calci di punizione indiretti. Soltanto nel caso in cui un calciatore commetta uno dei dieci falli "diretti", previsti dalla Regola 12 del Regolamento del Gioco del calcio, all'interno dell'area di rigore, il fallo sarà sanzionato con un calcio di rigore –calcio di punizione diretto-.**
5. **Tutti i calci di punizione sono indiretti**, per mezzo dei quali una rete non può essere segnata se il pallone, prima di entrare in porta, non sia stato toccato o giocato da un calciatore diverso da quello che ha battuto il calcio di punizione.
6. **Quando un calciatore batte un calcio di punizione**, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una **distanza non inferiore a metri 6 dal pallone** fino a quando questo non sia stato giocato. Una rete non può essere segnata direttamente su calcio di rinvio.
7. I calciatori della squadra opposta a quella a cui appartiene il calciatore che batte il calcio d'angolo non possono avvicinarsi a meno di m. 6 dal pallone fino a quando questo non sia in gioco.
8. **Una rete non può essere segnata direttamente su calcio d'angolo.**
9. **La regola del fuorigioco non è applicata.**
10. Nel caso in cui due società abbiano colori di maglie uguali o confondibili è fatto obbligo alla società prima nominata di sostituirle.

## **Art. 10 – SANZIONI DISCIPLINARI**

- Il tesserato espulso o allontanato dal terreno di gioco dovrà considerarsi automaticamente squalificato per una giornata, salvo maggiori sanzioni irrogate dal Giudice sportivo, e la giornata di squalifica dovrà essere scontata nel turno immediatamente successivo al quale si riferisce anche se non ancora pubblicata sul Comunicato Ufficiale.
- Al raggiungimento della terza ammonizione scatterà un turno di squalifica per somma di ammonizioni in gare diverse.
- Al termine dei Gironi eliminatori si procederà all'azzeramento di tutte le ammonizioni a carico dei tesserati, nonché delle eventuali squalifiche per somma di ammonizioni in gare diverse. restano invece operanti le sanzioni di squalifica a giornate a seguito di espulsione diretta e/o a tempo.
- Le sanzioni sono irrogate dal Giudice sportivo in applicazione del Regolamento di Disciplina N.G. Lega Calcio UISP.

### **Art. 11 – COMUNICATO UFFICIALE**

I Comunicati Ufficiali con sanzioni disciplinari, risultati e classifiche saranno affissi all'albo della Sede D.L.F. Genova e pubblicati on-line nella ripartizione "Torneo Aziendale D.L.F. Genova" del sito internet [www.legacalcioispge.it](http://www.legacalcioispge.it) entro le 48 ore successive alla gara disputata. Tutti i provvedimenti si presumono conosciuti alla data di pubblicazione del relativo Comunicato Ufficiale e sono immediatamente esecutivi. Non è prevista la possibilità di rinvio gare per motivi tecnico – organizzativi.

### **Art. 12 - MODALITA' DI PRESENTAZIONE DEI RICORSI**

Per presentare ricorso occorre avervi interesse diretto. Quando vi siano ricorsi in ordine allo svolgimento delle gare, hanno interesse diretto soltanto le squadre ed i tesserati partecipanti alla gara. Nei casi di illecito sportivo e/o di partecipazione irregolare di tesserati, sono legittimati a presentare ricorso anche eventuali terzi che ne abbiano interesse, compreso l'interesse di classifica. Non possono essere proposti ricorsi avverso l'archiviazione di fasi del Torneo ormai concluse ed omologate. Il ricorso deve essere redatto secondo il fac-simile allegato in calce alle presenti Norme di Partecipazione. Non sono invece ammessi ricorsi redatti senza motivazione o comunque in forma generica ed approssimativa.

I ricorsi devono inderogabilmente essere preannunciati al Direttore di gara mentre il ricorso, accompagnato dal pagamento della relativa tassa di € 25,00, dovrà essere presentato al Dirigente designato del Comitato Organizzatore Pol.Dil. D.L.F. Genova – Gruppo Calcio- entro e non oltre le 24 ore successive dal termine della gara.

Salvo documentabili casi di errore di fatto o di persona, non possono essere impugnate di fronte agli Organi di disciplina:

- a) ammonizioni;
- b) squalifiche sino a due giornate di gara;
- c) sanzioni pecuniarie sino ad € 15,00.

**I Ricorsi presentati avverso la presunta posizione irregolare di tesserati FIGC devono contenere obbligatoriamente –a pena di inammissibilità- la segnalazione della presunta Società FIGC di appartenenza, il Campionato FIGC di appartenenza (superiore alla Terza Categoria), ed almeno una gara a cui il tesserato, oggetto del ricorso, avrebbe preso parte attivamente, durante la stagione sportiva in corso 2010/2011.**