



Azione Universitaria Politecnico

REGOLAMENTO

L'associazione studentesca "Azione Universitaria Politecnico" organizza "Il 10° Torneo Tiki Taka All in one night by AUP". Tale torneo è una manifestazione sportiva non agonistica, riservata a squadre di ogni livello di gioco, composte da studenti del Politecnico di Bari. Lo spirito della manifestazione impone un gioco all'insegna dell'amicizia e della sana competizione; pertanto, gli incontri dovranno essere ispirati al principio del "Fair play", gli atleti dovranno accettare le decisioni arbitrali e mantenere un comportamento rispettoso nei confronti di tutti i partecipanti, degli operatori e del pubblico.

Lo staff si augura che questa sfida dilettantistica possa essere occasione di incontro e formazione per tutti coloro che ne vogliano prendere parte, un messaggio sano di festa, unione ed aggregazione attraverso lo sport. Lo scopo di questa iniziativa è puntare all'importanza dello sport sia sul versante dell'attività fisica, ponendo l'accento sui valori che lo sport incarna: formazione, rispetto delle regole, gioco di squadra, correttezza, qualità che spesso oggi si sono perse.

Si giocherà presso i campi del Centro Sportivo Cofit Club - Via Giovanni Amendola, 233/A, 70126 Bari, **mercoledì 27 novembre 2019** ed il torneo si esaurirà nel corso della serata stessa.

È previsto un costo d'iscrizione di 40 euro a squadra + 10 di caparra. (La quota comprende arbitri, acqua e spogliatoio. La caparra verrà restituita al termine del torneo nel caso non si ravvisassero gravi comportamenti antisportivi o ritardi all'orario di riconoscimento, o all'ingresso in campo).

Programma

Check- in

Mercoledì 27 Novembre 2019 dalle 17.00

Orari di gioco

Mercoledì 27 Novembre 2019 dalle ore 17.30 alle ore 23.00.

Intrattenimento

- Spazi relax (la struttura è dotata di ampi spazi dove sarà possibile riposarsi e recuperare energie mentali e fisiche);
- Verrà adibito uno spazio di intrattenimento musicale per gli spettatori e i giocatori non impegnati in alcun match;
- Condivisione di video e foto delle partite sull'evento Facebook.

ISCRIZIONI

Le iscrizioni al Torneo, con relativo elenco degli iscritti, dovranno avvenire **a partire dal 13 Novembre 2019, per un massimo di 12 SQUADRE**. Il torneo sarà strutturato in 3 gironi da 4 squadre; accederanno ai quarti di finale le prime 2 squadre classificate di ogni girone e le 2 migliori terze (in caso di parità si procederà per differenza reti). Il torneo è riservato agli studenti iscritti ad un corso di Laurea Triennale con un massimo di 2 studenti magistrali. **Sono ammesse un massimo di 2 squadre magistrali.**

Per iscriversi è necessario completare **in ogni passaggio** la seguente procedura:

- Consegnare l'intera quota indicata (40 euro + 10 di caparra) ad un responsabile presente in auletta AUP. La caparra verrà restituita a fine torneo SOLO in caso di presenza, corretta condotta sportiva e puntualità. In caso contrario verrà devoluta in beneficenza ad una ONLUS da definire con la popolazione studentesca alla fine della manifestazione sportiva.
- Solo dopo aver saldato la quota compilare il form online di iscrizione, indicando: nome della squadra, nome, cognome, matricola, corso di laurea, email e numero di telefono di ciascun partecipante ed inoltre il capitano; per il membro esterno basterà inserire 'Esterno' alle voci non compilabili.
- **N.B.: Ogni squadra dovrà avere almeno 7 partecipanti, di cui solo uno potrà essere tesserato F.I.G.C. o esterno al Politecnico.**

Prima del momento della compilazione del form online il capitano della squadra sarà tenuto ad inviare al referente AUP, i documenti di riconoscimento (in versione digitale) di ogni membro della propria squadra.

L'elenco degli iscritti potrà subire modifiche fino alla data della chiusura delle iscrizioni, ma sempre rispettando il numero minimo di partecipanti per squadra.

Il Torneo

Il torneo si svolgerà secondo la formula del “girone all'italiana” (3 gironi da 4 squadre), in modo tale che ogni squadra presente in un raggruppamento possa sfidare tutte e due le altre squadre presenti all'interno dello stesso

Tempi delle gare

Le gare si svolgeranno in:

- 1 tempo da 20 minuti durante la fase eliminatoria; 1 tempo da 20 minuti per gli scontri ad eliminazione diretta ed 1 tempo da 25 minuti per la finale.
- Il tempo di attesa per l'ingresso delle squadre in campo è fissato a 5 minuti. Passato questo tempo di attesa verrà assegnato un gol di penalizzazione con cadenza regolare per ogni 3 minuti di ritardo ulteriori della squadra fino ad un massimo tempo d'attesa complessivo di 15 minuti (compresi gli iniziali 5 minuti, al termine dei 15 minuti la gara sarà considerata persa a tavolino con il risultato di 3-0).

NON SONO AMMESSI RINVII GARE se non per assenza del responsabile di campo o per impraticabilità di campo, le due squadre in comune accordo stabiliranno l'ora del recupero entro e non oltre i tempi previsti dal torneo; in caso di impossibilità di recupero della stessa alle due squadre sarà assegnato un punto a testa e risultato di 0-0.

Le squadre assenti ingiustificatamente per 2 gare consecutive nel corso del torneo, saranno escluse definitivamente dall'intera competizione.

Regole del gioco:

- Ogni squadra deve avere una propria muta di maglie dello stesso colore eccetto il portiere.
- Le sostituzioni (illimitate) nel corso della partita dovranno essere comunicate al direttore di gara seppur possano avvenire a gioco in svolgimento.
- Il portiere non può toccare il pallone con le mani su retropassaggio volontario di un compagno.

- La rimessa laterale viene effettuata da terra, con il pallone fermo sulla linea laterale, con i piedi, rimanendo con il proprio corpo fuori dal terreno di gioco.
- Non si può segnare direttamente da una rimessa laterale(salvo una qualsiasi deviazione di un avversario) , si può invece segnare direttamente dal calcio d'angolo, calcio di rinvio e calcio d'inizio.
- Il pallone su calcio d'inizio è in gioco quando è toccato e si muove, pertanto non è necessario che venga toccato da due calciatori della stessa squadra per essere giocato. Gli avversari devono tuttavia permanere nella loro metà campo, fuori dal cerchio di centrocampo.
- Non esiste il fuorigioco (off-side).
- Su fuoriuscita dalla linea di porta, fuori dai pali, il portiere è tenuto a rimettere il pallone in gioco solo mediante un calcio di rinvio da effettuarsi con i piedi da un punto qualsiasi interno dell' area di rigore.
- La scivolata "aggressiva" (a discrezione dell'arbitro) non è ammessa, sarà sempre e comunque reputata come un fallo anche se effettuata sul pallone.
- Non vi sarà conteggio sui falli cumulativi.
- Verrà effettuato il saluto delle squadre alla fine della partita

Tutte le partite saranno dirette da un arbitro coadiuvato da un responsabile di campo che avrà il compito di tenere il tempo, il risultato e prendere dei provvedimenti disciplinari in caso si compiano gravi falli. Si raccomanda il massimo rispetto e accettazione delle decisioni arbitrali specialmente in caso di errore.

Regole dei gironi e della fase ad eliminazione diretta

In caso di analogo punteggio nella fase a gironi si procederà in questo modo per il passaggio alla fase ad eliminazione diretta:

- Classifica Avulsa
- Differenza Reti dei confronti diretti

- Differenza Reti generale
- Miglior Attacco del girone
- Sorteggio

Nella fase ad eliminazione diretta, in caso di pareggio al fischio finale si procederà con i tiri di rigore.

Tiri di rigore

Durante i tiri di rigore :

- Il portiere dovrà fare fronte al terreno di gioco, rimanere sulla linea di porta sino all'effettuazione del tiro.
- Colui che batte non può effettuare alcuna finta irregolare arrestando la propria corsa, pena annullamento del tiro.
- Tutti i calciatori devono restare fuori dall'area di rigore dietro la linea del pallone finchè il pallone non viene calciato.
- Il tiro si considera concluso quando il pallone cessa di muoversi o esce dal terreno di gioco (durante la gara invece è sufficiente che non entri all'interno della porta per risultare 'non realizzato'.)

Il meccanismo di decretazione della squadra vincente è mediante la formula 'al meglio di 5', secondo cui la squadra che per prima raggiunge la matematica vittoria su 5 tiri è reputata la vincente. In caso di pareggio si continuerà sino al mutamento dell'equilibrio e cioè quando dopo l'errore da parte di una squadra vi è la realizzazione del tiro da parte dell'altra.

Bonus-Malus miglior portiere

Per evitare che il portiere finalista-vincitore vinca automaticamente (o quasi) il premio di miglior portiere abbiamo valutato dei criteri di punteggio che saranno assegnati dal responsabile di campo come valutazione al portiere che potrà variare da 1 a 5.

I criteri per l'attribuzione del punteggio sono:

- Condotta
- Gol subiti
- Rigori parati
- Parate effettuate

Capocannoniere

In caso di pareggio di due o più giocatori nella classifica dei capocannonieri, vincerà il trofeo:

- Il giocatore con meno partite all'attivo - In caso di ulteriore parità, colui anagraficamente più giovane.

PREMIAZIONI:

E' prevista la premiazione della squadra Vincitrice del torneo, la squadra finalista perdente, il capocannoniere ed il miglior portiere.