REGOLAMENTO CAMPIONATO INVERNALE
OVER 35 2026-2027

ART. 1 – MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL TORNEO: al raggiungimento del numero minimo di squadre, la prima fase del torneo sarà articolata in un girone unico all'italiana di andata e ritorno. Al termine della prima fase ci sarà la fase ad eliminazione diretta.

ART. 2 – COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE: Ogni squadra dovrà essere composta da un minimo di 7 giocatori e un massimo di 25 giocatori.
I componenti della squadra devono essere nati prima o nell'anno 1992 con la possibilità di aggiungere due FUORI QUOTA per squadra in **distinta**. Sono considerati "fuori quota" i nati dal 1992 al 1998. **Il portiere non ha vincoli d'età.** Un giocatore **non** potrà prendere parte alle fasi ad eliminazione diretta se non è mai stato inserito in distinta in almeno una gara nella prima fase di "qualificazione". Non potranno essere inseriti nella distinta di gara giocatori nati nel 1999 o in anni successivi.

La violazione di una qualsiasi delle disposizioni previste dal presente articolo non comporta l'automatica assegnazione della sconfitta a tavolino. Eventuali irregolarità dovranno essere segnalate mediante ricorso formale al Comitato Organizzatore entro e non oltre 24 ore dal termine della gara oggetto del reclamo.
Ricevuto il ricorso, il Comitato Organizzatore trasmetterà la documentazione: distinte di gioco e materiali foto / video (se presenti) al Giudice Sportivo, che provvederà a verificare i fatti e ad assumere la decisione ritenuta opportuna. In caso di accoglimento del ricorso, potrà essere comminata alla squadra inadempiente la sconfitta a tavolino con il punteggio di 0-3, oltre ad eventuali ulteriori provvedimenti disciplinari.

I ricorsi hanno efficacia esclusivamente nei confronti della gara per la quale sono stati presentati e non possono in alcun caso produrre effetti retroattivi su incontri già disputati e omologati. Pertanto, eventuali irregolarità riscontrate in una determinata gara potranno essere valutate esclusivamente con riferimento a tale incontro e non potranno determinare la modifica di risultati precedentemente acquisiti e divenuti definitivi. Trascorso il termine di 24 ore senza la presentazione di alcun ricorso, il risultato della gara si intenderà definitivamente omologato sotto il profilo della regolarità della posizione dei giocatori schierati.

ART. 3 - CRITERI DI CLASSIFICAZIONE: Per decretare la posizione in classifica in caso di parità di punteggio si procederà seguendo i seguenti criteri:

I. N. DI VITTORIE
II. DIFFERENZA GOL
III. GOL FATTI
IV. GOL SUBITI
V. SCONTRO DIRETTO

In occasione delle gare ad eliminazione diretta, in caso di parità, si procederà direttamente con 5 rigori per parte.

ART. 4 – QUOTA DI ISCRIZIONE:
La quota di iscrizione al torneo è pari a **€ 1150** e comprende:

- l'iscrizione della squadra alla competizione;
- i costi relativi all'utilizzo dei campi da gioco;
- la maglia da gioco ufficiale U.L.MI. replica serie A anni Novanta.

La quota di iscrizione non comprende il costo dell'assicurazione obbligatoria, pari a **€ 15,00 per ciascun atleta**.

ART. 5 – COSTI E MODALITÀ DI TESSERAMENTO
Per poter partecipare al torneo e scendere in campo, ogni atleta è tenuto a sottoscrivere la copertura assicurativa proposta dal Comitato Organizzatore, al costo di € 15,00 per giocatore.
La mancata sottoscrizione della copertura assicurativa comporta l'impossibilità di prendere parte alla competizione.
Ai fini del tesseramento, ogni giocatore, allenatore o dirigente dovrà compilare l'apposito modulo online: U.L.M.I. – Tesseramento.
L'inserimento di nuovi giocatori nella rosa è consentito anche a campionato già iniziato, purché avvenga prima dell'inizio della seconda fase del torneo. In questo caso, la squadra dovrà:

1. comunicare al Comitato Organizzatore l'inserimento del nuovo giocatore;
2. trasmettere i seguenti dati: nome, cognome, data e luogo di nascita e codice fiscale;
3. inviare copia del bonifico istantaneo attestante il pagamento della quota di tesseramento e assicurazione.

Il nuovo giocatore potrà essere inserito nella distinta di gara esclusivamente dopo la conferma dell'avvenuto tesseramento da parte del Comitato Organizzatore.

Un'atleta NON potrà partecipare al torneo per la stessa categoria con 2 o più squadre differenti pena ammenda alla seconda squadra con cui giocherà (vedi sezione CAPARRA). Se una squadra scenderà in campo con un giocatore non tesserato sarà soggetta a sconfitta a tavolino e a pagamento di una penale (vedi sezione CAPARRA).

ART. 6 - GIORNO DI GIOCO:
ART. 6.1 RICONOSCIMENTO GIOCATORI:
Tutti i giocatori ad ogni partita dovranno avere con sé un documento d'identità in originale per la "chiama" che si svolgerà prima di ogni incontro. In caso di mancata presenza del documento il giocatore non potrà scendere in campo. Ogni squadra dovrà stampare e compilare **DUE COPIE** della distinta per ogni partita, da consegnare agli arbitri prima di scendere in campo. La squadra avversaria può richiedere all'arbitro di visionare e controllare la validità della documentazione presentata al campo dagli avversari. Tale facoltà può essere esercitata prima e dopo la gara. L'arbitro e la squadra avversaria sono tenuti a consegnare agli avversari la documentazione in modo da poter garantire l'esercizio di ciò che costituisce a tutti gli effetti un diritto. Qualora gli avversari non avessero prodotto la distinta in duplice copia o si fossero generate situazioni che impediscono l'esercizio del diritto ivi citato, la società potrà comunque richiedere via mail il giorno seguente agli organizzatori la copia della distinta consegnata.

ART. 6.2. ORARIO DI RITROVO SQUADRE: Le squadre si devono presentare al campo almeno 30 minuti prima dell'inizio della gara, munite della regolare documentazione. Le squadre potranno accedere allo spogliatoio solo con l'autorizzazione da parte del responsabile della zona spogliatoi.

ART. 6.3. TEMPO MASSIMO DI ATTESA: Il tempo massimo di attesa per una squadra è di 20 minuti, dopo i quali la squadra che non si presenterà sarà soggetta a sconfitta a tavolino e ammenda (come descritto in sezione CAPARRA). In caso di mancata presenza di una squadra sul terreno di gioco entro l'orario stabilito, la partita verrà iscritta a registro con una vittoria a tavolino a favore della squadra presente sul terreno di gioco. Il Comitato Organizzatore non è in nessun modo tenuto a far disputare nuovamente la partita.

ART. 6.4 – SPOSTAMENTO DELLE GARE: Le richieste di spostamento di una gara dovranno essere presentate al Comitato Organizzatore almeno 7 giorni prima della data prevista per l'incontro.

Ricevuta la richiesta, il Comitato Organizzatore si riserverà la facoltà di sottoporla alla squadra avversaria. Lo spostamento sarà possibile esclusivamente previo consenso della squadra avversaria. Qualora la squadra avversaria non accetti lo spostamento e la squadra richiedente non si presenti alla gara regolarmente calendarizzata, a quest'ultima verrà applicata la sconfitta a tavolino con il punteggio di 0-3.

In caso di accordo tra le società per il rinvio della gara, sarà il Comitato Organizzatore, sentito il parere non vincolante delle squadre interessate, a stabilire la data, l'orario e il campo di gioco del recupero, tenendo conto delle esigenze organizzative del torneo.

La data di recupero comunicata dal Comitato Organizzatore sarà da considerarsi definitiva. Qualora una delle due squadre non si presenti alla gara di recupero senza giustificato motivo, il Giudice Sportivo, su segnalazione del Comitato Organizzatore, potrà disporre la sconfitta a tavolino con il punteggio di 0-3 a favore della squadra regolarmente presente.

Il Comitato Organizzatore si riserva inoltre la facoltà di disporre d'ufficio variazioni di data, orario o campo di gioco per esigenze organizzative, logistiche o di forza maggiore, dandone tempestiva comunicazione alle squadre interessate.

ART. 6.5 NUMERO DI GIOCATORI MINIMO: Il numero minimo di giocatori per giocare una partita di calcio a 7 è di cinque atleti, se la squadra si presenta con meno di cinque atleti perderà la partita a tavolino e si procederà con la sanzione pecuniaria di 50€ (come previsto nella sezione CAPARRA).

ART. 6.6 DIRIGENTI/ALLENATORI: sono ammessi al massimo 3 dirigenti/allenatori per ciascuna squadra per ragioni di ordine pubblico. I dirigenti/allenatori dovranno essere inseriti nelle note della distinta e tesserati. La presenza di un numero superiore a 3 dirigenti/allenatori o accompagnatori all'interno del recinto di gioco costituisce violazione del presente regolamento. In tal caso, a seguito di segnalazione da parte dei responsabili di campo o di ricorso presentato dalla squadra avversaria, il Giudice Sportivo potrà deliberare la sconfitta a tavolino per la squadra responsabile della violazione con il punteggio di 0-3. Resta facoltà del Giudice Sportivo valutare le circostanze del caso concreto prima dell'adozione del provvedimento.

ART. 6.7 PALLONI DI GARA: il Comitato Organizzatore fornirà a ciascuna squadra n. 2 pallone ufficiale da utilizzare per le gare del torneo. È responsabilità delle squadre custodire e portare il pallone in occasione di ogni partita.

Nel caso in cui entrambe le squadre siano sprovviste di pallone, la gara sarà annullata e non verrà recuperata. In tale ipotesi non sarà previsto alcun rimborso delle quote versate né alcuna modifica al calendario del torneo.

ART. 7 - VARIAZIONI DI ORARIO: Il Comitato Organizzatore si riserva il diritto di variare data ed orario di gioco per cause di forza maggiore dandone comunicazione alle squadre entro 48 h prima dell'inizio della gara. Gli spostamenti saranno tempestivamente comunicati alle squadre.

ART. 8 - IMPRATICABILITA' DEL CAMPO: Il giudizio sull'impraticabilità del campo spetta al solo direttore di gara, il quale alla presenza dei due capitani delle squadre ne decide la sospensione ed il conseguente rinvio della partita. In caso una squadra non si presenti al campo verrà assegnata la vittoria a tavolino con relativa ammenda nei confronti della società assente (vedi sezione CAPARRA).

ART.9 - GARE SOSPESE: In caso una gara venga sospesa, in occasione del recupero si giocherà a partire dal minuto in cui è stata sospesa la gara partendo dal punteggio acquisito. Le ammonizioni e le espulsioni verranno considerate valide nel corso della gara di recupero alla quale non potranno partecipare giocatori che risultavano squalificati per la gara sospesa. In occasione della gara di recupero la squadra potrà inserire tutti i giocatori in regola ad eccezione degli atleti che abbiano subito una squalifica.

ART. 10 - DURATA GARA: 50 minuti (2 tempi da 25').

ART. 11 – GESTIONE DELLE SOSTITUZIONI

Le sostituzioni sono illimitate e possono essere effettuate esclusivamente tra i giocatori regolarmente tesserati e inseriti nella distinta di gara.

Ogni sostituzione deve avvenire a gioco fermo e previa autorizzazione dell'arbitro. La squadra può richiedere una sostituzione quando è in possesso del pallone, in occasione di: calcio di punizione a favore, rimessa dal fondo a favore, rimessa laterale a favore o in seguito ad un gol subito.

La squadra non in possesso del pallone può effettuare una sostituzione esclusivamente nei seguenti casi:

- quando anche la squadra avversaria effettua una sostituzione;
- in caso di infortunio di un proprio giocatore, previa autorizzazione dell'arbitro.

ART. 12 - COMUNICAZIONE ROSA: la rosa completa della squadra dovrà essere presentata entro e non oltre il 02/11/2026.

ART. 13 – SOMMA DEI CARTELLINI GIALLI

I cartellini gialli ricevuti da ciascun giocatore nel corso di gare differenti sono soggetti a cumulo.

Al raggiungimento del **quinto cartellino giallo**, il giocatore sarà automaticamente squalificato e dovrà saltare la gara successiva della propria squadra. Una volta scontata la squalifica, il conteggio dei cartellini ripartirà da zero.

La somma delle ammonizioni sarà inoltre azzerata:

- all'inizio delle fasi ad eliminazione diretta

- un giocatore squalificato ed impiegato ugualmente in campo sarà sanzionato nella seguente maniera:
  - Sconfitta a tavolino nella partita in oggetto
  - Un turno aggiuntivo di squalifica (in caso di squalifica non rispettata il giocatore dovrà restare fermo per due partite seguenti)

ART 14 - ESPULSIONE: un giocatore ammonito per due volte nella stessa partita viene espulso **per fallo di gioco** è soggetto ad automatica squalifica di **una** giornata da scontare nella gara seguente.
Un giocatore squalificato ed impiegato ugualmente in campo sarà sanzionato nella seguente maniera:

- Sconfitta a tavolino nella partita in oggetto
- Un turno aggiuntivo di squalifica (in caso di squalifica non rispettata il giocatore dovrà restare fermo per due partite seguenti)
- Ammenda alla squadra (come descritto in sezione CAPARRA).

ART. 14.1 – COMPORTAMENTI VIOLENTI O ANTISPORTIVI: in caso di espulsione dovuta a comportamenti violenti, gravemente antisportivi, minacciosi o offensivi, il Comitato Organizzatore potrà trasmettere al Giudice Sportivo tutta la documentazione disponibile, compresi referti arbitrali, fotografie, filmati e testimonianze.

Il medesimo procedimento potrà essere adottato anche qualora il comportamento violento o antisportivo non sia stato rilevato o sanzionato dall'arbitro durante la gara.

Dopo aver esaminato la documentazione acquisita, il Giudice Sportivo potrà disporre, in relazione alla gravità dei fatti:

- la squalifica del giocatore per un determinato numero di gare;
- la squalifica del giocatore per una o più fasi della competizione;
- l'esclusione definitiva del giocatore dal torneo.

I provvedimenti potranno essere adottati anche successivamente alla conclusione della gara e indipendentemente dall'eventuale espulsione comminata sul terreno di gioco.

ART. 15 - SEZIONE DISCIPLINARE: qualora un atleta e/o una squadra siano protagonisti di atti di violenza e/o di tentativi di aggressione nei confronti di avversari, dello staff ULMI e/o del direttore di gara, l'organizzazione può avvalersi della facoltà di estromissione dal torneo della squadra e/o atleta colpevole e della conseguente ammenda alla squadra (vedi sezione CAPARRA). ULMI non è tenuta a restituire alcuna parte della somma versata dalla società estromessa.

ART. 16 - RICORSO AL GIUDICE SPORTIVO: tutti i ricorsi sportivi relativi alle gare devono essere presentati tramite e-mail al seguente indirizzo: associazionesportivaulmi@gmail.com entro e non oltre 24 ore dalla conclusione della partita oggetto del ricorso.

Per ogni ricorso presentato è previsto un costo pari a €15 (parte della quota verrà devoluta ad una associazione benefica), che dovrà essere corrisposto tramite bonifico istantaneo. I ricorsi non presentati entro i termini stabiliti o privi del pagamento della quota non saranno presi in considerazione.

ART 17- CERTIFICATO MEDICO NON AGONISTICO: Ogni partecipante, con la partecipazione al torneo, dichiara sotto la propria responsabilità, di essere in buono stato di salute e di possedere una regolare visita medica agonistica, esonerando il Comitato organizzatore del torneo da ogni responsabilità sia civile che penale relativa e conseguente all'accertamento di suddetta idoneità.

ART. 18 REGOLE DI GIOCO:

ART. 18.1 - RETROPASSAGGIO: il retropassaggio NON è consentito. Se il portiere prende il pallone con le mani a seguito di un retropassaggio si procederà con una punizione indiretta dal punto in cui la palla è stata toccata con le mani. Il portiere non potrà prendere la palla con le mani se la riceve da rimessa laterale da un suo compagno.

ART. 18.2 - CALCIO D'INIZIO: una rete può essere segnata direttamente su calcio di inizio e su ripresa del gioco dopo una segnatura

ART. 18.3 - RIMESSA LATERALE: La rimessa laterale è obbligatoriamente prevista solo con l'utilizzo degli arti superiori (braccia e mani).

ART. 18.4 - FUORI GIOCO: la regola del "fuori gioco" non è applicata.

ART. 18.5 - RIMESSA DAL FONDO: quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra attaccante, oltrepassa interamente la linea di porta, sia a terra sia in aria, al di fuori del tratto compreso tra i pali, il gioco dovrà riprendere dal fondo solo con gli arti inferiori (piedi).

ART. 18.6 - FALLO DA ULTIMO UOMO : nel calcio a 7 non esiste l'espulsione per fallo da ultimo uomo.

CAPARRA

Ogni squadra dovrà versare in sede di iscrizione una caparra di 50€ che verrà restituita a fine del torneo (se non dovessero accadere gli episodi sottoindicati).

I costi coperti dalla caparra sono i seguenti:

- Mancata presenza in campo, o in numero inferiore a 5 giocatori o comunque fuori tempo massimo in modo da non permettere lo svolgimento della gara 50€
- Impiego di un giocatore espulso che non ha scontato il turno di squalifica 20€
- Atti di violenza che portano all'espulsione dal torneo 50€
- Giocatore che partecipa con 2 squadre diverse 25€ a carico della seconda squadra con cui partecipa
- Giocatore non tesserato che scende ugualmente in campo 30€

In caso di esaurimento della quota cauzionale ogni squadra partecipante è OBBLIGATA entro la partita successiva a versare 50€ come secondo deposito cauzionale, pena l'impossibilità di scendere in campo fino all'avvenuto versamento.

Eventuali danneggiamenti alla struttura ospitante verranno valutati e saranno pienamente a carico del danneggiatore.

L'iscrizione e partecipazione al torneo, sott'intende la conoscenza e l'accettazione del presente Regolamento.

Il Comitato Organizzatore e la Società proprietaria della struttura non sono responsabili della sparizione o di eventuali danni a oggetti personali avvenuti all'interno della struttura.

LEGGE SULLA PRIVACY

- Consenso ai sensi della Legge 675 del 31 Dicembre 1996: tutele delle persone o di altri soggetti rispetto al trattamento dati.
- Le squadre partecipanti, con l'iscrizione e il tesseramento dei propri giocatori e Dirigenti, disposta dalla citata legge, consentono anche a nome e per conto dei propri tesserati, che i dati vengano utilizzati ai fini informativi e assicurativi previsti. Con l'iscrizione al torneo gli atleti consento anche la pubblicazione di foto, video, tag, inserimento di nomi e cognomi, su tutti i profili dell'associazione sportiva ULMI presenti nei vari canali social.

CONTATTI

- **Emanuele:** 3472478977
  Indirizzo e-mail: associazionesportivaulmi@gmail.com