



Parrocchia di Perarolo



MEMORIAL FERRUCCIO AGOSTINI

II EDIZIONE

Procedura di iscrizione

- Si può versare la caparra (50% dell'iscrizione) o la somma intera al momento dell'iscrizione.
- Successivamente inviare la distinta del bonifico al responsabile.
- La somma totale dell'iscrizione deve essere versata prima del 10/06/2026.
- Solo con la conferma del pagamento totale la squadra risulterà effettivamente iscritta.
- Inserire nella causale "Iscrizione memorial Ferruccio Agostini – *Nome squadra*"
- Una volta iscritta, la squadra non potrà più cambiare nome
- Se la squadra non avrà pagato la somma totale al 10/06, l'iscrizione risulterà annullata e la caparra rimarrà all'organizzazione

In seguito, le coordinate bancarie della parrocchia:

Intestatario: Parrocchia di Perarolo

IBAN: IT51J0538762962000047671291

Causale: "Iscrizione memorial Ferruccio Agostini – *Nome squadra*"



Parrocchia di Perarolo



TORNEO DI CALCIO A 5 2026

MEMORIAL FERRUCCIO AGOSTINI - II EDIZIONE

Regolamento

ARTICOLO I - PERIODO TORNEO

1. Le partite si svolgeranno da Giovedì 2 a Domenica 5 Luglio, presso gli impianti sportivi della parrocchia di Perarolo (PD), situati dietro alla chiesa (via A. Diaz, 65 – Perarolo di Vigonza PD).
2. Il torneo ha carattere amatoriale e possono partecipare tutti coloro che hanno compiuto 18 anni di età. Tutti i giocatori dovranno presentare apposita liberatoria.
3. Le partite saranno svolte su campo in erba di dimensioni 20x35. Le porte utilizzate avranno dimensioni simili a quelle del calcio a 5.
4. È concesso l'utilizzo di scarpe con tacchetti.
5. Si raccomanda di mantenere un comportamento diligente e consono rispetto al luogo e alla struttura del torneo.

ARTICOLO II - SQUADRA E SOSTITUZIONI

1. La squadra dev'essere composta da minimo 5 giocatori fino ad un massimo di 10: in campo ci saranno 4 giocatori di movimento più 1 portiere.
2. La squadra deve essere contraddistinta da un kit o almeno da una maglia che identifichi i colori. Ogni giocatore deve avere un numero univoco.
3. La squadra deve nominare un capitano, unico giocatore a poter interloquire con l'organizzazione e con il direttore di gara durante le partite.
4. Le squadre si devono presentare almeno 5 minuti prima dell'inizio della propria partita nei pressi del campo di gioco per non gravare sul programma orari. In caso di mancata presenza al campo, verrà sancita la sconfitta a tavolino per 6-0. Le squadre all'arrivo saranno sì dovranno presentare al punto di accoglienza per essere registrati ed essere accompagnati agli spogliatoi.
5. Le sostituzioni dei giocatori di movimento sono "volanti" e illimitate, previa segnalazione all'arbitro. La sostituzione del portiere, invece, può essere effettuata soltanto durante un'interruzione del gioco.
6. Non è consentita la sostituzione del portiere per usufruire del quinto giocatore di movimento.

ARTICOLO III - DURATA DELLA GARA

1. La durata della partita, sia durante i gironi sia nelle fasi ad eliminazione diretta, è di 2 tempi da 20 minuti effettivi ciascuno (non ci sono interruzioni del cronometro nel caso di pallone in rimessa, per fallo, ecc.) e l'intervallo ha una durata di 5 minuti.
2. Il recupero è a discrezione dei direttori di gara
3. Viene consentito 1 time-out a tempo ambo le squadre della durata di 1 minuto ciascuno. Solo il capitano o il vice può chiamare il time-out solo durante il possesso della palla.

ARTICOLO IV - FORMULA DEL TORNEO

1. Il torneo si svolge in gironi di sola andata. Sono presenti 3 gironi da 4 squadre.
2. I punti assegnati ad ogni partita sono: 3 per la vittoria, 1 per il pareggio, 0 per la sconfitta.
3. Accedono alle semifinali le prime classificate di ogni girone e la miglior seconda così valutata:
 - a. punti in classifica;
 - b. differenza reti;
 - c. la squadra che ha segnato più goal;
 - d. la squadra che ha subito meno goal;
 - e. sorteggio.I vincitori delle semifinali disputeranno le finali per il 1°/2° posto; i perdenti, invece, prenderanno parte alla finale per il 3°/4° posto.
4. In caso di pareggio nelle fasi ad eliminazione diretta, si procede con i calci di rigore (3 per squadra e se necessario ad oltranza).

ARTICOLO V - PORTIERE E DINAMICHE DI GIOCO

1. Il portiere non può toccare il pallone con le mani su retropassaggio dei compagni.
2. Quando il pallone è in gioco, il portiere lo può giocare una sola volta con i piedi; in tutti gli altri casi non lo può rigiocare a meno che un avversario non lo tocchi oppure quando il pallone supera la metà campo. Se non si rispetta ciò, si commette un'infrazione e la squadra avversaria avrà a disposizione un calcio di punizione indiretto.
3. In tutti i casi il portiere non può giocare il pallone sia con le mani sia con i piedi per più di 5 secondi, dopo i quali è fischio un calcio di punizione indiretto.
4. Se le infrazioni commesse dal portiere avvengono dentro la propria area di rigore, questi vengono puniti con un calcio di punizione indiretto, sulla linea dei sei metri.
5. Sulle punizioni la distanza deve essere di 5 metri o comunque il giocatore avversario dovrà posizionarsi

ad una distanza che renda possibile la battuta.

6. Le rimesse laterali devono essere battute entro 5 secondi, con il pallone sulla linea laterale.

ARTICOLO VI - FALLI E SANZIONI

1. Ogni squadra ha a disposizione un bonus di 5 falli per partita. Superato tale limite ogni fallo è punito con un “tiro libero”, battuto alla distanza di circa 10 metri. Non può essere formata la barriera della squadra avversaria ed il portiere dovrà restare nella propria area di rigore tenendo una distanza di almeno 5 metri.
2. Su un’eventuale ribattuta del portiere, può essere segnato un goal.
3. Dopo aver accumulato 2 ammonizioni, si deve saltare automaticamente la partita successiva. Il calcolo delle ammonizioni si azzerà in caso di passaggio alle fasi finali.
4. Se durante una partita un giocatore viene espulso, non può più prendere parte alla gara e non può sedere in panchina. La durata della sanzione dipenderà dalla gravità della violazione commessa e sarà valutata dal direttore di gara e dagli organizzatori.
5. Dopo l’espulsione di un giocatore, la squadra rimane in inferiorità numerica e non può sostituire il compagno espulso per 2 minuti a meno che non venga segnato un goal a loro sfavore in questo lasso di tempo.
6. Il giocatore entra in campo per sostituire un giocatore espulso dopo il consenso dell’arbitro.
7. In caso di rissa o comportamenti gravi da parte della squadra o del singolo, l’arbitro insieme agli organizzatori potrà decidere di squalificare e allontanare immediatamente gli stessi dal torneo.

ARTICOLO VII - DISPOSIZIONI FINALI

1. Il torneo si svolgerà con ogni condizione meteorologica; resta inteso che in presenza di particolari avverse condizioni meteorologiche, o di altri eventi esterni, l’organizzazione potrà decidere una o più sospensioni degli incontri e decretarne la ripresa nel momento in cui le condizioni esterne la consentano durante le successive serate. In caso di sospensione definitiva degli incontri, o in caso di annullamento del torneo è prevista la restituzione del 50% della quota di iscrizione.
2. Per motivi organizzativi gli orari e le date degli incontri potranno essere variati fino a un paio di giorni prima; eventuali scambi di partite saranno valutati caso per caso a discrezione dell’organizzazione.



Parrocchia di Perarolo



TORNEO DI GREEN VOLLEY 2026

MEMORIAL FERRUCCIO AGOSTINI - II EDIZIONE

Regolamento

1. La categoria di gioco è quella del 4x4 misto.
2. L'iscrizione è aperta ai ragazzi/e che hanno superato i 18 anni di età
3. La composizione dei gironi e il relativo calendario di gioco saranno pubblicati sul sito
4. C'è l'obbligo di avere almeno una ragazza in campo. Non sarà consentito alle squadre di iniziare, o proseguire, un incontro avendo un numero inferiore di quattro atleti in campo e sarà assegnata vittoria della squadra avversaria con punteggio di 0-21
5. Gli arbitraggi saranno effettuati dagli stessi atleti partecipanti secondo un programma di gara fornito alle squadre al momento del sorteggio dei gironi.
6. Le squadre chiamate a disputare o arbitrare gli incontri che si dovessero presentare al campo di gioco incomplete o con ritardi superiori a 10 min. rispetto ai tempi indicati nei prospetti di gara, o non presentarsi affatto saranno dichiarate perdenti con un punteggio di 0-21
7. Il torneo si svolgerà su un campo in erba la cui dimensione è fissata a 8x16 mt con altezza della rete pari a 2,30 mt circa.
8. Si gioca al meglio dei 3 set con la seguente formula: 1° e 2° set al 21 e terzo set al 15
9. Al termine di ciascun set, le squadre dovranno cambiare campo, possibilmente senza perdere tempo
10. Nel corso dell'incontro, ogni squadra può richiedere due tempi di riposo (non consecutivi) di 30" ciascuno.
11. In campo non esiste posizione di prima o seconda linea; la squadra è tenuta solo a rispettare il turno di battuta
12. Quando tocchi simultanei al di sopra della rete fra due avversari danno luogo alla palla trattenuta, il gioco continua (non viene fischiato doppio fallo)
13. Nell'azione di muro il giocatore può toccare la palla anche al di là della rete, a patto che non interferisca con il gioco degli avversari, prima o durante la loro azione di attacco. La squadra a muro avrà a sua disposizione tre tocchi dopo il contatto del muro. Il primo tocco dopo il muro può essere eseguito da qualsiasi giocatore, incluso colui che ha toccato la palla a muro
14. Non è consentito il pallonetto (come da regolamento di Beach Volley)
15. Non vi è nessun limite sul numero delle sostituzioni
16. In caso di invasione sotto rete del campo avversario, si commette fallo solo se si disturbano gli avversari
17. In caso di parità al termine dei gironi, farà testo nel seguente ordine: differenza punti, risultato scontri diretti, sorteggio
18. La squadra vincitrice guadagnerà 3 punti, nel caso si vada al terzo set, la squadra vincente guadagnerà 2 punti, mentre quella perdente 1.
19. Per quanto non sopra specificato, sono da ritenersi valide le regole applicate alla pallavolo indoor.