



MODULO DI ISCRIZIONE E CONTESTUALE LIBERATORIA TORNEO CALCIO A 5 "OVER 40"



Centro Sportivo Sertinu – Via Caravaggio 21, Macomer

Inizio torneo: 03 agosto 2026 | Termine iscrizioni: 31
luglio 2026



NOME E COGNOME RESPONSABILE SQUADRA	
NATO A	_____ IL _____
RESIDENTE IN VIA	_____ N. _____
CODICE FISCALE	_____ _____
E-MAIL	_____ TELEFONO _____
SQUADRA DENOMINATA	_____ _____
COLORE MAGLIA	_____ _____

Il sottoscritto, in qualità di responsabile della squadra, chiede l'iscrizione alla manifestazione "Torneo Calcio a 5 Over 40", che si disputerà a Macomer presso il Centro Sportivo Sertinu, sito in Via Caravaggio n. 21, con inizio dal giorno 03 agosto 2026. Dichiara inoltre di aver preso visione del regolamento e di accettarlo integralmente in ogni suo punto.

ELENCO GIOCATORI ISCRITTI

N.	NOME E COGNOME	N° MAGLI A	DATA DI NASCITA	CODICE FISCALE	FIRMA GIOCATORE
1					
2					
3					
4					
5					

6				
7				
8				
9				
10				

DICHIARAZIONE DI ESONERO RESPONSABILITÀ

- 1) Il partecipante solleva l'organizzazione da qualsiasi responsabilità, diretta e indiretta, per eventuali danni materiali e non materiali e/o spese derivanti dalla partecipazione al torneo, anche in conseguenza del proprio comportamento.
- 2) Il partecipante si impegna ad assumere un comportamento conforme ai principi di lealtà e correttezza sportiva e a non tenere comportamenti contrari alla legge, al regolamento o tali da mettere in pericolo la propria o l'altrui incolumità.
- 3) Il partecipante dichiara, sotto la propria responsabilità, di essere in possesso del certificato medico attestante l'idoneità alla pratica sportiva e di sollevare l'organizzazione da ogni responsabilità civile e penale in merito.
- 4) Il partecipante è consapevole che durante gli incontri non è garantita la presenza di medico o ambulanza e, con la sottoscrizione del presente modulo, rinuncia a qualsiasi azione civile, penale o di rivalsa nei confronti degli organizzatori per danni derivanti dalla mancata presenza in loco di medico o ambulanza.
- 5) Con la firma del presente modulo, il partecipante si assume ogni responsabilità che possa derivare dall'esercizio dell'attività sportiva e solleva gli organizzatori da ogni responsabilità civile e penale, anche oggettiva, per infortuni cagionati a sé o a terzi, per malori verificatisi durante la/e partita/e, nonché per furti o danneggiamenti di oggetti personali.

Luogo e data _____ Firma del responsabile _____

PER ACCETTAZIONE – FIRME DEI COMPONENTI DELLA SQUADRA

N.	NOME E COGNOME	FIRMA
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		

10		

Autorizzazione al trattamento dei dati personali. Preso atto dell'informativa ai sensi della normativa privacy vigente, il partecipante autorizza il trattamento dei propri dati personali per finalità connesse all'organizzazione del torneo, alla pubblicazione dei risultati e ad eventuali riprese fotografiche e video connesse alla manifestazione.

REGOLAMENTO UFFICIALE – TORNEO CALCIO A 5 OVER 40

1. Potranno iscriversi al torneo squadre di giocatori maschi da 40 anni in su; è concesso ai giocatori di 38 anni compiuti di partecipare come unico fuoriquota in campo. I partecipanti al torneo dovranno essere in regola con il tesseramento A.S.C. Sport, che indice il torneo con la ASD New Team Macomer, oppure con altri sodalizi sportivi.
2. Le squadre potranno essere composte da un minimo di 5 ad un massimo di 10 giocatori con due dirigenti.
3. Il responsabile di ogni squadra compilerà una lista con i nomi dei giocatori partecipanti, con annesse le firme di ogni giocatore e comprensiva di firma di liberatoria, e la dovrà consegnare personalmente all'organizzazione, unitamente alla quota di iscrizione, prima dell'inizio del torneo.
4. Non è possibile in nessun caso iscrivere giocatori nuovi o mancanti nella lista compilata al momento dell'iscrizione dopo la data di inizio della prima partita.
5. La quota di iscrizione è di € 15,00 a giocatore da versare al momento dell'iscrizione, il cui termine è fissato in data 31 luglio 2026 ore 20:00.
6. Il Dirigente Accompagnatore con il Responsabile e i giocatori saranno le sole persone che potranno accedere nel rettangolo di gioco.
7. Svolgimento – Il torneo si svolgerà con girone/i all'italiana con sole gare di andata. Al termine delle fasi a gironi accederanno alle semifinali le prime 2/4 classificate, che svolgeranno le fasi finali 1^a contro 4^a e 2^a contro 3^a; le vincenti disputeranno la finale. Gli abbinamenti delle fasi finali verranno effettuati una volta iscritte le squadre.
8. Per determinare le squadre che passeranno il turno ai quarti si defalcheranno i punti e i gol fatti e subiti delle squadre componenti i gironi da 5 contro l'ultima classificata, per una equa comparazione con l'eventuale girone composto da 4 squadre. Per le squadre interessate al passaggio di turno, in caso di parità punti in classifica, verrà utilizzato il metodo della classifica avulsa.
9. Per le partite verrà utilizzato un pallone da calcio n. 4 a rimbalzo controllato offerto dall'organizzazione.
10. Si ricorda che per disputare una partita sono necessari almeno 3 giocatori; in assenza del 3° giocatore, la partita viene vinta a tavolino dalla squadra che non si trova in inferiorità numerica.
11. Nella fase di qualificazione vengono giocati 2 tempi da 15 minuti; nelle fasi finali 2 tempi da 20 minuti. Vengono assegnati 3 punti per ogni vittoria, 1 punto in caso di pareggio e 0 punti in caso di sconfitta. In caso di parità nelle fasi finali verrà disputato 1 tempo supplementare da 5 minuti senza cambio campo e, a seguire, calci di rigore.
12. Non è concesso un time out.
13. In caso di parità tra due o più squadre al termine del girone di qualificazione e interessate al passaggio del turno, si procederà seguendo i seguenti criteri: 1) scontro diretto o classifica scontri diretti; 2) differenza reti totale; 3) maggior numero di gol fatti; 4) minor numero di gol subiti; 5) sorteggio.
14. Le sostituzioni sono "volanti" e sono consentite in numero illimitato. L'ingresso in campo del giocatore in panchina può avvenire solo al centrocampo con la seguente modalità: prima esce il giocatore che deve essere sostituito e subito dopo entra il sostituto.
15. I giocatori dovranno indossare maglie dello stesso colore; qualora due squadre abbiano lo stesso colore di maglia, la squadra seconda nominata dovrà indossare i frattini.
16. Ogni squadra ha a disposizione un bonus di 5 falli per tempo. Superato tale limite, ogni fallo successivo sarà punito con un tiro libero.
17. La distanza per le rimesse laterali, calci d'angolo e punizioni è sempre di 5 metri.
18. La palla per ogni rimessa laterale dovrà essere battuta entro 4 secondi; allo scoccare del 4° secondo, l'arbitro concederà il cambio rimessa. In questo torneo non vengono considerati i secondi al portiere, che diventa così uno dei giocatori escludendone le limitazioni.
19. La distanza dei calciatori dovrà essere di cinque metri dal pallone. L'arbitro segnalerà i falli cumulativi non alzando il braccio. Dal quinto fallo in poi tutte le punizioni saranno punite con un tiro libero.
20. Il portiere non può toccare il pallone con le mani su passaggio dei compagni, salvo i casi in cui il passaggio venga effettuato con testa, spalla o petto.
21. Qualsiasi reclamo per quanto riguarda la partita giocata, i gol fatti ecc. dovrà essere comunicato entro 24 ore dal termine della gara tramite PEC all'indirizzo newteammacomer@pec.it o mail a newteammacomer@libero.it. La direzione si riserva la possibilità di squalificare o penalizzare squadre o giocatori che terranno comportamenti scorretti o violenti in campo o all'esterno nei confronti di partecipanti, arbitri e organizzazione.
22. Sanzioni. La bestemmia è punita con l'espulsione diretta. Il giocatore espulso dovrà abbandonare l'incontro e la squadra rimarrà in inferiorità numerica per 3 minuti o sino a quando la squadra non in inferiorità segna una rete. Il giocatore va in diffida dopo il 2° cartellino giallo; al 3° giallo salterà la partita successiva. Modifiche al regolamento: l'Organizzazione potrà apportare modifiche al presente regolamento, se ritenuto necessario, per il migliore svolgimento del torneo, dandone avviso ai partecipanti.
23. Per quanto non contemplato dal presente regolamento vige il regolamento della F.I.G.C. calcio a 5. Nota importante: qualora una o più squadre si rendano protagoniste di una rissa o di atteggiamenti minacciosi nei confronti di organizzazione e arbitro, saranno immediatamente squalificate dal torneo e allontanate dal Centro Sportivo.

24. Adempimenti preliminari. Le squadre dovranno presentarsi all'arbitro 15 minuti prima dell'orario di programmazione della gara, per l'identificazione.
25. Ritardi di squadre e/o arbitri. L'arbitro attende le squadre, o meglio la consegna della lista, 15 minuti successivi l'ora di inizio della partita; se la partita non ha avuto inizio, l'arbitro decreterà la vittoria a tavolino in favore della squadra presente.
26. I giocatori del torneo potranno essere tesserati presso altre federazioni sportive, enti di promozione sportiva o discipline sportive associate, e dovranno avere un'età superiore ai 40 anni. Il numero minimo di calciatori che permette di dare inizio alla gara è di tre. Nessuna gara può avere inizio con un numero inferiore a tre.
27. Il portiere può interscambiarsi con qualsiasi altro calciatore per un numero di volte illimitato. Un calciatore che entra nel terreno di gioco senza che ne sia uscito prima il compagno sarà ammonito; tale ammonizione non viene considerata come fallo cumulativo.
28. Equipaggiamento dei calciatori: i calciatori devono indossare maglia e pantaloncini. Al solo portiere è consentito l'utilizzo della tuta intera. Non sono ammessi piercing, collane, occhiali, orologi o braccialetti. L'uso dei parastinchi non è obbligatorio, ma consigliabile.
29. Regola dei quattro secondi. Qualsiasi ripresa del gioco, compresi i falli laterali, deve avvenire entro quattro secondi dal momento in cui l'arbitro giudica che la palla sia in condizione di essere giocata. Diversamente, superato questo tempo, usufruisce della rimessa laterale la squadra avversaria, se la palla è uscita dal perimetro, oppure di un calcio di punizione indiretto. È possibile interrompere il computo dei quattro secondi chiedendo il rispetto della distanza di cinque metri; in difetto, l'arbitro potrà ammonire per il mancato rispetto di tale distanza.
30. Rimessa laterale. Le rimesse laterali devono essere effettuate esclusivamente con i piedi. Il pallone deve essere posto sulla riga e deve essere fermo. Il piede d'appoggio può stare anche all'interno del terreno di gioco, purché almeno il tallone sia posizionato sulla linea.
31. Calcio d'angolo. Una rete può essere segnata su calcio d'angolo. I calciatori avversari devono assumere una distanza di metri cinque. Se la palla non è posizionata bene, il calcio d'angolo deve essere ripetuto.
32. Falli cumulativi. Sono considerati falli cumulativi tutti i falli puniti con un calcio di punizione diretto. I primi 5 falli verranno registrati dal direttore di gara; tutti gli ulteriori falli oltre i 5 che avvengono in un singolo tempo di gioco verranno puniti con un tiro libero oppure, se il fallo avviene in una posizione più avanzata dei 10 metri verso la porta avversaria, il tiro può essere battuto da quella posizione. I falli cumulativi si azzerano a ogni fine tempo, salvo l'accesso ai tempi supplementari durante i quali i falli cumulativi proseguono sino ai calci di rigore.
33. È vietato fumare in campo, portare bibite o bevande di qualsiasi tipo nel terreno di gioco se non l'acqua offerta dall'organizzazione, calciare volutamente contro la rete protettiva a cielo e trattenersi in campo oltre l'orario della gara stessa. Premiazioni: verranno premiati, in successione, il capocannoniere, la coppa 3° classificato, la coppa 2° classificato, la coppa 1° classificato e il miglior portiere. Per tutto quanto non espresso nel presente regolamento si prenderà a riferimento il regolamento ufficiale calcio a 5 FIGC o le decisioni dell'organizzazione.

DATA E FIRMA DEL RESPONSABILE SQUADRA
