



Regolamento Calcio a 5

Lo spirito del Torneo impone un gioco all'insegna del divertimento e della sana competizione. In caso di comportamento antisportivo o violento nei confronti degli avversari, degli arbitri e dello staff, l'organizzazione si riserva il diritto di espellere la squadra dal torneo senza rimborso alcuno della quota di partecipazione.

FORMULA DI GIOCO:

Torneo maschile riservato a giocatori maggiorenni o per minorenni in possesso di una delega firmata dai genitori. Sono garantite due o tre gare da 30 minuti, disputate in due tempi da 15 minuti, per ogni squadra partecipante.

Accederanno alle fasi finali le prime due classificate. **La formula potrà variare in base al numero delle squadre iscritte.** In caso di parità tra due o più squadre si guarderà nell'ordine:

- il maggior numero di punti ottenuto negli scontri diretti;
- la miglior differenza reti negli scontri diretti;
- il maggior numero reti segnate in tutto il girone;
- il minor numero di reti subite in tutto il girone.

SISTEMA DI PUNTEGGIO: Ogni vittoria equivale a 3 punti, il pareggio vale 1 punto, la sconfitta a 0 punti. Nelle fasi eliminatorie in caso di parità la squadra vincente sarà stabilita direttamente con 5 calci di rigore tirati da cinque componenti presenti in distinta scelti al termine dei tempi regolamentari.

Torneo femminile riservato a giocatrici maggiorenni o per minorenni in possesso di una delega firmata dai genitori. Sono garantite due o tre gare da 30 minuti, disputate in due tempi da 15 minuti, per ogni squadra partecipante.

Accederanno alle fasi finali le tutte e 4 le squadre che si affronteranno nella seconda fase ad eliminazione diretta 1°vs 4° e 2°vs 3°. **La formula potrà variare in base al numero delle squadre iscritte.** In caso di parità tra due o più squadre si guarderà nell'ordine:

- il maggior numero di punti ottenuto negli scontri diretti;
- la miglior differenza reti negli scontri diretti;
- il maggior numero reti segnate in tutto il girone;
- il minor numero di reti subite in tutto il girone.

SISTEMA DI PUNTEGGIO: Ogni vittoria equivale a 3 punti, il pareggio vale 1 punto, la sconfitta a 0 punti. Nelle fasi eliminatorie in caso di parità la squadra vincente sarà stabilita direttamente con 5 calci di rigore tirati da cinque componenti presenti in distinta scelti al termine dei tempi regolamentari.



-ISCRIZIONI E TERMINE ISCRIZIONI: La quota per ogni squadra è fissata in **150 €** (IVA INCLUSA OBBLIGATORIA) e comprende la QUOTA ASSICURATIVA PER CIASCUN GIOCATORE.

Il limite temporale delle iscrizioni è fissato al completamento dei posti disponibili. Ogni squadra non potrà avere più di 10 giocatori che dovranno essere iscritti entro l'inizio del torneo. Non sono ammessi scambi di giocatori tra squadre partecipanti.

RICORDIAMO CHE OGNI GIOCATORE DOVRA' OBBLIGATORIAMENTE CONSEGNARE IL CERTIFICATO MEDICO AGONISTICO IN CORSO DI VALIDITA'

-PREMI:

La vincitrice avrà in omaggio il pass per le Finali Streetgames di Livorno previste il 29/30/31 Luglio 2022. Il pass comprende anche 1 notte in albergo per 8 atleti + 1 accompagnatore.

Principali regole di gioco e tempistiche:

1. Il possesso iniziale della palla viene stabilito dal lancio di una moneta.

2. La gara deve essere giocata da due squadre, formate ciascuna da un massimo di 5 calciatori e un minimo di 3, uno dei quali nel ruolo di portiere. I calciatori di riserva possono essere massimo un numero di 5.

3. Le sostituzioni "volanti" sono consentite in numero illimitato. Fa eccezione la sostituzione del portiere, che può essere effettuata soltanto durante una interruzione del giuoco. Un calciatore sostituito può partecipare nuovamente al giuoco, sostituendo a sua volta un altro calciatore.

4. Un calciatore non può indossare alcun oggetto che sia pericoloso per gli altri calciatori.

5. L' arbitro impone il rigoroso rispetto delle Regole del Giuoco ed agisce SEMPRE in maniera imparziale:
 - Ha il potere discrezionale di interrompere temporaneamente il giuoco per qualsiasi infrazione alle regole, potrà sospendere e riprendere temporaneamente la gara, oppure di decretarne la fine, ogni qualvolta se ne verifichi la necessità.
 - Potrà ammonire qualsiasi calciatore colpevole di condotta scorretta o antisportiva e, se recidivo, impedirgli l'ulteriore partecipazione al giuoco.

6. Un calciatore che commetta intenzionalmente uno dei seguenti 10 falli:
 - tentare di o dare un calcio all'avversario;
 - tentare o fare uno sgambetto all'avversario;
 - saltare su un avversario;
 - caricare un avversario, anche con la spalla;
 - tentare di o colpire un avversario;
 - spingere un avversario;
 - trattenere un avversario;



- sputare ad un avversario;
- tentare di giocare il pallone scivolando da tergo su un avversario in procinto di giocare il pallone;
- toccare il pallone con le mani deve essere punito con un calcio di punizione diretto, accordato alla squadra avversaria nel punto in cui è stato commesso il fallo.
- Se un calciatore della squadra difendente commette intenzionalmente, all'interno della propria area di rigore, uno dei suddetti dieci falli, deve essere punito con un calcio di rigore.

7. Quando il pallone oltrepassa interamente, sia a terra sia in aria, una linea laterale, deve essere rimesso in gioco con i piedi, verso l'interno del rettangolo di giuoco, in una qualsiasi direzione, dal punto in cui ha oltrepassato la linea, da un calciatore della squadra opposta a quella del calciatore che lo ha toccato per ultimo. Nell'effettuazione della rimessa dalla linea laterale il pallone deve essere fermo. La rimessa deve essere effettuata entro 4 secondi dal momento in cui è possibile riprendere il gioco. Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dalla linea laterale.

8. 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, dovrà essere rimesso in giuoco dal portiere, con le mani, dall'interno della propria area di rigore al di fuori della stessa. Il pallone sarà in gioco quando sarà uscito completamente dall'area di rigore.

9. Punizione: • Se il pallone sarà toccato o giocato da un compagno di squadra o da un avversario del portiere che ha effettuato la rimessa, all'interno della propria area di rigore, la rimessa dovrà essere ripetuta.

- Se il portiere che ha effettuato la rimessa gioca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato o giocato da un altro calciatore, gli arbitri devono accordare alla squadra avversaria un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è stato commesso il fallo.

- Se il portiere dopo aver rimesso in giuoco il pallone, lo riceve di ritorno da un compagno di squadra, lo tocca o lo controlla con le mani, sarà punito con un calcio di punizione indiretto che sarà battuto dal punto in cui il fallo è stato commesso.



10. Quando il pallone, toccato per ultimo da un calciatore della squadra difendente, oltrepassa interamente la linea di porta, sia in terra sia in aria, al di fuori del tratto compreso tra i pali, un calciatore della squadra attaccante batterà un calcio d'angolo. Il pallone dovrà essere collocato dalla parte in cui è uscito dal rettangolo di giuoco. I calciatori della squadra avversaria a quella a cui appartiene il calciatore che batte il calcio d'angolo non possono avvicinarsi a meno di metri 3 dal pallone fino a quando questo non è in giuoco, cioè fino a quando non abbia percorso una distanza pari alla sua circonferenza. Il giocatore che ha battuto il calcio d'angolo non può giocare una seconda volta il pallone fino a quando lo stesso non sia stato toccato o giocato da un altro calciatore.

11. Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo.

12. Un giocatore ammonito per tre volte non può disputare l'incontro successivo. Il totale delle ammonizioni viene azzerato nella fase ad eliminazione diretta. Non le eventuali squalifiche per espulsione.

13. ALL'INIZIO DI OGNI INCONTRO CIASCUNA SQUADRA DOVRA':
PRESENTARE UNA DISTINTA CONTENENTE NOME E COGNOME DI OGNI GIOCATORE ASSOCIATO AL NUMERO DI MAGLIA.

14. Si ammette un ritardo massimo sul campo di gioco di 10min. PREVIA COMUNICAZIONE TELEFONICA AI RESPONSABILI DEL TORNEO PENA LA PERDITA A TAVOLINO DELL'INCONTRO (5-0).

15. Le partite si svolgeranno dalle 19.00 alle 23.30 da giovedì 7/07 a domenica 10/07 giorno delle finali del torneo. Nei weekend si potrebbe giocare anche nella fascia pomeridiana.

16. In caso di avverse condizioni meteo le squadre sono tenute a rimanere nei pressi del terreno di gioco per un'ora dopo la sospensione al termine della quale l'organizzazione si riserva di decidere la sospensione definitiva della gara o la ripresa della gara stessa. L'organizzazione può inoltre decidere anticipatamente di

far svolgere l'incontro presso un altro campo di giuoco. Per quanto non espressamente indicato, valgono le regole di gioco del Calcio a 5.

FORMULA DI GIOCO								
GIRONE A		GIRONE B		GIRONE C		GIRONE D		GIRONE FEMMINILE
SQUADRA A		SQUADRA D		SQUADRA G		SQUADRA L		SQUADRA AF
SQUADRA B		SQUADRA E		SQUADRA H		SQUADRA M		SQUADRA BF
SQUADRA C		SQUADRA F		SQUADRA I		SQUADRA N		SQUADRA CF
								SQUADRA DF
GIOVEDI' 7 LUGLIO		VENERDI' 8 LUGLIO		SABATO 9 LUGLIO		DOMENICA 10 LUGLIO		
20.00 20.30	A VS B	20.00 20.30	D VS E	17.00 17.30	G VS H	15.00 15.30	1A VS 2D	Q1
20.40 21.10	B VS C	20.40 21.10	E VS F	17.40 18.10	G VS I	15.40 16.10	1B VS 2C	Q2
21.20 21.50	C VS A	21.20 21.50	D VS F	18.20 18.50	I VS H	16.20 16.50	1C VS 2B	Q3
				19.00 19.30	AF VS BF	17.00 17.30	1D VS 2A	Q4
				19.40 20.10	CF VS DF	18.40 19.10	1VS4	SF1
				20.40 21.10	AF VS DF	19.20 19.50	2VS3	SF2
				21.20 21.50	L VS M	20.00 20.30	FINALE FEMMINILE	FINALE F
				22.00 22.30	N VS L	20.45 21.15	VQ1 VS VQ3	SM1
				22.40 23.10	L VS M	21.30 22.00	VQ2 VS VQ4	SM2
						22.10 22.30	PSM1 VS PSM2	FINALE 3/4
						22.45 23.10	VSM1 VS VSM2	FINALE 1/2