

## **REGOLAMENTO DI GIUOCO DEL TORNEO 2015**

Si applica il Regolamento FIGC di calcio a 5 approvato per la stagione in corso con alcune eccezioni che riportiamo qui di seguito.

### **DURATA DELLA GARA**

**Art. 1** La durata della gara è stabilita in due tempi di 25 minuti di gioco ciascuno, intervallati da una pausa di 5 minuti.

**Art.2** L'ingresso al campo di gioco durante la gara è consentito esclusivamente ai giocatori in tenuta di gioco, all'allenatore ed al vice-allenatore, i cui nomi dovranno essere segnati sulla lista gara da consegnare all'Arbitro.

### **RIMESSE**

**Art.3** Il giocatore che esegue la rimessa laterale deve effettuarla entro 4 secondi e i giocatori della squadra difendente devono trovarsi ad almeno 3 metri dal pallone; una rete non può mai essere direttamente segnata su rimessa laterale.

**Art.4** Il calcio d'angolo deve essere battuto entro 4 secondi e i giocatori della squadra difendente devono rimanere ad almeno 3 metri di distanza dal pallone. Una rete può essere segnata direttamente da calcio d'angolo.

**Art.5** La rimessa dal fondo deve essere effettuata dal portiere entro 4 secondi e i giocatori avversari dovranno rimanere fuori dall'area di rigore finchè il pallone non sarà rimesso in gioco.

**Art.6** Il gol segnato su rimessa da centro campo è valido anche se il pallone non tocca nessun altro giocatore prima di entrare in porta.

### **REGOLE DEL PORTIERE**

**Art.7** Il portiere può rimettere il pallone oltre la metà campo sia su parata sia su rimessa dal fondo. La rimessa dal fondo e la rimessa su parata possono essere effettuate sia con le mani che con il drop.

**Art.8** Il passaggio all'indietro del portiere è consentito per un numero illimitato di volte, a condizione che il portiere controlli il pallone solo con i piedi e non lo trattenga per più di 4 secondi. Nel passaggio su rimessa laterale il portiere può controllare il pallone solo con i piedi.

**Art.9** Il portiere può trattenere il pallone nella propria metà campo per un massimo di 4 secondi, mentre una volta superata la propria metà campo diventerà un giocatore come gli altri e quindi non sarà più soggetto alla regola dei 4 secondi.

**Art.10** Il portiere può intervenire sul pallone a gambe piegate. Nel caso di intervento a gambe tese verrà fischiata la punizione se fuori area, oppure il rigore se dentro l'area.

## CALCI DI PUNIZIONE

**Art.11** Con un calcio di punizione diretto può essere segnata direttamente una rete. Per indicare un calcio di punizione diretto l'Arbitro mantiene un braccio orizzontalmente, indicando nella direzione in cui il calcio deve essere battuto.

**Art.12** Con un calcio di punizione indiretto può essere segnata una rete soltanto se il pallone tocca un altro giocatore prima di entrare in porta. Per indicare un calcio di punizione indiretto l'Arbitro alza il suo braccio al di sopra della testa e mantiene tale posizione finché il calcio di punizione non venga battuto.

**Art.13** Nei calci di punizione (sia diretti sia indiretti) la distanza NON è mai automatica. Sarà possibile calciare immediatamente, oppure chiedere la distanza ed allora si dovrà attendere il fischio dell'Arbitro per calciarla.

**Art.14** Quando viene battuto un calcio di punizione, tutti i calciatori della squadra difendente devono trovarsi ad una distanza di almeno 4 metri dal pallone prima che questo sia giocato.

**Art.15** Si applica la regola dei falli cumulativi: 5 falli per tempo; al 6° fallo ci sarà il tiro libero.

**Art.16** La scivolata è ammessa solo quando non costituisce gioco pericoloso.

**Art.17** La norma del vantaggio è lasciata alla discrezionalità dell'Arbitro.

## I CAMBI

**Art.18** I cambi sono volanti, quindi non è necessario chiedere il consenso all'Arbitro, ma devono avvenire all'altezza di centro campo ed in modo tale che non si verifichi una superiorità numerica, perciò è consigliabile far entrare il nuovo giocatore solo dopo aver fatto uscire l'altro.

## CLASSIFICHE

**Art.19** Nelle partite ad eliminazione diretta, nel caso di partita al termine dei tempi regolamentari, si giocheranno i tempi supplementari (composti da due tempi di 5 minuti ciascuno), ed eventualmente a seguire si batteranno i calci di rigore.

**Art.20** Nel caso di parità di punteggio fra due o più squadre nella classifica generale si guarderà in ordine a:

1. Scontro diretto (o classifica avulsa nel caso di parità tra tre o più squadre);
2. Differenza reti;
3. Maggior numero di gol segnati;
4. Maggior numero di vittorie;
5. Classifica disciplina;
6. Sorteggio.

**Art.21** La classifica Marcatori (CC) verrà determinata in base al numero di gol segnati complessivamente nel corso di tutto il Torneo, comprese le partite di semifinale e finale. Nel caso di parità tra due o più giocatori, si guarderà in ordine a:

1. Il maggior numero di gol segnati in una partita;
2. Piazzamento finale più basso della squadra di appartenenza.

**Art.22** Al termine di ciascuna partita l'**Arbitro** assegnerà un voto da 1 a 10 al portiere ed al miglior giocatore di ciascuna squadra. La classifica Miglior Giocatore (MG) verrà determinata dalla media dei migliori 8 voti ricevuti nel corso di tutto il Torneo, comprese le partite di finale e semifinale. La classifica Miglior Portiere (MP) verrà determinata dalla media tra la media dei voti ricevuti dall'arbitro e la media dei punteggi sui gol subiti (per ogni singola partita si parte da 9 e si toglie 0.5 per ogni gol subito), sulla base delle migliori 8 medie, tenendo conto anche delle partite di semifinale e finale. Nel caso di parità tra uno o più giocatori, per determinare miglior giocatore e miglior portiere si guarderà, in ordine, a:

1. Voto più alto preso;
2. Migliore media gol subiti (solo per MP);
3. Posizione nella classifica marcatori (solo per MG);
4. Piazzamento finale più basso della squadra di appartenenza.

**Art.23** L'organizzazione di riserva ha la possibilità di escludere dal torneo una squadra se un giocatore o più giocatori si rendessero responsabili di atti di violenza contro chiunque.

**Art.24** Durante i gironi, nel caso in cui una squadra non dovesse presentarsi per disputare la partita in programma, questa subirà una penalizzazione di 2 punti.

## **REGOLE DI ISCRIZIONE**

**Art.25** Alla consegna del modulo di iscrizione, la squadra dovrà consegnare il 50% della quota di iscrizione; il restante 50% dovrà essere saldato nel giorno in cui la squadra disputerà la prima partita. La quota di iscrizione comprende: la possibilità di usufruire delle docce, l'acqua e le casacche.

**Art.26** Se iscritta nel girone Amatori over 30, la squadra potrà essere composta da un massimo di 10 giocatori; se iscritta nel girone Big under 30, la squadra potrà essere composta da un massimo di 8 giocatori. Non sono ammessi giocatori diversi da quelli presenti nella scheda di iscrizione.

## **INFORMAZIONI GENERALI**

### **PREMI GIRONE "UNDER 30":**

- **PRIMO CLASSIFICATO:** Trofeo più premio in denaro;
- **SECONDO CLASSIFICATO:** Trofeo offerto da ASD Due Mari Tiriolo + APERICENA presso "Bick's Pub";
- **TERZO CLASSIFICATO:** Trofeo offerto da ASD Due Mari Tiriolo;
- **CAPOCANNONIERE, MIGLIOR PORTIERE, MIGLIOR GIOCATORE:** Trofei offerti da ASD Due Mari Tiriolo.

### **PREMI GIRONE "AMATORI OVER 30"**

- **PRIMO CLASSIFICATO:** Trofeo più pizza e bibita per 10 persone presso Ristorante-Pizzeria "Il Vrugale", San Pietro Apostolo;
- **SECONDO CLASSIFICATO:** Trofeo offerto da ASD Due Mari Tiriolo;
- **TERZO CLASSIFICATO:** Trofeo offerto da ASD Due Mari Tiriolo;

- *CAPOCANNONIERE, MIGLIOR PORTIERE, MIGLIOR GIOCATORE*: Trofei offerti da ASD Due Mari Tiriolo.

### **ORARI PARTITE**

Le partite verranno disputate dal lunedì alla domenica dopo cena (ore 19.30 - 20.45 - 22.00). Nel caso in cui dovessero pervenire più iscrizioni del previsto, è probabile che venga aggiunta un'ulteriore partita alle ore 23.00 e che il sabato e la domenica si giochi anche nel pomeriggio, così da poter concludere il torneo in 15/20 giorni.

L'ORGANIZZAZIONE

---

---

PER PRESA VISIONE E ACCETTAZIONE DEL PRESENTE REGOLAMENTO:

\_\_\_\_\_ lì \_\_\_\_\_

IL DELEGATO DELLA SQUADRA

---