



## SCOPO DEL CAMPIONATO

Gli organizzatori si pongono come primo obiettivo quello di aggregare per spirito di Corpo tutti coloro che hanno la passione per il gioco del calcio, sperando che possa iniziare un ciclo di campionati da rinnovare e riproporre ogni anno. Questo anche allo scopo di promuovere l'attività fisica in generale. Infatti si spera di poter far bene già dalla prima esperienza, ricercando anche tra i partecipanti momenti di confronto per migliorare sempre di più quella che è stata un'idea nata quasi per "gioco".

## RESPONSABILITA' E REGOLE COMPORTAMENTALI

Gli organizzatori del torneo non si assumono nessuna responsabilità in caso di furto di oggetti sia nello spogliatoio sia all'interno del campo di gioco. I giocatori sono pregati di organizzarsi. E' vietato fumare nel rettangolo di gioco.

Non si cambiano i giorni degli incontri per nessun motivo. La squadra che non si presenta alla partita, perderà a tavolino 3 a 0 e pagherà l'intero costo di affitto del campo se non avvisa almeno entro le 08.00 del giorno prima dell'incontro (tempo utile per disimpegnare il campo).

## FORMULA DEL CAMPIONATO

Prendono parte al campionato 8 squadre. Lo stesso si articola in 3 Fasi:

**1^ FASE:** Ogni squadra gioca contro tutte le altre in un girone all'italiana (A/R). In base alla posizione in classifica al termine delle 14 giornate;

**2^ FASE:** In base alla classifica al termine della 1^ Fase si formano 2 gironi da 4 squadre **(le pari e le dispari ossia 1-3-5-7 e 2-4-6-8)** (\*) e anche qui ogni squadra sfida tutte le altre del proprio girone con partite di andata e ritorno;

**3^ FASE:** In base alla posizione in classifica nei rispettivi gironi al termine della 2^ fase vengono abbinate le squadre che si sfidano ai quarti di finale con partita A/R ( da qui si va avanti a eliminazione diretta).

In base a quanto sopra menzionato ogni squadra gioca quindi un minimo di 22 partite.

(\*) A parità di punti si guarda la Media inglese e poi chi ha subito meno goal.

La squadra che vince prende 3 punti, quella che perde 0 punti. In caso di parità si va ai calci di rigore ( 3 tiri per squadra): la squadra che vince ne prende 2 e quella che perde ne prende 1.

## PREMESSE PER PARTECIPARE AL TORNEO

All'atto dell'iscrizione, ogni squadra dovrà:

- ✚ Versare le quote relative alla partecipazione stabilita dagli organizzatori ( € 30,00 a giocatore )
- ✚ Presentare la lista dei giocatori secondo lo stampato in allegato denominato "Modulo presentazione rosa calciatori" comprensivo per ogni componente di copia del documento personale e stampato denominato "scarico di responsabilità". La Rosa stessa dovrà essere composta da un minimo di 8 giocatori fino ad un massimo di 12, di cui il 50 % dovrà essere almeno over 30.

## ONERE PER AMMONIZIONI ED ESPULSIONI

Ogni **ammonizione** verrà sanzionata con una multa di € 1,00. Ogni **espulsione** verrà sanzionata con una multa di € 2.00 (il cumulo delle somme ricevute saranno utilizzate per la festa di fine campionato)

## PREMI

Trofeo alle prime 3 classificate, al miglior realizzatore, al miglior portiere e trofeo Flair-play alla squadra più corretta. Medaglia ricordo di partecipazione a tutti i giocatori.

## INFORTUNI DURANTE LA GARA

L'organizzazione declina ogni responsabilità per eventuali infortuni ai partecipanti (come da scarico di responsabilità). Per gli incidenti procurati invece accidentalmente dalle strutture sede di svolgimento del campionato, sarà cura del circolo ospitante attivare copertura assicurativa.

## PRIMA DEL FISCHIO DI INIZIO

Prima di ogni gara il responsabile di ogni squadra deve consegnare all'arbitro:

la lista dei calciatori che prenderanno parte alla partita, denominato "Lista dei Calciatori" e la quota partita stabilita in € 33,00 più eventuali sanzioni per ammonizioni ed espulsioni rimate durante lo svolgimento della partita precedente.

Il tempo massimo di attesa non può superare 10 minuti, entro i quali l'arbitro deve entrare in possesso dei documenti richiesti, necessari per il controllo dei giocatori e di quanti possono sedere in panchina, **gli sprovvisti non saranno ammessi alla gara.**

## REGOLA DEI 4 SECONDI

E' una regola per evitare perdite di tempo. In occasione della ripresa del gioco da fondo campo, fallo laterale, calcio d'angolo e punizione, la squadra destinata deve farlo entro 4 secondi, pena inversione della ripresa del gioco o calcio di punizione nel caso in cui sia il portiere a tardare il rinvio. In caso di richiesta del rispetto della distanza, non è più valida la regola dei 4 secondi che decorrono dal fischio dello arbitro.

## DURATA DELLA PARTITA

Ogni gara avrà la durata di 50 minuti, due tempi di 25 minuti complessivi cadauno. Fra un tempo e l'altro sarà tenuta una pausa di 3 minuti.

## NUMERO DI GIOCATORI

La squadra in campo sarà formata da 5 giocatori, uno dei quali nel ruolo di portiere. I panchinari consentiti sono al massimo 7, compreso l' eventuale secondo portiere. Durante la gara almeno i 2/5 dei giocatori (portiere escluso) dovrà essere over 30.

## SOSTITUZIONI VOLANTI

Le sostituzioni volanti, cioè quando il pallone è in gioco, sono consentite in numero illimitato, ma solo per la squadra in possesso di palla. L'unica sostituzione che non si può fare volante è quella del portiere che può essere sostituito solo a gioco fermo, informando il primo arbitro.

I giocatori che si avvicendano, però, devono uscire ed entrare nell'area delimitata nel centro del campo entro i limiti contrassegnati e **chi entra deve attendere l'uscita del compagno: pena l'ammonizione ed eventualmente un calcio di punizione per la squadra avversaria.**

## RIMESSA LATERALE E CALCIO D'ANGOLO

La palla deve essere giocata con i piedi e deve essere posizionata, per la battuta, pienamente sulla riga. In caso contrario l' arbitro decreta l' inversione, nel caso di fallo laterale, e la ripetizione nel caso di calcio d' angolo.

## CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

Sia per il calcio d'inizio che per la ripresa del gioco dopo una segnatura, non è ammesso il gol diretto, cioè al secondo tocco. In tal caso si ripete il calcio d'inizio. La rete sarà valida se il pallone tocca un avversario o un compagno di squadra (terzo tocco).

## ESPULSIONE ED ESPULSIONE A TEMPO

L'espulsione nel calcetto è definitiva per il giocatore che la subisce, che quindi non può più rientrare. La squadra dell'espulso può ristabilire la parità numerica facendo subentrare un sostituto trascorsi 2 minuti dall'espulsione, oppure nel caso in cui la squadra in superiorità numerica vada in gol, immediatamente di seguito. Un giocatore se espulso dal campo deve considerarsi ( automaticamente ) squalificato per una giornata ( la successiva ), per più giornate se comunicato dal giudice sportivo, così come un giocatore dopo la terza ammonizione in più gare.

## TIME OUT

Come nel basket e nella pallavolo, anche nel calcetto esiste il time out o sospensione temporanea. Ogni squadra, tramite il proprio allenatore o giocatore, può chiederne 1 per ogni tempo. La durata sarà di 1 minuto ciascuno. Durante il time out i giocatori devono restare in campo e l' allenatore fuori. Il time out non è cumulabile: se ne hanno a disposizione solo 1 per tempo.

## IL PORTIERE

1. Deve rimettere in gioco la palla dal fondo con le mani entro 4 secondi
2. Non può toccare e controllare la palla con le mani passatagli volontariamente da un compagno anche di testa
3. Non può comunque giocare con la palla per più di 4 secondi
4. Non può entrare in scivolata, piedi avanti e corpo indietro; in area causa calcio di rigore .
5. Il portiere non può giocare il pallone di ritorno datogli da un compagno al quale lo aveva passato a meno che non si trattasse di rimessa dal fondo o la sfera non abbia superato la metà campo o non sia stata toccata da un avversario ( questo per evitare noiose meline ).

## **FALLI CUMULATIVI E TIRI LIBERI**

Per rendere più veloce, più tecnico e meno falloso il gioco sono stati inseriti i falli cumulativi che portano alla battuta di tiri liberi. Per ogni tempo al sesto fallo per squadra scatta il tiro libero, ma non sono considerati cumulativi i falli indiretti. Questo tiro viene battuto da un dischetto posto centralmente a 10 metri dalla linea di porta senza nessuna barriera. Gli altri giocatori, compagni ed avversari devono stare ad almeno 5 metri. Il tiro libero può essere battuto anche da diversa posizione ( per intenderci più avanzata e conveniente ) se il sesto fallo, o seguente, viene commesso all'interno degli ultimi 12 metri offensivi.

**Per tutte le altre regole non trattate si rimanda al regolamento F.I.G.C. del calcio a 5**