

# CALCIO 5vs5

## 1. REGOLE GENERALI

### 1.1. *Rosa Squadra*

- la squadra deve essere composta da un massimo di 8 giocatori di cui solamente 3 possono essere di un quartiere differente (farà fede la carta d'identità), le squadre possono essere le miste.
- è ammesso un solo tesserato di società della federazione partecipante al massimo al campionato di prima categoria (calcio a 11) oppure una società facente parte del campionato C1 (calcio a 5)
- Per poter disputare la partita dovranno essere presenti almeno 4 giocatori di una squadra;

### 1.2. *Riscaldamento*

- I giocatori avranno massimo 5 minuti di tempo per riscaldarsi in campo con la palla; questo tempo potrà essere ridotto o annullato dal Responsabile di campo, per garantire il puntuale svolgimento delle partite.
- Il riscaldamento va effettuato al di fuori del campo da gioco.

### 1.3. *Sanzioni*

- Alla squadra che dovesse arrivare in grave ritardo, superando il limite massimo consentito di 10 minuti, dall'orario fissato per l'inizio dell'incontro verrà assegnata la sconfitta per 3-0 a tavolino.

### 1.4. *Calendario e orari*

- Le partite saranno giocate negli orari prestabiliti dal calendario che verrà pubblicato sul sito <https://www.paliodisanmichele.it>
- Per garantire il rispetto del calendario, le squadre dovranno presentarsi al campo, pronte per giocare, almeno 10 minuti prima dell'orario di inizio gara.

## 2. REGOLAMENTO TECNICO

### 2.1. *Giocatori in campo*

- Ciascuna squadra scende in campo con 5 giocatori (4 + portiere);
- I giocatori in panchina devono stare fuori dal campo da gioco, in prossimità dell'entrata in campo.

**NB:** non sono ammessi in campo borse o zaini; qualora lo si chieda, il Responsabile di campo può supervisionare UNA borsa/zaino per squadra durante la partita.

- L'accesso al campo è consentito solo con scarpini con tacchetti in gomma (calcio a 5) o con scarpe da ginnastica. Coloro che si presenteranno con scarpini differenti (es. scarpa con tacchetti plastica dura calcio a 7 o scarpa con 13 tacchetti per calcio a 11) non potranno scendere in campo;

### 2.3. *Direttore di Gara*

- Ogni gara sarà diretta da un arbitro di ruolo.

### 2.4. *Durata delle partite*

- La durata della partita è di 25 minuti sia nella fase di qualificazione che nelle fasi finali.
- Il recupero è a discrezione dell'arbitro;

### 2.5. **Falli cumulativi**

- Non esiste la regola del fuorigioco;
- A partire dal sesto fallo cumulativo commesso da una squadra durante l'arco della partita, vi sarà per la squadra avversaria un tiro libero.

### 2.6. **Ammonizioni ed espulsioni**

- Sono previste sia le ammonizioni che le espulsioni.
- Togliersi la maglia dopo la realizzazione di un gol non è punito con l'ammonizione. • Un giocatore espulso durante la partita deve lasciare il campo e non può più rientrare. Trascorsi 60" dalla sanzione, al cenno dell'arbitro, il suo posto può essere preso da un compagno della panchina;
- In caso di comportamenti offensivi o violenti che continuino anche dopo l'espulsione, il Comitato Organizzativo può squalificare il calciatore per più partite; • In casi particolarmente gravi la pena può prevedere la squalifica della squadra e la radiazione del calciatore dal Torneo;
- Le decisioni della Commissione sono inappellabili.
- Un giocatore espulso può rientrare la partita successiva. Se un giocatore prende due espulsioni per comportamento antisportivo in due partite diverse verrà escluso dal torneo.

### 2.7. **Rimesse laterali**

- Le rimesse laterali verranno effettuate con i piedi ed entro 4 secondi dal posizionamento sulla riga del pallone; se un giocatore invade con un piede il campo prima di battere o batte dopo il tempo limite, verrà invertita la rimessa a favore della squadra avversaria.

### 2.8. **Distanza sui calci da fermo**

- La distanza da tenere sui calci da fermo è di 5 metri.

### 2.9. **Gol consentiti**

- Si può segnare tirando da qualsiasi punto del campo;
- Si può segnare una rete direttamente da calcio d'inizio, senza bisogno del tocco del compagno.

### 2.10. **Portiere**

- Il retropassaggio al portiere non permette al medesimo l'intervento con le mani (neanche se da rimessa laterale);
- Le rimesse dal fondo devono essere battute con le mani; Il portiere può rinviare la palla oltre la propria metà campo.

### 2.11. **Sostituzioni**

- Le sostituzioni sono illimitate e libere e devono essere effettuate all'altezza della linea di metà campo. Il giocatore che subentra deve aspettare l'uscita dal campo del giocatore sostituito.

### 2.12. **Altro**

- Per le restanti regole si fa riferimento al Regolamento FIGC di calcio a 11.

## 3. **STRUTTURA DEL TORNEO**

### 3.1. **Prima Fase**

La prima fase del torneo consiste in un girone all'italiana composto da tutte e sei le

squadre iscritte.

### 3.2. **Classifica e squadre classificate**

- La vittoria vale 3 punti, il pareggio 1 punto e la sconfitta 0 punti;
- Per stabilire la classifica del girone, dopo i punti, si confrontano nell'ordine:
  - Scontri diretti
  - Differenza reti scontri diretti
  - Differenza reti totale
  - Reti totali fatte
  - Reti totali subite
  - In caso di ulteriore parità si procederà al lancio della monetina

### 3.3. **Fase Finale**

- Le prime quattro squadre qualificate prendono parte ad un tabellone ad eliminazione diretta a partita unica.
- la quinta e la sesta squadra faranno una finale per completare la classifica finale.

### 3.4. **Calci di rigore**

In caso di pareggio si passa ai calci di rigore, che potranno essere tirati (o parati) anche da calciatori non in campo al termine della partita. I calci di rigore saranno 3 per squadra, in caso di ulteriore pareggio si va a oltranza. I calci di rigore (dopo il fischio finale della partita) NON VENGONO conteggiati nella classifica marcatori.

\* in caso in cui le squadre non siano sei si cambierà formato al torneo.