

## REGOLAMENTO GENERALE E REGOLE DEL GIOCO

1. La squadra deve essere così costituita:
  - Da un dirigente responsabile (può essere anche un giocatore);
  - Da un allenatore (può essere anche un giocatore);
  - **Da un massimo di 10 (dieci) giocatori;**
2. **Prima dell'inizio di ogni gara, ogni squadra per poter iniziare la partita (pena perdita a tavolino), dovrà consegnare all'organizzazione la quota campo di Euro 30,00 (Torneo A) o di Euro 25,00 (Torneo B);**
3. Per potere iniziare la partita il numero minimo dei giocatori in campo non deve essere inferiore a quattro compreso il portiere.
4. Le squadre devono presentarsi pronte al gioco **entro e non oltre dieci minuti** dall'orario fissato. In caso di ulteriore ritardo la squadra non presente verrà considerata rinunciataria, perdendo automaticamente la partita per 6 a 0 a tavolino, sarà assegnato un punto di penalizzazione ed avrà l'obbligo di corrispondere la propria quota campo.
5. La partita è divisa in due tempi di **25 minuti** di gioco, con eventuale recupero a discrezione dell'arbitro, con un intervallo di cinque minuti. Per ogni tempo di gioco ogni squadra ha disposizione un time/out di un minuto, a gioco fermo su richiesta del capitano o dell'allenatore, solo quando la squadra è in possesso di palla.
6. Le sostituzioni sono libere e devono essere effettuate nella zona di cambio.
7. Nel Calcio a 5 non si applica la regola del fuori gioco.
8. La rimessa viene effettuata con i piedi sia per i falli laterali che per i calci d'angolo, nel più breve tempo possibile (max. 4 secondi), la palla deve essere posizionata sulla linea laterale, o all'esterno del rettangolo di gioco ad una distanza non superiore a 25 centimetri dal punto in cui il pallone ha lasciato il rettangolo di gioco, la distanza da rispettare per l'avversario è di mt. 5 dalla palla, nel caso in cui non si rispettano le regole, sarà accordato il fallo laterale alla squadra avversaria.
9. Non sono validi i gol segnati direttamente dalla rimessa laterale.
10. Tutti i falli commessi nell'area di porta saranno puniti con un calcio di rigore.
11. I calci di punizione possono essere diretti o indiretti:
  - Il fischio per i due tipi di punizione è unico, senza la richiesta della distanza il calcio di punizione va eseguito entro 4 secondi, nel caso in cui si impiega più di 4 secondi per eseguirlo, sarà accordato un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria.
  - Con un calcio di punizione diretto, può essere segnata direttamente una rete;
  - Con un calcio di punizione indiretto, può essere segnata una rete soltanto se il pallone tocca un altro calciatore prima di entrare in porta.
  - Quando viene battuto un calcio di punizione, tutti i calciatori della squadra avversaria devono trovarsi ad una distanza di almeno mt 5 dal pallone prima che questo venga giocato.
12. Falli cumulativi:
  - Sono quelli puniti con un calcio di punizione diretto;
  - Per i primi cinque falli cumulativi registrati per ciascuna delle due squadre durante ogni tempo di gara è possibile formare una barriera per difendersi da un calcio di punizione;
  - Dal sesto fallo cumulativo per ciascuna delle due squadre in ognuno dei due tempi, i calciatori della squadra avversaria non potranno formare una barriera per difendersi dal calcio di punizione, ma subiranno un tiro libero;
  - il calciatore che effettua il tiro libero deve calciare con l'intenzione di segnare una rete e non può passare il pallone ad altri calciatori;
  - il portiere deve rimanere nella propria area di rigore ad almeno 5 m. dal pallone
  - dopo che il tiro libero è stato effettuato, nessun calciatore potrà toccare o giocare il pallone fino a quando questo non sia stato toccato o giocato dal portiere, non sia rimbalzato dal palo o dalla sbarra trasversale;
  - se un calciatore commette il sesto fallo della sua squadra nella metà del rettangolo di gioco avversario o nella parte del rettangolo compresa tra la linea mediana e la parallela immaginaria passando per il punto del tiro libero, il tiro libero deve essere battuto nel punto del tiro libero;
  - se un calciatore commette il sesto fallo della sua squadra nella propria metà del campo, tra la linea da 10 m. e la sua linea di porta, la squadra alla quale è stato assegnato il calcio di punizione può scegliere se batterlo dal punto del tiro libero o dal punto in cui è stata commessa l'infrazione;
  - se un incontro si prolunga nei tempi supplementari, tutti i falli (cumulativi) commessi nel secondo tempo regolamentare andranno a sommarsi a quelli (cumulativi) dei tempi supplementari;
13. La rimessa dal fondo dovrà essere effettuata esclusivamente dal portiere con le mani, il pallone sarà in gioco solo fuori dall'area.
14. Il portiere, non può giocare il pallone ricevuto da un compagno di squadra con le mani, ma solamente con i piedi entro 4 secondi, se non si rispetta la regola viene assegnato alla squadra avversaria un calcio di punizione indiretto, dal punto dell'area di rigore più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione. **Il portiere che rimette in gioco la palla non potrà rigiocarla finché questa non sia stata toccata o giocata da un calciatore avversario.**
15. Il giocatore che subisce due ammonizioni nel corso della stessa partita viene espulso e dovrà scontare una giornata di squalifica, la squadra dovrà continuare la partita per due minuti in inferiorità numerica, nel caso in cui la squadra che si trova momentaneamente in inferiorità, subisce una rete può rientrare un giocatore prima dei due minuti di penalità.
16. Il giocatore che subisce l'espulsione diretta nel corso di una partita dovrà scontare una o più giornate di squalifica a secondo della gravità dell'infrazione, la squadra dovrà continuare la partita per due minuti in inferiorità numerica, nel caso in cui la squadra che si trova momentaneamente in inferiorità, subisce una rete può rientrare un giocatore prima dei due minuti di penalità.
17. Non è ammessa la simultanea sospensione temporanea di due giocatori della stessa squadra (in tale ipotesi l'arbitro aspetterà il rientro del primo giocatore sospeso per sospendere il secondo giocatore alla fine dei due minuti).
18. I giocatori che sommeranno nel corso del torneo tre ammonizioni verranno automaticamente squalificati per una giornata.
19. In caso di **parità di punteggio tra due squadre** per determinare la classifica si terrà conto nell'ordine:
  - dell'esito del confronto diretto;
  - della migliore differenza tra le reti segnate e subite nell'intero girone;
  - del maggior numero di reti segnate nell'intero girone;
  - del minor numero di reti subite nell'intero girone;
  - del sorteggio;
20. In caso di **parità di punteggio tra più di due squadre** per determinare la classifica si terrà conto nell'ordine:
  - dei punti conseguiti negli incontri diretti;

- della migliore differenza tra le reti segnate e quelle subite negli incontri diretti;
- del maggior numero di reti segnate negli incontri diretti;
- del minor numero di reti subite negli incontri diretti;
- della migliore differenza tra le reti segnate e subite nell'intero girone;
- del maggior numero di reti segnate nell'intero girone;
- del minor numero di reti subite nell'intero girone;
- del sorteggio

21. Si può integrare l'elenco presentato e depositato all'atto dell'iscrizione entro la terza giornata di gioco.

22. Per tutto quanto non previsto dal presente regolamento, si fa riferimento alle norme della F.I.G.C.

## SVOLGIMENTO E FORMULA TORNEO (Stessa formula Torneo "A" e "B")

<b>PRIMA FASE</b> (Due gironi da 5 squadre)	
<b>GIRONE 1</b>	<b>GIRONE 2</b>
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5

**Tutte le squadre** accederanno alla **seconda fase** ed andranno a formare due triangolari ed un quadrangolare nel seguente modo:

<b>SECONDA FASE</b>		
<b>TRINAGOLARE A</b>	<b>TRINAGOLARE B</b>	<b>QUADRANGOLARE</b>
Prima Girone 1	Prima Girone 2	Seconda Girone 1
Quarta Girone 2	Quarta Girone 1	Seconda Girone 2
Quinta Girone 1	Quinta Girone 2	Terza Girone 1
		Terza Girone 2

Le **Prime** classificate dei triangolari e le **Prime Due** classificate del quadrangolare accederanno alle **semifinali** nel seguente modo:

Prima Triangolare A <b>Vs</b> Prima Quadrangolare
Prima Triangolare B <b>Vs</b> Seconda Quadrangolare