

REGOLAMENTO

CALCIO a 5 - amatoriale

ISCRIZIONE

- al momento dell'iscrizione dovranno essere consegnati:
 - ✓ la scheda di iscrizione con i nomi dei partecipanti della squadra o del singolo giocatore se non inserito in alcuna squadra, nel secondo caso provvederanno gli Organizzatori del torneo a riunire i diversi iscritti singoli in una o più squadre.
 - ✓ eventuale autorizzazione dei genitori per giocatori minorenni
 - ✓ fotocopia del documento di ogni giocatore
 - ✓ quota di iscrizione di 5€ a giocatore
- il termine ultimo per la consegna dei moduli di iscrizione è fissato per il giorno **30 settembre 2020 incluso**
- ogni giocatore iscritto al torneo sarà considerato personalmente responsabile sia circa la propria idoneità fisica al gioco che in caso di eventuali infortuni

COMUNICAZIONI

- ogni comunicazione sarà riportata sul sito del torneo all'indirizzo:
www.sanpiodecimo.it/torneo
- saranno avvisati i Capitani di ogni squadra circa le comunicazioni urgenti pubblicate

SQUADRA

- la squadra può essere composta da max 8 giocatori
- ad ogni squadra, prima dell'inizio di ogni partita, saranno consegnati dei fratini numerati da riconsegnare al termine di ogni partita. I numeri assegnati ad ogni giocatore, scelti per la prima partita, non potranno essere cambiati fino alla fine del torneo
- nominare un Capitano; sarà l'unico giocatore a poter interloquire con l'organizzazione e con il direttore di gara durante le partite. Nominare un vice-Capitano che avrà gli stessi diritti in mancanza dello stesso

REGOLAMENTO

Norme anti-contagio da COVID-19

1. prima dell'ingresso in campo ogni giocatore dovrà compilare un'autocertificazione circa l'assenza di condizioni di rischio contagio da Covid-19
2. prima dell'ingresso in campo ad ogni giocatore sarà misurata la temperatura dagli organizzatori, l'accesso sarà consentito solo in caso di temperatura inferiore a 37,5 °C

Sostituzioni

1. le sostituzioni sono consentite in numero illimitato e possono essere effettuate soltanto durante un'interruzione del gioco
2. il calciatore sostituito deve uscire dal rettangolo di gioco, solo dopo, il calciatore di riserva potrà entrare in campo

Durata della gara

la durata della gara è stabilita in due tempi da 20 minuti effettivi. Il recupero sarà a discrezione dei direttori di gara

Formula del Torneo

Le modalità di svolgimento del torneo, a gironi o in modalità campionato, saranno comunicate alle squadre al termine delle iscrizioni e dipenderanno dal numero di squadre iscritte.

Pallone

Il torneo si giocherà con pallone n°4 a rimbalzo controllato

Scarpini

Non saranno ammessi scarpini da gioco con tacchetti da calcio

Falli e scorrettezze

1. ogni squadra ha a disposizione un Bonus di 5 falli diretti per partita, superato tale limite ogni fallo sarà punito con un "tiro libero", battuto alla distanza dei dodici metri
2. su un'eventuale ribattuta del portiere, potrà essere segnato un goal
3. la distanza dei calciatori dovrà essere di cinque metri dal pallone

Portieri

1. il portiere non può toccare il pallone con le mani su passaggio dei compagni
2. in tutti i casi il portiere, sia con le mani che con i piedi, non può giocare il pallone per più di 5 secondi, dopo i 5 secondi, sarà fischiato sempre un calcio di punizione indiretto
3. se l'infrazione avviene dentro la propria area di rigore, sarà punito con un calcio di punizione indiretto, sulla linea dei sei metri
4. il portiere può lanciare la palla con le mani oltre la metà campo

Distanza

sulle punizioni, la distanza dovrà essere di cinque metri, o comunque il giocatore avversario dovrà posizionarsi ad una distanza che rende possibile la battuta, nel caso che trascorrono 5 secondi, senza aver chiesto la distanza, la palla passa in possesso della squadra avversaria sui calci d'angolo e sui falli laterali, la distanza è automatica, per cui non si potrà chiedere all'arbitro la distanza, trascorsi i 5 secondi la palla passa in possesso della squadra avversaria

Rimesse laterali

dovranno essere battute entro 5 secondi, con il pallone sulla linea laterale e con i piedi fuori dal terreno di gioco

Ammonizioni

1. dopo aver accumulato tre Ammonizioni, si dovrà saltare automaticamente una gara, e comunque le sanzioni disciplinari per i calciatori espulsi saranno adottate da una Giuria dell'Organizzazione
2. il giocatore espulso non può più prendere parte alla gara e non può sedere in panchina
3. la sua sostituzione può essere effettuata dopo 2 minuti dalla espulsione, oppure anzitempo dopo la segnatura di una rete
4. in questo ultimo caso dovranno essere osservate le seguenti modalità:
 - a) se le squadre stanno giocando 5 giocatori contro 4 e la squadra in superiorità numerica segna una rete, la squadra con 4 giocatori potrà essere completata;
 - b) se le squadre stanno giocando 4 giocatori contro 4 e una rete viene segnata, le due squadre possono essere completate;
 - c) se le squadre stanno giocando 5 giocatori contro 3, ovvero 4 contro 3 e la squadra in superiorità numerica segna una rete, la squadra con 3 giocatori potrà includerne uno;
 - d) se le squadre stanno giocando 3 giocatori contro 3 ed una rete viene segnata, le due squadre possono includerne uno;
 - e) se la squadra in inferiorità numerica segna una rete il gioco proseguirà senza modifiche
 - f) il controllo dei due minuti di penalità, sarà effettuato dall'Arbitro. Il giocatore entra in campo per sostituire un giocatore espulso, a gioco fermo e con il consenso dell'Arbitro.