

Torneo di calcio a 5

“ Città di Casal Velino ”

II Edizione 2015

Il torneo di calcio a 5 “ Città di Casal Velino ” II edizione 2015 nasce a puro scopo ludico, non sarà tollerato in alcun modo un comportamento aggressivo, volgare o che sia in disarmonia con lo spirito goliardico della competizione.

L’organizzazione si riserva la facoltà di eliminare dal torneo il giocatore o la squadra che si sia resa protagonista di atti ritenuti estremamente gravi.

Per poter iniziare il torneo le squadre devono essere un minimo di 6 e un massimo di 8

Se le squadre iscritte saranno 6 il torneo sarà composto di un unico girone.

Le prime quattro passeranno alle semifinali con il seguente abbinamento :

- Prima classificata contro la quarta classificata
- Seconda Classificata contro la terza classificata.

Se le squadre iscritte saranno 8 il torneo sarà composto di due gironi di quattro squadre ognuno.

Le prime due classificate del primo girone si incroceranno con le prime due del secondo girone nel seguente modo :

- 1A vs 2B
- 2A vs 1B

La competizione non è coperta da alcuna assicurazione pertanto l’organizzazione non sarà responsabile per un qualunque tipo di infortunio che possa avvenire nel corso della competizione.

Ogni partecipante al torneo, accetterà incondizionatamente le suddette condizioni e il presente regolamento.



Regolamento

1) Iscrizione. Per iscriversi al torneo bisognerà versare la quota di 15,00€ per calciatore. I calciatori dovranno avere un'età inferiore ai 26 anni compiuti. Ogni squadra potrà iscrivere massimo due fuori quota. La quota dovrà essere versata all'organizzazione al momento dell'iscrizione.

2) Partite. Si giocheranno due tempi di 25 minuti (più recupero) con un intervallo di 5 minuti.

3) Punti. Alla squadra vincitrice dell'incontro verranno assegnati 3 punti. Alla squadra che terminerà l'incontro in parità verrà assegnato 1 punto.

4) Limite giocatori. Per poter disputare una gara le squadre devono essere composte all'inizio di ogni partita da un minimo di quattro giocatori, compreso il portiere. I nomi di altri partecipanti potranno essere comunque essere iscritti nella distinta per consentire ad un giocatore ritardatario di prendere successivamente parte alla gara già in corso previo riconoscimento dell'arbitro. Una squadra può proseguire la gara se ha in campo almeno un numero minimo di 3 giocatori (compreso il portiere) altrimenti la gara sarà considerata sospesa e persa a tavolino per 3-0.

5) Abbigliamento gara: I calciatori di ogni squadra dovranno avere magliette tutte dello stesso colore (tranne il portiere) che saranno fornite dall'organizzazione al momento dell'iscrizione.

6) Ordine pubblico: Nel recinto di giuoco sarà consentito l'accesso soltanto ai calciatori titolari, alle riserve, ad una persona accompagnatrice per ogni squadra ed agli organizzatori.

7) Ritardi. Se il ritardo supera i 25 minuti l'arbitro non darà inizio alla partita e il responsabile di campo assegnerà la vittoria alla squadra presente.

8) Incontri decisi a tavolino. La squadra che non si presenterà ad un incontro di girone o che non raggiungerà il limite minimo di giocatori subirà la sconfitta a tavolino.

Alla squadra assente verrà assegnata la sconfitta a tavolino con il risultato di 3 a 0. In caso di assenza reciproca ad entrambe sarà inflitta la sconfitta a tavolino per 3 a 0. Ai fini delle classifiche parziali si calcolerà il 3 a 0 a tavolino che verrà aggiunto al totale.

9) Arbitri. Le partite saranno dirette da arbitri designati dagli organizzatori; le loro decisioni in campo sono ovviamente insindacabili.

Ogni squadra eleggerà il suo capitano che sarà l'unico a poter conferire con il direttore di gara per ciò che concerne le distinte, e le eventuali contestazioni sui falli di gioco. In caso contrario scatterà l'ammonizione o eventuale espulsione.

10) Riconoscimento. Prima di ogni gara le squadre dovranno presentare all'organizzazione la distinta che conterrà i nomi delle persone partecipanti per permettere all'arbitro di effettuare il riconoscimento.

11) Calcio d'inizio

Il calcio d'inizio è un modo di iniziare o di riprendere il giuoco:

- all'inizio della gara
- dopo la segnatura di una rete
- dopo l'intervallo di metà gara

Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio.

La procedura per il calcio d'inizio è la seguente:

- tutti i calciatori devono trovarsi nelle rispettive metà del rettangolo di giuoco
- i calciatori della squadra che non batte il calcio d'inizio devono posizionarsi ad una distanza di almeno m. 3 dal pallone fino a quando questo non sia in giuoco
- il pallone deve essere fermo al suolo nel punto centrale del rettangolo di giuoco
- l'arbitro emette il fischio che autorizza il calcio d'inizio
- il pallone è in giuoco quando viene calciato e si muove in avanti
- il calciatore che batte il calcio d'inizio non può toccare nuovamente il pallone prima che lo abbia toccato un altro calciatore
- quando una squadra segna una rete, il calcio d'inizio spetta all'altra squadra

Se il calciatore che ha battuto il calcio d'inizio giuoca una seconda volta il pallone prima che questo sia stato toccato o giuocato da un altro calciatore dovrà essere accordato un calcio di punizione indiretto a favore della squadra avversaria, dal punto in cui è stata commessa l'infrazione. Per qualsiasi altra infrazione commessa nel battere il calcio d'inizio, quest'ultimo deve essere ripetuto.

12) Falli laterali e calci d'angolo. Vengono battuti da dietro o sulla linea con i piedi (entro 5 secondi) verso l'interno del campo.

Se la palla viene rimessa in giuoco dopo 5 secondi l'arbitro assegnerà la rimessa alla squadra avversaria.

In caso in cui la palla non venga calciata verso l'interno del terreno di giuoco farà ripetere la rimessa.

Il calciatore che effettua la rimessa dalla linea laterale non può giuocare il pallone una seconda volta prima che sia toccato o giuocato da un altro calciatore.

La palla che tocca la rete superiore finisce in fallo laterale. La distanza dal pallone (cinque metri) deve essere sempre concessa anche se non viene chiesta espressamente. Se un giocatore continua a non concedere la distanza dovrà essere ammonito dall'arbitro; in caso contrario i provvedimenti potranno essere presi dal responsabile di campo al termine della partita.

13) Falli. Non è consentito il giuoco da terra. La scivolata è considerata fallo. Se il portiere effettua un fallo da ultimo uomo evitando una chiara occasione da rete, sarà a discrezione dell'arbitro se ammonirlo o espellerlo.

In caso di espulsione del portiere temporanea, si dovrà provvedere alla sua immediata sostituzione.

14) Falli di squadra. Dopo cinque falli di squadra, commessi per ogni tempo di giuoco, chi subisce avrà diritto a battere un tiro libero.

15) Calcio di punizione. E' sempre diretto, tranne che nel gioco pericoloso. Se la squadra che ha subito il fallo chiede la distanza (cinque metri) bisogna attendere il fischio dell'arbitro. Altrimenti può essere direttamente battuto. La barriera può essere composta da massimo 2 giocatori.

16) Sostituzioni. Le sostituzioni dovranno avvenire nel seguente modo: esce prima il giocatore che si trova in campo e poi entra quello seduto in panca. La sostituzione può avvenire in qualsiasi momento.

17) Calcio di rigore. In caso di fallo in area verrà assegnato alla squadra che ha subito il fallo un calcio di rigore.

Al momento del tiro il giocatore che calcia dovrà essere chiaramente identificato dall'arbitro e dagli altri giocatori.

A seguito di un calcio di rigore, l'azione riprende regolarmente come nel gioco di calcio a 11. Se la palla, dopo essere stata respinta dai pali, ritorna in campo, non può essere più giocata dal giocatore che ha calciato. In tal caso verrà assegnata un calcio di rinvio a favore della squadra difendente.

Tutti i calciatori, tranne l'incaricato del tiro, devono posizionarsi: dietro o sulla linea immaginaria passante per il punto del rigore parallela alla linea di porta almeno a 3 m. dal punto di rigore . Il calciatore che batte il calcio di rigore deve calciare in avanti il pallone.

1. se un calciatore della squadra difendente commette un'infrazione a questa Regola del Giuoco
 - o il calcio di rigore dovrà essere ripetuto solo se la rete non è stata segnata
 - o il calcio di rigore non dovrà essere ripetuto se è stata segnata una rete
2. se un compagno di squadra del calciatore incaricato del tiro commette un'infrazione a questa Regola del Giuoco
 - o il calcio di rigore dovrà essere ripetuto se è stata segnata una rete
 - o il calcio di rigore non dovrà essere ripetuto se non è stata segnata una rete
3. se il calciatore che ha battuto il calcio di rigore commette un'infrazione a questa Regola del Giuoco, con il pallone in giuoco, alla squadra avversaria viene concesso un calcio di punizione indiretto che dovrà essere calciato dal punto in cui è stato commesso il fallo

18) Espulsione temporanea. Ci sarà per somma di ammonizioni. Il giocatore espulso deve restare fuori per due minuti e la squadra giocherà in inferiorità numerica. Se la squadra avversaria segna una rete, il giocatore può rientrare subito.

19) Espulsione definitiva. Ci sarà quando il giocatore verrà espulso direttamente e non per somma di ammonizioni. Il giocatore espulso non può più riprendere il gioco e deve lasciare il campo; la squadra giocherà in inferiorità numerica per **due minuti**. Se la squadra avversaria segna una rete, si ripristinerà subito la parità numerica con un altro elemento della squadra.

In caso di espulsione temporanea del portiere uno dei giocatori in campo dovrà sostituirlo.

In caso di espulsione definitiva del portiere subentrerà nel ruolo un giocatore presente in panchina.

20) Squalifica. Saranno sanzionati con l'esclusione dal torneo i giocatori che tengono una condotta violenta dentro o fuori dal campo anche se non ammoniti.

21) Segnature. Il goal vale da tutte le posizioni, tranne che direttamente dal fallo laterale.

22) Calcio di rinvio. Il pallone è da considerarsi in gioco quando avrà oltrepassato uno dei lati delimitanti l'area di rigore verso l'interno del terreno di gioco.

In caso contrario l'arbitro farà ripetere il calcio di rinvio. Non è valida una rete segnata dal portiere direttamente su rimessa con le mani, ma questi può segnare con i piedi;

23) Portiere. Il portiere non può ricevere con le mani un retro passaggio, in nessun caso, ma solo con un colpo di testa o di petto. Non può tenere la palla in mano per più di cinque secondi altrimenti verrà assegnato un calcio di punizione indiretto al limite dell'area di rigore per palla trattenuta. Può lanciare la stessa oltre la meta campo con le mani. Se il portiere riceve un retro passaggio e la prende con le mani sarà fischiato un calcio di punizione indiretto al limite dell'area.

24) Liste. Le liste dovranno essere di al massimo 8 giocatori. Non sarà consentita alcuna modifica alla lista consegnata all'organizzazione sia essa incompleta o meno. Non saranno ammessi giocatori non presenti nelle liste consegnate, nemmeno con il beneplacito dell'altra squadra. Un giocatore non può essere presente in più liste.

25) Modifiche calendario. Eventuali richieste di rinvio, anticipo o spostamento di orario non saranno prese in considerazione.

26) Accettazioni regolamento e calendario. Ogni partecipante al torneo, accetterà incondizionatamente le suddette condizioni e il presente regolamento. In caso di abbandono del torneo non verrà rimborsato nulla.

27) Campo di gioco: Il campo dove si svolgeranno le partite sarà il quello sito alla lottizzazione Satriano in Marina di Casal Velino.

Premi:

1° classificato: COPPA + medaglie

2° classificato: COPPA + medaglie

3° classificato: COPPA + medaglie

miglior portiere: TROFEO (*per il portiere che subisce meno goal durante i gironi*)

capocannoniere: TROFEO premio unico assegnato al termine della finale

In ogni partita verrà scelto il migliore in campo dall'organizzazione