

REGOLAMENTO UFFICIALE

CALCIO A 5

1. ISCRIZIONE

- Il referente della squadra deve compilare il form d'iscrizione presente sul sito in tutte le sue parti;
- Gli organizzatori, una volta controllati tutti i dati, invieranno al referente di squadra le coordinate per il versamento del contributo di partecipazione;
- La squadra risulterà regolarmente iscritta una volta ricevuto il versamento.

2. REGOLE GENERALI

2.1 Rosa Squadra

- Ogni squadra deve essere composta da un minimo di 5 atleti/atlete (da ora in poi indicati come 'Giocatori');
- Non è previsto un limite massimo al numero di giocatori iscritti.
- Alle fasi finali non potranno essere aggiunti in rosa giocatori che non hanno partecipato ad almeno una delle partite della fase a gironi.

2.2 Riscaldamento

- Il riscaldamento va effettuato fuori dal terreno di gioco;
- I giocatori avranno massimo 2 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.

2.3 Divise di gioco

- I giocatori devono indossare obbligatoriamente la divisa fornita al check-in per poter entrare in campo, verrà sorteggiata dall'arbitro la squadra che indosserà la pettorina.

2.4 Sanzioni

- Se al termine o durante il corso di una partita sarà accertato che una squadra ha giocato con un giocatore non iscritto o facente parte delle categorie escluse (vedi Punto 3), la stessa perde 3-0 a tavolino (saranno validi per la classifica marcatori solo gli eventuali gol avversari; sarà confermato il risultato ottenuto sul campo solo in caso di sconfitta con almeno 3 gol di scarto). I giocatori devono avere con sé un documento di identificazione che verrà controllato in caso di ricorsi;

- Sono previste sanzioni da parte del Comitato Organizzativo alla squadra responsabile di atti indisciplinati, espressioni blasfeme, scorrettezze e mancanza di impegno con possibilità di partita persa 3-0 a tavolino o, nei casi più gravi, esclusione dal torneo;
- 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.

2.5 Calendario e orari

- Le partite saranno giocate negli orari prestabiliti dal calendario che verrà aggiornato giornalmente ed esposto in prossimità dell'Info Point e sulla pagina web di Busto Arsizio Sport;
- Per garantire il rispetto del calendario, le squadre dovranno presentarsi al campo, pronte per giocare, almeno 5 minuti prima dell'orario di inizio gara.

3. REGOLE TESSERATI

3.1 Età minima

- Il torneo prevede una sola categoria per giocatori con almeno 16 anni compiuti

3.2 Tesseramenti e fuoriquota

- Con il termine "tesserati" si considerano i giocatori che:
 - ◆ Durante la stagione 2023/2024 erano tesserati per società che hanno partecipato ai campionati sotto indicati;
 - ◆ Contano almeno una presenza ufficiale in campionato o in coppa;
 - ◆ Nel caso in cui un giocatore si sia trasferito in un'altra squadra, cambiando anche la categoria e/o il campionato di appartenenza, per l'applicazione di tale regola viene considerato l'ultimo tesseramento effettuato;
 - ◆ Nel caso in cui un giocatore abbia ottenuto lo svincolo prima della fine della stagione, verrà considerato come tesserato nella squadra in cui militava al momento dello svincolo;
 - ◆ **NON POSSONO PARTECIPARE**
 - Giocatori tesserati in Serie A e B, Lega PRO (FIGC, calcio a 11) e A (LND, calcio a 5);
 - ◆ **POSSONO PARTECIPARE CON LIMITAZIONI**
 - Ogni squadra **NON PUÒ** avere più di due giocatori tesserati nelle categorie Serie D, Eccellenza e Promozione (FIGC, calcio a 11) o nelle categorie A2 e B (LND, calcio a 5);

- **FUORIQUOTA**
 - ◆ I giocatori under 18 (nati dal 2005 fino al 2007) se aggregati alla prima squadra di società militanti in Serie A, B, Lega Pro, Serie D, Eccellenza e Promozione (FIGC, calcio a 11), A1, A2 e B (LND, calcio a 5) NON SONO considerati giocatori tesserati nelle categorie sopracitate.
- Non sono previste restrizioni per le categorie femminili.

4. REGOLAMENTO TECNICO

4.1 Giocatori in campo

- Ciascuna squadra scende in campo con 5 giocatori (4 di movimento + 1 Portiere);
- I giocatori in panchina devono stare fuori dal campo da gioco, in prossimità dell'entrata in campo.

4.2 Scarpini

- 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.

4.3 Direttore di Gara

- Ogni gara sarà diretta da un arbitro di ruolo.

4.4 Durata delle partite

- Il recupero è a discrezione dell'arbitro;
- La durata della partita è di 24 minuti sia nella fase di qualificazione che nelle fasi finali (2 tempi da 12 minuti ciascuno).

4.5 Falli cumulativi

- Non è concesso, ai giocatori di movimento, in alcun modo l'intervento in scivolata in presenza dell'avversario;
- 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 rigore.

4.6 Ammonizioni ed espulsioni

- Sono previste sia le ammonizioni che le espulsioni;
- La seconda ammonizione nella stessa partita equivale all'espulsione;
- Espressioni blasfeme saranno immediatamente punite con l'espulsione;
- Alla seconda ammonizione in due partite consecutive si è diffidati, alla terza scatta automatica la squalifica per una gara;
- Togliersi la maglia dopo la realizzazione di un gol 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;
- I calciatori espulsi nel corso di una partita dovranno saltare la successiva;
- In casi particolarmente gravi la pena può prevedere la squalifica della squadra o la radiazione del calciatore dal Torneo;
- Le decisioni della Commissione sono inappellabili.

4.7 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.

4.8 Distanza sui calci da fermo

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

4.9 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.

4.10 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.

4.11 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.

4.12 Altro

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

5. STRUTTURA DEL TORNEO

- Il torneo prevede una fase eliminatoria a gironi;
- Il sorteggio dei gironi si terrà entro due giorni dall'inizio dell'evento;

- Successivamente saranno pubblicati i giorni e gli orari delle partite sui canali di riferimento di Busto Arsizio Sport;
- Tutte le partite delle fasi a gironi saranno giocate dal lunedì al venerdì dalle 19.00 alle 24.00;
- Le partite delle fasi finali saranno giocate tutte tra sabato e domenica.

5.1 Fase **ELIMINATORIA**

5.1.1 Composizione dei gironi

- ◆ Le squadre partecipanti sono divise in gironi.

5.1.2 Classifica e squadre classificate

- ◆ La vittoria vale 2 punti, il pareggio 1 punto per squadra e la sconfitta 0 punti;
- ◆ Tutte le squadre del girone si qualificano alla seconda fase.
- ◆ Per stabilire la classifica del girone, dopo i punti, si confrontano nell'ordine:
 - Scontri diretti
 - Differenza totale reti segnate/subite negli scontri diretti
 - Differenza totale reti segnate/subite
 - Reti totali segnate
 - Reti totali subite
 - In caso di ulteriore parità si procederà al lancio della monetina

5.2 Fase **FINALE**

- Le squadre qualificate prendono parte ad un tabellone ad eliminazione diretta a partita unica.

5.2.1 Criteri di qualificazione

- ◆ Tutte le squadre del girone si qualificano alla seconda fase

5.2.2 Accoppiamenti

- ◆ L'accoppiamento delle fasi finali sarà deciso in base a una classifica generale dei gironi eliminatori che terrà conto in ordine:
 - Posizionamento nel girone eliminatorio
 - Punti fatti nel girone
 - Vittorie ottenute
 - Differenza reti segnate/subite
 - Reti segnate nel girone
 - Reti subite nel girone
 - Lancio della monetina

5.2.3 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.