

**ASSOCIAZIONE TURISTICA PRO LOCO
CITTAREALE (RIETI)**

**IV MEMORIAL
ALESSIO CAPRARO
CALCIO A CINQUE**

REGOLAMENTO

Tipo torneo: Calcio a 5

Numero di Squadre: 10
(massimo 16 - minimo 8 squadre)

(in caso di un numero maggiore o minore di iscrizioni si procederà alla modifica dei gironi e del numero delle partite)

Formula:

1° Fase con 2 gironi all'italiana da 5 squadre ciascuno.

4 Partite di sola andata per ogni squadra.

Passano il turno le prime 3 di ogni girone.

Le prime classificate nei gironi si qualificano direttamente alle semifinali.

I quarti si giocheranno con sfide incrociate tra le seconde e le terze classificate dei due gironi.

2° Fase ad eliminazione diretta.
Quarti, semifinali, finale 3°/4° posto e finalissima.

Partite garantite: ogni squadra gioca un minimo di quattro partite.

Periodo e Luogo

Durata torneo: 2 settimane (11 – 23 Agosto 2008)

Sorteggio: Domenica 10 agosto 2008

Premiazione finale: Sabato 23 agosto 2008

Campo principale: Centro Sportivo Comunale – Pallottini di Cittareale (RI)

Squadre

Responsabile: Ogni squadra è capitanata da un responsabile squadra che:

- forma ed coordina la propria squadra;
- compila il modulo d'iscrizione ad inizio torneo;
- consegna il modulo allo staff entro e non oltre la scadenza.

Rose: Le rose delle squadre devono essere composte da un minimo di 8 ad un massimo di 10 giocatori. Solo i nomi dei giocatori inseriti nella rosa (indicati dal responsabile all'interno del modulo di iscrizione) potranno partecipare alle partite del torneo. Una volta consegnato il modulo non può più essere modificato in seguito.

Premi

1° classificati: Trofeo Alessio Capraro

2° classificati: coppa

3° classificati: coppa

4° classificati: coppa

Partecipanti: Ogni componente della squadra riceverà una foto ricordo della premiazione con la coppa.

Iscrizioni

la tassa d'iscrizione al Torneo è fissata in € 15,00 per ogni partecipante.

Regolamento

Maglie:

al momento dell'iscrizione il capitano specifica la sua preferenza relativa al colore della maglia (o del fratino) della propria squadra, specificando un'alternativa. Le squadre dovranno sempre indossare la prima maglia, ad eccezione delle partite in cui si affrontano squadre con maglie cromaticamente simili.

Durata delle partite:

due tempi da 25 minuti senza tempo di recupero (intervallo di 5 minuti).

Il tempo è tenuto dallo staff, o da una persona indicata da quest'ultimo. Allo scadere dei 25 minuti la partita verrà immediatamente interrotta a conclusione dell'azione.

Calci di rigore:

se al termine di una partita della seconda fase (eliminazione diretta) il risultato fosse di parità si procederà a battere i calci di rigore secondo la seguente procedura.

Ogni squadra batterà 5 rigori.

Il responsabile prima di iniziare comunicherà allo staff l'ordine di battuta ordinando dal primo all'ultimo TUTTI i giocatori iscritti nella distinta della partita. I giocatori dal quinto in poi sono segnalati nel caso si proceda oltre il 5° rigore. Solo i giocatori infortunati non batteranno i rigori, altrimenti ognuno dovrà partecipare. I giocatori delle due squadre si alterneranno alla battuta. Lo staff sorteggerà in quale porta battere e quale squadra batterà il primo rigore. Se al termine dei 5 rigori il risultato fosse ancora in parità si procederà ad oltranza seguendo l'ordine comunicato dal capitano. Al termine della lista torna a battere il primo.

Arbitraggio:

Sono previsti arbitri.

Portiere:

non può raccogliere con le mani un retropassaggio di un compagno. Nel caso la raccogliesse con le mani verrà assegnato un calcio di punizione a due in area.

Sostituzioni:

Illimitate tra i giocatori inseriti nella distinta della partita. Devono essere effettuate a gioco fermo nel tempo più rapido possibile, comunque mai ad azione in corso o palla in movimento. Il giocatore che entra deve aspettare l'uscita dal campo del compagno. Il gioco riprenderà a cambio avvenuto.

Assenze e ritardi:

Le squadre dovranno presentarsi al campo 15 minuti prima del calcio di inizio delle gare in calendario. Si raccomanda la massima puntualità. Verrà assegnata la sconfitta 2-0 a tavolino, sarà estromessa dal Torneo, alla squadra che:

- non si presenta al campo il giorno della gara;
- si presenta con un ritardo superiore al quarto d'ora dal calcio d'inizio;
- non si presenta in campo con almeno 4 giocatori;
- abbandona la partita prima della sua conclusione;
- gioca una partita con uno o più giocatori non presenti nella rosa consegnata ad inizio torneo;
- si rende protagonista di episodi antisportivi considerati dallo staff di particolare gravità.

Reclami:

I reclami limitati ad unica istanza, alla posizione irregolare di giocatori, dovranno essere consegnati all'arbitro entro 15 minuti dal termine della gara, mediante riserva

scritta sul risultato della stessa. I reclami saranno esaminati dalla Commissione Tecnica dell'Associazione.

Capocannoniere:

nel caso di ex aequo vince il titolo di capocannoniere il giocatore che ha segnato in un maggior numero di partite diverse e nel caso di ulteriore parità il giocatore che ha segnato più gol nella seconda fase, e ulteriormente chi supera più turni nel torneo.

Classifica avulsa:

In caso di parità di punteggio di due o più squadre nei gironi della 1° Fase saranno applicati i criteri della classifica avulsa:

- maggior punti negli scontri diretti
- differenza reti generale
- maggior numero di gol fatti
- squadra che ha segnato con più giocatori diversi
- sorteggio

Il responsabile:

Ha un ruolo fondamentale per la buona riuscita del torneo. Egli dovrà:

- presentare la propria squadra puntualmente alle partite in calendario
- dare l'esempio comportamentale per compagni ed avversari
- compilare a fine gara, insieme al responsabile della squadra avversaria e allo staff, il tabellino con i nomi dei giocatori che hanno preso parte alla partita (presenze), risultato finale e marcatori.
- avvisare lo staff organizzativo, alcuni giorni prima del sorteggio e della premiazioni, del numero di partecipanti alla serata da parte della propria squadra.

ALTRE REGOLE FONDAMENTALI DI GIOCO

- Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio o su ripresa del gioco seguente ad una rete.
- La scivolata da tergo su un avversario in possesso di palla o che sia in procinto di giocarla (contrasto da tergo scivolato) o il contrasto con balzo, sono punibili.
- Il portiere, con le mani, sia sulla rimessa dal fondo che durante il gioco può lanciare il pallone direttamente oltre la linea mediana del campo; in questo modo, comunque, non può segnare direttamente una rete.

- Il portiere se nella rimessa dal fondo è in possesso della palla e non la effettua entro i 4 secondi, deve essere punito con un calcio di punizione indiretto dalla linea dell'area di rigore.
- Il portiere se durante il gioco si trova nella metà campo avversaria diventa un giocatore qualsiasi e quindi non condizionato dal possesso di palla per più di 4 secondi.
- Il portiere, durante il gioco, può toccare o controllare il pallone con le mani nella propria area di rigore, dopo che questo gli è stato passato volontariamente da un compagno di squadra con una qualsiasi parte del corpo, escluso i piedi.

Alla squadra è accordato un calcio di punizione diretto quando un calciatore:

- a) carica un avversario, anche con la spalla, con il pallone non a distanza di gioco;
- b) tenta di giocare il pallone intervenendo in scivolata da tergo su un avversario che sia in possesso del pallone o che sia in procinto di giocarlo (contrasto da tergo scivolato). Questa norma non si applica al portiere che si trova nella propria area di rigore purché egli non giochi in maniera imprudente, spericolata o con sproporzionata vigoria.

- Un calcio di punizione indiretto viene accordato quando :

- a) il portiere tocca o controlla il pallone con le mani o con i piedi, in qualsiasi parte del campo per più di quattro secondi, tranne quando ciò avviene nella metà del rettangolo di gioco della squadra avversaria.