

4° TORNEO DI CALCETTO ORATORIO DI CASTELLAZZO

“Memorial Padre G. Orlandi”

Edizione 2005

REGOLAMENTO

- Art. 1. E' assolutamente vietata la bestemmia. Il giocatore che sarà sentito bestemmiare verrà espulso dalla partita e dalla prosecuzione del torneo.
- Art. 2. L'iscrizione al torneo costituisce l'accettazione incondizionata e implicita del presente regolamento che viene consegnato ad ogni squadra al momento dell'iscrizione e, del quale, ogni squadra si impegna a prenderne visione.
- Art. 3. All'atto di iscrizione, ogni squadra dovrà compilare i seguenti dati essenziali:
a) Nome del capitano, recapito dello stesso o di eventuali sostituti;
b) Denominazione esatta della squadra;
c) Lista dei giocatori (massimo 10) e dei dirigenti (massimo 3).
- Art. 4. Al massimo possono comporre la lista 10 giocatori e 3 dirigenti, uno dei quali dovrà essere indicato come allenatore. Per ogni partita è ammessa la presenza in panchina di 5 giocatori e 3 accompagnatori (quelli comunicati in precedenza). All'arbitro e alla dirigenza del torneo deve venire comunicato il nome del capitano e del vice capitano della squadra. Questi ultimi possono essere sostituiti nella loro funzione, durante la gara, solo se entrambi sono costretti ad abbandonare il terreno di gioco. Al solo allenatore è concesso di dare disposizioni agli uomini in campo, conservando discrezione e pacatezza richieste abitualmente.
- Art. 5. I giocatori che partecipano al torneo possono essere iscritti ed impiegati da una sola squadra. L'inosservanza di questa regola comporta la sconfitta a tavolino di tutte le partite in cui non è stata rispettata.
- Art. 6. Salvo quanto specificato nel presente regolamento, valgono le norme della F.I.G.C. (Federazione Italiana Giuoco Calcio), stralciando qui di seguito le regole recepite anche nel presente torneo.

REGOLA N°1

TERRENO DI GIUOCO

Il campo misura 30m x 14m. Il dischetto del calcio di rigore è situato a 6 metri dalla linea interna di porta, ed è equidistante dai due pali della porta stessa. Tutti i falli e le scorrettezze commesse dai giocatori nella propria area verranno sanzionati con un calcio di rigore.

REGOLA N°2

IL PALLONE

Il pallone deve essere sferico e di cuoio o di altro materiale approvato. Per il torneo si useranno palloni di misura 4 o 5 (i palloni saranno messi a disposizione dall'organizzazione del torneo).

REGOLA N°3

NUMERO DEI GIOCATORI

La gara è disputata da due squadre di 5 giocatori ciascuna, uno dei quali gioca obbligatoriamente come portiere. Ogni squadra può avere a disposizione altri 5 giocatori di riserva: Pertanto la lista presentata all'inizio della gara all'arbitro e alla dirigenza del torneo può essere composta da un massimo di 10 giocatori, dei quali uno sarà indicato come capitano ed un altro come vice capitano. Non possono iniziarsi o proseguire gare nel caso una o entrambe le squadre siano composte da meno di 3 elementi. Le riserve che arrivassero in ritardo, ma che sono state iscritte nella lista consegnata all'arbitro prima della gara, possono partecipare all'incontro.

Il portiere è l'unico che può giocare il pallone con le mani nella propria area di porta. Può effettuare le rimesse laterali, i calci d'angolo, segnare reti e battere le punizioni ed i calci di rigore come tutti gli altri giocatori.

Nel caso un giocatore si infortunasse seriamente, la squadra ha diritto a sostituirlo, allorché consegna certificato medico attestante l'infortunio, e prima dell'inizio delle partite ad eliminazione diretta.

REGOLA N°4 REGOLE DEL GIUOCO

Le regole del giuoco sono quelle abitualmente applicate al giuoco del calcio a 5, con le seguenti eccezioni:

- a) L'arbitro deve procedere all'espulsione definitiva di un giocatore nel caso lo stesso abbia subito 2 ammonizioni, oppure si sia reso colpevole di infrazioni giustificanti l'espulsione definitiva. Un giocatore espulso non può essere sostituito;
- b) Non esiste il fuorigioco;
- c) I calci di punizione sono tutti diretti, salvo quelli indicati dagli articoli 7,8 e 9 del regolamento del torneo;
- d) I giocatori delle due squadre possono essere sostituiti in qualsiasi momento. Le sostituzioni, per altro, devono essere effettuate a gioco fermo e previo avviso all'arbitro. I giocatori sostituiti possono comunque rientrare in gioco;
- e) In occasione di calci di punizione per i quali è prevista la barriera, la stessa deve essere sistemata ad una distanza di almeno 4 metri;
- f) Le rimesse d'angolo vanno effettuate con i piedi così come i falli laterali;
- g) In occasione delle rimesse dal fondo (che non possono oltrepassare la metà campo) o quando il portiere abbia intercettato il pallone con le mani, lo stesso deve essere rimesso in gioco entro 5 secondi. In occasione della rimessa del portiere nessun giocatore avversario può stazionare all'interno dell'area di porta;
- h) In occasione di un'interruzione del gioco (rimesse dal fondo, rimesse laterali, calci d'angolo, ecc.), questo va ripreso immediatamente e senza perdere tempo (5 secondi dal momento in cui viene posizionata la palla). Nel caso un giocatore perdesse troppo tempo, l'arbitro può ammonire questo giocatore;
- i) La rimessa dal fondo può essere effettuata dal portiere, con le mani o con i piedi, e non può superare la metà campo;
- j) Nelle finali e nelle gare di spareggio, qualora al termine dei tempi regolamentari, le squadre si dovessero trovare in parità, verranno disputati due tempi supplementari di 5 minuti ciascuno. Se al termine degli stessi permanesse risultato di parità, verranno battuti i calci di rigore;
- k) Le gare si disputano in due tempi di 25 minuti l'uno con intervallo di 10 minuti ed eventuale recupero.

Art. 7. Si ha calcio d'angolo se la palla esce dalla linea di fondo essendo stata toccata per ultima da un giocatore della squadra che difende. La rimessa in gioco avviene con i piedi e nessun avversario può avvicinarsi meno di 4 metri.

Art. 8. Le rimesse dal fondo possono essere effettuate solo dal portiere, con le mani o con i piedi. I rinvii del portiere possono avvenire solo fino alla linea di centrocampo. La rimessa dal fondo non regolamentare deve essere ripetuta, ma se il rinvio del portiere supera la linea mediana è considerato fallo e viene punito con un calcio di punizione indiretto dal punto ove il pallone ha attraversato detta linea.

Art. 9. Se il pallone varca le linee laterali si ha fallo laterale contro la squadra cui appartiene il

giocatore che per ultimo ha toccato il pallone. La rimessa in gioco deve essere effettuata con i piedi riportando il pallone sulla linea, entro 5 secondi dal momento di messa a terra del pallone. Tirando direttamente in porta non si ha gol, se non tocca la palla almeno un giocatore, di una qualsiasi delle due squadre.

- Art. 10. Chi viene espulso (cartellino rosso) deve abbandonare il terreno di gioco e non può prender parte alle due partite della propria squadra immediatamente seguenti il fatto. Un giocatore che sarà ammonito per due volte nella stessa partita deve essere espulso, ma sconterà solo una giornata di squalifica. Il giocatore espulso non può essere sostituito nella partita in cui avviene il fatto. Se una squadra si viene a trovare con meno di tre giocatori è dichiarata sconfitta per 5-0.
- Art. 11. Le squadre ammesse al torneo sono dodici e verranno divise in due gironi da 6 (tramite sorteggio). Ogni squadra incontra le altre 5 in partite di sola andata. Le prime quattro di ogni girone disputeranno la fase ad eliminazione diretta, in cui la prima classificata del gruppo A incontrerà la quarta del gruppo B, la vincente disputerà la semifinale contro la vincente dello scontro fra la seconda del gruppo B e la terza del gruppo A. La vincente del gruppo B incontrerà la quarta del gruppo A, mentre la seconda del gruppo A incontrerà la terza del gruppo B, le vincenti di questi due incontri disputeranno la seconda semifinale. Le squadre che vinceranno le semifinali disputeranno la finale per il primo e secondo posto, le perdenti quella per il terzo e quarto posto.
- Art. 12. Ogni partita dura 25 minuti per tempo (più recupero), con inversione di campo prima dell'inizio del secondo tempo. L'intervallo fra un tempo e l'altro è di 10 minuti, è concesso chiamare un time out di un minuto per tempo, non cumulativo.
- Art. 13. Durante la gara può essere sostituito qualsiasi giocatore e quante volte lo si voglia. La sostituzione dovrà avvenire durante un'interruzione della partita e avvisando l'arbitro. Il cambio può tuttavia avvenire solo nella propria metà campo. Il cambio del portiere è ammesso solo con un altro portiere (cioè iscritto e abbigliato come tale). In caso contrario (incidente) occorre l'intervento dell'arbitro, e in questa eventualità, un giocatore deve indossare la maglia del portiere uscito infortunato.
- Art. 14. Si deve giocare con la maglia dichiarata ufficiale alla direzione del torneo all'atto di iscrizione. La direzione del torneo ha facoltà di richiedere la sostituzione di tale maglia con quella di riserva. Analoga richiesta avanzata dalle due squadre deve essere autorizzata dalla direzione del torneo. L'organizzazione comunicherà al capitano della squadra interessata qualunque variazione in proposito che dovesse rendersi necessaria. Le maglie dei portieri devono differire da quelle degli altri componenti della squadra. I numeri delle maglie sono quelli di iscrizione e non di ruolo: pertanto ogni giocatore manterrà lo stesso numero di maglia per tutta la durata del torneo, salvo eccezioni da comunicare alla direzione.
- Art. 15. Le decisioni dell'arbitro sono insindacabili e definitive, egli da inizio e fine alla partita. Nel caso di perdite di tempo l'arbitro recupererà il tempo perso alla fine del tempo regolamentare. Atti di violenza contro l'arbitro sono puniti con l'espulsione dal torneo della squadra cui appartiene il giocatore che li ha commessi. Tale squadra non è classificata e tutte le partite, da essa sostenute, verranno dichiarate nulle.
- Art. 16. In caso una squadra impieghi un giocatore non iscritto, o iscritto da un'altra squadra,

perde la partita 5-0.

- Art. 17. Le proteste devono essere inoltrate alla direzione del torneo per iscritto, e non verranno prese in considerazione se giunte dopo mezz'ora, al massimo, dalla conclusione della partita. Il giudizio della direzione del torneo, che avendo risentito, se del caso, il parere degli arbitri, sarà inappellabile.
- Art. 18. Se una squadra non si presenta puntuale all'ingresso in campo, massimo un quarto d'ora di ritardo, viene dichiarata sconfitta 5-0. Eventuali spostamenti di orario o calendario verranno comunicati dalla direzione del torneo ai capitani delle squadre interessate, i quali sono responsabili di informare tutti i componenti. Le comunicazioni sono fatte tramite i numeri telefonici lasciati all'iscrizione.
- Art. 19. Salvo i premi per i quali è diversamente previsto (trofeo per il capo cannoniere e per il miglior portiere), viene compilata una classifica assegnando: 3 punti per ogni vittoria; 1 punto per ogni pareggio; 0 punti per ogni sconfitta. In caso di parità tra più squadre, al termine del girone, decide la differenza reti, in caso di ulteriore parità decide il confronto diretto. Se dovesse sussistere parità, si provvederà ad effettuare apposito sorteggio per decidere la classifica finale del girone. In semifinale e in finale, in caso di parità dopo i tempi regolamentari, si effettueranno due tempi supplementari da 5 minuti ciascuno. Nel caso di ulteriore parità si va ai calci di rigore, con la seguente regola: Inizialmente vengono calciati 5 rigori da almeno 3 giocatori; se dopo la serie sussiste parità, si calciano rigori ad oltranza, con l'unica norma che un giocatore non può battere due calci di rigore consecutivi.
- Art. 20. L'assicurazione è a carico del circolo. L'organizzazione declina ogni responsabilità per danni materiali e morali che dovessero subire detti partecipanti.
- Art. 21. Saranno assegnati premi alle squadre giunte al primo, secondo, terzo e quarto posto; al miglior portiere e al capocannoniere.
- Art. 22. Atti e comportamenti non compatibili con lo spirito del torneo, possono comportare l'esclusione dal torneo stesso, ancorché commessi o assunti al di fuori della durata e del campo di gara.
- Art. 23. Il trofeo messo in palio per il primo posto dovrà essere restituito all'organizzazione entro la fine di aprile 2006, se una squadra riuscirà a vincere il torneo per almeno tre volte non consecutive, lo riceverà a titolo definitivo. Qualora il trofeo venga rotto o danneggiato dalla squadra vincitrice nel periodo di propria detenzione, essa dovrà rispondere dei danni.
- Art. 24. La direzione del torneo si riserva di modificare il presente regolamento fino a poco prima del suo inizio, dandone tempestiva notizia, e di giudicare fatti ed eventi non previsti nel presente documento.
- Art. 25. Ogni componente della squadra deve avere con sé un documento di riconoscimento (passaporto, carta d'identità o patente).

La direzione del torneo