

- Art. 1. E' assolutamente vietata la bestemmia. Il giocatore che sarà sentito bestemmiare verrà espulso dalla partita e la Direzione del Torneo, sentito il parere degli arbitri, infliggerà una squalifica idonea al fatto.
- 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, per 5 – 0, 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 Divisione Calcio a 5), 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, salvo quelli per cui è diversamente previsto.

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 (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.

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 dall'articolo 7 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 20 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, ed esclusivamente con le mani.

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.

- Art. 10. Chi viene espulso (cartellino rosso) deve abbandonare il terreno di gioco. La direzione del Torneo, sentito il parere degli arbitri, provvederà ad infliggergli una squalifica proporzionata al gesto da lui commesso.
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 quattordici e verranno divise in due gironi da sette (tramite sorteggio). Ogni squadra incontra le altre 6 in partite di sola andata
Le prime quattro di ogni girone faranno le semifinali incrociate in partite di sola andata;
La prima classificata del girone A incontrerà la quarta del girone B, la vincente di questo incontro sfiderà in semifinale la vincente della partita fra la seconda del girone B e la terza del girone A. Mentre la prima classificata del girone B incontrerà la quarta del girone A, chi vincerà l'incontro sfiderà in semifinale la vincente fra la seconda del girone A e la terza del girone B.
Le squadre che perderanno le semifinali disputeranno la finale per il terzo e quarto posto, le vincenti quella per il primo e secondo posto. Le finali si giocheranno in partite di sola andata.
- Art. 12. Ogni partita dura 20 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.
- 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.
- 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. 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. 24. Ogni componente della squadra deve avere con sé un documento di riconoscimento (passaporto, carta d'identità o patente).
- Art. 25. E' possibile sostituire uno o più giocatori nel caso si infortunino fino all'inizio dei quarti di finale. Tali infortuni vanno però certificati alla direzione del torneo.
- Art. 26. La direzione non risponde di oggetti smarriti o rubati perché lasciati incostuditi all'interno dell'Oratorio.
- Art. 27. La squadra vincitrice sarà premiata con una coppa, che rimarrà alla squadra ed un trofeo, che andrà riconsegnato alla direzione del torneo entro l'inizio di maggio 2008. Il capitano della squadra vincitrice sarà considerato responsabile della cura del trofeo, che se danneggiato o smarrito dovrà essere rimborsato per il suo intero valore alla direzione del torneo.
Per aggiudicarsi definitivamente il trofeo una squadra lo deve vincere per tre volte anche non consecutivamente.

La direzione del torneo