

POLIMI OFF WORK TOURNAMENT - CALCIO A 5 MASCHILE

REGOLE DI GIOCO

ART. 1_ Organizzazione del torneo

Tutti i giocatori devono avere un abbonamento Basic valido e un certificato medico sportivo non agonistico in corso di validità per tutta la durata del torneo.

Il torneo prevede una prima fase a gironi, dove ogni squadra incontrerà le altre squadre del proprio girone. Al termine di questa prima fase, le squadre meglio classificate di ogni girone saranno promosse alla fase ad eliminazione diretta.

I calendari, i risultati, eventuali sanzioni e provvedimenti e tutte le informazioni utili durante lo svolgimento del torneo, verranno pubblicate e aggiornate sulla pagina dedicata sul [sito sport](#).

Nella fase a gironi la classifica di ogni singolo girone viene stabilita secondo i seguenti punteggi:

- 3 punti per ogni partita vinta,
- 1 punto per ogni partita pareggiata,
- 0 punti per ogni partita persa.

In caso di parità di punti in classifica, la graduatoria seguirà questo ordine:

- a. **miglior punteggio ottenuto nella classifica disciplina,**
- b. punti ottenuti negli scontri diretti (in caso di tre squadre a pari punti: classifica avulsa),
- c. numero di vittorie ottenute,
- d. differenza reti,
- e. maggior numero di reti segnate,
- f. minor numero di reti subite,
- g. sorteggio.

La squadra che non si presenterà in campo entro 15 minuti dall'orario ufficiale stabilito per l'inizio, sarà considerata rinunciataria. Le squadre inadempienti verranno dichiarate perdenti per 0-6.

Ogni squadra può essere formata da un minimo di **5 giocatori** fino ad un massimo di **9 giocatori**. Non sarà possibile aggiungere giocatori dopo la chiusura delle iscrizioni, ad eccezione di specifici casi (es. infortunio di un giocatore).

Ogni giocatore può partecipare con una sola squadra; se un giocatore figura in una lista di una squadra, non potrà essere inserito in un'altra lista.

Le gare verranno disputate presso il Centro Sportivo Giuriati il martedì e/o giovedì a partire dalle ore 18:00

in poi.

Orario d'inizio e giornate di calendario del torneo potranno essere variate insindacabilmente dal Comitato Organizzatore. Qualora si verificasse una tale eventualità i capitani della/e squadra/e verranno tempestivamente avvisati dal Comitato Organizzatore stesso.

Le gare una volta calendarizzate e designate, non potranno essere spostate, fatta eccezione per eventuali problemi di natura organizzativa da parte del C.O. Pertanto eventuali richieste di spostamento NON potranno essere accettate.

È assolutamente vietato l'utilizzo di scarpe da calcio a 11 sui campi di gioco; le uniche tipologie di scarpe che consentono ai giocatori di entrare regolarmente in campo sono quelle da calcio a 5 o da ginnastica. L'arbitro ha il dovere di negare il diritto della disputa della gara ad eventuali giocatori provvisti di sole scarpe da calcio a 11.

Di seguito le regole riguardanti le situazioni e caratteristiche di gioco:

a) DURATA

La durata delle gare viene stabilita in 2 tempi non effettivi da 20 minuti con 3 minuti d'intervallo tra i due tempi.

b) SOSTITUZIONI DURANTE LO SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Le sostituzioni, anche quando il pallone è in gioco, sono consentite in numero illimitato. L'unica sostituzione che non si può fare durante lo svolgimento del gioco è quella del portiere che può essere sostituito a gioco fermo, informando l'arbitro. I giocatori che si avvicinano, però, devono uscire ed entrare nel rettangolo di gioco, nell'area delimitata nella metà campo difensiva entro i limiti contrassegnati. Chi entra deve attendere l'uscita del compagno: pena l'ammonizione di colui che è entrato ed eventualmente un calcio di punizione indiretto per la squadra avversaria.

c) REGOLA DEI 4 SECONDI

In occasione della ripresa del gioco da fondo campo, fallo laterale, calcio d'angolo e punizione, la squadra destinata alla rimessa in gioco deve farlo entro 4 secondi, pena inversione della ripresa del gioco o calcio di punizione indiretta nel caso in cui sia il portiere a tardare il rinvio.

Nel caso del calcio di punizione, se la palla è posta in una posizione consona a dove è avvenuto il fallo e la distanza dei giocatori avversari è definita giocabile a discrezione dell'arbitro, si inizieranno a conteggiare i 4 secondi sia nel caso di punizione diretta, sia nel caso di punizione indiretta. Se viene chiesto all'arbitro di verificare la distanza minima (5 metri), il conteggio dei 4 secondi, partirà dal fischio dell'arbitro.

d) RIMESSA LATERALE E CALCIO D'ANGOLO

La palla deve essere giocata con i piedi e deve essere posizionata ferma, per la battuta, pienamente sulla riga o fino a 25 cm dalla riga stessa verso l'esterno del campo e giocata entro 4 secondi. In caso contrario l'arbitro decreta l'inversione.

e) ESPULSIONE A TEMPO

L'espulsione nel calcio a 5 è definitiva per il giocatore che la subisce, che quindi non può più rientrare. La

squadra dell'espulso può ristabilire la parità numerica facendo subentrare un sostituto trascorsi due minuti dall'espulsione, sotto permesso dell'arbitro, oppure, nel caso in cui la squadra avversaria marchi una rete, immediatamente di seguito.

f) TIME OUT

Ogni squadra, tramite il proprio allenatore o il proprio capitano, può chiederne una sospensione temporanea a partita. La durata del time-out sarà di un minuto. Il minuto di time out sarà recuperato.

g) IL PORTIERE

Deve rimettere in gioco la palla dal fondo con le mani entro 4 secondi.

Commette fallo punibile con un calcio di punizione indiretto se dopo essersi spossessato/liberato in qualsiasi modo del pallone lo rigioca prima che abbia superato la linea mediana del terreno di gioco o non sia stato toccato da un avversario.

Non può toccare e controllare la palla con le mani passatagli volontariamente da un compagno.

Non può comunque giocare con la palla per più di 4 secondi, all'interno della sua metà campo.

Ha diritto ha un solo possesso per "azione": l'azione termina quando un avversario gioca il pallone o il gioco viene interrotto con un fischio del DDG o una ripresa del gioco (da fondo, laterale, calcio d'angolo).

h) FALLI CUMULATIVI E TIRI LIBERI

Al quinto fallo subito, l'arbitro avvertirà le due squadre del raggiungimento del bonus da parte della squadra che ha subito l'intervento scorretto, punibile con un calcio di punizione diretto. Da quel momento, ogni fallo di squadra commesso dalla squadra che ha esaurito il limite dei falli, subirà la sanzione del tiro libero. Gli altri giocatori, compagni ed avversari devono stare ad almeno 5 metri dalla posizione del pallone e dietro la linea del pallone stesso. Il tiro libero può essere eseguito solo dopo il fischio dell'arbitro. Il portiere al momento del tiro libero può avanzare fino alla distanza di 5 metri dal pallone, ma, al momento del fischio dell'arbitro non potrà avanzare dal luogo in cui ha scelto di piazzarsi. Sono considerati sia nei falli cumulativi, sia nei falli subiti per beneficiare dei tiri liberi solo quelli punibili da calci di punizione diretta. Con il termine del primo tempo di gara, si azzerano i falli cumulativi commessi in quel tempo di gioco.

i) SCIVOLATA

Un calciatore che entra in scivolata, nel tentativo di intercettare il pallone, anche senza toccare l'avversario, è punito con un calcio di punizione diretto.

Per tutto quanto non contemplato sopra, valgono le norme tecniche e disciplinari della FIGC - Divisione Calcio a 5.

ART. 2_ Sanzioni e disposizioni aggiuntive rispetto al REGOLAMENTO GENERALE DEI TORNEI DEL POLITECNICO DI MILANO

Un giocatore ammonito in due gare entra automaticamente in diffida; se il giocatore in questione sarà ammonito per la terza volta sarà automaticamente squalificato per la gara successiva.

Un giocatore espulso dal Direttore di Gara durante lo svolgimento di una gara, sarà automaticamente squalificato almeno per una giornata.

Un giocatore colpito da squalifica per una o più giornate dovrà scontare la sanzione nelle gare successive

alla squalifica stessa. Nel caso di risultato a tavolino della propria squadra durante il periodo di squalifica, se il risultato sarà a proprio favore la giornata di squalifica risulterà scontata; al contrario, se la responsabilità del risultato a tavolino è da attribuirsi alla propria squadra, il giocatore dovrà scontare la giornata di squalifica nella gara immediatamente successiva.

In caso di linguaggio scorretto - parolacce, bestemmie ecc... - nei confronti degli altri giocatori ci sarà un primo richiamo, successivamente ammonizione ed espulsione.

In caso di linguaggio scorretto - parolacce, bestemmie ecc... - nei confronti dell'arbitro ci sarà espulsione diretta.

FORMULA DI GIOCO - CALCIO A 5 MASCHILE

Il numero di squadre iscritte per il torneo di calcio a 5 maschile è **8**. Le squadre saranno suddivise in 2 gironi da 4 squadre ciascuno.

Durante la prima fase, ogni squadra incontrerà tutte le altre squadre del proprio girone in gare di sola andata. Al termine della fase a girone, le squadre classificate come **prime** e **secondo** di ogni girone accederanno alla fase ad eliminazione diretta.

La *classifica disciplina* tiene conto del comportamento delle squadre durante lo svolgimento del campionato, assegnando un punteggio in caso di ammonizione subita (-1), espulsione per somma di ammonizioni (-2), espulsione diretta (-3), gara persa a tavolino (-6).

Una volta stabilite le 4 squadre partecipanti alle semifinali, il torneo proseguirà secondo il seguente tabellone:

1° gruppo A vs 2° gruppo B

1° gruppo B vs 2° gruppo A