

**ORATORIO DI PIZZIGHETTONE**  
**TORNEI ESTIVI 2013 – REGOLAMENTO**  
**TORNEO DI CALCIO A 5 PER MEDIE**

**Art. 1 – Regolamento tecnico di gioco**

1. Si applicano i Regolamenti Tecnici della IFAB-FIGC con le limitazioni, le esclusioni, le integrazioni e le precisazioni di cui alle presenti Norme.

**Art. 2 – Struttura del Torneo**

1. Il Torneo si compone di due fasi.

2. Nella prima fase le squadre si affronteranno in un girone all'italiana di sola andata formato da cinque squadre. Le migliori quattro accederanno alle semifinali secondo lo schema "playoff" (1°-4° e 2°-3°).

3. Le semifinali sono secche. In caso di parità al termine dei tempi regolamentari, si procederà ai calci di rigore per determinare il vincitore (*per le modalità vedi art. 5*).

4. Le vincenti delle semifinali si sfideranno nella finale per il 1° posto, le perdenti in quella per il 3°. La struttura delle finali è identica a quella delle semifinali.

**Art. 3 – Terreno e tempi di gioco, tempi d'attesa, età**

1. Il Terreno di gioco è in erba e ha le dimensioni di un campo di calcetto. Le porte hanno grandezza di conseguenza.

2. Il tempo di gioco è fissato in 40 minuti per partita, suddivisi in due tempi da 20 minuti ciascuno e con un intervallo di 5 minuti.

3. Il tempo di attesa è pari alla durata di un tempo di gioco previsto (20 minuti).

4. Gli atleti ammessi a partecipare devono essere in anni tra il 1999 e il 2001 (compresi).

**Art. 4 – Partecipanti alla gara, rosa, distinta, sostituzioni e abbigliamento degli atleti**

1. La gara sarà giocata da due squadre, formate ciascuna da un massimo di cinque giocatori, uno dei quali giocherà come portiere.

2. Ogni squadra è composta da un numero massimo di dieci giocatori in rosa. È possibile iscrivere nuovi giocatori esclusivamente entro la fine del girone fino ad avere un massimo di dieci giocatori in rosa. È possibile (ma non obbligatorio) indicare un allenatore.

3. Una gara non può essere iniziata o proseguita nel caso in cui una squadra si trovi per qualsiasi motivo ad avere meno di tre calciatori partecipanti al gioco (quattro col portiere).

4. Non bisogna compilare nessuna distinta.

5. Le sostituzioni sono libere ed effettuabili durante il tempo di gioco regolamentare. Non è possibile effettuare sostituzioni prima dei calci di rigore.

6. Tutti gli atleti, sia titolari sia riserve, possono indossare un abbigliamento uniforme con una numerazione individuale. I portieri, in ogni caso, devono indossare una maglia di colore diverso da quella dei compagni. Nel caso una delle due squadre fosse sprovvista di un abbigliamento uniforme, utilizzerà delle pettorine. Nel caso in cui entrambe le squadre fossero sprovviste di un abbigliamento uniforme, si procederà a sorteggio per decidere quale delle due squadre debba indossare le pettorine.

### **Art. 5 – Fuorigioco, time-out e calci di rigore**

1. La regola del fuorigioco non si applica.
2. Non sono previsti time-out.
3. È prevista prima una serie di cinque rigori, poi, in caso di ulteriore parità, ad oltranza. Ogni giocatore può battere il calcio di rigore per la propria squadra, sia che fosse o non fosse in campo al momento del fischio finale dei tempi regolamentari. È possibile sostituire il portiere infortunatosi a fine gara o durante l'esecuzione dei calci di rigore con un altro giocatore in distinta.

### **Art. 6 – Modalità di compilazione della classifica e classifica avulsa**

1. In ogni gara si assegneranno i seguenti punti validi per la classifica:
  - a. 3 punti alla squadra che vince la partita;
  - b. 1 punto ad entrambe le squadre in caso di pareggio;
  - c. 0 punti alla squadra che perde la partita.
2. In caso di arrivo a pari punti nel girone di due o più squadre per definirne l'esatta posizione in graduatoria non ci saranno spareggi, ma si utilizzerà il criterio della classifica avulsa, tenendo conto, nell'ordine, dei seguenti fattori:
  - a. risultati negli scontri diretti.
  - b. differenza reti negli scontri diretti
  - c. differenza reti nella classifica avulsa.
  - d. maggior numero di reti segnate nella classifica avulsa;
  - e. differenza reti nell'intera manifestazione;
  - f. maggior numero di reti segnate nell'intera manifestazione;
  - g. sorteggio.
3. Nelle gare ad eliminazione diretta passa il turno la squadra che vince la gara a prescindere dalle modalità con cui la vittoria è stata conseguita (vittoria sul campo o ai calci di rigore).

### **Art. 7 – Risultato a tavolino, sanzioni e squalifiche, sospensione e rinvio di una partita**

1. In caso di mancata presentazione di una delle squadre o della presentazione di questa senza il numero minimo di giocatori (4) entro il tempo d'attesa (20 minuti), questa subirà la sconfitta per 3-0 a tavolino con conseguente vittoria della squadra avversaria con identico punteggio. I gol verranno assegnati al miglior marcatore della squadra. Nel caso in cui più giocatori della stessa squadra abbiano lo stesso numero di gol, questi verranno assegnati al capitano.
2. Nel caso che una squadra rimanga senza il numero minimo di giocatori (4) durante la partita, questa subirà la sconfitta per 3-0 a tavolino con conseguente vittoria della squadra avversaria con identico punteggio. I gol verranno assegnati al miglior marcatore della squadra. Nel caso in cui più giocatori della stessa squadra abbiano lo stesso numero di gol, questi verranno assegnati al capitano.
3. In caso di bestemmia scatterà l'espulsione (con conseguente squalifica per una o più partite a venire secondo quanto delibererà l'organizzazione del Torneo) e una sanzione di 5 € a carico del giocatore interessato. Il giocatore espulso potrà essere sostituito dopo 5 minuti da un compagno, ma non potrà tornare sul terreno di gioco.
4. Qualora una gara dovesse essere recuperata (per rinvio o sospensione), la stessa inizierà ex novo, dal punteggio di 0-0.
5. In caso di maltempo la gara potrà essere spostata a un'altra data e verrà comunicato tramite sms ai recapiti di ogni squadra, sul sito internet dell'oratorio e sulla pagina Facebook.