**REGOLAMENTO CALCIO A 5 TORNEO CUS PISA**

**ART. 1  Tutti i giocatori partecipanti al torneo dovranno essere in possesso della tessera del CUS PISA valida per l’anno accademico 2019/2020**, pena la non partecipazione alle partite; il numero identificativo della tessera dovrà essere segnato in distinta, la quale dovrà essere presentata insieme ad un documento identificativo all’arbitro. Egli ha il dovere di controllare che tutti i giocatori ne siano provvisti prima di entrare in campo.

**ART. 2**Il torneo prevede la partecipazione di 37 squadre suddivise in 6 gironi.

La formula del torneo è presente sul sito e inviata a tutti i responsabili delle squadre, è modificabile a discrezione dell’organizzazione in base al numero di squadre iscritte.

**ART. 3**Nella fase a gironi la classifica di ogni singolo girone viene stabilità secondo i seguenti punteggi: 3 punti per ogni partita vinta, 1 punto per ogni partita pareggiata, 0 per ogni partita persa;

**ART. 4**In caso di parità di punti in classifica, la graduatoria avverrà nell’ordine: 1- scontro diretto (in caso di tre squadre a pari punti: classifica avulsa), 2- differenza reti, 3- maggior numero di reti segnate, 4- minor numero di ammonizioni; 5 - sorteggio.

**ART. 5**La durata delle gare viene stabilita in 2 tempi da 20 minuti nella 1 fase a gironi da XXXX squadre, con 2 tempi da 22 minuti nei gironi con le gare di andata e ritorno, con 2 tempi da 25 minuti nelle fasi finali, con 5 minuti d’intervallo tra i due tempi. All’incontro ogni squadra dovrà consegnare all’arbitro la distinta dei giocatori partecipanti alla gara; **ogni giocatore dovrà presentarsi con la tessera CUS PISA e un documento d’identità valido,** **pena la non partecipazione all’incontro suddetto**. L’eventuale recupero è a discrezione dell’arbitro.

**ART. 6**La squadra che non si presenterà in campo entro I PRIMI 10 minuti dall’orario ufficiale stabilito per l’inizio, andrà incontro ad una sanzione di euro 5, se non arriverà entro la fine del primo tempo calcolato senza i 10 minuti di ritardo ,sarà considerata rinunciataria. Fa fede l’orologio dell’arbitro. Ogni squadra deve avere come minimo 3 giocatori in campo. Le squadre inadempienti verranno dichiarate perdenti per 0-5. Se una squadra comunicherà entro 24 ore che non potrà prendere parte alla gara perderà automaticamente la partita 0-5.

La squadra che non comunicherà entro 24 ore che non sarà presente alla gara verrà punita con una ammenda di 25 euro oltre a perdere la partita 0-5.

**SE LA STESSA SQUADRA NON SI PRESENTA DUE VOLTE OLTRE AD ANDARE INCONTRO ALLA PERDITA DELLA PARTITA 0-5 E AD UNA AMMENDA DI 25 EURO, VERRA’ ELIMINATA DAL TORNEO.**

**ART. 7**Non c’è un limite massimo di giocatori che si possono iscrivere per ogni squadra; se un giocatore figura in una lista di una squadra, non potrà essere inserito in un’altra a meno che non sia mai stato incluso in una lista gara con la squadra nella quale era inizialmente iscritto.

**ART. 8** Possono partecipare al Torneo tutti gli studenti iscritti nelle Università di Pisa o studenti che frequentano Master Universitari/specializzazioni/Dottorati, Erasmus, Soci, dipendenti e collaboratori a contratto del CUS.

 **In ogni squadra, potranno essere presenti al massimo tre giocatori (Esterni All’Università), per squadra, non iscritti all’università.**

 **ART. 9** Le gare verranno disputate nelle date concordate il giorno della stiratura del calendario e potranno subire variazioni solo ed esclusivamente previa decisione della Commissione Organizzatrice del Torneo.

Esempio: Entrambe le squadre possono visionare le date del calendario sul sito CUS PISA, sulla loro mail e decidere di spostare la loro partita. In questo caso i 2 rappresentanti devono inviare **entro 24 ore dalla gara**, un’email a **torneicalcio@cuspisa** nella quale entrambi chiedono lo spostamento della gara con relativo giorno scelto.

La commissione risponderà entro poche ore.

 **ART. 10**La Commissione Disciplinare, formata dagli organizzatori del Torneo e da un rappresentante degli arbitri, è l’organo competente del Torneo che delibera su eventuali reclami.

 **ART. 11**Il giocatore espulso dall’arbitro sarà automaticamente squalificato per la giornata successiva. La Commissione giudicante del Torneo si riserva di comunicare ulteriori sanzioni disciplinari mediante comunicazione sulla pagina tramite condivisione di file, almeno 48 ore prima della gara successiva.

Ogni 4 ammonizioni il giocatore subirà una giornata di squalifica.

Ammende :

-espulsioni 1 euro – 5 euro (espulsioni per più di una giornata)

-ritardo orario di inizio gara 5 euro

-assenza di almeno 3 giocatori ad inizio gara 25 euro

-perdita delle casacche 5 euro (queste saranno in utilizzo gratuito per le prime 2 giornate per venire incontro a tutte le squadre, dalla terza giornata in poi avranno un costo di noleggio di 5 euro)

**ART. 12**

**La scivolata è consentita solo ed esclusivamente per intercettare un passaggio o tiro in porta, al portiere dentro l’area di rigore e NON nel diretto contatto fra 2 giocatori.**

**ART.13**

**Ogni squadra dovrà disporre della propria casacca uguale per tutti i componenti della squadra con numero stampato ( non disegnato ) sul retro ben leggibile.**

**ART. 14**L’iscrizione e la partecipazione al Torneo comportano la tacita approvazione del presente regolamento. Per tutto quanto non contemplato nel suddetto regolamento valgono le norme tecniche e disciplinari della FIGC - Divisione Calcio a 5, con particolare riferimento alle seguenti, riguardanti situazioni caratteristiche di gioco:

*a) NUMERO DEI GIOCATORI*

La squadra in campo sarà formata da 5 giocatori, uno dei quali nel ruolo di portiere. I giocatori di riserva consentiti sono al massimo 7, compreso l'eventuale secondo portiere. Un giocatore non può disputare partite del torneo con squadre diverse.



*b) SOSTITUZIONI VOLANTI*

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

*c) REGOLA DEI 4 SECONDI*

E' una regola per evitare perdite di tempo. In occasione della ripresa del gioco da fondo campo, fallo laterale, calcio d'angolo e punizione, la squadra destinata deve farlo entro 4 secondi, pena inversione della ripresa del gioco o calcio di punizione 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 , per la battuta, non in movimento e pienamente sulla riga, con entrambi i piedi fuori dal campo. In caso contrario l'arbitro decreta l'inversione, nel caso di fallo laterale, e nel caso di calcio d'angolo, la rimessa laterale per la squadra avversaria nelle vicinanze dell’incrocio delle linee di fondo campo e laterali.

*e) TIME OUT*

Come nel basket e nella pallavolo, anche nel calcetto esiste il time out o sospensione temporanea. Ogni squadra, tramite il proprio allenatore o il proprio capitano, può chiederne uno per temp. La durata del time-out sarà di un minuto. Durante il time out i giocatori devono restare in campo e l'allenatore fuori. Il minuto di time out sarà recuperato.

*f) IL PORTIERE*

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

- 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;

- Ha diritto ha un solo possesso per “azione difensiva”: l’azione termina quando un avversario tocca il pallone, la palla varca la metà campo o il gioco viene interrotto con una punizione o una rimessa laterale.

*g) FALLI CUMULATIVI E TIRI LIBERI*

Per rendere più veloce, più tecnico e meno falloso il gioco sono stati inseriti i falli cumulativi che portano alla battuta di tiri liberi. Per ogni tempo al sesto fallo per squadra scatta il tiro libero, ma non sono considerati cumulativi i falli indiretti. Questo tiro viene battuto a discrezione della squadra che ne beneficia o dalla posizione dove è avvenuta l’irregolarità o da un dischetto posto centralmente a 7 metri dalla linea di porta senza nessuna barriera. 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.

Le squadre iscritte al Torneo si impegnano ad attenervisi.