

REGOLAMENTO CALCIO A 5 TORNEO CUS PISA 2022/2023

ART. 1 Tutti i giocatori partecipanti al torneo dovranno essere in possesso della tessera del CUS PISA valida per l'anno accademico 2022/2023, 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 18 squadre suddivise in 2 gironi da 9 squadre. La formula del torneo sarà presente sul sito e inviata a tutti i responsabili delle squadre, sarà 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 stabilita 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- coppa disciplina; 5 - sorteggio.

ART. 5 La durata delle gare viene stabilita in 2 tempi da 25 minuti, 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 in corso di validità 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 le 23:59 del giorno precedente la gara che non potrà prendere parte alla gara stessa, perderà automaticamente la partita 0-5.

La squadra che non comunicherà entro le 23:59 del giorno precedente la gara che non sarà presente alla gara stessa, 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 IL TORNEO E' APERTO A TUTTI. UNIVERSITARI E NON; 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.

ART. 9 Le gare verranno disputate nelle date concordate il giorno della stesura 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 le ore 24 del giorno prima della 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 dell'ente sportivo CSI Pisa 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

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 o a distanza di palla giocabile.

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. 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. In caso contrario l'arbitro decreta l'inversione, nel caso di fallo laterale, e nel caso di calcio d'angolo, la rimessa da fondo campo.

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 tempo. 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 a meno che questo non avvenga con il ginocchio, di petto, di testa.
- Non può comunque giocare con la palla per più di 4 secondi a meno che palla al piede non superi metà campo entro i 4 secondi; in tal caso diventerà un giocatore a tutti gli effetti e decadranno le limitazioni di retropassaggi e 4 secondi contati dall'arbitro.
- Una volta spossessatosi del pallone, non può più venirne in possesso fino a che non ci sarà un tocco dell'avversario.

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 dal dischetto posto a 10 metri dalla porta se il fallo è avvenuto ad una distanza maggiore di 10 metri dalla porta dei difendenti. In caso contrario il giocatore può decidere se calciare dal punto dove è avvenuto il fallo o dal dischetto 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.

h) Si può calciare direttamente in porta dal dischetto del centrocampo in occasione di un gol subito o di inizio partita.

l) In caso di rimessa dal fondo, il giocatore può ricevere la palla anche dentro l'area di rigore; gli avversari sono tenuti invece a restare fuori dall'area fino al momento in cui il portiere non scarica la palla ad un compagno.