

Regolamento calcio a 5 – 2010 - Si gioca in 5 ( 1 portiere + 4 giocatori di movimento).

## **Può prendere parte al torneo solo chi è iscritto al Gruppo Sportivo e Ricreativo della Polizia Municipale di Milano.**

Gli incontri avranno la durata di 20 minuti ciascuno, suddivisi in 2 tempi da 10 minuti. Per ogni tempo si ha a disposizione la possibilità di chiamare un Time Out di 1 minuto.

La formula del torneo è di 3 gironi composti da tre squadre che si sfideranno fra loro in gare di sola andata con girone all'Italiana. Alla squadra vincente saranno assegnati 3 punti e 0 alla perdente. In caso di parità saranno calciati 5 rigori, secondo le vigenti norme regolamentari, per stabilire la vincente a cui verranno assegnati 2 punti mentre alla perdente verrà assegnato 1 punto. Alla fine sarà stilata la classifica finale e sarà decretata vincente del girone la squadra che avrà ottenuto il maggior numero di punti.

In caso di arrivo a pari punti di 2 squadre per stabilire la vincente si terrà conto, della vincente dello scontro diretto.

In caso di arrivo a pari punti di 3 squadre per stabilire la vincente si terrà conto solo degli scontri diretti e nell'ordine:

- Vincente dello scontro diretto
- Migliore differenza reti
- Maggior numero di reti segnate
- Minor numero di reti subite
- Sorteggio

Le **sostituzioni sono volanti**, ossia a gioco in svolgimento. Vanno fatte davanti alla propria panchina. Il giocatore che entra deve attendere che prima esca il compagno dal terreno di gioco.

Il portiere può eseguire la rimessa da fondo campo lanciando il pallone, con le mani, oltre la metà campo. Può altresì farlo anche dopo una parata efficace o quando gioca il pallone con i piedi.

### **E' possibile segnare una rete dalla propria metà campo.**

La rimessa laterale va effettuata sempre con i piedi, con il pallone fermo sulla linea perimetrale del terreno di gioco o al di fuori di essa; il calcio d'angolo va battuto con il pallone fermo sull'intersezione della linea di fondo con la linea laterale. Il giocatore che si rende colpevole di falli violenti e pericolosi per l'incolumità altrui verrà punito con il cartellino rosso con conseguente esclusione dal gioco in modo definitivo; la sua squadra giocherà in inferiorità numerica per **2 MINUTI** o meno se nel frattempo subisce una rete. Il giocatore che si rende colpevole di un comportamento punibile con il cartellino giallo (secondo le vigenti norme sportive) dovrà abbandonare il terreno di gioco per **2 MINUTI** ma potrà essere sostituito immediatamente da un compagno.

Si ricorda, inoltre, che rispetto al regolamento Ufficiale FGCI:

- **Non ci sono i tiri liberi**
- **Non c'è la regola dei 4 secondi su alcuna ripresa di gioco**
- **Il portiere può rigiocare il pallone con le mani solo nel caso in cui gli venga passato da un compagno attraverso un colpo di testa, coscia o petto su un maldestro ("svirgolata") colpo di piedi. o da un avversario.**
- **Ogni 2 cartellini gialli, ricevuti anche in gare diverse, comportano l'automatica squalifica del giocatore per la partita successiva**
- **In caso di espulsione diretta in una gara, scatta automaticamente la squalifica per la gara successiva: In caso di eccessiva gravità del motivo che ha portato all'espulsione, l'ORGANIZZAZIONE si riserva il**

diritto di squalificare il colpevole anche per più gare.

- Un giocatore che priva la squadra avversaria della segnatura di una rete fermando o deviando il pallone con una o con entrambe le mani oppure impedendo che lo stesso giunga ad un avversario che ha l'evidente possibilità di segnare una rete, il colpevole è punibile con il cartellino ROSSO.

A) Il giocatore che BESTEMMIA o a discrezione del direttore di gara commette un grave fallo intenzionale di gioco ovvero si comporta in maniera irrispettosa nei suoi confronti o nei confronti degli avversari o del pubblico, sarà espulso direttamente dal campo di gioco. La sua squadra giocherà per tutto il resto della partita in inferiorità numerica, e nei suoi confronti sarà applicata la sanzione minima di due (2) turni di squalifica, salvo che nei casi più gravi, l'esclusione per tutta la durata del torneo.

B) Il giocatore che nel corso di più gare raggiunge le 2 ammonizioni, sarà automaticamente squalificato per un turno.

C) Per quanto non contemplato dal presente regolamento valgono le regole FIGC (calcio a5)

Vista la natura del torneo si raccomanda la massima correttezza evitando qualsiasi imprecisione, bestemmia e soprattutto il gioco violento.

Tutti gli atleti iscritti al torneo, (esclusi chi ne sia già in possesso) devono essere abilitati da un certificato medico ove sia indicato " Lo Stato di idoneità, per attività sportiva non agonistica ". Lo stesso può essere rilasciato da preposti Medici Sportivi ed è valido per anni uno dalla data del rilascio. Sarà cura dei responsabili di ogni squadra accertarsi che gli iscritti siano in regola. Gli organizzatori del Torneo declinano ogni responsabilità in merito. Ognuno dei partecipanti, avrà l'obbligo di sotto firmare la "Dichiarazione Liberatoria" che è consegnata al referente della squadra in occasione della lettura del regolamento e del sorteggio. Sarà cura dello stesso, conservare presso la propria sede la documentazione citata.

Tutti i partecipanti al torneo, s'impegnano altresì a rispondere dei propri comportamenti, e del risarcimento alle persone e/o cose di danni derivati da atti compiuti prima, durante e dopo le gare alle strutture del Centro Sportivo della scuola del Corpo

IL COMITATO ORGANIZZATORE DECLINA OGNI RESPONSABILITA' PER EVENTUALI DANNI SUBITI A COSE E PERSONE AVVENUTI DURANTE LO SVOLGIMENTO DEL TORNEO, LA FIRMA DELLA MANLEVA COMPORTA L'ACCETTAZIONE DI TALE REGOLAMENTO.