

CAMPUS CUP 2017

REGOLAMENTO CAMPIONATO “CALCIO A 5”

ART. 1

I giocatori partecipanti al campionato dovranno essere in possesso della tessera Cus, valida per l'anno accademico 2016/2017, pena la non partecipazione alle partite. Prima dell'inizio di ogni gara, l'arbitro procederà nelle relative verifiche. Per lo scopo, il Capitano di ogni squadra consegnerà all'Arbitro, l'elenco (distinta) dei giocatori che parteciperanno alla gara stessa.

ART. 2

Il campionato di “Calcio a 5”, parte del Torneo **CAMPUS CUP 2017**, prevede la partecipazione di 8 squadre con partite di sola andata. Le squadre saranno suddivise, mediante apposito sorteggio, in 2 giorni da 4 squadre ciascuno (girone A e girone B). Le squadre vincitrici di ogni girone disputeranno la finale che sancirà la vincitrice del campionato.

ART. 3

Alle squadre, in ragione del risultato di ogni gara, saranno assegnati i seguenti punteggi: 3 punti per ogni partita vinta; 1 punto per ogni partita pareggiata; 0 per ogni partita persa o per ogni partita in cui la squadra non si presenta.

ART. 4

In caso di parità di punti, la classifica finale sarà formata tenendo conto delle seguenti precedenze e nel seguente ordine:

- 1) risultato scontri diretti (in caso di tre squadre a pari punti: classifica avulsa)
- 2) migliore 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 25 minuti ciascuno, con 5 minuti d'intervallo tra i due tempi.

ART. 6

Nel caso in cui una squadra non si dovesse presentare in campo, entro 15 minuti dall'orario ufficiale stabilito per l'inizio, la stessa verrà considerata rinunciataria. In tal caso, verrà dichiarata perdente per 0-5.

ART. 7

Ogni squadra può essere formata da un massimo di otto giocatori, secondo le indicazioni previste nel successivo art. 12.

Durante le partite, comunque, ogni squadra deve avere come minimo 3 giocatori in campo.

ART. 8

I partecipanti debbono comportarsi rispettosamente e cortesemente, nello spirito del “fair play”, non soltanto nei riguardi degli arbitri, ma anche e soprattutto degli avversari, dei compagni di squadra e del pubblico.

Qualsiasi reclamo, comunque, corredato da eventuale documentazione, relativo alla gara disputata, deve essere presentato per iscritto, a cura del capitano della squadra interessata, all'arbitro entro 20 minuti dal termine della gara stessa, nonché al Comitato Organizzatore, entro le successive 24 ore.

ART. 9

Orari d'inizio e calendario di gare, potranno essere variati, insindacabilmente, dal Comitato Organizzatore del Torneo Campus Cup.

Qualora si dovesse verificare una tale circostanza, i capitani delle squadre verranno tempestivamente avvertiti a cura dello stesso Comitato.

ART. 10

Il succitato Comitato Organizzatore è, altresì, competente in materia disciplinare e delibera su eventuali reclami. Eventuali sanzioni disciplinari saranno comunicate sulla pagina web del Torneo Campus Cup, almeno 48 ore prima della gara successiva.

ART. 11

Risultati, classifiche e statistiche, saranno pubblicati sulla succitata pagina web.

I Capitani delle squadre hanno la responsabilità di prendere visione dei comunicati.

ART. 12

Al momento della presentazione delle squadre, il presente regolamento, dovrà essere sottoscritto dal Capitano di ogni squadra che si impegna a farlo rispettare a tutti i componenti della squadra stessa.

Per tutto quanto non contemplato nel presente regolamento valgono le norme tecniche e disciplinari della FIGC - Divisione Calcio a 5.

Particolare riferimento viene fatto alle seguenti circostanze di gioco:

a) NUMERO DEI GIOCATORI

La squadra in campo è formata da 5 giocatori, uno dei quali nel ruolo di portiere. I giocatori di riserva consentiti sono al massimo 3, 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 ancora in gioco, sono consentite in numero illimitato. L'unica sostituzione volante che non si può fare è quella del portiere che può essere sostituito solo a gioco fermo, informando l'arbitro. I giocatori

Allegato C

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) 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

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 a partita. 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.

g) 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 ad 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.

h) FALLI CUMULATIVI E TIRI LIBERI

Allegato C

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.