

TORNEO DELLE FRAZIONI DI POVO

MODALITA' DI ISCRIZIONE

1. Il torneo è riservato ai nati e/o residenti a Povo
2. Ogni squadra può presentare massimo **3 giocatori tesserati** in attività, di cui **2 soli in campo** (si considera tesserato chi ha disputato partite nei campionati della stagione corrente)
3. Ogni squadra può presentare **massimo 3 giocatori nati e/o residenti a Villazzano**
4. Ogni squadra può presentare **massimo 2 giocatori "esterni" (non nati e/o residenti a Povo o Villazzano)**
5. Il nome della squadra deve riferirsi ad una frazione di Povo
6. Il numero massimo di **squadre iscritte** è limitato a **8** con **massimo 12 giocatori ciascuna**
7. Questo torneo è riservato a giovani/adulti di **età minima di 16 anni compiuti**
8. La quota di iscrizione al torneo è di **220 €**. La quota va versata attraverso bonifico bancario all'associazione CTG di Povo **entro il 15 aprile**:
 - IBAN: IT 75 N 08304 01811 000011012751
 - CAUSALE: Iscrizione "nome_squadra" torneo delle frazioni
9. Per completare l'iscrizione occorre inviare a info.ctgpovo@gmail.com i seguenti moduli:
 - Ricevuta bonifico
 - Scheda squadra compilata (vedi sezione moduli in <https://www.ctgpovo.it/torneo>)
 - Liberatoria **firmata da ogni componente** della squadra (vedi sezione moduli in <https://www.ctgpovo.it/torneo>)

REGOLAMENTO TORNEO

- **Le regole di gioco seguono il regolamento generale del calcio a 5**
- La partita si sviluppa su **2 tempi di 25 minuti ciascuno**. Saranno disputate due partite a sera: la **1ª** alle **20:15**, la **2ª** alle **21:15**
- In base al numero di squadre iscritte si deciderà se fare un girone all'italiana o due gironi
- Su richiesta del capitano e/o allenatore è prevista la possibilità di un **time-out** per tempo della durata massima di **1 minuto** (NB: È possibile chiedere un time-out solo se la squadra richiedente è in possesso del pallone di gioco)
- Il calcio di inizio viene disputato con pallone a centro campo, così come la ripresa dopo che viene segnata una rete
- La partita non può iniziare o proseguire se una squadra si trova ad avere **meno di 3 calciatori in campo**
- Le sostituzioni sono concesse in un numero illimitato quando la squadra sostituita è in possesso palla
- **L'uso dei parastinchi non è obbligatorio** e solo al portiere è concesso l'uso dei pantaloni lunghi

- L'arbitro è paritetico nelle decisioni tecniche (fatti di gara) e comportamentali verso tutti i giocatori presenti in campo
- Si gioca con **pallone n.4** a rimbalzo controllato
- **Sono vietati i tacchetti alti**, ovvero quelli da calcio a 11 e **tacchetti in ferro**. Sono consentiti i tacchetti bassi e le scarpe a suola liscia
- Le bestemmie saranno sanzionate dall'arbitro con l'ammonizione
- **Espulsioni**: quando un giocatore viene espulso deve abbandonare il campo, ma un suo compagno potrà subentrare dopo due minuti o prima in caso di gol di una delle due formazioni
- **Diffida e squalifica**: l'espulsione comporta una squalifica di una giornata, a meno di diversa segnalazione sul referto di gara. Con due ammonizioni in due partite diverse si è diffidati, alla terza si subirà una squalifica di una giornata
- **Puntualità**: Si invitano le squadre ad osservare la massima puntualità, per garantire il corretto svolgimento del torneo. Nel caso in cui il ritardo dovesse superare un tempo di gioco (25 minuti) la partita verrà assegnata a tavolino agli avversari
- **Ogni squadra deve essere a conoscenza e deve rispettare tale regolamento, pena l'eliminazione dal torneo e la mancata restituzione della quota**

Classifica:

- Alla squadra che vince la partita nel corso dei gironi eliminatori sono assegnati 3 punti; a chi pareggia 1 punto; alla sconfitta 0 punti
- Nella fase di eliminazione diretta in caso di parità alla fine della partita si procederà direttamente con i calci di rigore
- In caso di parità di punti fra due o più squadre nella classifica finale del girone eliminatorio, per l'assegnazione del posto migliore saranno validi i seguenti criteri:
 1. Scontri diretti
 2. Differenza reti totale
 3. Maggior numero di reti segnate
 4. Classifica disciplinari
 5. Sorteggio

Tipologie di falli diretti:

- Fa uno sgambetto all'avversario, cioè lo fa cadere o tenta di farlo cadere sia usando le gambe sia curvandosi davanti o dietro di lui
- Carica un avversario in modo violento o carica in maniera pericolosa un avversario con la spalla
- Carica da fermo un avversario
- Colpisce o tenta di colpire un avversario
- Sputa su un avversario
- Trattiene o spinge un avversario

- Va in scivolata nel tentativo di giocare il pallone quando questo è in possesso dell'avversario o quest'ultimo sta tentando di giocarlo (contrasto scivolato)
- Tocca il pallone con la mano, cioè lo porta, lo colpisce o lo lancia con la mano o con il braccio (questa norma non si applica al portiere che si trova all'interno della propria area di rigore)
- Gioca secondo l'arbitro in modo pericoloso. Per esempio tenta di calciare il pallone quando questo è in possesso del portiere
- Fa in intenzionalmente ostruzione, cioè non giocando il pallone si interpone tra lo stesso e l'avversario costituendo per questo un ostacolo
- Carica il portiere
- Al 6° fallo, e per ogni successivo commesso nell'arco di un tempo verrà assegnato un tiro libero (dischetto lontano) alla squadra che ha subito il fallo

Portiere:

- **Dopo una parata o una rimessa dal fondo, il portiere dovrà rinviare il pallone entro 4 secondi** sia che lo giochi con le mani che con i piedi. **Se dopo che il pallone è in gioco, il portiere tocca il pallone una seconda volta, prima che sia stato toccato o giocato da un altro calciatore, viene concesso il calcio di punizione indiretto (min 2 tocchi) alla squadra avversaria dal punto in cui è stata commessa l'infrazione.** Se questo avviene in area di rigore, il calcio di punizione sarà battuto dalla linea dell'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui è stato commesso il fallo
- Sul rilancio del portiere (o rimessa dal fondo) il pallone può superare la metà campo

Calcio di punizione:

La punizione va battuta entro 4 secondi. La distanza di 5 metri è automatica. È possibile richiedere all'arbitro il rispetto della distanza.

Rimessa laterale:

Si effettua coi piedi. Il pallone va posto sulla linea laterale e i piedi non devono invadere il campo di gioco.

Rimessa dal fondo:

Va effettuata da parte del portiere, sempre con le mani, all'interno dell'area di rigore verso l'esterno della stessa. Il pallone è in gioco appena uscito dall'area di rigore. Il portiere che ritarda la rimessa con l'intenzione di perdere tempo dovrà essere ammonito. Se il pallone non viene lanciato direttamente fuori dall'area di rigore, viene ripetuta la rimessa dal fondo.

Calcio d'angolo:

Va effettuato coi piedi entro 4 secondi, altrimenti sarà concessa la rimessa alla formazione avversaria. Se viene effettuato fuori dall'area dell'angolo dovrà essere ripetuto. In caso di reiterazione dell'irregolarità si prenderanno provvedimenti disciplinari quali ammonizioni ed espulsioni. Non si chiede la distanza che è automatica. In caso di inadempienza si deve ammonire il calciatore che ostacola la rimessa e il gioco riprenderà con la ripetizione del calcio d'angolo.

Calci di rigore:

I 5 giocatori che effettuano i primi 5 tiri dovranno essere indicati dal capitano all'arbitro e dovranno essere scelti fra i nominativi elencati sulla distinta presentata prima della gara. I calci di rigore dovranno essere battuti dall'apposito dischetto bianco indicato sul campo e prima dell'esecuzione tutti i calciatori ad eccezione del portiere della squadra che subisce il calcio di rigore e del calciatore della squadra incaricato della battuta del calcio di rigore, devono stare all'esterno dell'area di rigore. Il portiere difendente deve trovarsi sulla propria linea di porta tra i pali della stessa e senza muovere i piedi fino a quando il pallone non viene calciato.

Chiediamo gentilmente a tutti i partecipanti di rispettare il regolamento, di essere corretti e sportivi fuori e dentro dal campo.

Buon torneo a tutti!!