



# XX° TORNEO ESTIVO

## CALCIO 5

### “PUB OSTERIE DI BOLOGNA”



## ESTRATTO DEL REGOLAMENTO DI GIOCO

### PARTE GENERALE

#### ART. N° 1

Il mancato pagamento della quota campo la sera della partita, salvo accordi presi preventivamente con l'Organizzazione (fatturazione od altro), determina automaticamente la sconfitta a tavolino per 0 – 3 della squadra in difetto oltre al dovuto pagamento della quota stessa entro la partita successiva.

Inoltre qualora al termine delle singole fasi del Torneo (Fase preliminare – Gironi di categoria – Fase finale) una società si trovi ad essere in difetto con il pagamento dei campi (salvo accordi con l'Organizzazione), tale società non verrà inserita nel calendario della fase successiva con conseguente trattenuta della cauzione; oppure, se al termine del Torneo, verrà declassata in classifica generale, andando così a perdere tutti i diritti acquisiti su eventuali premi. Inoltre nel caso in cui una società decidesse di ritirarsi durante il regolare svolgimento del Torneo, gli verrà trattenuta per intero la quota cauzione versata.

#### ART. N° 2

Le gare verranno disputate tutte su campi dotati, secondo la normativa vigente, di defibrillatore e personale qualificato ed autorizzato al suo impiego. Le gare si disputano in giornate infrasettimanali ed in orari serali, su campi in erba sintetica di ultima generazione che l'Organizzazione comunicherà preventivamente.

#### ART. N° 3

**Per partecipare al Torneo le società dovranno essere obbligatoriamente affiliate ed i loro giocatori tesserati.** Il tesseramento va effettuato esclusivamente presso la segreteria del Circolo Italia o tramite l'Organizzazione inoltrando un documento d'identità in corso di validità per mail ad [info@circolotennisitalia.it](mailto:info@circolotennisitalia.it) o Whatsapp al 335-5455773. E' inoltre possibile tesserare un giocatore fino a 30' minuti prima della gara (tesseramento volante); in tal caso il nuovo tesserato potrà giocare ai termini del regolamento, ma la copertura assicurativa partirà dalle 24 ore successive, ovvero dalla gara seguente. **La Commissione Tecnica su mandato del Giudice Unico, effettuerà delle rilevazioni settimanali a campione; ovvero verranno controllati tutti i tesserati delle singole squadre per garantire la regolarità del Torneo.**

#### ART. N° 4

Entro la data d'inizio del Torneo è obbligatorio consegnare una lista giocatori (minimo 7) all'Organizzazione; tale lista rimarrà aperta ed allungabile fino alle semifinali (escluse) e comunque sino ad un massimo di 20 atleti, i quali non potranno per nessun motivo partecipare alla gara od entrare nel recinto di gioco se non tesserati. Il limite di categoria massimo per il tesseramento dei giocatori appartenenti a società partecipanti al campionato Federale (FIGC), relativo esclusivamente alla stagione 2025/26, è fissato alla Serie B.

#### ART. N° 5

**Non possono partecipare al Torneo giocatori con squalifiche in essere superiori ai 6 mesi, contratte in ambito federale FIGC oppure in Enti Sportivi riconosciuti dal CONI (es. CSEN – AICS – UISP – CSI).** Le società che partecipano al Torneo non possono scambiarsi i giocatori, salvo il fatto che quest'ultimi giochino in categorie diverse come ad esempio: Open ed Over 35.

Gli atleti che hanno preso parte anche ad una sola gara con una squadra, non possono passare ad altra (sempre della stessa categoria), pena la perdita della gara oltre ai relativi provvedimenti disciplinari.

# REGOLAMENTO TECNICO

## REGOLA 1

Le squadre sono formate da un massimo di 5 giocatori, di cui uno nel ruolo di portiere ed è consentito l'utilizzo di un numero massimo di 7 giocatori di riserva. Ogni società è tenuta a presentarsi in campo con regolare divisa da gioco numerata ed almeno un pallone regolamentare (pallone da calcio del n° 4 - Futsal). **L'uso dei parastinchi non è obbligatorio, ma comunque consigliato.**

## REGOLA 2

Ogni squadra è tenuta a fornire all'arbitro, la distinta di gara (in duplice copia) contenente un massimo di 14 giocatori ed almeno un dirigente (che deve essere regolarmente tesserato), con la funzione di accompagnatore od eventualmente di addetto all'arbitro, oltre ai relativi cartellini di riconoscimento validi per la stagione in corso. In caso di assenza del dirigente sarà il capitano della squadra a svolgere tale funzione. I dirigenti in panchina non potranno essere più di tre, con l'aggiunta di un eventuale medico. In caso di mancanza o smarrimento del cartellino di gioco, sarà accettato un valido documento di riconoscimento munito di foto ed accompagnato dalla dichiarazione del dirigente responsabile attestante il tesseramento dell'atleta in data od orario antecedente la gara. Sono ritenuti validi come documenti di riconoscimento anche i cartellini della passata stagione, purché muniti di foto.

## REGOLA 3

Al termine della gara i dirigenti di entrambe le società (od i capitani in mancanza di quest'ultimi), sono tenuti a prendere visione del referto gara su cui sono riportate sanzioni e marcature. Tale pratica non rappresenta un vincolo ne per le squadre ne tantomeno per il direttore di gara o l'Organizzazione, bensì viene richiesta onde evitare perdite di tempo in merito a verifiche future. Qualora uno od entrambi i responsabili delle squadre non dovessero per un qualsiasi motivo verificare il referto, quest'ultimo verrà regolarmente registrato e convalidato.

## REGOLA 4

**E' vietato indossare qualunque oggetto che possa provocare danni a se o ad altri giocatori; in particolare gli occhiali consentiti per prendere parte alla gara, sono solo ed esclusivamente quelli per uso sportivo. Sara comunque il direttore di gara a decidere se l'abbigliamento (occhiali compresi) dei giocatori è idoneo.** Nel caso in cui le due squadre si presentino in campo con maglie simili tali da creare confusione, **la squadra prima nominata sarà tenuta a cambiare maglia** o ad indossare una casacca di colore diverso. E' inoltre previsto l'uso di scarpe con soli tacchetti in gomma (né cuoio né metallo).

## REGOLA 5

La distanza regolamentare da tenere in occasione delle riprese di gioco è sempre di **metri 5 (cinque)** e non deve essere lesa od ostruita dall'avversario. Tale distanza la si deve osservare anche nelle riprese di gioco all'interno dell'area di rigore e in modo particolare, **all'inizio dei periodi regolamentari o supplementari e dopo ogni rete subita, in quanto il nuovo regolamento prevede che si possa segnare anche con un tiro diretto dal cerchio di centrocampo.** In occasione di un calcio di punizione indiretto all'interno dell'area di rigore avversaria, il punto di battuta è esattamente sulla linea dell'area di rigore più vicino a dove è stata commessa l'infrazione, sia essa da addebitare al portiere o ad un compagno dello stesso. **Dopo una rete subita ed è consentito come per il gioco del Calcio effettuare il primo tocco all'indietro.**

## REGOLA 6

Le sostituzioni possono avvenire in numero illimitato, a gioco in svolgimento e senza il consenso dell'arbitro, inoltre dovranno essere effettuate il più vicino possibile alla linea mediana; la sostituzione del portiere dovrà invece avvenire durante un'interruzione del gioco e con il consenso dell'arbitro. Una gara non potrà essere iniziata o proseguita nel caso in cui una squadra si trovi ad avere meno di 3 giocatori, portiere compreso; pertanto nel caso in cui una squadra si presenti in 2 giocatori, a quest'ultima sarà decretata la sconfitta a tavolino per 0-3. Anche nel caso in cui durante lo svolgimento della gara una squadra dovesse rimanere in 2 causa espulsioni od infortuni, si applicherà il medesimo criterio. Nel remoto caso in cui entrambe le squadre si dovessero ritrovare con 2 giocatori disponibili, la gara verrà sospesa dal Direttore ed il suo esito rimandato all'insindacabile decisione del Giudice Unico.

## REGOLA 7

Nelle riprese di gioco all'interno della propria area di rigore, gli avversari debbono restare fuori dalla medesima ed a distanza regolamentare. Il portiere ha 4 secondi per rimettere in gioco la palla in qualsiasi punto dell'area. Per il retro-passaggio volontario al portiere, si applica la regola del gioco del calcio.

## **REGOLA 8**

**Chiamare la palla non è vietato e non viene considerato un comportamento antisportivo** salvo il fatto che tale atto non condizioni o tragga in inganno il giocatore avversario; tutto ciò è a totale discrezionalità dell'arbitro.

## **REGOLA 9**

La regola del vantaggio, ove applicata dall'arbitro, si concretizza nel momento in cui la squadra che ha subito il fallo, rimane in possesso della palla e può continuare l'azione di gioco.

## **REGOLA 10**

La rimessa laterale deve essere effettuata con i piedi e con palla ferma sulla riga, o fuori dal rettangolo di gioco ad una distanza massima di 25 cm dalla riga laterale, i piedi possono pestare la riga od addirittura essere in campo. Non è possibile segnare direttamente dalla rimessa laterale. **Sulla rimessa del portiere, la palla deve uscire dall'area di rigore per essere giocata da un compagno o essere toccata da un avversario prima che il portiere la possa toccare una seconda volta.** Non è prevista l'applicazione del fuorigioco.

## **REGOLA 11**

Il calcio d'angolo deve essere battuto entro 4 secondi dal posizionamento del pallone o dal consenso del Direttore di gara; se quest'ultimo non viene battuto entro il suddetto tempo, il gioco verrà ripreso con una rimessa dal fondo da parte del portiere della squadra avversaria. Durante i corner ed i calci di punizione, non si può ostacolare il portiere.

## **REGOLA 12**

Giocare la palla da terra è consentito purché il giocatore che la effettua non metta in atto comportamenti antisportivi od impedisca all'avversario di poter giocare. Deviare, calciare, intercettare, sono comportamenti regolari a differenza di trattenere, coprire e nascondere la palla che sono comportamenti antisportivi.

## **REGOLA 13**

I calci di punizione possono essere diretti (scivolata da tergo, entrata scorretta, trattenuta) ed indiretti (ostruzione, gioco pericoloso). I primi cinque falli diretti accumulati da ciascuna squadra per ogni tempo, saranno registrati dall'arbitro sul referto di gara; questi dal sesto fallo in poi concederà un tiro libero. Il tiro libero deve essere calciato da un giocatore preventivamente riconosciuto dall'arbitro; la squadra difendente non potrà formare una barriera, mentre tutti i giocatori debbono stare ad una distanza minima di cinque metri dalla palla nonché dietro alla linea immaginaria che segna il pallone, parallela alla linea di porta. La distanza minima per calciare il tiro libero dalla porta avversaria, non può essere inferiore ai sei metri.

## **REGOLA 14**

La durata della gara è stabilita in due tempi da 25 minuti cad. (tempo non effettivo) ed un intervallo di 5 minuti; E' contemplato inoltre un time-out per tempo a squadra, da richiedersi quando si è in possesso palla. Un time-out non richiesto nel primo tempo non lo si può recuperare nel secondo.

Nel caso in cui le partite siano dirette da due arbitri, esiste sempre un "primo" arbitro che è prioritario.

Il tempo di attesa per la presentazione delle squadre in campo, per necessità organizzative è fissato tassativamente in 10 minuti (riferiti sempre all'orario di inizio gara, come riportato da calendario ufficiale), entro i quali la squadra deve essere schierata con un organico di almeno tre giocatori ed avere già la distinta di gioco compilata e pronta da presentare al direttore di gara. In caso contrario sarà data partita persa per 0 - 3 a tavolino in quanto considerata squadra rinunciataria, oltre ai relativi provvedimenti disciplinari previsti dal presente regolamento.

Oltre al direttore di gara, figure esterne quali commissari di campo, osservatori arbitri o membri dell'Organizzazione, qualora lo reputino opportuno o necessario, possono espletare le funzioni preliminari alla gara, in modo d'agevolare lo svolgimento della stessa coadiuvando l'arbitro (controllo tesserati e distinta, appello, verifica dell'abbigliamento).

## **REGOLA 15**

**Sono previste quattro tipologie di cartellini, contraddistinte dal colore (giallo-arancio-rosso-verde):**

### **CARTELLINO GIALLO (ammonizione)**

Tale tipo di sanzione, è prevista per le seguenti scorrettezze: bestemmia, proteste e tutti i falli che il direttore di gara non riterrà di gravità tale da sanzionare con il cartellino arancio o rosso.

### **CARTELLINO ARANCIONE (espulsione temporanea)**

Il giocatore che la subisce, dovrà sedere in panchina 3 minuti e potrà rientrare in campo solo dopo il consenso dell'arbitro, mentre la squadra giocherà in inferiorità numerica. Tale tipo di sanzione, è prevista per le seguenti scorrettezze: proteste reiterare, atteggiamento ostile od offensivo, fallo da ultimo uomo, fallo di mano su chiara occasione da rete e tutti i falli che il direttore di gara non riterrà di gravità tale da sanzionare con il cartellino rosso.

## **CARTELLINO ROSSO (espulsione)**

Il giocatore che la subisce, dovrà abbandonare il recinto di gioco e non potrà più rientrare in campo. La squadra giocherà in inferiorità numerica per 2 minuti e solo dopo il consenso dell'arbitro potrà ristabilire il numero dei giocatori presenti in campo prima della sanzione. Tale tipo di sanzione è prevista per le seguenti scorrettezze: calciare avversario da tergo, insulti o gesti irrispettosi verso il direttore di gara, colpire o tentare di colpire avversario con pugni calci o sputo, fallo di reazione, abbandonare il terreno di gioco in segno di protesta, somma di ammonizioni.

**N.B.:** Sia nel caso di cartellino rosso che arancione, la squadra che si trova a giocare in inferiorità numerica, qualora dovesse subire gol, potrà ristabilire il numero dei giocatori presenti in campo prima dell'espulsione. Nel caso di un'espulsione temporanea (cartellino arancione) il giocatore che la subisce non potrà comunque rientrare in campo se non sarà trascorso il tempo della sanzione (3 minuti), mentre potrà rientrare un altro componente della squadra. L'ingresso in campo del giocatore che sostituisce il compagno espulso definitivamente od il rientro in gioco dopo un'espulsione temporanea, dovrà sempre avvenire nei pressi della linea mediana con il consenso dell'arbitro, anche a gioco in svolgimento.

**N.B.:** Il cartellino rosso comporta di default sempre 1 turno di squalifica, da dover scontare anche se non ancora uscito il Comunicato Ufficiale diramato dal Giudice Unico e dalla Federazione. Oltre a tale sanzione sarà sempre necessario, prima di poter tornare a giocare, attendere il suddetto comunicato, poiché potrebbero essere riportate sanzioni aggiuntive in merito a fatti gravi. Il cartellino arancione nella Disciplina avrà la stessa valenza del cartellino giallo.

## **CARTELLINO VERDE (fair-play)**

Viene esibito dall'arbitro al giocatore od alla panchina della squadra meritevole per un gesto di Fair-play. Ammettere un fallo od una deviazione, fermare il gioco in fase di possesso palla o chiara occasione da rete con avversario a terra, sono occasioni meritevoli di cartellino verde. Tale cartellino viene computato nella classifica della "Coppa disciplina" ed ha valore di 1 o più punti (ad insindacabile decisione del Giudice Unico).

**N.B.:** Sui campi (dentro o fuori indistintamente), potranno essere presenti commissari di campo con funzione ausiliaria nei confronti dei direttori di gara. quest'ultimi potranno agevolare funzioni quali: appello pre-gara, controllo dei tesserati, controllo dell'ordine e della disciplina delle panchine od eventuali sostenitori esterni, richiamare o segnalare all'arbitro comportamenti antisportivi in caso di mancata visione da parte di quest'ultimo.

## **REGOLA 16**

Per determinare la classifica finale di ciascun girone, a parità di punteggio, si terrà conto in ordine dei seguenti criteri

- 1) Risultato degli scontri diretti (classifica avulsa per più di due squadre a parimerito).
- 2) Differenza reti negli scontri diretti (se è prevista andata e ritorno).
- 3) Differenza reti nella classifica generale.
- 4) Maggior numero di reti segnate.
- 5) Minor numero di reti subite.
- 6) Miglior piazzamento in coppa disciplina.
- 7) Sorteggio.

Nel caso di ripescaggi o di accesso ad una fase successiva, per determinare la squadra avente diritto, si compareranno le classifiche dei rispettivi gironi iniziali, con le stesse modalità indicate sopra. Per tutte le partite ad eliminazione diretta (quarti, semifinali, od altro), al termine dei tempi regolamentari, verranno battuti direttamente cinque calci di rigore; mentre per le finali (e se specificato le semifinali), sono altresì previsti due tempi supplementari da 5 min. cad. a cui seguiranno 5 calci di rigore come da regolamento.

**N.B.:** Per l'effettuazione dei calci di rigore, la squadra che al termine della gara avrà ad organico un maggior numero di giocatori disponibili, dovrà eliminarne un numero tale da pareggiare quello della squadra avversaria.

**N.B.:** Non saranno tollerati per nessun motivo comportamenti violenti od antisportivi da parte di giocatori, dirigenti od eventuali sostenitori. Nel caso dei primi le sanzioni disciplinari superiori ai 6 mesi di squalifica comminate dagli organi giudicanti, sono riconosciute ed hanno validità in ambito Federale. Per quanto concerne le intemperanze delle persone fuori dal recinto di gioco, ricondotte ad una specifica società da referto arbitrale, verrà comminata una sanzione di € 50 alla società stessa. In casi gravi è altresì prevista l'eliminazione dal Torneo con conseguente trattenuta della cauzione.

**N.B. :** Si rammenta a tutti, come già detto in fase d'iscrizione o riportato nella Strutturazione del Torneo, che la visita medica è obbligatoria. Tale certificato non va consegnato all'Organizzazione bensì al Presidente della società di appartenenza che è responsabile dei propri tesserati. Per lo svolgimento dei Tornei di calcio amatoriale, vanno recepite le indicazioni del D.M. 18.02.1982 e successive precisazioni (D.M.S. del 24.04.2013 Art. 3, Legge n° 125 Art. 4-senties del 30.10.2013 e D.M.S. del 08.08.2014), è necessario essere in possesso del certificato di idoneità alla pratica di "attività sportiva di tipo non agonistico" rilasciato dal proprio medico di medicina generale o dallo specialista in medicina dello sport o da un medico iscritto alla Federazione Medica Sportiva Italiana.

## **SOSPENSIONI E SANZIONI**

Le sanzioni disciplinari superiori ai 6 mesi comminate dagli organi giudicanti della FIGC od Enti di Promozione Sportiva (OPES – AICS – UISP – CSI od altri) sono riconosciute ed hanno piena validità in ambito organizzativo del Torneo e viceversa.

In caso di maltempo le società dovranno telefonare, dopo le 17.00 del giorno previsto per la gara, alla Segreteria del Comitato o del C.T. Italia per eventuali comunicazioni di sospensione.

Nel caso non via sia alcuna comunicazione, le squadre sono tenute a presentarsi comunque al campo di gioco all'ora prevista per la gara; in caso contrario saranno considerate rinunciatarie.

**Comunicando almeno 4 ore prima da inizio gara, presso la segreteria del Circolo Italia la rinuncia alla disputa della gara stessa; saranno presi i seguenti provvedimenti disciplinari :**

- 1^ RINUNCIA : multa di 55 EURO + sconfitta a tavolino per 0 – 3  
2^ RINUNCIA : multa di 55 EURO + sconfitta a tavolino per 0 – 3 + 1 punto di penalizzazione  
3^ RINUNCIA : multa di 55 EURO + ESCLUSIONE DAL TORNEO.

La mancata comunicazione di rinuncia o comunque una mancata presentazione, comporta invece una sanzione di 110,00 € (propria quota campo più quota campo avversari), oltre alla sconfitta a tavolino per 0 – 3 ed un punto di penalizzazione in classifica.

## **SPOSTAMENTI GARE**

Vista la complessità del Torneo, una volta consegnato il calendario si tenderà a non assecondare eventuali richieste di spostamento gara. Nel caso in cui la Federazione decida di concedere tali spostamenti, verrà applicata una sanzione di 30 €. Ad ogni modo è concessa alle singole squadre la facoltà di richiedere massimo 2 spostamenti per durante l'intera durata del Torneo.

## **DANNEGGIAMENTI**

In caso di danneggiamenti agli spogliatoi o ad altra parte dell'impianto sportivo ove si disputano le gare, la squadra colpevole sarà chiamata a rifondere i danni, se ed in quanto richiesti, oltre ad incorrere nelle sanzioni disciplinari del caso (eliminazione dal Torneo).

## **GIUSTIZIA SPORTIVA**

I provvedimenti disciplinari saranno assunti dal Giudice Unico e pubblicati sul Comunicato settimanale. Si fa obbligo alle società di prendere visione dei provvedimenti presi nei confronti dei propri tesserati o in alternativa telefonare alla segreteria del Circolo Italia il Lunedì dopo le ore 17.00

Il comunicato verrà apposto nel sito internet e nella bacheca del Circolo Italia, ogni Lunedì.

Le sanzioni dei giocatori vengono applicate con le seguenti modalità:

- 1) Diffida al raggiungimento della seconda ammonizione.
- 2) Squalifica di una giornata al raggiungimento della terza ammonizione.
- 3) Squalifica automatica di un turno in caso di espulsione più eventuali sanzioni stabilite dal G.U.

Le ammonizioni a carico degli atleti vengono azzerate al termine della "Prima Fase" e non si cumulano con quelle subite durante la "Seconda Fase" o fase ad eliminazione diretta.

Per quanto non contemplato nel presente Regolamento Ufficiale, vigono le norme dello Statuto e del Regolamento di Giustizia Sportiva dell'Ente di Promozione di appartenenza e per quanto non contemplato in quest'ultimo, il Regolamento Federale F.I.G.C.