

**TORNEO CALCIO A 5 GIOCATORI****Formula di svolgimento e sunto regolamentare****CALENDARIO****1<sup>a</sup> Giornata**

1987	OLC - Molly Malone's	Officina Troletti Angone	Artogne	Do	17/01/16	14.30
1988	La Cotabile - Forn.Gheza	3D Torneria	Artogne	Do	17/01/16	15.30
1989	L'Ostrica	Grata e Vinci	Artogne	Do	17/01/16	16.30

**2<sup>a</sup> Giornata**

1990	Officina Troletti Angone	L'Ostrica	Breno (Liceo)	Do	24/01/16	14.30
1991	Grata e Vinci	La Cotabile - Forn.Gheza	Breno (Liceo)	Do	24/01/16	15.30
1992	3D Torneria	OLC - Molly Malone's	Breno (Liceo)	Do	24/01/16	16.30

**3<sup>a</sup> Giornata**

1993	La Cotabile - Forn.Gheza	L'Ostrica	Artogne	Do	31/01/16	14.30
1994	OLC - Molly Malone's	Grata e Vinci	Artogne	Do	31/01/16	15.30
1995	3D Torneria	Officina Troletti Angone	Artogne	Do	31/01/16	16.30

**4<sup>a</sup> Giornata**

1996	Officina Troletti Angone	La Cotabile - Forn.Gheza	Breno (Liceo)	Do	07/02/16	14.30
1997	L'Ostrica	OLC - Molly Malone's	Breno (Liceo)	Do	07/02/16	15.30
1998	Grata e Vinci	3D Torneria	Breno (Liceo)	Do	07/02/16	16.30

**5<sup>a</sup> Giornata**

1999	3D Torneria	L'Ostrica	Artogne	Do	14/02/16	14.30
2000	Grata e Vinci	Officina Troletti Angone	Artogne	Do	14/02/16	15.30
2001	La Cotabile - Forn.Gheza	OLC - Molly Malone's	Artogne	Do	14/02/16	16.30

**Finali 21 febbraio 2016**

Ore 15.00 - Finale 3° - 4°

Ore 16.00 - Finale 1° - 2°

**NUMERO GIOCATORI E TEMPI DI ATTESA**

Debbono essere presenti in campo con minimo 3 e massimo 10 giocatori per squadra.

Le Squadre si devono presentare a bordo campo almeno 10 minuti prima dell'inizio con tutti i documenti pronti (distinta, tessere e documenti di identità nell'ordine esatto con cui sono inseriti in distinta) anche se l'incontro precedente è in corso e consegnarli al secondo arbitro che provvederà a controllarli.

Tempo di attesa massimo 10 minuti dopodiché la partita è Sub Judice.

**REGOLE TECNICHE**

- 1) Gare di 2 tempi di 20' con eventuale recupero a discrezione arbitrale. Le finali si disputano con eventuali due tempi supplementare di 5 minuti e poi subito rigori a ripetizione con minimo di 5 a testa.
- 2) Tra un tempo e l'altro intervallo massimo di 5 minuti.
- 3) Ogni tempo a disposizione 1 time-out di 1 minuto totale a squadra
- 4) Pallone 62-64 cm circonferenza, pressione 0,6-0,9 atm (controllo: facendolo cadere da 2metri deve rimbalzare tra 50 e 65 cm.)

- 5) Un eventuale giocatore espulso potrà essere sempre immediatamente sostituito, ma non sarà più utilizzabile. Le espulsioni temporanee (cartellino azzurro) durano 5 minuti fatto salvo il termine del tempo di gioco che azzerà la penalizzazione.
- 6) Cambi volanti (prima esce il titolare e successivamente entra la riserva nella zona davanti la panchina salvo infortunio e non oltre) senza comunicazione eccetto quella col portiere che deve avvenire a gioco fermo. Errori comportano ammonizione. I giocatori non titolari devono indossare pettorina o togliere la maglietta da gioco.
- 7) Equipaggiamento come nel calcio, salvo le scarpe in tela con suola in gomma
- 8) Nei falli ricordarsi che sono contemplati il tentativo di colpire un avversario, la vigoria sproporzionata e l'intervento imprudente (no scivolate, no contatto sensibile con avversario, no tackle)
- 9) Nei falli indiretti si contempla il portiere che:
  - controlla il pallone con le mani o con i piedi nella propria metà del rettangolo di gioco per più di quattro secondi (iniziano quando tocca il pallone);
  - dopo aver giocato (toccato) il pallone, lo tocca di nuovo nella propria metà del rettangolo di gioco, dopo che gli è stato passato VOLONTARIAMENTE da un compagno di squadra senza che lo stesso sia stato toccato o giocato da un avversario;
  - tocca il pallone con le mani all'interno della propria area di rigore dopo che gli è stato VOLONTARIAMENTE passato con i piedi da un compagno di squadra;
  - tocca il pallone con le mani all'interno della propria area di rigore dopo averlo ricevuto DIRETTAMENTE da una rimessa dalla linea laterale eseguita da un compagno di squadra.
  - Il calcio d'angolo deve essere eseguito entro 4 secondi (iniziano quando il pallone è fissato a terra) pena rimessa dal fondo alla squadra avversaria.
- 10) Rimessa dal fondo eseguita ENTRO L'AREA con le mani dal portiere entro 4 secondi (iniziano quando tocca il pallone dentro l'area) pena calcio di punizione indiretto dalla linea dell'area se regolare o da 6 metri, eventuale rete segnata direttamente su rimessa dal fondo NON È VALIDA e si riprende con rimessa dal fondo della squadra avversaria.
- 11) Rimessa laterale coi piedi entro 4 secondi (iniziano quando il pallone è fissato a terra) pena l'inversione della rimessa. Gli avversari devono stare a 5 metri pena l'ammonizione. Chi calcia deve posizionare il pallone FERMO sulla riga o all'esterno di un massimo di 25 cm. E deve avere un piede sulla linea o esterno del campo di gioco pena l'inversione della rimessa.
- 12) Calcio di rigore a 6 metri dalla linea di porta con avversari dietro la linea del pallone ed a 5 metri dallo stesso.
- 13) Calci di punizione con avversari a 5 metri dal pallone pena ammonizione. Gli indiretti entro l'area dovranno essere battuti sulla linea dell'area se regolare o a 6 metri dalla linea di porta. Il calcio va eseguito entro 4 secondi pena calcio indiretto alla squadra avversaria. **Si attende sempre il fischio arbitrale.**
- 14) Se il pallone lanciato da una squadra tocca qualsiasi corpo in aria non è più in gioco e si riprende con ripresa dalla riga laterale a favore dell'altra squadra.
- 15) Non si adotta il calcolo dei falli cumulativi. Non si adotta il tempo effettivo cronometrato. Non si adotta la procedura standard sulle espulsioni.
- 16) Ogni tentativo evidente di perdita di tempo verrà sanzionato con ammonizione.