

REGOLAMENTO DI PARTECIPAZIONE AL TORNEO DI CALCIO A 5 MASCHILE E FEMMINILE

REGOLE DI GIOCO

ART. 1_ Organizzazione del torneo

Tutti i giocatori devono essere studenti /studentesse del Politecnico di Milano, avere un abbonamento Basic valido e un certificato medico sportivo non agonistico in corso di validità per tutta la durata del torneo.

Il torneo prevede una prima fase a gironi, dove ogni squadra incontrerà le altre squadre del proprio girone. Al termine di questa prima fase, le squadre meglio classificate di ogni girone saranno promosse alla fase ad eliminazione diretta.

I calendari, i risultati, eventuali sanzioni e provvedimenti e tutte le informazioni utili durante lo svolgimento del torneo, verranno pubblicate e aggiornate sulla pagina dedicata sul [sito sport](#).

Nella fase a gironi la classifica di ogni singolo girone viene stabilita secondo i seguenti punteggi:

- 3 punti per ogni partita vinta,
- 1 punto per ogni partita pareggiata,
- 0 punti per ogni partita persa.

In caso di parità di punti in classifica, la graduatoria seguirà questo ordine:

- a. punti ottenuti negli scontri diretti (in caso di tre squadre a pari punti: classifica avulsa),
- b. **miglior punteggio ottenuto nella classifica disciplina,**
- c. numero di vittorie ottenute,
- d. differenza reti,
- e. maggior numero di reti segnate,
- f. minor numero di reti subite,
- g. sorteggio.

La squadra che non si presenterà in campo entro 15 minuti dall'orario ufficiale stabilito per l'inizio, sarà considerata rinunciataria. Le squadre inadempienti verranno dichiarate perdenti per 0-6 e perderanno il diritto alla restituzione alla cauzione di gioco, salvo aver avvisato il Comitato Organizzatore entro le ore 17:00 del giorno precedente la partita tramite mail all'indirizzo tornei@polimi.it oppure tramite messaggio WhatsApp al 338 4955185.

Ogni squadra può essere formata da un minimo di **5 giocatori** fino ad un massimo di **9 giocatori**. Non sarà possibile aggiungere giocatori dopo la chiusura delle iscrizioni, ad eccezione di specifici casi (es. infortunio

di un giocatore).

È consentito a ciascuna squadra l'impiego di giocatori esterni alla rosa in qualità di sostituti, esclusivamente se in possesso di certificato medico valido e di abbonamento basic. Tale facoltà potrà essere esercitata per un massimo di **due volte complessive** nell'arco dell'intero torneo. Il medesimo giocatore non potrà essere impiegato come sostituto da più di una squadra nel corso del torneo.

Ogni giocatore può partecipare con una sola squadra; se un giocatore figura in una lista di una squadra, non potrà essere inserito in un'altra lista.

Si specifica inoltre che le gare dei tornei di calcio a 5 verranno disputate simultaneamente con le gare delle altre discipline (a.e. basket 3vs3, volley); se un giocatore decide di partecipare contemporaneamente a tornei di diverse discipline sportive prende atto preventivamente della possibilità che le gare delle diverse discipline possano sovrapporsi.

Nel caso in esame, ogni giocatore avrà la sola facoltà di scegliere a quale gara prendere parte, il C.O. è sollevato a priori da eventuali responsabilità in merito e ogni eventuale richiesta di spostamento gare da parte delle squadre iscritte verrà declinata.

Le gare verranno disputate dal lunedì al sabato presso il Centro Sportivo Giuriati e presso il Parco dei Gasometri dalle 17:00 alle 22:00.

Sul sito sport, nella sezione dedicata, è pubblicato un calendario generale provvisorio dei giorni e orari in cui le partite saranno disputate.

Orario d'inizio e giornate di calendario del torneo potranno essere variate insindacabilmente dal Comitato Organizzatore. Qualora si verificasse una tale eventualità i capitani della/e squadra/e verranno tempestivamente avvisati dal Comitato Organizzatore stesso.

Prima della pubblicazione del calendario definitivo, è consentito a ciascuna squadra presentare richiesta specifica in merito a eventuali preferenze di orario. Tale facoltà potrà essere esercitata per un massimo di **due volte complessive** nell'arco dell'intero torneo.

Le gare una volta calendarizzate e designate, non potranno essere spostate, fatta eccezione per eventuali problemi di natura organizzativa da parte del C.O. Pertanto eventuali richieste di spostamento NON potranno essere accettate.

È assolutamente vietato l'utilizzo di scarpe da calcio a 11 sui campi di gioco; le uniche tipologie di scarpe che consentono ai giocatori di entrare regolarmente in campo sono quelle da calcio a 5 o da ginnastica. L'arbitro ha il dovere di negare il diritto della disputa della gara ad eventuali giocatori provvisti di sole scarpe da calcio a 11.

NB. Le squadre che arriveranno in finale hanno l'obbligo di indossare la maglia Politecnico di Milano fornita all'iscrizione; in caso di non possesso, la squadra viene automaticamente esclusa dal torneo.

Di seguito le regole riguardanti le situazioni e caratteristiche di gioco:

a) DURATA

La durata delle gare viene stabilita in 2 tempi non effettivi da 20 minuti con 3 minuti d'intervallo tra i due tempi. Solo durante la fase ad eliminazione diretta, in caso di parità al termine dei tempi regolamentari

verranno effettuati i calci di rigore (3 per squadra più eventuale oltranza).

b) SOSTITUZIONI DURANTE LO SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Le sostituzioni, anche quando il pallone è in gioco, sono consentite in numero illimitato. L'unica sostituzione che non si può fare durante lo svolgimento del gioco è quella del portiere che può essere sostituito a gioco fermo, informando l'arbitro. I giocatori che si avvicendano, però, devono uscire ed entrare nel rettangolo di gioco, nell'area delimitata nella metà campo difensiva entro i limiti contrassegnati. Chi entra deve attendere l'uscita del compagno: pena l'ammonizione di colui che è entrato ed eventualmente un calcio di punizione indiretto per la squadra avversaria.

c) REGOLA DEI 4 SECONDI

In occasione della ripresa del gioco da fondo campo, fallo laterale, calcio d'angolo e punizione, la squadra destinata alla rimessa in gioco deve farlo entro 4 secondi, pena inversione della ripresa del gioco o calcio di punizione indiretta 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 ferma, per la battuta, pienamente sulla riga o fino a 25 cm dalla riga stessa verso l'esterno del campo e giocata entro 4 secondi. In caso contrario l'arbitro decreta l'inversione.

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

Ogni squadra, tramite il proprio allenatore o il proprio capitano, può chiederne una sospensione temporanea a partita. La durata del time-out sarà di un minuto. Il minuto di time out sarà recuperato.

g) IL PORTIERE

Deve rimettere in gioco la palla dal fondo con le mani entro 4 secondi.

Commette fallo punibile con un calcio di punizione indiretto se dopo essersi spossessato/liberato in qualsiasi modo del pallone lo rigioca prima che abbia superato la linea mediana del terreno di gioco o non sia stato toccato da un avversario.

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, all'interno della sua metà campo.

Ha diritto ha un solo possesso per "azione": l'azione termina quando un avversario gioca il pallone o il gioco viene interrotto con un fischio del DDG o una ripresa del gioco (da fondo, laterale, calcio d'angolo).

h) FALLI CUMULATIVI E TIRI LIBERI

Al quinto fallo subito, l'arbitro avvertirà le due squadre del raggiungimento del bonus da parte della squadra che ha subito l'intervento scorretto, punibile con un calcio di punizione diretto. Da quel momento, ogni fallo di squadra commesso dalla squadra che ha esaurito il limite dei falli, subirà la sanzione del tiro libero. 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. Sono considerati sia nei falli cumulativi, sia nei falli subiti per beneficiare dei tiri liberi solo quelli punibili da calci di punizione diretta. Con il termine del primo tempo di gara, si azzerano i falli cumulativi commessi in quel tempo di gioco.

i) SCIVOLATA

Un calciatore che entra in scivolata, nel tentativo di intercettare il pallone, anche senza toccare l'avversario, è punito con un calcio di punizione diretto.

Per tutto quanto non contemplato sopra, valgono le norme tecniche e disciplinari della FIGC - Divisione Calcio a 5.

ART. 2_ Sanzioni e disposizioni aggiuntive rispetto al REGOLAMENTO GENERALE DEI TORNEI DEL POLITECNICO DI MILANO

Un giocatore ammonito in due gare entra automaticamente in diffida; se il giocatore in questione sarà ammonito per la terza volta sarà automaticamente squalificato per la gara successiva.

Un giocatore espulso dal Direttore di Gara durante lo svolgimento di una gara, sarà automaticamente squalificato almeno per una giornata.

Un giocatore colpito da squalifica per una o più giornate dovrà scontare la sanzione nelle gare successive alla squalifica stessa. Nel caso di risultato a tavolino della propria squadra durante il periodo di squalifica, se il risultato sarà a proprio favore la giornata di squalifica risulterà scontata; al contrario, se la responsabilità del risultato a tavolino è da attribuirsi alla propria squadra, il giocatore dovrà scontare la giornata di squalifica nella gara immediatamente successiva.

In caso di linguaggio scorretto - parolacce, bestemmie ecc... - nei confronti degli altri giocatori ci sarà un primo richiamo, successivamente ammonizione ed espulsione.

In caso di linguaggio scorretto - parolacce, bestemmie ecc... - nei confronti dell'arbitro ci sarà espulsione diretta.

Deposito cauzionale

Ogni squadra dovrà depositare una quota di **50€** a titolo di cauzione di gioco impegnandosi a partecipare a tutte le partite come da calendario pubblicato sul sito sport.polimi.it.

Nel caso la squadra non si presentasse al campo in tempo per giocare la partita e senza aver avvisato il Comitato Organizzatore entro le 17:00 del giorno precedente la partita (tramite mail all'indirizzo tornei@polimi.it oppure tramite messaggio WhatsApp al 338 4955185), la cauzione non verrà restituita e

verrà versata ad integrazione della quota di iscrizione.

La cauzione dovrà essere versata in **contanti** presso il Centro Sportivo Giuriati e/o presso il Parco dei Gasometri (il capitano riceverà comunicazioni tramite mail) e potrà essere richiesta al termine dell'attività (21 dicembre) e non oltre il **19 febbraio 2027**, sempre presso il centro Sportivo Giuriati e/o Parco dei Gasometri.

FORMULA DI GIOCO - CALCIO A 5 MASCHILE

La formula potrebbe subire variazioni in base al numero effettivo di squadre iscritte al torneo.

Il numero massimo di squadre previste per il torneo di calcio a 5 maschile è **42**. Le squadre saranno inserite in 14 gironi da 3 squadre ciascuno.

Durante la prima fase, ogni squadra incontrerà tutte le altre squadre del proprio girone in gare di sola andata.

Al termine della fase a girone, le squadre classificate come **prime** più le **due** migliori squadre classificate come seconde accederanno alla fase ad eliminazione diretta.

Verrà stilata una classifica meritocratica relativa alle seconde (S1, S2). La classifica meritocratica terrà conto in ordine di importanza di:

- a. punti ottenuti negli scontri diretti (in caso di tre squadre a pari punti: classifica avulsa),
- b. **miglior punteggio ottenuto nella *classifica disciplina***,
- c. numero di vittorie ottenute,
- d. differenza reti,
- e. maggior numero di reti segnate,
- f. minor numero di reti subite,
- g. sorteggio.

La *classifica disciplina* tiene conto del comportamento delle squadre durante lo svolgimento del campionato, assegnando un punteggio in caso di ammonizione subita (-1), espulsione per somma di ammonizioni (-2), espulsione diretta (-3), gara persa a tavolino (-6).

Una volta stabilite le 16 squadre, il torneo proseguirà con la fase ad eliminazione diretta.

FORMULA DI GIOCO - CALCIO A 5 FEMMINILE

La formula potrebbe subire variazioni in base al numero effettivo di squadre iscritte al torneo.

Il numero massimo di squadre previste per il torneo di calcio a 5 femminile è **4**. Le squadre saranno inserite in un girone unico.

Al termine della fase a gironi, le squadre si sfideranno in un turno di semifinali secondo questo schema:

- 1 semifinale: 1° del girone vs 4° del girone
- 2 semifinale: 2° del girone vs 3° del girone

Le squadre vincitrici si sfideranno nella finale.