



# REGOLAMENTO

---

## ISCRIZIONE

La squadra si iscrive con il nome di un club straniero, lo stesso delle edizioni precedenti per le squadre che hanno già partecipato al torneo.

L'organico prevede un minimo di 10 giocatori iscritti, l'età minima richiesta è di 16 anni, compiuti o da compiere entro la fine dell'anno (classe 2008).

Ogni squadra può inserire al massimo 1 giocatore tesserato nelle seguenti categorie:

- Calcio a 5 LND: serie B, serie A2, serie A.
- Calcio a 11: serie D LND, Lega Pro FIGC, serie B FIGC, serie A FIGC.

Ogni squadra può inserire solo 1 giocatore NON residente nel Comune di Correggio. Non si accettano modifiche alla lista dei giocatori dopo che questa è già stata consegnata per l'iscrizione.

L'iscrizione è considerata completa solo dopo aver compilato il form online sul sito del torneo all'indirizzo: <https://torneo.sanquirino.net/form-iscrizione> e aver consegnato al caffè "Spiriti Allegri" il modulo stampato dell'avvenuta compilazione, la quota di iscrizione di **€ 200,00** e fotocopia della carta d'identità di ogni giocatore.

Eventuali casi eccezionali verranno valutati ad esclusiva discrezione dell'organizzazione del torneo.

## FORMULA DEL TORNEO

In caso di iscrizione di 24 squadre il Torneo sarà strutturato in **6 gironi da 4 squadre ciascuno**.

Ogni squadra giocherà 3 partite di girone affrontando le 3 avversarie in gare uniche. Al termine dei gironi passano le prime 2 classificate per ogni girone e le 4 migliori terze posizionate; i criteri di valutazione in ordine di importanza per stabilire il passaggio del turno sono: **punti, differenza reti, gol fatti**.

Le 16 squadre che passeranno i gironi si affronteranno in un tabellone che prevede ottavi, quarti, semifinale e finale.

## PARTITA

- Si giocano 2 tempi di 20 minuti ciascuno, divisi da un intervallo di 5 minuti. Nelle fasi finali, in caso di parità, si disputeranno 2 tempi supplementari di 5 minuti l'uno. In caso di ulteriore parità si procederà con serie di 5 calci di rigore.
- Entrambe le squadre hanno a disposizione un time-out, della durata di 1 minuto, per ogni tempo di gioco. Il time-out va richiesto dalla squadra in possesso di palla.
- Si gioca in 4+1 giocatori, si possono effettuare cambi volanti, nell'apposito spazio a centrocampo, in qualsiasi momento della gara.
- La rimessa dal fondo deve essere effettuata dal portiere con le mani.
- In caso di retropassaggio al portiere questi potrà giocare la palla solo con i piedi. Fanno eccezione il passaggio al volo con la testa, il petto, la coscia.
- Alla squadra avversaria viene assegnato un calcio di punizione indiretto quando il portiere, dopo essersi spossessato del pallone, lo riceve di ritorno da un compagno senza che sia stato giocato o toccato da un avversario; il calcio di punizione deve essere battuto nel punto in cui è stata commessa l'infrazione, salvo che questa non sia stata commessa all'interno della propria area di rigore. In questo caso il calcio di punizione dovrà essere battuto da un punto della linea dell'area di rigore che sia il più vicino possibile a quello dove è stata commessa l'infrazione.
- Il calcio di inizio può essere calciato sia nella metà campo avversaria che nella propria. Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio contro la squadra avversaria.
- Non sono validi i gol realizzati direttamente da rimessa laterale e da rimessa dal fondo. Il portiere non può fare gol rilanciando con le mani. La rimessa laterale si effettua con i piedi, la palla deve essere posizionata perfettamente sulla linea di delimitazione del campo e calciata entro 5". Le distanze: 5m da calcio di punizione, da rimessa laterale e da corner; se la palla non è giocabile, almeno 1m, il giocatore che ostruisce la battuta sarà ammonito.



- Il contatto fisico verrà giudicato falloso ad esclusiva interpretazione dell'arbitro. La scivolata è consentita solo sul pallone, quando quest'ultimo non sia in possesso dell'avversario. Resta comunque una valutazione **a completa discrezione dell'arbitro**. Fa eccezione il portiere nella propria area di rigore.
- I primi cinque falli di squadra per ogni tempo di gioco vengono segnati sul taccuino dell'arbitro, senza distinzione tra falli diretti ed indiretti. Dal sesto fallo, per ciascuna delle due squadre, in ognuno dei due tempi:
  - i calciatori della squadra avversaria non potranno formare una barriera per difendersi dal calcio di punizione
  - il calciatore che esegue il tiro libero deve essere identificato
  - il portiere deve rimanere nella propria area ad almeno 5m dal pallone
  - tutti gli altri giocatori devono stare dietro la linea immaginaria del pallone
  - il pallone deve essere calciato direttamente in porta e non può essere passato ad un compagno di squadra. Il giocatore che ha calciato la punizione potrà rigiocare la palla solo dopo che questa sarà stata toccata da un altro giocatore
  - se il fallo viene commesso dietro la linea immaginaria del dischetto del tiro libero, questo deve essere battuto dal dischetto del tiro libero
  - se il fallo viene commesso oltre la linea immaginaria del dischetto del tiro libero, la squadra alla quale è stato assegnata la punizione può scegliere se batterlo dal dischetto del tiro libero o dal punto in cui è stata commessa l'infrazione
  - se un incontro si prolunga nei tempi supplementari, tutti i falli commessi nel secondo tempo regolamentare si vanno a sommare a quelli commessi durante i tempi supplementari.
- Le espulsioni determinano l'automatica squalifica per una giornata, 2 ammonizioni nella stessa partita determinano l'espulsione. Il giocatore espulso può essere sostituito dopo 2 minuti di gioco oppure quando viene realizzato un gol.
  - 2 ammonizioni nel corso dei gironi determinano la squalifica per una partita; le ammonizioni accumulate si annullano con l'inizio delle fasi finali.
  - 2 ammonizioni accumulate durante le gare di ottavi e quarti di finale (andata e ritorno) comportano la squalifica per una partita; le ammonizioni accumulate si annullano con l'inizio delle semifinali.
- I giocatori dovranno presentarsi con la divisa della propria squadra e verranno inseriti in distinta al momento dell'appello ad inizio partita. Nel caso in cui un giocatore si presenti al campo ad appello già concluso ed entro l'inizio del secondo tempo di gioco dovrà presentarsi al tavolo dell'organizzazione per essere inserito in distinta. In ogni caso non saranno ammessi giocatori che dovessero presentarsi dopo l'inizio del secondo tempo.
- Dopo la fase eliminatoria non possono essere utilizzati giocatori che non risultino presenti in distinta in almeno una delle partite della fase a gironi.
- Dopo il sorteggio dei gironi eliminatori non si possono sostituire giocatori anche se infortunati. Fa eccezione l'infortunio grave del portiere avvenuto durante una partita del torneo. Il portiere che viene sostituito per infortunio non può più giocare.
- Ogni sera si giocheranno 3 partite alle ore 20:30-21:30-22:30 per tutta la durata dei gironi. Dagli ottavi in poi gli orari e il numero di partite potranno cambiare. Ogni squadra deve presentarsi completa sul campo prima dell'inizio della propria partita. In caso non si arrivi al numero minimo consentito di giocatori (4) entro il termine di 10 minuti dal previsto orario di inizio, la squadra in difetto perderà la partita a tavolino per 3-0 e verrà sancito un punto di penalizzazione.
- **Durante le fasi ad eliminazione diretta, in caso di mancata presentazione della squadra nel numero minimo di giocatori previsto dal regolamento per giocare la partita, tutti i giocatori iscritti vengono automaticamente squalificati per l'edizione successiva del Torneo.**

## PREMIAZIONI

Saranno premiate le prime quattro squadre classificate, il capocannoniere, il miglior portiere, il giocatore più spettacolare e il miglior giovane.