



CALCIO A 5

2° NIGHT CUP UISP (TUTTO IN UNA NOTTE)

La struttura attività calcio con sede a Pisa in viale Bonaini 4, organizza la 2° Night Cup UISP.

- Telefono: 050 503066 o 3487023963

- Email: calcio.pisa@uisp.it

Seconda edizione del torneo Night Cup UISP (si prende spunto dal torneo **Neymar Jr's Five**) presso il circolo Alhambra, via Enrico Fermi 27 Pisa.

L'evento si disputerà giorno 9 luglio 2019 dalle ore 18.

Il costo di iscrizione per squadra è di EUR 35,00

La manifestazione è a solo titolo ricreativo/promozionale.

ISCRIZIONI APERTE FINO AL 5 LUGLIO

REGOLE DEL GIOCO

1. "SCONFIGGIAMOLI TUTTI"

- 1.1. Quando un team segna un goal, l'altra squadra perde un giocatore.
- 1.2. Risulterà vincitrice la squadra con più giocatori (goal) sul campo dopo 10 minuti (o tempo di gara diverso in base al numero di iscritti) o nel caso in cui tutti i giocatori dell'altro team siano stati eliminati. Nel caso in cui entrambe le squadre segnino lo stesso numero di goal, o non ne sia stato segnato nessuno, la partita si concluderà in parità.
- 1.3 Valgono le regole del calcio a 5.

2. NUMERO DI GIOCATORI

- 2.0. LE SQUADRE POSSONO ESSERE COMPOSTE DA ATLETI DA AMBOSESSI!!
- 2.1. Un match viene disputato tra due squadre, ciascuna composta da un massimo di 5 giocatori .
 - 2.2. Ciascuna squadra potrà disporre di non più di 7 elementi (5 giocatori + 2 riserve)
 - 2.3. Nel caso in cui sia richiesta una sostituzione, il giocatore sostituito dovrà uscire dal campo e quindi il sostituto farà il suo ingresso sul terreno di gioco. Non è previsto alcun time out per le sostituzioni di giocatori!

3. DURATA DELLA PARTITA

- 3.1. Ogni partita avrà una durata massima di 10/15 minuti (o tempo di gara diverso in base al numero di iscritti).
- 3.2. Il cronometro non viene fermato, salvo a discrezione dell'arbitro per infortuni di una certa gravità.

4. RIMESSA LATERALE:

- 4.1. Tutti gli avversari dovranno osservare una distanza minima di 2 m dal punto in cui viene effettuata la rimessa laterale.
- 4.2. Nel caso in cui sia rimasto un solo giocatore in campo, quest'ultimo potrà dribblare o tirare il pallone direttamente dal punto della rimessa laterale. - un goal potrà essere segnato direttamente.

5. AMMONIZIONI ED ESPULSIONI

- 5.1. Le ammonizioni si azzerano ad ogni gare.
- 5.2 .Quando un giocatore viene **ESPULSO DIRETTAMENTE DAL CAMPO** (cartellino rosso) deve sempre scontare **MINIMO** una giornata di squalifica. Nel caso in cui un calciatore venga invece **ESPULSO** dal campo per **DOPPIA AMMONIZIONE** (2 cartellini gialli) lo stesso **PUO' GIOCARE** la partita successiva (non è squalificato).

6. CALCI DI PUNIZIONE

6.1. Nel caso in cui sia rimasto un solo giocatore, questi potrà dribblare partendo dal punto del calcio di punizione.

6.2. Con il calcio di punizione potrà essere direttamente segnato un goal nella porta avversaria.

6.3. Nel caso in cui il calcio di punizione sia calciato nella porta della propria squadra, alla squadra avversaria sarà concesso un calcio d'angolo. Se il pallone tocca un altro giocatore prima di entrare nella porta della propria squadra, il goal sarà concesso.

6.4. Tutti gli avversari dovranno osservare una distanza minima di 2 m dal pallone.

7. CALCIO DI RIGORE

7.1. Il calcio di rigore viene battuto dal giocatore dal dischetto centrale della propria porta e deve entrare nella porta avversaria senza toccare terra. Non è ammesso nessun portiere durante l'esecuzione.

7.2. Nella fase ad eliminazione diretta, si ricorrerà ai tiri di rigore nel caso in cui si verifichi una situazione di parità di punteggio/giocatori allo scadere dei 10 minuti di gioco (o tempo di gara diverso in base al numero di iscritti). In tale eventualità, ciascuna squadra avrà a disposizione tre tiri. Nel caso in cui permanga una situazione di parità, le squadre calceranno un rigore a testa, fino a quando la situazione di parità non sarà interrotta.

8. FORMULA DEL TORNEO

8.1. Il torneo sarà disputato secondo la formula della fase a campionato, seguita da una fase ad eliminazione diretta.

8.2. Durante la fase a gironi, per ogni partita alle squadre vincenti saranno assegnati 3 punti, e a quelle perdenti 0 punti. Nelle situazioni di parità di punteggio/giocatori allo scadere dei 10 minuti, a ciascuna squadra sarà assegnato un punto.

8.3. Nel caso in cui due o più squadre abbiano lo stesso numero di punti al termine della prima fase, prevarrà il team con la migliore differenza reti. Nell'eventualità in cui permanga la situazione di parità, prevarrà la squadra che ha segnato il maggior numero di goal. In caso di ulteriore parità, si considererà il risultato tra le due squadre. Nel caso in cui permanga la situazione di parità, il vincitore sarà decretato ricorrendo ai tiri di rigore.