

1° TORNEO DI CALCIO A 5 AZTECA-UISP

FORMULA DEL TORNEO

ISCRIZIONE

Le iscrizioni saranno aperte fino al 10 marzo o al raggiungimento di 8 squadre. Max 2 giocatori in lista gara under 25.

Il torneo si svolgerà sui campi coperti dell'Azteca via Canapificio, 41 Udine, dal **14 marzo** nei giorni di martedì e giovedì dalle 20-45.

FORMULA

1^ fase girone unico con gare di andata e ritorno

2^ fase : semifinali in gara unica (1^ classificata Vs 4^ e 2^ Vs 3^) e finali 1°-2° posto e 3°-4°.

In caso di pari punti nella prima fase , per stabilire l'ordine di classifica verrà seguito il seguente criterio:

- scontri diretti;
- differenza reti negli scontri diretti;
- minor punti in Coppa Disciplina,
- differenza reti in classifica generale;
- sorteggio.

Ogni venerdì verrà inviato alle squadre ,pubblicato presso gli impianti Azteca , sul sito www.uisp.it/udine e sulla pagina facebook (che verrà creata per il torneo)il Comunicato Ufficiale con risultati e classifiche.

COSTI

E' previsto un deposito cauzionale di € 50,00 a squadra .

Per ogni giocatore non tesserato Uisp nella stagione 2016/17 si dovrà versare € 10,00 (che comprende assicurazione), per ogni giocatore già in possesso della tessera si dovrà versare € 5,00. Ogni giocatore dovrà essere munito di certificato medico agonistico.

MODULISTICA

Modulo iscrizione: consegnato entro il 10 marzo presso i campi Azteca

Modulo richiesta tesseramento: consegnato entro il 10 marzo con copia certificato medico di ogni giocatore. Potranno essere integrati altri giocatori fino alla fine del girone d'andata.

DEPOSITO CAUZIONALE: € 50,00 da consegnare al momento dell'iscrizione;

COSTO TESSERAMENTO: € 10,00 per i non tesserati Uisp e € 5,00 per i già tesserati da saldare alla richiesta d'iscrizione e non oltre il 10 marzo.

COSTO GARA: ad ogni partita si dovrà versare € 40,00 che comprenderà il noleggio impianto e l'arbitraggio.

COPPA DISCIPLIA: ogni ammonizione 1 pnt CD , ogni giornata di espulsione 3 pnt CD.

PREMIAZIONI : verranno premiate le prime 3 squadre classificate e la squadra con minor punti in Coppa Disciplina

REGOLAMENTO DI GIOCO

DURATA DELLA GARA

La gara si compone di due periodi di gioco di **25 minuti ciascuno**.

La durata dell'intervallo non deve superare i 10 minuti. Saranno di 1 minuto ciascuno e non potranno essere più di uno per tempo e per squadra (4 totali ogni gara).

NUMERO DEI CALCIATORI

Ogni gara è disputata da due squadre composte ciascuna da un massimo di 5 calciatori, uno dei quali giocherà da portiere.

Nessuna gara potrà aver luogo se l'una o l'altra squadra dispone di meno di 3 calciatori.

E' consentita l' utilizzazione di calciatori di riserva fino ad un massimo di 7 per ogni gara giocata. Le sostituzioni si effettuano sono libere ed illimitate

FALLI E SCORRETTEZZE

I falli ed i comportamenti antisportivi devono essere puniti come segue:

Un calcio di **punizione diretto** è accordato alla squadra avversaria del calciatore che commette uno dei seguenti **falli**:

- 1) da o tenta di dare un calcio ad un avversario;
- 2) fa o tenta di fare uno sgambetto ad un avversario;
- 3) salta su un avversario;
- 4) carica un avversario;
- 5) colpisce o tenta di colpire un avversario;
- 6) spinge un avversario.

Un calcio di punizione diretto è parimenti accordato alla squadra avversaria del calciatore che commette uno dei seguenti **falli**:

- 1) contrasta un avversario per il possesso del pallone, venendo in contatto con lui;
- 2) sputa contro un avversario;
- 3) trattiene un avversario;
- 4) gioca volontariamente il pallone con le mani e/o con le braccia

Un calcio di punizione indiretto è accordato alla squadra avversaria del calciatore che commette uno dei seguenti falli:

1) gioca in modo considerato pericoloso dall'arbitro

2) impedisce la progressione ad un avversario, cioè non giocando il pallone, interponendosi tra lo stesso e l'avversario costituendo ostacolo senza contatto fisico;

3) carica il portiere salvo quando questi:

a) tiene il pallone tra le mani;b) disturba od ostacola un avversario;c) si trova fuori dalla propria area di porta;

4)se, giocando da portiere all'interno della propria area di rigore:

a) dal momento in cui ha il controllo del pallone con le mani non rimette il pallone entro 4

secondi;b) avendolo rilanciato in gioco, lo tocca di nuovo con le mani, prima che il pallone stesso venga toccato o giocato da un altro calciatore della squadra avversaria all'interno o all'esterno dell'area di rigore;c) tocca con le mani il pallone passatogli deliberatamente con il piede da un calciatore della propria squadra;d) tocca con le mani il pallone passatogli direttamente da un calciatore della propria squadra su rimessa dalla linea laterale;

Tale calcio di punizione dovrà essere battuto nel punto in cui è stato commesso il fallo, a meno che quest'ultimo non sia stato commesso nella propria area di rigore. In tale caso il calcio di punizione sarà battuto dalla linea delimitante l'area di rigore, nel punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione.

SANZIONI DISCIPLINARI

Nel caso di espulsione di un giocatore la squadra rimarrà in inferiorità numerica per 2 minuti o potrà integrare con un giocatore se entro i 2 minuti subirà una rete.

Viene applicata la regola del vantaggio ma al primo momento utile l'arbitro segnalerà l'infrazione.

Alla terza ammonizione in gare diverse, il giocatore sconterà 1 giornata di espulsione.

Alla seconda ammonizione nella stessa gara il giocatore verrà espulso.

CALCIO DI RINVIO

Una rete non può essere segnata direttamente su calcio di rinvio.

RIMESSE LATERALI

Le rimesse laterali solo con i piedi e la palla potrà essere posizionata o sulla riga o fino a 25 cm all'esterno ma in linea del punto di rimessa

TEMPO MASSIMO 4 SECONDI PER EFFETTUARE QUALSIASI RIPRESA DI GIOCO(SALVO DOPO LA SEGNATURA DI UNA RETE O SU RICHIESTA DI DISTANZA PRIMA DEL FISCHIO); NON SONO AMMESSE SCIVOLATE IN PROSSIMITA' DEGLI AVVERSARI; DOPO UNA PARATA E' AMMESSO UN SOLO RETROPASSAGGIO AL PORTIERE, SALVO CHE LA PALLA NON SUPERI LA META' CAMPO O NON VENGA TOCCATA DA UN AVVERSAIO;IL PORTIERE NON PUO' CONTROLLARE LA PALLA NELLA PROPRIA META' CAMPO PER PIU' DI 4 SECONDI;