



## REGOLAMENTO “LIBERA...in campo!”

### FINALITA'

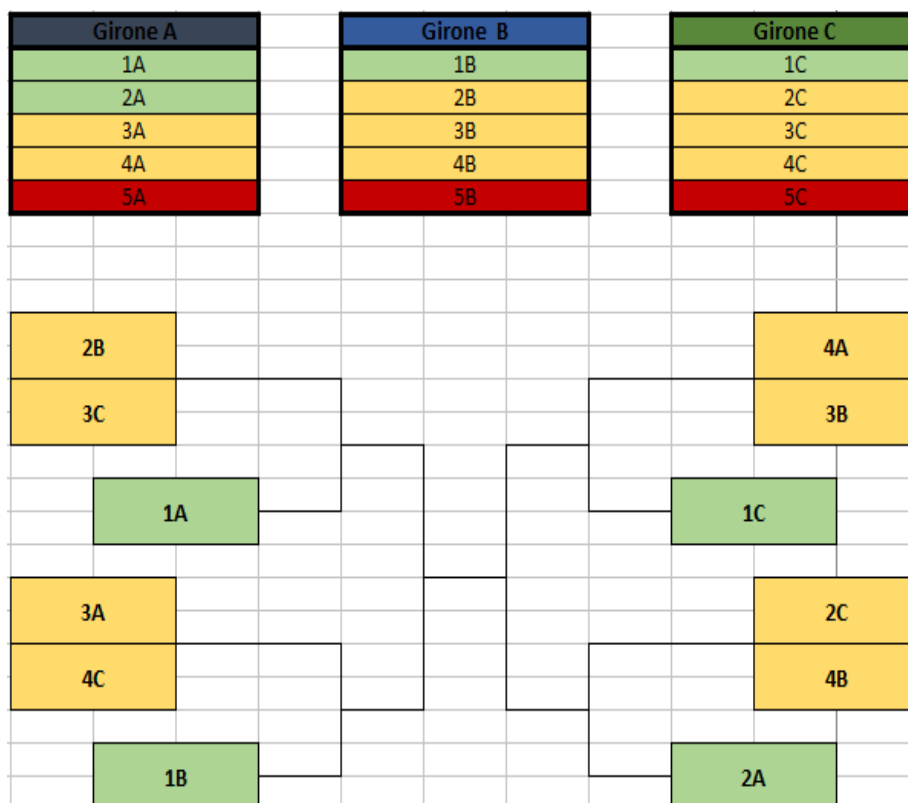
1. Il torneo di calcio a 5 'Libera in Campo' è un torneo a scopo benefico con l'obiettivo di sensibilizzare i ragazzi alle difficili tematiche della legalità attraverso la pratica di sano sport.
2. Il torneo è organizzato dall'Associazione a promozione sociale 'Agorà – Lavoro, Partecipazione e Libertà' con la partecipazione di 'Libera – Associazioni, Nomi e Numeri contro le Mafie', 'Fondazione Antonino Caponnetto', 'Rete per la Legalità – Associazioni e fondazioni contro il racket e l'usura', sponsorizzata da 'Vagamondo – Viaggi eventi per giovani' e da 'Associazione Football Friend'.
3. Tutti i partecipanti dovranno condividere i valori di legalità e di correttezza nei confronti degli avversari, ricordando che il torneo è pur sempre un'iniziativa a scopo benefico.
4. Tutte le partite si svolgeranno sul campo di calcetto 'Football Friend' sito in Sant'Antimo, via Giuseppe Mercalli.

### STRUTTURA DEL TORNEO

1. Tutti i dati e le classifiche del torneo saranno caricate sul sito [www.associazioneagora.org/liberaincampo](http://www.associazioneagora.org/liberaincampo)
2. Il torneo sarà composto da 15 squadre.
3. Il torneo sarà composto da 3 gironi di 5 squadre ciascuno, che si svolgeranno in partite di andata e ritorno, più successivi play-off tra le prime 12 squadre classificate dei gironi (4 per girone).
4. Si qualificheranno alla fase finale le prime 4 classificate di ogni girone. La prima classificata di ogni girone accederà direttamente ai quarti, insieme alla migliore seconda qualificata, decretata in base ai punti guadagnati nel proprio girone; a parità di punti la migliore sarà selezionata, in ordine, in base a gol fatti, differenza reti, reti subite. Le restanti seconde qualificate, insieme a terze e quarte, si sfideranno agli ottavi di finale in partita secca (*vedi tabellone pag. successiva*).
5. Gli accoppiamenti per ottavi e quarti saranno decisi da sorteggio, con l'unica restrizione che non potranno sfidarsi in queste due fasi squadre provenienti dallo stesso girone.
6. Le partite si svolgeranno: venerdì sera, sabato pomeriggio, domenica mattina, domenica pomeriggio, lunedì pomeriggio, lunedì sera, salvo imprevisti o inagibilità.
7. Durante la fase a gironi ogni vittoria varrà 3 punti, la sconfitta 0 e il pareggio 1. In caso di parità di punti in classifica, si provvederà ad ordinare la classifica secondo il seguente ordine: scontri diretti, differenza reti, gol fatti, reti subite. Durante la fase finale gli incontri si disputeranno in partita secca;

in caso di parità la partita si deciderà ai rigori; ogni squadra avrà a disposizione 5 rigori, se dovesse permanere il risultato di parità si procederà ad oltranza con un rigore a testa.

8. L'eventuale possibilità di spostare le partite sarà a discrezione della commissione organizzatrice e in base alle disponibilità del campo. Nel caso sia impossibile spostare una partita si assegnerà la sconfitta a tavolino per 3 a 0 alla squadra indisponibile. In caso di pioggia o impraticabilità del campo si provvederà a rinviare la partita, in accordo con il proprietario del campo.
9. Ogni partita sarà giocata in due tempi di 25 minuti ciascuno.
10. Ogni mercoledì sera sarà comunicato alle squadre il calendario settimanale delle partite, con orari precisi, da rispettare.
11. Ogni squadra riceverà 15 minuti di tolleranza per l'arrivo sul campo e l'inizio della partita. Nel caso in cui, a 15 minuti dall'orario comunicato per la partita, una delle due squadre non sarà presente si proseguirà con l'assegnazione della sconfitta a tavolino per la squadra non presente. Nel caso in cui entrambe le squadre non saranno presenti si provvederà alla penalizzazione di entrambe le squadre di 1 punto nella classifica generale.
12. Ogni partita avrà a disposizione un arbitro, designato dalla commissione organizzatrice, che dovrà, oltre a gestire il match, segnalare minuziosamente i marcatori, gli ammoniti e gli espulsi, e il migliore in campo dell'incontro.
13. Come gesti puramente simbolici saranno assegnati i premi: 1<sup>a</sup> squadra classificata; 2<sup>a</sup> squadra classificata; 3<sup>a</sup> squadra classificata; premio fair play, assegnato alla squadra con meno cartellini gialli ricevuti; capocannoniere, assegnato al calciatore con più reti segnate durante il torneo; miglior portiere, assegnato al portiere con meno reti subite durante la fase finale; premio miglior giocatore, assegnato al calciatore con il più alto numero di segnalazione come 'migliore in campo'. Per i premi individuali in caso di pari merito tra due o più partecipanti sarà premiato il più giovane.
14. Durante il torneo, su richiesta di almeno la metà più una delle squadre, o per iniziativa della commissione organizzatrice, potrà essere aperta una 'sessione di mercato' in cui le squadre potranno scambiare o sostituire calciatori.



## COMPOSIZIONE SQUADRE E DOVERI DELLE STESSE

1. Ogni squadra sarà composta da un minimo di 8 ad un massimo di 10 giocatori.
2. L'iscrizione potrà essere effettuata online, collegandosi al sito [www.associazioneagora.org/liberaincampo](http://www.associazioneagora.org/liberaincampo) o contattando la commissione organizzatrice attraverso i contatti segnalati sul sito o sulla locandina del torneo.
3. Ad ogni squadra che richiede l'iscrizione al torneo sarà consegnato un modulo, in cui dovranno essere segnalati: nomi, cognomi e date di nascita di tutti i calciatori componenti della squadra, nome della squadra, il capitano, il vice capitano, e i numeri di telefono e mail almeno di capitano, vice capitano e un altro componente della squadra.
4. Il capitano è il responsabile della squadra e sarà oggetto di ogni comunicazione della commissione organizzativa o della commissione disciplinare.
5. Il capitano, alla consegna del modulo d'iscrizione, firmerà a nome della squadra una liberatoria per permettere alla commissione organizzatrice di registrare interviste e sintesi delle gare da caricare sul sito di riferimento del torneo. Nel caso in cui tale liberatoria non sarà firmata la squadra non sarà oggetto né di interviste né di sintesi di alcun genere.
6. I nomi delle squadre devono rispettare i fini del torneo. La commissione organizzatrice si preserverà il diritto di rigettare l'iscrizione di squadre con eventuali nomi offensivi o contrari ai fini del torneo.
7. Ogni squadra ha il dovere di consegnare, contestualmente alla lista di calciatori, la quota simbolica di iscrizione pari a 10 € per ogni calciatore della rosa segnalata. Sarà possibile consegnare la quota di iscrizione entro e non oltre la prima gara del torneo, pena l'esclusione dallo stesso. Durante le sessioni di mercato indette dall'organizzazione, sarà possibile 'tesserare' calciatori che in precedenza non erano partecipi del torneo. In tal caso, il calciatore dovrà versare una quota di 10 € come iscrizione al torneo.
8. Ad ogni squadra sarà comunicata il mercoledì, tramite telefonata e/o mail, la composizione del calendario settimanale. In caso di impossibilità di giocare nel giorno designato, la squadra dovrà comunicare alla commissione organizzatrice tale problema, tramite mail o telefono, entro e non oltre il mercoledì sera, così da dar il tempo necessario alla commissione di provvedere alla rivisitazione del calendario.
9. Ogni squadra dovrà presentarsi con almeno 4 giocatori e al massimo 8 giocatori ogni partita, 5 in campo e 3 in panchina.
10. Ogni squadra dovrà avere il massimo rispetto per gli arbitri e gli organizzatori.
11. Ogni squadra dovrà versare la quota di 30 euro per ogni partita prima dell'inizio della stessa, pena l'esclusione dal match e l'assegnazione della sconfitta a tavolino.

## REGOLAMENTO PARTITE

1. Alla gara possono partecipare al massimo 8 giocatori per squadra, gli stessi che ciascuna squadra inserirà nella lista che sarà consegnata prima dell'inizio del torneo. Si gioca in 5 (compreso il portiere), più 3 panchinari. Le sostituzioni sono illimitate ma devono essere effettuate a gioco fermo (rimessa dal fondo o laterale, goal o infortunio).
2. Il portiere può bloccare il pallone con le mani su retro passaggio se effettuato di testa, di coscia o di petto. Se il passaggio è effettuato volontariamente con il piede, il portiere NON può bloccare il pallone con le mani, anche se il passaggio è effettuato su rimessa laterale o calcio di punizione. In caso di infrazione verrà accordato un calcio di punizione indiretto da battersi al limite dell'area di

rigore del portiere che ha commesso il fallo.

3. Il portiere può rilanciare con le mani oltre la metà campo, può giocare il pallone con i piedi, può partecipare all'azione, anche dopo una parata può, messo il pallone a terra, uscire dall'area e giocare. In tutti i casi sopra citati deve liberarsi della palla entro 5 secondi, in caso di infrazione verrà accordato un calcio di punizione nel punto in cui è stato commesso il fallo.
4. La rimessa dal fondo va effettuata dal portiere **ESCLUSIVAMENTE** con le mani: il pallone sarà in gioco nel momento in cui avrà superato la linea che delimita l'area di rigore, se un giocatore dovesse toccare la palla prima che la stessa sia uscita dall'area, la rimessa sarà ripetuta.
5. Non è consentito entrare in scivolata sull'avversario, tale intervento sarà punito con un calcio di punizione diretto e un'ammonizione per l'autore dell'intervento (la sanzione disciplinare è a discrezione del direttore di gara).
6. Tutte le riprese di gioco (calci di punizione, falli laterali o rimessa del portiere dopo una parata) devono effettuarsi entro 5 secondi. La rimessa laterale va effettuata posizionando la palla immobile sulla linea; In caso di infrazione di tali condizioni, la rimessa sarà assegnata alla squadra avversaria. Una rete non può essere segnata direttamente da fallo laterale, né dal rilancio del portiere con le mani, almeno che non tocchi qualche giocatore, pali o traversa.
7. Non ci saranno falli cumulativi e tiri liberi.
8. Non sarà applicata la regola del fuorigioco.
9. E' possibile segnare una rete direttamente da calcio d'angolo senza che la palla tocchi calciatori o pali e/o traverse. I calciatori della squadra difendente devono trovarsi ad almeno 3 metri di distanza dal punto di battuta.
10. Le signature da dietro il centrocampo saranno convalidate se e solo se il pallone tocchi calciatori o pali e/o traverse.
11. In pieno spirito del torneo il comportamento antisportivo sarà **SEMPRE** punito con l'ammonizione del calciatore responsabile del comportamento. Così come la condotta violenta sarà **SEMPRE** punita con l'espulsione del calciatore responsabile del gesto
12. Il pallone **NON** è in gioco quando: Ha interamente attraversato le linea di porta, la linea laterale, abbia toccato la rete di copertura e quando il gioco è stato interrotto dall'arbitro.
13. Ogni altra regola è demandata al regolamento ufficiale di calcio a 5.

## **COMMISSIONE DISCIPLINARE**

1. La commissione disciplinare sarà composta da 5 componenti: un membro dello staff dell'organizzazione e i 4 arbitri che si alterneranno sul campo di gioco.
2. La commissione disciplinare sarà chiamata a giudicare i casi di grave violazione del regolamento per comminare la pena adatta alla squadra o al calciatore.
3. La commissione ogni martedì provvederà ad emanare un comunicato, pubblicato sul sito [www.associazioneagora.org/liberaincampo](http://www.associazioneagora.org/liberaincampo) in cui annuncerà le sue decisioni e ad annunciare gli squalificati della giornata per ogni squadra.
4. Ogni calciatore, dopo aver ricevuto 4 cartellini gialli, subirà una squalifica di 1 giornate. Dopo aver ricevuto un cartellino rosso, subirà una squalifica pari a 2 o più giornate, a seconda della gravità dell'infrazione e a discrezione della commissione organizzatrice. Nel caso in cui un giocatore riceverà un'espulsione per doppia ammonizione scontrerà 1 giornata di squalifica, ma i due cartellini saranno conteggiati per la squalifica dopo i 4 cartellini. Nel caso in cui l'espulsione per doppia ammonizione arrivi alla 4 o 5 ammonizione, il calciatore scontrerà 2 giornate di squalifica. Dopo aver scontato la squalifica per aver ricevuto 4 cartellini gialli, il conteggio sarà azzerato.
5. Nel caso in cui un calciatore venga espulso non potrà più prendere parte alla gara ma, dopo 5 minuti, la squadra potrà far entrare un calciatore panchinaro per sostituirlo.