



3° Torneo dell'Amicizia Circoli Italia Ascea Marina 22-25 maggio 2025

Regolamento Calcio a 5

Art. 1

Nell'ambito del **3° Meeting dell'Amicizia** si svolgerà, al Futura Style Olimpia Cilento Resort, nelle giornate di **venerdì 23 e sabato 24 Maggio 2025**, il **3° Torneo di Calcio a 5**

Al Torneo possono partecipare esclusivamente i Dipendenti, Esodati, Pensionati di provenienza UniCredit che siano Soci dei Circoli UniCredit del perimetro Italia.

Possono inoltre partecipare i dipendenti delle società: Value Transformation Services (VTS), Societe Generale Securities Services SGSS, Accenture Back Office and Administration (ABAS), DoBank (ora DoValue) e Fineco. Per quanto ovvio tali dipendenti dovranno comunque essere iscritti ad uno dei Circoli UniCredit.

Al torneo Maschile non possono partecipare come giocatori/allenatori i figli, amici o parenti dei Dipendenti, Esodati o Pensionati anche se iscritti ai Circoli UniCredit.

Considerate le difficoltà incontrate negli anni passati per l'organizzazione e l'iscrizione delle **squadre Femminili** il Comitato Organizzatore, in via sperimentale per il Meeting 2025, ed esclusivamente per le squadre femminili, ha deciso di consentire l'inserimento nelle squadre femminili di 2 "aggragate", purché iscritte ad uno dei Circoli UniCredit.

Art. 2 – Iscrizioni al Torneo, svolgimento degli incontri e partecipazione di eventuali "fuori quota".

La formula di svolgimento sarà decisa in base al numero di squadre iscritte in ogni categoria e verrà comunicata successivamente al termine ultimo per l'iscrizione delle squadre.

Le iscrizioni delle squadre chiuderanno il 21 Marzo.

Eventuali successive modifiche/sostituzioni dovranno comunque essere condivise ed autorizzate dal Comitato Organizzatore.

Categorie previste:

- **Open Maschile**
- **Over 45 Maschile** (nati nel 1980 e precedenti)
- **Over 55 Maschile** (nati nel 1970 e precedenti)
- **Open Femminile**

E' possibile inserire nella lista delle squadre Over 45 e Over 55 massimo **due giocatori "fuori quota"** rispettivamente nati nel 1985 e precedenti per l'Over 45 e nel 1975 e precedenti per l'Over 55.

Di questi due giocatori "fuori quota" potrà essere **in campo un solo giocatore per volta** e pertanto i due giocatori "fuori quota" non potranno essere schierati in campo contemporaneamente, fermo restando che potranno alternarsi anche nella stessa partita.

Prima dell'inizio della partita eventuali fuori quota dovranno essere **segnalati** all'arbitro nonché al capitano della squadra avversaria. In caso diverso l'eventuale giocatore "fuori quota" non segnalato potrà essere escluso dal torneo.

Ogni giocatore può partecipare a più categorie rispettando sempre le modalità e limitazioni precedentemente specificate.

Si ribadisce che le gare del torneo di calcio a 5 verranno disputate simultaneamente con le gare delle altre discipline (padel, beach volley e corsa campestre); se un giocatore decide di partecipare contemporaneamente a gare di diverse discipline sportive prende atto preventivamente della possibilità che le gare delle diverse discipline possano sovrapporsi. L'organizzazione non potrà rinviare/posticipare le gare in questione e pertanto ogni eventuale richiesta di spostamento gare da parte delle squadre iscritte verrà declinata.

Art. 3 - Durata e condizioni gare, campi e palloni.

Gli incontri avranno la durata di 25 minuti divisi in due tempi da 12,5 minuti.

I campi sono in erba sintetica. Al termine del primo tempo le squadre effettueranno il cambio campo (senza



intervallo). Non sono concessi time out.

Verrà applicata la regola del tiro libero dopo 5 falli accumulati durante lo svolgimento di tutta la partita. Non verranno azzerati i falli al termine del primo tempo di gioco.

Gli incontri non potranno avere inizio nel caso in cui una delle due squadre si presenti in campo con meno di tre giocatori; allo stesso modo l'incontro verrà sospeso nel caso in cui una squadra, nel corso dell'incontro, si venga a trovare con meno di tre giocatori (per provvedimenti disciplinari o infortuni).

In entrambi i casi verrà assegnata alla squadra avversaria la vittoria a tavolino con il risultato di 3 - 0, oppure con il risultato acquisito (se più favorevole) al momento della sospensione.

Non è consentito l'utilizzo di scarpe con tacchetti in alluminio o similare.

Per lo svolgimento del torneo verranno utilizzati palloni a rimbalzo controllato.

Art. 4 - Squadre

I caposquadra di ogni Circolo dovranno iscrivere le proprie squadre indicando la **categoria** ed il **nome del Circolo UniCredit** di appartenenza.

Di seguito il numero massimo di squadre che potranno iscriversi al torneo di calcio a 5:

- **Open Maschile – max 12 squadre**
- **Over 45 Maschile – max 10 squadre**
- **Over 55 Maschile – max 8 squadre**
- **Open Femminile – max 6 squadre**

Raggiunto il numero massimo di squadre non si potrà procedere ad ulteriori iscrizioni.

Ogni squadra potrà iscrivere un massimo di 14 giocatori.

In numeri della maglia assegnati ad ogni giocatore ed indicati sulla distinta dovranno essere mantenuti per tutta la durata del torneo indipendentemente dal colore della maglia. Non si possono iscrivere 2 giocatori con lo stesso numero di maglia. Il responsabile della squadra dovrà avere sempre disponibili le fotocopie dei documenti di riconoscimento dei giocatori nonché le manleve.

Art. 5 - Presentazione delle squadre

La presentazione delle squadre in campo deve avvenire all'ora fissata in calendario; le squadre che causano ritardo per qualsiasi motivo (massimo 15 minuti) perderanno l'incontro a tavolino con il risultato di 0-3.

Sono ammessi in campo 14 giocatori, un dirigente accompagnatore, un allenatore e un massaggiatore della squadra.

Art. 6 - Sanzioni sportive

La squadra ritenuta responsabile, anche oggettivamente, di fatti o situazioni che abbiano influito decisamente sul regolare svolgimento di una gara o che abbiano impedito la regolare effettuazione soggiace alla perdita della gara stessa con il punteggio di 0 - 3 oppure con il risultato eventualmente conseguito sul campo (se più sfavorevole) al momento della sospensione della stessa. La punizione sportiva della perdita della gara può essere inflitta alle due squadre interessate quando la responsabilità dei fatti sopraindicati risulti comune ad entrambe.

In caso di proteste e offese reiterate nei confronti degli arbitri e/o nei confronti degli avversari e comportamenti rissosi (da referto arbitrale) il Comitato Organizzatore si riserva la facoltà di squalificare la/ le squadra/e coinvolta/e. La punizione sportiva dell'incontro con il risultato di 0-3 è al pari inflitta alla squadra che fa partecipare all'incontro giocatori squalificati o che comunque non abbiano titoli per prendervi parte.

Il Comitato organizzatore è competente e delibera su eventuali sanzioni comminate per comportamenti non regolamentari.

Art. 7 - Automatismo delle sanzioni

L'espulsione dal campo di un giocatore comporta l'automatica squalifica di una giornata da scontarsi nel primo incontro immediatamente seguente a quello in cui il giocatore è stato espulso, salvo maggiori sanzioni che potranno essere adottate.

I giocatori che avranno raggiunto la somma di 2 ammonizioni per qualsiasi motivo saranno squalificati per una giornata da scontarsi nel successivo turno di gioco.

Le ammonizioni o altre sanzioni si azzerano alla fine dei gironi di qualificazione.



Art. 8 – Definizione della Graduatoria dei Gironi di Qualificazione

In caso di parità di punti in classifica, al termine dei gironi di qualificazione, la graduatoria seguirà questo ordine:

- punti ottenuti negli scontri diretti (in caso di tre squadre a pari punti: classifica avulsa);
- differenza reti negli scontri diretti;
- differenza reti complessiva;
- miglior punteggio ottenuto nella classifica disciplina (-3 per ogni espulsione, -1 per ogni ammonizione);
- sorteggio.

Art. 9 – Fase ad Eliminazione Diretta

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). I rigori dovranno essere tirati esclusivamente dai giocatori in campo al **momento del termine dei tempi regolamentari**

Art. 10 - Condizioni atmosferiche

Le squadre dovranno presentarsi in campo qualsiasi siano le condizioni atmosferiche e solo l'arbitro deciderà sullo svolgimento o meno degli incontri.

Art. 11 – Certificati Medici

Ogni giocatore partecipante al torneo dovrà essere in possesso di certificato medico per attività sportiva non agonistica valido alla data del torneo.

Art. 12 - Responsabilità

LA MANIFESTAZIONE HA ESCLUSIVAMENTE CARATTERE RICREATIVO

I Circoli UniCredit:

- (i) non sono responsabili, sia civilmente che penalmente, per eventuali danni e/o lesioni provocate alle persone, siano essi giocatori o spettatori;
- (ii) sono esonerati e manlevati da ogni responsabilità sia civile che penale in ordine all'idoneità dei giocatori ad effettuare attività sportive. Ogni partecipante si assume in proprio la responsabilità connessa al conseguimento dell'idoneità per attività sportiva non agonistica.
- (iii) Si riservano, qualora se ne verificasse la necessità, di modificare le modalità di effettuazione del torneo.

Art. 13 – Rimando alle norme della FIGC – Divisione Calcio a 5

Per tutto quanto non contemplato nel suddetto regolamento valgono le norme tecniche e disciplinari della FIGC - Divisione Calcio a 5, con particolare riferimento alle seguenti situazioni di gioco:

a) **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 avvicinano devono uscire ed entrare nel rettangolo di gioco, nell'area delimitata. 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.

b) **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 dall'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.

c) **RIMESSA LATERALE E CALCIO D'ANGOLO** La palla deve essere giocata con i piedi e deve essere posizionata, per la battuta, sulla riga o fino a 25 cm dalla riga stessa verso l'esterno del campo, con entrambi i piedi fuori dal campo ed entro 4 secondi. In caso contrario l'arbitro decreta l'inversione.

d) **ESPULSIONE A TEMPO** L'espulsione 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.

e) **IL PORTIERE** Deve rimettere in gioco la palla dal fondo con le mani entro 4 secondi. 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 a un solo possesso per "azione": l'azione termina quando un avversario gioca il pallone o il gioco viene interrotto con un fischio dell'arbitro o una ripresa del gioco (da fondo, laterale, calcio d'angolo).