



UNANGELO
ALLARICERCA_{2.0}



organizza il

2° TROFEO ANGELO CICALESE

Il torneo si svolgerà sabato 26 maggio 2018 a partire dalle ore 10:00 presso il campo "Sport Live" di Santo Stefano Ticino (MI), viale della Stazione 17.

Le squadre dovranno presentarsi **entro e non oltre le ore 9:30**.

Squadre partecipanti e costi di iscrizione

Gli Amici di Castelletto (squadra vincitrice del 1° trofeo Angelo Cicalese)

All Star San Pietro calcio

ASD San Pietro

Assinfontet

Gli Amici del Pallone

Red 1982

Team Oracle

Viri Team

Ogni squadra dovrà essere costituita da un minimo di 5 e un massimo di 10 giocatori (se ne consigliano 8). L'elenco definitivo dei partecipanti dovrà essere comunicato entro il 20 maggio 2018 tramite email a info@unangeloallaricerca.org o contatto diretto con gli organizzatori. Non saranno ammessi al torneo giocatori non regolarmente iscritti.

Ciascuna squadra dovrà versare all'organizzazione la quota di 80 € (iscrizione 70 € + caparra 10 €).

Torneo

Il torneo si svolgerà in 2 gironi da 4 squadre ciascuno.

Le partite dei gironi e delle semifinali avranno durata di 20 minuti (due tempi da 10 minuti). Le finali avranno durata di 30 minuti (due tempi da 15 minuti).

Nelle partite a eliminazione diretta, in caso di parità al termine dei minuti regolamentari si procederà ai calci di rigore nella modalità ad oltranza (un rigore per squadra).

I sorteggi verranno effettuati in data 21 Maggio 2018 ore 21.30 presso la sede dell'associazione "Gli Amici del Pallone" in via Verdi 26, Corbetta (MI); sarà possibile assistere all'estrazione anche in diretta Facebook sulla nostra pagina ufficiale "un Angelo alla Ricerca".

Punteggio

Nella fase a gironi la classifica di ogni singolo girone verrà stabilita secondo i seguenti punteggi:

- 3 punti per ogni partita vinta,
- 1 punto per ogni partita pareggiata,
- 0 punti per ogni partita persa.

In caso di parità tra due o più squadre dello stesso girone, per definire l'esatta classifica si terranno in considerazione, nell'ordine, i seguenti criteri di giudizio:

- a - scontro diretto (o classifica avulsa);
- b - differenza reti dell'intero girone;
- c - maggior numero di reti segnate nell'intero girone;
- d - classifica disciplina (-0,5 punti per l'ammonizione, -1 punto per l'espulsione, -5 punti per episodi violenti);
- e - sorteggio.

Se una squadra non si dovesse presentare, la partita verrà persa a tavolino con risultato 5-0.

Premi:

Al termine del torneo, presso il parco di Villa Pagani di Corbetta si terranno le premiazioni di:

- 1^a squadra classificata
- 2^a squadra classificata
- 3^a squadra classificata

Verranno inoltre premiati:

- Capocannoniere (in caso di parità vince il giocatore della squadra meglio classificata)
- Miglior portiere (in caso di parità vince il giocatore della squadra meglio classificata)

Non verranno tenuti in considerazione i gol fatti o subiti durante le semifinali e le finali.

Sui campi da gioco:

- Ogni squadra deve avere una propria muta di maglie dello stesso colore.
- Ogni squadra potrà mandare in campo 4 giocatori più il portiere.
- Verrà effettuato il saluto delle squadre all'inizio e fine della partita
- Le sostituzioni sono volanti, cioè a pallone in gioco, e sono consentite in numero illimitato. I giocatori che si avvicendano devono uscire ed entrare nell'area delimitata nella metà campo difensiva entro i limiti contrassegnati e chi entra deve attendere l'uscita del compagno: pena l'ammonizione ed un calcio di punizione per la squadra avversaria. L'unica sostituzione che non può essere volante è quella del portiere, che deve essere sostituito a gioco fermo, informando l'arbitro. Le sostituzioni sono volanti, prima si esce poi si entra.
- Il portiere può ricevere il retropassaggio, ma non con le mani.
- La rimessa laterale viene effettuata da terra con i piedi.

- Non si può segnare direttamente dalla rimessa, si può segnare dal calcio d'angolo.
- Non esiste il fuorigioco (off-side).
- La scivolata non è ammessa.
- Non vi saranno i falli cumulativi.
- I calci di punizione sono da considerarsi tutti diretti
- La distanza della barriera deve essere di 5 metri

NON BISOGNA PROTESTARE CON L'ARBITRO

Chiunque protesterà con l'arbitro in maniera energica verrà ammonito.

E' invece possibile, solo ed esclusivamente al capitano, chiedere spiegazioni in maniera civile

REGOLA DEI 5 SECONDI

E' una regola per evitare perdite di tempo. In occasione della ripresa del gioco da fondo campo, fallo laterale, calcio d'angolo e punizione, la squadra destinata deve farlo entro 5 secondi, pena inversione della ripresa del gioco o calcio di punizione nel caso in cui sia il portiere a tardare il rinvio.

RIMESSA LATERALE E CALCIO D'ANGOLO

La palla deve essere giocata con i piedi e deve essere posizionata , per la battuta, non in movimento e pienamente sulla riga, con entrambi i piedi fuori dal campo. In caso contrario l'arbitro decreta l'inversione, nel caso di fallo laterale, e nel caso di calcio d'angolo, la rimessa laterale per la squadra avversaria nelle vicinanze dell'incrocio delle linee di fondo campo e laterali.

ESPULSIONE A TEMPO

L'espulsione nel calcio a 5 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.

IL PORTIERE

Deve rimettere in gioco la palla dal fondo con le mani entro 5 secondi;

Il portiere non può segnare con le mani, nemmeno su rimessa del gioco.

RIGORE

In caso di fallo in area verrà assegnato alla squadra che ha subito il fallo un calcio di rigore. Al momento del tiro il giocatore che calcia dovrà essere chiaramente identificato dall'arbitro e dagli altri giocatori.

A seguito di un calcio di rigore, l'azione riprende regolarmente. Se la palla, dopo essere stata respinta dai pali, ritorna in campo, non può essere più giocata dal giocatore che ha calciato. In tal caso verrà assegnata un calcio di rinvio a favore della squadra difendente.

Tutti i calciatori, tranne l'incaricato del tiro, devono posizionarsi: dietro o sulla linea immaginaria passante per il punto del rigore parallela alla linea di porta almeno a 1

m. dal punto di rigore. Il calciatore che batte il calcio di rigore deve calciare in avanti il pallone.

GOL

Il gol vale da tutte le posizioni, tranne che direttamente dal fallo laterale (sempre che la palla non venga toccata da un avversario, nel qual caso è gol). È possibile segnare il gol tirando direttamente da calcio di inizio quindi sia all'inizio dei due tempi che dopo una segnatura avversaria.

Non è valida una rete segnata dal portiere direttamente su rimessa con le mani, ma questi può segnare con i piedi.

Alcune regole per scoraggiare il gioco violento

- Al primo fallo cattivo ed intenzionale di una squadra, indipendentemente se succeda in area o meno, verrà fischiato il rigore.
- Al secondo fallo cattivo ed intenzionale di una squadra, indipendentemente dal giocatore che lo commette, verrà decretata la vittoria a tavolino della squadra avversaria.

QUESTO E' UN TORNEO IN CUI VIENE DECRETATO UN VINCITORE, MA DEVE RIMANERE UNA GIORNATA DI FESTA PER RICORDARE UN CARO AMICO E PER RACCOGLIERE FONDI PER LA RICERCA.

SUI CAMPI DA GIOCO CI DEVE ESSERE LA GIUSTA VOGLIA DI VINCERE, MA LEALTÀ E SPORTIVITÀ SONO ALLA BASE DELL'EVENTO.

SI RICORDA CHE GLI ARBITRI NON PROVENGONO DA ALCUNA FEDERAZIONE, BISOGNA ESSERE COMPENSIVI E, SE POSSIBILE, AIUTARLI

Grazie per la collaborazione

Gli organizzatori