Regolamento Oratorio Cup 2019 - 6° edizione

Regole base

1. È un torneo di calcio a 5
2. Si affrontano 2 squadre composte da 4 giocatori più un portiere.
3. Il torneo è composto da 4 giornate più una finalissima
4. Si gioca con pallone n° 4
5. La partita si svolge in un unico tempo da 15 minuti
6. La squadra che realizza più reti nei 15 minuti vince la gara
7. Le partite sono condotte da un arbitro CSI che valida i risultati e farà il referto per le classifiche.

Fasce d'età interessare e tesseramento

8. Le fasce d'età coinvolte sono 4:
    - 1° fascia 2000/01/02
    - 2° fascia 2003/04/05
    - 3° fascia 2006/07/08
    - 4° fascia 2009/10/11
9. L'iscrizione al torneo è aperta a tutti i ragazzi anche tesserati.
10. Le partite possono essere disputate solo dai ragazzi presenti sulle liste presentate dagli oratori all'iscrizione.
11. Eventuali inserimenti nel corso del torneo sono possibili contattando l'organizzazione e registrandoli.
12. Nella lista apposita inserire cognome, nome e data di nascita dei giocatori e degli accompagnatori.
13. Numero massimo di giocatori da inserire in lista per ogni squadra è 15.
14. In base al numero di squadre iscritte verranno formati 2 o più gironi a sorteggio.

Comportamento

15. In panchina sono consentiti solo due adulti e per accedere ai campi devono mostrare un documento. (anch'essi devono fare tesseramento)
16. L'allenatore e l'accompagnatore in panchina devono mantenere un comportamento decoroso pena l'allontanamento dal campo deciso dall'organizzazione.

17. Per facilitare la conduzione di gara le squadre devono avere le maglie o casacche dello stesso colore.
18. Le squadre devono presentarsi al campo all'orario stabilito dell'inizio della giornata.
19. Sia in campo che fuori non è consentito bestemmiare o usare linguaggio non appropriato. Tale comportamento sarà punito con cartellino azzurro (espulsione a tempo 3') o allontanamento.

Cartellini e sanzioni

20. Nella 1° fascia d'età 2000/01/02 gli arbitri sono muniti di cartellini disciplinari.
21. Nelle altre fasce non saranno utilizzati cartellini disciplinari ma solo ammonimenti verbali e sarà invitato l'allenatore a prendere provvedimenti verso il proprio giocatore.
22. Due cartellini gialli portano all'espulsione dal campo.
23. Cartellino rosso espulsione diretta.
24. In caso di espulsione (1° fascia d'età) il giocatore esce dal campo di gioco definitivamente.
25. Un giocatore che viene espulso può partecipare alla gara successiva.
26. I cartellini gialli non sono cumulabili con le altre partite.
27. Il fallo da ultimo uomo con chiara occasione da rete sarà sanzionato con cartellino azzurro (espulsione a tempo 3')

Regole della partita

28. Le sostituzioni vengono fatte in maniera volante senza chiamare l'attenzione dell'arbitro.
29. Le sostituzioni non devono intralciare lo svolgimento di un'azione di gioco.
30. Il portiere può essere sostituito da un giocatore.
31. Le punizioni sono tutte indirette, non esiste punizione diretta/calcio di rigore.
32. Qualora il fallo avvenisse sulla linea di porta l'arbitro fa arretrare la posizione della palla di 5 metri e posiziona la barriera sulla linea di porta.
33. Il fallo laterale/calcio d'angolo si batte con i piedi mantenendo la palla sulla riga.
34. Non esiste la regola del fuorigioco.
35. Tutti i giocatori in panchina devono essere utilizzati nel corso della giornata.

Casistica del portiere

36. La rimessa dal fondo è consentita solo al portiere e la effettua con le mani.
37. Il rilancio con le mani può oltrepassare il centrocampo.
38. È vietata la rimessa dal fondo con i piedi.
39. In nessun caso il portiere può rinviare con i piedi superando la propria metà campo. Se avvenisse l'arbitro sospende il gioco e invita il portiere a ripetere la rimessa in gioco nella modalità consentita dal regolamento.
40. Il portiere prima di riprendere il gioco obbligatoriamente con le mani può attendere (chiedendo l'aiuto dell'arbitro) l'arretramento della squadra avversaria fino a centrocampo.
41. Se il portiere si prende l'onere di riprendere il gioco senza che la squadra avversaria sia arretrata e subire una rete la stessa sarà valida causa negligenza del portiere.
42. Il retropassaggio volontario al portiere può essere preso con le mani.

Punteggio

43. 1 punto: Presenza in campo della squadra
44. 3 punti: Vittoria
45. 1 punto: Pareggio
46. 0 punti: Sconfitta
47. Per cui: la squadra che vince prende 4 punti; quella che perde prende un punto; se pareggiano 2 punti a testa; se una squadra non è presente prende la sconfitta a tavolino; 0 punti e la squadra avversaria presente in campo 4 punti.
48. I punti che si ottengono durante le 6 giornate andranno a stilare una classifica che sarà usata per creare il calendario partite della finalissima dando dei vantaggi a secondo della posizione in classifica.