1. **GENERALI**

Al momento dell’iscrizione ogni squadra dovrà fornire all’Organizzazione il nome della squadra, il nominativo di un responsabile, la lista dei partecipanti e il modulo della privacy debitamente firmato dai genitori.

La Fase locale è comune a tutte le città. Le squadre saranno divise in gironi eliminatori. La vincitrice della tappa del 3 febbraio si scontrerà con la vincitrice della tappa del 9 marzo per determinare la vincitrice provinciale che disputerà le finali nazionali.

Primo Turno: 2 gironi da 5 squadre ciascuno.

Secondo Turno: accederanno alla fase successiva le migliori due classificate per ogni girone.

Per la formulazione delle classifiche in caso di parità di punti si tiene conto degli scontri diretti seguendo nell'ordine questi criteri: punti scontri diretti, differenza reti scontri diretti, differenza reti generale, maggior numero di reti segnate in generale, fair play, sorteggio.

**ART. 2 SVOLGIMENTO DELLE GARE**

La durata delle gare viene stabilita per il primo turno in un tempo unico di 10 minuti. Una squadra completa deve avere non più e non meno di 6 giocatori. In campo giocheranno 5 giocatori e potranno essere inseriti nella distinta di gara 6 giocatori per squadra: 4 Giocatori, 1 portiere e 1 giocatore di riserva.

Nelle gare ad eliminazione diretta la durata delle gare viene stabilita in un tempo unico di 15 minuti. In caso di parità al termine del tempo regolamentare si procederà con i tiri di rigore, 3 per parte e considerando solo i giocatori in campo al termine del tempo regolamentare.

**ART. 4 REGOLE DI GIOCO DEL TORNEO**

Durante lo svolgimento del torneo saranno applicate le seguenti regole:

* Vietato indossare bracciali, collanine, orecchini e anelli
* Obbligatorio l’uso dei parastinchi
* E’ concesso il retropassaggio al portiere che dovrà giocare il pallone con i piedi
* Il portiere può prendere il pallone con le mani se l’ultimo a toccare il pallone stesso è un avversario, altrimenti dovrà usare solo i piedi. Il rinvio con le mani può sempre superare la metà campo
* Si può calciare dal calcio di inizio
* Si può segnare da qualsiasi parte del campo
* Non si può segnare direttamente da una rimessa laterale
* Calcio di rigore si batterà da 6 metri
* E’ prevista la regola dei Falli Cumulativi come nel Calcio a 5
* Le rimesse laterali si batteranno con i piedi con il pallone sulla linea laterale o leggermente al di fuori del campo. In caso di infrazione verrà concesso il cambio rimessa
* Se il difensore calcia la palla oltre la linea di fondo sarà battuto un corner con i piedi
* Se un attaccante calcia sul fondo si riprenderà con un rinvio dal fondo del portiere avversario
* Ogni ripresa di gioco dovrà essere battuta entro 5 secondi, che verranno conteggiati dall’arbitro
* Il giocatore di riserva dovrà stare a bordo campo
* Non sono consentiti Time Out
* Se un giocatore colpisce, o comunque danneggia intenzionalmente un altro giocatore, sarà squalificato dal torneo. E’ responsabilità dei singoli organizzatori di eventi e/o degli arbitri designati di applicare le sanzioni conseguenti alla cattiva condotta dei giocatori
* Cartellini gialli e rossi saranno estratti per le sanzioni, a discrezione degli arbitri ma non vedranno squalifiche da una gara all’altra
* L’espulsione sarà regolamentata come nel Calcio a 5: un calciatore espulso non può più prendere parte alla gara in corso. La sua sostituzione può essere effettuata con l’autorizzazione del D.d.g. dopo due minuti dall’espulsione, a meno che non venga segnata una rete prima che siano trascorsi i due minuti

**ART. 5 CALENDARIO**

Il Calendario della giornata con gli orari delle partite sarà esposto sul tabellone principale presente vicino alla segreteria tecnica. Inoltre saranno esposti anche il tabellone risultati e le classifiche dei vari gironi. Sarà tutto visibile tramite la App CAI Soccer (scaricabile gratuitamente da App Store e Google Play).

**ART. 6 TESSERAMENTO**

Le Squadre, rappresentate dal proprio Responsabile di Squadra, per partecipare al Torneo Gatorade 5v5 hanno l’obbligo di far avere al Comitato Organizzatore la seguente documentazione:

* la lista dei giocatori con nome, cognome, data e luogo di nascita;
* l’autorizzazione degli esercenti la patria potestà dei giocatori minorenni;
* il certificato medico di idoneità alla pratica sportiva non agonistica;

**ART. 7 MANCATA PRESENTAZIONE IN CAMPO**

La mancata presentazione in campo entro il tempo concesso di ritardo comporterà, a discrezione del D.d.G. o del Comitato Organizzatore, la perdita della gara.

**ART. 8 TEMPO DI ATTESA SQUADRA**

Le Squadre ritardatarie che, comunque, entrano in campo entro i 5 minuti di attesa previsti dal Regolamento, avendo precedentemente espletato le formalità di rito (i.e., presentazione distinte di gara e controllo dei documenti da parte del D.d.G.) saranno ammesse alla disputa della gara. Il tempo di attesa delle Squadre sarà sempre a discrezione del D.d.G. o del Comitato Organizzatore, che in casi eccezionali potranno allungare tale attesa. I 5 minuti di attesa sono da richiedere esclusivamente se non si raggiunge il numero minimo per giocare.

**ART. 9 NUMERO MINIMO GIOCATORI DA SCHIERARE IN CAMPO**

La gara viene considerata regolare se in campo vengono schierati un minimo di n. 4 Giocatori. La gara viene sospesa quando la Squadra rimane in campo con meno di n. 4 Giocatori.

**ART. 10 RICONOSCIMENTO GIOCATORI E/O DIRIGENTI**

Il D.d.G., prima dell’incontro, è tenuto al riconoscimento dei Giocatori, dei Dirigenti e/o Tecnici che sono elencati nelle apposite distinte: tale riconoscimento avviene negli spogliatoi o nei pressi del campo di gioco. Il riconoscimento avviene tramite il controllo dei documenti di identità, contemporaneamente alla lettura della distinta completa dei dati richiesti. In assenza dei documenti rilasciati dalle autorità (carta d’identità/patente/passaporto o altro documento rilasciato dalle autorità competenti, munito di foto riconoscibile), il D.d.G., solo per conoscenza diretta e certa del Giocatore e/o Dirigente, potrà autocertificare l’identità del tesserato ed autorizzarne l’ingresso in campo.

**ART. 11 COLORI DELLE DIVISE DI GARA**

L’organizzazione provvederà a fornire le maglie GATORADE che dovranno essere utilizzate per tutto l’arco del Torneo.

**ART. 12 PALLONI DA GARA**

L’organizzazione provvederà a fornire i palloni modello n. 5. Per buona norma, la scelta del pallone di gara viene decisa dai capitani delle Squadre. In assenza di accordo, la decisione definitiva spetta al D.d.G.

**ART. 13 DIVISE E NUMERAZIONE MAGLIE**

È consentito, in caso di necessità, l’uso di pettorine che comunque dovranno essere indossate sopra le maglie numerate. Le informazioni sulla consegna delle divise saranno disponibili sul sito del torneo.

**ART. 14 DICHIARAZIONE DI CONOSCENZA E ACCETTAZIONE DELLE NORME DI PARTECIPAZIONE**

L’iscrizione e partecipazione al Torneo Gatorade 5v5 sottintende la conoscenza e l’accettazione del presente Regolamento e delle Norme di Partecipazione inserite ed in nessun caso può essere impugnato.

**ART. 15 LEGGE SULLA PRIVACY**

Consenso ai sensi del Regolamento UE 679/2016 e della Legge 196/2003 a tutele delle persone o di altri soggetti rispetto al trattamento dati. Le Squadre, con l’iscrizione e il tesseramento dei propri Giocatori e Dirigenti/Tecnici, disposta dalla citata legge, consentono anche, a nome e per conto dei propri tesserati, che i dati vengano utilizzati ai fini informativi e assicurativi previsti. Rimane fermo che il consenso è condizionato al rispetto delle disposizioni della vigente Normativa.

**ART. 16 INGRESSO IN CAMPO**

All’ingresso in campo i D.d.G. inviteranno le due formazioni a scambiarsi il saluto con stretta di mano a centrocampo, per evidenziare sempre più la sportività tra tutti i Giocatori.

**ART. 17 NORME NON CONTEMPLATE**

Per tutte le norme non contemplate in queste pagine, si fa riferimento al regolamento del Campionato di Calcio a 5 presente sul sito www.sportland.milano.it.

**CONTATTI VARI**

Indirizzo mail: segreteria@caisoccer.it

Info line Torneo: 348/0082468 – 340/8380348 – 327 1624436

Per seguire Live il Torneo scarica l’App ufficiale CAI Soccer.