



## STRUTTURA E REGOLAMENTO DEL TROFEO

### STRUTTURA DEL TROFEO

#### GRUPPO “CUCCIOLI”

Per la categoria Cuccioli, visto lo spirito educativo e di festa del torneo, la competizione seguirà una formula pensata per far giocare il più possibile i piccoli atleti.

Le due squadre si affronteranno in una sfida articolata in 3 partite:

- Gara di Andata
- Gara di Ritorno
- Finale

Al fine di mantenere alta la motivazione e il divertimento fino all'ultimo minuto, il titolo di vincitore del 7° Trofeo di Santa Rita per la categoria Cuccioli verrà assegnato esclusivamente tramite la Finale.

I risultati della gara di andata e di ritorno serviranno come preparazione e "riscaldamento" alla sfida definitiva. La squadra che vincerà l'ultima partita (la Finale) sarà proclamata vincitrice del torneo, indipendentemente dal punteggio ottenuto nei due incontri precedenti.

#### GRUPPO “PROMESSE”

##### Fase 1: Gironi Qualificatori

Ogni squadra disputa 2 partite all'interno del proprio girone di appartenenza. Al termine delle prime due giornate, verrà redatta una classifica per ogni girone basata su:

- 1) Puntigli totali;
- 2) Differenza reti;
- 3) Maggior numero di goal realizzati
- 4) Fair Play / Cartellini (cartellino giallo: 1 punto; cartellino rosso: 3 punti; vince chi ha il punteggio più basso)
- 5) Sorteggio

##### Fase 2: Terza Giornata (Incroci di Gironi)

La terza giornata prevede scontri ad incrocio per completare la fase preliminare (3 partite totali per squadra):

- 1° del girone A vs 3° del girone B
- 2° del girone A vs 2° del girone B
- 3° del girone A vs 1° del girone B.

Al termine della terza giornata, verrà stilata una classifica generale di gruppo. La classifica sarà formulata seguendo rigorosamente i criteri indicati nella “Fase 1”. In base al posizionamento in questa classifica conclusiva, accederanno alle semifinali le prime 4 squadre classificate.

##### Fase 3: Semifinali e Finale

Accedono alle semifinali le prime **4 squadre** secondo i seguenti accoppiamenti:

- Semifinale 1: 2<sup>a</sup> Classificata vs 3<sup>a</sup> Classificata
- Semifinale 2: 1<sup>a</sup> Classificata vs 4<sup>a</sup> Classificata

**Le vincenti delle rispettive Semifinali si sfideranno in Finale**



# 7^ TROFEO CALCIO A 5 – 2026 PARROCCHIA SANTA RITA (PADOVA)



## GRUPPO “RAGAZZI”

### Fase 1: Gironi Qualificatori

Ogni squadra disputa 2 partite all'interno del proprio girone di appartenenza. Al termine delle prime due giornate, verrà redatta una classifica per ogni girone basata su:

- 6) Punti totali;
- 7) Differenza reti;
- 8) Maggior numero di goal realizzati
- 9) Fair Play / Cartellini (cartellino giallo: 1 punto; cartellino rosso: 3 punti; vince chi ha il punteggio più basso)
- 10) Sorteggio

### Fase 2: Terza Giornata (Incroci di Gironi)

La terza giornata prevede scontri ad incrocio per completare la fase preliminare (3 partite totali per squadra):

- 1° del girone A vs 3° del girone B
- 2° del girone A vs 2° del girone B
- 3° del girone A vs 1° del girone B.

Al termine della terza giornata, verrà stilata una classifica generale di gruppo. La classifica sarà formulata seguendo rigorosamente i criteri indicati nella “Fase 1”. In base al posizionamento in questa classifica conclusiva, accederanno alle semifinali le prime 4 squadre classificate.

### Fase 3: Semifinali e Finale

Accedono alle semifinali le prime **4 squadre** secondo i seguenti accoppiamenti:

- Semifinale 1: 2<sup>a</sup> Classificata vs 3<sup>a</sup> Classificata
- Semifinale 2: 1<sup>a</sup> Classificata vs 4<sup>a</sup> Classificata

**Le vincenti delle rispettive Semifinali si sfideranno in Finale**

## REGOLAMENTO DEL TROFEO

### 1. Composizione della Squadra

In campo scendono 5 giocatori (4 giocatori di movimento e 1 portiere). La gara non può iniziare o proseguire se una squadra ha meno di 3 giocatori. In tal caso tale squadra perderà 3-0 a tavolino. Ciascun calciatore gioca solamente nella squadra in cui è iscritto. Solo il Comitato Organizzatore può concedere il cambio di squadra di un giocatore.

### 2. Divise di gara

Le divise di gara per tutti i partecipanti saranno fornite e assegnate direttamente dall'Organizzazione del torneo. Poiché i kit sono offerti dagli sponsor, le squadre li indosseranno durante ogni incontro del torneo.

### 3. Arbitro di gara

Le decisioni dell'arbitro per questioni relative al gioco sono inappellabili.

### 4. Durata e tempi di gara

Le partite hanno una durata di 17 minuti per tempo, con un intervallo massimo di 5 minuti.

- a) È concesso un tempo massimo di attesa di 15 minuti per il ritardo di una squadra (a meno che non venga comunicato un ritardo ulteriore in tempo da parte della squadra); superato tale limite, la partita sarà assegnata a tavolino.



## 7^ TROFEO CALCIO A 5 – 2026 PARROCCHIA SANTA RITA (PADOVA)



- b) Il time-out è un'interruzione di gioco della durata di 1 minuto che deve essere accordata dall'arbitro, a gioco fermo, su richiesta del dirigente accompagnatore o del capitano di una squadra:
- Il time-out può essere chiesto da ogni squadra una volta per tempo e nelle fasi di gioco in cui è in possesso di palla.
  - Il periodo usufruito come time-out va recuperato integralmente. Se una squadra non usufruisce del time-out nel primo tempo di gara, lo stesso non può essere recuperato nel secondo.
- c) Non esistono tempi supplementari.

### 5. Calcio d'inizio e ripresa del gioco

Le squadre, all'inizio dei tempi di gioco o alla ripresa dopo la segnatura di una rete, devono disporsi nella propria metà campo delimitata dalla linea mediana. Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'inizio.

Tutte le riprese del gioco devono avvenire a pallone fermo, a eccezione della rimessa dal fondo da parte del portiere che deve avvenire con le mani.

La rimessa in gioco del portiere può oltrepassare il centrocampo.

Il portiere può rientrare il possesso della palla, dopo la rimessa in gioco, solamente con i piedi.

### 6. Sostituzioni e Panchina

Le sostituzioni possono avvenire anche a gioco in svolgimento (volanti), tranne quella del portiere che deve essere effettuata a gioco fermo, previo assenso dell'arbitro. Un calciatore sostituito può partecipare nuovamente al gioco, sostituendo a sua volta un altro calciatore.

### 7. Rimesse e Angoli

Le rimesse laterali e i calci d'angolo si battono con i piedi. Il pallone deve essere posizionato fermo sulla linea nel punto di uscita. Gli avversari devono restare a una distanza minima di 4 metri. Tutte le riprese (rimesse laterali, calci d'angolo, punizioni e rinvii del portiere) devono essere eseguite entro 4 secondi dal momento in cui si ha il possesso del pallone. Una rete può essere segnata direttamente su calcio d'angolo. Una rete non può essere segnata direttamente su rimessa dalla linea laterale. Se la palla entra in porta dalla rimessa senza alcun tocco, il goal viene annullato e il gioco viene ripreso dal portiere della squadra avversaria.

### 8. Punteggi e classifica

Qualora al termine dei tempi di gioco, il risultato fosse in parità, la vittoria della partita verrà assegnata alla squadra dopo i calci di rigori (n.3 per ogni squadra). Non potranno calciare i rigori i giocatori espulsi o non facenti parte della rosa iniziale

Vengono assegnati:

- 3 Punti per ogni vittoria entro i tempi regolamentari
- 2 Punti per la vittoria ai calci di rigore
- 1 punto per la squadra perdente al termine dei calci di rigore
- 0 Punti per la squadra perdente al termine dei tempi regolamentari

### 9. Portiere e Rimessa dal Fondo

Il rinvio dal fondo deve essere effettuato dal portiere esclusivamente con le mani. Il portiere può ricevere un passaggio di ritorno su rimessa laterale.

Il portiere può scambiare il proprio ruolo con qualsiasi altro calciatore a gioco fermo e con cambio di maglia e/o che sia identificabile come tale.



## 7^ TROFEO CALCIO A 5 – 2026 PARROCCHIA SANTA RITA (PADOVA)



Un portiere commette fallo punibile con un calcio di punizione indiretto quando: 1) tocca o controlla il pallone con le mani, nella propria area di rigore, dopo che questo gli sia stato volontariamente passato da un compagno di squadra con qualsiasi parte del corpo; 2) mantiene il possesso del pallone con le mani per più di 4 secondi. Se il portiere della squadra difendente commette, all'interno della propria area di rigore, uno dei suddetti falli, indipendentemente dalla posizione del pallone, il calcio di punizione deve essere battuto sulla linea delimitante l'area di rigore dal punto più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione. *Per la categoria dei "CUCCIOLI" è concesso controllare il pallone con le mani nella propria area di rigore a seguito del passaggio di un compagno di squadra*

### 10. Falli e Distanze

I falli (come sgambetti, spinte o falli di mano) vengono battuti dal punto in cui sono stati commessi. Tutte le punizioni sono dirette. La distanza minima per la barriera su calcio di punizione è di 5 metri. Se un calciatore della squadra difendente commette, all'interno della propria area di rigore, uno dei suddetti falli, deve essere punito con un calcio di rigore, indipendentemente dalla posizione del pallone, purché lo stesso sia in gioco.

### 11. Sanzioni Disciplinari

In base alla gravità degli accadimenti di gioco potranno essere comminate le seguenti sanzioni: a) Ammonizione; b) Espulsione. L'ammonizione (cartellino giallo) comporta un richiamo ufficiale. L'espulsione (cartellino rosso) prevede l'allontanamento definitivo del giocatore e 2 minuti di inferiorità numerica per la squadra, riducibili solo se viene subito un gol. Al termine della penalizzazione, un nuovo giocatore potrà fare il suo ingresso in campo, dopo il benestare del direttore di gara. Il giocatore espulso non potrà più giocare la partita. La sanzione vale solo per la partita in corso. La bestemmia è sanzionata con l'ammonizione.

*Il torneo si fonda sul rispetto reciproco e sulla sportività. Pertanto è vietato l'uso di un linguaggio blasfemo (bestemmia). Ogni accenno di bestemmia udito dal direttore di gara comporterà l'immediata **ammonizione** del giocatore. In caso di recidiva nella stessa partita, scatterà l'**espulsione** (doppia ammonizione)."*

### 12. Sospensione per meteo

In caso di maltempo, la gara è considerata valida se è stato disputato almeno il 10° minuto del secondo tempo. In caso contrario, si dovrà recuperare solo il tempo rimanente dopo un'attesa minima di 45 minuti. Il rinvio della gara è a discrezione del Comitato Organizzatore.

### 13. Norme di rinvio

Per quanto non espressamente previsto nel presente regolamento, si fa riferimento alle norme e ai regolamenti ufficiali della FIGC (Federazione Italiana Giuoco Calcio), i quali si intendono qui richiamati in maniera inderogabile.

### 14. Accettazione delle regole del torneo e delle decisioni del Comitato

Lo spirito della manifestazione è di natura competitivo-amichevole. È richiesto a tutti i partecipanti e genitori di mantenere un comportamento ispirato alla massima lealtà sportiva, portando rispetto verso le squadre avversarie, il pubblico e ogni decisione dell'arbitro. I genitori sono considerati i primi responsabili della condotta dei propri figli, sia all'interno del terreno di gioco che in panchina. Si ricorda che giocatori e genitori, con l'iscrizione, hanno dichiarato di accettare il regolamento del trofeo presente e di accettare e rispettare le decisioni del Comitato Organizzatore.