

Raduno Calcio a 5 - Erreà Cup®

Regolamento generale

La partecipazione comporta l'accettazione del presente regolamento

Raduno Calcio a 5 - Erreà Cup® è un torneo *open* organizzato dal *tour operator* Raduni Sportivi srl. Lo spirito della manifestazione sportiva impone un gioco all'insegna dell'amicizia e della sana competizione; gli incontri, pertanto, dovranno essere ispirati al principio del "fair play", gli atleti dovranno accettare le decisioni arbitrali e mantenere un comportamento rispettoso nei confronti dei partecipanti, in caso contrario potrà essere prevista l'esclusione dal torneo senza che ciò comporti obblighi di rimborsi. L'esclusione dal torneo potrà, inoltre, essere prevista per comportamenti indesiderati all'interno delle strutture ricettive ospitanti, anche in questo caso non saranno previsti rimborsi.

Con l'iscrizione i partecipanti dichiarano di accettare il presente regolamento sollevando e liberando Raduni Sportivi srl, gli Enti promotori, l'Amministrazione comunale, gli Sponsor, i rispettivi rappresentanti delle società sopra citate, di tutti i reclami o responsabilità di ogni tipo derivanti dalla partecipazione alla manifestazione sportiva. Con l'iscrizione i partecipanti concedono, altresì, l'autorizzazione agli enti sopra elencati all'utilizzo di fotografie, nastri, video, immagini, per qualsiasi legittimo utilizzo senza remunerazione e, infine, di acconsentire al trattamento dei dati personali per l'invio di comunicazioni e/o materiale pubblicitario (i dati forniti saranno trattati nel rispetto delle vigenti leggi sulla tutela della privacy).

Partecipazione. La partecipazione è rivolta a squadre, composte da atleti/e di **qualsunque età e livello di gioco**, suddivise nelle categorie **5vs5 Maschile** e **5vs5 Femminile**. Per entrambe le categorie sono consentite sino a **sette riserve per squadra**. I componenti di una squadra non potranno far parte di altre squadre.

Cerco squadra/atleta. Chi fosse alla ricerca di una squadra nella quale giocare o chi non riuscisse a trovare un/a compagno/a per completarla potrà inserire la propria richiesta nella pagina Facebook dell'evento e/o nell'apposita sezione "[Cerco squadra](#)" del sito www.radunocalcetto.it.

Formula di gioco. La formula di gioco prevede una fase di qualificazione (sabato) attraverso gironi a cinque squadre con incontri di sola andata. Al termine della fase di qualificazione, per ogni girone sarà stilata una classifica sulla base dei punti acquisiti: 3 punti per ogni vittoria, 1 punto per ogni pareggio, 0 punti per ogni sconfitta e -1 punto nel caso la squadra non si presenti in campo. A parità di punteggio le posizioni migliori saranno assegnate sulla base della differenza reti, dell'esito degli scontri diretti e, se necessario, del sorteggio. Per entrambe le categorie, accederanno alla fase finale (domenica) la prima e la seconda squadra classificata di ogni girone, con gli eventuali ripescaggi delle terze, quarte e quinte squadre classificate, sino a un massimo di **128 squadre**. L'inserimento delle diverse squadre sul Tabellone di Gara della fase finale terrà conto della classifica della fase di qualificazione. Il posizionamento tra le migliori prime di ogni girone, le migliori seconde, ecc. sarà assegnato sulla base del punteggio, della differenza reti e, quindi, sulla base della data di iscrizione. La fase finale si svolgerà attraverso incontri a eliminazione diretta sino alla finalissima. Tutti gli incontri (fase di qualificazione e fase finale) si articoleranno in due tempi della durata ciascuno di 10 minuti effettivi. Nella fase finale, nel caso in cui al termine del tempo regolamentare dovesse persistere una situazione di parità, il passaggio al turno successivo sarà deciso tramite l'esecuzione di calci di rigore.

Divise da gioco. Tutti i giocatori dovranno indossare un equipaggiamento costituito da maglia numerata, calzoncini, calzettoni, parastinchi e scarpe da calcetto; il portiere dovrà indossare una maglia con colori che consentano di distinguerlo facilmente dagli altri calciatori. Per quanto riguarda l'utilizzo delle scarpe da gioco, ricordiamo che gli incontri della sola fase di qualificazione delle squadre iscritte oltre la 120ª si disputeranno su erba naturale. L'organizzazione garantirà la presenza di "fratini" colorati nel caso in cui le due squadre avversarie scendessero in campo con divise da gioco dai colori non facilmente distinguibili tra loro. **Nota:** la quota di partecipazione comprende la **fornitura di sei divise da**

gioco Ereà (maglia numerata e pantaloncino per cinque giocatori + portiere), ulteriori divise da gioco potranno essere richieste in fase di iscrizione al costo di euro 15,00/divisa.

Pallone da gioco. Ogni squadra dovrà dotarsi del proprio pallone da gioco; la segreteria organizzativa metterà a disposizione, sino a esaurimento, alcuni palloni che saranno consegnati con il deposito di una cauzione. Sarà consentito l'uso dei soli palloni da calcio a cinque aventi circonferenza massima cm 64 e minima di cm 62, con un peso massimo di gr 440 e minimo di gr 400, e gonfiati con una pressione pari a 0,4-0,6 atmosfere.

Arbitraggi. Gli incontri saranno diretti da un qualificato staff arbitrale. Tutti gli incontri dovranno essere ispirati al principio del "fair play", gli atleti dovranno accettare le decisioni arbitrali e mantenere un comportamento rispettoso nei confronti degli avversari e degli stessi arbitri; in caso contrario, a insindacabile giudizio del Direttore del Torneo, potrà essere decisa l'esclusione dal torneo senza che ciò comporti obbligo di rimborsi.

Verifica risultati fase qualificazione. Durante la fase di qualificazione le squadre avranno l'obbligo di verificare l'esatta trascrizione dei risultati finali dei propri incontri sui Tabelloni di Gara esposti. **ATTENZIONE:** terminati gli incontri del proprio girone non potrà essere accettata alcuna richiesta di modifica dei risultati.

Gestione dei ritardi. Le squadre che non dovessero presentarsi al campo da gioco o con **ritardi superiori ai 15 minuti** rispetto ai tempi indicati nei Tabelloni di Gara saranno dichiarate perdenti e vedranno assegnati un punteggio "-1 punti" e un parziale di 3 (tre) reti subite e di 0 (zero) reti realizzate.

Fase finale: orari degli incontri. Le classifiche al termine della fase di qualificazione saranno consultabili nel sito www.radunocalcetto.it. Un sms inviato ai responsabili delle squadre comunicherà la posizione di classifica della propria squadra al termine della fase di qualificazione. Dalla posizione di classifica le squadre potranno desumere gli incontri e gli orari della fase finale così come indicati nei "[Prospetti di gara fase finale - giornata di domenica](#)", consegnati al momento del check-in e disponibili nel sito www.radunocalcetto.it.

Montepremi. L'edizione 2018 del **Raduno Calcio a 5 - Ereà Cup** assegna un montepremi complessivo di **10.000,00 euro** così distribuito: **5vs5 Maschile:** 1° cl. = 3.000,00; 2° cl. = 1.500,00; 3° cl. = 1.000,00; 4° cl. = 500,00; 5° cl. = 250,00; 5° cl. = 250,00; 5° cl. = 250,00 - **5vs5 Femminile:** 1° cl. = 1.500,00; 2° cl. = 750,00; 3° cl. = 500,00; 4° cl. = 250,00. Gli importi si intendono al lordo della ritenuta di legge (attualmente del 20%, art. 30 Dpr 600/1973) e saranno corrisposti al termine del torneo previa compilazione di un'apposita quietanza. **ATTENZIONE:** il premio dovrà essere ritirato dal responsabile della squadra (o da un suo delegato) entro un'ora dal termine dell'incontro che assegna il montepremi. I premi non ritirati saranno devoluti in beneficenza a favore di: ONLUS SOS HANDICAP BAMBINI INVISIBILI.

Premio fair play. Il torneo prevede l'assegnazione di un premio "fair play" finalizzato a riconoscere, oltre all'atteggiamento non fallosi, un comportamento particolarmente rispettoso nei confronti degli avversari e dei commissari di gara. Al premio potranno concorrere le squadre della sola categoria di gioco 5vs5 Maschile che avranno avuto accesso ai quarti di finale. Alla squadra che avrà totalizzato le minori ammonizioni/espulsioni sarà assegnato un **premio di 500,00 euro**. Il premio sarà conferito la domenica al termine degli incontri degli ottavi di finale. In caso di parità il "Premio fair play" sarà equamente suddiviso.

Scheda atleti/liberatoria. Per partecipare al torneo è necessaria la compilazione *on line* della **scheda atleti** seguendo le procedure indicate al sito www.radunocalcetto.it. Per gli atleti di minore età la firma dovrà essere del genitore/tutore che acconsente alla partecipazione del minore in veste di atleta. Ogni eventuale inserimento e/o modifica della scheda atleti potrà essere effettuata anche in fase di check-in.

Certificato medico. Per partecipare al torneo è necessario essere in possesso del certificato medico di idoneità sportiva (è sufficiente il certificato di stato di buona salute) in corso di validità nelle date di svolgimento del torneo. Al momento del check-in, il responsabile della squadra (o un suo delegato) dovrà consegnare alla segreteria organizzativa i certificati medici (anche in copia) di tutti i componenti della squadra. Durante il check-in un medico sarà a disposizione per quanti volessero chiedere la visita medica e il rilascio del certificato. Una volta terminato il torneo, gli atleti potranno ritirare i propri certificati medici seguendo le indicazioni esposte presso l'area check-in. Ricordiamo che non sarà possibile richiedere la restituzione

dei certificati nei giorni successivi il termine dell'evento. Gli atleti tesserati con Federazioni Sportive Nazionali riconosciute dal Coni che abbiano ottenuto la certificazione medica di idoneità sportiva per la stagione 2017-2018 saranno esonerati dalla consegna del certificato nel momento in cui avranno indicato nella "scheda atleti" la Federazione e la società sportiva di appartenenza, dichiarando di avere ottenuto la certificazione medica sportiva.

Polizza infortuni. Gli atleti sprovvisti di copertura assicurativa personale potranno integrare facoltativamente la quota individuale di partecipazione con euro 10,00/atleta. Questo importo consentirà l'acquisizione di una copertura assicurativa per il rischio infortuni durante le fasi sportive del torneo. I nominativi per i quali viene richiesta la polizza dovranno essere indicati sulla scheda atleti/liberatoria. La nota informativa della polizza è scaricabile nella sezione "Documenti" del sito www.radunocalcetto.it.

Arrivi e partenze. All'arrivo, il responsabile della squadra (o un suo delegato accompagnato dal contratto di vendita) provvederà al check-in durante il quale saranno consegnate le divise da gioco, i pass personali e sarà fornita ogni indicazione relativa ai soggiorni e alle attività serali. Le operazioni di check-in sono previste nella segreteria organizzativa allestita all'interno del **Villaggio al Mare Marzotto** (viale Oriente, 44 - Jesolo Lido). Gli orari del check-in sono i seguenti: **venerdì dalle ore 11.00 alle ore 21.30 e sabato dalle ore 7.45 alle ore 12.00**. Al momento del check-in il responsabile della squadra (o un suo delegato, accompagnato dal contratto di vendita) provvederà al **saldo** in contanti delle eventuali pendenze riguardanti soggiorni, servizi e quote individuali. Gli alloggi saranno resi disponibili a partire dalle ore 17.00 del giorno di arrivo e dovranno essere liberati entro le ore 10.00 del giorno di partenza, salvo diversa disposizione della struttura ospitante. All'arrivo sarà, inoltre, chiesto il pagamento dell'**imposta di soggiorno**.

Disposizioni per gli arrivi dopo la chiusura serale del check-in (ore 21.30). Per gli arrivi dopo le ore 21.30 si potrà comunque ritirare, nella segreteria della struttura ricettiva prescelta, la busta contenente le chiavi per raggiungere l'alloggio assegnato. Il mattino seguente si provvederà alle operazioni di check-in presso la segreteria organizzativa (Villaggio al Mare Marzotto). Per i soggiorni in campeggio, all'interno del Villaggio Malibù Beach, l'accesso con mezzi motorizzati e l'allestimento delle tende dovrà avvenire entro le ore 22.30 del giorno di arrivo.

Pass personale. Nel corso del check-in, ai partecipanti e alle persone al loro seguito sarà consegnato un pass personale che consentirà l'entrata gratuita al Villaggio, oltre a sconti nei locali convenzionati. In caso di rottura, il pass sarà sostituito gratuitamente con la consegna di quello non più utilizzabile. **ATTENZIONE:** la presenza di atleti in campo privi del pass personale determinerà l'immediata squalifica della squadra dal torneo senza che ciò comporti obbligo di rimborsi.

Avversità meteorologiche e altri eventi esterni. Il torneo si svolgerà con ogni condizione meteorologica; resta inteso che in presenza di particolari avverse condizioni meteorologiche o di altri eventi esterni, il Direttore del Torneo potrà decidere una o più sospensioni degli incontri e decretarne la ripresa nel momento in cui le condizioni esterne la consentano. In questo caso, con la ripresa dell'incontro sarà mantenuto il punteggio fissato al momento della sospensione. Nella **fase di qualificazione**, in caso di sospensione definitiva degli incontri, le classifiche provvisorie saranno stilate sulla base dei risultati acquisiti da ciascuna squadra al momento della sospensione e per le eventuali squadre che non avessero disputato alcun incontro sarà assegnato di *default* un punteggio pari al valore medio calcolato sugli incontri disputati per la categoria di appartenenza; a parità di punteggio la posizione di classifica sarà determinata sulla base della data di iscrizione. Nella **fase finale**, in caso di sospensione definitiva degli incontri, il montepremi, a esclusione di quello eventualmente già assegnato, sarà ripartito equamente tra le squadre rimaste in gioco al momento della sospensione sempre che l'importo minimo da assegnare non risulti uguale o inferiore a 50,00 euro.

Soggiorni. I partecipanti e le eventuali persone al seguito potranno usufruire dei soggiorni in convenzione all'interno del **Villaggio al Mare Marzotto** e del **Villaggio Malibù Beach**, quest'ultimo situato a 500 metri dal Villaggio al Mare Marzotto. I soggiorni, proposti per un **minimo di due notti**, sono garantiti sino a esaurimento dei posti disponibili. Le richieste di solo soggiorno formalizzate dopo la prima scadenza sono soggette a una **maggiorazione di euro 20,00/pratica**. Per quanti usufruiranno delle proposte di soggiorno in convenzione, nella settimana antecedente la data di inizio del torneo, la segreteria organizzativa invierà (via e-mail) al responsabile del contratto il "Registro presenze" che dovrà essere compilato,

stampato e consegnato all'arrivo alla struttura ricettiva ospitante. Nella stessa comunicazione saranno, inoltre, fornite indicazioni sul pagamento della tassa di soggiorno (da versare all'arrivo in contanti) e sugli eventuali arrivi dopo le ore 21.30. Per i soggiorni all'interno del Villaggio Turistico Malibù, si ricorda che: **a)** non è possibile alloggiare con un numero di persone superiore ai posti letto richiesti; **b)** si raccomanda di munirsi di set igienico, asciugamani e lenzuola; asciugamani e lenzuola potranno essere richieste in fase di iscrizione. Le lenzuola (se richieste) andranno riconsegnate piegate in modo da poter essere contate; per ogni pezzo mancante del set sarà trattenuto dalla cauzione un importo di euro 10,00; **c)** l'accesso agli appartamenti sarà possibile a partire dalle ore 16.00 del giorno di arrivo salvo diversa disposizione da parte della struttura ricettiva; **d)** le chiavi delle unità abitative dovranno essere riconsegnate entro le ore 10.00 del giorno di partenza; la mancata consegna entro l'orario indicato comporta una penale di euro 100,00/chiave; **e)** con la consegna delle chiavi sarà trattenuta una cauzione di euro 100,00/unità abitativa che sarà restituita il giorno della partenza ad avvenuto controllo delle unità abitative da parte delle agenzie locatarie; **f)** qualunque tipo di danno rilevato nelle unità abitative al momento dell'arrivo, o causato durante il soggiorno, dovrà essere immediatamente comunicato alle agenzie locatarie e per conoscenza alla segreteria organizzativa; **g)** per qualunque inconveniente: bombola del gas esaurita, mancanza di elettricità, perdite d'acqua, smarrimento delle chiavi, ecc., sarà necessario contattare direttamente la segreteria della struttura ricettiva; **h)** la pulizia degli appartamenti è obbligatoria alla partenza delle squadre, pena la perdita della cauzione; la pulizia può essere richiesta al costo di euro 50,00 per unità abitativa.

Principali regole di gioco

1. Nel corso del torneo non sarà possibile inserire nuovi atleti nella composizione della squadra.
2. E' consentito a una squadra iniziare o proseguire l'incontro avendo tre calciatori in campo compreso il portiere. Se, nell'impossibilità di utilizzare giocatori di riserva, il numero dei calciatori di una squadra dovesse risultare inferiore a tre, l'incontro sarà sospeso e decretata la vittoria della squadra avversaria con il punteggio minimo di 0-3.
3. E' prevista la regola del vantaggio, con facoltà dell'arbitro di sanzionare il fallo, qualora il vantaggio stesso non si concretizzi nell'immediatezza dell'azione.
4. Al raggiungimento del sesto fallo di gioco commesso da una squadra nel corso dell'incontro e punibile con tiro diretto, la squadra avversaria beneficerà di un tiro libero senza barriera con palla posta a nove metri dalla porta; ogni ulteriore fallo subito al di fuori dell'area di rigore avversaria, punibile con tiro diretto, consentirà alla stessa squadra di andare al tiro libero.
5. Dopo un'interruzione temporanea di gioco provocata da un'interferenza esterna (es.: pallone estraneo in campo) l'incontro sarà ripreso con una rimessa in gioco laterale nel punto più vicino a quello in cui si trovava al momento dell'interruzione.
6. La rimessa dalla linea laterale dovrà essere effettuata con i piedi entro quattro secondi, pena la ripetizione a favore della squadra avversaria. Il pallone dovrà essere fermo sulla linea laterale e rimesso in gioco in qualsiasi direzione. Il calciatore che esegue la rimessa dalla linea laterale potrà avere una parte del piede o dei piedi all'interno del campo di gioco. I giocatori difendenti dovranno trovarsi a una distanza minima di 4 metri.
7. Il calciatore che ha battuto il calcio d'angolo non potrà giocare una seconda volta il pallone fino a quando lo stesso non sia stato toccato o giocato da un altro calciatore.
8. La rimessa dal fondo dovrà essere effettuata dal portiere della squadra a cui spetta la rimessa, con le mani. I calciatori avversari del portiere che sta effettuando la rimessa dal fondo dovranno obbligatoriamente rimanere al di fuori dell'area di rigore avversaria. Se il pallone non dovesse essere lanciato direttamente fuori dall'area di rigore, dovrà essere ripetuta la rimessa dal fondo. Se il portiere, dopo aver rimesso in gioco il pallone, lo dovesse ricevere di ritorno da un compagno prima che abbia superato la linea mediana o senza che sia stato giocato o toccato da un avversario, alla squadra avversaria dovrà essere concesso un calcio di punizione indiretta dal punto della linea dell'area di rigore più vicino a quello in cui è stata commessa l'infrazione. Ove il portiere ritardi l'effettuazione della rimessa dal fondo, l'arbitro provvederà a richiamarlo e, in caso di recidiva ad ammonirlo.
9. Una rete non sarà valida se segnata direttamente su calcio di punizione indiretto, su rimessa dalla linea laterale, su rimessa dal fondo (in tali casi il gioco sarà ripreso con una rimessa dal fondo per la squadra difendente), o battendo direttamente nella propria porta un calcio di punizione, una rimessa laterale o un calcio d'angolo (in tali casi il gioco sarà ripreso con un calcio d'angolo a favore della squadra avversaria), o direttamente su rimessa da parte dell'arbitro (in tal

caso il gioco sarà ripreso con la ripetizione della rimessa) o in caso di rilancio effettuato dal portiere con le mani dopo una parata; al portiere è consentito segnare una rete solo calciando dopo che il pallone ha toccato terra.

10. Le sostituzioni potranno essere effettuate anche con la palla in gioco (sostituzioni volanti) e saranno consentite in numero illimitato: qualsiasi calciatore sostituito potrà a sua volta sostituire un altro compagno di squadra. La sostituzione del portiere potrà avvenire purché il sostituto indossi sopra la propria maglia il "fratino" reso disponibile dagli organizzatori.
11. Le sostituzioni dovranno essere effettuate entro la zona delle sostituzioni situata sullo stesso lato in cui sono ubicate le panchine delle squadre, direttamente di fronte ad esse, da dove i calciatori dovranno prima uscire e poi entrare per le sostituzioni, in modo che non siano presenti più di cinque giocatori in campo per la stessa squadra.
12. Nel caso in cui l'arbitro si accorgesse che una squadra è in campo con più di cinque giocatori, interromperà il gioco ammonendo l'ultimo giocatore entrato che avrà determinato la superiorità numerica della squadra.

Calci di punizione e di rigore

1. Alla squadra avversaria dovrà essere accordato un calcio di punizione diretto quando un calciatore:
 - a) gioca in modo pericoloso colpendo l'avversario e non solo il pallone;
 - b) da o tenta di dare un calcio ad un avversario;
 - c) fa o tenta di fare uno sgambetto all'avversario;
 - d) carica un avversario, anche con la spalla;
 - e) sputa contro, colpisce o tenta di colpire un avversario;
 - f) spinge, trattiene o salta su un avversario;
 - g) tenta di giocare il pallone intervenendo in scivolata su un avversario;
 - h) tocca deliberatamente il pallone con le mani (a esclusione del portiere che si trova nella propria area di rigore);
 - i) giocando da portiere, tocca il pallone con la mano o le mani, mentre questo si trova fuori dall'area di rigore.
2. Dovrà essere assegnato un calcio di rigore quando un calciatore commette uno dei suddetti falli all'interno della propria area di rigore, indipendentemente dalla posizione del pallone, se lo stesso è in gioco.
3. Alla squadra avversaria dovrà essere accordato un calcio di punizione indiretto, che dovrà essere indicato dall'arbitro alzando un braccio, quando un calciatore:
 - a) gioca in modo pericoloso, colpendo la palla ma senza colpire l'avversario;
 - b) ostacola l'avversario con il pallone non a distanza di gioco;
 - c) ostacola il portiere all'atto di liberarsi del pallone che ha tra le mani;
 - d) ritarda oltre il tempo limite di 4" l'esecuzione di un calcio di punizione diretto od indiretto o di un calcio d'angolo.

Se, giocando da portiere:

- a) dopo essersi spossessato del pallone, lo riceve di ritorno da un compagno prima che abbia superato la linea mediana o senza che sia stato giocato o toccato da un avversario;
 - b) tocca o controlla il pallone con le mani (nella propria area di rigore) dopo che questo gli sia stato volontariamente passato con i piedi da un compagno di squadra;
 - c) tocca o controlla con le mani (nella propria area di rigore) il pallone passatogli direttamente su una rimessa dalla linea laterale, effettuata da un compagno di squadra;
 - d) tocca o controlla il pallone con i piedi per più di quattro secondi all'interno della propria area di rigore.
4. Negli incontri della fase di qualificazione, per ogni cinque ammonizioni sarà conteggiata una rete di penalità.

Ammonizioni ed espulsioni

1. Un calciatore dovrà essere ammonito con il cartellino giallo quando:
 - a) si rende colpevole di comportamento antisportivo;
 - b) manifesta dissenso con parole e gesti;
 - c) trasgredisce ripetutamente le regole del gioco;
 - d) ritarda od ostacola la ripresa del gioco;
 - e) non rispetta la distanza prescritta quando il gioco viene ripreso con un calcio d'angolo, una rimessa laterale, un calcio di punizione;
 - f) entra o rientra nel campo senza il permesso dell'arbitro o infrange la procedura della sostituzione;

- g) abbandona deliberatamente il rettangolo senza il permesso dell'arbitro;
- h) richiede verbalmente e/o con gesti plateali provvedimenti disciplinari contro gli avversari;
- i) usa un linguaggio blasfemo o volgare;
- j) simula di aver subito un fallo di gioco.

2. Un giocatore dovrà essere espulso con il cartellino rosso quando:

- a) si rende colpevole di condotta gravemente scorretta;
- b) si rende colpevole di un fallo violento;
- c) si rende colpevole di un fallo, punibile con un calcio di punizione diretto, che, a porta sguarnita, priva la squadra avversaria di un evidente opportunità di segnare una rete. Tra questi falli è compresa anche l'entrata in scivolata che colpisca nettamente la palla senza colpire l'avversario;
- d) sputa contro un avversario o qualsiasi altra persona;
- e) pronuncia frasi ingiuriose, offensive o particolarmente volgari, oppure deride o sbeffeggia l'avversario;
- f) riceve una seconda ammonizione nella stessa gara.
- g) simula di essere stato colpito dall'avversario, non in azione di gioco, allo scopo di far espellere l'avversario stesso. Trascorsi due minuti dal momento dell'espulsione, il giocatore potrà essere sostituito da un altro componente della squadra. Il reintegro sarà immediato, qualora la squadra in inferiorità numerica subisca una rete. Se al momento la squadra ha subito due espulsioni, potrà effettuare una sola sostituzione, e cioè quella del giocatore espulso per primo, mentre il conteggio del tempo proseguirà per l'altro che potrà essere reintegrato ove subisse un'altra segnatura.

3. Negli incontri della fase di qualificazione, ogni espulsione determinerà la penalità di una rete. Il commissario di gara, a suo insindacabile giudizio, deciderà sulla durata della squalifica del giocatore.

Nota finale: per quanto non espressamente indicato valgono le regole di gioco del Calcio a 5 Figg. Resta inteso che nel corso del torneo l'Organizzazione ha la facoltà di apportare, a suo insindacabile giudizio, correzioni e/o modifiche al presente regolamento di gioco.