

Raduno Calcio a 5 - Erreà Cup®

5vs5 Maschile - 5vs5 Femminile

Regolamento generale

La partecipazione comporta l'accettazione del presente regolamento

Il **Raduno Calcio a 5 - Erreà Cup®** è un evento turistico sportivo organizzato da **SportFelix**, brand del *tour operator Raduni Sportivi Srl* che opera nel panorama del Turismo Sportivo, focalizzando la propria attività nell'ideazione, promozione e organizzazione di eventi sportivi a forte valenza partecipativa, viaggi di istruzione, camp estivi, tornei aziendali e ritiri sportivi.

- I partecipanti dichiarano di conoscere e rispettare il presente regolamento e le condizioni generali di vendita del pacchetto turistico, consultabili e scaricabili dal sito www.radunocalcetto.it. In caso di partecipanti di minore età, il genitore/tutore acconsente la partecipazione del minore all'evento.
- I partecipanti sollevano e liberano il Comitato Organizzatore, gli Enti Promotori, l'Amministrazione Comunale, tutti gli Sponsor, i rappresentanti dei soggetti sopra citati, di tutti i presenti e futuri reclami o responsabilità di ogni tipo derivanti dalla partecipazione all'evento.
- I partecipanti (e, in caso di minore età, i loro genitori/tutori) accettano che Raduni Sportivi srl o soggetti da questa incaricati possano effettuare foto e riprese durante lo svolgimento dell'evento e, quindi, la loro diffusione. Questo materiale sarà impiegato nella pubblicazione su siti web, social network, riviste, TV, brochure o mediante l'inserimento in documenti destinati alla diffusione dalla stessa società per qualsiasi legittimo utilizzo senza remunerazione.
- I Dati Personali, raccolti mediante strumenti manuali, informatici e telematici, con logiche di gestione strettamente correlate alle finalità aziendali, saranno trattati nel rispetto dei principi generali fissati dall'art. 11 del Codice Privacy e degli artt. 5 e 6 del GDPR e cioè secondo correttezza, esattezza, completezza e congruità rispetto alle finalità della società Raduni Sportivi srl. I partecipanti potranno revocare il proprio consenso in qualsiasi momento contattando tramite e-mail (direzione@sportfelix.it) il Titolare dei Dati.

Partecipazione. La partecipazione è rivolta a **squadre di qualunque livello di gioco** (sino a un massimo di 192) suddivise nelle categorie **5vs5 Maschile** e **5vs5 Femminile**. Per entrambe le categorie sono consentite sino a **sette riserve per squadra**. Gli atleti componenti una squadra non potranno far parte di altre squadre della medesima categoria di gioco. Lo spirito sportivo dell'evento impone agli atleti 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.

La partecipazione all'evento comporta l'accettazione del presente "[Regolamento Generale](#)".

Cerco squadra. Chi fosse alla ricerca di una squadra nella quale giocare o chi non riuscisse a trovare compagni/e 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. Con una partecipazione (M+F) sino a 120 squadre, la fase di qualificazione si svolgerà attraverso gironi a 5 squadre con incontri di sola andata (quattro incontri disputati da ciascuna squadra); superando le 120 squadre iscritte e sino a un massimo di 192 squadre, la fase di qualificazione si svolgerà attraverso gironi a 4 squadre con incontri di sola

andata (tre incontri disputati da ciascuna squadra). Al termine della fase di qualificazione (sabato), 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 in cui la squadra non si sia presentata in campo o si sia presentata incompleta (la squadra si deve presentare con almeno 3 giocatori compreso il portiere). A parità di punteggio le posizioni migliori saranno assegnate in ordine: sulla base della differenza reti, delle reti realizzate, dell'esito degli scontri diretti, del numero di ammonizioni/espulsioni e, se necessario, del sorteggio. Per entrambe le categorie, alla fase finale della domenica accederanno tutte le squadre della fase di qualificazione. L'inserimento delle squadre nel 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, delle reti realizzate e, quindi, 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 effettiva di 10 minuti ciascuno. 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 3 calci di rigore.

Fase finale: orari degli incontri. Le classifiche al termine della fase di qualificazione saranno consultabili sul 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 si 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.

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 sarà accettata alcuna richiesta di modifica dei risultati.

Gestione dei ritardi. Le squadre che non dovessero presentarsi al campo da gioco o dovessero presentarsi con **ritardi superiori ai 5 minuti** rispetto ai tempi indicati nei Tabelloni di Gara, saranno dichiarate perdenti con un parziale di 3 (tre) reti subite e di 0 (zero) reti realizzate e penalizzate con un punteggio "-1 punto". Per la squadra presente saranno conteggiati 3 punti con un parziale di 3 (tre) reti realizzate e di 0 (zero) reti subite.

Divise da gioco. Tutti i giocatori dovranno indossare 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. 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. La quota di partecipazione comprende la **fornitura di sei divise da gioco Erreà** (maglia numerata e pantaloncino per cinque giocatori + portiere), ulteriori divise da gioco potranno essere richieste in fase di iscrizione e acquistate al costo di euro 15,00/divisa. **Nota:** nel caso non si desideri la fornitura delle divise da gioco, la quota d'iscrizione dovrà intendersi ridotta di euro 50,00 (da indicare durante la procedura di iscrizione).

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 su cauzione. Sarà consentito esclusivamente l'uso di palloni da calcio a cinque, a rimbazzo controllato, 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.

Accessi campi da gioco, spogliatoi e altri servizi. L'accesso all'interno dell'area da gioco sarà consentito solamente ai giocatori chiamati a disputare l'incontro e al loro eventuale allenatore. Per gli eventuali visitatori e/o accompagnatori al seguito delle squadre che non dovessero soggiornare all'interno della struttura è previsto il pagamento di un biglietto di ingresso di euro 5,00/persona/giorno che risulterà gratuito acquistando un buono pasto utilizzabile nel ristorante con servizio a self-service della struttura: euro 12,00 per Bella Italia & Efa Village ed euro 15,00 per Villaggio Torre del Faro.

Montepremi. L'edizione 2020 del **Raduno Calcio a 5 - Erreà Cup®** assegna un montepremi complessivo sino a **20.000,00 euro**, così suddiviso: **10.000,00 euro** per l'appuntamento di **Scanzano Jonico** e **10.000,00 euro** per l'appuntamento di **Lignano Sabbiadoro**. 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. Il premio dovrà essere ritirato da un componente della squadra munito di documento di riconoscimento e codice fiscale **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. **Attenzione:** gli importi del montepremi riservati alla categoria di gioco 5x5 Maschile saranno assegnati con una partecipazione di almeno 120 squadre iscritte per la categoria stessa, mentre gli importi del montepremi riservati alla categoria di gioco 5x5 Femminile saranno assegnati con una partecipazione di almeno 60 squadre iscritte per la categoria stessa. Nell'eventualità il numero di squadre iscritte risultasse inferiore ai numeri sopra indicati, gli importi del montepremi dovranno considerarsi ridotti in modo direttamente proporzionale al numero delle squadre iscritte.

Montepremi - Scanzano Jonico 6-7 giugno 2020

1.5x5 Maschile (euro 5.000,00 suddivisi tra le prime 4 squadre classificate)

1° cl. = 2.500,00 2° cl. = 1.250,00 3° cl. = 750,00 4° cl. = 500,00

2.5x5 Femminile (euro 5.000,00 suddivisi tra le prime 4 squadre classificate)

1° cl. = 2.500,00 2° cl. = 1.250,00 3° cl. = 750,00 4° cl. = 500,00

Montepremi - Lignano Sabbiadoro 20-21 giugno 2020

3.5x5 Maschile (euro 5.000,00 suddivisi tra le prime 4 squadre classificate)

1° cl. = 2.500,00 2° cl. = 1.250,00 3° cl. = 750,00 4° cl. = 500,00

4.5x5 Femminile (euro 5.000,00 suddivisi tra le prime 4 squadre classificate)

1° cl. = 2.500,00 2° cl. = 1.250,00 3° cl. = 750,00 4° cl. = 500,00

Premio fair play. Entrambi gli appuntamenti prevedono l'assegnazione di un premio "fair play" finalizzato a riconoscere, oltre all'atteggiamento non falloso, un comportamento particolarmente rispettoso nei confronti degli avversari e dei commissari di gara. Al premio potranno concorrere le squadre di entrambe le categorie di gioco (5vs5 M/F). Alla squadra che avrà totalizzato le minori ammonizioni/espulsioni sarà assegnato un **premio di 500,00 euro**. 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 eventuali atleti di minore età la firma dovrà essere del genitore/tutore che acconsente alla partecipazione del minore in veste di atleta. Ogni eventuale modifica della scheda atleti potrà essere effettuata anche in fase di check-in.

Certificato medico. Per partecipare all'evento in veste di atleta è necessario essere in possesso del certificato medico di idoneità sportiva non agonistica (certificato di stato di buona salute) o, in alternativa, del certificato medico di idoneità sportiva agonistica in corso di validità nelle date di svolgimento del torneo. Al momento dell'iscrizione, dovranno essere allegati online i certificati medici dei componenti della squadra. Sarà comunque possibile richiedere la visita medica e il rilascio del certificato nel corso del check-in dove sarà presente un medico. Gli atleti tesserati con Enti di Promozione Sportiva o Federazioni Sportive Nazionali riconosciute dal Coni che abbiano ottenuto la certificazione medica di idoneità sportiva per la stagione 2019-2020 saranno esonerati dalla consegna del certificato nel momento in cui avranno indicato in fase di iscrizione l'Ente/Federazione e la società sportiva di appartenenza, dichiarando di avere ottenuto la certificazione medica sportiva ancora in corso di validità nelle date di svolgimento dell'evento.

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 utili](#)" del sito www.radunocalcetto.it.

Arrivi e partenze. All'arrivo, il responsabile della squadra (o un suo sostituto privo di delega e munito del 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, previste presso la segreteria organizzativa allestita all'interno delle strutture ospitanti il torneo, si svolgeranno nei seguenti orari: **venerdì dalle ore 11.00 alle ore 20.00 e sabato dalle ore 7.45 alle ore 12.00.** Al momento del check-in il responsabile della squadra (o un suo sostituto privo di delega e munito del contratto di vendita) provvederà al **saldo** delle eventuali pendenze (quote individuali).

Pass personale. Nel corso del check-in, ai partecipanti e alle persone al seguito sarà consegnato un pass personale. 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.

Orari incontri. Sabato (fase di qualificazione): gli incontri si disputeranno dalle ore 8.30 sino alle ore 23.30 (sino alle ore 02.00 nel caso si superino le 120 squadre iscritte); domenica (fase finale): gli incontri si disputeranno dalle ore 8.30 con finali a partire dalle ore 17.00.

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 100,00 euro.

Soggiorni. I partecipanti avranno facoltà di richiedere soggiorni in convenzione proposti per un **minimo di due notti** e garantiti sino a esaurimento dei posti disponibili. Le richieste di prenotazione del solo soggiorno formalizzate dopo la prima scadenza sono soggette a una maggiorazione di euro 20,00/pratica. La segreteria organizzativa si riserva di variare la tipologia del soggiorno richiesto sulla base della disponibilità, previa comunicazione al responsabile del contratto. **Nota:** per quanti usufruiranno delle proposte di soggiorno in convenzione, nella settimana antecedente la data di inizio del torneo, la segreteria organizzativa invierà tramite e-mail al responsabile del contratto una nota informativa relativa al "Registro presenze". Nella stessa comunicazione saranno, inoltre, fornite indicazioni sul pagamento della tassa di soggiorno (da versare all'arrivo in contanti) e sugli eventuali arrivi dopo la chiusura serale del check-in.

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 è 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 non 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 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 una parata al volo. 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.
10. 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.
11. 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) tocca deliberatamente il pallone con le mani (a esclusione del portiere che si trova nella propria area di rigore);
 - h) 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 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.

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 colpisce 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. 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.