



REGOLAMENTO UFFICIALE MI GAMES 2020

Calcio 5vs5

1. ISCRIZIONE

Ogni squadra, per essere iscritta ufficialmente a MI GAMES 2020, deve seguire la procedura di iscrizione descritta nel **REGOLAMENTO GENERALE**:

- **Creare un account** per gestire la propria squadra;
- **Creare** la propria **squadra**;
- **Eseguire** l'intero **pagamento della quota di iscrizione** al torneo;
- **Registrare i propri giocatori** tramite l'apposito link.

Queste operazioni devono essere fatte dal capitano oppure da una persona che non prende parte al torneo (allenatore, dirigente, etc.). Da qui in seguito, questa figura viene chiamata **"Manager"**.

2. REGOLE GENERALI

2.1 Rosa Squadra

- Ogni squadra è composta da una **rosa di massimo 13 giocatori** che potranno prendere parte alla tappa di Santa Margherita Ligure ed, in caso di vittoria, alle Finals Legends Edition;
- Nella **singola tappa** ogni squadra è composta da un **minimo di 5 fino ad un massimo di 8 giocatori**;

2.2 Giocatori

- Per poter disputare la partita dovranno essere presenti **almeno 4 giocatori** di una squadra;
- I giocatori per poter partecipare al torneo dovranno completare la **procedura di registrazione** tramite il link inviato dal Manager;
- Nella prima partita del girone eliminatorio ad **ogni giocatore verrà associato un numero di maglia**. Una volta assegnato il numero, il giocatore non potrà essere sostituito per tutta la durata del torneo, né tale numero potrà essere modificato;
- La squadra potrà **aggiungere giocatori** anche a Torneo iniziato solamente se non sarà stato raggiunto il numero massimo di giocatori registrati per singola tappa (8) e per il Tour (13);
- Si terrà il conto dei marcatori, dei diffidati e degli squalificati.

2.3 Riscaldamento

- Il riscaldamento va effettuato **fuori dal terreno di gioco**.
- I giocatori avranno **massimo 2 minuti di tempo** per riscaldarsi in campo con la palla; questo tempo potrà essere ridotto o annullato dal Responsabile di campo, per garantire il puntuale svolgimento delle partite.





2.4 Divise di gioco

- I giocatori devono indossare obbligatoriamente la **divisa** fornita al check-in; coloro che non sono in possesso della divisa non potranno entrare in campo;
- Nel caso in cui le due squadre abbiano colori delle divise che rechino problemi all'operato dell'arbitro, si sorteggerà con il lancio della moneta quale delle due debba indossare le **pettorine**.

2.5 Sanzioni

- Se al termine o durante il corso di una partita sarà accertato che una squadra ha giocato con un giocatore non iscritto o facente parte delle categorie escluse (vedi Articolo 3), la stessa **perde 3-0 a tavolino** (saranno validi per la classifica marcatori solo gli eventuali gol avversari; sarà confermato il risultato ottenuto sul campo solo in caso di sconfitta con almeno 4 gol di scarto). I giocatori devono avere con sé un documento di identificazione che verrà controllato in caso di ricorsi;
- Sono previste **sanzioni** da parte del Comitato Organizzativo alla squadra responsabile di atti indisciplinati, scorrettezze e mancanza di impegno con possibilità di partita persa 3-0 a tavolino o, nei casi più gravi, esclusione dal torneo.
- Alla squadra che dovesse arrivare **in grave ritardo**, superando il **limite massimo consentito di 10 minuti**, dall'orario fissato per l'inizio dell'incontro verrà assegnata la sconfitta per **3-0** a tavolino.

2.6 Calendario e orari

- Le partite saranno giocate negli **orari prestabiliti dal calendario** che verrà pubblicato sul sito **tour.migames.it** <https://tour.migames.it/info/calendari-e-risultati>.
- Per garantire il rispetto del calendario, le squadre dovranno presentarsi al campo, pronte per giocare, **almeno 10 minuti prima** dell'orario di inizio gara.



3. REGOLE TESSERATI

3.1 Età minima

- Il torneo prevede **una sola categoria over 16** (ammessi i nati fino al 2004 compresi. Esclusi i nati a partire dal 2005).

3.2 Tesseramenti e fuoriquota

Con il termine **"tesserati"** si considerano i/le giocatori/trici che:

- Durante la **stagione 2019/2020** erano tesserati/e per società che hanno partecipato ai campionati sotto indicati;
- Contano **almeno una presenza ufficiale** in campionato o in coppa;
- Nel caso in cui un/a giocatore/trice si sia **trasferito/a in un'altra squadra**, cambiando anche la categoria e/o il campionato di appartenenza, per l'applicazione di tale regola viene considerato l'ultimo tesseramento effettuato;
- Nel caso in cui un/a giocatore/trice abbia ottenuto lo **svincolo prima della fine della stagione**, verrà considerato come tesserato nella squadra in cui militava al momento dello svincolo.

3.2.1 Tesserati Calcio MASCHILE

a. NON POSSONO PARTECIPARE

Giocatori tesserati in **Serie A e B, Lega PRO (FIGC) e A (LND, calcio a 5)**;

b. POSSONO PARTECIPARE CON LIMITAZIONI

Ogni squadra **NON PUÒ avere più di due giocatori** tesserati nelle categorie **Serie D, Eccellenza e Promozione (FIGC, calcio a 11)** o nelle categorie **A2 e B (LND, calcio a 5)**;

c. FUORQUOTA

I giocatori **under 18** (nati dal 2002 fino al 2004) se aggregati alla prima squadra di società militanti in Serie A, B, Lega Pro, Serie D, Eccellenza e Promozione (FIGC, calcio a 11), A1, A2 e B (LND, calcio a 5) **NON SONO** considerati giocatori tesserati nelle categorie sopracitate.

3.2.2 Tesserati Calcio FEMMINILE

a. NON POSSONO PARTECIPARE

Giocatrici tesserate in **Serie A Femminile (LND, calcio a 11 e calcio a 5)**;

b. FUORQUOTA

Le giocatrici **under 18** (nate dal 2002 fino al 2004), se aggregate alla prima squadra di società di Serie A (FIGC e LND, calcio a 11 e calcio a 5), **NON SONO** considerate giocatrici tesserate nelle categorie sopracitate.



4. REGOLE DI GIOCO

4.1 Giocatori in campo

- Ciascuna squadra scende in campo con 5 giocatori (4 + portiere);
- I giocatori in panchina devono stare **fuori dal campo** da gioco, in prossimità dell'entrata in campo.

NB: non sono ammessi in campo borse o zaini; qualora lo si chieda, il Responsabile di campo può supervisionare UNA borsa/zaino per squadra durante la partita.

4.2 Scarpini

- L'accesso al campo è consentito solo con **scarpini con tachetti in gomma** (calcio a 5) o con scarpe da ginnastica. **Coloro che si presenteranno con scarpini differenti (es. scarpa con tachetti plastica dura calcio a 7 o scarpa con 13 tachetti per calcio a 11) non potranno scendere in campo;**

4.3 Direttore di Gara

- Ogni gara sarà diretta da un arbitro di ruolo.

4.4 Durata delle partite

- Il recupero è a discrezione dell'arbitro;
- La durata della partita è di 12 minuti sia nella fase di qualificazione che nelle fasi finali.

4.5 Falli cumulativi

- Non è concesso, ai giocatori di movimento, in alcun modo **l'intervento in scivolata in presenza dell'avversario;**
- Non esiste la regola del fuorigioco;
- A partire dal **sesto fallo cumulativo** commesso da una squadra durante l'arco della partita, vi sarà per la squadra avversaria un tiro libero.

4.6 Ammonizioni ed espulsioni

- Sono previste sia le **ammonizioni che le espulsioni.**
- Alla seconda ammonizione consecutiva si è **diffidati**, alla terza scatta automatica la squalifica per una gara.
- Togliersi la maglia dopo la realizzazione di un gol non è punito con l'ammonizione.
- Un giocatore **espulso** durante la partita deve lasciare il campo e **non può più rientrare.** Trascorsi 60" dalla sanzione, al cenno dell'arbitro, il suo posto può essere preso da un compagno della panchina;
- I calciatori espulsi nel corso di una partita dovranno saltare la successiva;



- In caso di comportamenti offensivi o violenti che continuino anche dopo l'espulsione, il Comitato Organizzativo può squalificare il calciatore per più partite;
- In casi particolarmente gravi la pena può prevedere la squalifica della squadra e la radiazione del calciatore dal Torneo;
- **Le decisioni della Commissione sono inappellabili.**

4.7 Rimesse laterali

- Le rimesse laterali verranno effettuate **con i piedi ed entro 4 secondi** dal posizionamento sulla riga del pallone; se un giocatore invade con un piede il campo prima di battere o batte dopo il tempo limite, verrà invertita la rimessa a favore della squadra avversaria.

4.8 Distanza sui calci da fermo

- La **distanza** da tenere sui calci da fermo è di **5 metri**.

4.9 Gol consentiti

- Si può segnare tirando da qualsiasi punto del campo;
- Si può segnare una rete direttamente da calcio d'inizio, senza bisogno del tocco del compagno.

4.10 Portiere

- Il **retropassaggio al portiere** non permette al medesimo l'intervento con le mani (neanche se da rimessa laterale);
- Le **rimesse dal fondo** devono essere battute con le mani;
- Il portiere può rinviare la palla oltre la propria metà campo.

4.11 Sostituzioni

- Le **sostituzioni sono illimitate e libere** e devono essere effettuate all'altezza della linea di metà campo. Il giocatore che subentra deve aspettare l'uscita dal campo del giocatore sostituito.

4.12 Altro

- Per le restanti regole si fa riferimento al **Regolamento FIGC di calcio a 11**.



5. STRUTTURA DEL TORNEO

Il torneo prevede una **fase eliminatoria**, che si gioca (se necessario) fino alla domenica mattina, e una **fase finale ad eliminazione diretta**, da disputarsi la domenica pomeriggio.

Il sorteggio dei gironi si terrà **entro due giorni dall'inizio della manifestazione**. Successivamente saranno pubblicati i giorni e gli orari delle partite sul sito internet <https://tour.migames.it>.

Il Comitato Organizzativo provvederà a fornire ai responsabili di ogni squadra (Manager) i giorni e gli orari delle partite.

5.1 FASE ELIMINATORIA

5.1.1 Composizione dei gironi

- Le squadre partecipanti sono divise in **n gironi da 5 squadre**;
- Il numero dei gironi (n) viene stabilito in base al numero dei partecipanti;

5.1.2 Classifica e squadre classificate

- La vittoria vale 3 punti, il pareggio 1 punto e la sconfitta 0 punti;
- Si qualificano alla seconda fase le prime due squadre classificate. È possibile che si qualifichi alla seconda fase anche la terza o quarta squadra classificata (a seconda del numero finale di squadre iscritte);
- Per stabilire la classifica del girone, dopo i punti, si confrontano nell'ordine:
 - Scontri diretti
 - Differenza reti scontri diretti
 - Differenza reti totale
 - Reti totali fatte
 - Reti totali subite
 - In caso di ulteriore parità si procederà al lancio della monetina

5.2 FASE FINALE

Le squadre qualificate prendono parte ad un tabellone ad eliminazione diretta a partita unica.

5.2.1 Criteri di qualificazione

Il tabellone finale sarà composto da n squadre in base al numero di gironi delle categorie secondo il seguente schema:

- 1 girone: 4 squadre qualificate
- 2 gironi: 6 squadre qualificate
- 3 gironi: 8 squadre qualificate
- 4-5-6 gironi: 16 squadre qualificate
- 7-8-9-10 gironi: 24 squadre qualificate





5.2.2 Accoppiamenti

L'accoppiamento delle fasi finali sarà deciso in base a una classifica generale dei gironi eliminatori che terrà conto in ordine:

- a. Posizionamento nel girone eliminatorio
- b. Punti fatti nel girone (vittorie ottenute)
- c. Differenza reti
- d. Reti segnate nel girone
- e. Reti subite nel girone
- f. Lancio della monetina

Gli accoppiamenti saranno fatti in modo che, almeno fino ai quarti di finale*, non si possano incontrare squadre dello stesso girone.

** Nel caso si partisse direttamente dai quarti di finale (fino a 3 gironi, con 8 squadre qualificate), il primo turno sarà sorteggiato in modo da non far incontrare tra di loro le squadre dello stesso girone.*

5.2.3 Calci di rigore

In caso di pareggio si passa ai calci di rigore, che potranno essere tirati (o parati) anche da calciatori non in campo al termine della partita.

I calci di rigore saranno 3 per squadra, in caso di ulteriore pareggio si va a oltranza.

I calci di rigore (dopo il fischio finale della partita) NON VENGONO conteggiati nella classifica marcatori.

MILANO, il 08-07-2020

FIRMA DEL LEGALE RAPPRESENTANTE

Il legale rappresentante è a conoscenza del fatto che chiunque rilasci dichiarazioni mendaci, formi atti falsi o ne faccia uso, e esibisca atti contenenti dati non più rispondenti a verità è punito ai sensi del codice penale e delle leggi speciali in materia, così come previsto dall'art. 76 del D.P.R. n. 445/2000.