



## **COPPA DEL VILLA FLAMINIA**

### **REGOLAMENTO 2026**

#### **Art.1**

Possono partecipare alla Coppa i giocatori già iscritti al Circolo Sportivo Villa Flaminia e partecipanti al Torneo dei Papà 2025/26, purché in regola con il pagamento delle quote sociali.

#### **Art.2**

Il regolamento di gioco adottato per la Coppa è quello federale, ovvero seguirà le regole della F.I.G.C. per il calcio a 5, salvo alcune regolamentazioni, ad hoc, riportate nei successivi articoli. Le partite si giocheranno con palloni a rimbalzo controllato. I falli laterali e i calci d'angolo verranno effettuati con le mani. Si applicano le norme del codice di giustizia sportiva da intendersi qui integralmente riportate e trascritte salvo le deroghe sotto riportate.

È obbligatorio per ogni squadra schierare sempre in campo almeno due giocatori over 45 (escluso il portiere anche se appartenente alla categoria degli over). Inoltre ogni squadra non può schierare più di due giocatori di movimento under 45.

Nel caso in cui una squadra si dovesse presentare al campo con un solo o nessun giocatore di movimento over o under potrà chiedere in prestito uno o due giocatori over e under al solo fine di sostituire gli assenti. È consentito, comunque, per ogni squadra giocare anche con 4 giocatori. In quest'ultimo caso non ci sono limitazioni di fasce di età.

Si intendono giocatori under 45 tutti i nati entro la data del 31 dicembre 1981.

### Art.3

La Coppa sarà disputata da 9 squadre, suddivise in 3 gironi da 3 squadre, formati sulla base della classifica del Torneo dei Papà:

#### Composizione gironi

- Girone A: 1<sup>a</sup>, 4<sup>a</sup>, 7<sup>a</sup> classificata
- Girone B: 2<sup>a</sup>, 5<sup>a</sup>, 8<sup>a</sup> classificata
- Girone C: 3<sup>a</sup>, 6<sup>a</sup>, 9<sup>a</sup> classificata

#### Squadre partecipanti

Nizza

Betis

Galatasaray

Bruges

Newcastle

Rosario

Manchester

Tolosa

Estudiantes

Accedono alle semifinali:

- le prime classificate dei tre gironi
- la migliore seconda classificata (in base al criterio punti, differenza reti, maggior numero di reti segnate, minor numero di reti subite, sorteggio)

#### Criteri di classifica nei gironi

- Punti
- Scontri diretti
- Differenza reti
- Maggior numero di reti segnate
- Minor numero massimo reti subite
- Sorteggio

#### Art. 4

Durante le gare ad eliminazione diretta verranno giocati obbligatoriamente due tempi da 30 minuti ed in caso di parità due tempi supplementari di 5 minuti ciascuno. In caso di ulteriore parità verranno battuti 5 calci di rigore. In caso di parità si batteranno ad oltranza i calci di rigore che dovranno essere calciati da tutti i giocatori compreso il portiere.

#### Art.5

I capitani delle squadre potranno concordemente variare il tempo di gioco riducendolo a 25 minuti a tempo, previa comunicazione all'arbitro nella fase a gironi. Il tempo di gioco non potrà mai essere superiore a 30 minuti per tempo.

Eventuali soci che richiedessero l'iscrizione al circolo e la partecipazione alla Coppa saranno inseriti in una delle squadre partecipanti una volta valutate da parte del Consiglio Direttivo l'età e l'abilità e capacità sportive. Al fine di non alterare l'equilibrio delle singole squadre e del torneo, non sarà necessariamente seguito il criterio dell'inserimento del nuovo socio nella medesima squadra del socio presentatore.

#### Art.6

I giocatori sono obbligati a tenere un comportamento corretto e consono anche in considerazione dei luoghi ove si tiene la manifestazione ed in ossequio alle norme che regolano i campionati di calcio a 5.

Ogni eventuale intemperanza posta in essere sarà valutata disciplinarmente dal Consiglio Direttivo che potrà applicare qualunque tipo di squalifica o sanzione.

## Art.7

Le squadre giocheranno in campo con al massimo 5 giocatori. I cambi in corsa dei giocatori sia under che over sono sempre consentiti ma a centrocampo e senza interferire col gioco (un giocatore prima esce dal terreno di gioco e poi l'altro giocatore potrà entrare). I time-out verranno chiamati nel numero di due per tempo dagli arbitri allo scopo di consentire i cambi e le rotazioni dei giocatori obbligatorie. L'arbitro interromperà il gioco per 60 secondi ai minuti 10° e 20° circa di ogni frazione di gioco ed a palla ferma. Durante tutte le interruzioni per i time-out le squadre obbligatoriamente dovranno eseguire 4 sostituzioni dei giocatori di movimento sia under che over a rotazione. Se una squadra venisse al campo a ranghi completi (10 o più giocatori) ci sarà sempre tempo sufficiente per la rotazione di tutti i componenti. Nel caso in cui una squadra si presentasse al campo con un numero inferiore di almeno 4 giocatori under o 4 giocatori over dovranno comunque essere sostituiti obbligatoriamente tutti i giocatori presenti al campo durante i time-out a rotazione. Se il Consiglio Direttivo dovesse notare che una squadra non esegue i cambi durante i time-out a rotazione la partita potrà essere sospesa oppure potranno essere presi provvedimenti contro la squadra che non esegue sostituzioni per comportamento palesemente antisportivo quali squalifiche e sconfitta a tavolino ovvero penalità di punti in classifica. Ciò potrà avvenire anche a conclusione della gara.

In caso di violazione della presente articolo sull'utilizzo degli under e over la squadra responsabile potrà essere sanzionata con la sconfitta a tavolino.

## Art.8

Eventuali reclami dovranno essere presentati entro 24 ore dalla fine della gara.

Il Consiglio Direttivo prenderà in esame esclusivamente i reclami comunicati per iscritto e firmati dal Capitano. I reclami vanno inviati alla mail del circolo [circolosportivovillaflaminia@gmail.com](mailto:circolosportivovillaflaminia@gmail.com).

Soltanto i reclami per mancata osservazione degli art.2 , 6 e 7 dovranno essere comunicati prima verbalmente agli organizzatori, durante la gara o immediatamente dopo la fine della gara, per consentire la verifica diretta, e poi per iscritto entro il termine di 24 ore.

## Art.9

Non è consentito alcun accordo tra le squadre che sia in difformità con quanto previsto dal presente regolamento ed in generale dalle norme che regolano i campionati di calcio a 5 e le norme del codice di giustizia sportiva.

In ipotesi di violazione potrà essere dato dagli organizzatori del torneo un punto di penalizzazione ovvero applicato lo 0 - 6 a tavolino. Nessun giocatore potrà essere "prestato" da una squadra ad un'altra ad eccezione del portiere fatto salvo quanto indicato all'art. 2.

Se ad una squadra dovesse mancare il portiere anche se è presente al campo con almeno 5 giocatori potrà schierare un portiere di un'altra squadra prestato per l'occasione purché socio del CS Villa Flaminia. Non è consentito, previa squalifica e perdita a tavolino della gara, schierare giocatori che non sono soci del Circolo.

Se una squadra non si dovesse presentare al campo per la partita prevista dal calendario verrà sanzionata con lo 0 - 6 a tavolino.

Se entrambe le squadre non dovessero presentarsi in campo come da calendario verrà data partita persa ad entrambe le squadre a tavolino con applicazione dello 0 - 6 a tavolino ad entrambe le formazioni.

#### Art.10

Il tempo di attesa per l'inizio di ogni gara sarà pari a 10 minuti. Il mancato arrivo entro tale termine tassativo comporterà la partita persa a tavolino (0 - 6) per la squadra che non si presenta al campo.

#### Art.11

Un giocatore che riceve 2 ammonizioni (2 cartellini gialli) nella stessa partita sarà espulso automaticamente e squalificato per la successiva giornata di campionato. Una volta scontata la squalifica i cartellini gialli verranno annullati. Se un giocatore durante il torneo riceve n. 4 cartellini gialli (esclusi quelli annullati) scatterà automaticamente la squalifica per una giornata. Chi riceve l'espulsione diretta (1 rosso diretto) sarà squalificato automaticamente per una giornata. Il consiglio direttivo si riserva di applicare una sanzione più grave in ragione dei fatti che verranno contestati al giocatore.

#### Art.12

Il portiere che viene espulso durante una partita riceve 2 minuti di sospensione dalla gara. Potrà rientrare in campo prima della scadenza dei 2 minuti in caso di goal subito e riceverà almeno 1 cartellino giallo cumulativo (1 o 2 a seconda della gravità del motivo di espulsione).

#### Art.13

Il Capitano sarà incaricato di esaminare il corretto comportamento dei Giocatori della sua squadra sia dentro che fuori dal campo di gioco e vigilare sull'uso corretto delle divise ufficiali di gioco (si potranno adoperare solo maglie, calzoncini e calzettoni consegnati ad inizio Campionato). Inoltre, il Capitano dovrà assicurare il corretto utilizzo da parte di tutti i giocatori di scarpini regolamentari (non sono ammessi scarpini con tacchetti da calcio) e utilizzo di parastinchi, guanti e cavigliere (per i portieri).

È compito del Capitano della squadra far sì che tutti i giocatori si presentino sempre al campo favorendo la coesione e l'amicizia all'interno della squadra. Il Capitano della squadra non può in

alcun modo favorire un giocatore piuttosto che un altro della propria squadra. Qualora la squadra avesse a disposizione per giocare una gara solo 4 calciatori è obbligo del Capitano comunque attivarsi affinché la squadra si presenti in campo. Ovviamente il Capitano dovrà/potrà anche richiedere un prestito da un'altra squadra come già indicato negli articoli che precedono.

#### Art.14

Ogni Capitano è responsabile del rispetto di tutti gli articoli del presente regolamento e del comportamento di ogni singolo giocatore che appartiene alla sua squadra, pena una sanzione. È vietato ai componenti delle squadre di scrivere reclami e proteste tramite e-mail. Soltanto i capitani sono autorizzati a farlo.

#### Art.15

Ogni capitano ha la facoltà di delegare un giocatore della propria squadra, il quale diventerà responsabile della squadra di fronte al Consiglio Direttivo.

#### Art. 16

Non è consentito ai Capitani delle squadre prendere accordi per giocare una gara del torneo in una data successiva o precedente a quella fissata dal calendario. La decisione di non disputare le gare per avverse condizioni meteorologiche spetterà esclusivamente agli arbitri a seguito di sopralluogo. Le squadre, dunque, dovranno in egual modo presentarsi al campo pena sconfitta a tavolino con l'applicazione dello 0 - 6. Non sarà consentita alcuna altra fattispecie di rinvio.

#### Art. 17

È obbligatorio consegnare prima dell'inizio della Coppa mediante invio alla mail del circolo [circolosportivovillaflaminia@gmail.com](mailto:circolosportivovillaflaminia@gmail.com) il certificato medico anche non agonistico per praticare sport a livello amatoriale. Coloro che non ottemperano alla richiesta non potranno scendere in campo. Il Circolo declina in tal senso ogni responsabilità qualora il calciatore nonostante il divieto eluda i controlli e decida volontariamente di giocare la partita.

Villa Flaminia 10 maggio 2026

Il Consiglio Direttivo