

# REGOLAMENTO PRINCE'S CUP TORNEO CALCIO A 5



*Powered by*

**CCR DI CARPINTERI MARCO &  
ABBACO SALVATORE SNC**  
RAPPRESENTANZE DI MACCHINE AGRICOLE

## INDICE

1. PREMESSA .....	2
2. MODALITÀ DI ISCRIZIONE.....	2
4. FORMAT.....	3
5. REGOLE DI GIOCO.....	5
6. PREMI.....	7
7. COME SEGUIRE IL TORNEO.....	7
8. CONCLUSIONI .....	7
9. CONTATTI.....	8

## 1. Premessa

La Prince's Cup, organizzata da FantaEsagonale e SSD EsaSport, è un torneo di calcio a 5 primaverile. Si terrà presso la struttura con campetto di calcio a 5 in erbetta situata in via Madonna del Piano n.73 a Grammichele (CT) e avrà inizio martedì 22 aprile 2025, mentre sabato 7 giugno 2025 si terranno la finale del torneo e, subito dopo, un No Stop notturno al quale le due finaliste della Prince's Cup potranno partecipare gratuitamente.

## 2. Modalità di iscrizione

La quota di iscrizione è pari a 10€ per ogni giocatore. Per ogni partita le due squadre sono tenute a pagare l'affitto del campo (35€ ciascuno). È prevista una cauzione di 70€ per squadra, che potrebbe essere trattenuta parzialmente o totalmente nel caso in cui la squadra non si presenti a una o più partite. Escluso il "jolly" (vedi paragrafo 4.3 Calendario e rinvii), per ogni assenza vengono trattenuti 35€ dalla cauzione. Al termine del torneo, a meno di assenze la cauzione viene restituita. Per ogni informazione su quota di iscrizione, cauzione e affitto campo, rivolgersi a SSD EsaSport.

### 2.1 Composizione della rosa

Il torneo è aperto a coloro che sono nati fino al 2009 e non oltre.

Al momento dell'iscrizione ogni squadra deve presentare una lista di massimo di 10 giocatori. Tutti i giocatori devono portare una copia del proprio documento di identità e compilare e firmare l'apposito modulo che sarà fornito dall'organizzazione.

Durante tutta la fase a gironi sarà possibile aggiungere dei giocatori, ma soltanto dalla quarta partita giocata si potrà superare il limite di 10. Per esempio, una squadra composta inizialmente da 7 giocatori potrà aggiungerne massimo 3 fino alla terza partita giocata, dalla quarta potrà aggiungerne altri senza limiti, mentre una squadra composta inizialmente già da 10 giocatori non potrà aggiungerne nessuno fino alla terza partita.

Dalla fase a eliminazione diretta non sarà possibile aggiungere nessun giocatore. In caso di infortunio o indisponibilità di un portiere, l'organizzazione valuterà discrezionalmente se consentire alla sua squadra di sostituirlo, anche nella fase a eliminazione diretta.

Durante tutto il torneo nessun giocatore può trasferirsi da una squadra all'altra.

### 2.2 Nomina dell'allenatore

Le squadre hanno la possibilità di nominare un proprio allenatore (non tra i giocatori stessi), che ha la facoltà di tirare uno shootout extra (vedi paragrafo 5.1 Shootout) durante l'intervallo dei tempi regolamentari delle partite della fase a gironi, incidendo sul punteggio del match. È possibile anche nominare un vice allenatore, che ha la possibilità di calciare lo shootout in caso di indisponibilità dell'allenatore principale. Gli allenatori e i vice allenatori non possono giocare in campo. Entro la fase a gironi un allenatore o vice allenatore può tesserarsi e diventare giocatore di una squadra, ma non

potrà più svolgere la funzione di allenatore. In tal caso, la squadra ha la possibilità di nominarne un altro in sostituzione. In aggiunta a quest'ultima casistica (allenatore che diventa giocatore), durante la fase a gironi ad ogni squadra è permesso soltanto un ulteriore cambio di allenatore o vice allenatore. Nel momento in cui un allenatore viene cambiato, non potrà più tornare a svolgere tale funzione. Qualora una squadra si presentasse senza allenatore, non calcerà lo shootout extra mentre la squadra avversaria potrà comunque calciarlo.

### **3. Calendario e rinvii**

Sia le partite della fase a gironi che quelle della fase a eliminazione diretta sono organizzate in un calendario a date e orari, che sarà fornito ai partecipanti. Eventuali rinvii, modifiche del calendario e informazioni di qualsiasi tipo saranno comunicate nel gruppo Whatsapp dei capitani.

#### **3.1 Jolly**

Ogni squadra, per una volta sola nel corso della fase a gironi, ha il diritto di giocarsi un "jolly" e chiedere il rinvio di una partita, che verrebbe recuperata in delle apposite date di recupero, indicate all'interno del calendario. Il rinvio va richiesto entro 48 ore dall'orario indicato sul calendario. Sarà anche possibile scambiare, su richiesta, data e orario di due partite senza ricorrere alle date di recupero, qualora le 4 squadre coinvolte dovessero essere tutte d'accordo. In tale casistica, nessuna squadra giocherebbe il proprio jolly. Il jolly è spendibile soltanto nel corso della fase a gironi, mentre nella fase a eliminazione diretta la concessione di un rinvio è a discrezione dell'organizzazione.

#### **3.2 Puntualità**

Dal momento in cui il campo è disponibile per l'inizio della partita (rispetto all'orario fissato in calendario potrebbero esserci dei ritardi, come ad esempio un infortunio di un giocatore durante la partita precedente), le due squadre sono tenute a presentarsi entro 15 minuti. In caso di assenza viene assegnata la sconfitta a tavolino e vengono trattenuti i 35€ dalla cauzione.

### **4. Format**

Il torneo sarà suddiviso in due fasi:

- Fase a gironi
- Fase a eliminazione diretta (a partire dai quarti di finale)

#### **4.1 Fase a gironi**

Le 14 squadre partecipanti saranno suddivisi in due gironi all'italiana da 7 squadre ciascuno. Ogni squadra affronterà tutte le altre 6 del proprio girone in match di sola andata. Le partite saranno costituite da 2 tempi regolamentari di 25 minuti ciascuno. È ammesso un time out facoltativo di 1 minuto per squadra per ciascuno dei 2 tempi. Il time out dovrà essere richiesto all'arbitro da parte del capitano della squadra, a gioco fermo col possesso del pallone. Il tempo trascorso durante gli eventuali time out viene interamente recuperato. Al termine dei tempi regolamentari, in caso di parità, si terrà una sessione di shootout (vedi paragrafo 5.1 Shootout), costituita da 3 shootout per

squadra, tirati da 3 giocatori diversi. Questa sessione è completamente indipendente dagli shootout extra tirati dagli allenatori a fine primo tempo. In caso di parità non si va ad oltranza.

Il sistema dei punteggi è il seguente:

- 3 punti in caso di vittoria al tempo regolamentare
- 0 punti in caso di sconfitta al tempo regolamentare
- 2 punti in caso di vittoria agli shootout
- 1 punto in caso di sconfitta agli shootout
- 1 punto ciascuno in caso di pareggio anche dopo gli shootout.

Si qualificano alla fase a eliminazione diretta le prime 4 classificate di ogni girone. Nel caso in cui due squadre abbiano gli stessi punti in classifica, per determinare le posizioni finali vengono applicati i seguenti criteri:

1. Scontro diretto.
2. Differenza reti complessiva (solo tempo regolamentare).
3. Gol segnati complessivi (solo tempo regolamentare).
4. Maggior numero di vittorie nel tempo regolamentare.
5. Fairplay (vedi paragrafo 5.2 Fair Play)
6. Sorteggio tramite lancio della monetina.

Qualora le squadre in parità dovessero essere minimo tre:

1. Punti ottenuti nella classifica avulsa (scontri diretti).
2. Differenza reti (solo tempo regolamentare) nella classifica avulsa.
3. Gol segnati (solo tempo regolamentare) nella classifica avulsa.
4. Differenza reti complessiva (solo tempo regolamentare).
5. Gol segnati complessivi (solo tempo regolamentare).
6. Maggior numero di vittorie nel tempo regolamentare.
7. Fairplay (vedi paragrafo 5.2 Fair Play)
8. Sorteggio tramite lancio della monetina

#### **4.2 Fase a eliminazione diretta**

Il tabellone della fase a eliminazione diretta sarà determinato dalle posizioni raggiunte dalle squadre classificate nei rispettivi gironi. Sono previsti incontri di andata e ritorno. A determinare il passaggio del turno è il risultato complessivo delle due sfide.

Quarti di finale:

- A: 1° Gruppo A vs 4° Gruppo B
- B: 2° Gruppo B vs 3° Gruppo A
- C: 1° Gruppo B vs 4° Gruppo A
- D: 2° Gruppo A vs 3° Gruppo B

Semifinali:

- A: vincente Quarto A vs vincente Quarto B
- B: vincente Quarto C vs vincente Quarto D

Finali:

- Finale 3° posto: perdente Semifinale A vs perdente Semifinale B
- Finale 1° posto: vincente Semifinale A vs vincente Semifinale B

Anche in questa fase i tempi regolamentari sono di 25 minuti ciascuno. In caso di parità nel risultato complessivo al termine del match di ritorno, si disputano 2 tempi supplementari di 5 minuti ciascuno. In caso di ulteriore parità, si tiene una sessione di calci di rigori. Le due squadre tireranno 3 rigori ciascuno e in caso di ulteriore parità si prosegue a oltranza.

## 5. Regole di gioco

Tranne ove diversamente specificato, le seguenti regole sono valide sia per la fase a gironi che per la fase a eliminazione diretta.

- È severamente vietato indossare scarpini con tacchetti alti.
- Durante i tempi regolamentari, qualora una delle due squadre arrivasse a commettere 5 falli di gioco, ad ogni fallo a partire dal 6° viene assegnato uno shootout (anziché un tiro libero come si fa di solito) alla squadra avversaria. Al termine dei tempi regolamentari, il conteggio dei falli viene resettato in caso di tempi supplementari. Se lo shootout non dovesse terminare con un gol, il gioco viene ripreso con una rimessa dal fondo per la squadra difendente, anche in caso di ultimo tocco del portiere.
- Il portiere non può prendere il pallone con le mani su un retropassaggio di un compagno (a meno che non venga effettuato di testa, petto, spalla). L'infrazione di tale regola viene punita assegnando alla squadra avversaria un calcio di punizione indiretto (punizione "a due") dal punto in cui il portiere ha toccato il pallone con le mani, anche se questo dovesse essere all'interno dell'area di rigore, come nel calcio a 11.
- Le rimesse laterali vengono battute con i piedi ed entro 4 secondi dopo aver poggiato il pallone sulla linea, altrimenti viene assegnata una rimessa laterale alla squadra avversaria (cambio battuta). Non è possibile segnare direttamente su rimessa laterale senza alcuna deviazione di un giocatore avversario (neanche colpendo il palo o la traversa).

- Le rimesse dal fondo vanno battute entro 4 secondi dopo aver poggiato il pallone sulla linea e il portiere non può toccare il pallone due volte consecutivamente. Nel caso in cui una di queste due regole non venisse rispettata, viene assegnato un calcio di punizione indiretto (battuta a due) dal punto della linea dell'area di rigore più vicino al punto di battuta.
- Non sono ammessi interventi in scivolata.
- I cambi sono illimitati e possono rientrare in campo dei giocatori precedentemente usciti.
- All'espulsione di un giocatore, la sua squadra è tenuta a giocare in inferiorità numerica per i successivi 2 minuti, dopo i quali è possibile riacquisire la parità numerica. Tuttavia, al giocatore espulso non è più permesso rientrare in campo o tirare shootout o rigori. In caso di gol subito, il timer di 2 minuti viene resettato ed è possibile riacquisire la parità numerica immediatamente.
- I giocatori espulsi devono saltare la partita successiva (squalifica di 1 giornata), sia in caso di rosso diretto che in caso di doppio giallo.

## 5.1 Shootout

Gli shootout sono dei "rigori alternativi" adottati in diverse competizioni calcistiche diventate virali sui social (Kings League, Goat League, Youtuber League ecc.). Per batterne uno, il giocatore deve partire palla al piede dal cerchio di centrocampo e cercare di segnare sfidando il portiere avversario in 1 vs 1. Il portiere deve posizionarsi sulla linea di porta e può muoversi in avanti quando parte l'azione dell'attaccante (quindi potrebbe non coincidere con il fischio dell'arbitro). In caso di respinta del portiere o un suo tocco che toglie la disponibilità del pallone all'attaccante, palo o traversa l'azione deve considerarsi conclusa e l'attaccante non può toccare nuovamente il pallone (niente ribattute). Questa regola vale anche nel caso in cui lo shootout venga battuto da un giocatore durante la partita (6° fallo). In caso di fallo del portiere sull'attaccante (anche fallo di mano fuori dall'area di rigore), viene assegnato un calcio di rigore alla squadra dell'attaccante, a prescindere dal fatto che il fallo sia stato commesso dentro o fuori dall'area di rigore. L'azione deve concludersi entro 5 secondi dal primo tocco del pallone da parte dell'attaccante, oltre tale durata un eventuale gol non può essere considerato valido.

## 5.2 Fair Play

I punti vengono assegnati nel modo seguente:

- 1 punto per ogni cartellino giallo
- 3 punti per ogni cartellino rosso dato dalla somma di due ammonizioni (doppio giallo)
- 4 punti per ogni cartellino rosso diretto

Il cartellino giallo e il rosso diretto sono cumulabili, quindi un giocatore può prendere fino a 5 punti in una singola partita. Il punteggio Fair Play ottenuto da una squadra è dato dalla somma dei punti di ogni suo giocatore. Ovviamente si tratta di punti "negativi", quindi ad avere la meglio è la squadra con un punteggio totale minore, sia per quanto riguarda il criterio da applicare in caso di arrivo a pari punti nella classifica del girone, sia per quanto riguarda il premio Fair Play, per il quale il punteggio sarà uno dei parametri valutati per la decisione finale.

## 6. Premi

- 🏆 1° posto
- 🏆 2° posto
- 🏆 3° posto
- 🏆 MVP degli MVP (premio per il giocatore che colleziona più MVP durante tutto il torneo)
- 🏆 Pallone d'oro (miglior giocatore del torneo, valutazione discrezionale)
- 🏆 Scarpa d'oro (capocannoniere, gol conteggiati durante tutto il torneo)
- 🏆 Guanto d'oro (miglior portiere, valutazione discrezionale)
- 🏆 Golden Boy (miglior giovane)
- 🏆 Old but Gold (miglior senior)
- 🏆 Fair Play (squadra più educata)
- 🏆 Puskas Award (gol più bello durante tutto il torneo)
- 🏆 Panchina d'oro (miglior allenatore)

Per quanto riguarda la Scarpa d'oro e l'MVP degli MVP, in caso di parità tra più concorrenti si applicano i seguenti criteri:

1. Minor numero di gol segnati su calcio di rigore (esclusi quelli calciati alla fine delle partite della fase a eliminazione diretta in caso di parità)
2. Minor numero di gol segnati su shootout (esclusi quelli calciati alla fine delle partite della fase a gironi in caso di parità)
3. Miglior piazzamento della propria squadra nel torneo

## 7. Come seguire il torneo

Tutti i risultati e le classifiche del torneo saranno consultabili sul sito del torneo, che è in fase di costruzione e sarà reso pubblico dopo il termine delle iscrizioni.

Inoltre, tutti i gol saranno ripresi e saranno visibili sul sito [www.golcam.com](http://www.golcam.com)

## 8. Conclusioni

La Prince's Cup vuole essere un modo diverso di intendere un torneo amatoriale, con l'aggiunta di alcune novità e intrattenimenti sia sul rettangolo di gioco che fuori, per giocatori e pubblico.

FantaEsagonale e SSD EsaSport si impegneranno a creare un'atmosfera di divertimento e armonia tra tutti i presenti.

D'altra parte è richiesto a tutti un comportamento rispettoso nei confronti dell'organizzazione e in particolare degli arbitri.

In qualunque occasione tale rispetto dovesse venir meno, l'organizzazione sarà costretta a prendere dei provvedimenti, compresa la squalifica di una squadra dal torneo.

L'organizzazione si rende disponibile ad essere contattata per qualsiasi informazione o esigenza.

## **9. Contatti**

FantaEsagonale: 3285728817

SSD EsaSport: 3271113808

Pagina Instagram @fantaesagonale