



TORNEO AZIENDALE FC MALCANTONE

19 SETTEMBRE 2026

1. Luogo

Centro Sportivo Roque Maspoli
Via San Michele 30, Caslano

2. Parcheggi

Sono disponibili diversi parcheggi attorno al Centro Sportivo. In caso di necessità sarà possibile posteggiare nel parcheggio della ditta Bally, sito in via Mera.

3. Equipaggiamento squadre:

Preghiamo di annoverare fra il vostro materiale:

- **divise numerate** (obbligatorie per Classifica Marcatori) → è possibile anche scriverle con un pennarello o segnalarle con dello scotch
- scarpe con tacchetti in plastica. No scarpe con tacchetti in ferro
- palloni per l'eventuale riscaldamento

4. Lista giocatori

Le società/aziende sono tenute a consegnare in giuria la lista giocatori **al più tardi 30 minuti prima della disputa della prima partita**. Sarà possibile schierare esclusivamente giocatori operanti per l'Azienda. Eventuali giocatori extra vanno segnalati alla giuria che darà eventualmente il consenso per poter schierare tali giocatori.

5. Classi di età

E' possibile schierare giocatori di qualsiasi età, ma che abbiano superato almeno i 14 anni (vd. apprendisti)

6. Formula del torneo

Due gironi all'italiana da 5 squadre al termine del quale le prime due classificate di ogni girone si sfideranno nelle semifinali e poi nelle finali per il primo e terzo posto.

Criteri per determinare le classifiche: 1. punti ottenuti sul totale delle partite; 2. scontro diretto; 3. miglior differenza reti; 4. maggior numero di reti segnate; 5. sorteggio;

7. Durata partite

Tutte le gare avranno una durata di 15 minuti (senza cambio campo). A partire dalle semifinali, in caso di parità finale, si calceranno 3 calci di rigore.

N.B: Potrà calciare un calcio di rigore anche un giocatore che al fischio finale sedeva in panchina.

8. Riscaldamento

Non è previsto spazio per il riscaldamento all'interno del campo sintetico. Si potrà utilizzare il campetto in erba adiacente al campo principale. **L'INGRESSO SUL CAMPO PRINCIPALE E' VIETATO**

9. Ordine e puntualità

Sarà permesso sostare sul campo sintetico solo alle squadre impegnate in campo. Le squadre successive dovranno accingersi a bordo campo (dietro le transenne) almeno cinque minuti prima dell'inizio della propria partita, in modo da essere pronti in campo per il fischio d'inizio.

**Dopo due minuti di ritardo potrà essere assegnato il risultato di 3-0 a tavolino.*

10. Regole di gioco

Fanno fede il regolamento e le regole di gioco impartite dalla Federazione Ticinese di Calcio **con le specifiche sottostanti:**

- **Numero di giocatori:** il numero di giocatori in campo è di 5 giocatori + un portiere. Una squadra per poter giocare dovrà schierare almeno 3 giocatori + 1 portiere.
- **Direzione di gioco:** le partite saranno dirette da arbitri. Qualsiasi episodio controverso e/o di violenza verso arbitri, avversari o comitato organizzativo potrà essere punito fino a 300 CHF di penalità, che andranno a scalarsi dalla caparra di 150 CHF.

- **Rinvio del portiere:** avviene sempre con palla in mano come nel calcio a 6 e a 9. Gli avversari dovranno rimanere all'esterno dell'area di rigore fintanto che il pallone non verrà messo in gioco dal portiere posandolo a terra o passandolo ad un compagno.
- **Rimessa laterale:** avviene sempre con i piedi sia rasoterra che palla aerea. La rimessa deve essere battuta a palla ferma ed entro 5 secondi a partire dal momento in cui la palla è sulla linea. Pena il cambio rimessa. L'avversario deve mantenere una distanza di almeno 3 metri dal giocatore che esegue la rimessa.
- **Punizioni:** dirette o indirette a descrizione del tipo di infrazione.
- **Fuorigioco:** abolito.
- **Retropassaggio:** non consentito, pena una punizione indiretta.
- **Calcio d'inizio:** spetta alla squadra nominata per prima dal programma del torneo.
- **Lato di campo:** la squadra nominata per prima nel programma del torneo difenderà la porta lato giuria.
- **Panchine:** la squadra si posizionerà nella panchina adiacente alla propria zona difensiva in modo da facilitare i cambi.
- **Casacche:** in caso di divise del medesimo colore, indosserà le casacche la squadra nominata per prima.
- **Sostituzioni:** Le sostituzioni possono avvenire unicamente a gioco fermo e segnalandolo celermente all'arbitro.

11. Sanzioni

In caso di ammonizione verranno scalati 25.- dalla caparra. In caso di espulsione per doppia ammonizione il giocatore salterà solo la partita successiva (50.- tot.). In caso di espulsione diretta sarà squalificato per tutta la durata del torneo (100.- dalla caparra) non potendo entrare sul terreno di gioco.

12. Aziende con più squadre iscritte

Le aziende con più squadre iscritte dovranno **avere due divise distinte di diverso colore** e dovranno consegnare due distinte separate. Non è consentito lo scambio di giocatori tra le due squadre pena una sanzione per entrambe le squadre.

13. Risultati in diretta

All'interno del centro sportivo verranno affissi dei QR-Code dal quale poter seguire l'andamento del torneo. Gli stessi risultati e gli orari di gioco si possono consultare attraverso questo link <https://www.turnieragenda.ch/it/event/schedule-live-screen/41405>

14. Spogliatoi

La suddivisione degli spogliatoi sarà indicata sullo schermo presente all'entrata degli stessi. Considerare il tempo necessario per trovare il proprio spogliatoio e cambiarsi. Consigliamo di presentarsi minimo 60/45 minuti prima della propria partita d'esordio.

Si pregano **gli avventori** di seguire fedelmente le indicazioni riportate sui cartelli affissi a porte e pareti. **IMPORTANTE:** per permettere a tutte le squadre di avere sufficiente spazio per cambiarsi si dovranno riporre obbligatoriamente tutti i vestiti, SCARPE e GIACCHE all'interno dei propri borsoni posizionandoli negli spazi segnalati al di fuori degli spogliatoi.

Trattandosi di spazi aperti e condivisi tra le varie squadre, la società declina ogni responsabilità per l'eventuale smarrimento di oggetti personali.

15. Griglia e buvette

Per giocatori, familiari e simpatizzanti, sul posto troverete una fornitissima buvette con griglia con possibilità di acquistare panini, hot dog, snack e molto altro in attesa della cena, che potrà essere consumata quando si vuole, in base all'andamento del torneo.

16. Extra

Per qualsiasi altro punto non specificato nel presente regolamento fa fede il parere del Comitato Organizzativo.

L'obiettivo della giornata è creare un momento di aggregazione, divertimento e networking attraverso lo sport e una serata conviviale per tutti i partecipanti. Qualsiasi comportamento che vada fuori da questi schemi, potrà essere punito con l'esclusione della squadra dal torneo e la impossibilità di iscriversi ad edizioni future.