XX Campionato Absolute

REGOLAMENTO SINTETICO GENERALE

PREMESSA

Il sito Internet www.absolute5.it è l'ORGANO UFFICIALE per qualsiasi tipologia di comunicato (risultati, classifiche, calendari, giudicante disciplinare, modulistica ufficiale, ...) nei confronti delle squadre partecipanti.
Non esiste nessuna altra fonte ufficiale in merito. L'ignoranza dei regolamenti e di tutte le altre norme emanate da SSD Absolute Five a RL non può essere invocata. Il responsabile di ogni squadra iscritta al torneo è a conoscenza di questo Regolamento, del "Regolamento Calcio a 5 e calcio a 11" e del "Regolamento Disciplina", del Regolamento Comportamentale e del Regolamento Tesseramenti.

Regole "FORMULA"

Questi saranno i criteri di passaggio, inteso per quel che riguarda la Classifica GENERALE:

C5:
PLAY OFF 32: le squadre del top, la prime, le seconde, le terze e le quarte dei classic. Le squadre sconfitte nel primo turno di play-off saranno ripescate in Premiership.
PREMIERSHIP 16: le perdenti dei Play-Off.
CHAMPIONSHIP 24: le quinte, seste, settime ed ottave dei classic. Le otto perdenti del primo turno saranno ripescate in Ligue One.
LIGUE ONE 8: le perdenti del primo turno di Championship.

C5 over 35:
PLAY OFF 12: prime, seconde, terze e quarte
PREMIERSHIP 12: quinte, seste, settime, ottave

C5 over 40:
PLAY OFF 8: prime, seconde, terze e quarte
PREMIERSHIP 8: quinte, seste, settime, ottave

C7:
PLAY-OFF 24: Le otto squadre del girone Top (che passano direttamente agli ottavi), prime, seconde, terze e la migliore quarta dei classic. Le 8 perdenti del primo turno saranno ripescate in Premiership e solo quel turno sarà per loro a pagamento (80).
PREMIERSHIP 32: tutte le squadre non qualificate per i play-off + le 8 perdenti del primo turno sempre dei play-off. Le perdenti del primo turno di Premiership saranno ripescate in Championship e solo quel turno sarà per loro a pagamento (80)
CHAMPIONSHIP 16: Le perdenti del primo turno di Premiership.

C8:
PLAY OFF 32: le squadre del top, prime e seconde dei classic e le sei migliori terze
PREMIERSHIP 32: le tre restanti terze, quarte, quinte e seste dei classic più le due migliori settime.
CHAMPIONSHIP 16: le sette restanti settime e le ottave dei classic.

C8 Over:
Play-Off: Prime 8 girone PSG, gare di quart di finale andata e ritorno
Premiership: Le tre rimanenti girone PSG, le 8 squadre del girone Bayern Monaco.

PADEL EXPERT:
PLAY OFF 15: Tutte le squadre partecipanti expert più le migliori 9 intermedio

PADEL INTERMEDIO:
PLAY OFF 16: Tutte le squadre partecipanti
PREMIERSHIP 8: Le squadre perdenti del primo turno Play-off.

PADEL PRINCIPIANTE:
PLAY OFF 16: Tutte le squadre partecipanti
PREMIERSHIP 8: Le squadre perdenti del primo turno Play-off.

Il piazzamento fa riferimento alla Classifica Generale. Dovendo stabilire una graduatoria in caso di parità tra due o più squadre vi rimandiamo alla Regola Numero 2 del Regolamento Disciplina.

Regola 2 CLASSIFICA

La classifica, di qualsiasi manifestazione (campionati o tornei) essa sia, è stabilita in base ai seguenti parametri:

VITTORIA = 3 punti
PAREGGIO = 1 punto
SCONFITTA = 0 punti

Dovendo stabilire una graduatoria in caso di parità tra due squadre a parità di punti, si applicherà il seguente criterio:
1) scontri diretti (punti);
2) differenza reti negli scontri diretti;
3) differenza reti generale;
4) miglior classifica disciplina generale (vedere Regola 39);
5) maggior numero di reti realizzate;
6) in caso di persistente parità si procederà al sorteggio alla presenza dei capitani delle formazioni interessate.

Dovendo stabilire una graduatoria in caso di parità tra tre o più squadre a parità di punti, si applicherà il seguente criterio:
1) classifica avulsa (punti nella speciale classifica relativa agli scontri diretti tra le squadre coinvolte);
2) differenza reti negli scontri diretti (relativa agli scontri diretti tra le squadre coinvolte);
3) differenza reti generale;
4) miglior classifica disciplina generale (vedere Regola 39);
5) maggior numero di reti realizzate; in caso di persistente parità si procederà al sorteggio alla presenza dei capitani delle formazioni interessate.

Regola 39

Per quel che riguarda sanzioni a carico dei tesserati:
- ammonizione = punti 1
- diffida (= somma di ammonizioni nella stessa gara) = punti 2
- espulsione diretta = punti 3
- squalifica a tempo determinato (ogni giornata) = punti 5
- squalifica a tempo determinato (ogni 15 giorni) = 10 punti
- squalifica a tempo determinato (ogni mese) = punti 20

Durante la fase finale, Coppe comprese, le gare si svolgeranno ad eliminazione diretta. In caso di parità al termine delle gare della fase finale, in tutti gli incontri verranno calciati N. 5 calci di rigore.

Regole "TECNICHE c5"

Per le regole di gioco il torneo si attiene al Regolamento Ufficiale della Lega Calcio a 5, presente sul sito Internet.

Altre norme tecniche basilari:
- L'Associazione Absolute Five darà in omaggio prima dell'inizio del torneo un pallone ufficiale n. 4 a rimbalzo controllato JOMA. E' obbligatorio ove possibile giocare ogni gara con i palloni ufficiali.
- Viene adottata la regola dei falli cumulativi, per la cui spiegazione vi rimandiamo alla Regola 14 del Regolamento Ufficiale.
- Uniche variazioni: - Non esiste il Time Out – Regola del contrasto scivolato (falloso escluso per il portiere

in area) per cui vi rimandiamo al regolamento disciplina
- Esistono ammonizioni ed espulsioni per i dirigenti, se questi ultimi sono anche giocatori sarà cumulato sul loro storico e quindi andrà ad essere conteggiato in sede di squalifiche.

Regole "TECNICHE c7/8"

Per le regole di gioco il torneo si attiene al Regolamento Ufficiale della Lega Calcio a 11, presente sul sito. Uniche variazioni rispetto al medesimo:
- i cambi sono volanti e senza preclusione di numero;
- i tempi sono di 25' ciascuno;
- esiste il fuorigioco solamente sui calci di punizione, con l'uomo che si ritrova in posizione irregolare piazzato oltre la linea che delimita l'area di rigore o le linee immaginarie che delimitano lo spazio fra l'area di rigore e la linea laterale.

Si ricordano alcune norme basilari:
- le rimesse laterali devono essere battute con le mani,
- non viene adottata la regola dei falli cumulativi,
- la rimessa dal fondo deve essere battuta con i piedi, a palla ferma all'interno dell'area di rigore; può essere battuta sia dal portiere che da un giocatore, e non viene considerato un calcio di punizione quindi sui propri sviluppi non esiste fuorigioco.

Altre norme tecniche basilari:
- L' Absolute Five darà in omaggio prima dell'inizio del torneo un pallone ufficiale, n.5 a rimbalzo classico. È obbligatorio giocare ove possibile ogni gara con i palloni ufficiali.

Regole "ISCRIZIONE"

- Ogni squadra dovrà designare almeno un responsabile che fungerà da portavoce e al quale Absolute farà riferimento. È obbligatorio per ogni squadra fornire almeno un numero di cellulare ed un indirizzo e-mail.
- L'iscrizione della squadra è da ritenersi definitiva solamente al versamento di un acconto. Possibilità di dividere il pagamento in tre tranche, la prima all'atto dell'iscrizione, la seconda entro il 4 dicembre (prima che la squadra disputi la gara della settimana), la terza entro il 4 febbraio (prima che la squadra disputi la gara della settimana), pena le mancata dispute delle gare stesse, e l'esclusione della squadra dalla manifestazione. Le nuove regole per il pagamento hanno effetto immediato e sono assolutamente irrevocabili.

Regole "INCONTRO"

- La durata di ogni partita è di 25 min. per tempo con intervallo di 5 min.
- Il tempo massimo di attesa di una squadra è di 10 min., intendendo con questi la presenza sul rettangolo di gioco. Trascorso il suddetto periodo di attesa la squadra ritardataria avrà partita persa per 6 a 0, tranne nel caso in cui la squadra avversaria fornisca all'arbitro la volontà di giocare in ugual modo la gara seppur con un ridimensionamento del cronometraggio: ogni gara deve infatti terminare insindacabilmente alla fine dell'ora preposta all'evento. Eventuali altre problematiche di altra natura non inerenti al comportamento delle squadre hanno un tempo di attesa massimo di una frazione di gioco.
- Una squadra potrà prendere parte ad un incontro se disporrà di almeno tre giocatori per il c5, 5 per il c7, 6 per il c8.

Regole "TESSERAMENTO"

A ogni incontro la squadra deve presentare due distinte compilate e firmate dal responsabile, accompagnate dalle tessere rilasciate dell'Absolute Five per ogni giocatore oppure da un documento d'identità, per il riconoscimento da parte del direttore di gara dei medesimi.
Senza un documento di riconoscimento valido ed in originale (NO FOTOCOPIE – NO DIGITALE) non si può giocare.
Per ulteriori chiarimenti sui tesseramenti vedere le Istruzioni per i Tesseramenti. La compilazione incompleta delle distinte potrebbe portare a dei richiami ufficiali; dal secondo richiamo ufficiale in poi la società sconterà in graduatoria un punto di penalità.
La lista dei giocatori è aggiornabile ma non modificabile sino ad un minuto prima dell'inizio dell'undicesima giornata di campionato.

Limitazioni A e B calcio a 5 e dalla D in su calcio a 11, max un Eccellenza in campo. Ogni squadra non potrà far scendere in campo un giocatore che abbia militato (con presenza in campo) nell'anno sportivo 2026/27 per una società FIGC dalla serie D in su per il calcio a 11, o dalla serie B in su per il calcio a 5. Le restanti categorie non citate sono libere esclusa Eccellenza max un giocatore in distinta. La presenza in distinta di uno o più giocatori non in regola provoca una sconfitta a tavolino in caso di ricorso della squadra avversaria.

Tesseramento in corsa: entro i limiti preposti dal regolamento ogni squadra ha la possibilità di inserire in lista un giocatore e regolarizzarne la posizione entro i sette giorni successivi alla data della prima gara da esso disputata. Nel caso di un ricorso da parte della squadra avversaria, passati i sette giorni la giudicante delibererà in base all'avvenuta regolarizzazione o meno del giocatore.

Presenze minime: l'accesso alla fase finale di Coppa e Campionato è consentito esclusivamente ai giocatori tesserati che abbiano disputato almeno 3 gare complessive tra le due competizioni.
Le presenze maturate in Coppa e Campionato sono cumulabili.

Ogni giocatore tesserato ha la possibilità di effettuare un tesseramento multiplo per ogni disciplina, comunicando a priori la squadra che beneficia del suo tesseramento "A". Il tesseramento "B" ha efficacia, è valido, sino al momento in cui la società con cui è stato effettuato il tesseramento "A" non rientra nella stessa competizione (girone campionato, girone di coppa, fasi finali di campionato o di coppa). Ogni squadra potrà avere un numero illimitato di tesseramenti "B", ma non potrà superare il numero di 3 tesseramenti multipli derivanti dalla stessa squadra a cui appartiene il tesseramento "A" + un portiere in deroga.

Norme Over: ogni squadra over 35 calcio a 5 (considerati over tutti i nati dal 1992 compreso) può inserire in distinta gara due fuoriquota over 30 (nati dal 1997 compreso) oppure un over 25 (nato dal 2002 compreso) se e solo se non sono già presenti altri fuoriquota nella stessa distinta. Ogni squadra over 40 calcio a 5 (considerati over tutti i nati dal 1987 compreso) può inserire in distinta gara due fuoriquota over 35 (nato dal 1992 compreso) oppure un over 30 (nato dal 1997 compreso) se e solo se non sono già presenti altri fuoriquota nella stessa distinta; nel c8 i fuoriquota in distinta possono essere 3 di cui due over 35 ed uno over 30 nella categoria over 40, e due over 30 ed un over 25 nella categoria over 35. Tali regole non valgono laddove le squadre over dovessero affrontare le under, mentre se le squadre over 40 dovessero affrontare le over 35 potrebbero dimensionarsi con le regole di tale categoria.

Regole "SANZIONI"

Ogni squadra è sempre ritenuta responsabile del comportamento dei propri tesserati prima, durante e dopo lo svolgimento delle gare.
Le squadre o i giocatori che si renderanno responsabili di comportamenti oltraggiosi, violenti o irresponsabili nei confronti degli arbitri, degli avversari o di altre persone, avranno partita persa a tavolino e potranno, in qualunque momento, essere esclusi dal torneo a giudizio insindacabile dell'Organizzazione.

Un giocatore verrà squalificato ogni tre ammonizioni ricevute (al raggiungimento di questo numero si scalerà poi nuovamente a tre, a due e in ultima istanza a una) o in conseguenza di un'espulsione. L'espulsione porta ad un minimo di un turno di squalifica (tempistica decisa dalla commissione giudicante), ad iniziare dalla gara immediatamente successiva indipendentemente dall'uscita del comunicato sull'organo ufficiale.
Nelle fasi finali verranno annullate le ammonizioni acquisite nella prima fase del torneo, mentre non saranno annullate le espulsioni dirette. In questa fase e nelle competizioni di "Coppa" la squalifica sarà comminata al raggiungimento delle due ammonizioni. Verrà annullato il computo delle ammonizioni dalle semifinali.
Una squalifica a tempo determina invece l'impossibilità di scendere in campo in qualsiasi manifestazione, qualsiasi sia l'evento in cui è stata comminata.
Un giocatore squalificato che parteciperà ad una gara farà perdere la propria società 6-0 a tavolino solo in caso di ricorso da parte della squadra avversaria. In caso di mancato ricorso il giocatore verrà nuovamente squalificato. Un giocatore squalificato che entrerà in panchina come dirigente sarà nuovamente squalificato per un altro turno, a meno che il proprio comportamento all'interno della stessa non comporti la decisione da parte del giudice sportivo di sconfitta a tavolino, sempre dopo un ricorso della squadra avversaria.
Ricordiamo a tutte le squadre che è propria cura tenere sotto controllo ammonizioni ed espulsioni relative ai propri giocatori.

Eventuali ricorsi devono essere redatti in forma scritta entro le 48 ore successive alla gara, ed inviati all'indirizzo e-mail info@absolute5.it.
Costo reclamo euro 20,00 per squalifiche (riduzione), 50,00 per reclamo generico.
Per tutto quanto non indicato farà fede il Regolamento Ufficiale del Calcio a 5 ed il Regolamento Disciplina Absolute Five.