

REGOLAMENTO CALCIO A 5 – 2013/ 2014

NUMERO DI CALCIATORI

Una partita non può essere iniziata o proseguita se una squadra ha meno di 3 (tre) giocatori.

Se un giocatore viene espulso per doppia ammonizione o di direttamente dopo che è stato applicato il vantaggio (il vantaggio deve essere chiaramente indicato) e la sua squadra subisce una rete in seguito all'applicazione del vantaggio, viene immediatamente reintegrato il numero dei giocatori.

Se un giocatore viene espulso durante l'intervallo, la sua squadra inizierà con un giocatore in meno se questo faceva parte dei cinque che hanno terminato il tempo, in cinque se invece era in panchina.

EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

Non devono portare braccialetti, colane, orecchini, anelli, orologi, ecc.

CONTEGGIO DEI 4 SECONDI

Il conteggio si applica anche al portiere in possesso del pallone nella propria metà nel campo (cioè si alza il braccio e si indica chiaramente il conteggio).

Si contano mentalmente i 4 secondi in caso di calci di punizione diretto ed indiretto.

DURATA DELLA GARA

Se al fischio dell'arbitro il pallone è stato calciato verso la porta, la partita termina, non al momento del fischio, ma quando il pallone completa la sua azione, cioè:

- tiro verso la porta: il pallone colpisce il palo e poi il portiere e termina in rete, gol valido
- come prima, ma viene toccato da un giocatore diverso dal portiere e termina in rete, gol NON valido.
- Il pallone esce dalle linee perimetrali, partita finita
- Il pallone viene parato dal portiere, partita finita.
- Viene commessa una infrazione che determini un tiro libero o un calcio di rigore, si fa battere il calcio di rigore o il tiro libero. Se durante la battuta viene commessa una infrazione che comporti la ripetizione del tiro, si fa ripetere.

Il termine di attesa in caso di ritardato inizio di una gara è pari a 15 minuti.

INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

Una rete non può essere segnata direttamente (cioè senza deviazione o un altro tocco oltre a quello del giocatore che calcia) su calcio di inizio o ripresa del gioco dopo una segnatura. Se avviene, si riprende con una rimessa dal fondo da parte del portiere.

FALLI E SCORRETTEZZE

NON si punisce più il tentare di fare uno sgambetto ad un avversario (sempre che non sia un tentativo violento di fermare il giocatore), ma lo sgambetto.

Contrasto scivolato: è ammesso, frontale e laterale, sul giocatore in possesso del pallone, ma solo se il giocatore che lo effettua colpisce chiaramente il pallone e non l'avversario.

Il contrasto va punito se fatto con imprudenza, negligenza o sproporzionata vigoria.

Questo si applica anche al portiere nella propria area: cioè se il portiere esce, ad esempio, a gambe unite su un giocatore avversario, questo tackle va punito.

Fallo di mano: va punito solo se chiaramente volontario (a parte il portiere all'interno della propria area).

Gioco del portiere: un calcio di punizione indiretto va accordato alla squadra avversaria nei seguenti casi:

- Controlla il pallone con i piedi o con le mani, nella propria metà del campo per più di 4 secondi.
- Dopo aver giocato il pallone, lo tocca di nuovo nella propria metà del campo, se gli è stato passato volontariamente da un proprio compagno di squadra, senza che sia stato toccato da un avversario
- Tocca il pallone con le mani all'interno della propria area di rigore, dopo che gli è stato passato volontariamente con i piedi da un compagno di squadra.
- Come sopra, se riceve il pallone direttamente da rimessa laterale.

Nel gioco del portiere è importante tenere presente il momento in cui si spossa del pallone e la posizione del portiere.

Esempi:

- Il portiere che si spossa del pallone nella propria metà di campo, lo potrà giocare nuovamente, SOLO se è stato toccato da un avversario o vi sia stata una qualsiasi ripresa del gioco che faccia iniziare una nuova azione
- Il portiere si spossa del pallone, va nella metà campo avversaria e, senza il pallone sia toccato da un avversario, torna nella propria metà di campo, commette una infrazione punita con un calcio di punizione indiretto.
- Il portiere che si trova nella metà campo avversaria è come tutti gli altri giocatori, quindi può toccare con i piedi il pallone tutte le volte che vuole.

Ostruzione: va punito anche il tentativo di ostacolare la corsa di un avversario, anche senza che ci sia il contatto fisico tra giocatori ed anche in maniera non intenzionale.

CALCIO DI RIGORE

E' ammesso fare una finta od interrompere la corsa, per ingannare il portiere avversario, durante la rincorsa. Una volta però completata la rincorsa il giocatore deve tirare, non può più fare finte o fermarsi, ma completare il gesto tecnico del calcio.

RIMESSA LATERALE

Il pallone si può mettere sulla linea o all'esterno del perimetro ad una distanza massima di cm 25.

Casi che possono capitare: pallone sulla linea, piedi del giocatore in campo: la rimessa va invertita.

Pallone fuori dal campo, dopo la battuta non entra sul terreno di gioco, la rimessa va ripetuta dalla stessa squadra.

RIMESSA DA FONDO

Il portiere dopo essersi spossato del pallone, lo può toccare nella propria metà campo solo se è stato toccato da un avversario o gli sia arrivato per un tocco accidentale di un proprio compagno.

Conteggio 4 secondi: se una infrazione viene compiuta dalla squadra che batte, si ripete la rimessa, ma il conteggio prosegue da dove si era fermato: esempio l'arbitro era arrivato a 2 secondi, ripartirà da 3.

Se è commessa dalla squadra avversaria, il conteggio riparte dall'inizio.

CALCIO D'ANGOLO

Se non viene eseguito entro 4 secondi, si riprende con una rimessa dal fondo.

Conteggio 4 secondi: come nel caso precedente.

PROCEDURE PER DETERMINARE LA VINCENTE DI UN TORNEO

Prima di iniziare a battere i calci di rigore le due squadre devono avere lo stesso numero di giocatori.

La squadra che si trova in superiorità numerica, può decidere di escludere il o i portieri dall'elenco di chi batte, ma impiegarli comunque per parare i rigori.